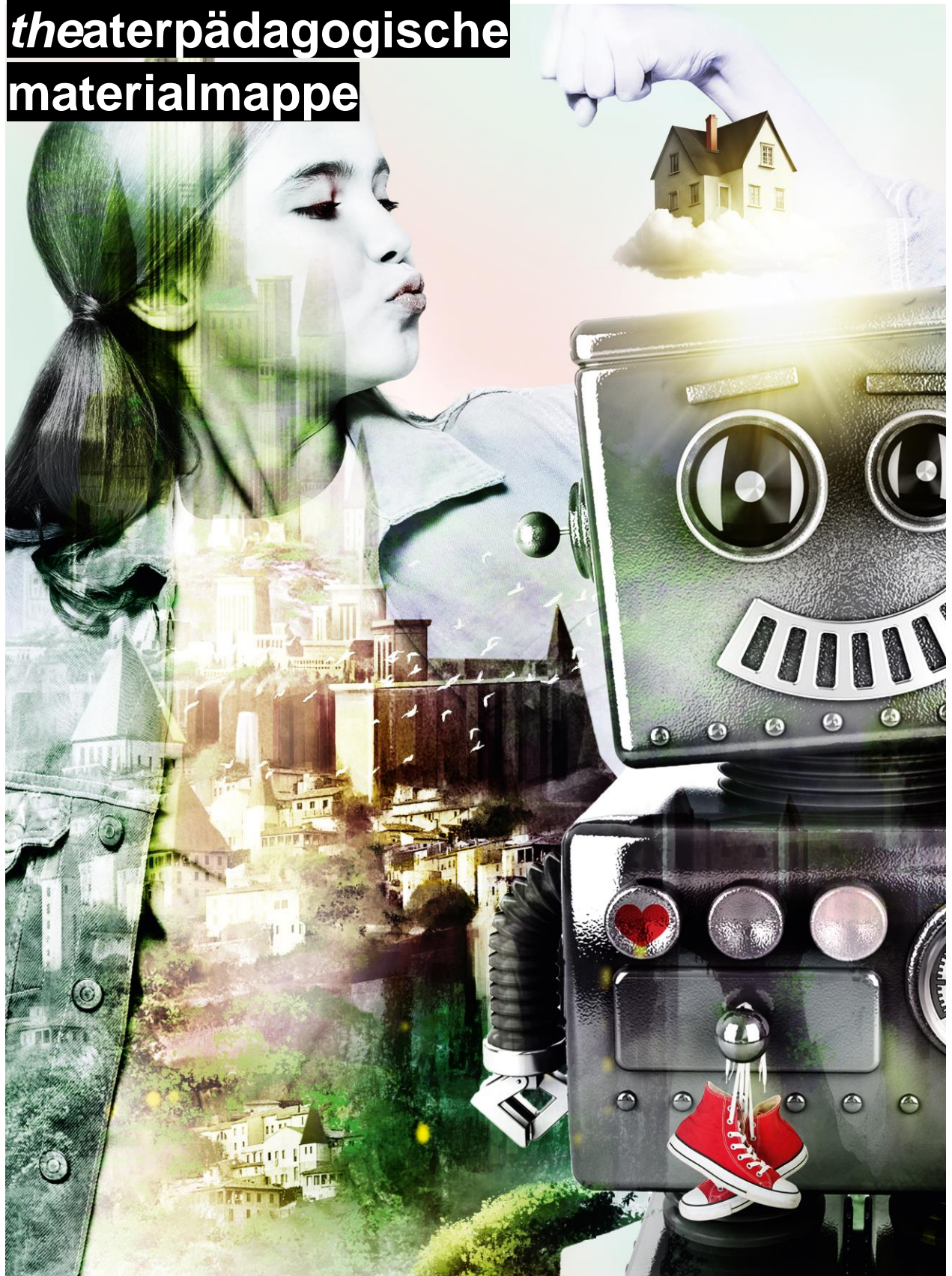


**theaterpädagogische
materialmappe**



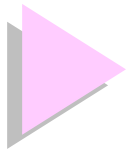
der zauberer von oz

Liebe Pädagog_innen,

in unserer Materialmappe finden Sie Informationen zu unserem Stück und unserer Inszenierung **der zauberer von oz.**

Zur künstlerischen Auseinandersetzung vor und nach dem Stückbesuch erhalten Sie Einblicke in verschiedene Übungen und Spiele. So möchten wir einen tollen Einstieg mit der Klasse/Gruppe in die Geschichte und einige Gestaltungsräume des Theaters unterstützen.

