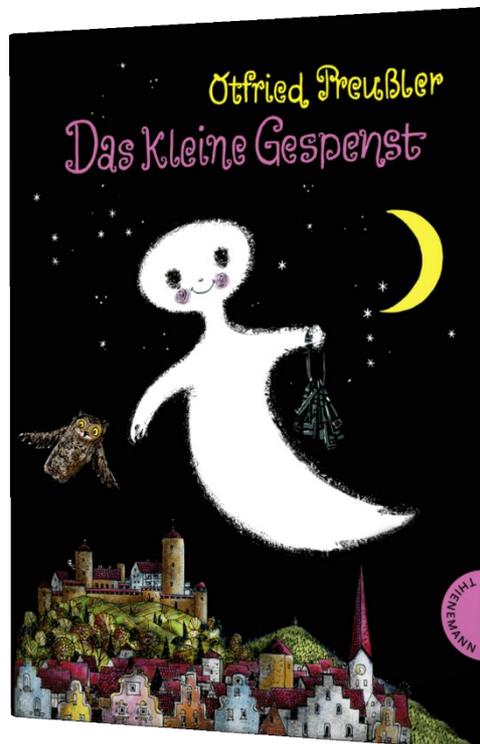


Pädagogische Handreichung

Anregungen für Schreibaufgaben und theaterpädagogische Übungen

Otfried Preußler:

Das kleine Gespenst



Autorin: Agnes Gerstenberg

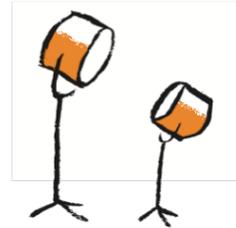
Redaktion: Verlag für Kindertheater

Verlag für Kindertheater Weitendorf GmbH

Max-Brauer-Allee 34

22765 Hamburg

www.kindertheater.de



Anregungen für Schreibaufgaben und theaterpädagogische Übungen zu

Das kleine Gespenst

von Otfried Preußler

für Schülerinnen und Schüler der 1. bis 4. Klasse

Auf Burg Eulenstein haust seit uralten Zeiten ein kleines, friedliches Gespenst. Einmal die Welt bei Tageslicht zu sehen, ist sein größter Wunsch. Als durch einen Fehler die Turmuhr mittags Mitternacht schlägt, wird aus dem weißen Nachtgespenst ein schwarzes Taggespenst. Nicht nur für die Bewohner in Eulenstein bricht eine abenteuerliche Zeit an.

Auswahlliste Deutscher Jugendbuchpreis 1967

Das Buch erscheint im Thienemann-Esslinger Verlag.

Alle Aufführungsrechte liegen bei:
Verlag für Kindertheater
Weitendorf GmbH
Max-Brauer-Allee 34
22765 Hamburg

Agnes Gerstenberg, 1985 in Berlin geboren, schrieb mit 18 Jahren ihr erstes Theaterstück. Sie studierte Literatur- und Theaterwissenschaften an der FU Berlin und absolvierte den Lehrgang FORUM Text zum szenischen Schreiben an der uniT Graz. Ihre Theaterstücke wurden u.a. am Thalia Theater Halle aufgeführt und vom SWR als Hörspiel produziert. Im April 2023 ist mit „Unberührt“ ihr Debütroman erschienen.

www.AgnesGerstenberg.com



INHALT

1. Einstieg in die Geschichte	S. 3
a) Nachdenken Wer schläft am Tag und ist nachts wach?	S. 3
2. Schreiben	S. 3
a) Schreibübung Wenn alle anderen schlafen ...	S. 3
b) Reimen Gespensterkunde zur Geisterstunde	S. 4
3. Zeichnen und Gestalten	S. 5
a) Recherche Was ist eine Kanalisation?	S. 5
b) Zeichnen Unterirdischer Stadtplan	S. 5
c) Malen Reiterbildnis General Torsten Torstenson	S. 5
4. Theater und Darstellendes Spiel	S. 6
a) Schattentheater Tag- und Nachtgespenst	S. 6
b) Theaterübung Ich glaub, es spukt	S. 7
c) Bewegungsspiel Gespenster-Memory	S. 7



Oper Graz, 2011 © Karim Zaatar

1. Einstieg in die Geschichte

a) Nachdenken | Wer schläft am Tag und ist nachts wach?

