



ANTON — DAS MÄUSEMUSICAL

Altersempfehlung

1. bis 4. Klasse

Dauer

ca. 75 Minuten, keine Pause

Autor

Gertrud Pigor, Thomas Pigor und Jan-Willem Fritsch

Regie, Bühne und Kostüme

Tobias Rott

Bühne/Kostüme

Cornelia Brey

Gesangs-Coaching

Patrick Bopp

Dramaturgie

Knut Spangenberg

Theaterpädagogik

Linda Kreissle

Es spielen

Timo Beyerling, Alessandra Bosch, Julian Häuser,
Philip Spreen, Nicky Taran

Themen

Familie und Freundschaft, Abenteuer, kleine Welt ganz groß,
Weihnachten, Musik

Inhalt

Die drei Mäusebrüder Franz, Willi und Anton haben sich zusammen mit ihrer Freundin Spinne unter einem Wohnzimmersofa eingenistet. Den Dreien geht es hervorragend: Franz organisiert jeden Tag das Mäuse-Training, um sich fit zu halten; Willi kümmert sich um leckere Kekse, und Anton übt fleißig auf seiner schrecklich quietschenden Geige. Solange sie sich vom Staubsauger fernhalten, haben sie nichts zu befürchten. Doch bald kommt Weihnachten und bei Familie Hoffmann laufen turbulente Vorbereitungen. Besonders der kleine Anton ist sehr aufgeregt, da er Weihnachten zum ersten Mal erlebt. Die große Freude der Drei hört aber abrupt auf, als sie den Wunschzettel des Kindes entdecken, auf dem steht: „Ich wünsche mir nichts sehnlicher als eine Katze.“ Das Weihnachtsfest droht auf eine Katastrophe hinauszulaufen. Noch dazu kommt Tante Lizzy aus Berlin zu Besuch, die Gefahren alles andere als gut einschätzen kann...

Konzeption

Das Mäuseabenteuer spielt in einem Wohnzimmer, hauptsächlich unter einem großen Sofa. Auf der Bühne ist ein überdimensionales Sofa dargestellt, unter welchem es sich die Mäuse eingerichtet haben. Zu sehen sind neben den kleinen Einrichtungsgegenständen auch Fundstücke der Familie Hoffmann, beispielsweise ein großer Stift. Alles, was unter dem Sofa landet oder von den Mäusen und Menschen unter dem Sofa platziert wird, sieht das Publikum in proportional passender Größe zu den kleinen Tieren: Weihnachtsplätzchen, ein Staubsaugerrohr, eine Mausefalle und das Spinnennetz, an dem sich die Spinne auf- und abhängen kann. Wird das Wohnzimmer von Menschen betreten, vernehmen die Zuschauer dies nur über Geräusche wie das Knarren und Knallen der Türe und Lichteffekte. Auch die Augen der Katze, die unter das Sofa blickt, sind mit großen Projektionen an der Rückwand dargestellt. Ergänzt wird das Bühnengeschehen mit schwungvollen Gesangseinlagen der Protagonist*innen, in denen passend zum Geschehen musikalische Standards aufgegriffen werden.

Vor dem Theaterbesuch

Lehrkräfte können mit den folgenden Fragen die Kinder auf den Theaterbesuch einstimmen: Weshalb möchten Mäuse vielleicht gerne unter einem Sofa wohnen? Hast du schon mal eine Maus bei euch zu Hause gesehen? Falls ja, was hast du gemacht? Wer sind Feinde der Mäuse? Zudem können sie den Inhalt des Stücks besprechen, die Kinder Ideen sammeln lassen, wie man auf einer Theaterbühne wohl das übergroße Wohnzimmer dargestellt ist und sie können gemeinsam mit den Kindern den Liedtext sprechen (siehe unten).

Nach dem Theaterbesuch

Die Kinder sprechen gemeinsam mit der Lehrkraft über den Theaterbesuch.

Hilfreich sind folgende Fragestellungen:

Was ist alles passiert?

Wie kann man die einzelnen Eigenschaften der Tiere beschreiben?

Welcher war der spannendste Moment, welcher der lustigste?

Gibt es eine Stelle, die dir besonders in Erinnerung geblieben ist, was ist da genau passiert?

Wie stellt ihr euch das Leben der Familie Hoffmann vor, was passiert im Wohnzimmer, was passiert an Weihnachten?

Was ist Weihnachten für dich? Welche Rituale und Besonderheiten gehören für dich zu diesem Fest?

Gibt es (noch) andere Feste im Jahr, die besonders sind für dich?

Welcher Ort oder Gegenstand auf der Bühne hat dir am besten gefallen?

Kannst du das Lieblingskostüm deiner Lieblingsfigur beschreiben?

Welches war dein Lieblingslied, wieso? Kannst du dich noch an Bewegungen aus dem Theaterstück erinnern und möchtest du sie nachmachen?

Welches Tier würdest du am liebsten spielen?

