



# DAS KLUGSCHEISSERCHEN

**ALTERSEMPFEHLUNG**  
**DAUER**

**AB 1. KLASSE**  
**50 MINUTEN**

**REGIE & BÜHNENFASSUNG**  
**AUTOR**  
**BÜHNENBILD & KOSTÜME**  
**DRAMATURGIE**  
**THEATERPÄDAGOGIK**

**INGRID GÜNDISCH**  
**MARC-UWE KLING**  
**ALICE THERESE GOTTSCHALK**  
**MELINA HÜTTNER**  
**TOBIAS METZ**

**ES SPIELEN**

**PAULA DEHNER, MICHAELA HENZE, NICKY TARAN,**  
**FELIX ALBERS, JULIAN HÄUSER**

**THEMEN**

**FAMILIENALLTAG, (BESSER-) WISSEN, ANDERSSEIN, FANTASIEWESEN**

Liebe Pädagogin, lieber Pädagoge, liebe Begleitperson,

in dieser Mappe finden Sie Elemente, die Sie zur Vor- und zur Nachbereitung des Theaterbesuchs heranziehen können. Es bietet sich an, nach dem Theaterbesuch über das Erlebte zu sprechen und sich auszutauschen. Relevante Fragenstellungen und Vorgehensweisen finden Sie hier ebenso. Betonen möchten wir, dass diese Materialien offen und relevant für alle Theaterbesucher\*innen sind. Sie dürfen gerne multipliziert werden.

Das Klugscheißerchen bietet Schüler\*innen ab der ersten Klasse eine gute Grundlage, um sich mit Themen wie Freundschaft, Anderssein und Selbstakzeptanz auseinander zu setzen. Gleichzeitig lädt die Geschichte dazu ein, über das Zeigen von Wissen und das Zuhören an sich nachzudenken und sich darüber auszutauschen.

Bei Fragen oder weiteren Informationen sprechen Sie uns gerne an: [tobias.metz@wlb-esslingen.de](mailto:tobias.metz@wlb-esslingen.de)  
Einen Eindruck von der Jungen WLB Esslingen erhalten Sie unter: [www.wlb-esslingen.de/junge-wlb](http://www.wlb-esslingen.de/junge-wlb)

## INHALT

Tina und Theo Theufel sind zwei Geschwister, die immer alles besser wissen, egal bei welchem Thema! Vor ein paar Tagen sind sie mit ihrer Familie in ein altes Haus gezogen. Als sie den aufregenden Dachboden in das Deck eines großen Schiffes verwandeln und selbst zu den „Schrecken der sechs Weltmeere“ werden, hören sie aus einer Bücherkiste eine Stimme: „Sieben Weltmeere! Es heißt sieben Weltmeere. Nicht sechs.“ Das Klugscheißerchen weiß nämlich ganz viel und alles noch besser als Tina und Theo! Es ist nicht blau, sondern türkis, und nur echte Klugscheißer\*innen können es sehen. Wetten, dass die Eltern das Klugscheißerchen auch sehen können! Wenn Tina und Theo gewinnen, bekommen sie ein Haustier, wenn nicht, machen sie einen Monat lang Küche und Bad sauber. Aber das Klugscheißerchen macht sowieso nur das, was es will ...

## KONZEPTION

Das Bühnenbild besteht aus Kartonagen und Umzugskisten. Alle Gegenstände wie Schränke, Tassen oder Bücher sind schwarz-weiß und comichaft aufgemalt. Die Orte Küche, Kinderzimmer und Dachboden werden dadurch etabliert, dass Umzugskartons zu Möbelstücken umgestellt werden und Wände teilweise eingeklappt werden, wodurch Dachschrägen wie auf einem Dachboden entstehen. An der Wand hängt eine Uhr, die sich an bestimmten Stellen schnell dreht, um die verstrichene Zeit anzuzeigen. Manchmal dreht sich die Uhr rückwärts. Finden Sie mit Ihren Schüler\*innen heraus, warum das so sein könnte! Das Klugscheißerchen wird durch eine Klappmaulpuppe dargestellt und von einem Schauspieler gespielt, die durch ihre vielseitige Beispielbarkeit sehr lebendig agiert und wirkt.

