SCHLOSS THEATER CELLE

Monster

von David Greig
Deutsch von Barbara Christ

Premiere am 12.09.2025
Aufführungsdauer: ca. 80 Minuten, keine Pause

Ab 12 Jahren

„Wir bringen ihr Klarkommweltbild ins Wanken. Genau das machen wir.“

Inhaltsverzeichnis

Stückinformation und Besetzung 3
Themen des Stücks 4
Biografie des Autors 5
Was ist MS? 6
Ursachen der Internetsucht 6
Leben unter prekären Umständen 6
Vertauschte Rollen 7
Diskussion in der Klasse 9
Fantasie 10
Fantasie zur Traumaverarbeitung 11
Übung zur Fantasieanregung 13
Vor und nach dem Theaterbesuch 14
Zur Symbolik des Wortes „Monster“ 14
Theaterpädagogische Übungen zur Nachbereitung in der Klasse 16
Nachgespräche – Angebote des Theaters 19
Quellenverzeichnis 20
Impressum 20

Stückinformation

Duck ist 16, liebt Geschichten und will später mal Bücher schreiben. Sie lebt alleine mit ihrem Vater – und der ist nicht wie andere Väter. Weil er an Multipler Sklerose erkrankt ist, kann er sich nicht gut bewegen, hängt oft am Computer und kifft manchmal, um seine Schmerzen zu vergessen. Ihre Mutter? Die ist schon lange tot – gestorben bei einem Motorradunfall. Und jetzt muss Duck irgendwie den Alltag stemmen: Schule, Haushalt – und vor allem für ihren Dad da sein. Bisher haben die beiden das ganz gut hinbekommen. Aber dann kommt plötzlich das Jugendamt vorbei. Hausbesuch! Duck denkt: Wenn jetzt irgendwas schiefläuft, könnte es sein, dass sie nicht mehr mit ihrem Vater zusammenbleiben darf. Also startet sie ihre ganz persönliche Challenge: das Level „heile Familie“. Doch wie im Game tauchen jede Menge Hürden und Gegner auf: Die Wohnung sieht aus wie ein explodierter Mülleimer, ihr Schulfreund macht ein schlüpfriges Angebot – und dann steht auch noch eine wilde Internetbekanntschaft von Ducks Vater vor der Tür. Duck stürzt alle Beteiligten in ein Chaos aus haarsträubenden Lügen, Tricks und jeder Menge Durcheinander. Zwischen Pizzakartons, Haschtüten und misslungenen Käsemakkaroni nimmt das Unheil seinen Lauf. Das Stück erzählt mit viel Komik und Nervenkitzel von einer Teenagerin, die lernen muss, dass man manchmal auch gewinnen kann, wenn man sich geschlagen gibt.

Besetzung

Duck	Lea Mergell
Ducks Vater	Lars Fabian
Sie / Agnetha / Frau Underhill	Yanthe Liv Glienke
Er / Lawrence	Philipp Keßel

Regie	Andreas Döring
Bühne und Kostüm	Martin Käser
Dramaturgie	Barbara Brandhuber
Spielleitung	Griffin

Themen des Stücks

- Familiäre Verantwortung und Rollentausch
- Verlust und Trauer
- Prekäre Lebensverhältnisse
- Jugend und Erwachsenwerden
- Fantasie als Bewältigungsstrategie

Biografie des Autors

David Greig ist ein angesehener schottischer Dramatiker und Theaterregisseur. Er wurde 1969 in Edinburgh geboren und wuchs in Nigeria auf, bis er mit 11 Jahren nach Schottland zurückkehrte. Er studierte an der Bristol University Englisch und Drama. Interessanterweise teilte er sich dort eine Wohnung mit der späteren renommierten Dramatikerin Sarah Kane. Sein erstes Stück "A Savage Reminiscence" wurde 1991 beim Edinburgh Festival uraufgeführt und für den Guardian International Student Award nominiert. 1996/97 war er Hausautor der Royal Shakespeare Company. Nach der Universität gründete er 1993 zusammen mit Graham Eatough ein Theaterkollektiv.

