

Theaterpädagogische Begleitmaterialien zu "Der Prinz mit der Trompete"

Methoden: Karin Stifter, Illustrationen: Jo Demian Proksch, Ausmalfiguren: Andrea Gergely



Mit Tipps und Impulsen zur Sprachförderung

Ein Sprichwort sagt: „Wenn einer eine Reise tut, so kann er was erzählen!“

In unserem Theaterstück wird ein junger Prinz, der gern Trompete spielt, von seinen Eltern auf **Reisen** geschickt. Er erlebt Abenteuer, trifft auf Menschen, Tiere und einen freundlichen Drachen.

Das Stück erzählt aber auch von **Stereotypen** – und stellt diese gründlich auf den Kopf. Der Prinz spielt lieber mit der Trompete, als dass er mit dem Schwert kämpft, und die angeblich schönste Prinzessin der Welt ist so grantig, dass sich der Prinz lieber in Lisa verliebt. Die hat zwar keine Krone, ist mit ihrem Lachen und ihrer Liebe zur Musik aber eine noch viel schönere Prinzessin.

Trompete spielt der Prinz übrigens schon seit seiner Kindheit gerne. Um Blasinstrumente spielen zu können, aber auch für die Stimmproduktion, egal ob gesprochen oder gesungen, muss man den Atemstrom gezielt einsetzen können. **Atmung und Mundmotorik** sind sehr wichtig für die Sprach- und Stimmentwicklung. Wir probieren es aus!

GL: Gruppenleitung, TN: Teilnehmende

Reisen

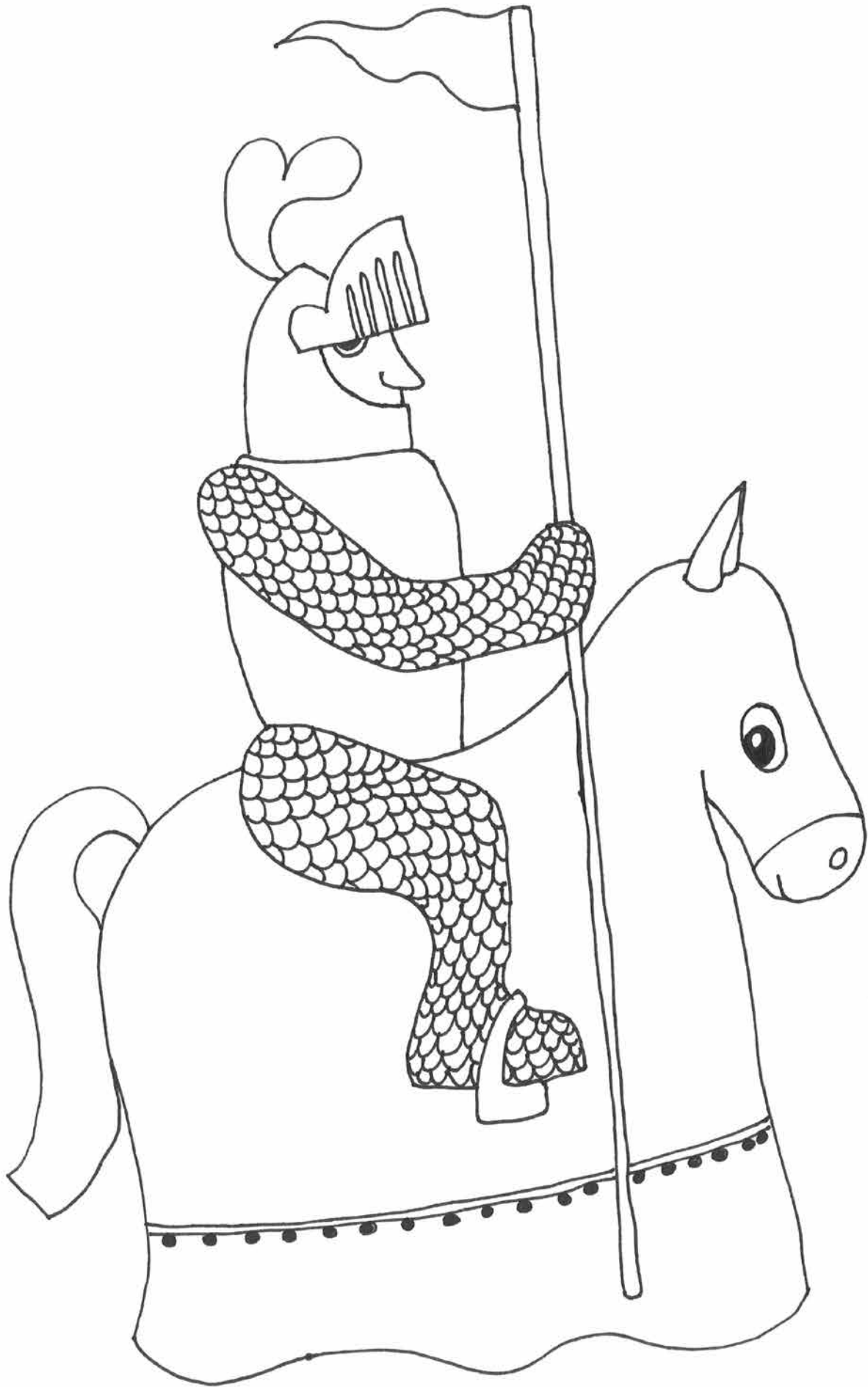


Stereotype



Atmung und Mundmotorik







Lexikon/ Semantik: Fahrzeuge inkl. Abstellorte
 Auditive Förderung: Phrasen hören



Auf in die weite Welt!

Unser Prinz im Theaterstück geht zu Fuß auf Reisen. Wie man reisen möchte, hängt stark davon ab, wohin man möchte und wie viel Zeit man hat. Habt ihr auch schon einmal eine Reise unternommen? Seid ihr auch zu Fuß gegangen? Oder mit welchen Fahrzeugen seid ihr unterwegs gewesen?



Eine musikalische Reise

Wir sitzen oder stehen im Kreis und patschen im Rhythmus zum Lied auf den Oberschenkeln. Bei der Zeile „und du darfst sagen, wie“ bestimmt die GL mittels Augenkontakt ein Kind, das ein Fahrzeug benennen darf.

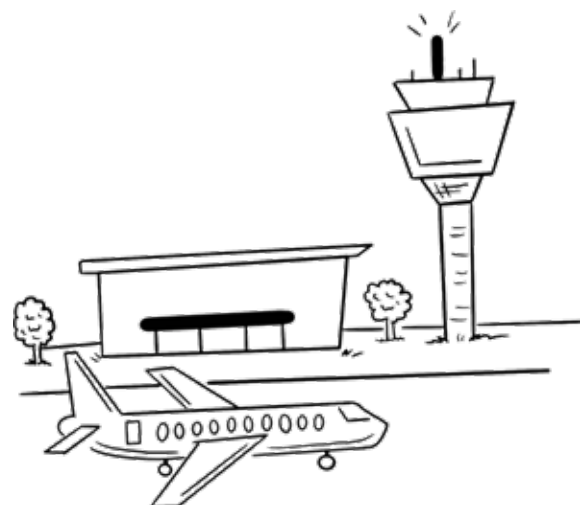
Fortbewegungsmittel

Nun stellen alle Kinder dieses Fahrzeug dar und bewegen sich dazu im Raum. Natürlich dürfen auch die Geräusche dazu produziert werden. Die GL singt währenddessen das Lied noch einmal auf „la-lala“. Wenn der Lala- Durchgang zu Ende ist, finden sich die Kinder wieder auf ihrem Platz im Kreis ein und das Lied geht von vorne los.

