

# DAS GROW TO SHOW PLAY HANDBUCH



Das „Grow from Seeds Projekt“ Interkulturelle Bildung in Grundschulen ist finanziert von Erasmus+ KA204 mit der Finanzhilfvereinbarung  
2017-1-IE01-KA201-025692  
[www.growfromseeds.eu](http://www.growfromseeds.eu)



AUSSAGEN VON KINDERN ECOLE PRIMAIRE LES FOUGÈRES, LE RAINCY (FRANCE)

WAS HAST DU GELERNT?

„Zusammenzuarbeiten.“

„Sich auf etwas zu einigen.“

„Die Ideen anzunehmen und zu diesen eigene Ideen hinzuzufügen.“

HAT SICH IN DER KLASSE ETWAS VERÄNDERT?

„Wir kennen uns besser.“

„Wir sind uns näher gekommen.“

„Wir teilen uns unsere Ideen und Gedanken auch draußen mit.“

Diese Veröffentlichung wurde mit Unterstützung des Erasmus-Programms der Europäischen Union erstellt. Der Inhalt dieser Publikation liegt in der alleinigen Verantwortung der Partnerschaft und gibt nicht die Ansichten der NA und der Kommission wider.

# VERFASSER

SEAMUS QUINN, THE GAIETY SCHOOL OF ACTING (IRELAND)  
CAROLINE COFFEY, THE GAIETY SCHOOL OF ACTING (IRELAND)  
ANNA KADZIK-BARTOSZEWSKA, THE GAIETY SCHOOL OF ACTING (IRELAND)  
NOÉMIE BESACE, LA TRANSPLANISPHERE (FRANCE)  
BRUNO FREYSSINET, LA TRANSPLANISPHERE (FRANCE)  
JULIA LAPPE, GILDEN-GRUNDSCHULE (GERMANY)  
ANNE MEIGEN, GILDEN-GRUNDSCHULE (GERMANY)  
GERRY BRESLIN, KILDARE TOWN EDUCATE TOGETHER (IRELAND)  
RACHEL BURKE, KILDARE EDUCATE TOGETHER (IRELAND)  
REBECCA O'HALLORAN, PLAN INTERNATIONAL (IRELAND)  
DOMINIQUE DI PONIO, ECOLE PRIMAIRE LES FOUGÈRES, LE RAINCY (FRANCE)  
STEVAN QUATREVILLE, ECOLE PRIMAIRE LES FOUGÈRES, LE RAINCY (FRANCE)

WIR MÖCHTEN CATHY COSTELLO UND MAUREEN MORAN, KILDARE TOWN EDUCATE TOGETHER UND LAUREN O'TOOLE, THE GAIETY SCHOOL OF ACTING, FÜR IHRE HILFREICHEN KOMMENTARE ZUM ENTWURF DES HANDBUCHS WÜRDIGEN.

# INHALTSVERZEICHNIS

1. Einleitung	S. 5
1.1. Was ist das Grow to Show Play Handbuch	S. 5
1.2. Die Ziele des Grow from Seeds Programms	S. 7
Teil 1: Die Grow Workshops	S. 8
Workshop 1: Die Methodik um Geschichten zu Sammeln	S. 8
Workshop 2: Die Methodik um Geschichten zu sammeln	S. 15
Workshop 3: Gemeinsam eine Gruppenabenteuergeschichte erfinden	S. 18
Teil 2: Grow to Show	S. 22
Anhang 1: Oisín in Tír na n-Og (Das Land der ewigen Jugend)	
Anhang 2: Oisín in Tír na n-Og	
Anhang 3: Erfinde deine eigene Geschichte:	
Anhang 4: AB 6teilige Abenteuergeschichte erfinden	
Anhang 5: Anleitung 6teilige Gruppengeschichte erfinden	
Anhang 6: Drei „Grow to Show“ Skripte als Beispiel	
Irland: Cowgirl Kate und ihre Reise um die Welt	
Deutschland: Kickboy und Magic Mary	
Frankreich: Die magischen Diamanten	

# EINLEITUNG

Das Projekt "Grow from Seeds" soll ein Programm zur Förderung des interkulturellen Dialogs in Grundschulen bereitstellen. Gemäß der Prioritäten des Europäischen Parlaments sollen die Kinder durch die aktive Teilnahme am sozialen Leben und der Inklusion gestärkt werden, um antisozialem Verhalten entgegenwirken zu können. Dabei steht die Stärkung und Mitwirkung der Schüler an erster Stelle. Die für dieses Bildungsprogramm verwendete Methodik umfasst mehrere Bereiche von kreativem Drama, Storytelling und darstellenden Künsten, die erwiesenermaßen äußerst motivierend und multisensorisch sind und zudem das aktive Lernen unterstützen. Das Grow to Show Play Handbuch ist eines von mehreren Ergebnissen, die vom Grow from Seeds Projekt entwickelt wurden, das von Erasmus+ finanziert wird und Organisationen aus Deutschland, Irland und Frankreich umfasst.

## 1.1. WAS IST DAS GROW TO SHOW PLAY HANDBOOK?

Das Grow and Show Play Handbuch ist in zwei Abschnitte unterteilt:

Die Grow Workshops - Eine Reihe von Workshops, die Lehrern und ihren Schülern helfen sollen, eigene Geschichten zu entdecken, zu erstellen und zu sammeln.

Der Show Bereich - Ein Überblick und Vorschläge für Lehrer, wie diese gesammelten Geschichten in ein kleines Theaterstück übertragen werden können.

Lehrer können dieses Grow and Show Handbuch nutzen, um kreatives Drama im Unterricht einzusetzen. Ein selbst geschriebenes Theaterstück kann das Endergebnis sein. Alternativ können sich Lehrer dafür entscheiden, das ganze The Grow from Seeds Programm zu absolvieren.

Das Programm und das Handbuch sollen den Lehrern dazu dienen, Inklusion im Unterricht zu leben und Hilfsmittel zur Verfügung zu stellen, um Folgendes zu erforschen:

- Sozialen Zusammenhalt
- Soziale Inklusion

Das GFS(Grow From Seeds)-Programm umfasst zehn individuelle Workshops mit einer Dauer von jeweils 40 bis 60 Minuten.

## DIE SEEDS-WORKSHOPS 1-7

Sieben dramaturgische Erlebnisworkshops zur Erforschung der Themen soziale Eingliederung, sozialer Zusammenhalt, aktive Teilnahme am sozialen Leben und Handlungsfähigkeit.

Diese Workshops befinden sich derzeit in der Entwicklung und werden zu gegebener Zeit auf der Grow from Seeds-Website verfügbar sein.

## DIE GROW-WORKSHOPS 8-10

Diese Workshops sind in diesem Handbuch enthalten und sollen die Teilnehmer unterstützen und dazu ermutigen, sich mit Storytelling-Techniken zu beschäftigen, um ihre eigene einzigartige Geschichte zu erzählen und eine gemeinsame Gruppengeschichte zu verfassen.

## THE GROW AND SHOW HANDBUCH - DIESES HANDBUCH

Diese Veröffentlichung ist eine Anleitung, wie Lehrer mit ihren Schüler/innen Geschichten sammeln und danach zu einem Theaterstück verarbeiten können. Das Handbuch enthält Beispiele von schon aufgeführten Theaterstücken, die während des Projekts in Irland, Frankreich und Deutschland entstanden sind.

Alle Workshops sind so konzipiert, dass der Lehrer mit den erforderlichen Fähigkeiten ausgestattet wird, um ein interkulturelles Projekt zum Erzählen von Geschichten innerhalb des Unterrichts zu beginnen. Dieses Handbuch muss nicht in seiner Struktur genutzt werden, sondern kann auch nur Ideen zur Verwendung im Unterricht geben.

In diesem Rahmen sollen die Grundschullehrer mit allen erforderlichen Informationen, Fertigkeiten und Materialien ausgestattet werden, um die Workshops „Grow“ (Workshops 8-10) durchzuführen. Aufbauend auf den vorangegangenen Workshops („Seeds“ Workshop 1-7) können die Schüler ihre eigenen Geschichten erstellen und zusammen an einem Stück arbeiten, um ihre gemeinsame Klassengeschichte darzustellen.



## 1.2. DIE ZIELE DES GROW FROM SEEDS PROGRAMMS SIND:

- Die Entwicklung eines E-Books über interkulturelle Bildung, das die Bedeutung der Inklusion in Grundschulen aus der Perspektive aller teilnehmenden Länder darstellt.
- Die Entwicklung eines umsetzbaren Modells, das „Grow“ Handbuch.
- Die Bereitstellung von Lernmodulen für Lehrer und ihre Schüler. Wir werden auch ein Handbuch erstellen, in dem die entwickelte Methodik skizziert und schrittweise Anleitungen zur Umsetzung des innovativen Bildungsprogramms in Grundschulen gegeben werden. (die Seeds Workshops)
- Bereitstellung einer Plattform zum Teilen von Wissen. Das während des Projekts generierte Wissen wird im Rahmen von Lernergebnissen und Feedback gesammelt und überprüft.
- Die Durchführung des Grow from Seeds Programms in Primarschulen der Partner.

## UNSERE EINSTELLUNGEN UND WERTE FÜR DIE WORKSHOPS SIND...

SPASS • UNTERSTÜTZUNG • RESPEKT



## DIE GROW WORKSHOPS

### VORBEREITUNGEN FÜR DAS THEATERSTÜCK

Das übergeordnete Ziel dieser Workshops ist, die Teilnehmer zu der Erstellung und Sammlung von Geschichten zu befähigen, um ein abschließendes Theaterstück zu erstellen. Sie können auch mit dem umfassenderen Seeds-Workshops verbunden werden.