Seine Werke werden weltweit produziert. Die Daily Telegraph beschreibt ihn als "einen der interessantesten und abenteuerlichsten britischen Dramatiker seiner Generation". Zu seinen bekannten Werken gehören Stücke wie "Midsummer", "The Events", "Charlie and The Chocolate Factory" und "Local Hero".

Das Stück "Monster" wurde 2014 mit dem Deutschen Jugendtheaterpreis ausgezeichnet.

Er ist derzeit (2017) künstlerischer Leiter am Edinburgh Lyceum Theatre.

Was ist MS?

Multiple Sklerose (MS) ist eine entzündliche Erkrankung des Zentralen Nervensystems, die das Gehirn und das Rückenmark umfasst und meist im frühen Erwachsenenalter beginnt. Die Krankheit lässt noch viele Fragen unbeantwortet und ist in Verlauf, Beschwerdebild und Therapieerfolg von Patient zu Patient so unterschiedlich, dass sich allgemeingültige Aussagen nur bedingt machen lassen. Aus diesem Grund ist MS auch als „Krankheit mit den 1000 Gesichtern“ bekannt.
Wichtig: Multiple Sklerose ist nicht ansteckend, nicht zwangsläufig tödlich, kein Muskelschwund und keine psychische Erkrankung. Auch die häufig verbreiteten Vorurteile, dass MS in jedem Fall zu einem Leben im Rollstuhl führt, sind so nicht richtig.
Symptome:
Zu Beginn der MS-Erkrankung treten häufig motorische Störungen auf – wie Lähmungen und Sehstörungen mit Verschwommen- oder Nebelsehen als Ausdruck einer Entzündung der Sehnerven (Optikusneuritis). Daneben kommen oft Gefühlsstörungen der Haut („Sensibilitäts-Störungen“) vor, meist in Form von Kribbeln, (schmerzhaften) Missempfindungen oder einem Taubheitsgefühl

Ursachen der Internetsucht

Meist ist der Rückzug in die virtuelle Welt des Internet eine Flucht. Onlinesüchtige kommen nicht mit dem realen Leben zurecht, haben Probleme mit sozialen Kontakten, Partnerschaften oder dem Beruf. In der Ersatzwelt des Internet werden sie nicht mit ihren Ängsten und Unsicherheiten konfrontiert und können sich ausleben, können das tun und sein, was ihnen in der realen Welt nicht möglich ist. Sie bekommen dort die Anerkennung und Bestätigung, die ihnen im realen Leben versagt bleibt.

Leben unter prekären Umständen

In prekären Lebensverhältnissen zu leben, bedeutet für Kinder und Jugendliche, dauerhaft mit tiefgreifenden Einschränkungen umgehen zu müssen, sowohl in Bezug auf materielle als auch immaterielle Bedürfnisse. Die Mittellosigkeit beeinflusst die Lebensqualität und die Zukunftschancen massiv und schränkt junge Menschen in ihren Teilhabemöglichkeiten ein. Viele Kinder und Jugendliche sind körperlich und gesundheitlich in ihrer Entwicklung eingeschränkt, leben in schlechten Wohnverhältnissen, sind selbst mit Schulden konfrontiert und von sozialen und kulturellen Angeboten ausgeschlossen. Die sozialen Unterschiede spiegeln sich auch in der Arbeit der Jugendverbände wider, wenn z.B. Eltern den Teilnahmebeitrag für ihre Kinder nicht bezahlen können. Diese Situation steht im Kontrast zur

UN-Kinderrechtskonvention, die die Rechte auf soziale Sicherheit und angemessene Lebensbedingungen zusichert.

Vertauschte Rollen

Die Diplom-Pädagogin und Familientherapeutin Andrea Hendrich hat ein Kinderfachbuch zum Thema Parentifizierung geschrieben. Parentifizierung bedeutet, dass Kinder viel zu früh in die Rolle von Erwachsenen schlüpfen müssen, weil die eigenen Eltern ihre Aufgaben nicht mehr ausführen können.

