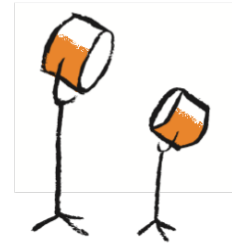


Verlag für Kindertheater



Pädagogische Handreichung

Anregungen für Schreibaufgaben und theaterpädagogische Übungen

Otfried Preußler:

Der kleine Wassermann



Autorin: Agnes Gerstenberg

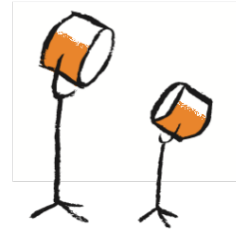
Redaktion: Verlag für Kindertheater

Verlag für Kindertheater Weitendorf GmbH

Max-Brauer-Allee 34

22765 Hamburg

www.kindertheater.de



Anregungen für Schreibaufgaben und theaterpädagogische Übungen zu

Der kleine Wassermann

von Otfried Preußler

für Schülerinnen und Schüler der 1. bis 4. Klasse

In der Welt der Fische, Schnecken und Muscheln wohnt der kleine Wassermann mit den grünen Haaren, den Hosen aus Fischschuppen und der roten Zipfelmütze. Tagtäglich erlebt er neue Abenteuer, bis es Winter wird und das Eis den Mühlenweiher zudeckt.

Deutscher Jugendbuchpreis 1957

Das Buch erscheint im Thienemann-Esslinger Verlag.

Alle Aufführungsrechte liegen bei:
Verlag für Kindertheater
Weitendorf GmbH
Max-Brauer-Allee 34
22765 Hamburg

Agnes Gerstenberg, 1985 in Berlin geboren, schrieb mit 18 Jahren ihr erstes Theaterstück. Sie studierte Literatur- und Theaterwissenschaften an der FU Berlin und absolvierte den Lehrgang FORUM Text zum szenischen Schreiben an der uniT Graz. Ihre Theaterstücke wurden u.a. am Thalia Theater Halle aufgeführt und vom SWR als Hörspiel produziert. Im April 2023 ist mit „Unberührt“ ihr Debütroman erschienen.

www.AgnesGerstenberg.com



INHALT

1. Einstieg in die Geschichte	S. 3
a) Nachdenken Welche Wesen leben im Wasser?	S. 3
b) Erfinden Freunde vom kleinen Wassermann	S. 3
2. Basteln und Gestalten	S. 5
a) Bastelidee Unterwasserwelt	S. 5
b) Bastelidee Unterwasser-Kartontheater	S. 5
3. Musik und Klang	S. 6
a) Schreibübung Wasserklänge	S. 6
b) Instrument bauen Ocean-Drum	S. 6
c) Musikalische Übung Unterwasserklänge	S. 7
d) Musikalische Übung Wassermusik	S. 7
4. Bewegung und Darstellendes Spiel	S. 8
a) Theaterübung Blubbern wie ein Fisch	S. 8
b) Theaterübung Schwimmen wie ein Fisch	S. 9
c) Bewegungsspiel Herr Fischer	S. 10



© Theater SternKundt

1. Einstieg in die Geschichte

a) Nachdenken | Welche Wesen leben im Wasser?

Unter Wasser gibt es jede Menge Tiere, die ihr vielleicht aus dem Zoo oder dem Aquarium kennt. Tragt zusammen:

- Welche Tiere leben im Wasser? Kennt ihr von einigen Tieren sogar eine bestimmte Art oder die genaue (lateinische) Bezeichnung?
- Zeichnet ein Bild von einem dieser Tiere.
- oder gleich eine ganze Unterwasserwelt.



Theater Lüneburg, 2022 © Andreas Tamme

b) Erfinden | Freunde vom kleinen Wassermann

Der kleine Wassermann hat grüne Haare, trägt eine Hose aus Fischschuppen und eine rote Zipfelmütze. Ist er ein Mensch oder ein Fisch? Oder ein Fabelwesen?