## WORKSHOP 8

### DIE METHODIK UM GESCHICHTEN ZU SAMMELN

#### “VORBEREITUNG: WAS BRAUCHE ICH?”

- Tir na Nog Geschichte (Anhang 1 und/oder 2)
- Klassen-Raum. Es ist wichtig, dass der Workshop in einem geschlossener Raum abgehalten wird, in dem genug Platz für alle Teilnehmer ist.

**TEILNEHMER:** Grundschüler im Alter von 5-12 Jahren, bis zu 30 Kinder

**MODERATOREN:** Grundschullehrer, Pädagogen oder Schauspiellehrer

**ZIEL DES WORKSHOPS:** Alle Teilnehmer in den Prozess des Sammelns von Geschichten und der Spielvorbereitung einzubinden.

**ZEITRAHMEN:** 40-60 Minuten

**UMGEBUNG:** Ein für die Teilnehmerzahl geeigneter Klassenraum, indem die Kinder Bewegungsfreiheit haben können. Dieser Workshop wird erlebnisorientiert und mit viel Bewegung verbunden sein (Bsp: Turnhalle/Aula/leerer Klassenraum/Flur/Tische in der Klasse an die Seiten gerückt).

## ZIELE DES WORKSHOPS

Im Workshop werden Dramaspiele, Übungen und Storytelling-Techniken eingesetzt, um:

- eine inklusive Haltung und eine Feier der Vielfalt zu fördern eine sichere Umgebung zu schaffen, in der gegenseitiger Respekt herrscht.
- die Einstellung zu Interkulturalität durch Geschichten erkunden (wenn alle Workshops des Grow from Seeds-Programms durchlaufen wurden).
- die Schüler zu Teambuilding- und Kommunikationsaktivitäten anzuregen, in denen sie sich sicher fühlen.

## LERNZIELE

Der Workshop bietet den Teilnehmern die Möglichkeit:

- Bewusstsein für Interkulturalität und andere Themen zu entwickeln.
- auf Drama- und Theater Techniken zurückzugreifen, um sich selbst auszudrücken.
- Vertrauen gewinnen und entwickeln.
- Einfühlsame Reaktionen zu entwickeln.

## LERNERGEBNISSE

Am Ende des Workshops haben die Schüler Folgendes erforscht:

- die Fähigkeit, einzeln oder in einer Gruppe zu arbeiten.
- Kommunikationsfähigkeiten entwickelt.
- Ihr kritisches Denken durch den Austausch und die Diskussion symbolischer Themen in Geschichten verbessert.

Die Auseinandersetzung der Schüler mit neuen Techniken wird die persönliche Entwicklung verbessern und zudem ihre Kommunikation.

**HINWEIS:** Lehrer können jederzeit Warm ups und andere Übungen ändern, um sie den Bedürfnissen der Kinder/der Räume anzupassen.

# 1. SCHRITT: WARM UP

Warm up Übungen – Teambuilding und Vertrauensbildungsspiele.

Diese Warm ups sollen spielerisch in die Gruppenaktivität einleiten und bieten den Schülern die Möglichkeit, Kontakte zu knüpfen und sich zu konzentrieren.

## 1. NAME GAME – DREIFACHER NAME

Die Gruppe steht in einem Kreis. Jeder sagt einzeln 2x laut seinen Namen.

Der Lehrer steht im Kreis und macht es vor.

Der Lehrer sagt 3x laut und schnell den Namen eines Kindes, z.B. Ruth Ruth Ruth.

Der Lehrer erklärt, dass wenn er das nächste Mal 3x den Namen eines Kindes sagt, muss das Kind mit diesem Namen 3x seinen Namen sagen, bevor der Lehrer ihn 3x gesagt hat. Wenn das Kind dies nicht schafft, muss es dann in die Mitte und sagt den Namen eines anderen Kindes 3x schnell.

Wiederholung: viele Male!

## 2. START/STOP/JUMP/NAME

Das Spiel kann auf Englisch oder Deutsch (Jump = Spring, Start = los/weiter) gespielt werden.

Die Kinder sollen sich durcheinander im Raum bewegen und immer wieder die Richtung wechseln.

Dann kommt die Anweisung Stop. Die Anweisungen Start/Stop werden öfter wiederholt.

Während eines Stops kommt ein Jump in die Reihenfolge. Diese Reihenfolge (Start/Stop/Jump) wird mehrmals wiederholt. Dazu kommt dann noch Name (die Kinder sollen ihre Namen (jeder seinen eigenen) so laut wie möglich rufen). Die Kinder sollen dabei viel Spaß haben.

Nun von der Reihenfolge abweichen und wahllos Start/Stop/Jump/Name rufen.

Um das Späßelement weiter zu fördern und die Gruppe herauszufordern, müssen die Anweisungen nun das Gegenteil bedeuten. Start bedeutet Stop, Stop bedeutet Start. Wenn das bekannt ist, wird Jump zu Name und Name zu Jump. Das Spiel wird so lange weitergespielt, bis der Lehrer es beendet.



### 3. VORBEREITUNG DER STANDBILDER

Die Kinder gehen in dem Raum herum und hüpfen in eine Pose, wenn der Lehrer „Freeze“/ „Erstarren“ ruft. Es soll herausgestellt werden, dass die Kinder sich bei jedem „FREEZE“ eine neue (interessante/lustige) Pose einfallen lassen sollen.

Bei „Start“ beginnen die Kinder wieder im Raum herumzulaufen. Die „FREEZE/Start“ Kombination wird einige Mal wiederholt.

#### FREEZES IN ANZAHLN

Wenn der Lehrer eine Zahl sagt, stellen sich die Kinder in Gruppen zusammen. Zahl 3 = 3 Kinder kommen zusammen und erstarren, 30 = die ganze Klasse steht erstarrt in einer Gruppe zusammen. Die Kinder sollen ermuntert werden, sich bei der Übung zu berühren.

#### WORT – UMDREHEN - FREEZE

Hinweis: Zuerst vormachen!

Die Kinder versammeln sich in einem großen Kreis. Dann drehen sich alle Kinder um, so dass sie nach außen gucken. Wenn der Lehrer ein Wort z.B. „AUTO“ sagt, drehen sie sich wieder um, öffnen dabei die Augen, so dass sie in den Kreis gucken und erstarren, wie das geforderte Wort es vorgibt.

Der Lehrer sollte die Kinder zu schnellem Denken bzw. instinktivem Handeln ermutigen. Es gibt kein Falsch oder Richtig. (z.B. einige Kinder fahren Auto, andere werden zu einem Auto)

Als erstes sollten Objekte genommen werden, dann Charaktere.

Hinweis:

Diese Wörter eignen sich gut:

Objekte: Auto, Baum, Stuhl, Buch, Adler, Fahrrad etc.

Charaktere: Hexe, Drache, Zauberer, Lehrer etc.

Hinweis: Zuerst vormachen!

Danach wird dasselbe Spiel gespielt, diesmal sind die Augen aber geschlossen:

Die Kinder stehen wieder in einem Kreis, drehen sich nach außen und schließen die Augen. Wenn der Lehrer ein Wort sagt, drehen sie sich um, so dass sie in den Kreis gucken und erstarren, wie das geforderte Wort es vorgibt.



Der Lehrer sollte die Kinder zu schnellem Denken bzw. instinktivem Handeln ermutigen. Es gibt kein Falsch oder Richtig. (z.B. einige Kinder fahren Auto, andere werden zu einem Auto)

Zuerst sollten Objekte genommen werden, dann Charaktere (s.o)

## EINLEITUNG DER SPÄTEREN GESCHICHTE

Oisín in Tír na nÓg (Irische Sage (gesprochen: Oschín in Tír Nanong) (s. Anhang 1) indem (z.B.) folgende Wörter gesagt werden

- symbolische Bilder (Pferd, Krieger, Krieger etc.)
- Verhaltensregeln (Auf Wiedersehen!, Hallo! etc.)
- ein Festmahl
- Felsbrocken/großer Stein

Spätestens hier können die Kinder Bewegungen und Töne zu den „Freezes“ hinzufügen.

Wahrscheinlich haben sie dies aber schon vorher getan!

## 2. SCHRITT: STORYTELLING – GEMEINSAMKEITEN UND UNTERSCHIEDE ERFORSCHEN

### 1. TEILEN VON DEUTSCHEN/ARABISCHEN/TÜRKISCHEN/ ETC. LEGENDEN/MÄRCHEN/GESCHICHTEN

Die Klasse sitzt im Kreis. „Welche Mythen/Legenden/Märchen kennt ihr?“ – Besprechung.

Die Legende Tír na nÓg (Anhang 1) wird vorgelesen. Alternativ kann auch eine andere Geschichte vorgelesen werden.

Themen der Geschichte:

- das Verlangen aufzubrechen
- das Verlangen nach Hause zurückzukehren
- das Verlangen Abenteuer zu erleben
- der Reiz und das Alleinsein, wenn man aufbricht
- die Trennung von der Gemeinschaft, Familien und Freunden
- die Energie der Jugend
- die Weisheit des Alters
- Prüfungen und Versuchungen gegenüberstehen
- eine neue Welt begrüßen/ eine neue Kultur annehmen
- aus den härtesten Test triumphierend zurückkehren
- erleuchtet zur Gemeinschaft zurückkehren mit neuen Weisheiten, die man mitteilen kann

## 2. STANDBILDER DER TÍR NA NÓG GESCHICHTE

Die Klasse wird in sechs Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe erarbeitet 3 Standbilder (Gruppen „Freezes“ (Anfang/Mitte/Ende) der Tír na nÓg Geschichte. Die Gruppe beginnt in einer neutralen, stehenden Haltung. Wenn der Lehrer klatscht, stellt eine Gruppe das 1. Standbild den anderen vor. Mit jedem Klatschen des Lehrers wechselt die Gruppe in das nächste Standbild.

