

Theaterpädagogisches Begleitmaterial

„Der fabelhafte Garten des Fusselkopf Senfkorn“

Ein träumerisch bunter Jahresreigen
mit Puppen, Musik und Tanz von Gabriele Hänel

Für Kinder ab 4 Jahre



Liebe Pädagoginnen und Pädagogen,

die Natur wechselt ständig ihr Kleid, kennt Frühling, Sommer, Herbst und Winter. Sie steckt auch voller Wunder und Geheimnisse und ist mit ihrer Tier- und Pflanzenwelt schützenswert.

Mit dem Stück „Der fabelhafte Garten“ können Kinder ab 4 Jahren die Natur im Wandel der Jahreszeiten entdecken.

Mit dem vorliegenden theaterpädagogischen Begleitmaterial erhalten Sie Gesprächsimpulse, Spielangebote und zusätzliche Informationen für eine kindgerechte Vor- oder Nachbereitung des Theaterbesuches.

A INSZENIERUNGSfeedback

1.) 5-Finger-Feedback

Für dieses besondere Feedback-Format können die Schülerinnen und Schüler auf einem DIN A4-Blatt ihre eigene Hand umspuren und ihre Antworten direkt in oder an die jeweiligen Finger schreiben. Dabei ist jeder der fünf Finger mit einer Frage verbunden:



DAUMEN HOCH! Was war mein Highlight? (Daumen)

AHA-MOMENT! Was war eine wichtige Erkenntnis für mich? Was habe ich gelernt? (Zeigefinger)

DAS WAR NIX! Was hat mir nicht gut gefallen? Was hat mich gestört? (Mittelfinger)

HERZ-KLOPFEN Was ging mir zu Herzen? Was hat mich besonders berührt? (Ringfinger)

ZU KURZ Wovon hätte ich gern mehr gehabt? Was kam mir zu kurz? (Kleiner Finger)

Es können einzelne Szenen, kurze Momente, eine spezielle Puppe oder Musik etc. benannt werden.

2.) Koffer packen

Setzen Sie sich mit den Kindern in einen Kreis und spielen Sie eine spezielle Variante des Spiels „Ich packe meinen Koffer“, indem jedes Kind der Reihe nach eine Puppe, ein Bühnenelement, ein Thema oder Wort aus dem Stück „Der fabelhafte Garten“ benennt. Der Satz „Ich packe meinen Koffer“ kann abgewandelt werden in: „Ich packe meinen fabelhaften Garten“ oder „Ich spiele den „fabelhaften Garten“ und brauche dafür ...“.



Beispiel:

Kind 1: „Ich spiele den „fabelhaften Garten“ und brauche dafür einen Faun.

Kind:2: „Ich spiele den „fabelhaften Garten“ und brauche dafür einen Faun und ein Herz für die Natur.“

Kind 3: „Ich spiele den „fabelhaften Garten“ und brauche dafür einen Faun, ein Herz für die Natur und eine Grille.“

Auf diese Weise können sich die Kinder spielerisch an die auftretenden Tiere, wichtige Elemente (Musik, Frühling, Schnee...) und Themen (Mitgefühl, Hilfsbereitschaft, Wut, Einsamkeit) erinnern.

B STÜCKINHALTE VERTIEFEN

1.) Die Fabel – Eine Geschichte mit „vermenschlichten“ Tieren



Ausgangspunkt Gabriele Hänel selbst erdachte Geschichte um den kleinen Faun Fusselkopf und seinen fabelhaften Garten war die alte Fabel „Die Grille und die Ameise“.

Eine Fabel ist eine besondere Erzählform, bei der Tiere mit menschlichen Eigenschaften im Zentrum der Handlung stehen.

Sammeln Sie mit den Kindern die Eigenschaften oder besonderen

Verhaltensweisen der auftretenden Tiere:

Beispiele:

- Maestro Grille: bescheiden, zurückhaltend, musikalisch...
- Frosch Oggeldog – wütend, verliebt, fürsorglich...
- Hirschkäfer Herr Schröter – weltabgewandt, einsam, eingebildet...
- Libelle Maraya – frech, leidenschaftlich, risikobereit, Künstlerin...
- Faun Fusselkopf – mitfühlend, lustig, besorgt, liebevoll, liebt Natur und Musik...
- Ameise – fleißig, gruppenorientiert, angepasst...
- Hummel Bombulina – niedlich, emsig, fleißig, ideenreich...
- Maulwurf Jupp – zurückgezogen, genervt, eigenbrödlerisch, mitfühlend

