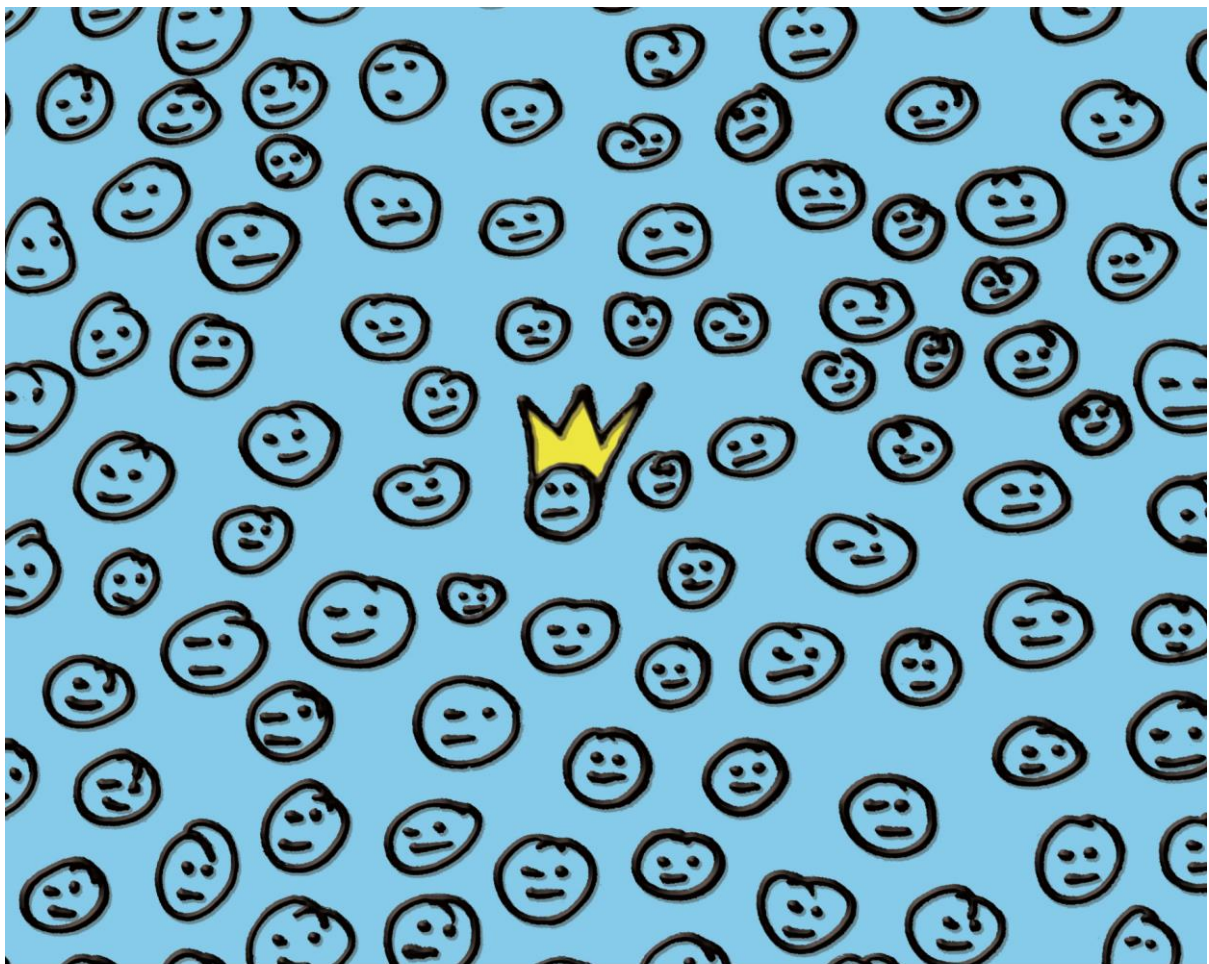


HELIOS Theater

# DIE WUNDERMAUER



**DIE WUNDERMAUER**

für alle ab 7

HELIOS THEATER

Infos unter [www.helios-theater.de](http://www.helios-theater.de)