Das Spiel kann auch mit Bildkarten verschiedener Fahrzeuge gespielt werden, z.B. als Unterstützung für Kinder mit geringen Deutschkenntnissen.

Orte der Abfahrt & Ankunft

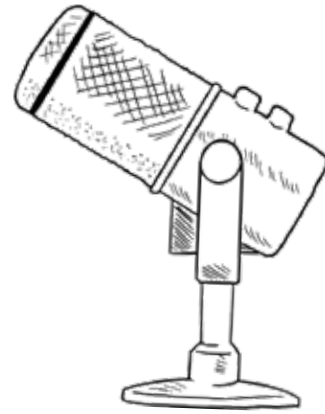
Als Erweiterung kann die GL große Bildkarten mit den „Abstellorten“ (= erweiterter Wortschatz) der Fahrzeuge in das Spiel einbauen, z.B. Flughafen (Flugzeug), Parkplatz (Auto, Motorrad), Hafen (Schiff), Bahnhof (Zug), Stall (Kutsche) usw. So kann das jeweilige Kind sein Fahrzeug nach der Strophe noch „abstellen“: Das Auto steht am Parkplatz, der Zug steht im Bahnhof, ...





Wann sind wir da?

Während der Prinz beim Angeln darauf wartet, dass ein Fisch anbeißt, wird ihm schnell langweilig. Auch auf Reisen kann es manchmal langweilig werden. Früher, als es noch keine I pads und Smartphones gab, mussten sich Kinder die Zeit z.B. beim Autofahren anders vertreiben. Wir können Eltern und Großeltern nach den klassischen „Autospielen“ fragen und einige davon gleich ausprobieren. Hier ein paar Beispiele:



Spieleklassiker für alle

„Ich sehe was, was du nicht siehst“

Ein Kind sagt: „Ich sehe was, was du nicht siehst, und das ist... (z.B. blau)“ und beschreibt die Farbe eines Objekts im Zug, Auto oder in der Umgebung. Die anderen müssen raten, welcher Gegenstand gemeint ist. Das Kind, das den richtigen Gegenstand nennt, ist als nächstes dran.

Autobingo

Alle Kinder erhalten je eine Bingo-Karte mit verschiedenen Objekten, die man während der Fahrt sehen könnte (z.B. Kuh, rotes Auto, Brücke). Wer zuerst eine Reihe voll hat, gewinnt. In der Gruppe können wir das Spiel z.B. bei einem Spaziergang ausprobieren. Die Bingo-Karten gestalten wir zuvor gemeinsam.



Spiele für "Profis"

Es gibt auch schwierigere Spiele, die vor allem für Vorschulkinder geeignet sind. Sie sind auch in der Gruppe sehr gut spielbar.

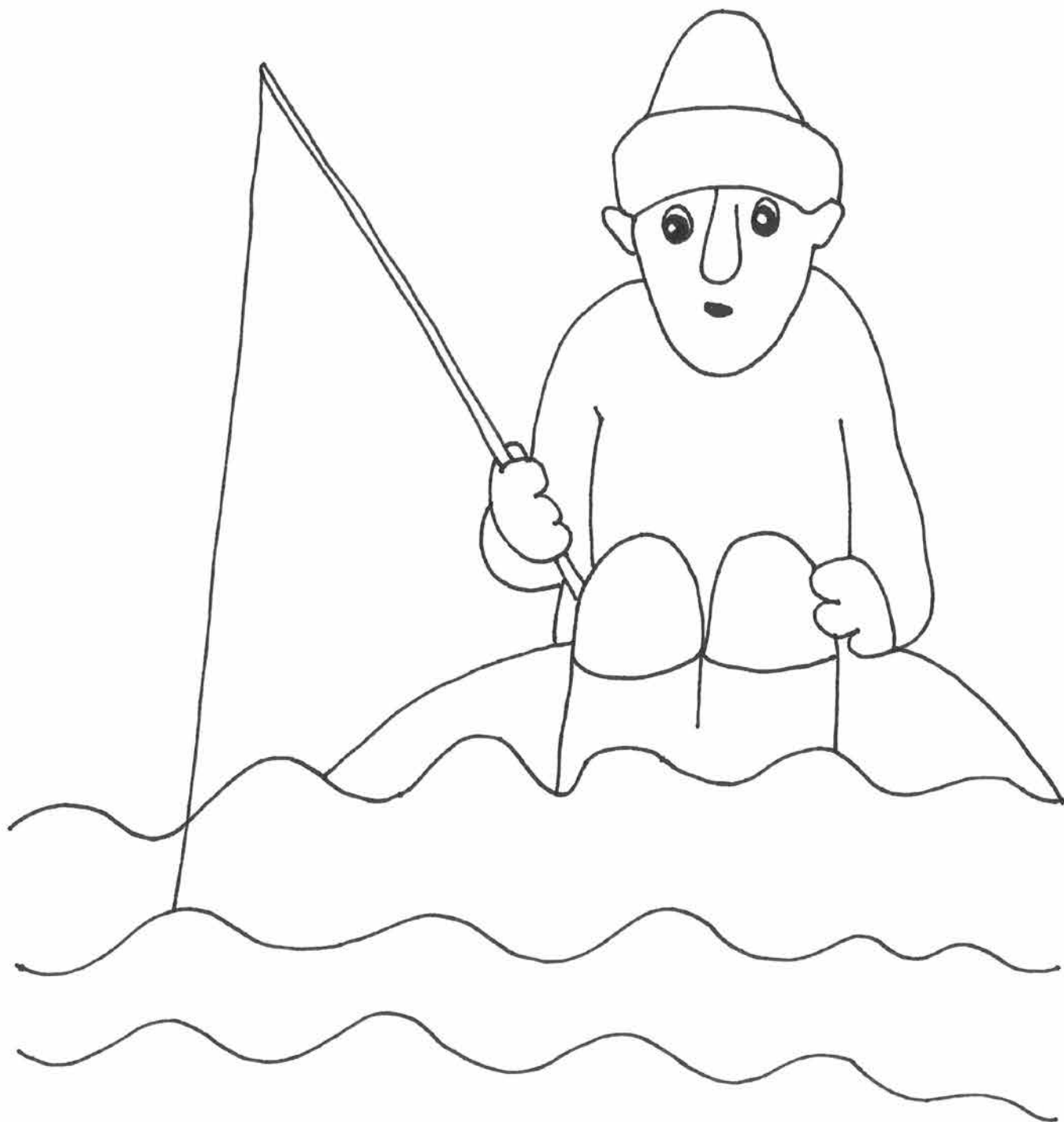
Nomen-ketten

Ein Kind nennt ein zusammengesetztes Nomen, das nächste bildet mit der zweiten Worthälfte ein neues Wort, z.B.: Auto**bus** – Bus**fahrer** – Fahr**schein**

Tier-Alphabet

Ein Kind nennt ein Tier, das mit dem Buchstaben A beginnt, der nächste eines mit B, und so weiter durch das Alphabet.





Petri Heil!