Zusätzlich kann der Lehrer, während die Kinder in einem Standbild stehen noch eine „Gedankenspur“ hinzufügen: Der Lehrer berührt einen erstarrten Schüler im Standbild an der Schulter und fragt welche Gefühle seine Rolle hat oder ob es ein Objekt ist und was er gerade tut.

## 3. STANDBILDER ZUM LEBEN ERWECKEN

Nun sollen die Kinder die Standbilder zum Leben erwecken. Sie können Dialoge, Bewegungen und Geräusche etc. hinzufügen.

2 Gruppen stellen den Anfang der Geschichte dar, 2 Gruppen die Mitte und 2 Gruppen das Ende. Die Kinder bekommen Zeit ihre Standbilder mit Leben zu füllen und führen sie vor:

2x der Anfang, dann 2x die Mitte, dann 2x das Ende der Geschichte



### 3. SCHRITT: DISKUSSION UND REFLEKTION

#### 1. DISKUSSION

Es wurden nun zwei/mehrere Versionen der Geschichte Tir na nÓg vorgestellt. Es wurden verschiedene Perspektiven, Dialoge und Bewegungen etc. gezeigt.

- mündliche Traditionen = verschiedene Versionen/Nacherzählungen
- alle sind gültig/wahr/zulässig. Alle haben Ähnlichkeiten. Welche?
- Nun sollen die anderen kulturellen Geschichten (Märchen etc.) einbezogen werden. Was sind gleiche Charaktere/Eigenschaften/Charakteristiken?
- Welche Legenden/Mythen kennen wir aus anderen Ländern? Nun soll über die Gleichheiten und aber auch Unterschiede diskutiert werden.
- Diese Geschichten sind universal.

Sie haben alle eine Herkunftskultur und somit traditionelle Inhalte/Helden und sind aus jeweils anderen Ländern, aber alle Geschichten haben gleiche Ideen, Themen und Charaktere.

#### GLEICHE EIGENSCHAFTEN = VERBINDUNG

#### UNTERSCHIEDE = NEUGIER

Für den nächsten Workshop bekommen die Kinder die Aufgabe, über Legenden und Mythen aus Deutschland und anderen Ländern nachzudenken/bei den Eltern/Großeltern etc. nachzufragen.

#### 2. IM EINKLANG KLATSCHEN

Die Gruppe bildet wieder einen Kreis (stehend). Alle Teilnehmer heben die Hände auf Schulterhöhe, wobei die Handflächen einander zugewandt sind. Die Gruppe wird gebeten, die Hände des Lehrers zu beobachten und gemeinsam zu klatschen, wenn der Lehrer einmal klatscht.



# WORKSHOP 9

## DIE METHODIK UM GESCHICHTEN ZU SAMMELN

### VORBEREITUNG: WAS BRAUCHE ICH?"

#### MATERIALIEN:

- AB 6teilige Abenteuergeschichte erfinden (Anhang 3)
- z.B. Etais bzw. Buntstifte, Wachsmaler, Filzstifte
- 1-6 Schals etc. (Augenbinde)

(Klassen-)Raum. Es ist wichtig, dass es ein geschlossener Raum ist, in dem genug Platz für alle Teilnehmer ist.

**TEILNEHMER:** Grundschüler im Alter von 5-12 Jahren, bis zu 30 Kinder

**MODERATOREN:** Grundschullehrer, Pädagogen oder Schauspiellehrer.

**ZIELE DES WORKSHOPS:** Jedes Kind erfindet seine/ihre eigene sechsteilige Abenteuergeschichte (s. AB Anhang 2). Teilen der eigenen Geschichten in der Gruppe. (6PCAS) 1.

**ZEITRAHMEN:** 40-60 Minuten

**UMGEBUNG:** Ein für die Teilnehmerzahl geeigneter Klassenraum, indem die Kinder Bewegungsfreiheit haben können. Dieser Workshop wird erlebnisorientiert und mit viel Bewegung verbunden sein.

---

1 The Six Part Call to Adventure Story (6PCAS) Method created for this programme is an amalgamation of Mooli Lahad's Six Part Story Method (6PSM) and The Hero's Journey. The 6-Part Story Method was originally devised by Alida Gersie, inspired by the work of Vladimir Propp and Algirdas Greimas. This was further developed in Israel by Mooli Lahad in the 1990's

## 1. SCHRITT: WARM UP

1. Warm up Übungen, wie im vorherigen Workshop (s.o.)

## 2. SCHRITT: GESCHICHTEN ERFINDEN

Im Folgenden wird beschrieben, wie eine Abenteuergeschichte erfunden werden kann. Die Kinder sollen sich in eine eigene Fantasiewelt hineindenken. Der Workshop soll zudem Lese- und Schreib- sowie mathematische Fähigkeiten in die Welt des Theaters integrieren, während die Einheit des Dramas selbst erhalten bleibt.

### 1. EINE SECHSTEILIGE ABENTEUERGESCHICHTE ERFINDEN (20-40MIN)

Die Kinder sollen nun ihre eigene 6teilige Abenteuergeschichte erfinden. Jedes Kind bekommt das AB (Anhang 2) und seine eigene Auswahl an Stiften (Buntstifte/Wachsmaler etc.).

Jedes der sechs Quadrate beinhaltet eine eigene Aufgabe/Fragestellung (Anhang 2 bzw. 3).

Bei der Erklärung ist es besonders wichtig zu erwähnen, dass es weder ein Falsch noch Richtig gibt, sondern jeder seine eigene Geschichte schreibt/malt und jeder einfach die Anleitung befolgen soll. Die Kinder sollen aber immer erst ein Quadrat/eine Frage beantworten, bevor sie zum nächsten Quadrat wechseln. Sie können malen oder auch Wörter und Sätze aufschreiben, wenn es ihnen wichtig ist. Zusätzlich sollten die Kinder ermutigt werden, ihre eigenen Helden zu erfinden und nicht schon bekannte zu reproduzieren – was aber auch erlaubt ist. Die Namen der Kinder werden am besten auf die Rückseite geschrieben.

Die Kinder bekommen das AB, nehmen sich die Etuis/selbstgewählten Stifte und suchen sich einen eigenen Platz im Raum, z.B. auf dem Boden, an oder unter einem Tisch etc.

### 2. GESCHICHTEN TEILEN

Wenn die Kinder fertig sind, sollen sie sich ihre Geschichte noch einmal angucken, um dabei darüber nachzudenken, wie sie sie jemand anderem erzählen würde. Welche Wörter brauchst du? Dann bilden die Kinder Paare und erzählen sich gegenseitig ihre Geschichten.

### 3. GESCHICHTENKREIS

Alle Geschichten werden in einen großen Kreis auf den Boden gelegt. Jedes Kind stellt sich hinter seine Geschichte. Der Lehrer klatscht in die Hände und jedes Kind bewegt sich im Uhrzeigersinn zu nächsten Geschichte.

## 4. ZUFÄLLIGE AUSWAHL (AUGENBINDE)

Bei einer Gruppengröße von 30 Kindern wird jedes 6. Kind (oder weniger) ausgewählt. Ihnen wird ein Schal (oder Ähnliches) umgebunden, damit es nichts mehr sieht. Jedes dieser Kinder sucht sich blind eine Geschichte aus, so dass danach sechs Geschichten für die weitere Bearbeitung zur Verfügung stehen.

## 5. A/M/E DER ABENTEUERGESCHICHTEN

Die Kinder werden in 6 Gruppen aufgeteilt und jede Gruppe bekommt eine Geschichte zugewiesen, wobei der Autor der Geschichte in der Gruppe seiner eigenen Geschichte sein soll. Dieser soll seine Geschichte erzählen und erklären. Er darf jedoch keine der zentralen Rollen einnehmen, aber natürlich mitspielen.

Wie im Workshop 1 sollen die Kinder nun ein eigenes Standbild für Anfang/Mitte/Ende der Geschichte darstellen.

Die 3 Standbilder jeder Gruppe werden vorgestellt. (Der Lehrer/Ein Kind kann in die Hände klatschen, um den Wechsel darzustellen)

Die Kinder können auch eines der drei Standbilder durch einen Dialog, Bewegungen oder ein Lied zum Leben erwecken.

## 3. SCHRITT: REFLEKTION – VERKNÜPFUNG MIT DEM VORHERIGEN WORKSHOP UND DEM NÄCHSTEN SCHRITT

### 1. REFLEKTION

Dieser und der vorherige Workshop werden zusammengefasst und verknüpft und mit einem Abenteuer verglichen. Der Lehrer gibt einen Ausblick auf den nächsten Workshop, in dem ein großer Teil einer Klassenabenteuer-geschichte geschrieben wird.

Die Kinder werden für ihre Leistung im Workshop gelobt.

### 2. GEMEINSAMES KLATSCHEN

Die Gruppe bildet wieder einen Kreis (stehend). Alle Teilnehmer heben die Hände auf Schulterhöhe, wobei die Handflächen einander zugewandt sind. Die Gruppe wird gebeten, die Hände des Lehrers zu beobachten und gemeinsam zu klatschen, wenn der Lehrer einmal klatscht.

# WORKSHOP 10

## GEMEINSAM EINE GRUPPENABENTEUERGESCHICHTE ERFINDEN

### “VORBEREITUNG: WAS BRAUCHE ICH?”

- Anleitung 6teilige Gruppengeschichte erfinden (Anhang 4)
- z.B. Buntstifte, Wachsmaler, Filzstifte
- A3 Papier

(Klassen-)Raum

Es ist wichtig, dass es ein geschlossener Raum ist, in dem genug Platz für alle Teilnehmer ist.