Ganz am Ende des Theaterstücks singen die Wesen, die sonst nur zur Geisterstunde ihr Unwesen treiben folgendes Lied:

Alle	Die Welt ist schön bei Tageslicht, Doch gibt's nichts Schön-, nichts Schönres nicht Als blaue Nacht und Mondenschein Bei uns hier auf Burg Eulenstein ...
------	--

Macht euch Gedanken – allein, in kleinen Gruppen oder in der ganzen Klasse:

- Wann beginnt für euch der Tag und wann die Nacht?
- Was ist der Unterschied zwischen Tag und Nacht
- Was kann man nachts sehen? Was nur am Tag?
- Welche Tiere kennt ihr, die tagsüber schlafen?
- Kennt ihr Tiere, die besonders wenig/viel/im Stehen/komisch schlafen?

2. Schreiben

a) Schreibübung | Wenn alle anderen schlafen ...

Alle ab. Zwölf Glockenschläge vom Rathausturm. Deckel der Truhe hebt sich, Gespenst taucht auf und singt.

GESPENST	Geisterstunde, Geisterstunde, Tiefes Schweigen in der Runde, Blaue Nacht und Mondenschein <i>(Es niest und reibt sich die Augen)</i> Mondenschein? Seit wann scheint der Mond so hell? Ich glaube fast, es ist lichter Tag ... <i>(Eilt zum Fenster und blickt hinaus)</i> Nicht zu fassen, wie bunt die Welt ist! Die Dächer so rot, die Wiesen so grün – und der Himmel mit seinen weißen Wolken so blau! Ist das ein Traum – oder sollte ich wirklich bei Tag erwacht sein?
----------	---

Das kleine Gespenst ist normalerweise ab Mitternacht für eine Stunde wach. Also dann, wenn alle anderen schlafen. Und es wünscht sich nichts sehnlicher, als einmal am Tage wach zu sein. Als es ihm gelingt, treibt es allerhand Schabernack.

- Was würdet ihr tun, wenn ihr wach sein könntet, während alle anderen schlafen?
- Stellt euch vor, ihr hättet einen Schlüssel, mit dem ihr klappern und andere zum Erstarren bringen könntet und ihr könntet euch fliegend fortbewegen, genauso wie das kleine Gespenst.
- Schreibt auf, was ihr in der Nacht als Schlossgespenst eine Stunde lang treiben würdet.

b) Reimen | Gespensterkunde zur Geisterstunde

In der Geschichte von Otfried Preußler reimt nicht nur das kleine Gespenst. Fallen euch auch ein paar Reime ein?

- Entscheidet euch für einen der folgenden Begriffe und nehmt ihn als Überschrift für ein kurzes Gedicht. (Wenn euch nicht gleich etwas einfällt, probiert euch gern an einem Elfchen oder Treppengedicht.)

Mond | Burg Eulenstein | Geisterstunde | Mitternacht | Gespenst | Rathausuhr | Glockenschlag | Die Feier

Elfchen

1. Zeile: 1 Wort → Thema
2. Zeile: 2 Wörter
3. Zeile: 3 Wörter
4. Zeile: 4 Wörter
5. Zeile: 1 Wort → Zusammenfassung

Beispiel

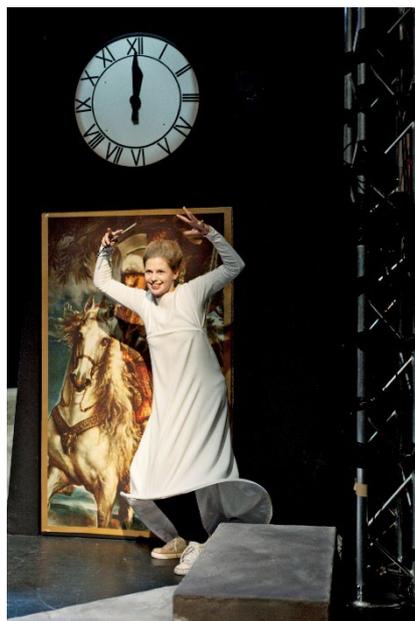
Mitternacht
Stille, Mondschein
Ein kleines Gespenst
fliegt um die Burg.
huuuuu