In unserer Materialmappe stoßen Sie auf folgende Symbole. Sie stehen für die unterschiedlichen Übungsformen, die wir Ihnen zur Vor- oder Nachbereitung vorschlagen:



Miteinander spielen



kreative Einzelarbeit



Austausch und Diskussionen

Bei Fragen zu diesem oder anderen Stücken oder unseren Vermittlungsformaten melden Sie sich gern bei:



Bettina Braun

Ansprechpartnerin für Hildesheim
05121 1693 212
b.braun@tfn-online.de



Noé Braumüller

Ansprechpartner_in für
Gastspielorte
05121 1693 213
n.braumueller@tfn-online.de

Wir wünschen Ihnen viel Spaß bei Ihrem Stückbesuch!

Die Vermittlungsabteilung des

**theater für
niedersachsen.**

www.mein-theater.live

inhaltsverzeichnis

| | |
|---|---|
| Inhaltliche Einführung | 4 |
| Die Regisseurin Ayla Yeginer und ihre Fassung | 4 |
| Figuren im Stück..... | 6 |
| Spielerische Vor- und Nachbereitung..... | 7 |

inhaltliche einführung

Die Geschichte handelt von dem Mädchen Dorothy und ihrem sprechenden Hund Toto. Die beiden leben mit Onkel und Tante auf einer Farm in Kansas. Das Leben dort ist sehr eintönig. Bei einem starken Sturm wird alles durcheinandergewirbelt und die Farm hebt ab. Dorothy und Toto landen im Märchenland Oz, wo sie von der guten Hexe Glinda freudig begrüßt werden. Sie erzählt den beiden, dass sie, um wieder nach Hause zu können, in die Smaragdstadt zum berühmten Zauberer von Oz müssen. Um dort hinzugelangen, bekommt Dorothy magische Schuhe von der guten Hexe. Auf diese Schuhe hat es auch eine andere Hexe abgesehen. Auf dem Weg in die Smaragdstadt lernen die beiden neue Freund_innen kennen: Strohhalm, Blechhahn und Löwe. Jeder von ihnen hat besondere Eigenschaften und zusammen sind sie ein super gutes Team. Als sie durch das Tor der Smaragdstadt gelangen, stehen sie vor dem großen Zauberer von Oz. Um das letzte Hindernis zu überwinden und die gemeine Hexe zu besiegen, müssen die neuen Freund_innen sich ihren Schwächen und Ängsten stellen.

Im Jahr 1900 wurde die Erzählung von Lyman Frank „Der Zauberer von Oz“ mit Illustrationen veröffentlicht. Wegen des großen Erfolges schrieben Baum und andere Autoren zahlreiche Fortsetzungen. Das Kinderbuch diente als Vorlage für die berühmte Musical-Verfilmung von 1939 mit Judy Garland in der Hauptrolle. „Over the rainbow“ ist das bekannteste Lied aus diesem Film. Eine zauberhafte, poetische, märchenhaft-bunte Geschichte über Selbstvertrauen, Neugier, Mut und die unbändige Kraft der Freundschaft!

die regisseurin ayla yeginer zu ihrer theaterfassung

1. Du hast als Regisseurin auch gleichzeitig eine eigene Fassung des Werkes entwickelt. Wie kam es dazu?

Da in der Romanvorlage viel zu viele Geschichten für ein Theaterstück verarbeitet sind, musste ich mir überlegen, worauf ich den Fokus lege. Und das waren in diesem Fall die speziellen Charaktere der Hauptfiguren und die Geschichte um die Freundschaften, die entstehen. In meiner eigenen Fassung, kann ich den Figuren am besten ein eigenes Gesicht geben und sie auch mit Hilfe von Liedtexten noch lebendiger werden lassen.