**TEILNEHMER:** Grundschüler im Alter von 5-12 Jahren, bis zu 30 Kinder

**MODERATOREN:** Grundschullehrer, Pädagogen oder Schauspiellehrer

**ZIEL DES WORKSHOPS:** Eine gemeinsame Gruppenabenteuergeschichte zu erfinden.

**ZEITRAHMEN:** 40-60 Minuten

**UMGEBUNG:** Ein für die Teilnehmerzahl geeigneter Klassenraum, indem die Kinder Bewegungsfreiheit haben können. Dieser Workshop wird erlebnisorientiert und mit viel Bewegung verbunden sein.

### LERNERGEBNISSE:

Die Kinder arbeiten gemeinsam an einer einzigartigen und originellen Gruppengeschichte, um den Zusammenhalt der Gruppe und somit die aktive Bürgerschaft zu fördern.

Die Workshops ermöglichen den Kindern, die Rolle von Individuen und die von (verschiedenen) Gruppen unserer Gemeinschaft zu erkennen und zu verstehen.

Durch das Kennenlernen von neuen Techniken wird die Persönlichkeit der Kinder entwickelt und ihre Kommunikation verbessert.

# 1. SCHRITT: WARM UP

## 1. EINLEITUNG

Die Kinder werden erinnert/erzählen von den individuellen 6teiligen Abenteuergeschichten des letzten Workshops.

## 2. START/STOP/JUMP/NAME/FREEZES (S. WORKSHOP 1)

Das Spiel kann auf Englisch oder Deutsch (Jump = Spring, Start = los/weiter) gespielt werden.

Die Kinder sollen sich durcheinander im Raum bewegen und immer wieder die Richtung wechseln.

Dann kommt die Anweisung Stop. Die Anweisungen Start/Stop werden öfter wiederholt. Während eines Stops kommt ein Jump in die Reihenfolge. Diese Reihenfolge (Start/Stop/Jump) wird mehrmals wiederholt. Dazu kommt dann noch Name (die Kinder sollen ihre Namen (jeder seinen eigenen) so laut wie möglich rufen). Die Kinder sollen dabei viel Spaß haben. Nun von der Reihenfolge abweichen und wahllos Start/Stop/Jump/Name rufen.

Um das Späßelement weiter zu fördern und die Gruppe herauszufordern, müssen die Anweisungen nun das Gegenteil bedeuten. Start bedeutet Stop, Stop bedeutet Start. Wenn das bekannt ist, wird Jump zu Name und Name zu Jump. Das Spiel wird so lange weitergespielt, bis der Lehrer es beendet.

Die Kinder gehen in dem Raum herum und hüpfen in eine Pose, wenn der Lehrer „Freeze“/ „Erstarren“ ruft. Es soll herausgestellt werden, dass die Kinder sich bei jedem „FREEZE“ eine neue (interessante/lustige) Pose einfallen lassen sollen.

Bei „Start“ beginnen die Kinder wieder im Raum herumzulaufen. Die „FREEZE/Start“ Kombination wird einige Mal wiederholt.

## 3. „ICH BIN...“

Die Kinder bilden einen großen Kreis. Ein Kind wird ausgewählt, springt in den Kreis und ruft: „Ich bin der Baum!“. Dabei wird er innerhalb des Kreises zu einem Standbild eines Baums.

Die Kinder sollen nun nacheinander in den Kreis springen und immer einen Teil des „Baums“ mit einem Standbild erweitern. Dabei sollen sie immer etwas sagen, z.B.:

- Ich bin die Wurzel DES BAUMS.
- Ich bin ein Ast DES BAUMS.
- Ich bin ein Blatt DES BAUMS

Wichtig ist, dass sie „...des Baums.“ sagen, da sie dann eher dabei bleiben, den Baum zu vervollständigen und nicht direkt etwas aus dem äußeren Bereich des Baumes hinzufügen (z.B. das Tier daneben, jm., der den Baum fällt etc.).

Wenn das Bild fertig ist (den Kindern nichts mehr einfällt, alle Kinder im Bild stehen), gehen alle in den Kreis zurück. Ein anderes Kind beginnt erneut, springt in den Kreis und sagt z.B. „Ich bin ein Auto!“, die übrigen Kinder vervollständigen das Bild.

Dies soll einige Male wiederholt werden. (weitere Ideen kommen von den Kindern!)

Hinweis:

Die Kinder werden wahrscheinlich Dinge hinzufügen wollen, die nicht direkt ZUM Baum etc. gehören (z.B. das Tier daneben, jm., der den Baum fällt etc.). Diese Dinge können später hinzugefügt werden.

Die Kinder sollen auch jedes zugefügte Teil des Baums etc. (jedes Kind im Bild) hören und wahrnehmen, bevor das nächste Kind ein Teil des Standbildes hinzufügt.

## 2. SCHRITT

### (BITTE ENTSCHIEDEN SIE SICH FÜR EINE DER ZWEI OPTIONEN)

**OPTION A:** Wenn Sie mit Ihrer Klasse ein Theaterstück erfinden und aufführen möchten, ohne die Workshops 1-7 durchgeführt zu haben, nutzen Sie die 6-teilige Abenteuergeschichte. (Anhang 4)

**OPTION B:** Wenn Sie die Workshops 1-7 durchgeführt haben, vervollständigt die 7-teilige Abenteuergeschichte die Workshops eher. Hier soll der Held der Geschichte einer anderen Person helfen, ihre Träume zu erfüllen. Somit wird der der Unterstützungs-/Helferaspekt aus den vorherigen Workshops aufgegriffen. (Anhang 5)

### 1.EINE GEMEINSAME ABENTEUERGESCHICHTE ERFINDEN (OPTION A/OPTION B)

Die Kinder erfinden gemeinsam mind. eine Geschichte mit der 6teiligen Struktur (s. Anhang 3) für Abenteuergeschichten. Auf jeden Fall soll den Kindern der Abenteuergedanke der Geschichte immer wieder in Erinnerung gerufen werden (Der Held geht auf Reisen/verlässt sein zu Hause/ sucht etwas Neues/Ersatz etc.)

Jeder Teil der Geschichte (=jedes Quadrat) wird nach der Auswahl von je einem Kind direkt auf ein Blatt gezeichnet und an die Tafel/Wand gehängt. Das Kind/die Kinder wurden vorher auf

Vorgehensweise:

- Wichtigste Regel: für jedes Quadrat werden jeweils 3 Auswahlmöglichkeiten gesammelt, durch Abstimmen aller wird bestimmt, welche Idee übernommen wird. Die übrigen Ideen können für die zweite/weitere Geschichte(n) genutzt werden.
- Um Zeit zu sparen, wird das Malen der Bilder zu jedem Quadrat direkt nach der Auswahl begonnen. Evtl. gibt es mehrere Zeichner, jeder kümmert sich um sein Bild, guckt sich aber die vorherigen an!
- Ist ein (weiterer) Teil der Geschichte ausgewählt = ein Quadrat bestimmt, wird die Geschichte, beginnend im 1. Quadrat bis zum letzten Quadrat erzählt, damit eine zusammenhängende Handlung entsteht.
- Am Ende erzählt ein einzelnes Kind die Geschichte der ganzen Gruppe.

### 3. SCHRITT: GESCHICHTEN DARSTELLEN

1. „Ich bin...“ – Basierend auf der Gruppengeschichte

Die Kinder werden an das Spiel zu Beginn der Stunde erinnert.

Sie sollen nun ihre eigene Hauptfigur aus der (den) Geschichte(n) darstellen:

„Ich bin der Held xy(Name)“!

Sie können alle Teile/Details der Rolle darstellen, z.B. die Maske, das Cape, die Augen, die Stimme etc. Ist der Held komplett charakterisiert, können weitere Einzelheiten aus der Geschichte hinzugefügt werden (auf was/wen er/sie trifft; Dinge, die er bekommt/verliert etc.). Das Bild auflösen.

Dann soll nur der erste Teil/das erste Quadrat der Geschichte in einem großen Kreis vorgespielt werden.

Es wird zunächst besprochen

- o Wer?
- o Was?
- o Wo?

im ersten Quadrat wichtig ist. Es ist auch möglich, diesen Teil auf der Bühne vorzustellen.

Jetzt sollen die Kinder nach und nach nur das erste Quadrat der Geschichte, wie oben die Helden, darstellen. Sie können das Schloss, die Möbel darin, die Wände, Fenster, den Helden, seine Accessoires etc. in Szene setzen.

2.Im Einklang klatschen

Die Gruppe bildet wieder einen Kreis (stehend). Alle Teilnehmer heben die Hände auf Schulterhöhe, wobei die Handflächen einander zugewandt sind. Die Gruppe wird gebeten, die Hände des Lehrers zu beobachten und gemeinsam zu klatschen, wenn der Lehrer einmal klatscht.

## TEIL 2

### GROW TO SHOW : EIN GEMEINSAMES THEATERSTÜCK GESTALTEN

## DIE ABENTEUERGESCHICHTE WIRD ZUM THEATERSTÜCK

Durch die Workshops 1-3 ist eine 6- oder 7-teilige Abenteuergeschichte entstanden.

Jetzt soll die Geschichte weiter dramatisiert werden, so dass sie zu einem Theaterstück wird, das vor einem Publikum vorgespielt werden kann. Die Theaterproben für das Stück können variieren von einer Woche bis vielen Monaten.

Verschiedene Theatertechniken und -übungen, die in den Seeds Workshops 1 – 7 beschrieben werden, können ebenso hilfreich sein, um ein Theaterstück zu gestalten.