Das Klugscheißerchen selbst funktioniert wie ein Spiegel für die Familie: Es übertreibt ihre Angewohnheit, ständig alles besser wissen zu wollen. Dadurch entstehen viele komische Situationen, aber auch Momente, in denen die Familienmitglieder etwas über sich selbst lernen.

## VORBEREITUNG DES THEATERBESUCHS

### Was ist ein Klugscheißerchen? – Fragen an die Schüler\*innen

Was ist ein Klugscheißerchen? Habt ihr diesen Begriff schon mal gehört? Was bedeutet er? Sammelt die Antworten an der Tafel oder auf einem Plakat. Manchmal wissen Menschen sehr viel und erzählen es gerne. Klärt gemeinsam wie wirkt es auf andere Menschen, wenn jemand oft sein Wissen einbringt? Und in welchen Situationen kann es hilfreich sein, wenn jemand viel weiß und sein Wissen weitergibt?

Seid ihr schonmal umgezogen? Wie hat sich das angefühlt in einer neuen Wohnung oder einem Haus anzukommen? Hast du dort etwas Neues entdeckt? Und hast du neue Freundschaften geschlossen? Tauscht euch aus!



## NACHBEREITUNG DES THEATERBESUCHS

### Gefühlsbarometer

Kurze Blitzlicht-Runde: Jedes Kind nennt ein Gefühl, das es während des Stücks besonders stark empfunden hat, und erzählt vielleicht, welche Szene oder Stelle es hervorgerufen hat. Tauscht euch aus!

### Diskussion und Reflexion

Wie habt ihr die Mama und Mutti wahrgenommen?

Wie findet ihr es, dass zwei Frauen Eltern sind?

Wie haben sich die Geschwister vertragen? Habt ihr Geschwister zu Hause? Vertragst ihr euch immer? Was spielt ihr gerne zu Hause?

Welches Essen magst du überhaupt nicht? Was am liebsten? Hättet ihr euch auch darauf eingelassen, noch spielen zu dürfen, wenn ihr aufesst?

Glaubt ihr, das Klugscheißerchen wollte die anderen ärgern?

Was mochtet ihr am Klugscheißerchen?

Warum könnte sich das Klugscheißerchen diese Familie ausgesucht haben? Was dachtet ihr, als das Klugscheißerchen durchs Fenster geschaut hat?

Ist es manchmal gut, viel zu wissen? Warum?

Ist es immer gut, alles zu erzählen, was man weiß? Wann ist es vielleicht besser, zuzuhören?

Glaubt ihr, das Klugscheißerchen bleibt dort wohnen?

Seid ihr schonmal umgezogen? Wie fühlt sich das an?

Welche Geschichten würdet ihr mit Umzugskarton erfinden?

### Lieblingsszene

Welche Szene oder Stelle hat euch im Stück am besten gefallen? Die Kinder können die Szene malen oder mit weiteren Kindern nachspielen und gegenseitig präsentieren. Falls ihr malt, hängt die Bilder gerne im Klassenzimmer auf.

### Dem Klugscheißerchen nachspüren – Standbilder

Zwei bis drei Kinder frieren in einer Pose als Klugscheißerchen ein. Die anderen Kinder dürfen Rückmeldung geben, welches Standbild besonders gelungen ist und wer der größte Besserwisser ist. Vielleicht können die jeweils agierenden Kinder daraufhin ihr Standbild noch etwas steigern und ihm mehr Ausdruck verleihen?

Tina:

*Aye, unsere schauerhafte Schaluppe mit den fünf scharlachroten Segeln ist der Schrecken der sechs Weltmeere! Ich halte Kurs auf das Barrakuda-Dreieck.*

## Theaterspielen

1. Sammelt, welche Strategien euch einfallen, um zu verhindern, dass ihr ins Bett gehen müsst? Was erzählt ihr euren Eltern? Was würdet ihr spielen, wenn ihr noch Zeit bekommt, vor dem Zubettgehen?

2. Was ist dein Lieblingsessen? Welches Essen magst du nicht? Würdest du etwas probieren, was du noch nicht probiert hast? Wie würdest du mit Essen umgehen, dass du nicht magst, die Eltern aber möchten, dass du es isst? Erfindet in Kleingruppen kleine Geschichten rund um das Thema und spielt sie euch gegenseitig vor.