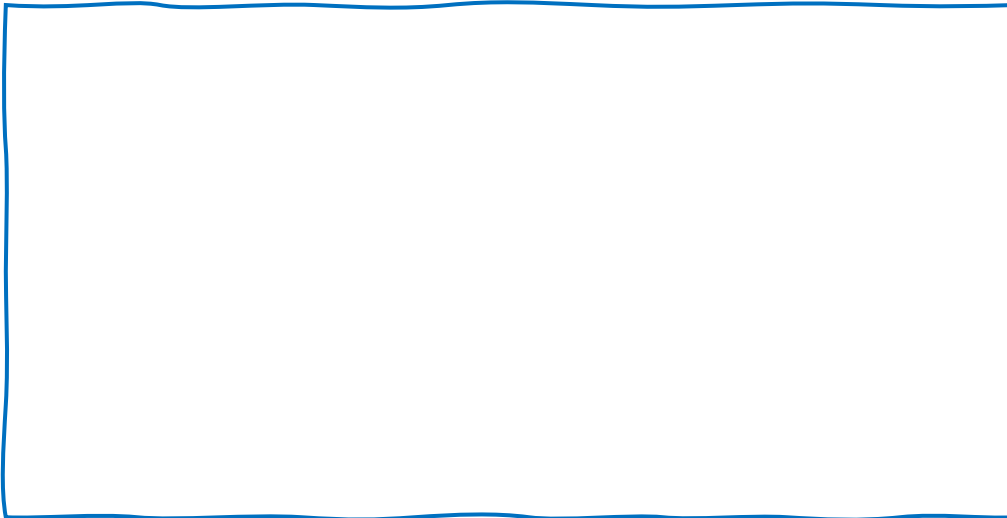
Der Autor Otfried Preußler hat den kleinen Wassermann erfunden. Und das könnt ihr auch!

- Überlegt euch ein Wesen, das zusammen mit dem kleinen Wassermann Abenteuer im Mühlenweiher erleben kann.
- Füllt dazu den folgenden Steckbrief aus, malt ein Bild und stellt euer Wesen den anderen in der Klasse vor.
- Vielleicht schreibt ihr im Anschluss noch eine kleine Geschichte über die beiden.

STECKBRIEF Mein Unterwasserwesen

1) Mein erfundenes Wesen heißt: _____

2) So sieht es aus: _____



3) Diese besonderen Fähigkeiten hat es: _____

4) Unter Wasser bewegt es sich wie _____

5) Mit dem kleinen Wassermann ist es befreundet, weil _____

6) Die beiden haben sich kennengelernt, als _____

7) Dieses Abenteuer erleben sie zusammen: _____

2. Basteln und Gestalten

a) Bastelidee | Unterwasserwelt

Wollt ihr eure ganz eigene Unterwasserwelt basteln? In der sich die Tiere sogar wie durch Zauberhand von allein bewegen?

- Hierfür braucht ihr eine Streichholzschachtel und ein paar Streichhölzer (kleine Version) oder einen Schuhkarton und Schaschlik-Spieße für eine größere Version. Außerdem Stifte, Buntpapier, Schere und Kleber und Klebestreifen/Tesafilm.
- Gestaltet zunächst den Hintergrund eurer Unterwasserwelt so, wie ihr sie euch vorstellt – zum Beispiel mit blauem Buntpapier. Bringt am Boden und an den Seiten noch ein bisschen Grün oder ein paar Steine an oder zeichnet sie auf den Hintergrund.
- Stecht mit dem Streichholz/ Schaschlik-Spieß ein Loch von der Seite in den Karton und schiebt es/ihn so weit, bis ihr eine Vorstellung davon habt, wo sich euer Unterwasserwesen befinden wird und probiert aus, ob ihr das Holz noch vor und zurückschieben könnt.
- Zeichnet nun ein kleines Tier/Wesen auf Buntpapier, schneidet es aus und klebt es auf das Holz (das bereits im Karton steckt).
- Braucht euer Wesen noch einen Freund? Macht das Gleiche mit der anderen Seite und einem anderen Tier.