2. Was hat dich dazu inspiriert, speziell für Kinder Theaterstücke zu schreiben?

Ich schreibe generell gerne meine eigenen Fassungen - ganz egal ob Kinder- oder Erwachsenenstücke. Allerdings schreibe ich besonders gerne für junge Menschen, weil ich finde, dass sie besonders offen und interessiert sind.

3. Was inspiriert dich bei der Entwicklung deiner Geschichten und Charaktere?

Meine Fantasie. Und die Beobachtung von Kindern und jungen Menschen. Ich versuche herauszufinden, welche Themen sie beschäftigen und was ich ihnen vermitteln könnte, auf ihrem Weg, sich zu klugen, emphatischen, starken Menschen mit Gerechtigkeitsinn zu entwickeln.

4. Gibt es Themen, die du in deinen Stücken bewusst vermeidest?

In Stücken für Kinder versuche ich, „Negativ-Beispiele“ zu vermeiden. Ich suche also immer danach, warum zum Beispiel eine gemeine Hexe gemein geworden ist und wie sie sich vielleicht ändern könnte.

5. Warum kann Toto sprechen?

Weil er der beste Freund von Dorothy ist. Und mit niemandem kann man so gut sprechen, wie mit besten Freund_innen.

6. Warum ist der Blechmann weiblich?

Ihr meint im Gegensatz zum Film? Ich versuche, möglichst viele verschiedene Identifikationsfiguren in meinen Stücken zu schaffen, also unterschiedliche Bestandteile unserer Gesellschaft abzubilden. Dazu gehört ein möglichst diverses und inklusives Bild von Familien, Geschlechtern und Formen der Liebe. Und dass alle alles sein können.

7. Warum wird die gemeine Hexe am Ende gut?

Weil es sich meistens lohnt, genau hinzuschauen und Menschen mehr als eine Chance zu geben. Und wenn man die gemeine Hexe genau beobachtet während des Stückes, merkt man, dass sie das Gute eigentlich die ganze Zeit in sich trägt beziehungsweise selbst darunter leidet, gemein zu sein. Gemein sein ist ja nicht immer eine Entscheidung.

figuren im stück

Dorothy:

Dorothy ist ein Mädchen, welches in dem kleinen Städtchen Kansas lebt. Sie liebt Abenteuer, welche man in Kansas eher selten findet. Sie liest ihrem Hund gerne Abenteuergeschichten vor und denkt sie gerne in ihrer Fantasie weiter. Durch ihre Vorliebe für Abenteuer ist sie immer auf der Suche nach neuen und spannenden Erlebnissen.

Toto:

Toto ist der sprechende Pudel von Dorothy. Allerdings hasst er es wie ein Hund behandelt zu werden. Er hört Dorothy gerne zu, während sie ihm eine Abenteuergeschichte vorliest. Auch er träumt die Geschichten mit Dorothy gerne weiter und spinnt ein paar Sachen hinzu.

Tante Em:

Tante Em ist Dorothys gutherzige Tante. Sie macht Dorothy Essen und versorgt sie. Allerdings ist sie sehr kurzsichtig und bräuchte dringend eine Brille, welche sie aber konsequent ablehnt.

Strohmann:

Der Strohmann ist eine Vogelscheuche in dem Fantasieland von Oz. Er wird von Dorothy und Toto auf ihrer Reise befreit und freundet sich mit diesen an. Sie geben ihm den Spitznamen „Strohi“, da er aus Stroh besteht. Er ist leider sehr vergesslich. Er schließt sich den beiden an, um den Zaubere von Oz nach ein bisschen Verstand zu bitten.

Blechfrau:

Die Blechfrau wurde von der gemeinen Hexe verhext. Ursprünglich war sie nämlich eine ganz „normale“ Frau, welche sich verliebt hatte. Die gemeine Hexe hat sie nicht nur in ihrem Aussehen verhext, sondern hat ihr auch das Herz gestohlen. Auch die Blechfrau wird von den Freund_innen auf der Reise in die Smaragdstadt eingesammelt, da sie den Zauberer von Oz um ein neues Herz bitten möchte. Sie bekommt den Spitznamen „Blechi“.

