



Josefine

NACH DEM GLEICHNAMIGEN BUCH
VON SILVIA BAUMANN | FÜR ALLE AB 4 JAHREN

BEGLEITMATERIAL

Eine Produktion des Vereins denk:spiel in der Regie von Annika Pilstl
Mit Ruth Humer und Gerti Tröbinger

Informationen, Terminvereinbarung und Reservierung:
www.denk-spiel.at | manfred.forster@me.com | gertitroebling@gmx.at | Telefon: 0664/8411755

Begleitmaterial zusammengestellt von
Dunja Schneider, Gerti Tröbinger und Manfred Forster



Inhalt:

INFORMATIONEN ZUR THEATERPRODUKTION FÜR LEHRERINNEN UND LEHRER

1. Über das Stück	Seite 3
2. Buchbares theaterpädagogisches Programm	Seite 4
3. Team	Seite 5
4. Presseauszüge	Seite 7
5. Inhalte der Inszenierung	Seite 7
6. Elemente der Inszenierung (SpielerInnen-Konstellation/Puppen/Bühne/)	Seite 8
7. Theaterpädagogische Impulse	Seite 10
8. Literaturverweise	Seite 13
9. Wortspiel zum Ausschneiden für SchülerInnen	Seite 14



1. Über das Stück

Josefine macht, was ihr gefällt. Sie ist groß, stark, mutig und pflegt Elefanten. Sie weiß immer, was ihre Riesen brauchen und tut, was zu tun ist. Doch als sie sich eines Tages in Emil verliebt, ändert sich einiges. Josefine macht nun, was Emil gefällt. Josefine und Emil lieben sich. Sie wollen nur das Beste füreinander und trotzdem passiert es Josefine, weil sie ihrem Freund gefallen und ihm Freude machen will, dass sie sich selbst verleugnet und für ihn „verbiegt“. Sie wird klein, schwach, ängstlich und vernachlässigt ihre Elefanten. „Hilfe, ich schrumpfe!“ stellt sie nach einiger Zeit fest und bald ist sie kaum mehr zu entdecken. Anders als im wirklichen Leben wird in der Geschichte die Auswirkung des „sich klein Machens“ physisch sichtbar. Sie wird so hilflos, dass sie weder ihre Elefanten noch am Ende sich selber versorgen kann. Emil, der keinem stereotypen männlichen Rollenbild entspricht, ist ratlos. Liebevoll bemüht er sich um seine Freundin und gemeinsam kommen sie hinter die Ursache des Problems.

ab 4 Jahre | Dauer: 45 Minuten



2. Buchbares theaterpädagogisches Programm

PUBLIKUMSGESPRÄCH

Nachbesprechung mit den Schauspielerinnen mit offener Fragerunde im Anschluss an die Vorstellung.

Das Publikumsgespräch ist bei einer Buchung des Stücks auf Wunsch inbegriffen.

Das Publikumsgespräch ist immer möglich, außer es findet direkt im Anschluss eine weitere Vorstellung statt. In diesem Fall kann das Publikumsgespräch nach der letzten Vorstellung gebucht werden.



NACHBEREITUNGS-WORKSHOP

Wir empfehlen eine Buchung nach dem Besuch der Vorstellung. Wir freuen uns auf Ihre Terminwünsche.

Workshop zum Stück Josefine ab 6 Jahren

Dauer: 2 Unterrichtseinheiten

Kosten: € 120



3. Team

Produktion:	Verein denk:spiel
Regie:	Annika Pilstl
Spiel:	Ruth Humer, Gerti Tröbinger
Figurenbau:	Gerti Tröbinger
Musik:	Wolfgang Weißengruber
Lichtdesign:	Manfred Forster



REGIE

Annika Pilstl

Diplomierte Puppenspieler/Darstellerin, Absolventin der Hochschule für Schauspielkunst Ernst Busch in Berlin. Pilstl erlernte das Handwerk der Puppen- und Schauspielkunst bei Horst Hawemann, Hartmut Lorenz, Jochen Menzel und Gyular Molnar. Sie lebt seit drei Jahren als freischaffende Puppenspielerin im Raum Passau. 2014 war sie Begründerin und Betreiberin des Puppentheater in der Scheune in Passau. 10 Jahre lang war sie Ensemblemitglied des Theater Waidspeicher e.V. in Erfurt. Sie ist außerdem ausgebildete Heilpädagogin und leitete auch eine Theatergruppe mit Menschen mit kognitiver Einschränkung.

