

**RODRIGO
RAUBEIN
und KNIRPS,
SEIN KNAPPE**

FOTO: JÖRG METZNER



Theaterpädagogisches Begleitmaterial



Einführung

Herzlich Willkommen beim ATZE Musiktheater!

Wir freuen uns, dass Sie sich für unsere Begleitmappe interessieren.

Zu unserer Inszenierung „Rodrigo Raubein und Knirps sein Knappe“ gibt es kurze theaterpraktische Anregungen für die Klassen 1-4. Die ersten beiden Kapitel sind Warm-Ups, die sich gut zur Einstimmung in das Thema eignen. Das letzte Kapitel beinhaltet dann längere und intensivere Übungen, die ca. eine Schulstunde in Anspruch nehmen. Teilweise gibt es Altersempfehlungen für die Übungen. Alle anderen Übungen ohne spezifische Angabe, können sie mit jeder Altersstufe durchführen.

Ziel ist es, Ihnen Impulse zu geben, wie Sie mit Ihrer Klasse oder Gruppe den Theaterbesuch in kleinen spielerischen Sequenzen nachbereiten können.

Sie können die Übungen den Kenntnissen und dem Entwicklungsstand der Kinder anpassen. Gehen Sie frei mit den Aufgaben um und nutzen Sie sie als Gedankenstoß und Anregung.

Wir freuen uns, Ihnen dafür eine Basis zu bieten.

Kontakt:

Denise Dröge

Theaterpädagogik ATZE Musiktheater

d.droege@atzeberlin.de

030-695 693 87

Zur Inszenierung

Rodrigo Raubein und Knirps, sein Knappe (6+)
Nach Michael Ende/Wieland Freund

Regie: Matthias Schönfeldt
Musikalische Leitung: Sinem Altan
Bühnenbild: Jochen G. Hochfeld
Dramaturgie: Gerhard Drexel
Komposition: Thomas Sutter, Sinem Altan
Puppen- und Figurenbau: Kristina Feix
Mit: Kristina Feix, Guylaine Hemmer, Claudia Renner, Jördis Trauer,
Cornelia Werner, Hauke Heumann, Christian-O. Hille, Stephan
Hoppe, Marcus Thomas, Daniel Pacitti

Zum Inhalt

Der kleine Knirps zieht mit seinen Puppenspieler-Eltern durch die Lande. Sein Traum: ein berühmter Raubritter zu werden! Also büxt er seinen Eltern heimlich aus, um beim berühmten Rodrigo Raubein in die Lehre zu gehen. Doch der fordert zunächst eine Mutprobe. Knirps macht sich auf, diese zu lösen. Als er dabei auf die Kutsche von Prinzessin Flip stößt, erkennt er seine Chance. Kann es etwas Gefährlicheres geben als einen Prinzessinnenraub? Noch ahnt er nicht, dass auch der mächtige Zauberer Rabanus Rochus und sein Drache es auf Flip abgesehen haben...

Im Laufe der Geschichte gerät Knirps von einem Schlamassel ins Nächste. Für die Zuschauer*innen ist das nicht nur spannend, sondern auch irre komisch. Dazu gibt es hier eine wirklich doppelbödige Geschichte zu bestaunen, denn in der eigentlich klassischen Rittergeschichte ist nichts so, wie es scheint. Ein turbulentes Abenteuer mit jeder Menge schräger und liebenswerter Figuren, haufenweiser Verwechslungen und kurioser Wendungen!

Theaterpädagogische Übungen

Nachbereitung

1. Ich begegne mir selbst - Warm-Up

- 1.1. Mein Körper
- 1.2. Körpergefühle Teil 1
- 1.3. Meine Eigenschaften

2. Ich begegne Anderen - Warm-Up

- 2.1. Veränderungen
- 2.3. Wer bin ich? Und wie seht ihr mich?