Löwe:

Der Löwe wird von den Freund_innen als letztes auf ihrer Reise getroffen und eingesammelt. Sie treffen im Wald auf ihn. Zuerst haben sie Angst vor ihm, da er sich nicht zeigt und nur mit seinem lauten Brüllen zum Vorschein tritt. Der Löwe ist sehr ängstlich und traut sich nicht vor die Freund_innen zu treten. Als sie ihn dazu überredet haben, kommt er mit zum Zauberer von Oz, um ihn um ein bisschen Mut zu bitten.

Gute Hexe:

Die gute Hexe lernen Dorothy und Toto zuerst in der Fantasiewelt kennen. Sie ist eine nette und zuvorkommende Hexe, welche versucht Dorothy und Toto bei ihrem Problem wieder nach Hause zu kommen zu helfen. Sie ist leider extrem kurzsichtig, doch eine Brille möchte sie auf keinen Fall haben. Außerdem versucht sie die gemeine Hexe zu einer guten zu machen, was ihr leider nicht so gut gelingt.

Gemeine Hexe:

Die gemeine Hexe versucht, Dorothy und Toto das Leben in der Fantasiewelt zu erschweren. Sie will verhindern, dass die beiden und ihre Freund_innen es zum großen Zauberer von Oz schaffen. Die gemeine Hexe wollte eigentlich nicht gemein sein, konnte das aber besser.