Andrea Hendrich: Parentifizierung ist erstmal ein schwieriges Wort, das gebe ich gerne zu, aber es beschreibt sehr gut, worum es geht: Um vertauschte Eltern-Kind Rollen. Parentifizierung bedeutet, dass in einer Familie oder in einem Familiensystem Kinder und Jugendliche Elternaufgaben übernehmen. Elternaufgaben sind die Aufgaben, die eigentlich eindeutig die Eltern haben z.B. emotional oder ganz praktisch. Ich nenne jetzt mal ein Beispiel,

damit man sich das vorstellen kann: Es geht nicht darum, dass Kinder kleinere Aufgaben haben, wie die Spülmaschine auszuräumen oder ihr eigenes Zimmer ordentlich zu halten. Sondern es geht wirklich darum, z.B. die Verantwortung für kleinere Geschwister dauerhaft zu übernehmen, oder für einen Elternteil Ersatzpartner zu sein, für die Eltern da zu sein oder vielleicht sogar zwischen den Eltern zu vermitteln. Und das ständig. Gerade dann, wenn es auf Dauer passiert, ist es für Kinder schädlich.

Wie kommt es dazu, dass Kinder in diese Rollen hineinrutschen?
Leider kommt es ziemlich schnell dazu, weil zum einen Kinder von Anfang an kooperieren wollen. Von Klein auf wollen Kinder mit den Eltern zusammenarbeiten. Und wenn sie spüren, dass bestimmte Aufgaben nicht erfüllt werden von den Eltern und dann z.B. von außen noch gesagt wird „Passt doch mal auf die Mama auf, wenn ich nicht da bin!", dann rutschen sie sehr schnell in solch eine Aufgabe rein, die ihnen auf Dauer viel zu groß ist, denn dadurch können sie ihre Kindheit gar nicht mehr gut ausleben.

Was macht es dann mit den Kindern, die darunter leiden und wie äußert sich das? Welche Symptome kann man feststellen?
Da gibt es ganz unterschiedliche Symptome. Es gibt auch verschiedene Ursachen, die dazu führen können: Also häufig tritt z.B. die Parentifizierung in Scheidungssituationen auf, wenn ein Kind sich z.B. mehr verantwortlich fühlt für den Elternteil, der erstmal alleine ist. Es kann aber auch passieren in Familien, in denen es Lebenskrisen gibt, Gewalt oder psychische Erkrankungen. Es kann aber auch passieren in Familien, in denen es Lebenskrisen gibt, Gewalt oder psychische Erkrankungen.
Was macht das mit den Kindern? Letztlich führt das dazu, dass sie nicht mehr Kinder sein können, die eben einfach mal Quatsch machen. Stattdessen müssen sie sehr schnell erwachsen werden und die Kindheit ist eigentlich beendet. Das führt ganz häufig zu einem Dauergefühl von Ohnmacht, denn Kinder KÖNNEN ihre Eltern nicht glücklich machen. Das wird nie gelingen, denn sie sind nur die Kinder. Und „nur" meine ich nicht abwertend, dass es wenig ist, sondern dass es ein Schutz für die Kinder sein soll.

Die betroffenen Kinder entwickeln manchmal ein Helfersyndrom. Sie fühlen sich nur wichtig und liebenswert, wenn sie andere unterstützen können. Und sie nehmen sehr oft -und das erlebe ich eben immer wieder in der Beratung- eigene Bedürfnisse nur noch ganz schlecht war. Gedanklich und emotional sind sie eigentlich immer beim anderen und das führt auf Dauer sowohl zu körperlichen als auch zu psychischen Erkrankungen.

Was kann ich jetzt als Außenstehender tun, ich gehe mal davon aus, dass ich als Eltern von dem betroffenen Kind das wahrscheinlich gar nicht mitbekomme. Aber wenn ich als Lehrer oder als befreundete Eltern oder Ähnliches, erlebe, dass es dem Kind nicht gut geht, was kann ich in diesem Fall tun?