Treppengedicht

Schreibe
Schreibe in
Schreibe in jede
Schreibe in jede Zeile
Schreibe in jede Zeile ein
Schreibe in jede Zeile ein weiteres
Schreibe in jede Zeile ein weiteres Wort

Beispiel

Das
Das kleine
Das kleine Gespenst
Das kleine Gespenst fliegt
Das kleine Gespenst fliegt um
Das kleine Gespenst fliegt um die
Das kleine Gespenst fliegt um die Burg.



Oper Graz, 2011
© Karim Zaatar

3. Zeichnen und Gestalten

a) Recherche | Was ist eine Kanalisation?

Herbert beobachtet, wie sich der Kanaldeckel wie durch Geisterhand hebt und senkt. Tatsächlich hat das kleine Gespenst bei seinem Tagesausflug zur Mittagsstunde in der Wand eines Brunnens einen Weg in die Kanalisation der Stadt gefunden.

- Wisst ihr, was eine Kanalisation ist?
- Tauscht euch in kleinen Gruppen aus oder fragt (als Hausaufgabe) eure Freunde, Geschwister, Eltern und schlagt im Lexikon nach!

b) Zeichnen | Unterirdischer Stadtplan

Wenn ihr herausgefunden habt, was eine Kanalisation ist, zeichnet einen unterirdischen Stadtplan, der zu Eulenstein passen könnte.

Findet ihr heraus, welchen Weg das kleine Gespenst in der Geschichte nimmt? Zeichnet ihn in eure Karte.

c) Malen | Reiterbildnis General Torsten Torstenson

In der Geisterstunde erwacht nicht nur das kleine Gespenst, sondern auch die Gemälde des Burggrafen Georg-Kasimir, des Generals Torstenson und der Pfalzgräfin Genoveva.

- Entscheidet euch für eines der Gemälde und zeichnet die Person, die sich darauf befindet!

Das Gespenst schwenkt den Schlüsselbund, Fräulein Kniesebein erstarrt.

GESPENST

Also, ich muss schon sagen, so gut hab ich selten geschlafen wie hier, im Rathaus von Eulenberg ... Aber was ist denn das? Überall Bilder von diesem Torsten Borstenson! Scheinst dich ja mächtig wohlfühlen auf deinem Gaul, alter Schwede! – Na warte! *(Es nimmt einen dicken Filzstift zur Hand und macht sich ans Werk)* Was hältst du von einer Brille? – Ach, Morstenson, siehst du klug aus! Und große Ohren, damit dir die Brille nicht runterfällt! *(Huscht zum nächsten Bild)* Eine schöne dicke Kartoffelnase mit einer Warze drauf, das ist auch nicht schlecht! Und zwei Eberzähne, hi-hi, hi-hi! *(Es schwenkt vor Freude den Schlüsselbund.)*

Das kleine Gespenst verunstaltet im Rathaus, genauer in der Amtsstube des Bürgermeisters, die Bilder von General Torsten Torstenson, während die Sekretärin schläft.

Habt ihr auch Lust, ein Bild zu verunstalten? Jemandem eine Kartoffelnase mit einer Warze drauf zu zeichnen?

- Dann tauscht die von euch gemalten Bilder untereinander und lasst eurer Fantasie freien Lauf.
- Tauscht die Bilder anschließend zurück. Wie gefallen euch die gemeinsamen Kunstwerke?