Variation:

b) Bastelidee | Unterwasser-Kartontheater

Wollt ihr eure ganz eigene Unterwasserwelt gestalten und ein Unterwasser-Theater aufführen?

Für die Bühne eures Kartontheaters benötigt ihr einen Schuhkarton, den ihr so aufstellt, dass die offene Seite nach vorne zeigt. Gestaltet in eurem Karton eine Unterwasserwelt, zum Beispiel mit blauem Buntpapier. Bringt am Boden und an den Seiten noch ein bisschen Grün oder ein paar Steine an oder zeichnet sie auf den Hintergrund.

Schneidet nun in die obere Seite des Kartons zwei Schlitze, die breit genug sind, um die Stabfiguren hindurchzustecken.

Zeichnet verschiedene Wasserwesen auf Papier, zum Beispiel einen Wassermann, Fische, Seesterne oder Muscheln. Schneidet sie aus und laminiert sie bei Bedarf. Klebt dann die Holzstäbe von oben an eure Wasserwesen, so dass ihr sie durch die Schlitze an der Oberseite des Kartons stecken könnt.

Nun könnt ihr eure Unterwasserwelt zum Leben erwecken. Denkt euch doch eine spannende Geschichte aus und spielt sie den anderen vor!

3. Musik und Klang

a) Schreibübung | Wasserklänge

Überlegt euch in der ganzen Gruppe Worte, die ihr mit Wasser assoziiert und schreibt diese an die Tafel oder auf Kärtchen, z.B.:

- Verben: blubbern, gluckern, platschen, plätschern, rauschen, tropfen, fließen, spritzen usw.
- Adjektive: nass, flüssig, rutschig, glitschig usw.
- Nomen: Meer, Pfütze, Weiher, Bach, Fluss, Wasserhahn, Flasche, Dusche, Tropfen usw.

Wie könnt ihr passende Geräusche zu diesen Worten erzeugen? Mit eurer Stimme? Mit Gegenständen? Mit Instrumenten? Wo gibt es Wasser in eurer Umgebung, das ihr benutzen könnt? Nehmt mit einem Mikrophon, einem Tablet, o.ä. verschiedene Wassergeräusche auf und gestaltet daraus ein Geräusche-Rätsel.

b) Instrument bauen | Ocean Drum

Eine Ocean-Drum, oder Wellentrommel, ist eine mit Kügelchen gefüllte Handtrommel, die durch langsame Bewegungen ein Geräusch erzeugt, das wie Meeresrauschen klingt.

Ihr könnt euch ganz einfach selbst eine kleine Ocean-Drum basteln:

Material

- Flache Schachteln oder Kartons, etwa Pizzakartons oder Käseschachteln
- Tuschfarbe
- Pinsel
- Schere
- Flüssigkleber
- Starkes, durchsichtiges Klebeband
- stabile, durchsichtige Plastikfolie
- evtl. Muscheln zum Verzieren
- Für die Füllung: z.B. kleine Perlen, Samen, Linsen, Reis, ...

Breite zunächst den Karton vor dir aus. In den Deckel schneidest du ein rundes (oder eckiges) Guckloch, durch das man die (sich bewegende) Füllung beobachten kann.

Klebe von innen die Plastikfolie über das Guckloch, damit die Füllung später nicht hinausfällt. Der Kleber muss nun erst mal gut trocknen.

In der Zwischenzeit kannst du deine Schachtel in schönen Wassertönen wie blau, türkis und grün anmalen. Beginne mit dem Inneren des Kartons und male hier den Boden an. Verschönere anschließend auch die Außenseiten und die Oberseite des Kartons rund um das Guckloch. Falls der Karton bedruckt ist, kannst du die Außenseiten auch mit buntem Papier bekleben. Lasse die Schachtel danach gut trocknen, bevor es weitergeht.

Wenn die Farbe und der Kleber gut getrocknet sind, gibst du deine Füllung in den unteren Teil der Schachtel.