Das ist jetzt natürlich unterschiedlich, je nachdem, in welcher Distanz oder in welcher Beziehung man zu dem jeweiligen Kind steht. Das wichtigste ist im Grunde, dem Kind zu signalisieren: du bist das Kind, wir übernehmen die Aufgaben, die du denkst, erfüllen zu müssen. Du musst nicht für deine Eltern zuständig sein. Der Fluss des Lebens ist eben ein anderer: Die Eltern sind für die Kinder da und wenn die Kinder später erwachsen sind, sind die wieder für die eigenen Kinder da. Also das hieße innerlich und äußerlich immer wieder dem Kind zu vermitteln: Du darfst Kind sein, also z.B. zum Spielen einladen, auch Fehlerfreundlichkeit zugestehen, die schönen Dinge des Lebens sichtbar machen und immer wieder betonen, dass das Erwachsenen Aufgaben sind und Erwachsenendinge, die die Kinder nicht lösen.
Das sind jetzt einfach nur ein paar kleinere Tipps, hilfreich ist auch, auf die Ressourcen vom Kind zu schauen: Was macht dem Kind Spaß. Wichtig ist, dass letztlich von den Eltern der Impuls kommen muss, auch noch mal in Richtung Kinder, dass die Eltern wieder die Verantwortung für ihre Aufgaben übernehmen.

Diskussion in der Klasse:

- An welchen Punkten übernimmt Duck Verantwortung, die ihr nicht zusteht?
- Wie könnte Ducks Vater die Verantwortung seiner Tochter gegenüber trotz seiner
- Krankheit besser wahrnehmen?

Fantasie

Fantasie wird verstanden als Produktionskraft des Bewusstseins und damit als Einbildungskraft und das Vermögen, zu imaginieren. Fantasieren bedeutet, kreative Alternativen im Gegensatz zur Realität zu entwerfen, die unterschiedliche ästhetische oder praktische Bedürfnisse erfüllen oder der Ersatzbefriedigung dienen. Fantasie kann definiert werden als Aktivität des Sehens, des Fühlens und des Spürens, ohne dass etwas buchstäblich materiell präsent ist. Es ist nur in der eigenen Vorstellung vorhanden und lässt sich daher beliebig gestalten.
Die Fantasie hat wichtige Funktionen: Jede bahnbrechende Innovation war zuerst ein Gedanke, eine Idee, bevor sie materialisiert wurde. So ist die Fantasie die Basis für kreative Problemlösungen. Und Kreativität selbst ist die Grundlage für historische, technologische und kulturelle Fortschritte. Sie kann positive Bildungsergebnisse fördern und die psychische Gesundheit und das Wohlbefinden steigern.

Fantasie zur Traumaverarbeitung

Komplexe Traumata können unsere Wahrnehmung der Welt tiefgreifend prägen. Bei vielen Menschen sind die Auswirkungen komplexer Traumata allgegenwärtig und führen oft zu einem ständigen Kampf mit negativen Emotionen, aufdringlichen Erinnerungen und einem verzerrten Selbstbild. Einer der Bewältigungsmechanismen, die aus komplexen Traumata entstehen können, ist die Tendenz, sich in Fantasiewelten zu flüchten.

Was ist ein komplexes Trauma?
Komplexe Traumata beziehen sich auf die Exposition gegenüber anhaltenden oder wiederholten traumatischen Ereignissen, oft in der Kindheit, wie Missbrauch, Vernachlässigung oder das Leben in einem instabilen Umfeld. Im Gegensatz zu einem einzelnen traumatischen Ereignis sind komplexe Traumata andauernd und können sich kumulieren, was zu tiefgreifenden Auswirkungen auf die Emotionsregulation, das Vertrauen und die Fähigkeit, gesunde Beziehungen aufzubauen, führen kann. Sie beeinflussen das Selbstbild einer Person, die Art und Weise, wie sie andere wahrnimmt, und wie sie auf Stress und Konflikte reagiert.

Warum wollen Menschen mit komplexen Traumata in die Fantasiewelt flüchten?
Für viele Menschen, die von komplexen Traumata betroffen sind, kann die Welt überwältigend unsicher, unvorhersehbar oder geradezu feindselig wirken. Wenn die Realität zu schwer zu ertragen ist, kann die Flucht in eine Fantasiewelt ein vorübergehendes Gefühl von Sicherheit und Kontrolle vermitteln. Hier sind einige häufige Gründe, warum Menschen mit komplexen Traumata sich in die Fantasiewelt zurückziehen:

- **Kontrolle:** Die Fantasiewelt bietet eine Welt, in der man die Dinge kontrollieren kann. Im Gegensatz dazu geht ein Trauma oft mit Gefühlen der Ohnmacht einher. Die Fantasiewelt wird zu einem mentalen Zufluchtsort, in dem man Einfluss auf seine Umgebung und seine Emotionen nehmen kann.
- **Sicherheit:** In einer Welt voller Traumata ist die Sicherheit oft gefährdet. Im Gegensatz dazu bietet die Fantasie einen Bereich, in dem Sicherheit garantiert ist und beunruhigende Gedanken oder Gefühle vermieden werden können.
- **Selbstwertgefühl:** Komplexe Traumata können zu Gefühlen der Unzulänglichkeit oder Selbstzweifeln führen. Fantasiewelten ermöglichen es Menschen oft, sich selbst als mächtig, erfolgreich oder geliebt vorzustellen – und bieten so eine Auszeit von ihren realen Problemen.

Wie wirkt sich die Flucht in die Fantasiewelt auf die psychische Gesundheit aus?
Fantasien können zwar kurzfristig Erleichterung verschaffen, aber wenn sie zum primären Bewältigungsmechanismus werden, kann dies langfristige Folgen haben. Hier erfahren Sie, wie sich übermäßige Realitätsflucht auf die psychische Gesundheit auswirken kann:

Vermeidung der Realität: Kontinuierliche Realitätsflucht kann dazu führen, dass man sich den Herausforderungen des realen Lebens nicht mehr stellt und somit verhindert, dass man sich mit seinen emotionalen Schmerzen oder ungelösten Traumata auseinandersetzt.

Entfremdung von der Gegenwart: Langfristiges Leben in einer Fantasiewelt kann zu einer Entfremdung vom gegenwärtigen Moment führen, wodurch sich die Person isoliert und von den Beziehungen und Aktivitäten in ihrer Umgebung losgelöst fühlt.

Frustration und Unzufriedenheit: Je größer die Kluft zwischen der Fantasiewelt einer Person und der Realität ist, desto größer kann ihre Frustration sein. Unrealistische Erwartungen können zu Unzufriedenheit und dem Gefühl führen, dass das Leben unerfüllt ist.

Praktische Strategien zum Umgang mit dem Wunsch in Fantasiewelten zu flüchten
Die Flucht in ungesunde Fantasien ist vielleicht keine dauerhafte Lösung, aber es gibt gesündere Wege, mit diesem Impuls umzugehen. Anstatt schmerzhafte Emotionen zu vermeiden, lernen Sie, sie zu erkennen und zu akzeptieren. Das Führen eines Tagebuchs kann dabei hilfreich sein, da Sie Ihre Gefühle auf Papier ausdrücken und in einem sicheren Raum verarbeiten können. Indem Sie Emotionen anerkennen, anstatt ihnen zu entfliehen, können Sie beginnen, das Trauma zu verstehen und seinen Einfluss auf Ihre Gedanken zu verringern.

Sichere und gesunde Fluchtmöglichkeiten

- **Kreative Aktivitäten**: Schreiben, Zeichnen oder das Spielen eines Instruments können ein angenehmer Ausweg für Ihre Emotionen sein. Diese Aktivitäten ermöglichen es Ihnen, sich auszudrücken, ohne sich in unrealistische Fantasien zurückzuziehen.
- **Körperliche Aktivität**: Sport ist ein bewährtes Mittel, um Stress abzubauen und den Kopf frei zu bekommen. Ob Laufen, Yoga oder Tanzen – körperliche Bewegung hilft Ihnen, sich wieder mit Ihrem Körper und dem gegenwärtigen Moment zu verbinden.

Allerdings geht das Verständnis eines komplexen Traumas über das Erkennen seiner Auswirkungen auf das Verhalten hinaus; es umfasst die Aufdeckung der gesamten Bandbreite an Symptomen und Mustern, die aus traumatischen Erfahrungen resultieren. Das Bewusstsein darüber kann ein wirkungsvolles Instrument zur Heilung sein.