Theaterpädagogisches Begleitmaterial

# Inhaltsverzeichnis

<b>Willkommen!.....</b>	<b>3</b>
<b>Stückbeschreibung.....</b>	<b>4</b>
<b>Pressestimmen.....</b>	<b>5</b>
<b>Tipps für den Theaterbesuch.....</b>	<b>6</b>
<b>Ideen zur Vor- und Nachbereitung.....</b>	<b>7</b>
<b>Vorher sprechen.....</b>	<b>7</b>
<b>Nachher sprechen.....</b>	<b>8</b>
<b>Spielen.....</b>	<b>10</b>
<b>Erzählen, Malen &amp; Schreiben.....</b>	<b>12</b>
<b>Materialien.....</b>	<b>14</b>

# Willkommen!

## Sehr geehrte Lehrerin, sehr geehrter Lehrer!

Sie halten das theaterpädagogische Begleitmaterial zu unserem Erzähltheaterstück **DIE WUNDERMAUER** in den Händen.

In dieser Inszenierung für alle ab 7 Jahren erzählt ein Schauspieler die Geschichte einer Gesellschaft. Allen geht es gut, niemand hat Hunger zu leiden und jede\*r kann sich nehmen, was er\*sie zum Leben braucht. Nach dem Tod des obersten Verwalters müssen die Menschen entscheiden, wer dessen Aufgabe nun übernimmt...

„Die Wundermauer“ wirft Fragen auf: Was ist Gerechtigkeit? Wie kann eine Gruppe von Menschen Dinge gerecht verteilen? Wie kommen Menschen zu Entscheidungen? Geht das besser zu mehreren oder besser allein? Und was, wenn eine\*r allein entscheidet und nicht das Wohl der anderen im Kopf hat, die von dieser Entscheidung betroffen sind?

Zur Vor- und Nachbereitung des Theaterbesuchs mit Ihrer Schulklasse haben wir diese Begleitmappe zusammengestellt. Sie enthält Informationen zum Stück, Fragestellungen und Gesprächsanregungen, Spiele und Übungen sowie Texte und Bilder rund um die zentralen Fragen aus „Die Wundermauer“.

In der Erstellung dieses Begleitmaterials haben wir uns auf Gesprächsmöglichkeiten fokussiert, die uns im Entstehungsprozess und im Austausch mit den Kindern besonders interessierten.

Wir wünschen Ihnen und Ihrer Klasse viel Spaß bei der Vor- und Nachbereitung und einen anregenden Theaterbesuch im HELIOS Theater!

Vera Grugel und Nina Weber

Theaterpädagogik  
HELIOS Theater

# Stückbeschreibung

## DIE WUNDERMAUER



Vor langer Zeit lebte eine Gesellschaft nach dem Grundsatz: „Wohlergehen und Glück der Allgemeinheit bedeutet auch Wohlergehen und Glück des Einzelnen.“ Doch als der oberste Verwalter in hohem Alter starb, musste eine Nachfolge gewählt werden. Die Menschen versammelten sich, um sich zu beratschlagen. „Wenn der klügste und beste Mensch nach seinem Willen herrscht, ist das immer das Beste? Und wie sollen wir den klügsten und besten erkennen?“

Die Wundermauer beschäftigt sich auf humorvolle Art mit ganz wesentlichen Fragen. Sollen alle gemeinsam bestimmen oder soll ein Einziger das Sagen haben? Dem geht die Autorin Hermynia zur Mühlen in ihrem Märchen auf den Grund. Gut, wenn dieser Einzige gerecht und weise ist, erzählt sie uns. Aber auch, was geschehen kann, wenn er es ganz und gar nicht ist.

Mit viel Spaß am Erzählen berichtet der Spieler Marko Werner von einer Gesellschaft, die lernen muss, was wirklich wichtig ist, und von einem Kind, das mit unverstelltem Blick das Geheimnis der Wundermauer durchschaut.