3. Ich begegne der Welt - Längere Übungen

- 3.1. Körpergefühle Teil 2 (Erweiterung von 1.2.)
- 3.2. Was brauche ich? Was brauchst du? (ab 3.Klasse)
- 3.3. Rollen und Bilder
- 3.4. Figuren und ihre Geschichten

Anhang

- Zu 1.2. Text „Ein Ritter, der Angst hat“
- Zu 1.3. Bilder mit Eigenschaften
- Zu 3.1. Partitur „Ein Ritter, der Angst hat“
- Zu 3.2. Text
- Zu 3.3. Foto von Rodrigo, Knirps, Flip + Fotos von 3-4 Personen
- Zu 3.4. Fotos von Spielzeug

1. Ich begegne mir selbst - Warm-Up

1.1. Dein Körper

Zeit: 5 Minuten

Ziel: Körper aufwärmen, Körpersensibilisierung

Alle stehen und schließen die Augen. Wenn es ganz still ist fängt die Spielleitung an, in einem ersten Durchlauf einzelne Körperteile aufzurufen. Die Kinder werden aufgefordert, diese kurz wahrzunehmen.

Sie beginnen mit den Füßen, Beinen, Bauch, Brust, Armen, Händen, Hals und Kopf. Lassen Sie sich Zeit.

Im zweiten Durchlauf sollen die einzelnen Körperteile ca. 1 Sekunde lang angespannt werden. Nehmen Sie die gleiche Reihenfolge vor, wie im ersten Durchlauf. Am Ende sollen alle den ganzen Körper kurz anspannen.

In einem dritten Durchlauf sollen die Körperteile kurz bewegt werden (ca. 1 Sek.).

Zum Schluss öffnen alle die Augen und können sich ausschütteln.

1.2. Körpergefühle

Zeit: 15 Minuten

Ziel: Die eigenen Ausdrücke der Körpergefühle ergründen und erleben.

Lesen Sie den folgenden Text mit den Kindern.

*Ein Ritter, der Angst hat - das sieht man nicht oft,
bei Ritttern, bei Ritttern, bei Ritttern,
dass Ritter von Kopf bis zum Fuß*

*erzittern, erzittern, erzittern.
Vor diesem und jenen sich bängen,
mit kreidebleichen Wangen
es schlottern die Knie, es zittert die Hand,
das Herz pocht laut und verliert den Verstand.*

Sprechen Sie mit den Kindern über die Gefühle in dem Lied. Und was passiert durch die Gefühle bei dem Ritter?

Fragen Sie die Kinder, wann sie diese Gefühle selber spüren, wo sie diese Gefühle spüren und wie sie sich genau anfühlen.

Entwickeln Sie dann gemeinsam zu jedem der dick geschriebenen Wörter Bewegungen. Die Kinder sollen dabei selbst entscheiden, wie ihr Zittern oder Schlottern aussieht. Die Bewegungen sollen aus den Kindern selbst herauskommen und nicht von außen vorgegeben werden. Jedes Kind kann seine eigene Interpretation nachspielen, es müssen nicht alle einheitlich sein.

Wir haben Ihnen ein paar Beispiele aufgeschrieben.

Erzittern: Auf den Boden setzen, sich so klein wie möglich machen und zittern.

Kreidebleichen Wangen: Hände an die Wangen legen und ängstlich gucken.

Schlottern die Knie: Versuchen, nur ein Knie zum Zittern zu bringen.

Zittert die Hand: Nur einen Finger zum Zittern bringen.

Herz pocht: Nur den Oberkörper bewegen, im Takt des Herzens (nach vorne/hinten Bewegungen).

Proben Sie die Bewegungen, indem sie immer nur die dick gedruckten Kommandos in die Gruppe geben und die Kinder

schnell ihre Bewegungen dazu machen müssen. Verändern Sie die Reihenfolge, um das Gedächtnis herauszufordern.

Nun lesen Sie (oder ein Kind) den Text erneut vor und die Kinder machen zeitgleich die Bewegungen mit. Vielleicht können sie am Ende den Text auch gemeinsam sprechen.

1.3. Meine Eigenschaften

Zeit: 15 Minuten

Ziel: Die eigenen Eigenschaften kennenlernen. Gute Vorbereitung für Block zwei: Ich begegne den Anderen. Denn erst, wenn man sich selbst kennt, kann man die Anderen wirklich kennenlernen.