<https://die-exen.de/ensemble/name/annika-pilstl/>



MUSIK

Wolfgang Weissengruber

Musiker, Komponist, staatlich geprüfter Musikpädagoge und Landesmusikschullehrer. Weissengruber spielt Konzerte in Ensembles für improvisierte Musik und in Jazz- und Worldmusikbands auf regionalen und internationalen Bühnen. Er leitet zahlreiche pädagogische Musikprojekte und führt Kompositionsaufträge im Bereich Musik, Theater und für stilübergreifende Kunstprojekte durch. Ein Lehrauftrag für europäische Musik und Jazz führte ihn an die Benares Hindu University in Indien.

www.wolfgangweissengruber.at



SPIEL

Ruth Humer

Ruth Humer ist seit 2012 freischaffende Künstlerin im Bereich Figurentheater und Theaterpädagogik, gründete 2004 mit ihrem Mann Klaus das Theater mOment in Grieskirchen. Es folgten Eigenproduktionen wie z.B. „Rosa träumt vom Fliegen“, „Der Froschkönig“ oder „Zack! Prack! Ein Drache zum Verlieben!“. Daneben spielte sie gemeinsam mit Gerti Tröbinger in „Gottlieb, es brennt“ oder mit Christoph Bochdansky in „Rumpelstilzchen“.

Sie erhielt ihre Figurentheaterausbildung u.a. beim Verein IMAGO Wels und organisiert seit 2009 gemeinsam mit Gerti Tröbinger und Maria Dürhammer das Internationale Figurentheater Festival Wels.

www.theatermoment.at

Gerti Tröbinger

Gerti Tröbinger ist 1959 geboren und in Linz aufgewachsen. Seit ihrer Ausbildung zur Kindergartenpädagogin und Diplom-Logopädin beschäftigt sie sich mit Theater und Figurentheater. Während ihrer Ausbildung zur Puppenspielerin gründete sie ihre erste Figurentheatergruppe und spielte in verschiedenen Ensembles. 2002 gründet sie das Figurentheater Gerti Tröbinger und gibt Gastspiele im In- und Ausland. Sie arbeitet als Ausstatterin und Puppenbauerin für verschiedene Gruppen und Theater, z. B. Theater der Jugend Wien, Theater Phönix Linz, Theater des Kindes Linz, Landestheater Linz, Salzburger Festspiele, Projekttheater Vorarlberg. Gerti Tröbinger gibt Figurentheaterkurse für Kinder und Erwachsene und ist seit 2009 die künstlerische Leiterin des Internationalen Welser Figurentheaterfestivals.

www.gerti-troebling.at



4. Presseauszüge

OÖ-KRONENZEITUNG

Humer schlüpft (...) in die Rolle einer Elefantendame. Das geht mit einem Kübel auf dem Kopf, Kulleraugen, einem Abzugsschlauch und einer Tröte im Munde ganz leicht. Das Publikum verliebte sich bei der Premiere im Kuddelmuddel sofort in das zärtliche, gefräßige und gesprächige Tier. Sehenswertes Theater für junges Publikum, das erzählt, worauf es bei Freundschaft und Beziehung wirklich ankommt.

20. Juni 2018

OÖ-NACHRICHTEN

Nicht moralisierend, aber liebevoll, witzig und kurzweilig ist die Geschichte rund um Josefine umgesetzt. (...) Hinter der Produktion steht der Verein Denk:spiel. Er hat sich zum Ziel gesetzt, Figurentheater für junges Publikum zu machen und Geschichten mit gesellschaftlich relevanten Hintergründen zu erzählen. „Steh zu dir selbst“ ist auf jeden Fall eine Botschaft, die nicht nur für die Josefines dieser Welt eine wichtige ist – das Ansehen lohnt sich auch für die Emils.