**PREMIERE:** 17. April 2015

**Erzähler/Spieler:** Marko Werner

**Regie:** Michael Lurse

**Musik:** Roman D. Metzner

**Assistenz:** Dorit Neumann

**Fotos:** Walter G. Breuer

**Theaterpädagogik:** Babette Verbunt, Anna-Sophia Zimniak

## Pressestimmen



"Die guten Zeiten hat es mal gegeben, als alle Güter fürs Gemeinwohl da waren, für Essen und Trinken, Kleiden und Wohnen. Diese Sehnsucht humaner Existenz greift das Helios-Theater in Hamm mit seiner Bearbeitung des Märchens „Die Wundermauer“ von Hermynia zur Mühlen (1883–1952) auf. [...]

Michael Lurse legt in seiner Inszenierung Wert auf den erzählerischen Grundton, der auf den Diskurs in Hermynia zur Mühlers Geschichte abhebt. Was passiert nach dem Tod des Verwalters? Ist sein Rat zwingend oder kommen von außen bessere Konzepte? Marko Werner zieht zwei rote Handschuhe zu sich und streift sie über. Er stützt sein Kinn in eine Hand, und erweckt als der Fuchsgesichtige die Illusion vom Klügsten und Besten. Aber wie ist der Klügste zu erkennen, fragt ein Junge, und Marko Werner bedeutet mit offenen Armen Verständnis für diese Skepsis. Dass ein „König“ gewählt wird, ist schnell als Fehler stigmatisiert, denn dem dusseligen Herrscher hängt die Krone auf der Nase. Sein Egoismus und seine Habgier führen dazu, dass er die Produkte hinter Glas setzt, sie den Menschen vorenthält. Dieser Trick erweckt eine Begehrlichkeit, die über den Bedarf, welche Dinge brauche ich, hinausgeht.

Michael Lurse, der die Geschichte nachbearbeitet hat, setzt dramaturgische Mittel maßvoll ein. Ein Schattenspiel zweier Hände ist so beredt wie die Ansprache des Fuchsgesichtigen als durchtriebene Figur mit dunklem Schlagschatten. Mit dem Glas, das die wundersame Wirkung hat, berührt der Erzähler/Darsteller einige Kinder und fokussiert so die Aufmerksamkeit auf das alltägliche Material. Marko Werner steht auf („Kinder sind wichtig für uns“) und quasselt hinter der Scheibe zur Eröffnung einer Glasfabrik. Ein Effekt und ein Monitorbild, die Medienwirklichkeit berühren.

Authentischer fühlt sich das Spiel an, wenn ein Stein angefasst wird, der schon bald über der Scheibe schwebt und die „Wundermauer“ sprengt. Hier gewinnen nicht nur die Bühnenkinder, sondern das Theater ordnet auch seine Mittel als wahrhaft lebensnahe Erzählkunst."

*Westfälischer Anzeiger, 17. April 2015 von Achim Lettmann*

## Tipps für den Theaterbesuch

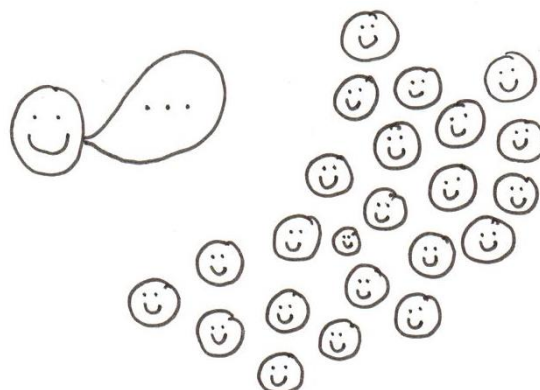
Sie haben sich entschlossen mit Ihren Schüler\*innen das HELIOS Theater zu besuchen, dann zunächst einmal: Herzlich willkommen!

Das Stück „**Die Wundermauer**“ richtet sich an Menschen ab 7 Jahren und ist somit für Kinder ab der zweiten Klasse geeignet, aber auch für ältere Kinder und Jugendliche interessant.

Für einige ist dies möglicherweise der erste Besuch in einem Theater. Damit sich alle in der Theateratmosphäre wohl fühlen, haben wir hier einige Informationen und Tipps für Sie zusammengestellt.