## 1. SCHRITT:

# DIE 6- ODER 7-TEILIGE ABENTEUERGESCHICHTE WIRD ZU EINEM THEATERSTÜCK:

Hinweis: Es folgen Vorschläge! Lehrer und Schüler können selbstständig Ideen einbringen, um aus der Geschichte ein Theaterstück entstehen zu lassen.

- Jedes der 6/7 Quadrate wird in Stichpunkten zusammengefasst. Die Bilder dienen als visuelle Unterstützung.
- Es ist wichtig, dass die Geschichte allen Kindern klar ist und sie sich auf die Handlung, den Rahmen und die Charaktere geeinigt haben.

## ÜBUNGEN ZUR ERKUNDUNG DER CHARAKTERE

- Der Hauptrolle und den anderen Charakteren Namen geben - Evtl. auch andere Charaktere (Freunde/Helfer/Feinde) hinzufügen und benennen.
- Bewegung im Raum – Während die Kinder durch den Raum gehen, schlüpfen sie in verschiedene Rollen, die in der Geschichte vorkommen: Hauptrolle/Gegner/Tier/Maschine. Die Spieler sollen erkunden, wie sich jede Rolle anfühlt (physisch/Bewegungen/Sprache). Zunächst stellen alle die gleiche Rolle dar, dann suchen sie sich ihre eigenen.
- Gedanken – Rollen kennenlernen – Wenn sich die Kinder in eine Rolle „eingefühlt“ haben, stoppen sie im Raum. Der Lehrer klopft nach und nacheinem Kind auf die Schulter. Seiner Rolle entsprechend äußert dieses Kind seine Gedanken und Gefühle. „Ich bin... . Ich fühle ..“ etc.
- Paar Freeze – Während die Kinder im Raum herumlaufen, sollen sie mit einem anderen Kind erstarren. Die anderen Kinder werden gefragt: „Wer sind die beiden? Was könnten sie zueinander sagen? Was passiert als Nächstes?“ etc.
- Dialog im Raum - Während die Kinder im Raum herumlaufen, sollen sie sich mit einem anderen Kind zusammentun und gemäß ihrer Rolle ein Gespräch anfangen. (Es können die gleichen Charaktere sein oder auch unterschiedliche, je nach Vorgabe).

## 2. SCHRITT

# DRAMATISIEREN DER GESCHICHTE

## STANDBILDER

Die Kinder stellen Gruppenstandbilder der Geschichte dar, um verschiedene Szenen, Momente oder Orte nachzustellen/kennenzulernen/vorzustellen. Das Standbild besteht aus unbeweglichen Charakteren, Landschaft, Tieren, Dingen etc.

Diese kann in mehreren Gruppen geübt werden oder die Kinder werden spontan (bzw. vom Lehrer angewiesen) nacheinander ein Teil des Bildes. weiterführende Übungen:

## 1. GEDANKEN:

Die angetippten Kinder sprechen über ihre Gedanken und Gefühle (s.o.)

## 2. DYNAMISIEREN/START DRÜCKEN

Das Standbild erwacht zum Leben, nun können die Figuren im Standbild sich bewegen, sprechen, interagieren etc.

## SCHLÜSSELSZENEN IMPROVISIEREN

Zu zweit oder in Gruppen können die Kinder Schlüsselszenen durchspielen. Dabei soll auf Ähnlichkeiten und gleiche Dialoge geachtet werden, die später in das geschriebene Skript aufgenommen werden können.

weiterführende Übung:

Die Kinder können auch weiterführende Dialoge/Szenen ausprobieren, die nicht in den den 6 bestehenden Teilen auftauchen:

- z.B.: Wenn die Hauptrolle aus einem armen Land kommt, können Szenen improvisiert werden, in denen die dort lebenden Menschen miteinander über Armut sprechen oder
- z.B. : Charaktere, die eine Handlung in der bestehenden Geschichte kommentieren.

## ERZÄHLER

Es kann experimentiert werden: Je ein (wechselndes) Kind erzählt die (einen Teil der) Geschichte, andere spielen die verschiedenen Rollen und führen so die Erzählung auf. Auch hier können die Charaktere Dialoge hinzufügen.

## WEITERENTWICKLUNG DER ROLLEN

Hierzu können die folgenden Techniken benutzt werden:

1. Heißer Stuhl – Abwechselnd befragen sich zwei Kinder: wer sie sind, wo sie leben, was mit ihnen passiert etc.
2. Die Kinder können kurze Monologe über ihren Charakter schreiben: wer sie sind, was sie fühlen etc.
3. Ihrer Rolle entsprechend können die Kinder einen Brief an einen Freund oder an einen anderen Charakter der Geschichte schreiben.
4. Die Kinder können Bilder ihrer darzustellenden Personen/Dinge malen und damit das Kostüm, den Charakter und den Ausdruck weiterentwickeln.

Hinweis: Die Übungen, die sich mit einem Charakter beschäftigen sind sehr hilfreich, um die Rollen zu erschaffen und später auf die Kinder zu verteilen. Dadurch entstehen auch viele Ideen für das zu entwickelnde Skript des Theaterstücks. Aber sie sollten nur für eine kurze Zeit durchgeführt werden, wenn die Rollen für das Theaterstück noch nicht abschließend verteilt sind. Sonst sind die Kinder enttäuscht, wenn sie die Rolle doch nicht bekommen. Nachdem alle Rollen feststehen, können die Übungen länger dauern.

## 3. SCHRITT

### EIN SKRIPT ERSTELLEN

Diese Übungen sollten einige Ideen aufzeigen, wie die 6- oder 7-teilige Abenteuergeschichte in ein Theaterstück weiterentwickelt werden kann.

Dem Lehrer bleibt die Entscheidung überlassen, ob ein Skript geschrieben oder ob das Stück auf der Grundlage der Geschichte eher improvisiert wird. Auch eine Kombination aus beidem ist möglich.

Die Kinder werden viele Ideen für Dialoge haben, basierend auf ihren improvisierten Handlungen. Die Bewegungen aus den vorherigen Übungen können auch übernommen werden. So wurde auch das Beispiel „Cowgirl Kate und ihre Reise um die Welt“ (s. Anhang 4) kreiert – die meisten Dialoge sind aus den Improvisationen und Ideen der Kinder entstanden.

Werden die Vorschläge und Ideen der Kinder – sofern sie angemessen sind – von ihnen übernommen, wird die Entwicklung des Theaterstücks und ihre Beteiligung/Begeisterung intensiviert.

Daher sollte das Skript auf den Wünschen/Ideen/Erwartungen der Kinder basieren und auch eher zunächst als „work in progress“ gesehen werden, als ein in Stein gemeißeltes Endprodukt. Natürlich sollte am Ende ein Theaterstück entstehen, das geprobt werden kann.

Das wichtigste an der Bearbeitung des Skripts ist der entwickelten Anfangsgeschichte der Gruppe treu zu bleiben und trotzdem weiterführende Teile wie Dialoge, Folgehandlungen etc. hinzuzufügen.



# WEITERE IDEEN, DIE HELFEN EIN THEATERSTÜCK ZU KREIEREN

## MUSIK UND TANZ

Musik und Tanz kann in die Erzählung eingewoben werden. In dem Stück „Cowgirl“ wollten die Kinder unbedingt zu Beginn das Lied „Cotton Eye Joe“ tanzen, um das Theaterstück zu beginnen und die Charaktere Cowgirls und Cowboys einzuführen.

Am Ende singen die Kinder ein Lied zu der Melodie von Queen „We are the Champions“.

Die Kinder können ihr eigenes Lied schreiben und dazu singen und tanzen.

Auch die Kinder, die Musikinstrumente spielen, können diese Fähigkeiten in das Stück einbringen.

## CHOR

Ausgewählte Szenen können von mehreren Kindern gemeinsam gesprochen werden. Es kann ein Gedicht oder eine Rede sein.

## BEWEGUNG

Bewegungsabläufe können entworfen werden. Die Kinder stellen z.B. fliegende Vögel oder sich im Wind bewegende Bäume dar. Auch Musik/Töne können zum besseren Effekt hinzugefügt werden.

## PANTOMIME

Ausgewählte Szenen können als Pantomime dargestellt werden, evtl. wieder mit Musik oder auch mit Masken.

## HINTERGRUNDGERÄUSCHE

Einige Kinder können Geräusche aus der Umwelt imitieren, z.B. Tiergeräusche, Regen im Regenwald. Die Stimmen, Requisiten, Hände, Trommeln etc. können hier helfen, die Handlung zu untermalen.

## PUPPEN

Selbstgemachte (Hand)Puppen könnten in das Theaterstück integriert werden.

## 4. SCHRITT

# DIE AUFFÜHRUNG DES THEATERSTÜCKS

## KOSTÜME

Kostüme können einfach gehalten sein oder auch ausgefeilt, abhängig vom Budget bzw. der Zeit, die investiert werden kann. Die Kinder könnten auch ihre eigenen Kostüme machen.

## BÜHNENBILD

Einfach oder detailliert – auch das wird bestimmt durch die Zeit und das Budget und natürlich die Räumlichkeiten. Es reichen auch ein normaler Klassenraum oder ein Flur. Auch hier können die Kinder bei der Gestaltung helfen.

## REQUISITEN

Requisiten können zahlreich genutzt werden, evtl. auch die aus dem Workshops 1 -7, für das Gleiche oder als etwas ganz anderes. (z.B. die Steine aus Workshop 1)

## LICHT UND SOUNDEFFEKTS

Diese sind abhängig von der Ausstattung des Raumes. Es reichen aber meist schon ein Handy oder ein CD-Player.