Variante 1 (ab 1. Klasse)

Ein Poster mit vielen unterschiedlichen Bildern von Eigenschaften wird aufgehängt oder auf dem Whiteboard projiziert (siehe Bilder im Anhang). Die Bilder können auch von den Kindern selbst sein.

Jedes Kind darf auf die Eigenschaften einen Klebepunkt kleben oder auf dem Whiteboard einen Punkt malen, die es für sich zutreffend findet. Hier geht es nicht um richtig oder falsch, sondern um das eigene Empfinden.

Kommen Sie mit den Kindern ins Gespräch.

Welche Eigenschaften sind in der Klasse vorhanden? Welche Eigenschaften sind den Kindern besonders wichtig? Gibt es Eigenschaften, die nicht auf dem Bild zu sehen waren? Ergänzen Sie diese Eigenschaften.

Variante 2 (ab 3. Klasse)

Im Raum hängt ein großes Plakat. Alle Kinder können ihre Eigenschaften dort aufschreiben.

Es können Hobbys sein, aber auch Teile der Persönlichkeit.

Die Kinder können hinter den schon aufgeschriebenen Eigenschaften der Mitschüler*innen einen Punkt machen, wenn diese auch auf sie zutreffen. So entsteht ein Bild aller Eigenschaften der Klasse. Kommen Sie danach mit den Kindern ins Gespräch. Welche Eigenschaften sind in der Klasse vorhanden? Welche Eigenschaften sind den Kindern besonders wichtig?

Bilder malen

Nach dem Gespräch können die Kinder ein Bild zu sich und ihren Eigenschaften malen. Es entsteht ein Bild ihrer Person. Sie können dann eine Ausstellung der Bilder im Klassenraum machen.

2. Ich begegne den Anderen - Warm-Up

2.1. Veränderung

Zeit: 10 - 15 Minuten

Ziel: Aufmerksamkeit, Sensibilisierung des eigenen Blicks auf Andere

Ein Kind steht in der Mitte des Raumes und nimmt eine Position ein. Die anderen Kinder betrachten das Kind ganz genau von allen Seiten, wie bei einer Ausstellung. Sie haben dafür aber nur 15 Sekunden Zeit.

Dann schließen alle die Augen und das Kind in der Mitte verändert drei Sachen. Es kann die Position sein, aber auch etwas an der Kleidung oder an der Frisur.

Dann öffnen alle die Augen. Nun müssen die anderen Kinder raten, was alles verändert wurde.

Danach wird eine neue Person ausgewählt, die wieder eine Position einnimmt und danach drei Aspekte verändert.

2.2. Wer bin ich? Und wie seht ihr mich?

Zeit: 15 Minuten

Ziel: Wie nehmen mich andere wahr und wer bin ich

Es werden alle Namen von den Kindern auf einen Zettel geschrieben. Die Zettel werden geknickt und in einem Behältnis gesammelt.

Dann zieht ein ausgewähltes Kind einen Zettel. Das Kind, welches auf dem Zettel steht, wird nun von dem ausgewählten Kind beschrieben.

Wenn ein Kind der restlichen Schüler*innen glaubt, dass die Beschreibungen auf ihn/sie selbst zutrifft, ruft das Kind „Ich bin es!“. Ist es nicht das Kind gewesen, wird weiter beschrieben, bis das richtige Kind sich gemeldet hat. Danach ist das nächste Kind an der Reihe.

Tipp: Das Kind, welches das andere Kind beschreibt, stellt sich mit dem Rücken zu den Mitschüler*innen. Ansonsten könnte es passieren, dass das Kind durchgehend zu dem Kind guckt, dass es beschreibt.

3. Ich begegne der Welt

3.1. Körpergefühle Teil 2 (Erweiterung von 1.2.)

Zeit: ca. 30-45 Minuten

Ziel: Eigene Gefühle selbst kreativ umsetzen

Singen

Nachdem Sie die Übung 1.2. gemacht haben, können Sie das Lied nun gemeinsam mit den Kindern singen und die entwickelten Bewegungen dazu machen. Tipp: Sprechen sie vorher gemeinsam mit den Kindern den Text, sodass die Kinder dem Text und den Bewegungen gut folgen können. Danach kommt die Melodie dazu.