- „**Die Wundermauer**“ ist für ein Publikum von ca. 50-80 Zuschauer\*innen konzipiert. Der Abstand zwischen Publikumsraum und Bühne ist sehr gering gehalten, sodass das Publikum jederzeit nah am Bühnengeschehen ist.
- Bitte planen Sie für den Theaterbesuch ausreichend Zeit ein. Wir empfehlen Ihnen ca. 20 Minuten vor Vorstellungsbeginn im HELIOS Theater anzukommen.
- Eine Ansprechperson des HELIOS Theaters begleitet Sie und Ihre Klasse durch den Theaterbesuch und ist bei Fragen gerne für Sie da.
- „Die Wundermauer“ dauert ca. 40 Minuten.

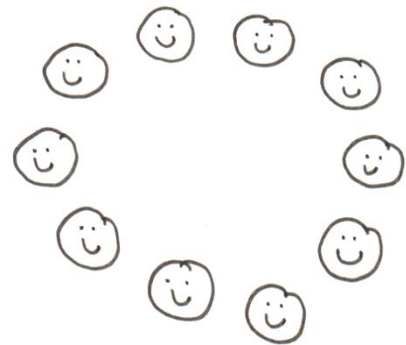
Die Erfahrung zeigt, dass ein Theaterbesuch im HELIOS Theater auch mit lebhafteren Schulklassen unkompliziert verläuft. Genießen Sie mit Ihren Schüler\*innen einfach das gemeinsame Erlebnis und die besondere Theateratmosphäre. Viel Spaß!



# Ideen zur Vor- und Nachbereitung

## Vorher sprechen

In Vorgesprächen stimmen wir uns auf den Theaterbesuch ein. Wir teilen miteinander, was wir bereits über Theater und über das Stück, das wir uns anschauen, wissen. Wir tauschen uns über das Thema aus, um das es in dem Stück geht, sammeln Gedanken und Erfahrungen dazu. „Wir“, das ist die Gruppe, die gemeinsam ins Theater geht – Sie als Lehrer\*in eingeschlossen.



## Theater – Was ist das?

Bevor wir uns auf den Weg ins Theater machen, besprechen wir, was Theater eigentlich ist.

- Wie sieht ein Theaterraum aus?
- Was braucht man für Theater?

Ein Theaterraum hat eine Bühnenfläche, Scheinwerfer, ein Bühnenbild, Stative und ein Rigg für Scheinwerfer, eine Musikanlage, manchmal einen Vorhang, Plätze für das Publikum auf einer Tribüne...

- Welche Menschen kann man im Theater antreffen?

Für Theater braucht man ganz klar: Schauspieler\*innen. Auch Musiker\*innen können eine Rolle spielen. Wichtig beim Theater sind aber nicht nur die Menschen, die *auf* der Bühne stehen. Abseits der Bühne findet man eine\*n Regisseur\*in, Techniker\*innen für Licht- und Ton und nicht zuletzt: die Zuschauer\*innen.

## Aktiv Zuschauen

Ohne uns, die Zuschauer\*innen, würde es kein Theater geben.

- Was tun die Zuschauer\*innen im Theater?

Wir hören und schauen zu, fühlen und fiebern mit. Während wir eine Vorstellung erleben, entstehen in unseren Köpfen die unterschiedlichsten Bilder, Ideen, Assoziationen und Geschichten. Jede\*r hat einen eigenen Fokus. Manche achten vielleicht besonders auf den Schauspieler, andere auf die Bilder, die entstehen, wieder andere auf die Technik, die sich im Raum

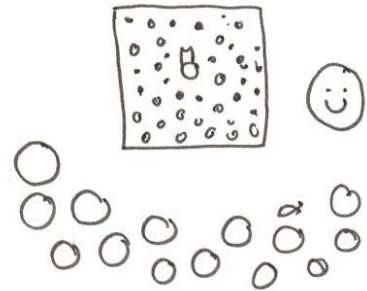


befindet und wie sie zum Einsatz kommt... All diese Aspekte gehören zum Theatererlebnis dazu.

### **Themen aus „Die Wundermauer“**

Anhand des Plakatmotivs von „Die Wundermauer“ (s. Deckblatt) lassen sich bereits einige Themen des Stücks erkennen und besprechen.