## CASTING

Alle Kinder sollten eine Rolle haben, wenn das Theaterstück aufgeführt wird. Wenn ein Kind nicht auf der Bühne erscheinen möchte/kann, sollte es bei den Kostümen/dem Bühnenbild helfen. Die meisten Kinder nehmen aber häufig gerne eine Rolle in einer Gruppenszene ein, da hier der Fokus nicht auf ihnen liegt.

## PROBE

Die Proben richten sich nach dem Stundenplan der Kinder/des Lehrers. Sobald ein Skript entwickelt wurde, haben die vorangegangenen Dramaübungen und die Erkundung der Themen und Figuren der Geschichte die Kinder und Lehrer gut vorbereitet und es wird leicht voran gehen und ein schneller Fortschritt möglich sein.

# ANHANG 1

## OISIN IN TIR NA N-ONG (DAS LAND DER EWIGEN JUGEND)

An einem Morgen jagten die Fianna, ein Stamm, der ganz im Süden von Irland lebte, Hirsche an den Ufern des Sees Leane. Da sahen sie ein wunderschönes Pferd, das auf sie zukam. Auf dem Pferd ritt die schönste Frau, die sie jemals in ihrem Leben gesehen haben. Sie trug ein langes Kleid, das so blau war wie der Sommerhimmel, auf dem silberne Sterne gedruckt waren und ihr langes Haar war golden.

„Wie heißt du und aus welchem Land kommst du?“ fragte Fionn, er war der Anführer von den Fiannas.

„Ich heiße Niamh der goldenen Haare. Mein Vater ist der König von Tir na m-Og, dem Land der ewigen Jugend“, sagte sie. „Ich habe von eurem Krieger Oisín gehört. Ich habe von seiner großen Tapferkeit und seinen wunderbaren Gedichten gehört. Ich bin gekommen, um ihn zu finden und ihn mit mir nach Tir na n-Og zu nehmen.“

Oisín war der Sohn von Fionn und er war ein großer Held und Geschichtenerzähler/Dichter?  
„Sag mir“, sagte Oisín, „was ist denn Tir na n-Og?“

„Tir na n-Og ist das Land der Jugend“, erwiderte Niamh. „Es ist ein Ort des Glücks, ohne Schmerz oder Sorgen. Jeder Wunsch wird wahr und niemand wird mehr alt. Wenn du mit mir kommst, dann wirst du sehen, dass all dies wahr wird.“

Oisín bestieg das weiße Pferd und verabschiedete sich von seinem Vater und seinen Freunden. Er versprach bald zurückzukehren. Das Pferd galoppierte über das Wasser, schnell, wie ein Schatten. Die Fianna war traurig, dass ihr Held sie verlassen hatte, aber Fionn erinnerte sie daran, dass Oisín versprochen hatte zurückzukehren.

Der König und die Königin von Tir na n-Og, hießen Oisín willkommen und hielten ein großes Fest zu seiner Ehre ab. Es war tatsächlich ein wundervolles Land, so wie Niamh es versprochen hatte. Er jagte und bekam zu jeder Mahlzeit einen Festschmaus serviert und am Abend erzählte er die schönsten Geschichten über Fionn und die Fiannas und dem Leben in Irland. Oisín war niemals in seinem Leben so glücklich gewesen mit Niamh, die er schließlich heiratete.

Die Zeit verging rasend schnell und obwohl er so glücklich war, begann er über einen Besuch in seinem alten zu Hause nachzudenken. Niamh wollte nicht dass er ging, aber am Ende sagte sie „Nimm meinen Schimmel. Es wird dich sicher nach Irland bringen und zu mir zurück. Aber, was auch immer du tust, steige nicht von deinem Pferd ab und verühre die Erde von Irland. Wenn du das tust, wirst du nie wieder zu mir oder Tir na n-Og zurückkehren.“ Sie erzählte ihm nicht, dass, obwohl er dachte, dass er erst ein paar Jahre weggewesen war, in Wahrheit 300 Jahre vergangen waren.

Irland erschien Oisín sehr seltsam, als er ankam. Es gab keine Spur von seinem Vater oder dem restlichen Fianna Clan. Die Menschen, denen er begegnete, sahen klein und schwach aus. Als er durch seine alte Heimatstadt kam, sah er einige Männer, die versuchten einen großen Stein zu bewegen. „Ich helfe euch“, sagte Oisín. Die Männer wichen ängstlich vor dem Riesen auf dem großen weißen Pferd zurück. Oisín lehnte sich vom Sattel herunter, hob den Stein mit einer Hand an und warf ihn zur Seite. Auf einmal brach der Sattel und Oisín fiel auf den Boden. Das Pferd verschwand sofort und vor den Männern lag ein alter, alter Mann. Sie brachten ihn zu einem weisen Mann, der in der Nähe lebte.

„Wo ist mein Vater und die Fianna?“ fragte Oisín. Als man ihm erzählte, dass sie schon lange tot waren, wurde er sehr traurig. Er sprach von den vielen Taten von Fionn und den Fianna und ihren gemeinsamen Abenteuern. Er erzählte von seiner Zeit in Tir na n-Og und seiner wunderschönen Frau, die er niemals wiedersehen würde.

Obwohl er bald danach starb, lebten die Geschichten des Oisín weiter,

---

## THEMEN

- Das Verlangen wegzugehen
- Das Verlangen nach Hause zurückzukehren
- Abenteuerlust
- Reiz/Aufregung und die Einsamkeit des Verlassens
- Trennung von der community, Familie und Freunden
- Energie der Jugend
- Weisheit des Alters
- Proben und Prüfungen erleben
- eine neue Welt/Kultur annehmen/erleben
- den härtesten Test erleben
- Triumphieren
- zurückkommen zur Gesellschaft, mit Weisheit erleuchtet, welche man teilen kann

## APPENDIX 2

### OISÍN IN TÍR NA NÓG

An einem nebligen Sommermorgen nahe dem Loch Lein, jagten Oisín, sein Vater Fionn und seine Freunde des Clan Fianna. Oisín war ein großer Krieger und liebte es zu jagen, aber er war auch ein Poet und ein guter Sänger. Er saß gerne auf den Hügeln, die über dem Loch Lein heraufragten und träumt von mystischen Kreaturen und sang von fernen Ländern. An diesem Tag erhaschte etwas anderes seine Aufmerksamkeit.

Eine Gestalt auf einem großen weißen Pferd erschien am Horizont. Als sie näher kam, sah Oisín, dass der Reiter eine wunderschöne, junge Frau war. Sie war gekleidet wie eine Prinzessin und ihr weiches, goldenes Haar glänzte in der Sonne, wie eine Krone. Oisín dachte, dass sie die tiefsten blauen Augen hatte, die er jemals gesehen hatte. Es war Liebe auf den ersten Blick. Sie lachte Oisín an und sagte:

„Mein Name ist Niamh und ich bin die Prinzessin von Tir na n-Og, das Land der Jugend. Ich bin den ganzen Weg von zu Hause hierher geritten, weil ich mich in dich verliebt habe, Oisín. Komm mit mir zurück nach Tir na n-Og und wir werden das glücklichste Pärchen der Welt werden!“

Oisín dachte, dass er träumen würde, aber Niamh streckte ihre Hand zu ihm aus:  
„Steig auf mein Pferd und wir reiten gemeinsam nach Tir na n-Og!“

Oisín stieg auf das Pferd und hielt Niamh sicher in seinen Armen. Sie galoppierten davon und ließen Fionn und die Fianna mit weit offenen stehenden Mündern stehen. Oisín und Niamh hielten sich gegenseitig fest, bis das Pferd sie sicher nach Tir na n-Og zurückbrachte. Es galoppierte über die Wellen des Ozeans, ohne je wirklich das Wasser zu berühren. Bald verschwanden die tiefen, grünen Täler und Berge von Irland hinter ihnen und sie waren umgeben von einem tiefen Meeresnebel. Plötzlich sah Oisín das erste Mal Niamhs Heimatland.

Oisín lebte sich schnell in Tir na n-Og ein. Die Menschen waren immer glücklich und freundlich zu ihm. Niamh kümmerte sich besonders gut um Oisín, aber mit der Zeit begann der Irland zu vermissen. Er bekam Heimweh und wünschte sich sehnlichst seine Familie und seine Freunde wiederzusehen. Niamh sah ihm die Traurigkeit an und fragte ihn, was los war:

„Ich vermisse meine Freunde und Irland. Wir könnten sie doch zusammen besuchen und ich könnte dich allen vorstellen?“

Aber Niamh konnte Tir na n-Og nicht verlassen und sie bettelte Oisín an, dass er auch nicht zurückgehe. Aber in ihrem Herzen wusste sie, dass er sich schon entschieden hatte und sagte zu ihm:

„Nimm mein Pferd mit nach Irland, es wird dich beschützen. Aber du musst mir eine Sache versprechen: Du darfst den irischen Boden nicht berühren.“

Oisín versprach, dass er auf dem Pferd sitzen bleibe. Er küsste Niamh zur Verabschiedung und versprach so bald wie möglich zu ihr zurückzukehren. Sie weinte, als ihr Pferd mit Oisín auf dem Rücken über die Berge und das Meer nach Irland galoppierte.

Zunächst erkannte Oisín das Land gar nicht wieder. Wo waren all die großen Festhallen? Warum waren alle Menschen so viel kleiner und schwächer?

Er ging zu dem Ort, wo die Festhalle seines Vaters war. Aber alles, was er fand waren mit Moos überwachsene Steine. Er rief nach den Hunden seines Vaters, aber auch sie waren nicht zu sehen. Was er sah waren einige Männer, die Schwierigkeiten hatten einen großen Felsbrocken von einem Feld zu tragen. Er ritt dorthin.