20. Juni 2018

5. Inhalte der Inszenierung

Josefine ist ein Stück, das von starken Mädchen handelt. Es hat einen feministischen Hintergrund und Anspruch. 100 Jahre ist es 2019 her, dass das allgemeine Wahlrecht auch für Frauen in Österreich gesetzlich verankert wurde. Trotzdem ist Gleichberechtigung noch immer nicht selbstverständlich. Von Kindesbeinen an werden geschlechtsspezifische, stereotype Rollenbilder übertragen.

Mit der Stückentwicklung Josefine wird beleuchtet, wie und warum sich Mädchen „klein“ machen. Warum geben sie eigene Stärken und Leidenschaften auf und passen sich Erwartungen des Gegenübers an? Es gibt viele Gründe, sich für andere aufzugeben. Eine besondere Herausforderung sind Freundschaften oder Liebesbeziehungen. Die Begeisterung für den Anderen und das Bedürfnis, angenommen zu werden, können zur Folge haben, dass man sich anpasst und klein macht, weil man den (oft nur vermuteten) Vorstellungen des Partners entsprechen will.

Wir Menschen sind soziale Wesen und leben in Gemeinschaft, deshalb sind wir es gewohnt, Kompromisse einzugehen. Das ist hier nicht gemeint. Josefine gibt in dem Stück ureigene Persönlichkeitsanteile auf, die sie unverwechselbar machen. Dabei ist jeder Mensch einzigartig. Jeder hat seine ureigenen Motive, sein Temperament, seine Herkunft, seine Erfahrungen. Daraus ergibt sich seine Persönlichkeit, die sich auf die ganz eigene Weise ausdrückt.

Auch in Abhängigkeitsverhältnissen oder in Zusammenhang mit Autoritäten ist die Gefahr groß, sich den Vorstellungen des Gegenübers unterzuordnen. Auch Eltern oder Lehrer*innen gegenüber bedarf es zum Beispiel eines guten Selbstbewusstseins, um zu zeigen und zu bleiben, wer man ist.

Josefine, stellvertretend für viele Frauen, beschneidet sich unbewusst selbst. Als sie aus ihrer bitteren Erfahrung heraus lernt, ihre Bedürfnisse und Vorlieben auszusprechen, findet sich eine Lösung.

6. Elemente der Inszenierung

SPIELERINNEN-KONSTELLATION / PUPPEN / BÜHNE

Spielerinnen-Konstellation

Die Geschichte wird von zwei Frauen in offener Spielweise erzählt. Diese Spielweise ermöglicht zwei unterschiedliche Ebenen. Es gibt die Ebene der Spielerinnen als Spielmacherinnen, Kommentatorinnen und Animatorinnen und die Ebene der Puppen als Protagonisten, Identifikationsfiguren und exemplarisch „Betroffene“. Mit der offenen Spielweise werden die spielerischen Mittel offen sichtbar gemacht und die Kooperation der Zuschauer*innen gesucht. Diese akzeptieren die Behauptung „die Puppe lebt“ und tragen sie mit.



Puppen

Hier vereinen sich unterschiedliche Möglichkeiten des Figuren- und Objekttheaters.

Josefine kommt in drei Größen vor: Die größte Josefine und Emil sind Klappmaulpuppen. Bei diesen kann sich durch das Öffnen und Schließen der Hand der Mund bewegen und klappt auf und zu. Die Klappmaultechnik wird oft eingesetzt, um sprechende Figuren darzustellen. Im Fall von Josefine und Emil ist der Oberkörper eine Puppe, der Unterkörper ist zugleich der Unterkörper der Spielerinnen.

Die nächstkleinere Josefine, die mit Locken vom Friseur kommt, ist eine Handpuppe mit einem übergroßen schwarzen Pullover. (Emil hat erwähnt, dass er Locken mag und seine Lieblingsfarbe schwarz ist).

Die kleinste Josefine ist nur noch die Hand der Spielerin mit einem aufgesteckten Kopf, Armen und Beinen. Auch das kleine Elefantenbaby, das am Ende der Geschichte auf die Welt kommt, entsteht aus der Hand der Spielerin, indem diese einen Elefanten-Handschuh schlüpft.

Die Elefantendame Dea wird durch einfache Alltagsgegenstände, mit denen sich die Spielerin kostümiert, kreierte: Ein Eimer auf dem Kopf mit aufgeklebten Augen, zwei graue Putzlappen als Ohren und einem Abluftschlauch als Rüssel.