- Was ist auf dem Plakatmotiv zu sehen?
- Es gibt eine\*n König\*in. Wer ist das?  
Woran können wir ihn\*sie erkennen?
- Wer bestimmt heute in unserem Land?  
Wie wurde diese Person bestimmt?
- Wie sollte ein\*e Bestimmer\*in sein?
- Wie habt ihr den\*die Klassensprecher\*in bestimmt?
- Welche Aufgaben erfüllt er\*sie?
- Wenn du Bestimmer\*in wärst und Güter (Dinge, Besitz, Geld...) verteilen müsstest, wie würdest du das machen?



### **Nachher sprechen**

Nach einem Theaterbesuch sind wir Zuschauer\*innen voller Eindrücke. Wir haben eigene Bilder entwickelt, Gefühle erlebt, vielleicht an uns bekannte Geschichten und Erfahrungen gedacht und so weiter. Jede\*r hat während der Aufführung andere Aspekte wahrgenommen als die anderen.

Natürlich haben sich die Künstler\*innen bei der Entwicklung des Stückes etwas zu den künstlerischen Mitteln und Bildern, mit denen sie bestimmte Aspekte der Geschichte erzählen wollen, gedacht. Dennoch gibt es im Theater kein vollkommen „richtiges“ oder „falsches“ Zuschauererlebnis. Bilder und Eindrücke, Gedanken und Interpretationen können näher an den Ideen der Künstler\*innen dran sein oder weiter weg – aber „falsch“ sind sie nicht.

Versuchen Sie mit Ihrer Klasse im Nachgespräch die Eindrücke zu sammeln und wirken zu lassen, ohne dabei in Versuchung zu kommen, sie in „richtig“ und „falsch“ einzuordnen.



## **Eindrücke sammeln**

Nach einigen Tagen, wenn die Eindrücke sich setzen konnten, ist es interessant, sich in der Gruppe auszutauschen, das eigene Theatererlebnis im Nachhinein zu erweitern und nebenbei etwas über einander zu lernen.

- Was waren unsere Lieblingsmomente im Stück? An welche Momente, Aktionen, Sätze können wir uns besonders gut erinnern?
- Welche Fragen sind uns gekommen?

## **Inhaltliche Fragen**

Das Theaterstück erzählt die Geschichte über eine Gesellschaft, die lange Zeit glücklich zusammenlebte.

- Warum waren die Menschen glücklich?
- Wie haben sie ihre Güter untereinander aufgeteilt?
- Hatten sie eine\*n Bestimmer\*in?
- Was passierte, nachdem der „oberste Verwalter“ gestorben war?
- Wie kam es zu der Entscheidung, seinen Sohn zu wählen?
- Wie war der neue König? War er ein guter Herrscher?  
(vgl. auch Foto auf S. 13)

Nach und nach krepelt der Sohn des alten Verwalters die Verteilung von Gütern in der Gesellschaft um.

- Wieso macht der neue König das so? Was hat er davon?
- Was bedeutet das neue System für die Menschen?
- Ist das neue System gerecht? Warum (nicht)?



## **...und wie sieht das heute aus?**

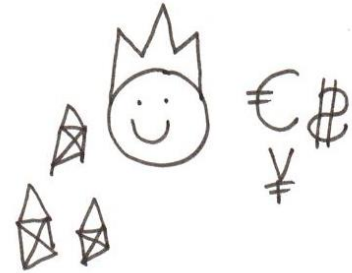
- Was aus den beiden Systemen aus dem Stück erkennt ihr in unserem Land wieder? Ist unser Land gerecht?
- Was ist „gerecht“?
- Was ist die „Wundermauer“ in unserer Welt heute?  
(s. dazu auch das Bild auf S. 14)

## Herrschaft

- Muss es eine\*n Bestimmer\*in geben?
- Wie sollte er\*sie bestimmt werden?
- Welche Fähigkeiten braucht ein\*e gute\*r Bestimmer\*in?

## Geld und Handel

- Können wir uns vorstellen, dass die offenen Hallen aus der Geschichte so funktionieren würden?
- Wie müssten wir uns verhalten? Würden wir nur das nehmen, was wir brauchen?
- Was ist eigentlich Geld? Wozu ist es gut?
- Was wäre, wenn es kein Geld mehr gebe?