2.) Fabelhafte Moral

Fabeln haben auch immer eine lehrreiche Erkenntnis, die sogenannte „Moral der Geschichte“. In der Originalfabel von Äsop muss die Grille sterben, weil sie vergessen hat, für den Winter vorzusorgen: „Wenn du im Sommer nur singst und pfeifst, musst du im Winter Hunger leiden. Faulenzen bringt kein Brot ins Haus.“

Hänel lässt in ihrer Fassung Grille und Libelle nicht sterben und endet mit einer anderen Moral. Denn was wäre der Sommer ohne Musik und Lebensfreude? Faun Fusselkopf lehrt uns Großzügigkeit und Mitgefühl und hat eine ganz fabelhafte Idee:

„Ich baue einen Fabelhaften Garten, damit niemand sterben muss, wenn er sich mal verspätet oder etwas vergessen hat, wenn er ein bisschen faul oder frech war, wenn er sich der Schönheit des Augenblicks hingegen hat. Das kann und soll ja alles passieren im Leben.“

Ameise Klarissa und Hummelkönigin Bombulina verfolgen eine andere Lebensweise als die verspielte, freche Libelle:

Klarissa:

Immer gruppenorientiert!
Hinauf! Hinauf! Treppauf treppauf!
Finden, sammeln, tragen!
Ohne Fleiß kein Preis
Sparen! Sorgen! Nix verborgen!
Alles für unseren Ameisenhaufen!
Dank emsiger Ekstase,
Winkt süßer Sieg am Ende der Straße.
Fleiß zahlt sich aus!

Bombulina:

Ihr könnt doch nicht nur quasseln und singen
Man muss Nektar nach Hause bringen.

a) *Sprechen Sie mit den Kindern über Vor- und Nachteile der unterschiedlichen Lebensweisen.*

Vorsorge, Fleiß, Arbeit, Anpassung	einerseits
Leben im Augenblick, Spaß, Kunst, Eigensinn	andererseits

b) *Sprechen Sie mit den Kindern nun über das Verhalten des Fauns.*

Er schätzt die Vielfalt und Toleranz allen Lebensweisen gegenüber, übt Nachsicht und Mitgefühl für alle Tiere.

Hat aber nicht auch die Moral der Fabel von Äsop seinen Wert? Sollte man nicht für sein Handeln die Verantwortung übernehmen und die Konsequenzen tragen?



3.) Naturschutz

Im Programmheft werden Hummel, Hirschkäfer, Grille und Seerose genauer vorgestellt.

Lesen Sie den Kindern die kurzen Steckbriefe vor und zeigen Fotos von diesen Tieren/Pflanzen. Welche haben die Kinder selbst schon einmal gesehen oder sogar näher beobachtet? Kennen die Kinder andere Insekten oder Kleintiere des Waldes? Haben sie sogar schon einmal etwas Hilfreiches für die Natur getan? Zum Beispiel Müll im Wald gesammelt, eine Blumenwiese gesät, die Vögel im Winter gefüttert etc.

4.) Das Fusselkopf-Brettspiel

Mit diesem einfachen Brettspiel können die Kinder spielerisch die Stückinhalte und kleinen Wissensinhalte vertiefen.

Drucken Sie dafür das DIN A3-Brettspiel auf zwei DIN A4-Seiten aus (Poster-Druck-Funktion) und kleben Sie sie auf einen gefalteten Karton. Als Spielsteine können einfache Dinge aus der Natur dienen, z.B. Eicheln, Steinchen, oder andere Figürchen aus Ihrer Einrichtung. Sie brauchen außerdem noch einen Würfel und schon kann's losgehen.

C GUT ZU WISSEN - WINTERSCHLAF

1.) Was ist ein Faun?

Faune sind Fabelwesen – sie existieren also nur in der Fantasie, tauchen in erdachten Geschichten, wie Märchen, Fabeln oder Sagen auf. Sie leben in Wäldern, sind halb Mensch, halb Ziege und setzen sich für die Natur und ihre Fruchtbarkeit ein. Sie werden häufig mit Hörner und Bocksbeinen dargestellt.

Kennen die Kinder noch andere Fabelwesen? Zum Beispiel Einhörner, Elfen, Kobold, Vampir, Pegasus, Meerjungfrauen.

2.) WIE ÜBERWINTERN TIERE?