Texte selber schreiben:

Im nächsten Schritt können sie einen ganz neuen Gefühlstext mit den Kindern schreiben.

Was gibt es noch für Gefühle, die wir mit dem Körper spüren und zeigen können (Freude, Glück, Aufregung...)? Sammeln Sie mit den Kindern zusammen weitere Gefühle und Bewegungen.

Sie können mit den Kindern einen ganz eigenen Gefühlstext oder sogar ein Lied (zur gleichen Melodie) mit anderen Bewegungen der Kinder entwickeln. Nutzen Sie dazu das Schema des bereits vorhandenen Textes.

3.2. Was brauche ich? Was brauchst du? (ab 3.Klasse)

Zeit: 20 Minuten

Ziel: Sich mit seinen eigenen Bedürfnissen und den Bedürfnissen von Anderen auseinandersetzen. Seine Mitmenschen besser kennenlernen.

Hier ist eine Liste mit Sätzen. Verteilen Sie diese Liste an die Kinder. Jedes Kind soll zuerst alleine diese Liste durchgehen und drei Aspekte ankreuzen, die am allerwichtigsten für sie oder ihn sind.

*eine Familie haben
viele Freunde haben
jemanden haben, dem ich vertrauen kann
mich selbst gut kennen
sportlich sein
groß und stark sein
gut in der Schule sein
die beliebteste Person der Klasse sein
immer auf alles eine gute Antwort wissen
sich gut zurücknehmen können*

Dann werden Kleingruppen zu dritt gebildet. Die Kinder sollen diskutieren, welche die drei wichtigsten gemeinsamen Aspekte der Gruppe sind und jeweils eine Begründung dafür angeben. Zum Abschluss stellen die Gruppen ihre drei wichtigsten Sätze und jeweils eine Begründung für ihre Auswahl vor.

Diskutieren Sie mit der Gruppe:

Wo gab es Schwierigkeiten bei der Entscheidungsfindung?

Konntet ihr euch gut einigen?

Habt ihr etwas Neues über eure Mitschüler*innen erfahren?
Gab es Punkte, die ihr auf der Liste vermisst habt, die euch noch viel wichtiger sind?

3.3. Figuren und ihre Geschichten

Zeit: 45 Minuten

Ziel: Die Figuren aus dem Stück mit anderen Figuren in Beziehung setzen.

Material: Fotos von stereotypen Personen, Fotos von Figuren aus dem Stück (siehe Anhang).

Zeigen Sie den Kindern die Fotos von Personen mit klaren stereotypischen Rollen (siehe Anhang: Prinzessin, Bösewicht, „mutiger Junge“).

Lassen Sie die Kinder zu diesen Personen eine Lebensgeschichte erfinden. Wie heißt die Person? Welchen Beruf übt sie aus? Wie gut oder nicht so gut versteht sie sich mit den Eltern? Was macht sie gerne? Was kann die Person besonders gut?

Sie können die Geschichten mündlich gemeinsam erzählen. Wenn die Kinder schon schreiben können, lassen Sie sie die erfundenen Lebensgeschichten aufschreiben. Dann können Sie diese der Klasse vorlesen.

Im zweiten Schritt zeigen Sie Bilder von den Figuren aus dem Stück.

Stellen Sie die gleichen Fragen (diesmal nur mündlich). Wie heißt die Person? Welchen Beruf übt sie aus? Wie gut oder nicht so gut versteht sie sich mit den Eltern? Was macht sie gerne? Was kann die Person besonders gut?

Was fällt auf? Sind die Aussagen zu den Bildern der Figuren aus dem Stück anders?

Kommen Sie dann in ein Gespräch. Habt ihr eine Lebensgeschichte geschrieben, die auch zu den drei Personen aus dem Stück passen würde?