## Spielen

### AU JA!

Alle sind eine Gruppe, die sich selbst „regiert“: Wenn eine\*r einen Vorschlag macht, nehmen ihn alle mit einem kräftigen „AU JA!“ an und führen die vorgeschlagene Handlung aus. Sobald eine\*r keine Lust mehr oder eine neue Idee hat, schlägt er\*sie etwas Neues vor.

**Beispiel:** Person A ruft „Lasst uns alle auf den Boden legen!“ Alle antworten: „AU JA!“ – und legen sich auf den Boden. Person B ruft: „Lasst uns auf einem Bein hüpfen!“ Alle antworten: „AU JA!“ und hüpfen auf einem Bein usw.

**Tipp:** Es ist empfehlenswert vorab die Regel einzuführen, dass alle Handlungen im Klassenraum stattfinden müssen.

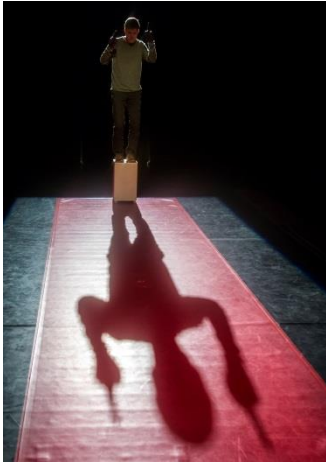
**Besprechung:** Welche Situationen waren besonders bemerkenswert? Gab es Momente, in denen du lieber „nein“ als „ja“ gesagt hättest? Was hast du dann gemacht?

**Variante 2:** Ein Kind übernimmt die Ansage-Rolle. Alle Kinder müssen mitmachen.

**Besprechung:** Macht das genauso viel Spaß für diejenigen, die folgen? Gab es jetzt (mehr) Widerstände, also das Bedürfnis, „nein“ zu sagen?

**Variante 3:** Ein Kind ist Ansager\*in. Die anderen Kinder können nun selbst entscheiden, wann sie mitmachen und wann nicht. Was passiert?

**Besprechung:** Wie fühlen sich die verschiedenen Perspektiven/Rollen in unterschiedlichen Situationen an? (Ansager\*in, Mitmacher\*innen, Neinsager\*innen)



### **Wie steht/geht/bewegt sich ein\*e König\*in?**

Wir sitzen in einem Kreis oder einem „U“ (sodass eine Bühnensituation entsteht) und sammeln zunächst, woran wir eine\*n König\*in erkennen können. Einzelne Kinder kommen in die Mitte und zeigen ein **Standbild** von einem\*r König\*in. Ein Standbild ist ein einer Handlung oder Haltung „eingefrorener“ Körper, wie eine Statue. Jedes Standbild macht genau eine – möglichst große – königliche **Geste**. Das kann z. B. eine Grußgeste oder auch eine Befehlsgeste sein. Als nächstes ist es vielleicht spannend, den\*die König\*in eine Runde im Kreis gehen zu lassen. Was sind die Besonderheiten im **Gang**?

So schauen wir zunächst verschiedene Bilder von König\*innen an. Im nächsten Schritt kann sich zu einem solchen Standbild ein\*e **Diener\*in** hinstellen: Wo stellt sich das Kind im räumlichen Verhältnis zum ersten Standbild hin? In welche körperliche Haltung begibt es sich? In welchem Gang geht der\*die Diener\*in? Mit welcher Bewegung grüßt er\*sie den\*die König\*in?