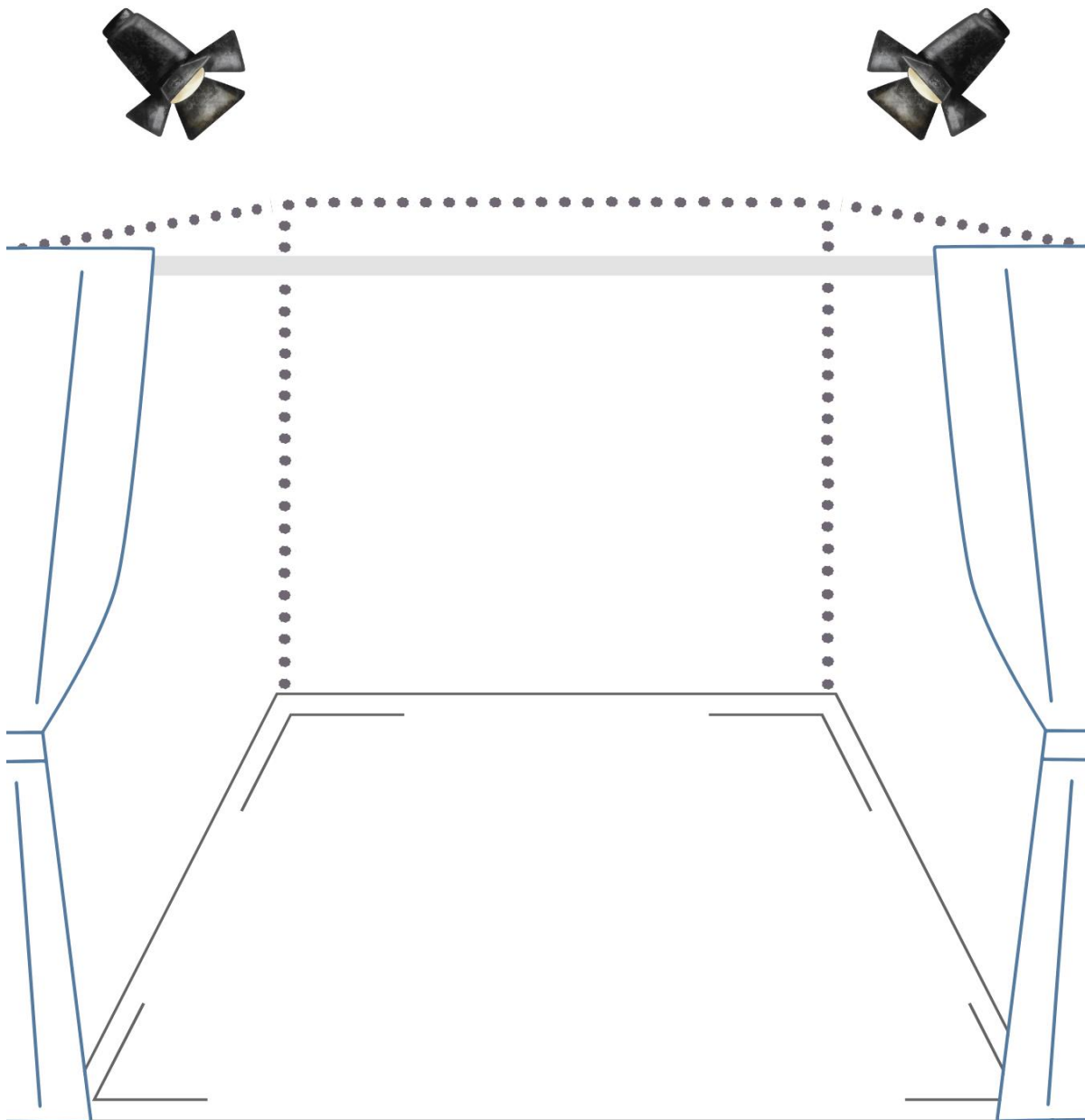
spielerische vor- und nachbereitung

vorbereitung

Bühnenbild

Für ein Theaterstück arbeiten viele Menschen mit unterschiedlichen Berufen zusammen. Einige davon sind für das Bühnenbild zuständig. Eine Person der Ausstattung fertigt eine Skizze von Ideen an, die später für die Bühne umgesetzt.

Wie würde dein Bühnenbildentwurf aussehen? Was dürfte auf keinen Fall fehlen? Wie sieht die Fantasiewelt aus, in die Dorothy und Toto gelangen? Oder das Schloss vom Zauberer? Ist es wohl aufgeräumt oder eher chaotisch?