Zum Schluss muss die Schachtel mit dem Klebeband gut zugeklebt werden.

Fertig ist deine Ocean-Drum! Probiere doch gleich mal aus, wie sie klingt, indem du sie langsam hin und her drehst und im Kreis bewegst, so dass das Füllmaterial in der Schachtel herumrollt. Kannst du ein Meeresrauschen ertönen lassen? Oder eine Sturmflut? Oder leise säuselnde Wellen am Seeufer?

c) Musikalische Übung | Unterwasserklänge

Bringt mit einfachen Instrumenten die Unterwasserwelt zum Klingen: z.B. mit Xylofon, Metallophon, Glockenspiel, Triangel, Schellenring, Rasseln, Ocean-Drum und Tambourin:

Wie klingen Wellen, Blubberblasen, sich wiegende Wasserpflanzen, hin und her flitzende kleine Fische, ein gemächlich gleitender dicker Karpfen, eine krabbelnde Krabbe oder ein kicherndes Seepferdchen?

Probiert verschiedene Instrumente aus, bis ihr etwas gefunden habt, das euch gefällt. Braucht ihr tiefe oder hohe Töne? Ein schnelles oder ein langsames Tempo? Reichen einzelne Töne oder braucht ihr eine längere Tonfolge? Erfindet ihr eine ganze Melodie?

Vielleicht könnt ihr euch sogar eine kleine Melodie für den kleinen Wassermann ausdenken? Und noch eine für seine Mutter und seinen Vater und alle anderen Figuren aus der Geschichte?

d) Musikalische Übung | Wassermusik

Material

- verschiedene Gläser (etwa Wasser-, Wein-, Sekt- und Biergläser)
- Wasser
- Holzschlegel
- Strohhalm

Wasserglockenspiel

Nimm ein Trinkglas und gieße langsam aus einer Flasche Wasser hinein. Währenddessen schlägt ein weiteres Kind vorsichtig in kurzen Abständen mit einem Schlegel gegen das Glas. Hört genau hin: Wie verändert sich der Ton, während das Glas voller wird?

Stelle nun mehrere gleich große Trinkgläser nebeneinander in eine Reihe. Fülle sie anschließend mit unterschiedlich viel Wasser: das erste Glas randvoll, die folgenden jeweils immer etwas weniger voll, im letzten Glas ist nur ein Schluck Wasser. Durch leichtes Anschlagen kannst du die Gläser nun zum Klingen bringen. Jedes Glas hat einen eigenen Ton.

Wenn du die Gläser so befüllst, dass sie die Töne der Tonleiter erklingen lassen, kannst du sogar ein Lied darauf spielen, wie auf einem Glockenspiel. Zum Beispiel „Alle meine Entchen“.

Singende Gläser

Stelle verschiedene Gläser auf und fülle sie mit etwas Wasser. Feuchte deine Fingerspitze an und fahre damit am Rand des Weinglases entlang.

Was für Töne kannst du so erzeugen? Wie verändern sich die Töne mit mehr / weniger Wasser?

Flaschenorgel

Fülle etwas Wasser in eine Glasflasche. Blase nun über die Flaschenöffnung, bis ein Ton entsteht. Variiere wieder mit verschiedenen Flaschen und der Füllhöhe des Wassers, um verschiedene Töne zu erzeugen.

Blubberschüssel

Fülle eine Schüssel etwa zur Hälfte mit Wasser. Mithilfe eines Strohhalmes kannst du nun Luft in das Wasser pusten, bis es richtig schön blubbert.

4. Bewegung und Darstellendes Spiel

a) Theaterübung | Blubbern wie ein Fisch

Habt ihr schon einmal versucht, unter Wasser etwas zu sagen? Oder euch zu unterhalten? Jeder weiß, dass unter Wasser nur Blasen aus dem Mund kommen und jedes Wort klingt wie ein dumpfes Dröhnen im Ohr. Kann man sich trotzdem unter Wasser verständigen? Taucher nutzen zum Beispiel Handzeichen, um sich wichtige Informationen mitzuteilen.