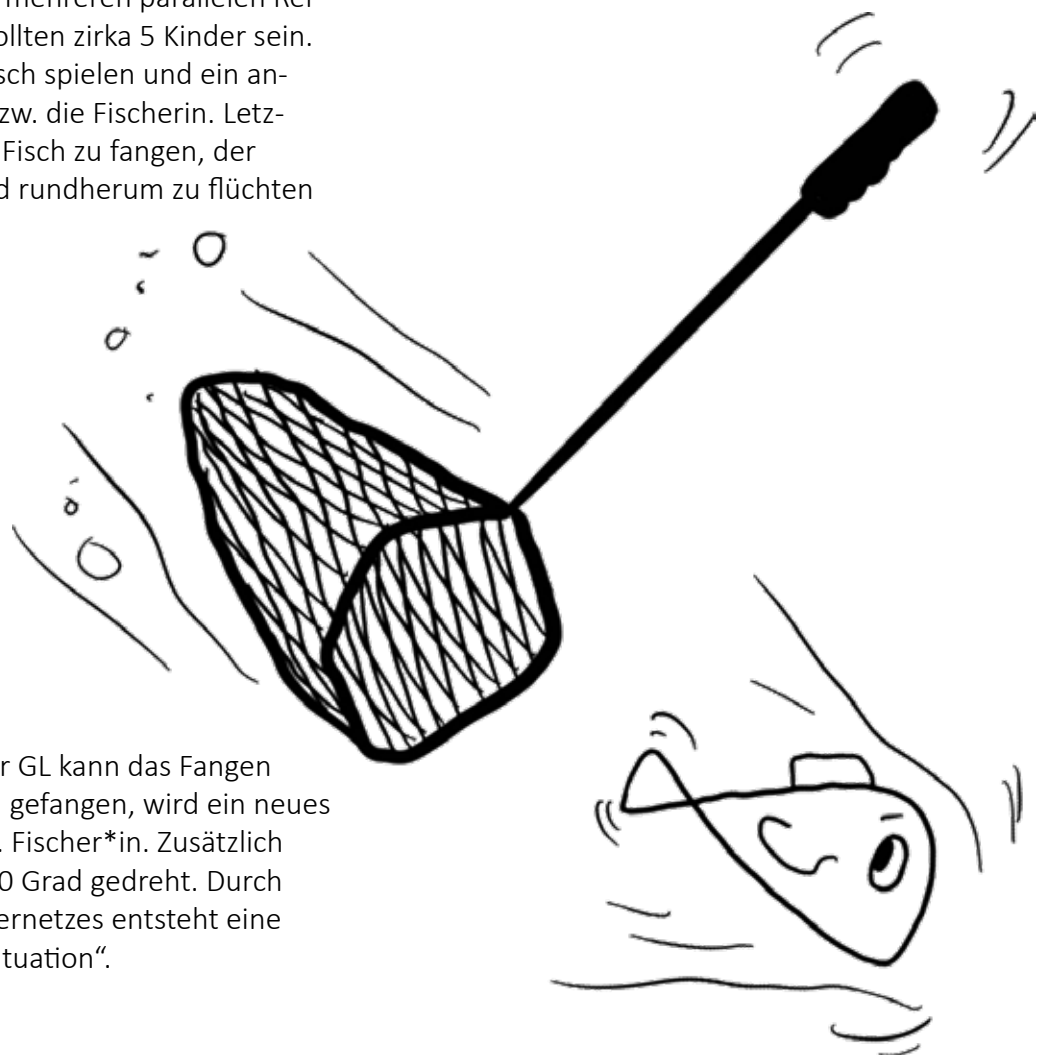
Leider gelingt es unserem Prinzen nicht, einen Fisch zu fangen. Aber vielleicht können wir ihm ja helfen? Weil wir aber nicht bloß herumsitzen und warten möchten, bis ein Fisch anbeißt, gestalten wir unser Angelspiel besonders aktiv und lustig. Denn Bewegung ist wichtig. Das weiß auch der Prinz, der bekanntlich zu Fuß unterwegs ist!



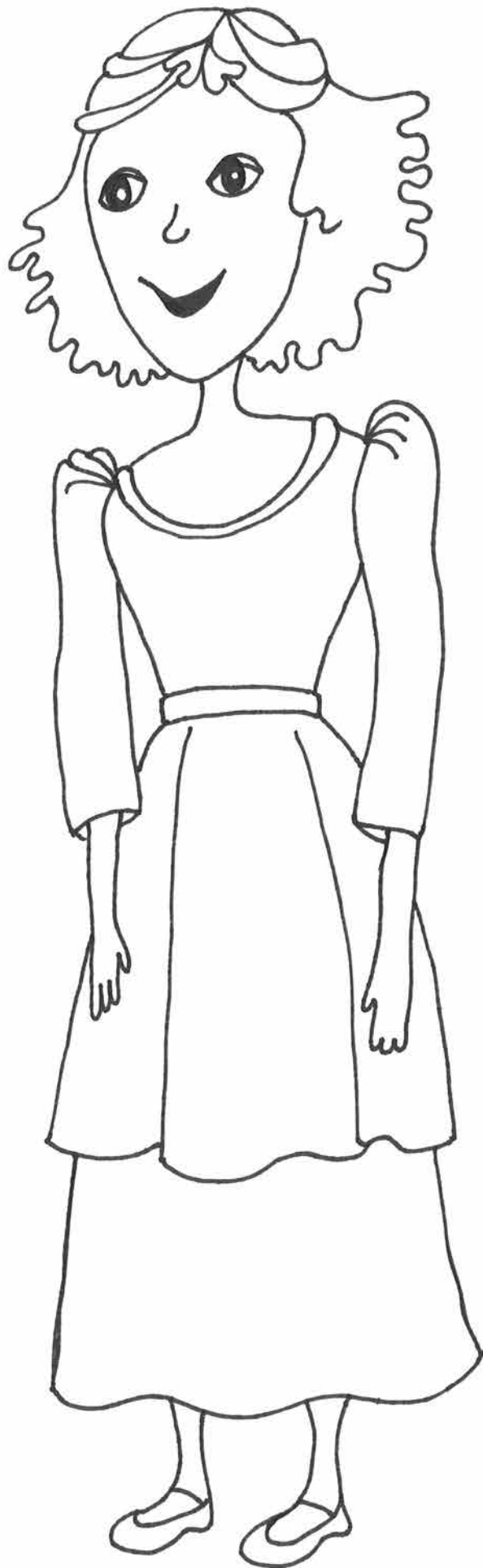
Fisch, entwisch!

Für dieses Spiel brauchen wir ausreichend Platz im Gruppen- oder Bewegungsraum. GL achtet darauf, Stolperfallen zu beseitigen.

Die Kinder stellen sich in mehreren parallelen Reihen auf. In jeder Reihe sollten zirka 5 Kinder sein. Nun darf ein Kind den Fisch spielen und ein anderes Kind den Fischer bzw. die Fischerin. Letztere*r versucht nun den Fisch zu fangen, der zwischen den Reihen und rundherum zu flüchten versucht.



Ein akustisches Signal der GL kann das Fangen erschweren. Ist der Fisch gefangen, wird ein neues Paar Kinder zu Fisch bzw. Fischer*in. Zusätzlich werden die Reihen um 90 Grad gedreht. Durch diese Drehung des Fischernetzes entsteht eine Veränderung der „Fangsituation“.



Wie die Zeit vergeht.

Wer kennt das Problem nicht: auch im Urlaub bzw. in der Ferien kann die Zeit lang werden. Wenn man dann noch dazu nicht zuhause ist, hat man auch noch begrenzte Möglichkeiten, weil man nicht alle Brettspiele, Kuschtiere etc. mit in den Urlaub nehmen kann. Unser Prinz hat es da gut, denn seine Trompete hat er immer dabei. Aber wie können wir uns mit einfachen Mitteln die Zeit vertreiben?