Wenn die Konzentration in der Klasse hoch ist, können die Kinder nun zu zweit weiterarbeiten und **improvisieren**: König\*in und Diener\*in bewegen sich durch den Raum, der\*die König\*in gibt die Befehle und sagt an, was als nächstes passiert. Der\*die Diener\*in folgt allen Befehlen. Nach etwa drei Minuten tauschen sie die Rollen. Die zweite Runde ist vielleicht etwas länger; nach etwa zwei Minuten kann der\*die Diener\*in nun selbst entscheiden, welchem Befehl er\*sie folgt und welchem nicht. Hinterher tauschen wir uns erst zu zweit und dann in der Großgruppe aus:

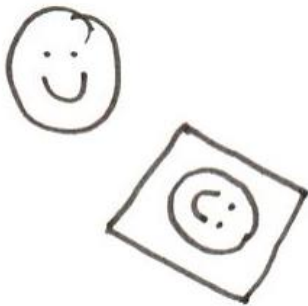
- Wie hat es sich angefühlt, zu befehlen / befohlen zu werden?
- Welche Befehle waren angenehm zu geben / zu bekommen? Welche waren unangenehm?
- Was ist passiert, wenn der\*die Diener\*in „nein“ gesagt und den Befehl verweigert hat? Wie hat der\*die König\*in reagiert? Hat er\*sie es geschafft, den Befehl doch durchzusetzen?
- Woher kennen wir solche oder ähnliche Situationen aus unserem Leben?

# Erzählen, Malen & Schreiben

## **Ideale Menschen**

Alle sitzen im Stuhlkreis. In der Mitte liegt ein großer Bogen Papier, daneben eine Reihe Buntstifte. Ein freiwilliges Kind legt sich auf das Papier und seine Umrisse werden ummalt. Das Bild bekommt eine Überschrift, z. B.:

- Der\*die ideale König\*in / Anführer\*in / Politiker\*in
- Der\*die ideale Lehrer\*in / Schüler\*in
- Der\*die ideale Bürger\*in (wenn wir alle gemeinsam bestimmen würden)
- ...



Nun ergänzen die Kinder gemeinsam das Bild; sie nennen Fähigkeiten und Eigenschaften, die der Mensch in der gegebenen Funktion haben sollte, oder beschreiben sein\*ihr Aussehen. Gemeinsam malt, zeichnet und beschreibt die Klasse das Idealbild der jeweiligen Rolle. Die Eigenschaften werden z. B. stichpunktartig aufgeschrieben und die entsprechenden Körperteile farblich gestaltet; die

Königin kann eine Krone gemalt bekommen usw.

**Variante:** Es ist auch möglich, dass jedes Kind für sich alleine ein Idealbild gestaltet und diese hinterher ausgestellt und ggf. besprochen werden.

## **Was wäre wenn...? – Ein-Satz-Geschichten**

Alle sitzen in einem Kreis. Die Klasse erzählt gemeinsam Satz für Satz eine Geschichte zu „Was wäre, wenn...?“. Der Reihe nach fügt jedes Kind einen Satz hinzu. Der erste Satz kann vorher gesetzt sein (z. B. „Es gab einmal eine Welt ohne Geld.“ oder „Es war einmal eine Welt, in der alle Menschen gemeinsam bestimmten“) oder vom ersten Kind gesetzt werden.

Wenn die Geschichte beendet ist, können Sie sie gemeinsam besprechen:

- Welche Figuren kamen darin vor? Zu welchen Zeiten/an welchen Orten hat sie sich abgespielt? Was ist passiert?
- Wovon hat die Geschichte gehandelt?
- Was waren spannende Momente in der Geschichte?
- Welche Fragen hat sie aufgeworfen? Was war unklar?

- An welchen Stellen war es schwierig zu akzeptieren, was ein\*e andere\*r vorgeschlagen hat? Warum?
- Wie hättet ihr euch gewünscht, dass die Geschichte weitergeht/endet?

Wenn Sie mit der Klasse bereits den Aufbau und Spannungsbogen von Geschichten besprochen haben, können Sie natürlich darauf Bezug nehmen. Auch das Prinzip des In-der-Gruppe-Erzählens kann thematisiert werden und interessante Erkenntnisse bringen.

### ***Post an das HELIOS Theater***

Fassen Sie mit den Kindern noch einmal zusammen, mit welchen Fragen, Themen oder Ideen sich die Klasse nach dem Theaterbesuch von „**Die Wundermauer**“ noch weiter beschäftigt hat. Schicken Sie uns Fotos, Briefe, gemalte Bilder, eine E-Mail... Wir freuen uns über Ihre Post!



# Materialien