Aufwärmspiel

Katz- und Mausspiel

Alle Kinder stehen im Kreis, zwei Kinder stehen außerhalb des Kreises. Ein Kind wird zum Fänger (Katze), ein anderes wird gefangen (Maus). Die Maus kann sich retten, indem sich das Kind hinter ein anderes Kind im Kreis stellt und die Schultern berührt. In diesem Moment wechseln die Rollen: das berührte Kind wird zum Fänger (Katze) und das vorheriger Fängerkind wird zur gejagten Maus. Fängt das Katzenkind die Maus, werden auch die Rollen gewechselt.





Weihnachten aus der Perspektive einer Maus

Die Kinder schließen die Augen und stellen sich vor, sie seien eine Maus und sitzen unter ihrem eigenen Sofa. Sobald sie die Augen öffnen, sehen sie von dort ihr eigenes Wohnzimmer. Sie erzählen zu folgenden Fragen: Was findet ihr wohl unter eurem Sofa? Was könnt ihr von dort aus beobachten? Was könntet ihr als Maus in eurem Zuhause vor Weihnachten oder einem anderen besonderen Fest beobachten?

Anschließend erarbeiten die Kinder in Kleingruppen kurze Spielszenen. Dabei überlegen sie sich eine Familienszene, bei der die Vorbereitung eines besonderen Fests dargestellt werden. Anschließend überlegen sie sich, wie eine Maus dabei eine Rolle spielen kann und wie sie das darstellen können. Beispiele: das Kind entdeckt beim Spielen die Maus und rennt heraus, beim Abendessen fällt ein Brot herunter, eine Maus versucht einen Krümel zu erwischen, ...

Gemeinsam sind wir stark

Die Mäuse und die Spinne sind sehr unterschiedlich und dennoch kann jeder etwas beisteuern, um Herausforderungen zu meistern. So liebt beispielsweise die Maus Willi Leckereien, Franz ist wagemutig, die Spinne hat immer ein Seil dabei, Tante Lizzy hat verrückte Ideen und Franz spielt seine Geige. Es folgt eine kurze Besprechung mit den Kindern: Was mögt ihr gerne? Was gehört zu eurem persönlichen Charakter und ist sehr wichtig für euch? Wie könnte man das mit einem Gegenstand darstellen?

Die Kinder gehen anschließend in Kleingruppen zusammen, für jedes Team liegen ein großes Plakat und Stifte bereit. Jedes Kind darf darauf ein oder mehrere Gegenstände malen, die zu ihnen passen. Das kann etwas zu spielen, essen sein oder mit einem Hobby verbunden sein. Gemeinsam besprechen sie nun die Zeichnungen und erfinden dazu ein gemeinsames Abenteuer, in dem diese Gegenstände vorkommen. Anschließend können die Geschichten nachgespielt werden.

Antons Superkraft – welche hast du?

Im Theaterstück besitzt Antons Geigenspiel die Superkraft die Katze zu hypnotisieren. Die Kinder überlegen sich neue Superkräfte, um die Katze zu verbannen und setzen ihre Ideen in Spielszenen um: Vier Kinder spielen die Mäuse Willi, Anton, Franz und Lizzy, welche die gefährlichen Augen der Katze entdecken. Ein Kind spielt die Katze, welche naht. Jedes Kind überlegt sich eine eigene Superkraft, mit der die Katze mit großem Gejaule vertrieben wird. Beispiele: Schräger Gesang, wildes Tanzen, verrückter Zauberspruch, ...

Wie geht die Geschichte wohl weiter?

Die Katze ist gebannt und die Mäuse können nun ein friedliches Mäuseweihnachtsfest feiern. Doch die nächste Herausforderung naht: es kommen Geburtstage, Ostern, das Zuckerfest ... und damit neue Wunschzettel der Familie Hoffmann. Oder vielleicht plant die Familie eine Umgestaltung des Wohnzimmers und verrückt das Sofa? Wie geht die Geschichte wohl weiter? Kinder können in Kleingruppen neue Abenteuer erfinden und spielerisch darstellen oder Bilder dazu malen.