Simon sagt!

Dieses einfache Spiel können wir im Gemeinschaftskreis ausprobieren und die Kinder können es zuhause, im Urlaub, im Park etc. nachspielen. Es heißt „Simon sagt“, kann aber auch mit anderen Namen, zum Beispiel dem des Gruppenmaskottchens, gespielt werden:

Bevor wir zu spielen beginnen, bilden wir einen großzügigen Sesselkreis.

Die GL gibt einen Bewegungsauftrag vor. Beginnt sie dabei den Satz mit „Simon sagt...“, setzen alle Kinder diesen Bewegungsauftrag um. Beginnt die GL den Bewegungsauftrag nicht mit diesem Satzanzug dürfen die Bewegungen nicht ausgeführt werden. Die Kinder müssen also gut aufpassen!

Beispiele:

- „Simon sagt, steht auf einem Bein!“ Alle Kinder stehen auf einem Bein.
- „Dreht euch wie Kreisel!“ Die Kinder bleiben still stehen. (Anweisung beginnt nicht mit „Simon sagt,...“)



Simon sagt!

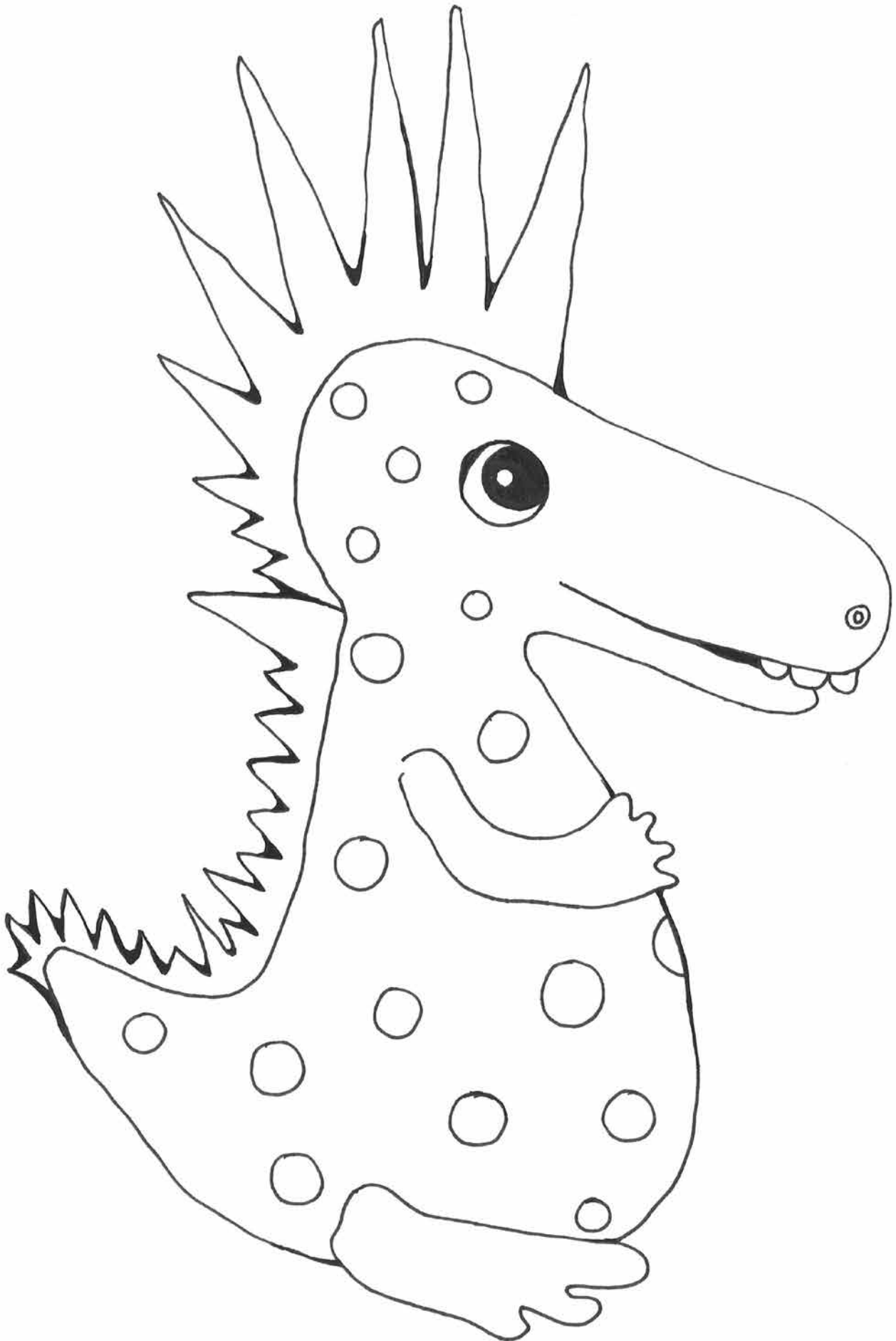


Jede*r kann Simon*e sein!

Es können auch ganz gezielt sprachförderliche Bewegungsimpulse gegeben werden, z.B.: auf Gegenstände im Raum zeigen, etwas in einer bestimmten Farbe berühren, etc.

Beispiele für weitere Bewegungsaufgaben: Hampelmann, Kniebeugen, Trockenschwimmen, etc.

Es können auch die Kinder die Leitung übernehmen und Bewegungsaufträge aussprechen. GL erteilt den Kindern das Wort.



Was ist schön?

Unser Prinz zieht aus, um das Herz der angeblich schönsten Prinzessin der Welt zu erobern. Mit der Betonung auf angeblich! Denn wer bestimmt eigentlich, was schön ist? Schließlich finden wir alle unterschiedliche Menschen und Dinge schön. Und ist Schönheit nicht viel mehr, als nur gut auszusehen? In der Gruppe wollen wir uns mit einfachen Spielen Gedanken darüber machen!

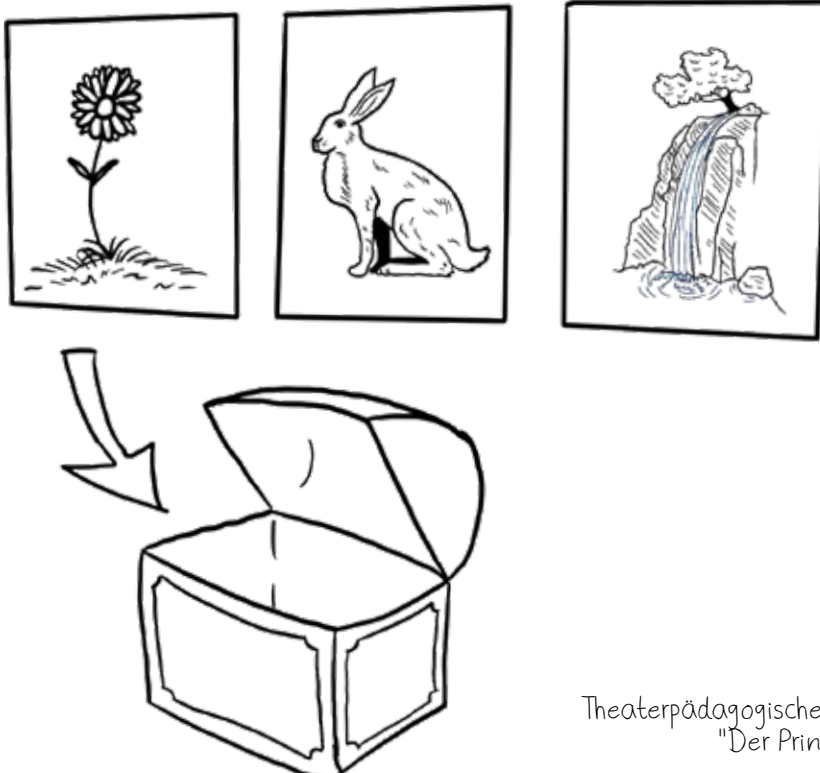


Das finde ich schön!