Diskutieren Sie mit den Kindern, was die Perspektive auf die Figuren beeinflusst. Versuchen Sie, einen kritischen Blick auf stereotype Blickweisen zu werfen.

Was auf den Bildern hat besonders die Aussagen beeinflusst? Wie ist die Körpersprache der Figur? Warum wirkt diese stark, mutig oder schwach?

Was macht die Person in der Pose?

Wie sieht die Person aus? Welche Kleidung trägt sie? Welche Accessoires hat die Person? Was hält sie in der Hand/ Trägt sie am Körper? Kann die Person sich damit gut bewegen und ist dadurch stärker und freier als andere? Ist das was die Person in der Hand hält vielleicht sogar etwas was die Person besonders stark wirken lässt? Warum?

Oder liegt die Einschätzung an den Vorerfahrungen, die sie mit Prinzessinnen, Bösewichten und mutigen Jungen gemacht haben?

Woher kennen die Kinder diese Figuren? Welche anderen Geschichten fallen ihnen ein? Wurden die Lebensgeschichten deswegen so oder so erzählt?

3.4. Rollen und Bilder

Zeit: 30 Minuten

Ziel: Die eigenen Rollenbilder der Geschlechter und die Zuschreibungen hinterfragen.

Material: Fotos von Spielzeug in vierfacher Ausführung (siehe Anhang)

Teilen Sie die Klasse in vier Kleingruppen auf.

Zwei der Kleingruppen sollen nun die Bilder sortieren in „Mädchen“- „Jungen“- oder „für alle“-Spielzeug.

Sie sollen jedes Spielzeug dabei einzeln betrachten und diskutieren: Warum ist es eher ein Mädchen- - oder Jungen- - Spielzeug? Oder gibt es keine klare Zuordnung?

Die anderen beiden Gruppen wählen jeweils ein Spielzeug aus.

Geben Sie den Kindern folgende Aufgaben:

Beschreibt genau, wie das Spielzeug aussieht (Farbe, Form, Größe).

Was kann man damit machen?

Stimmt ab, wie viele Kinder damit in eurer Gruppe spielen wollen.

Und warum würden manche Kinder damit nicht spielen wollen?

Zum Abschluss präsentieren die Gruppen ihre Ergebnisse.

Lassen Sie die Kinder diskutieren. Folgende kritische Fragen können helfen:

Warum habt ihr das Spielzeug so zugeordnet?

Denkt ihr, das Spielzeug kann wirklich nur von Jungen/Mädchen genutzt werden? Warum?

Was macht das Spielzeug, das ihr ausgewählt habt, so besonders?

Ist es nur so toll, weil ihr ein Mädchen oder Junge seid?

Was würdet ihr denken, wenn nicht ein Junge sondern ein Mädchen damit spielen würde (oder umgekehrt)?

Gibt es Spielzeug, mit dem alle Kinder, egal welches Geschlecht sie haben, spielen können? Welche Eigenschaften hat das Spielzeug bzw. wie unterscheidet es sich von anderen?

Anhang

1.2. Text „Ein Ritter, der Angst hat“

*Ein Ritter, der Angst hat - das sieht man nicht oft,
bei Rittern, bei Rittern, bei Rittern,
dass Ritter von Kopf bis zum Fuß
erzittern, erzittern, erzittern.
Vor diesem und jenen sich bängen,
mit kreidebleichen Wangen
es schlottern die Knie, es zittert die Hand,
das Herz pocht laut und verliert den Verstand.*

3.2. Text

*eine Familie haben
viele Freunde haben
jemanden haben, dem ich vertrauen kann
mich selbst gut kennen
sportlich sein
groß und stark sein
gut in der Schule sein
die beliebteste Person der Klasse sein
immer auf alles eine gute Antwort wissen
sich gut zurücknehmen können*