- Für diese Übung sollt ihr euch zu zweit zusammensetzen und euch eine Phantasiesprache ausdenken. Probiert es ruhig mal aus, wie laut oder leise, schnell oder langsam ihr auf diese Art miteinander sprechen könnt.
- Überlegt euch nun eine möglichst einfache und konkrete Situation, in der ihr euch in dieser Sprache austauschen könntet.
- Präsentiert euer Gespräch nun den anderen. Erkennen sie, worum es in eurem Gespräch geht?

TIPP: Je eindeutiger eure Rollen sind (zum Beispiel Mutter und Kind oder Wolf und Rotkäppchen) und je konkreter euer Thema ist („Gib mir was von deinem Schulbrot!“ oder „Lass mich in Ruhe mein Buch lesen!“), desto leichter wird es für die anderen zu verstehen sein, worum es in eurem Gespräch geht. Natürlich spielen Mimik und Gestik eine entscheidende Rolle. Wenn ihr so tut, als würdet ihr vom Schulbrot abbeißen oder ein Buch lesen, haben die Zuschauer gleich eine Idee, worum es gehen könnte.



Theater Lüneburg, 2022 © Andreas Tamme

b) Theaterübung | Schwimmen wie ein Fisch

Diese Übung ist perfekt für eine größere Gruppe oder eine ganze Klasse. Ihr braucht dafür nichts weiter als einen leeren Raum oder freien Platz, damit ihr euch gut bewegen könnt.

- Lauft zunächst im Schrittempo durch den Raum. Versucht dabei folgende Regeln zu beachten:
 1. nicht sprechen
 2. niemanden im Vorbeigehen berühren
 3. gleichmäßig im Raum verteilen, also immer dahin laufen, wo eine Lücke ist.
- Nun nennt die Spielleiterin oder eines der Kinder ein Tier, das unter Wasser lebt, zum Beispiel Krebs oder Krake oder Hai.
- Daraufhin werden alle Kinder zu diesem EINEN Tier und bewegen sich wie dieses durch den Raum. Das kann ganz unterschiedlich sein. Jedes Kind entscheidet das für sich. Achtet darauf, dass auch bei der Verwandlung die drei Regeln eingehalten werden.
- Wenn sich alle Kinder in dieses Tier verwandelt haben, kann das nächste Tier genannt werden, zu dem wieder alle werden.

VARIANTE:

Um aus der Übung eine Choreographie zu machen, bietet es sich an, sich auf eine Bewegung für ein Tier festzulegen. Wenn zum Beispiel alle Kinder gerade zum Oktopus geworden sind, bestimmt die Spielleiterin, dass die Bewegung von einem der Kinder fortan die Bewegung des Oktopus sein soll. Alle anderen Kinder versuchen daraufhin die Bewegung des einen Kindes zu imitieren – solange, bis alle Kinder dieselbe Bewegung machen.

Dies wiederholt man nun für 5-8 Tiere, wobei jeweils ein Kind samt Bewegung einem Tier zugeordnet wird. Nun braucht es nur noch eine Reihenfolge, z.B. Seestern, Krebs, Oktopus, Koralle, Hai. Die Gruppe kennt die Reihenfolge sowie die jeweilige Bewegung zu diesem Tier UND welches Kind die Bewegung initiieren wird.

Die Kinder sollen nun selbstständig vom Seestern zum Krebs, Oktopus, Koralle und zum Hai werden.

Die Verwandlung findet immer dann statt, wenn alle Kinder dieselbe Bewegung eines Tieres ausführen. Beginnen tut das Kind, welches sich die Bewegung ausgedacht hat. Und es macht nichts, wenn es ein bisschen dauert, bis alle Kinder gemerkt haben, dass gerade der Wechsel vom Krebs zum Oktopus stattfindet.