Die GL bereitet Bildkarten und Fotos von verschiedenen „schönen“ Dingen vor: Blumen, Tiere, Landschaften, etc. Im Gemeinschaftskreis, die Bilder in der Mitte, können wir uns in unterschiedlichen Varianten mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen mit den Karten beschäftigen:

1 Ein Kind darf beginnen. Es sucht sich ein Bild aus, und erklärt, was es daran schön findet. Nachdem das Kind das Bild zurückgelegt hat, kommt das nächste Kind dran.

2 Ein Kind sucht sich ein Bild aus, ohne dass die anderen Kinder merken, welches. Das Kind beschreibt nun das Bild und die anderen Kinder betrachten alle Bilder und versuchen zu erraten, welches Bild das Kind meint.

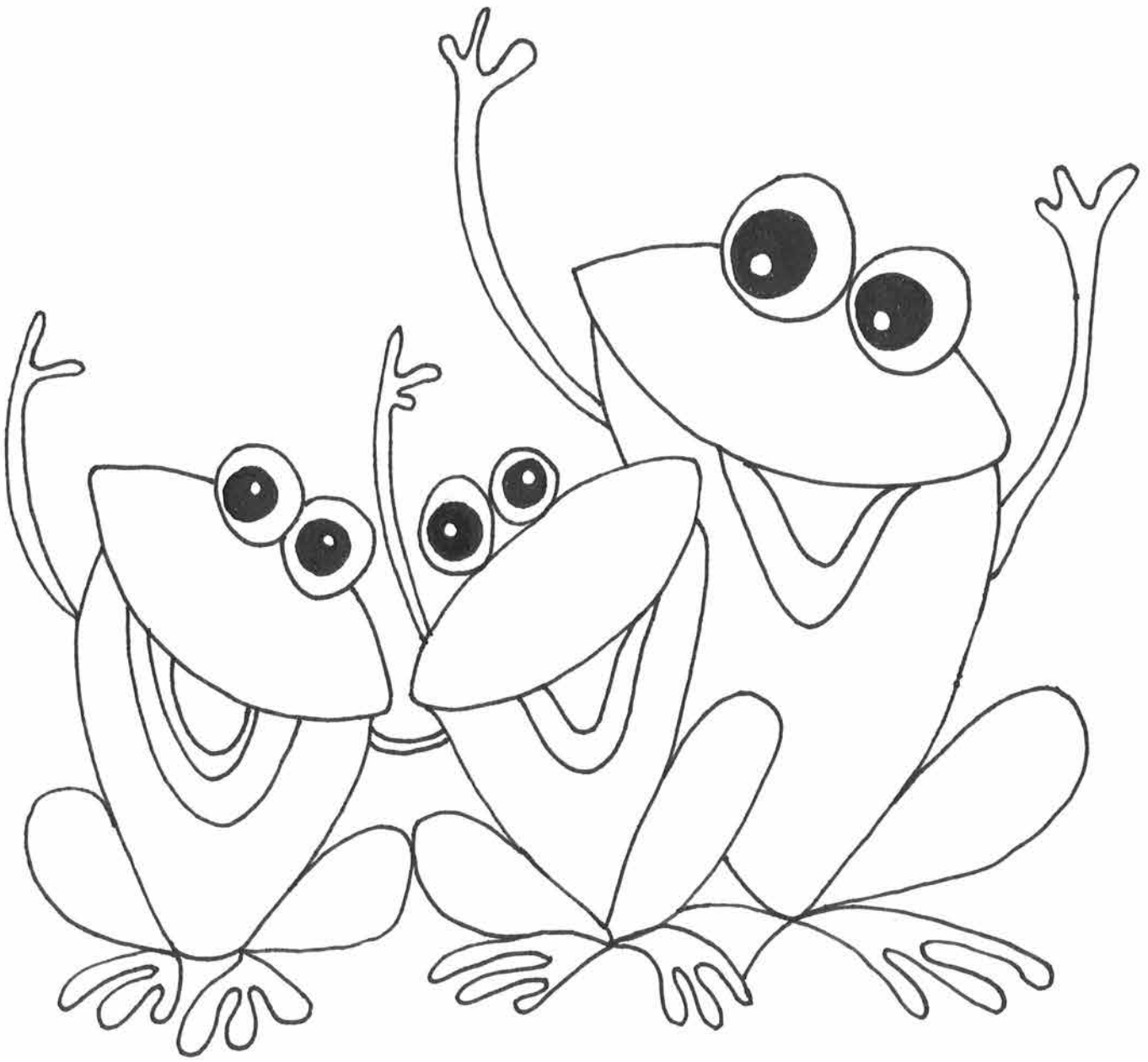


Ich packe meinen Koffer

3 Schatzkiste packen: als Variante von „Ich packe meinen Koffer“ packen die Kinder nach der Reihe ihre schönen Bilder in die Schatzkiste. Das gewählte Bild wird dabei jeweils vor sich hingelegt (unterstützt auch den Spielablauf).

- Ich packe in die Schatzkiste: die rote Blume.
- Ich packe in die Schatzkiste: die rote Blume und den springenden Delphin.
- usw.

In einer Abschlussrunde thematisieren wir, wie unterschiedlich das Schönheitsempfinden ist.





Du bist lustig!

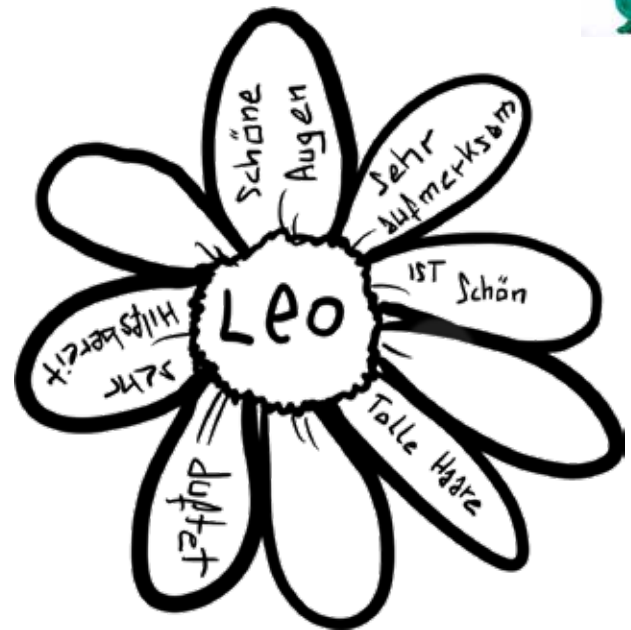
Augen, Haare, Haut, Lachen, Bewegungen... alle Menschen sind verschieden – und jede und jeder von uns findet etwas anderes schön. Manchen gefallen dunkle Haare besonders gut, andere lieben lautes Lachen. Manchmal bekommen wir auch Komplimente von anderen. Das ist wichtig, aber gar nicht einfach. Lasst es uns ausprobieren!

Komplimenten-Kette

Als Vorbereitung auf dieses Spiel gestalten wir zwei Zauberstäbe: einen für „äußere“ und einen für „innere“ Schönheit.