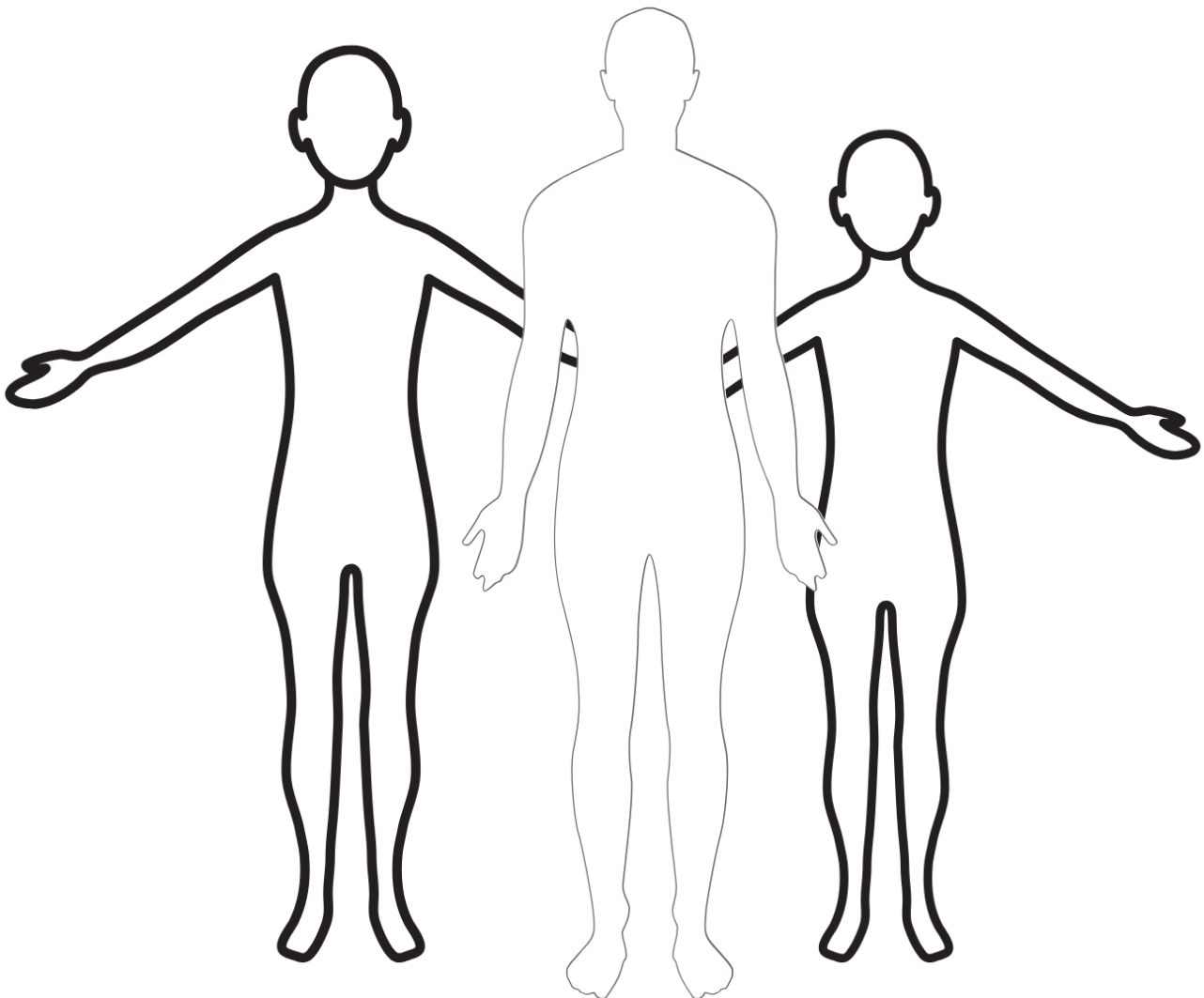




Kostüme

Auch die Kostüme müssen erschaffen werden. Dafür zeichnet die Kostümbildnerin sogenannte Figurinen, welche die Figur in Kostüm und Maske (z.B. Haare, Nase, Schminke) zeigt.

Wie sehen die Figuren in deinem Kopf aus? Wie sehen die Haare und das Kostüm aus? Welche Farben und Formen haben sie? Bei den Fantasiefiguren aus Oz könnte man auch mit verschiedenen Materialien wie Alufolie, Strohhalme oder Kunstfell arbeiten...





Figurinen von Oz-Figuren

So sehen unsere Figurinen von den Figuren aus. Was sagst du zu den Kostümen? Was findest du toll und was hättest du anders gemacht?





Figuren: Wer bin ich?

Die Lehrkraft liest die Figurenvorstellungen vor und die Kinder sollen die Figuren anhand ihrer Beschreibung erraten und anschließend in der Rolle eine typische Begrüßung vormachen. Sie können sich in unterschiedlichen Rollen und Perspektiven unterhalten und gegenseitig erraten, welche Figur sie imitiert haben. Alternativ können die Kinder auch selbst die Texte vorlesen und so die Figuren kennenlernen.

Dorothy:

Ich komme von einer Farm in Kansas. Mein bester Freund ist ein kleiner, sprechender Pudel namens Toto. Eines Tages wurde ich von einem Wirbelsturm in ein magisches Land gebracht. Ich suche den Weg nach Hause und folge einem gelben Weg. Wer bin ich?

Der Strohmann:

Ich bin aus Stroh gemacht und wünsche mir nichts sehnlicher als ein Gehirn. Obwohl ich glaube, nicht klug zu sein, finde ich oft gute Lösungen für unsere Probleme. Ich begleite Dorothy auf ihrer Reise, um Hilfe zu suchen. Wer bin ich?

Die Blechfrau:

Ich bin ganz aus Metall, weil mich die gemeine Hexe verzaubert hat. Mein größter Wunsch ist es, mein Herz wiederzubekommen, damit ich wieder richtig lieben kann. Oft verroste ich, wenn es regnet, und dann brauche ich Öl, um mich wieder zu bewegen. Ich helfe Dorothy und den anderen auf ihrer Reise. Wer bin ich?