Damit diese Übung OHNE Ansage von außen gelingt, müssen alle Kinder sehr aufmerksam sein und weiterhin frei durch den Raum laufen. Sie sollen nicht den fünf oder acht Tier-Kindern hinterherlaufen, sondern die Gruppe wahrnehmen. Übt das ein paar Mal. Wenn es gut gelingt, kann man Musik dazu abspielen.

c) Bewegungsspiel | Herr Fischer, Herr Fischer

Vorbereitung:

Dieses altbekannte Spiel kann auf dem Schulhof, Sportplatz oder in einem größeren Nichtschwimmerbecken durchgeführt werden. Wichtig ist, dass es drei Bereiche gibt, die durch Linien am Boden oder den Beckenrand für alle sichtbar festgelegt werden:

1. Bereich des Fischers, 2. Bereich der Fische, 3. der Spielbereich dazwischen.

Ein Kind darf den Fischer spielen, der steht an der einen Linie. Alle anderen Kids stellen die Fische dar und begeben sich hinter die gegenüberliegende Linie. Dazwischen befindet sich der Spielbereich. Nur in diesem Bereich dürfen sich die Kinder bewegen. Sobald ein Kind außerhalb des Bereiches steht, lässt der Schiedsrichter eine Trillerpfeife ertönen und dirigiert es zurück in den Bereich.

Ablauf:

1. Zunächst rufen alle Fische im Chor: „*Herr Fischer, Herr Fischer, wie tief ist das Wasser?*“ Der Fischer überlegt sich als Antwort irgendeine Tiefe, zum Beispiel: „*30 m*“. Daraufhin rufen die Fische wieder im Chor: „*Wie sollen wir herüberkommen?*“
2. Der Fischer legt nun eine Fortbewegungsart fest, wie beispielsweise „*auf dem rechten Bein hüpfend*“ oder „*rückwärts laufend*“. Wenn er dies verkündet, gilt das gleichzeitig als Startsignal.
3. Alle Fische versuchen nun auf die festgelegte Art und Weise auf die andere Seite zu gelangen, ohne vom Fischer abgeschlagen zu werden. Gelangen sie hinter die Linie des Fischers, sind sie fürs Erste gerettet. Der Fischer selber begibt sich mit dem Startsignal auf Fischfang, um so viele Fische wie möglich zu berühren. Die Fische, die vom Fischer berührt wurden, werden nun ebenfalls zum Fischer und dürfen mit diesem gemeinsam Jagd auf die anderen Fische machen.
4. Befinden sich im Spielbereich nur noch Fischer, weil sich alle Fische hinter die Linie gerettet haben, beginnt eine neue Runde. Das Verhältnis zwischen Fischen und Fischer hat sich verändert. Und die Seiten wurden getauscht. Ansonsten bleibt alles beim Alten.
5. Gespielt wird so lange, bis nur noch ein Fisch übrig ist. Dieser Fisch bzw. dieses Kind hat gewonnen.

STÜCKEMPFEHLUNGEN

Weitere Stücke von Otfried Preußler beim Verlag für Kindertheater

<u>Titel</u>	<u>Regiehandreichung</u>	<u>Pädagogische Handreichung</u>
Das kleine Gespenst	x	x
Der Engel mit der Pudelmütze	x	
Der goldene Brunnen		
Der kleine Wassermann		x
Der Räuber Hotzenplotz		x
Der starke Wanja		x
Die dumme Augustine		
Die kleine Hexe		x
Hörbe mit dem großen Hut		x
Ich bin Pumphutt		
Krabat	x	x

Detaillierte Inhaltsangaben zu diesen und vielen weiteren Stücken finden Sie auf unserer Homepage unter www.kindertheater.de.

Alle Texte und Handreichungen können kostenlos und unverbindlich zur Ansicht bestellt werden. Bitte geben Sie Ihre Bestellung per E-Mail oder über das Bestellformular auf unserer Homepage auf.

Verlag für Kindertheater Weitendorf GmbH

Max-Brauer-Allee 34

22765 Hamburg

www.kindertheater.de

kindertheater@vgo-kindertheater.de

Tel: 040-607 909 916