Übung zu Fantasieanregung:

Generell ist es so, dass absurde und unwirkliche Gedanken für die Fantasie sehr reizvoll sind. Demnach können wir die Vorstellungskraft anregen, wenn wir uns das Gegenteil von dem vorstellen, was Realität ist. Lassen Sie die Schüler*innen bekannte Vorgänge auf den Kopf stellen. Hier ein paar Beispiele:

- Anstatt Rasen zu mähen ist es regelmäßig unsere Aufgabe, einzelne Grashalme in die Erde zu stecken.
- Bäume laufen durch die Gegend, während Menschen nur verwurzelt stillstehen.
- Ein fünfjähriges Kind ist Bundeskanzler und hält eine Rede vor lauter Erwachsenen, die auf für sie viel zu kleinen Stühlen sitzen.
- Löwen ernähren sich nur von Gänseblümchen

Lassen Sie die Schüler*innen sich die selbst ausgedachten, ins Gegenteil verkehrten Situationen, gegenseitig vorstellen.

Vor dem Theaterbesuch

Bitten Sie Ihre Schüler*innen beim Besuch des Theaterstücks ein besonderes Augenmerk darauf zu haben, wo überall „Monster“ vorkommen. Wer oder was wird als „Monster“ bezeichnet?

Nach dem Theaterbesuch

Kommen Sie für eine Diskussion über den Theaterbesuch gerne in einem Stuhlkreis zusammen. Sammeln Sie zu Beginn die Ergebnisse der gestellten Sehaufgabe ein. Was haben die Schüler*innen zum Thema „Monster“ in dem Theaterstück beobachtet. Diskutieren Sie auch über den Stücktitel mit der Klasse. Warum heißt das Stück „Monster“

Zur Symbolik des Wortes „Monster“

Das „Monster“ das sich ganz konkret in der Wohnung von Duck versteckt ist das alte Motorrad des Vaters: eine Ducati Monster. Diese lebt in der Wohnung, blockiert Räume und ist allgegenwärtig – buchstäblich im Weg, gleichzeitig ein ständiges, schweigendes Symbol für Gefahr und Balanceverlust in Ducks Leben. Das Monster (Motorbike) steht sinnträchtig für mehrere Belastungen: Einerseits erinnert es an den Unfalltod von Ducks Mutter („Motorunfall“), andererseits symbolisiert es die anhaltende Überforderung durch Krankheit (MS des Vaters, der das Motorrad nicht reparieren kann), die katastrophalen Wohnverhältnisse (Motorrad in der Wohnung) und den damit drohend erscheinenden Besuch des Jugendamts. Es wird damit zum Sinnbild innerer und äußerer Bedrohungslagen – wörtlich im Haus, im übertragenen Sinn im Leben.

Die Bezeichnung „Monster“ bezieht sich ebenfalls auf die herumliegenden Gegenstände, die wie „Monster“ des Alltags das ganz normale Leben „schrecklich“ machen. So erzeugt das Wort „Monster“ eine ironische Disparität: Ein gefährlich überhöhter Begriff trifft auf einen banalen, aber symbolisch überladenen Gegenstand. Diese Verfremdung erzeugt ein groteskes Moment, das die Alltagskatastrophe mit scharfer Komik versieht und somit einen Zugang zur Trauer, zur Überforderung und zur absurden Realität schafft. Auch der schräge Humor – etwa in absurden Alltagsszenen mit Pizza-Kartons oder Käsemakkaroni – verstärkt die groteske Symbolik des Monsters. So wird das Wort „Monster“ zur Metapher für die Sachen, denen man sich nicht stellt.

Das „Monster“ kann – trotz negativer Symbolik – als Auslöser für Ducks Fantasie fungieren. In ihrem Alltag, geprägt von Verantwortung, Krankheit, Chaos, wirkt das Motorrad als permanenter Auslöser für Tagträume, überdrehte Pläne und Fluchtfantasien. So wird das Monster paradoxerweise zu einem Katalysator ihrer Bewältigungsstrategien – je bedrängender die Situation, desto stärker die Fantasie.