Danach setzen wir uns in den Gemeinschaftskreis. Im ersten Durchgang nimmt ein Kind den Zauberstab für äußere Schönheit, reicht ihn einem anderen Kind und macht diesem ein einfaches Kompliment, z.B.: „Deine Haare sind schön!“ Das Kind, das das Kompliment erhält, bedankt sich und gibt dann Zauberstab sowie ein neues Kompliment an ein anderes Kind weiter.

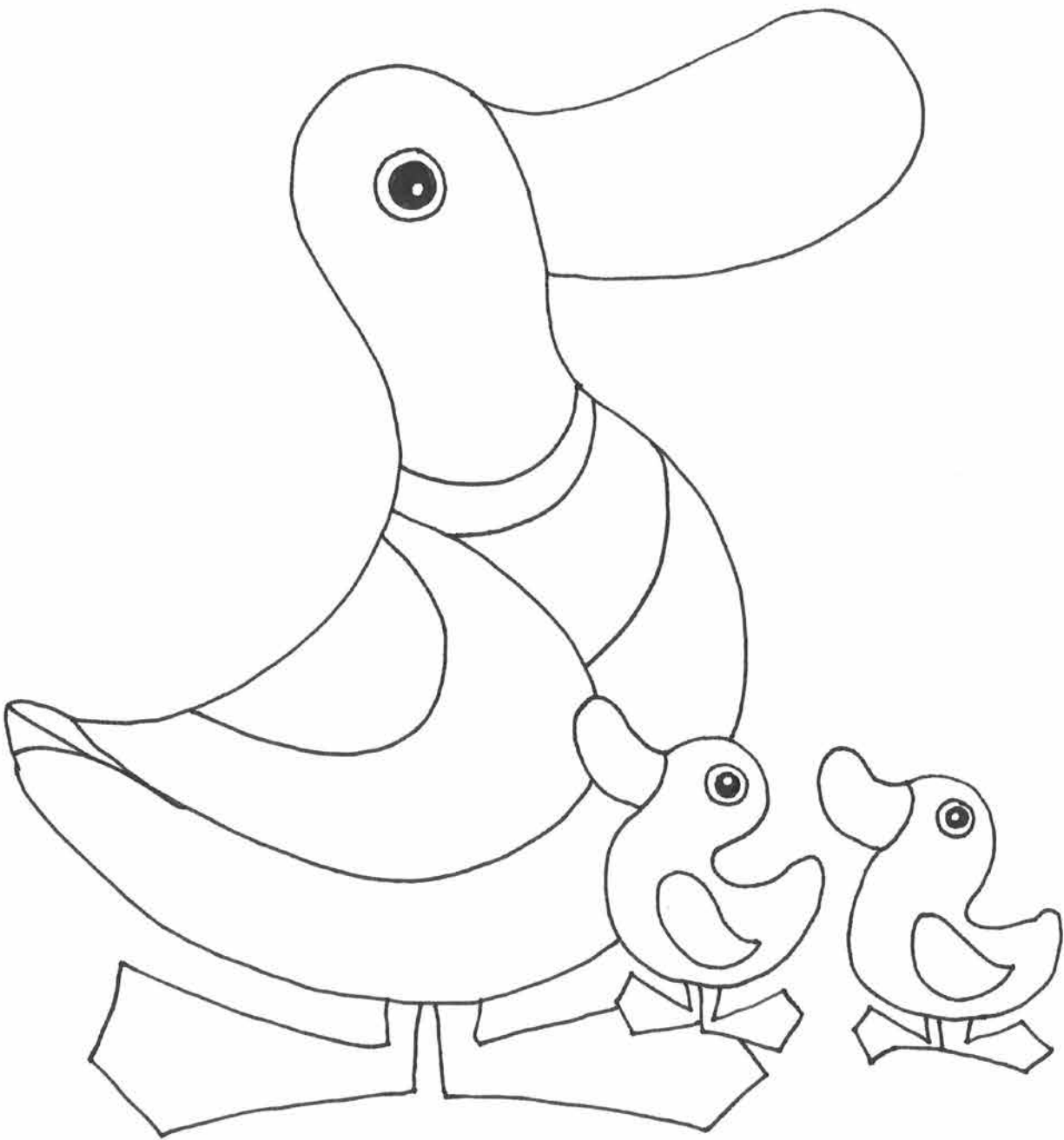
Im zweiten Durchgang überlegen wir uns, welche Eigenschaften wir aneinander schön finden, und bringen dies mit Hilfe des zweiten Zauberstabs zum Ausdruck, z.B.: „du bist sehr geduldig!“



Komplimenten-Blume

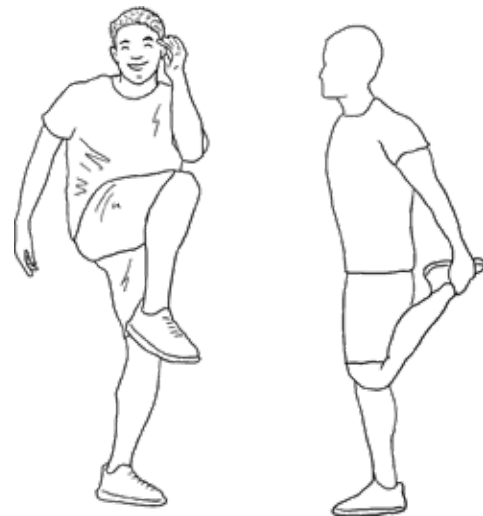
Die Komplimente aus dem obigen Impuls können auch sichtbar gemacht werden:

Jedes Kind kann sich aus verschiedenfarbigem Papier eine Blume aussuchen, die mit dem Namen beschriftet wird, allerdings noch keine Blütenblätter hat. Während des Impulses schreibt die GL auf bunten Blütenblättern mit, danach kann jedes Kind seine Blume auf einem Blatt Papier selbst gestalten. Auf diese Weise wird ersichtlich, wie unterschiedlich die Dinge sind, die andere an uns mögen.



Eine Atemreise

Der Titel des Theaterstücks verrät es bereits: Unser Prinz spielt liebend gern auf seiner Trompete. Entsprechend gut trainiert sind sein Zwerchfell und die übrige Atemmuskulatur. Das können wir zwar nicht sehen, aber hören. Denn zum Spielen von Blasinstrumenten - aber auch zum Singen und Sprechen - ist es unerlässlich, die Luft, die man ausstößt, bewusst zu kontrollieren. Wie so vieles im Leben kann man auch das üben. Fangen wir an!