4. Theater und Darstellendes Spiel

a) Schattentheater | Tag- und Nachtgespenst

Spielt mit Licht und Schatten und bringt das kleine Gespenst in eurem eigenen Schattentheater auf die Bühne!

Material

Für die Figuren und die Kulisse:

- schwarzer Karton
- dünne Holzstäbe
- Klebeband
- Schere
- Transparentpapier, weiß und farbig

Für die Bühne:

- dünnes weißes Tuch/Laken
- dunkles Tuch
- Reißzwecken
- Schreibtischlampe

Figuren

Schneidet aus dem schwarzen Karton Figuren und Kulissen aus – zum Beispiel das kleine Gespenst, den Uhu, verschiedene Personen, eine Fledermaus, einen Mond, die Burg Eulenstein, einen Baum, Häuser, einen Schlüsselbund, etc.

Überlegt euch: Wie könnt ihr den Tag und die Nacht darstellen? Welche Figuren und Kulissen braucht ihr dafür?

Farbige Elemente könnt ihr einfügen, indem ihr aus den schwarzen Figuren kleine Formen ausschneidet und mit buntem Transparentpapier beklebt.

So könnt ihr auch ein Tag- und ein Nachtgespenst herstellen: Das schwarze Taggespenst einfach aus dem Karton ausschneiden. Für das weiße Nachtgespenst schneidet ihr aus der Gespensterform das Innere heraus, so dass nur noch ein schwarzer Rand stehen bleibt (nicht zu dünn, sonst wird es zu wackelig!). Dann beklebt ihr die Figur mit weißem Transparentpapier.

Befestigt die Holzstäbe mit dem Klebeband von unten an den Figuren, damit ihr sie beim Theaterspielen führen könnt.

Bühnenbau

Spannt das schwarze Tuch mithilfe der Reißzwecken unten in einen Türrahmen, so dass ihr dahinter sitzen könnt, ohne dass die Zuschauer auf der anderen Seite eure Köpfe sehen können. Das weiße Laken spannt ihr darüber – dies ist eure Spielfläche. Platziert eine Lampe so, dass sie die weiße Spielfläche möglichst komplett beleuchtet. Am besten stellt ihr sie auf einen Tisch oder Stuhl hinter euch. Hockt euch nun hinter die Tücher und lasst eure Figuren auf dem weißen Tuch Schatten erzeugen. Dann heißt es: Bühne frei für das kleine Gespenst!

b) Theaterübung | Ich glaub, es spukt

Zur Geisterstunde erschrecken selbst liebe kleine Gespenster gerne Menschen. Doch nur selten hat jemand ein Gespenst gesehen. Deshalb fragen sich viele: Wie bewegt sich so ein Gespenst? Und wie sieht es aus, wenn es jemanden erschreckt?

- Lauft zunächst im Schrittempo durch den Raum. Versucht dabei folgende Regeln zu beachten:
 1. nicht sprechen
 2. niemanden im Vorbeigehen berühren
 3. gleichmäßig im Raum verteilen, also immer dahin laufen, wo eine Lücke ist.
- Wenn das klappt, probiert jedes Kind für sich wie ein Gespenst zu gehen, zu fliegen oder durch den Raum zu huschen.
- Anschließend gibt die Spielleiterin von außen ein paar Eigenschaften vor, die sich auf die Bewegung des Gespenstes auswirken, zum Beispiel: *verliebt, in Eile, ängstlich, kichernd, etc.* Versucht diese in der Rolle als Gespenst umzusetzen.
- Nun darf jedes Kind für sich probieren, wie es als Gespenst jemanden erschrecken würde. Dafür könnt ihr jedes Mal, wenn ihr einem anderen Gespenst begegnet, eine erschreckende Pose einnehmen und gruselige Geräusche machen.
- Ergänzend gibt die Spielleiterin von außen vor, wen oder was ihr erschrecken sollt, zum Beispiel: *einen Riesen, eine Maus, eure Eltern, etc.* Versucht, dies in der Art und Weise eures Erschreckens zu berücksichtigen. Verändern sich Haltung und Geräusche?

c) Bewegungsspiel | Gespenster-Memory

Kennt ihr Memory? Gespenster-Memory funktioniert genauso wie jedes andere, nur dass es darum geht, passende Gespensterpaare zu finden. Diese zeichnen sich durch dieselbe Bewegung und dasselbe Spukgeräusch aus.