Theaterpädagogische Übungen zur Nachbereitung

Gespräch mit der Klasse

Schaffen sie Raum im Klassenzimmer. Lassen Sie die Tische an die Seiten stellen oder vielleicht haben Sie in Ihrer Schule einen freien Raum (Musiksaal etc.). Vor den theaterpraktischen Übungen bietet es sich an mit den Schüler*innen über das Stück zu sprechen. Anregungen zum Gespräch finden sie bereits weiter oben in den umrandeten Feldern. Weitere Fragen zur Inszenierung könnten sein:

Welche Figuren habt ihr von dem Stück noch in Erinnerung?
Welche Szene war eure Lieblingsszene und warum?
Was hat euch an der Inszenierung gar nicht gefallen?
Wie könnt ihr über das Bühnenbild sagen?

Nach dem Gespräch dürfen die Schüler*innen mit ihren Stühlen eine Zuschauer-Bühnen-Situation herstellen. Die Stühle werden an einem Ende des Klassenzimmers in zwei
oder drei Reihen aufgestellt. Somit wird das restliche Klassenzimmer zur Bühnenfläche.

Raumlauf

Wenn sie die Übung erklärt haben, dürfen alle Schüler*innen auf die Bühne gehen und durcheinander im Raum laufen.
Wichtig dabei ist:

- Es darf während der Übung nicht gesprochen werden.
- Keiner berührt einen Mitschüler oder eine Mitschülerin
- Die Schüler*innen müssen alle das gleiche Tempo einhalten. Keiner geht langsamer oder schneller als die Andren.
- Der Raum soll gleichmäßig ausgefüllt werden
  Um die Gruppe zum Stehen zu bringen, benutzen Sie die den Befehl „Freeze“.

Sie können die Gruppe auch in verschiedenen Geschwindigkeiten (von 1 – 5) laufen lassen (1 = Zeitlupe, 5 = rennen). Benutzen Sie dafür ein akustisches Signal (z. B. Glöckchen, Trommel, Zimbel)

Raumlauf – Freund & Feind

Alle gehen normal und bewusst durch den Raum, wie oben beschrieben.
Aber diesmal herrscht zwischen den Schüler*innen Abstoßungskraft, wie zwischen zwei abstoßenden Magneten.

Dann wieder neutraler Gang.

Nun sucht sich jede /r insgeheim ein „Monster“, eine /n andere /n Mitspieler*in vor dem oder der man Angst hat und davonläuft und einen „Beschützer“, dessen Nähe man sucht.
Je unauffälliger die beiden Gegenpole gesucht werden, umso besser gelingt es.

Raumlauf – Fantasiereise

Alle gehen durch den Raum und sind wichtige Persönlichkeiten. Sie grüßen sich förmlich untereinander. Plötzlich kommt ein Zauberregen von oben auf alle und verwandelt jede/n in ein ängstliches Wesen. Jede/r Schüler*in darf sich ein eigenes Wesen ausdenken. Die Schüler*innen dürfen eine andere Körperlichkeit annehmen und weiter als diese Wesen durch den Raum laufen. Nun schrumpft die Welt auf einen Kubikmeter. Alle kommen auf engstem Raum zusammen. Dann öffnet sich ein Loch, durch das alle rauskrabbeln können und in einer völlig neuen Welt landen. Alle hören angsteinflößende Geräusche und suchen Schutz und Geborgenheit in der Gruppe. Es ist stockdunkle Nacht. Zwei trauen sich nachzuschauen was vorgeht. Aber sie kommen wieder zurück. Dann geht ein wunderschöner Mond auf. Es wird heller und der glitzernde Mondschein fällt auf alle Wesen. Jede /r Schüler*in darf sich ein weiteres Mal verwandeln und nun ein starkes, selbstbewusstes und wunderschönes Wesen werden. Die Schüler*innen kommen nach einer Weile wieder auf engstem Raum zusammen und krabbeln erneut durch ein Loch in eine wunderbare Welt voll Sonnenschein, duftender Blumen und zauberhafter Musik. Schließlich begeben sich alle auf einem gemeinsamen Lager zur Ruhe und kuscheln sich eng aneinander.