„Mein Name ist Oisín, der Sohn von Fionn MacCumhail. Wo kann ich ihn und seinen Clan, die Fiannas, finden?, fragte er. Die Männer starrten ihn an. Er war der stärkste Mann, den sie je gesehen hatten. Einer der älteren Männer sagte:

„Ich habe von Fionn MacCumhail und den Fiannas gehört. Sie waren riesige Krieger, die vor 300 Jahren gelebt haben.“

Oisín konnte nicht glauben, was er gehört hatte. Alle seine Freunde, seine ganze Familie, keiner war mehr da. Was sich in Tir na n-Og wie drei Jahre angefühlt hatte, waren in Irland 300 Jahre gewesen. Die Männer machten sich wieder an die Arbeit und Oisín hatte Mitleid. Sie waren zu schwach, um solch einen schweren Felsbrocken zu bewegen. Er lehnte sich von seinem Pferd hinab und stieß den Felsbrocken mit seiner großen Kraft an. In dem Moment, als der Felsbrocken, den Hügel hinunter rollte, hörte Oisín ein SNAP! Der Sattel des Pferdes zerbrach und Oisín fiel zu Boden.

Plötzlich fühlte er das ganze Gewicht von 300 Jahren auf seinen Schultern. In diesem Augenblick verwandelte sich Oisín vom großen Krieger in einen schwächlichen alten Mann. Das Pferd stieg und rannte so blitzschnell davon, als ob es verschwinden würde. Oisín begann zu weinen, da er wusste, dass er niemals wieder zurück nach Tir na n-Og finden und Niamh sehen würde.

Die Männer hatten Mitleid mit ihm und brachten ihn zu sich nach Hause. Obwohl er sehr traurig war, gefiel ihm die Gesellschaft seiner neuen Freunde. Die meisten Menschen in Irland hatten noch nie von Fionn oder den Fianna gehört. Oisín erzählte ihnen die Geschichten und Gedichte der großen Helden, die er gekannt hatte und unterhielt alle mit seinem lieblichen Gesang.

Wir verdanken es Oisín, dem Sohn von Fionn, dass wir die Heldengeschichten des alten Irlands kennen.

## ANHANG 3

Erfinde deine eigene Geschichte:

1. Erfinde eine Hauptperson in einer Umgebung, wie du sie dir vorstellst. Am besten denkst du dir eine eigene Person aus und nimmst keine, die es schon gibt. Zeichne deine Person und seine/ihre Umgebung.
2. Denke dir eine Aufgabe oder ein Ziel für deine Person aus.
3. Welches Problem stellt sich ihm/ihr in den Weg?
4. Wer oder was hilft ihm/ihr das Problem zu lösen?
5. Was ist der wichtigste Punkt (Höhepunkt) deiner Geschichte?
6. Wie endet deine Geschichte?

## ANHANG 4

<p>Quadrat 1</p> <p>Die Gruppe wählt eine Hauptfigur aus, die in einer fiktionalen, Fantasie-, geographischen oder historischen Umgebung lebt. Neu erfundene Figuren werden bevorzugt, nicht die Nacherzählung eines bekannten Helden.</p> <p>Die Rolle/n bekommt/en einen Namen.</p> <p>Die Rolle(n) und wo sie/es leben werden gemalt, während das zweite Kästchen bearbeitet wird.</p>	<p>Quadrat 2</p> <p>Eine Aufgabe oder ein Ziel wird für die Hauptrolle festgelegt.</p> <p>Was will sie erreichen?</p> <p>Der Abenteuer-Aspekt wird herausgestellt.</p> <p>Die Aufgabe wird gezeichnet, während das nächste Quadrat besprochen wird.</p>
<p>Quadrat 3</p> <p>Auf welche(s) Hindernis(se) treffen die Rollen?</p> <p>Was stellt sich ihm/ihr/ihnen in den Weg?</p> <p>Das Bild wird gezeichnet, während das nächste Quadrat besprochen wird.</p>	<p>Quadrat 4</p> <p>Wer (welche Person) kann helfen?</p> <p>Mit was? Was ist so hilfreich?</p> <p>Das Bild wird gezeichnet, während das nächste Quadrat besprochen wird.</p>
<p>Quadrat 5</p> <p>Der Höhepunkt der Geschichte. Der spannendste Punkt der Geschichte. Der wichtigste Moment oder das wichtigste Ereignis der Geschichte.</p> <p>Das Bild wird gezeichnet, während das nächste Quadrat besprochen wird.</p>	<p>Quadrat 6</p> <p>Die Auswirkungen/Folgen. Wie endet die Geschichte?</p> <p>Endet die Geschichte überhaupt? Bleibt das Ende offen?</p> <p>Das Ende wird gezeichnet.</p>

# ANHANG 5

## ANLEITUNG 6TEILIGE GRUPPENGESCHICHTE ERFINDEN

<p>Quadrat 1</p> <p>Die Gruppe wählt eine Hauptfigur aus, die in einer fiktionalen, Fantasie-, geographischen oder historischen Umgebung lebt. Neu erfundene Figuren werden bevorzugt, nicht die Nacherzählung eines bekannten Helden.</p> <p>Die Rolle/n bekommt/en einen Namen.</p> <p>Die Rolle(n) und wo sie/es leben werden gemalt, während das zweite Kästchen bearbeitet wird.</p>	<p>Quadrat 2</p> <p>Wer- Wer ist die Person/Wer sind die Personen, die die Hilfe der Hauptfigur benötigen?</p>
<p>Quadrat 3</p> <p>Auf welche(s) Hindernis(se) treffen die Rollen? z.B. die Person/Personen, die in Quadrat 2 Hilfe benötigen.</p> <p>Was stellt sich ihm/ihr/ihnen in den Weg?</p>	<p>Quadrat 4</p> <p>Wie kann die Hauptfigur ihr/ihnen helfen?</p> <p>Mit was? Was ist so hilfreich?</p>
<p>Quadrat 5</p> <p>Der Höhepunkt der Geschichte. Der spannendste Punkt der Geschichte. Der wichtigste Moment oder das wichtigste Ereignis der Geschichte.</p>	<p>Quadrat 6</p> <p>Die Auswirkungen/Folgen. Wie endet die Geschichte?</p> <p>Endet die Geschichte überhaupt? Bleibt das Ende offen?</p> <p>Das Ende wird gezeichnet.</p>
<p>Quadrat 7</p> <p>Titel der Geschichte</p> <p>Thema/Moral der Geschichte</p>	

## ANHANG 6

### DREI „GROW TO SHOW“ SKRIPTE ALS BEISPIEL SKRIPT 1

Ausgedacht und aufgeführt von den Kindern der Kildare Town Educate Together Schule in Irland

#### COWGIRL KATE UND DAS RENNEN UM DIE WELT

Erzähler: Es war einmal ein Cowgirl, das hieß Kate.

Kate: HI, Ich bin Kate, das Cowgirl, und das sind meine Freunde!

COTTON EYE JOE TANZ (alle)

Erzähler: 2 von Kates Freunden haben aufregende Neuigkeiten für Kate.

Friend 1: Hi Kate, guck mal, was wir gefunden haben! Ein Poster vom Guinness Buch der Rekorde!

Da steht, dass nur zwei Menschen in einem Pferderennen um die Welt mitmachen können. Du solltest mitmachen.

Friend 2: Ja, Kate! Du wirst bestimmt gewinnen. Du bist so schnell und so eine Abenteuerin! Wir werden dich voll und ganz unterstützen.

Friend 1: Du könntest deine Schwester Kylie auch fragen, ob sie teilnimmt!

Friend 2: Ja, ihr zwei tretet doch immer gegeneinander an!

Erzähler: Aber Kate war sich nicht so sicher.

Kate: Hm... Ich weiß nicht. Kylie wird mich sicher besiegen. Sie gewinnt immer und ist viel besser als ich in Rennen und Spielen. (zu sich selbst) Hm... aber was, wenn ich einen Plan hätte, mit dem ich auf jeden Fall gewinnen könnte?

Erzähler: Also dachte sich Kate einen Plan aus und ging dann zu ihrer Schwester Kylie.

Kylie: Hi Kate, alles klar?

Kate: Hi Kylie, weißt du was? Das Guinness Buch der Rekorde veranstaltet ein Pferderennen um die ganze Welt für nur zwei Menschen. Möchtest du gegen mich antreten?

Kylie: Ha, ha! Du glaubst wirklich, dass du mich schlagen könntest? Ich bin soooo viel schneller als du.

(Kylie und Kate improvisieren einen kleinen Streit und einigen sich das Rennen anzutreten)

Erzähler: Die zwei Schwestern meldeten sich für das Rennen an und wurden vom Guinness Buch der Rekorde ausgewählt als die einzigen zwei Teilnehmer.

Guinness Offizieller: Mit Freuden stellen wir Ihnen die Teilnehmer Kylie und Kate vor, die am „Pferderennen um die Welt“ teilnehmen. Niemals zuvor hatten wir zwei Cowgirl Geschwister.

Erzähler: Die zwei Mädchen nahmen ihr Plätze an der Startlinie ein.

Sprecher: Bitte nehmt eure Plätze ein! Auf der linken Seite haben wir Kate! (Kate Unterstützer rufen ihren Namen) Auf der rechten Seite haben wir Kylie! (Kylie Unterstützer rufen ihren Namen)  
Auf die Plätze – fertig – los!

Erzähler: Und los ging es. Auf ihrer Reise besuchten sie viele Länder

(Singen und Tanzen zu „Around the world“ – Daft Punk)

Kate und Kylie treffen viele Repräsentanten verschiedener Länder, die alle etwas in ihrer eigenen Sprache sagen.

Erzähler: Glücklicherweise gab es viele Drohnen ausgestattet mit Kameras, die all diese Erlebnisse aufnehmen und somit allen zurück gebliebenen Menschen zeigen können, was die beiden erlebt haben-Paris – Kinder werden zu Drohnen, die umherfliegen.