Vorbereitung:

- Für dieses Spiel müsst ihr mindestens 10 Kinder sein. Je mehr, desto besser.
- Außerdem braucht ihr eine gerade Anzahl an Mitspielern. Es empfiehlt sich, dass die Spielleiterin mitmacht, wenn es ansonsten eine ungerade Anzahl an Kindern wäre.

Ablauf:

- Zwei Kinder, die im Folgenden gegeneinander spielen werden, legen fest, auf welcher Seite des Raumes sie ihre gefundenen Paare stapeln werden und verlassen diesen anschließend.
- Nun finden sich alle anderen Kinder zu Paaren zusammen und überlegen sich eine Bewegung, die gleichzeitig mit einem Geräusch ausgeführt wird – beides sollte leicht zu merken und so kurz und einfach sein, dass es jederzeit wiederholbar ist.

- Anschließend solltet ihr den anderen kurz vorführen, wofür ihr euch entschieden habt, um sicher zu stellen, dass die Bewegungen und Geräusche der Paare sich nicht zu sehr ähneln.
- Dann verteilen sich die Gespenster im Raum und nehmen alle dieselbe Haltung ein, zum Beispiel stehend mit dem Kopf auf der Brust.
- Die beiden Kinder, die gegeneinander Memory spielen, werden hereingerufen.
- Sie dürfen nun abwechselnd erst ein und dann ein zweites Kind an der Schulter antippen – und so zum Leben erwecken. Sobald ein Gespenst an der Schulter angetippt wurde, wacht es auf und führt seine Bewegung vor, inklusive Geräusch.
- Wurde ein Gespensterpaar gefunden, zum Beispiel von Kind 1, so stellt es sich zusammen auf die Seite, die Kind 1 zugeordnet wird und Kind 1 darf weiterraten.
- Wurden zwei Gespenster aufgedeckt, die nicht zusammenpassen, ist das andere Kind dran. Und so weiter.
- Wer am Ende am meisten Gespenster-Paare gefunden hat, hat gewonnen.

TIPP: Wenn sich die Anzahl der Paare zwischen 5 und 8 bewegt, bietet es sich an, nach jedem Spielzug zu wechseln. Sonst passiert es leicht, dass eines der Kinder die wenigen Paare mit einem Mal aufdeckt und der Gegenspieler keine Chance mehr hat.

STÜCKEMPFEHLUNGEN

Weitere Stücke von Otfried Preußler beim Verlag für Kindertheater

<u>Titel</u>	<u>Regiehandreichung</u>	<u>Pädagogische Handreichung</u>
Das kleine Gespenst	x	x
Der Engel mit der Pudelmütze	x	
Der goldene Brunnen		
Der kleine Wassermann		x
Der Räuber Hotzenplotz		x
Der starke Wanja		x
Die dumme Augustine		
Die kleine Hexe		x
Hörbe mit dem großen Hut		x
Ich bin Pumphutt		
Krabat	x	x

Detaillierte Inhaltsangaben zu diesen und vielen weiteren Stücken finden Sie auf unserer Homepage unter www.kindertheater.de.

Alle Texte und Handreichungen können kostenlos und unverbindlich zur Ansicht bestellt werden. Bitte geben Sie Ihre Bestellung per E-Mail oder über das Bestellformular auf unserer Homepage auf.

Verlag für Kindertheater Weitendorf GmbH

Max-Brauer-Allee 34

22765 Hamburg

www.kindertheater.de

kindertheater@vgo-kindertheater.de

Tel: 040-607 909 916