Der Löwe:

Ich bin groß und stark, aber ich habe ein Geheimnis: Ich habe immer Angst. Obwohl ich der König der Tiere bin, wünsche ich mir mutig zu sein. Auf der Reise mit Dorothy hoffe ich, den Mut zu finden, den ich brauche. Wer bin ich?

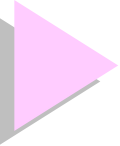
Die Gute Hexe:

Ich bin freundlich und habe magische Kräfte. Als Dorothy in unserem Land ankommt, bin ich die Erste, die sie begrüßt. Ich sehe schrecklich wenig, doch möchte ich meine Brille einfach nicht tragen. Ich helfe Dorothy, ihren Weg nach Hause zu finden. Wer bin ich?



Der sprechende Pudel Toto: Wenn du ein Haustier hast/hättest, was sprechen könnte, was würdest Du als erstes mit ihm machen? Was wäre deine erste Frage an das Tier?

Zauberschuhe: Dorothy kann mit ihren neuen Zauberschuhen überall hinreisen, wenn sie die Hacken der Schuhe zusammenschlägt. Wenn Du ihre Schuhe hättest, wohin würdest du reisen? Was wäre dein erster Gedanke/dein erstes Ziel?



1,2,3 Hexe!

1. Dorothy (ein/e Spieler_in) stellt sich mit dem Gesicht zur Wand und stellt ihre Schuhe hinter sich.
2. Die gemeinen Hexen (alle anderen Spieler_innen) stehen in einer Reihe auf der gegenüberliegenden Seite des Raums und versuchen sich an Dorothy heranzuschleichen, ohne erlappt zu werden.
3. Dorothy dreht sich immer wieder mit den Worten: „1, 2, 3, Hexe!“ um. Jetzt müssen die Hexen sofort einfrieren. Wer sich noch bewegt, wird von Dorothy zurückgeschickt.
4. Dieser Ablauf wiederholt sich, bis eine Hexe es schafft, Dorothys Schuhe zu klauen, ohne dabei erwischt zu werden. Diese Hexe gewinnt und darf in der nächsten Runde Dorothy sein.



Sturm-Spiel

Der Sturm, der in Kansas wütet, ist so stark, dass sogar ihr ihn in eurem Klassenzimmer merkt. Um euch vor dem Sturm zu retten, müsst ihr die Befehle, die während des Spieles gegeben werden, befolgen. Sobald Wasser gerufen wird, muss sich jede/r Schüler_in auf einen Stuhl oder einen Tisch retten. (Wenn es in der Turnhalle gespielt wird gerne auch mit Geräten). Sobald Blitz gerufen wird, muss jede/r wie versteinert stehen bleiben. Wenn Sturm gerufen wird, muss jede/r Schüler_in sich in eine „sturmsichere“ Ecke begeben. Das Spiel kann, wenn gewünscht, mit Musik untermalt werden. Auch möglich: Der/ die letzte_r Schüler_in, welche_r sich in der Ecke befindet/ auf dem Stuhl sitzt oder versteinert, scheidet raus.



Fantasiewelten

In dem Sturm wird Dorothy mit Toto in eine andere Welt, die Fantasiewelt „Oz“, gewirbelt. In unserer Fassung verwandeln sich Teile der Farm zu Orten des Fantasielandes „Oz“. In Kleingruppen können die Kinder aus Tischen und Stühlen, die durch einen Sturm durcheinandergewirbelt werden, eine Fantasiewelt bauen (z.B. alle Stühle stehen auf dem Tisch als Berg). Sie denken sich einen Namen für diese Welt aus und Figuren, die hier leben.



Diskutiert:

Die Figur der Hexe:

Kennt ihr Geschichten, in denen Hexen vorkommen? Was zeichnet sie aus? Gibt es typische Verhaltensweisen von Hexen? Was könnten ihre Gründe sein? Im Zauberer von Oz gibt es eine gute und eine gemeine Hexe. Überlegt, wie sie miteinander umgehen.

nachbereitung

Ich wäre ____, weil... !