Der Zwerchfell-Song

$\frac{4}{4}$	SCH	SCH	SCH	SCH	S	S	S	S
	linkes Knie zum rechten Ellbogen		rechtes Knie zum linken Ellbogen		linke Ferse zur rechten Hand		rechte Ferse zur linken Hand	
$\frac{4}{4}$	F	F	F	F	Ffffffffffffffffffffffffff			
	2x linker Arm innen abstreifen		2x rechter Arm innen abstreifen		Arme über dem Kopf zur Seite führen (Halbkreis)			

Atem-Schwimmreifen

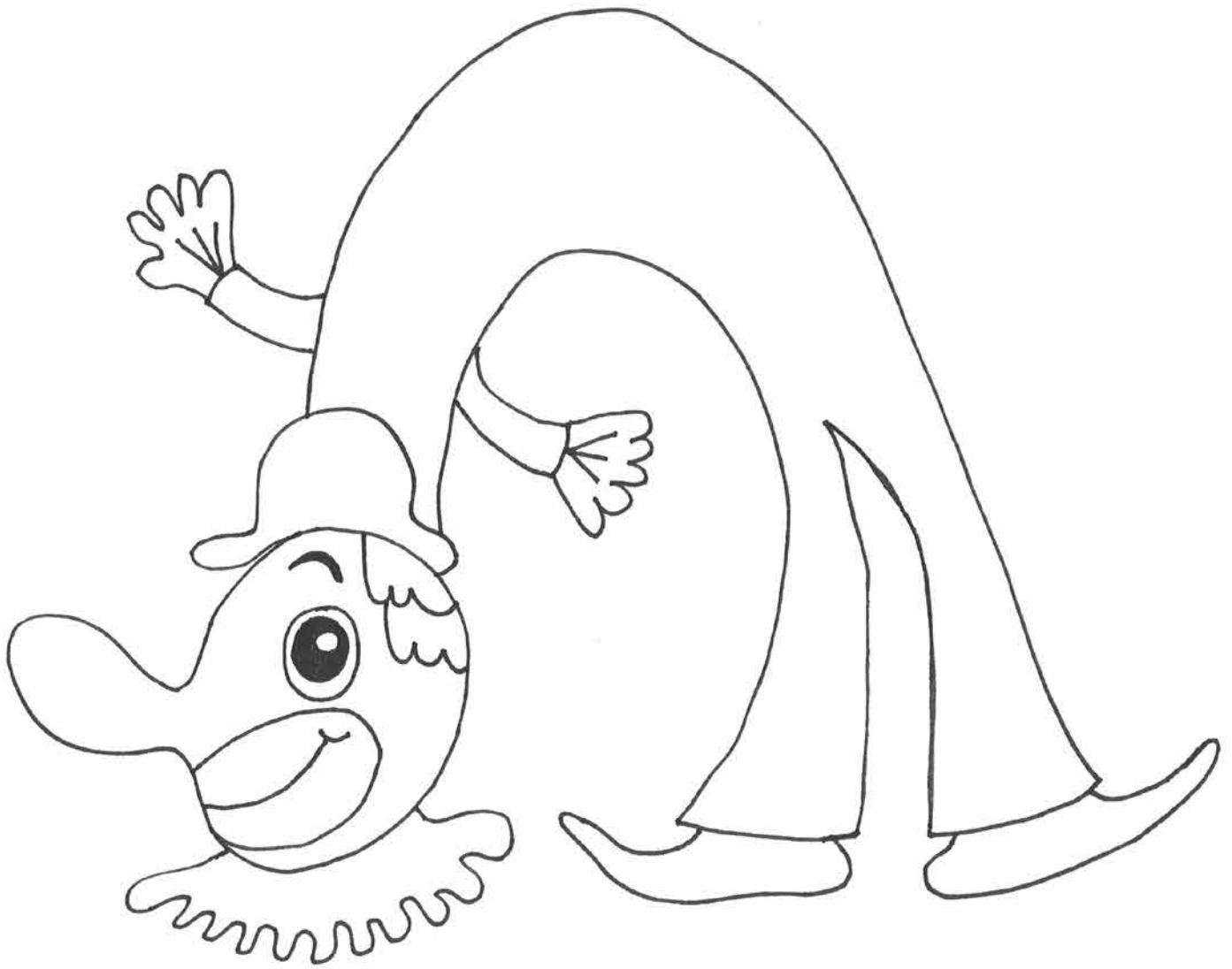
Das Zwerchfell ist unser wichtigster Atemmuskel. Wir können uns diesen Muskel ein bisschen so vorstellen wie einen Schwimmreifen, den wir durch Einatmen aufblasen und durch Ausatmen wieder auslassen können. Das können wir in der Gruppe gemeinsam ausprobieren:

Dazu verteilen wir uns im Gruppenraum und stellen uns gut geerdet hin. Wir stellen uns vor, in unseren Bäuchen wäre ein Schwimmreifen montiert. Nun schließen wir die Augen und versuchen, in diesen Schwimmreifen hinein zu atmen. Wenn wir es richtig machen, wölbt sich der Bauch beim Einatmen nach außen und wird beim Ausatmen wieder flacher.

Wenn das klappt, können wir beginnen, mit verschiedenen Lauten zu experimentieren. Könnt ihr sie in eurem Schwimmreifen spüren?



- SCH SCH SCH SCH
- S S S S
- F F F F
- Ffffff- dabei lassen wir alle Luft ausströmen, bis der Schwimmreifen ganz leer ist.



Mit den Lippen sprechen

Den Lippen kommt beim Trompetenspiel eine zentrale Bedeutung zu. Sie sind aber auch für das Sprechen sehr wichtig. Ebenso die Zunge. Schon kleinste Veränderungen in der Stellung von Lippen oder Zunge bewirken oft große stimmliche Veränderungen. Durch Üben können wir zum Beispiel lernen, verständlicher zu sprechen oder Laute einfacher zu produzieren. Und das Beste daran: Es macht richtig Spaß!



Sprechspiele

Im Gemeinschaftskreis probieren wir Sprechspiele aus. Das klingt nicht nur lustig, sondern trainiert auch die Mundmotorik. Wir starten mit den folgenden beiden Übungen. Im Anschluss können wir gemeinsam noch weitere Ideen sammeln und ausprobieren.

Versucht zu sprechen oder zu zählen, während ihr

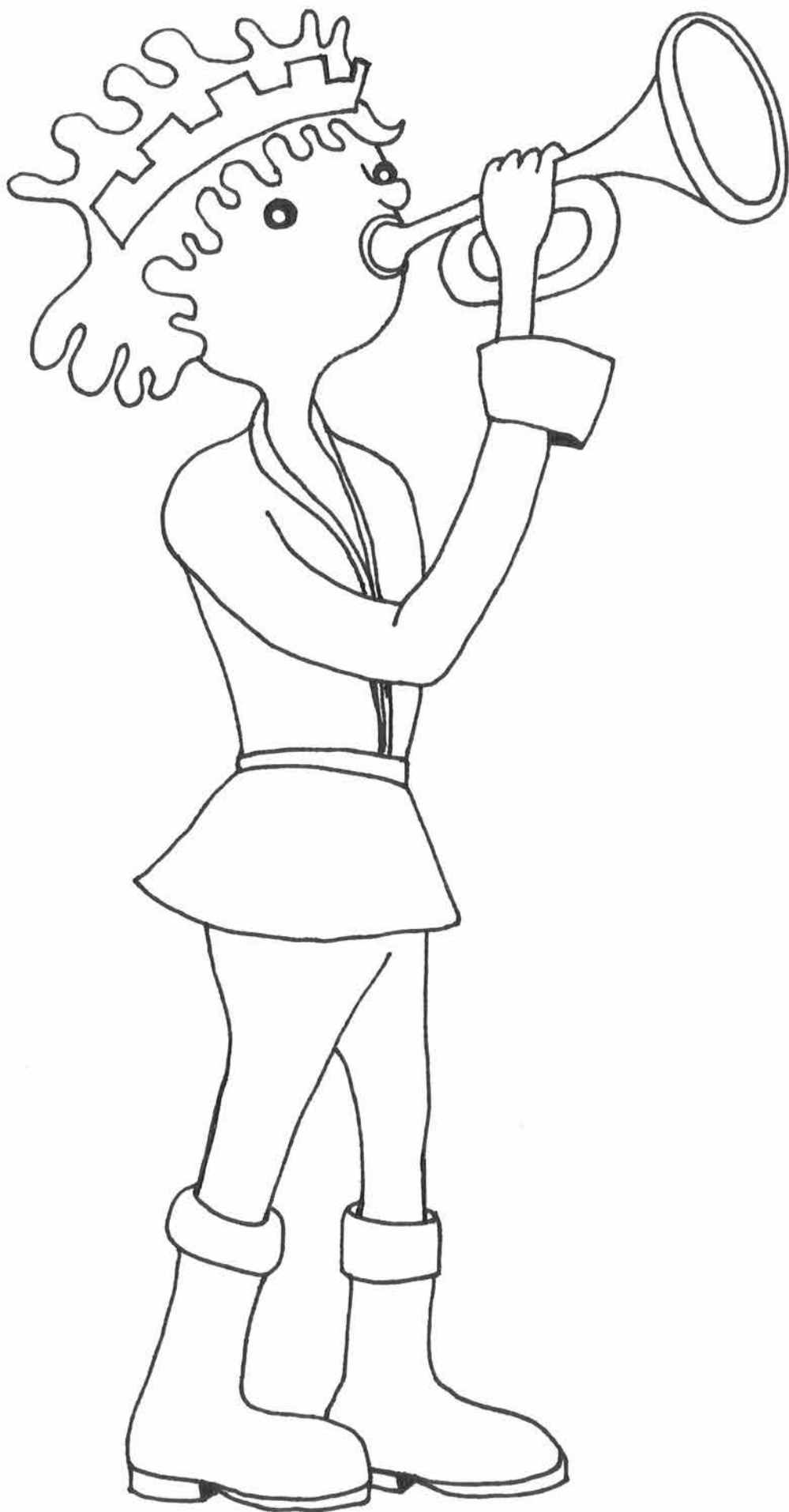
- die Ober- und Unterlippe über die Zähne zieht, so als ob ihr kein Gebiss hättet. (= „Oma/ Opa-Sprache“)
- den Daumen zwischen den oberen und unteren Schneidezähnen einklemmt.