Bühne

Die Bühne besteht aus zwei einfachen Elementen:

- 1.) einer Parkbank, die sich durch Beleuchtung und Tisch-tuch auch in den Küchentisch oder einen Friseursalon oder einen Tierpark verwandeln lässt.
- 2.) aus einer schwarzen Stellwand, hinter der sich die beiden Spielerinnen und deren Requisiten verbergen können. Bei der Szene der Geburt des Elefantenbabys wird auch der Raum links und rechts von der Stellwand genutzt.



7. Theaterpädagogische Impulse

Für das Zielpublikum im Alter 6 bis 13 Jahre

WARM UPS / GRUPPENÜBUNGEN

Bitte nach Bedarf und Zeit einfach auswählen.

Intention: Gruppengefühl steigern, Spielfreude wecken, aufeinander achten, sich Größenverhältnisse bewusst machen.

„Klitzeklein und riesengroß“

Wir starten mit einem Bewegungsspiel im Raum. Alle laufen, den Raum ausnutzend, durcheinander, ohne sich zu berühren. Die/der Spielleiter*in ruft hinein: „Haltet im Raum Ausschau nach großen Dingen und zeigt darauf.“ Und/oder: „Haltet Ausschau nach kleinen Dingen und zeigt darauf.“

Die/der Spielleiter*in rufen nun hinein: „Du bist groß, du bist klein, du bist sehr groß, du bist sehr klein, du bist riesengroß, du bist so klitzeklein, dass man dich nur noch mit einer Lupe findet usw.“. Die Kinder sollen die Anweisungen mit ihrem Körper nachstellen.

„Große Tiere, kleine Tiere“

Alle Kinder laufen kreuz und quer im Raum. Die/der Spielleiter*in ruft Beispiele für große und kleine Tiere hinein, mit der Bitte, diese mit dem Körper (und manche auch mit Geräuschen) darzustellen (z. Bsp. Maus, Elefant etc.)

Möglichst auch Schüler*innen einbinden und Vorschläge machen lassen. Immer ein/e Teilnehmer*in darf einen Vorschlag machen, welches große oder welches kleine Tier alle machen sollen: Die Gruppe nimmt den Vorschlag begeistert auf. Jede/r sollte einen Vorschlag machen dürfen. (Vieles ist möglich, z. Bsp. Babytintenfisch, Ameise, Regenwurm, Schnecke, Wal, Elefant, Dinosaurier, Riesenschlange ...).

„Gangarten von Tieren“

Josefine und Emil sind auf Safari und sehen dort viele Tiere, die sehr unterschiedlich gehen.

Josefine und Emil gehen auch sehr unterschiedlich. Alle gehen kreuz und quer durch den Raum. Die/der Spielleiterin gibt Möglichkeiten hinein: geht einmal barfuß über den heißen Sand, geht wie Josefine in zu großen Gummistiefeln, geht mal wie ein Elefantenbaby, wie eine Giraffe, wie ein Löwe, der gerade vom Mittagsschlaf aufgewacht ist, usw.

„Wettlauf der Tiere in Zeitlupe“

Zuerst klären, was Bewegung in Zeitlupe bedeutet, wenn nötig vormachen.

Ein Spalier bilden, es bilden sich automatisch Paare, die durch den Spaliergang laufen.

Die Spielleiter*innen geben pro Paar eine kleines und ein großes Tiere vor. Welches Tier ist wohl schneller?

„Nach der Größe aufstellen“ und „Platz da!“

Die Schüler*innen sollen versuchen, sich nach der Größe in einer Reihe aufzustellen, die/der Kleinste links, die/der Größte rechts. Wichtig ist hier, dass die Schüler*innen nicht miteinander sprechen. Anschließend die Reihe wieder auflösen.

Alle laufen quer durch den Raum. Jedes Kind, egal ob groß oder klein, soll sich nun Raum nehmen. Wir gehen mit stolzeschwellter Brust und machen beim Gehen ausladende Bewegungen mit den Armen und machen uns den Weg frei. Dabei rufen die Schüler*innen: „Platz da!“. Aber Achtung, man darf niemanden berühren.