Im Winter ist es draußen kalt und es gibt nur wenig Futter. Deshalb halten viele Tiere in dieser Zeit Winterschlaf. Sie ziehen sich zum Beispiel in eine Höhle zurück, um zu schlafen. Dabei sinkt die Körpertemperatur, Atmung und Herzschlag werden langsamer. So verbrauchen die Tiere weniger Energie und können über mehrere Monate schlafen ohne zu fressen. Meist haben sie sich auch schon im Herbst einen Fettvorrat angefressen, von dem sie im Winter leben.

Winterschläfer sind zum Beispiel Igel, Siebenschläfer, Murmeltiere und Fledermäuse. Andere Tiere wie Bären oder Eichhörnchen halten dagegen nur „Winterruhe“. Dabei sinkt die Körpertemperatur nicht so stark wie beim Winterschlaf. Die Tiere werden mehrmals zwischendurch wach und legen sich anders hin. Während Bären ohne Nahrung auskommen, müssen Eichhörnchen auch während der Winterruhe immer wieder fressen. Dazu nutzen sie Vorräte mit Nüssen und anderen Früchten, die sie im Herbst angesammelt haben.

Bei wechselwarmen Tieren wie Insekten, Amphibien und manche Reptilien spricht man von Winterstarre oder Kältestarre. Bei diesen Tieren fällt die Körpertemperatur so stark, dass sie sich gar nicht mehr bewegen können. Sie sind in dieser Zeit auch nicht weckbar. Alles Lebendige im Tier wird beinahe auf Null gesetzt. Der Eisfrosch lebt im Norden der USA und in Kanada. Er kann sich sogar teilweise einfrieren lassen, ohne zu sterben.

<https://klexikon.zum.de/wiki/Winterschlaf>

Von den im Stück auftretenden Tieren hält nur die Hummelkönigin Winterschlaf. Die Ameisen halten Winterruhe, und der Frosch fällt in eine Winterstarre.

Die jungen Hirschkäfer schlüpfen im Herbst, bleiben den Winter über noch im Boden und kriechen erst im Mai heraus, sterben aber noch vor dem nächsten Winter. Auch Libellen und Grillen sterben im Herbst. Der Maulwurf hält keinen Winterschlaf, legt sich aber einen Vorrat an Regenwürmern für die kalte Jahreszeit an und senkt Atemfrequenz und Körpertemperatur.

Impressum: Deutsch-Sorbisches Volkstheater Bautzen / Němsko-Serbske ludowe dźiwadło Budyšin, Seminarstr. 12, 02625 Bautzen // Telefon: 03591/584 236 // E-Mail: puppentheater@theater-bautzen.de // www.theater-bautzen.de //

Das Deutsch-Sorbische Volkstheater ist ein kommunaler Eigenbetrieb des Landkreises Bautzen und wird anteilig aus Mitteln des Kulturraumes Oberlausitz-Niederschlesien, der Stiftung für das sorbische Volk und die Stadt Bautzen gefördert. Die Stiftung erhält jährlich Zuwendungen aus Steuermitteln auf der Grundlage der beschlossenen Haushalte des Deutschen Bundestages, des Landtages Brandenburg und des Sächsischen Landtages.



Intendant: Lutz Hillmann // Redaktion: Karoline Wernicke



2



Fusselkopf singt mit euch ein Lied
ZIEL

10) Du hast Glück und entdeckst einen Hirschkäfer. Sie sind sehr selten. **Würfele noch einmal.**



10

Winter

9) Jupp lässt dich in seinem unterirdischen Tunnelsystem überwintern. Dafür singst du für ihn ein **Lied** und darfst **4 Felder vorgehen.**



9

8

7) Du hilfst den Ameisen, ihren Wintervorrat in den Ameisenhügel zu tragen. **Setze eine Runde aus.**

7

Herbst

6) Du hilfst Frosch Oggeldog den Plastikmüll aus seinem Teich zu sammeln. Zum Dank darfst du seine Seerose streicheln und **5 Felder vorhüpfen.**



6

3) Die Musik von Maestro Grille hat dir soviel Kraft gegeben: **Gehe vor zu Jupps Maulwurfshügel, Feld 8.**

3

Frühling

1

1) Du möchtest den Geigenklängen von Maestro Grille lauschen: **Gehe auf Feld 2.**

Willkommen in Fusselkopfs fabelhaftem Garten
START



4



4) Du gibst der entkräfteten Hummelkönigin Bombulina ein Schlückchen Zuckerwasser. Zum Dank fliegt sie mit dir **3 Felder weiter.**

5



5) Du bewunderst Libelle Maraya bei ihrem abenteuerlichen Kunstflug. **Setze eine Runde aus.**

Sommer