3. Betretet, ohne zu sprechen, einen geheimnisvollen Dachboden. Dort finden ihr: eine Kiste, ein Geräusch, ein Wesen, ein altes Buch. Wenn möglich nehmt einen Umzugskarton, aus dem dann plötzlich das Klugscheißerchen erscheint. Wie reagiert ihr, wenn es plötzlich dort auftauchen würde? Versucht Spannung und Nervenkitzel auf dem Dachboden zu erzeugen! Tauscht euch über die Ergebnisse aus!

## Geschichten erfinden

1. Kleingruppen (3-4 SuS) bilden. Zu den zuvor gesammelten Ideen sollen die Kinder nun eine kleine Geschichte entwickeln. Jede Gruppe kann sich ein Thema auswählen: nicht zu Bett gehen wollen, wie mit Essen umgehen, dass man nicht mag. Was würdet ihr auf dem Dachboden/Keller spielen, um nicht ins Bett gehen zu müssen? Danach kurz auswerten und reflektieren.

2. Klärt in euren Kleingruppen, wer sich von euch in einem Thema sehr gut auskennt und darin ein Besserwisser ist, z.B. im Fußball oder bei einem Buch. Erfindet eine Geschichte, in der\*die der Klugscheißer\*in ständig alle korrigiert und das letzte Wort haben möchte. Beispielsweise unterhalten sich zwei Kinder über das entsprechende Thema und der\*die Klugscheißer\*in gibt Kommentare und Verbesserungen ab. Was aber habt ihr dadurch auch an Neuem gelernt?

## Textauszug Klugscheißerchen

*Ein wirklich echter Klugscheißer zu sein, ist harte Arbeit! Man muss Bescheid wissen, man muss auf Zack sein, man muss sich unerbittlich der Korrektheit verpflichten.*

Besprechen Sie mit den Kindern die Aussage und was damit gemeint sein könnte.

## Wissens-Staffellauf

Teilen Sie die Klasse in zwei Teams. Jedes Team bekommt eine Reihe von Begriffen (z.B. „Regen“, „Erdbeere“, „Elefant“, „Fluss“). Ein Kind aus Team A hat den Begriff Regenbogen und muss ihn den anderen Kindern seines Teams erklären, ohne das Wort selbst zu nennen und ohne zu lange zu reden (max. 30 Sekunden). Wenn das Team den Begriff errät, ist das nächste Kind dran mit dem nächsten Begriff. Welches Team errät zuerst alle Begriffe? Wie fühlt es sich an, wenn man etwas weiß und es schnell und präzise erklären muss? Wie ist es, wenn man etwas nicht weiß und es erklärt bekommt?



## Ich weiß es – aber ich warte!

Stellt eine Quizfrage, auf die viele Kinder die Antwort wissen (z.B. aus einem vorher gelesenen Buch oder zu einem gelernten Thema aus dem Unterricht). Die Kinder, die die Antwort wissen, sollen sich auf die Lippe beißen oder sich auf die Hand setzen und still warten. Erst wenn ihr ein Signal gebt (z.B. Klatschen), dürfen sie still die Hand heben. Wie schwer war das? Warum ist es wichtig, dass man anderen auch die Zeit gibt, nachzudenken?

## Klugscheißer-Perspektiven

Geben Sie den Kindern eine typische Klugscheißerchen-Situation aus dem Stück oder eine selbst ausgedachte vor (z.B. das Klugscheißerchen korrigiert jemanden ständig, ein Freund ist genervt). Zwei Kinder spielen die Szene. Dann schlüpfen die Kinder in die Rolle des jeweils anderen und spielen die Szene noch einmal, um die Perspektive zu wechseln.

Was hat sich verändert, als ihr die Rolle gewechselt habt? Was kann man tun, wenn man selbst einem Klugscheißerchen begegnet oder wenn man merkt, dass man selbst gerade eins ist?

## Wir-Wissen-Kreis

Alle Kinder sitzen im Kreis. Jedes Kind nennt eine Sache, die es aus dem Stück oder aus den Übungen gelernt hat, oder etwas, das es gut fand. „Ich habe gelernt, dass...“ oder „Ich fand gut, dass...“