INS THEMA EINSTEIGEN

Nach Warm Ups und Bewegungsübungen zusammen kommen und darüber sprechen:
Wie fühlst du dich, wenn du groß bist, wie fühlst du dich, wenn du klein bist?

„Sich klein machen“ hat nicht immer etwas mit der Körpergröße oder mit Zentimetern zu tun. Was bedeutet es eigentlich wenn jemand zu dir sagt: „Jetzt mach‘ dich doch nicht kleiner als du bist?“

Wer kann alles gut einen Elefantenrüssel mit den Armen zeigen? (Alle können das natürlich gleich gut!) Erdnüsse (oder Bonbons) verteilen, die Jungs bekommen mehr Erdnüsse. Wie viele Erdnüsse hast du? Wer hat jetzt mehr Erdnüsse? Ist das gerecht, wenn die Jungs mehr Erdnüsse bekommen? Warum glaubt ihr, habe ich vielleicht den Jungs mehr Erdnüsse gegeben? Wer verdient bei euch mehr, Mama oder Papa? Und wer arbeitet mehr, Mama oder Papa? Stimmt das wirklich? Wer kocht zuhause bei euch meistens? Wer hilft euch mehr bei den Hausaufgaben? usw.

Gruppenübung „Rette mich, wer kann“

Wir stehen im Kreis und zählen durch, jede/r muss sich merken, welche Zahl er ist. Alle laufen zu Musik in den Raum. Bei Musikstopp ruft die/der Spielleiter*in eine Zahl. Die/der Angesprochene ruft laut „Hilfe, ich schrumpfe“ und sinkt in Zeitlupe zu Boden. Die anderen fangen sie oder ihn aber rechtzeitig (!) auf.

Intention: Auf andere achten, Teamgefühl steigern

Kleingruppenübung „Raus aus dem Jeep“

Überlegt euch in Zweier- oder Vierergruppen, wie die Szene Postkarte Josefine und Emil auf Safari weitergehen könnte, sobald die beiden aus dem Jeep aussteigen. Warum könnten sie aussteigen? Spielt eure Ideen dann den anderen vor. Bei Schwierigkeiten bei der Ideenfindung unterstützen (sie haben einen Patschen... sie haben Hunger und wollen ein Straußensteak essen...). Wichtig für die Szene: Rückseite auf der Postkarte beachten: „Bleib wie du bist, alles andere ist Mist“.

Intention: Spielfreude entwickeln,
Imaginationskraft anregen

Kleingruppenübung

„Wer ich bin und was ich mag“

Die Kinder gehen in Dreiergruppen zusammen. Ihr sagt euch, was ihr besonders gerne esst. Bitte denkt euch eine Handbewegung dazu aus, die eurer Meinung nach zu dem Essen passt. Es soll deutlich werden, dass dieses Lieblingsessen richtig, richtig gut schmeckt. (z.B. über den Bauch streichen o.ä.)

Es bilden sich neue Dreiergruppen. Immer eine/r sagt, was sie/er überhaupt nicht essen mag. Die anderen antworten gemeinsam mit: „igittigitt“

Geht nun in Sechsergruppen in einem Kreis zusammen und erzählt euch, was ihr besonders gut könnt. Bitte der Reihe nach. Jede/r sagt, was er kann und klopft sich dabei ganz ordentlich auf die Schulter.

Geht nun in Zweiergruppen zusammen und erzählt euch, was ihr später einmal für einen Beruf haben möchtet. Erzählt euch, wie ihr euch diesen Beruf vorstellt, was man da vielleicht macht und oder können sollte und warum dieser Beruf gut zu euch passen würde.

Intention: Selbstbewusstsein steigern

Übung „Gegenstände animieren“ „Die Bananenschale, die zur Krake wurde“

Alle Kinder setzen sich auf eine Seite des Raumes, die andere Hälfte ist Bühne.

Der/die Spielleiterin spielt Dea, die Elefantendame, die eine Banane isst. Die Bananenschale landet auf der Bühne. Die Bananenschale wird nun zu unserem Objekt.