Eigene Spielszenen entwickeln

Im Anschluss dürfen die Schüler*innen zu dritt oder zu viert in einer Gruppe zusammengehen und sich eine Spielszene ausdenken. Die sie ihren Mitschüler*innen vorspielen dürfen.
Eine Person spielt Duck die anderen beiden oder drei Mitspieler*innen stellen die Figuren „Er“ oder „Sie“ dar. Das sind die Fantasiewesen, die sich im Stück ständig in Ducks Leben einmischen.
Die Schüler*innen sollen nun eine Szene entwickeln in der Duck etwas Bestimmtes vorhat und die Anderen ihr dieses Vorhaben so lange madig machen, bis sie es schließlich aufgibt.
In der zweiten Szene darf Duck in ihr Tagebuch ein wunderes Erlebnis „schreiben“ – für die Spielszene „liest“ sie den Text vor. Das, was Duck imaginär vorliest soll eine Begebenheit sein, die sie selbst gerne einmal erleben würde. Die Mitspieler müssen den fantastischen Anweisungen von Duck folgen. Wie ferngesteuert erfüllen sie alles, was Duck sich wünscht.

Nachgespräche - Angebote des Theaters

Nachgespräch mit dem Ensemble

Im Anschluss an die Vorstellung. Dauer: ca. 30 Minuten
Nachbesprechungen sollen ermöglichen, über das gerade im Theater Erlebte in einen Reflexionsprozess zu kommen, in Austausch mit den Schauspieler*innen zu treten und Fragen zu stellen.

Nachgespräch mit der Dramaturgie

An einem Extratermin in der Schule für eine Schulklasse. Dauer: 1 Schulstunde
Auf Nachfrage kommen wir gerne zu Ihnen in die Schule und sprechen mit Ihrer Klasse über das Stück und den Arbeitsprozess rund um eine Inszenierung.

Bild- und Tonaufnahmen während der Vorstellung…

…sind nicht gestattet, weil sie gegen das Urheberrecht verstoßen und vor allem, weil dies die Aufführung stört. Wer an Bildmaterial interessiert ist, kann sich vor- oder nachher gerne beim untenstehenden Kontakt melden.

Ein schönes Theatererlebnis wünscht Ihr Team vom Jungen Schlosstheater!

Quellenverzeichnis

- „David Greig“: https://tdz.de/person/465304e1-dfe9-4ca7-8354-6c1da75fa763
- „Was ist MS?“ in: https://www.dmsg.de/multiple-sklerose/was-ist-ms
- „Ursachen der Internetsucht“ in: https://www.palverlag.de/lebenshilfe-abc/internetsucht.html
- „Leben unter prekären Umständen“: https://www.hessischer-jugendring.de/fileadmin/user_upload/pdf/Jugendpolitik/13_HJR_Broschuere_Screen_Kinderarmut.pdf
- „Vertauschte Rollen“ in: Andrea Hendrich: „Wenn Kinder die Elternrolle einnehmen müssen - Interview mit Andrea Hendrich zum Thema Parentifizierung“ in: www.bke-beratung.de, URL: https://www.bke-beratung.de/elternberatung/themen/wenn-kinder-die-elternrolle-einnehmen-muessen-interview-mit-andrea-hendrich
- „Fantasie“: aus Fantasie als Schlüssel zur Resilienzssteigerung
- Fantasie zur Traumaverarbeitung: www,timfletcher.ca; URL: https://www.timfletcher.ca/blog/escaping-to-fantasy-and-how-complex-trauma-fuels-the-need-for-annbspescape (Übersetzt mit DeepL)
- „Zur Symbolik des Wortes „Monster“: eigener Beitrag
- Wer dauerhaft prekär lebt: https://www.boeckler.de/de/boeckler-impuls-wer-dauerhaft-prekaer-lebt-4246.htm

KONTAKT
Ruth Langenberg
Referentin für Theater & Schule
Schlosstheater Celle
Schlossplatz 1
29221 Celle
langenberg@schlosstheater-celle.de
Telefon 05141 90 50 8-18
www.schlosstheater-celle.de

IMPRESSUM
Schlosstheater Celle e. V.
Vorsitzender: Christian Bereska
Postfach 1333, 29203 Celle
www.schlosstheater-celle.de
Intendanz: Andreas Döring
Geschäftsführung: Claus Becker
Redaktion: Barbara Brandhuber, Royanna Koch
Fotos: Christian Stych