Zungenspiele

Auch die Zunge können wir gemeinsam trainieren. Dazu erzählt die GL eine Zungengeschichte und die Kinder führen die entsprechenden Bewegungen aus.

<i>Es ist Morgen. Der Prinz schläft ganz gechillt in seinen Gemächern.</i>	Den Mund öffnen, die Zunge liegt ganz ruhig und breit.
<i>Er wohnt in einer Burg mit einem Burggarten rundherum</i>	Die Zunge umfährt die Lippen.
<i>Die Sonne scheint zum Fenster herein. Er wacht auf und streckt sich.</i>	Die Zunge ganz weit herausstrecken.
<i>„O Schreck, wo ist meine Trompete?“ Er läuft in der Burg rauf und runter, um sie zu suchen.</i>	Die Zunge mehrmals rauf und runter zu Nase und Kinn strecken.
<i>Er läuft auch die Burgzinnen entlang.</i>	Mit der Zunge die Zahnreihe außen und innen nachfahren.
<i>Er sucht im rechten Burgturm.</i>	Mit der Zunge eine Beule in die rechte Backe machen.
<i>Und er sucht auch im linken Burgturm.</i>	Mit der Zunge eine Beule in die linke Backe machen.
<i>Er rollt im Rittersaal den Teppich zusammen, um darunter zu suchen.</i>	Mit der Zunge ein Röllchen machen.
<i>Verzweifelt läuft er zurück in seine Gemächer und verschiebt alle Möbel.</i>	Den Unterkiefer hin und her schieben.
<i>Er schaut traurig zum Fenster hinaus und winkt seinen Eltern zu.</i>	Die Zunge herausstrecken und mit ihr winken.
<i>Die Eltern halten die Trompete hoch. „Ach ja, ich habe sie gestern in der Schatzkammer gelassen, damit ihr nichts passieren kann“, denkt er und lächelt seinen Eltern zu.</i>	Den Mund breit machen und lächeln.



Trompete? Kazoo!



Es gibt viele Blasinstrumente, von der Blockflöte bis zum Saxofon, die alle unterschiedlich klingen. Zwei Dinge haben sie gemeinsam: Sie brauchen unseren Atem und viel Zeit zum Üben. In welchem Alter unser Prinz mit dem Trompetenspiel begonnen hat, ist nicht überliefert. Wir fangen jedenfalls schonmal an zu üben und basteln uns dafür unser eigenes Instrument.

Trööt!

Mit einfachen Mitteln können wir uns selbst ein Instrument basteln, und zwar ein Kazoo!

Dazu brauchen wir:

- eine Klopapier- oder Küchenrolle (ca. 10-15cm lang)
- Transparentpapier, Seidenpapier, Butterpapier (ca. 5x5 cm)
- Gummiband
- Farbe und andere Gestaltungsmaterialien zum Dekorieren

Jedes Kind bastelt sein eigenes Instrument, GL unterstützt dabei.

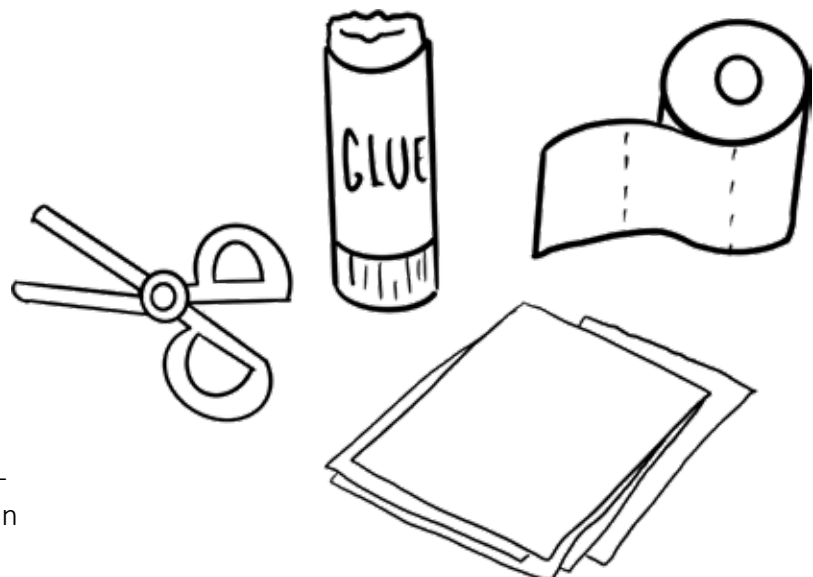
Zuerst wird das Papier mit einem Gummiband befestigt, sodass es straff über einem Ende der Papprolle sitzt. Es sollte gut fixiert und gespannt sein, aber nicht zu fest, damit es vibrieren kann. Tipp: Im Internet gibt es zahlreiche Bastelanleitungen.

Danach wird etwa 2-3 cm vom offenen Ende entfernt ein kleines Loch (ca. 0,5 cm Durchmesser) in die Seite der Papprolle geschnitten. Dieses Loch dient dazu, die Luftzirkulation zu ermöglichen und den Klang zu erzeugen.

Trööt?

Achtung, das Kazoo funktioniert nicht wie eine Trompete, in die man hineinbläst. Um zu klingen, benötigt das Kazoo unsere Stimme!

Gespielt wird es durch summen, brummen, singen, sprechen etc. in die offene Seite der Rolle. Probiert es aus und hört, wie lustig die eigene Stimme klingt!





Herausgeber: Theater LILARUM GmbH - 1030 Wien - Göllnergasse 8 - www.lilarum.at