Was passiert als nächstes mit der Bananenschale? Bitte die Bananenschale beschreiben lassen und Ideen entwickeln, was passieren könnte damit. Vielleicht kommt jemand vorbei und rutscht versehentlich darauf aus? Vgl. Stummfilme, z.B.: <https://www.youtube.com/watch?v=RMDgmHB4znc>

Anschließend animiert die/der Spielleiter*in die Bananenschale. Wie riecht das? Kann man etwas hören? Was passiert, wenn die Bananenschale zu atmen beginnt? Was passiert, wenn ich der Bananenschale Augen aufmale oder klebe. Wenn sie sich nun aus eigener Kraft bewegt. Wenn sie zu krabbeln beginnt oder schwimmt wie eine Krake? Wie reagiert die Bananenschale auf Einflüsse von anderen? Schüler*innen einbinden. Ist die Bananenschale kitzlig? Oder lässt sie sich streicheln? Mag sie das oder nicht?



Weitere Objekte (Fundstücke, Küchenutensilien, Erdnüsse, Ballonwürste, Lockenwickler, Besen uvm.) anbieten und mit der Beseelung und Belebung von Alltagsgegenständen experimentieren. Jedes Kind bekommt einen Gegenstand bzw. sucht sich einen aus. Zuerst das Objekt beschreiben: Welche Form und Farbe hat es, aus welchem Material ist es? Könnte es einen Charakter haben? Wackelaugen verteilen und aufkleben. Jedes Kind mit seinem Objekt spielen lassen. Im Sitzkreis anschließend darüber sprechen, wer mag, kann auch etwas vorspielen.

Eine weitere Möglichkeit bestünde darin, Wackelaugen auf den Handrücken der Kinder zu kleben, damit sie mit ihren eigenen Händen spielen können oder Augen aufzumalen. Im Winter könnte man hierfür auch die Handschuhe der Kinder einbeziehen.

Intention: Spielfreude entwickeln,
Imaginationskraft anregen



8. Literaturverweise

KINDERBUCH

Josefine

Silvia Baumann (1998)

Eine zärtliche Geschichte über Groß und Klein

Illustrationen von Heide Stöllinger

Linz: Verlag Grosser

ISBN 3-85267-033-0



MÄRCHEN

Der kleine Däumling

Ludwig Bechstein

Liest man das Märchen vor oder spricht darüber, kann man auch Wörter mit der Endung -ling suchen lassen. Wörter, die auf -ling enden, werten oft die Person ab, die sie bezeichnen. Sie machen sie klein: z.B. Lehrling, Flüchtling...