Alle Kinder stehen im Kreis. Der Reihe nach geht ein Kind in die Mitte und sagt z.B.: „**Wenn ich jemand aus der Geschichte wäre, dann wäre ich der Löwe und würde mit einem lauten Brüllen meinen Mut zeigen, um meine Freund_innen zu beschützen.**“

Die Kinder können eine Geste zu ihrer Figur und Idee machen, die alle anderen Kinder im Kreis dann imitieren.

Gute Freund_innen können ...

Alle stehen im Kreis. Ein Kind tritt der Reihe nach in die Mitte des Kreises und sagt etwas, das ein gute/r Freund_in kann und macht eine Bewegung dazu. Die anderen Kinder machen die Bewegung nach. Die Antworten können sich doppeln, es kann ermutigt werden eine eigene individuelle Bewegung zu finden.

Mir ist aufgefallen...

Die Kinder sollen eine Szene oder einen Moment malen, den sie spannend fanden, der sie fasziniert hat oder der sie nachdenklich gemacht hat. Dann wird in der Klasse das Bild vorgestellt.

Fragen, die gestellt werden können, sind:

- Was hat dich daran berührt?
- Gibt es eine Frage, die dich dazu bewegt?
- Was denkt ihr zu diesem Moment?
- Habt ihr in dem Moment noch etwas Anderes wahrgenommen?

Mein Regiekonzept

Im Theater bestimmt die Regie wie das Theaterstück aufgeführt werden soll. Dabei kann sie natürlich Meinungen von den Darstellenden einfließen lassen. An welche Szenen erinnerst du dich und gibt es etwas, das du der Regie geraten hättest?

Vorschlag: Dabei kann das Think – Pair – Share Prinzip verwendet werden. Zuerst denken die Kinder kurz selbstständig darüber nach. Dann tauschen sie sich mit einem zweiten Kind aus. Die Gedanken aus den Gesprächen werden in der Klasse zusammengetragen.

Lieblingsszene

Die Kinder werden in Kleingruppen unterteilt und sollen ihre Lieblingsszene in einem Standbild darstellen. Die anderen Kinder sollen die Szene erraten.



Szenenausschnitt aus dem Textbuch *der Zauberer von Oz*

Rollen verteilen und lesen / der kursive Text sind Regieanweisungen (kann auch laut gelesen werden)

Ein trüber Tag in Kansas. Toto toupirt sein Fell, Dorothy blättert gelangweilt in einem Buch. Toto sitzt neben ihr.

- Dorothy: *(erzählt Toto Geschichte)*
...und dann sausen wir über den Regenbogen und treffen dort auf neue Freunde. Einen Roboter und...und eine Puppe *(blättert um)* Doch da zieht ein Gewitter auf und eine Hexe erscheint und-
- Toto: Der Pudel rettet alle!
- Dorothy: *(muss lachen)* Ja klar Toto, davon träumst Du wohl.
- Toto: Tz. Was gibt es denn da zu lachen? Warte nur ab, WENN Du dann mal in Not bist, dann ruf aber nicht nach mir...
- Dorothy: Versprochen! Wenn mir eine gemeine Hexe begegnet, haue ich der schon selber auf die Nase.
- Tante Em: *(bringt das Essen, ruft)* ESSEN! HALLO! Essen ist fertig! Es gibt Bohnensuppe! Essen ist fertig! Macht mal jemand das Radio leiser! Kommt ran!
- Farmarbeiter 1: Schon gut, Tante Em, wir sind direkt hier neben Dir.
- Tante Em: *(erschrickt und überspielt)* Ach nee, das sehe ich auch. Ich meinte doch Dorothy. Wo steckt sie nur schon wieder?
- Tante Em: Ach, oh, da! *(streichet einem Farmarbeiter über den Kopf)*
Hallo mein Herz.
- Dorothy: *(von der anderen Seite)* Willst Du nicht vielleicht doch mal eine Brille aufsetzen? Wenigstens beim Essen?
- Tante Em: Ich brauche keine Brille! Das geht wunderbar so. *(Setzt sich auf Toto, der laut aufjault)* Ach Du meine Güte, wer war...Toto! Mach Sitz! Platz! Unter den Tisch!