1.3. Bilder mit Eigenschaften



3.1. Partitur „Ein Ritter, der Angst hat“

RODRIGO RAUBEIN UND KNIRPS, SEIN KNAPPE

EIN RITTER, DER ANGST HAT

MUSIK: THOMAS SUTTER
LIBRETTO: SIMON ALTAN

♩ = 70

Soloartes

EIN RIT-TER, DER ANGST HAT DAS SIEHT MAN NICHT OFT BEI

RIT-TERN, BEI RIT-TERN, BEI RIT-TERN DASS RIT-TER VON KOPF

BIS ZUM FUß ER - ZIT-TERN ER - ZIT-TERN ER - ZIT-TERN. VOR

DIE-SEIT UND JE-NEN SICH BÄN-GEN, MIT KREI - DE-BLEI-CHEN WÄN-GEN ES

17

SCHLOT-TERN DIE ERNE, ES ZIT-TERN DIE HAND, DAS HERZ POCHT LAUT UND VER-LIERT DEN VER-STAND. EIN

21

Chor

RIT-TER, DER ANGST HAT DAS SIEHT MAN NICHT OFT BEI RIT-TERN, BEI RIT-TERN, BEI RIT-TERN
RIT-TER, DER ANGST HAT DAS SIEHT MAN NICHT OFT BEI RIT-TERN, BEI RIT-TERN, BEI RIT-TERN
RIT-TER, DER ANGST HAT DAS SIEHT MAN NICHT OFT BEI RIT-TERN, BEI RIT-TERN, BEI RIT-TERN

25

DASS RIT-TER VON KOPF BIS ZUM FUß ER - ZIT-TERN ER - ZIT-TERN ER -
DASS RIT-TER VON KOPF BIS ZUM FUß ER - ZIT-TERN ER - ZIT-TERN ER -
DASS RIT-TER VON KOPF BIS ZUM FUß ER - ZIT-TERN ER - ZIT-TERN ER -

29

ZIT-TERN. RIT-TER ER-SCHEI-NEN SO FÜRCH-TER-LICH
ZIT-TERN. RIT-TER ER-SCHEI-NEN SO FÜRCH-TER-LICH
ZIT-TERN. RIT-TER ER-SCHEI-NEN SO FÜRCH-TER-LICH

61 5

AL-LES NUR SCHEIN. HAST DU DAS GE-WUSST: NICHT-SMUSS ED SEIN. WIE ES SCHEINT, SO

65

IST ES NIE: ANGST ENT-STEHT IN DER FAN - TA - SIE. ANGST ENT-STEHT IN DER ANGST ENT-STEHT IN DER

69 CHOR

FAN - TA - SIE. EIN RIT - TER, DER ANGST HAT DAS FAN - TA - SIE. EIN RIT - TER, DER ANGST HAT DAS

73

SIEHT MAN NICHT OFT BEI RIT-TERN, BEI RIT-TERN, BEI RIT-TERN DASS SIEHT MAN NICHT OFT BEI RIT-TERN, BEI RIT-TERN, BEI RIT-TERN DASS SIEHT MAN NICHT OFT BEI RIT-TERN, BEI RIT-TERN, BEI RIT-TERN DASS

77

RIT - TER VON KOPF BIS ZUM FUß ER - ZIT-TERN ER - ZIT-TERN ER - ZIT-TERN. RIT - TER VON KOPF BIS ZUM FUß ER - ZIT-TERN ER - ZIT-TERN ER - ZIT-TERN. RIT - TER VON KOPF BIS ZUM FUß ER - ZIT-TERN ER - ZIT-TERN ER - ZIT-TERN.

81 CHOR *MENO MOSSO*

EI-NEN RIT-TER, DER ANGST HAT DEN KEN - NEN WIR NUN ROD - RI - GO RAU-BEIN, EIN EI-NEN RIT-TER, DER ANGST HAT DEN KEN - NEN WIR NUN ROD - RI - GO RAU-BEIN, EIN EI-NEN RIT-TER, DER ANGST HAT DEN KEN - NEN WIR NUN ROD - RI - GO RAU-BEIN, EIN

85 RIT.

SCHED - - - - ES HUHN. SCHED - - - - ES HUHN. SCHED - - - - ES HUHN.

3.3. Fotos und Bilder



3.4. Fotos von Spielzeugen