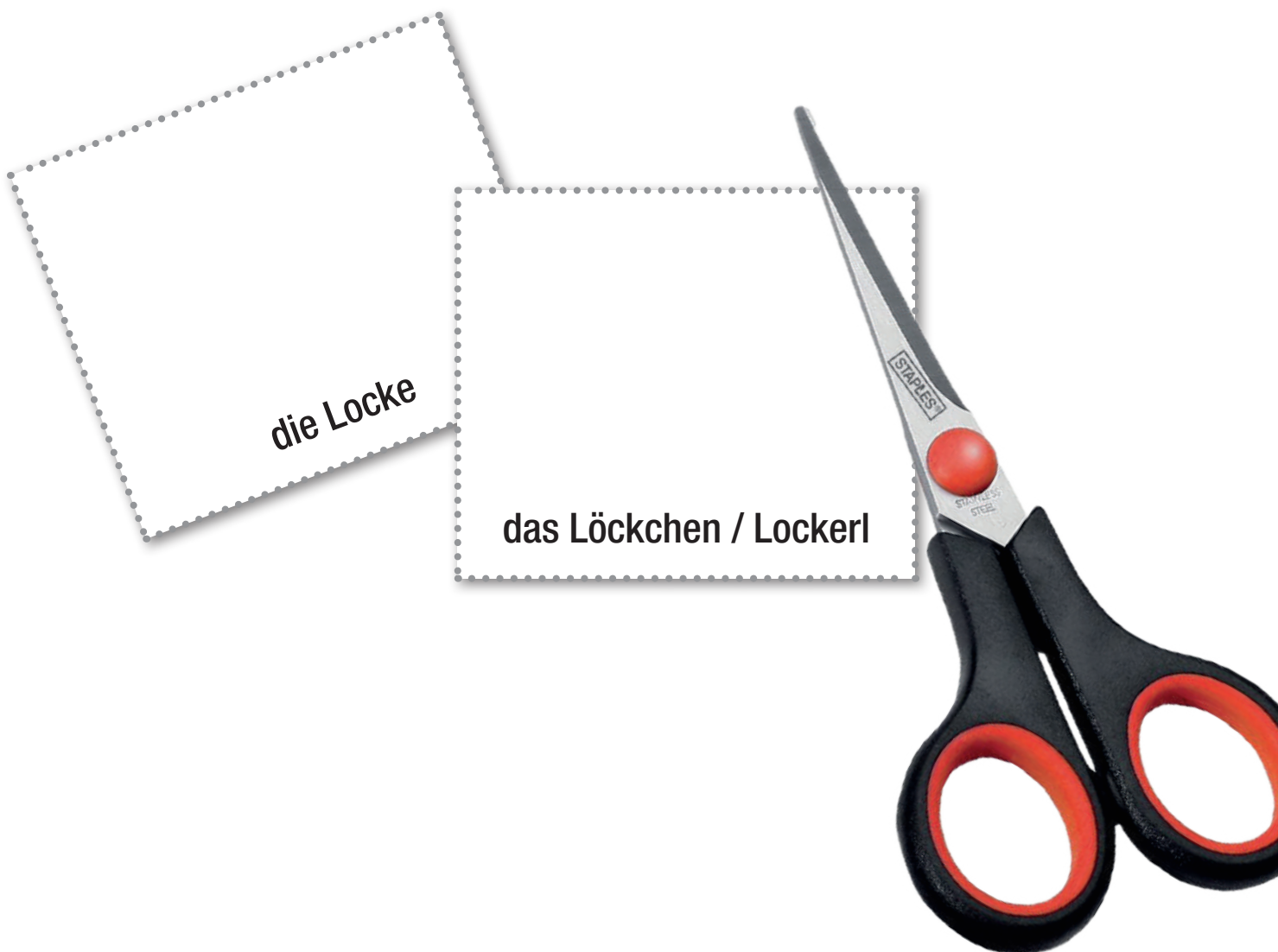
Alexander Zick (1845–1907)

9. Wortspiel zum Ausschneiden für SchülerInnen

DIESES SPIEL ZUM AUSSCHNEIDEN SOLL DIE SCHÜLERINNEN ANREGEN, DIE RICHTIGE VERKLEINERUNG EINER PERSON ODER EINES GEGENSTANDES ZU FINDEN.

Anschließend darüber sprechen. (Gibt es die Verkleinerung auch einer anderen / in deiner Sprache?) Was hat es für eine Wirkung, wenn man den Namen einer Person verkleinert? Verniedlichung, Kosenamen, es kann aber auch jemanden kleiner machen, als sie oder er ist.

Sagt heute noch jemand das Wort „Fräulein“? Warum kommt das bei Frauen heute nicht mehr so gut an?



Finde die richtige Verkleinerung zu diesen Wörtern!

Du erkennst Verkleinerungen an den Endsilben: -chen, -lein, -i, -erl (österr.) oder -li (schweizerisch).
Bei Wörtern, die Dinge oder Tiere bezeichnen kannst du
den Gegenstand / das Tier in der passenden Größe darüber zeichnen.



das Kindlein
das Kinderl

das Löckchen
das Lockerl

die Locke

das Kind



die Mutter

der Elefant

der Vater

der Vati

das Kübelchen
das Küberl

die Socke

die Frau

die Mutti

der Mann

das Schräubchen
das Schräuberl

das Söckchen
das Sockerl

das Fräulein
das Frauchen

der Kübel

das Männchen
das Mandl

die Schraube

der Babyelefant
das Elefanterl

Hänschen / Hansi

das Hündchen
das Hunderl

Der Baum

die Wurst

das Stiefelchen

Josefinchen
Josi

der Hund

das Bäumchen

der Stiefel

Hans

Emil

Emilchen

Josefine

das Würstchen
Würstel

Marianne

die Erdnuss

der Pullover

der Pulli

das Schwesterlein

**das Brüderlein
der Brudi**

der Bruder

**Mariannchen
Mariandl**

die Schwester

das Erdnüssli

**AUF DEN FOLGENDEN KÄRTCHEN
KANNST DU EIGENE WÖRTER UND IHRE
VERKLEINERUNGSFORM EINTRAGEN...**