Improvisation

Suchen Sie zur Vorbereitung gemeinsam einige Stellen aus, die gut in Erinnerung geblieben sind. Der Raum wird in eine Spielfläche und Zuschauerfläche unterteilt. Die Handlungen dürfen übersteigert dargestellt werden. Die/Der Lehrer*in übernimmt die Rolle der/des Spielleiterin/Spielleiters und befindet sich am Rand der Spielfläche. Die Spielleitung kündigt eine der ausgewählten Stellen an und beschreibt den Inhalt möglichst knapp. Z.B. „Hani steht vor der Bank und möchte sie überfallen“ oder „Onkel Ibo trifft auf Mira und kann sie überhaupt nicht leiden“ oder „Hani bringt ihren kleiner Bruder Moma zu Bett, der aber nicht schlafen möchte“. Zu den Beschreibungen durch die Spielleitung sollen unmittelbar die benötigten Spieler*innen auf die Spielfläche treten und die Szene nonverbal darstellen. Die Spielleitung kann währenddessen bestimmte Handlungen mit Adjektiven verstärken. Z.B. „Hani wird zunehmend unruhig“. Ist eine Szene beendet, werden die Schüler*innen von anderen abgelöst. Versuchen Sie auch kurz zu besprechen, wie die gerade gespielte Stelle in den Handlungsablauf einzuordnen ist – was geschah davor, was danach? Aufgabe des Publikums ist es, die Spielenden mit ordentlichem Applaus anzufeuern, da die Übung nicht ganz so einfach umzusetzen ist. Achten Sie als Spielleiter*in auf das Tempo, es sollten keine zu langen Pausen entstehen und tendenziell eher zügig gespielt werden. Viel Spaß!

Eine Maus muss flink sein (Liedtext)

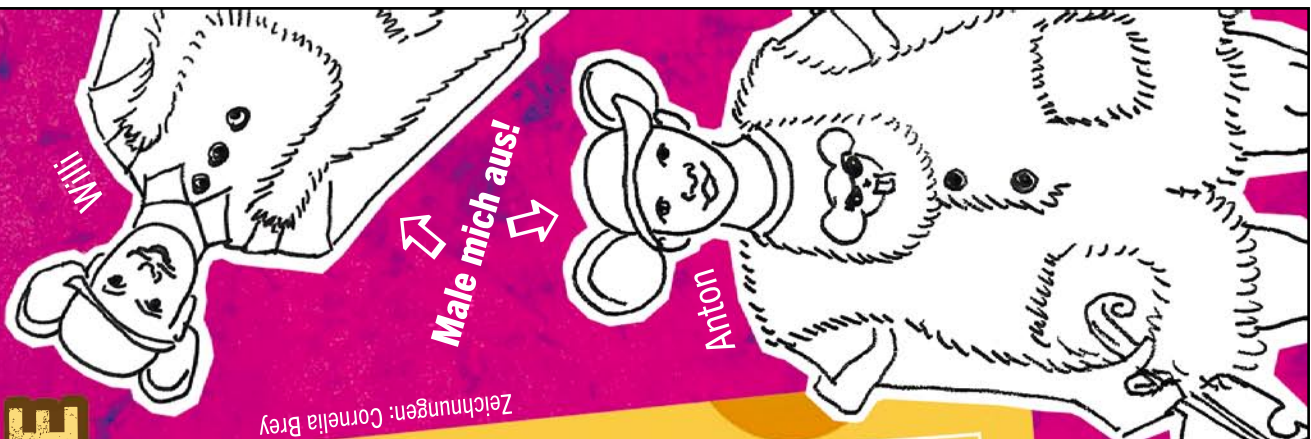
Eine Maus muss flink sein
Eine Maus muss schnell sein
Eine Maus muss irgendwo da oben ziemlich hell sein
Eine Maus muss ständig auf der Hut sein Sie muss blitzschnell reagieren
Eine Maus muss morgens massiv ihre Muskeln trainieren
Eine Maus muss frech sein
Eine Maus muss keck sein
Eine Maus muss was – im Zweifelsfalle weg sein
Denn wenn Menschen eine Maus bemerken, kommt sie in Gefahr
Drum macht sich eine Maus am besten unsichtbar
Wir sind gar nicht da
Anton: Das ist nicht wahr, wir sind bei Oma unterm Sofa
Eine Maus muss stark sein
Muss gut ernährt sein
Und das mit dem Essen nach dem Training muss geklärt sein
Denn wenn eine Maus nur wild drauflos Kalorien verbraucht
Fühlt sie sich nach dem Training nicht fit – sondern geschlaucht
Eine Maus muss flink sein
Eine Maus muss schnell sein
Eine Maus muss irgendwo da oben ziemlich hell sein
Eine Maus muss ständig auf der Hut sein
Und muss blitzschnell reagieren
Eine Maus muss morgens massiv ihre Muskeln trainieren
Eine Maus muss frech sein
Eine Maus muss keck sein
Eine Maus muss was? Im Zweifelsfalle weg sein
Man kann uns zwar nicht sehen
Doch wir sind trotzdem da
Willi, Franz und Anton
bei Hoffmanns unterm Sofa



JUNGE WLB

KÄSEKÄSTCHEN FÜR MÄUSE

Kleine & große



Zeichnungen: Cornelia Brey



Spielanleitung: Nehmt euch jeweils einen farbigen Stift. Zieht abwechselnd immer einen Strich entlang der Quadrate. Wer mit seinem Strich ein Quadrat schließt, malt es in seiner Farbe aus. Wer am Ende die meisten Quadrate hat, gewinnt.

wlb-esslingen.de/junge-wlb  [@jungewlb](https://www.instagram.com/jungewlb)