Guck ,wie schnell sie sind.

Ich glaube Kate gewinnt.

Ich glaube Kylie gewinnt.

Sie sind in China!

Sie müssen müde sein.

Sie sind so mutig.

Erzähler: Sie landen sogar in einem unbekanntem Land, in dem die freundlichen Menschen mit ihnen ein Lied singen.

( GROUP ' AW YAY A RINGA' SONG)

Erzähler: Aber – oho – da gibt es einen Zuschauer, der gar nicht zu Hause sein dürfte. Es ist Kate!

Kate: Ha! Ich sitze nämlich zu Hause und steuere eine Drohne, die ein Hologramm von mir projiziert, wie ich das Rennen bestreite. Und all das steuere ich mit einer Fernbedienung. I kann also alles sehen.

(Das zitternde Hologramm von Kate wird gezeigt)

Wie könnte ich sonst gewinnen. Kylie gewinnt immer und auch ich möchte mal ein wenig Aufmerksamkeit haben. Das ist nur fair.

Erzähler: Währenddessen wurde Kylie misstrauisch.

Kylie: Irgendwas ist anders bei Kate. Sie sieht komisch aus. So wie ein Geist, so zittrig. Hmmm... Hier geht es nicht mit rechten Dingen zu.

Kate (zu Hause): Oh oh! Ich glaube Kylie wird langsam misstrauisch. Ich meine, sie ist meine Schwester... Sie bemerkt sicher besser als jemand anders, wenn ich nicht normal aussehe....

Erzähler: Nach vielen Wochen des Wettrennens und Anfeuerns (Zuschauer feuern an), näherten sich die Schwestern der Ziellinie.

Erzähler: Sie sahen müde aus, aber trotzdem gaben sie alles. Sie waren Kopf an Kopf... Jubel der Zuschauer

Zuschauer: Kylie wird das Rennen machen!

Zuschauer: Nein, Kate wird gewinnen!

Zuschauer: Kylie!

Zuschauer: Kate!

Erzähler: Und plötzlich war es Kate, die zuerst das Band im Ziel durchquerte.

Sprecher: Und die Gewinnerin ist Kate!

JUBEL

Kylie: Moment mal! Du bist DURCH das Band geritten! Wie ein Geist! Du bist nicht real! Du bist eine komische Erscheinung. Wo ist die richtige Kate?

Kate (taucht auf): Ich bin hier! Es tut mir leid. Ich wollte einfach nur gewinnen.

Kylie: Aber du hast geschummelt. Das ist nicht fair.

Kate: Ich weiß. Ich wusste nur, dass ich keine Chance gegen dich hatte.

Kylie: Natürlich hättest du die! Außerdem hätten wir nicht gegeneinander antreten müssen, wir hätten es zusammen machen können...

Erzähler: Die Schwestern fragten den Guinness Book of Records Offiziellen, ob sie das Rennen noch einmal machen könnten.

Offizieller: Ok, aber ich mache eine Ausnahme für zwei sich unterstützende Schwestern.

Erzähler: Somit brachen die Schwester wieder auf, aber erst nach langem Ausruhen und gutem Essen.

Erzähler: Sie reisten zusammen, genossen und sahen alle wunderbaren Sehenswürdigkeiten die Menschen der Welt und nur am Ende entschieden sie sich gegeneinander anzutreten.

Kate: Ich bin vorne! Ich werde gewinnen!

Erzähler: Und richtig, Kate gewann das Rennen mit einer Sekunde Vorsprung.

Kylie: Siehst du, du musstest gar nicht schummeln. Obwohl das Hologramm schon cool war!

Kate: Du hast Recht. Schummeln zahlt sich nie aus. Ich glaube wir haben beide gewonnen! Lass uns den Preis teilen. Bitte Herr/Frau Offizieller.

Offizieller: Und hiermit erkläre ich als Gewinner des Guinness Buch der Rekorde Rund um die Welt

Pferderennens Kate und Kylie!

Jubel

Lied (Gruppe)

We are the Champions my friends

We'll keep on winning till the end

No time for cheaters

Friends to each other

We are the champions

We are the champions

Of the world.

## SKRIPT 2:

Ausgedacht und aufgeführt von den Kindern der Gilden-Grundschule in Deutschland

### KICKBOY AND MAGIC MARY

Kickboy war schon von klein auf ein ganz besonderer Junge.

Als Baby konnte er an warmen Sommertagen seine Milch zu Eis gefrieren, oder verschiedene Gegenstände durch die Luft fliegen lassen. Später war er sogar in der Lage, mit seinen Händen Blitze zu schleudern, oder aus dem Nichts Feuer zu entfachen.

Er lebte glücklich und zufrieden unter den Menschen, als plötzlich an einem verregneten Tag drei Superschurken die Welt angriffen und die Menschheit unterjochen wollten.

Superschurke 1: Wir werden die Menschheit zerstören!

Superschurke 2: Kickboy, du hast keine Chance!

Superschurke 3: Die Welt wird uns gehören!

Voller Angst baten die Menschen Kickboy um Hilfe.

Mensch 1: Kickboy, wir brauchen deine Hilfe! Ich bin zu jung, um zu sterben!

Mensch 2: Kannst du uns bitte helfen?

Mutig trat Kickboy den Superschurken entgegen

Kickboy: Ihr werdet die Welt nicht zerstören! Ich werde die Menschheit retten! Nehmt das hier! und schleuderte 3 Blitze auf sie los. Doch zu seiner Verwunderung zeigten sie keinerlei Wirkung.  
Kickboy: Was soll das?

Er versuchte, sie zu Eis erstarren zu lassen, doch auch das funktionierte nicht.

Kickboy: Oh nein! Was passiert hier? Warum funktioniert das nic.....?

Da erblickte Kickboy in den Händen eines Superschurken eine leuchtende Glaskugel, die alle seine Zauberkräfte aufzusaugen schien.

Verzweifelt sackte Kickboy zu Boden, als sich plötzlich eine Hand auf seine Schulter legte. Er blickte auf und erkannte seine beste Freundin Magic Mary. Doch sie trug nicht wie gewohnt Jeans und TShirt, sondern einen weiten blauen Umhang mit goldenen Blitzen darauf.

Magic Mary: Keine Angst, Kickboy! Ich bin hier, um dir zu helfen!

Sie schwang ihren Arm durch die Luft. In der Hand hielt sie einen Zauberstab aus dem bunten Funken flogen. Aus dem Nichts erschien ein Spiegel. Sie trat vor ihren Freund und streckte den drei Schurken den Spiegel entgegen.

Die Kraft der bösen Kugel, die kurz vorher noch Kickboys Superkräfte umschlossen und zunichte gemacht hatte, prallte vom Spiegel ab, kehrte um und zerschmetterte die grell leuchtende Kugel in tausend Teile.

Wieder erstarrt sprang Kickboy auf und trieb die Superschurken mit gewaltigen Blitzen zusammen.

Erschrocken taumelten die Bösewichte zurück, bis sie auf einmal eine tiefe Schlucht hinabstürzten. Sie fielen und fielen, bis sie plötzlich verschwanden.

Magic Mary: Sie können uns nichts mehr anhaben! Die Superschurken sind in einer anderen Dimension gefangen und können nie mehr zurückkehren!

Kickboy: Wir haben gemeinsam die Welt gerettet!

Rollen: Kickboy, Magic Mary, Spiegel, Kugel, 3 Schurken, Schlucht, 2 Menschen

Glaskugel: Ein Kind zieht die Blitze etc. mit der Hand zu sich.

Spiegel: Ein Kind erscheint und wird von Magic Mary gehalten.

Schlucht: Zwei/mehrere Kinder stehen frontal voreinander und halten sich an den Händen und ziehen die Superschurken zu sich und „spucken“ sie am Ende wieder aus

Requisiten: Zauberstab für Magic Mary

## SKRIPT 3:

Ausgedacht und aufgeführt von den Kindern der Le Raincy Grundschule in Frankreich

### Die magischen Diamanten

Es war einmal ein Mädchen, das in einem sehr kleinen Dorf direkt neben einem riesigen Wald lebte.

Der Vater des Mädchens war sehr krank geworden. Er hatte magische Diamanten von einer Hexe gestohlen, die ihn verhext hatte, um ihn zu bestrafen.

Die Hexe lebte in einer anderen Welt. Um in diese zu gelangen, benötigte sie die magischen Diamanten, die das Tor öffnen konnten. Der Vater willigte ein, dass die Tochter die magischen Diamanten bekam, um das Tor zu öffnen und die Hexe zu finden und sie ihr zurückzugeben.

Mädchen (vor dem Tor): Öffne dich!

Das Mädchen nahm ihren besten Freund mit. Als sie am Schloss ankamen, übergab das Mädchen die magischen Diamanten der Hexe. Aber ihr Freund wollte sich die Diamanten packen, um einen Weg zurück in ihre Welt zu finden. Die Hexe verzauberte auch ihn und versteinerte. Die Hexe nahm die Diamanten und begleitete das Mädchen zurück zum Tor, damit sie zu ihrem Vater zurück gelangen konnte. Der Junge sollte als Gefangener in der Welt der Hexe zurückbleiben.

Die Hexe (vor dem Tor): Öffne dich!

Zurück im Dorf, zauberte die Hexe den Vater wieder gesund. Die Hexe ging zurück zum Tor und in ihre Welt zurück:

Die Hexe: (vor dem Tor): Öffne dich! (Hexe durchquert das Tor) Nun schließ dich wieder!

Rollen: Mädchen, Vater, Hexe, Freund, viele Erzähler

