



DER ZINNSOLDAT UND DIE PAPIERTÄNZERIN

Altersempfehlung

1. - 3. Klasse

Dauer

50 Minuten, keine Pause

Autor

Roland Schimmelpfennig, frei nach Hans Christian Andersen

Regie & Bühne

Martin Pfaff

Kostüme

Gwendolyn Bahr

Dramaturgie

Sarah Frost

Theaterpädagogik

Deborah de Vitis

Es spielen

Timo Beyerling, Michaela Henze

Themen

Anderssein und Zusammenhalt, Erzählen als Bewältigungsstrategie, Fantasiereise, Abenteuer

Inhalt

Der einbeinige Zinnsoldat und die Tänzerin aus Papier nehmen uns mit auf ihre Abenteuerreise: Sie beginnt, als das Kind, dem sie gehören, zum Geburtstag neue Spielsachen bekommt und beide aussortiert auf dem Fensterbrett landen – und sich ineinander verlieben. Doch mehr als ein kurzer Blick ist ihnen nicht vergönnt. Denn das Fenster springt auf, und ein Windstoß reißt sie auseinander. Die Tänzerin, leicht wie eine Feder, wirbelt immer weiter hinauf in den Himmel. Der Soldat aus Zinn stürzt in die Tiefe, mitten in den Rinnstein. Hilflos den unterschiedlichsten Gefahren ausgeliefert, führt ihre Reise nun ins Ungewisse, ohne Hoffnung auf ein Wiedersehen. Doch anders als bei Andersen geschieht zuletzt das Unfassbare: Ein beinahe märchenhafter Zufall führt die beiden wieder zusammen. Jetzt steht dem glücklichen Ende nichts mehr im Wege.

Konzeption

Der Zinnsoldat und die Papiertänzerin sind beide Verstoßene, Aussortierte, Außenseiter. Auf ihrer Odyssee erfahren sie Anfeindung und Demütigung. Allein der Gedanke aneinander und ihr außerordentlicher Mut helfen ihnen in dieser Not. Endlich wieder zuhause, werden sie zur Verbrennung freigegeben. Es gibt keinen sicheren Ort mehr für sie, kein Zuhause. Da hilft nur noch ein Wunder. Anders als bei Hans Christian Andersen geschieht dies wirklich. In letzter Sekunde werden sie gerettet.

Auf einer kargen Bühne haben die beiden Spielzeugprotagonist*innen Dinge und Theatermaschinen zusammengesucht, die dort auf die Schnelle zu finden waren. Mit diesen wollen sie ihre Geschichte erzählen. Dabei ist das Erzählen weit mehr als ein spannendes Märchen. Für die Protagonisten ist es lebensnotwendig. Es ist ihre Bewältigungsstrategie und das Publikum ist ihr Zeuge.

In dem spröden, technoiden Umfeld wirken der Zinnsoldat und die Papiertänzerin mit ihren historischen, poetischen Kostümen zunächst verloren und verletztlich. Doch zunehmend ergreifen die Figuren ihre Geschichte, werden selbst zu Autoren und kreieren trotz des Schreckens mit einfachsten Mitteln Bilder voller Poesie.

Vor dem Theaterbesuch

In die Figuren schlüpfen

Besprechen Sie mit den Kindern: Was könnte das für eine Geschichte sein „Der Zinnsoldat und die Papiertänzerin“? Wer sind die beiden Figuren? Und was könnten sie in der Geschichte erleben? Sammelt Eigenschaften von der Papiertänzerin und dem Zinnsoldaten. Wie sehen sie aus? Wie bewegen sie sich?

Nun werden Tische und Stühle zur Seite geschoben, sodass die Kinder durch den Raum gehen können. Ein Kind macht die Gangart des Zinnsoldaten vor, alle ahmen dies nach. Anschließend macht ein anderes Kind eine Papiertänzerin vor und alle ahmen diese Gangart nach. Nun teilen Sie die Schüler*innen in zwei Gruppen, die sich in zwei Reihen gegenüberstehen. Die eine Reihe stellt den Zinnsoldat dar, die andere Reihe die Papiertänzerin. Auf ein Zeichen begegnen sich die Figuren. Was geschieht, wenn sie sich begegnen? Mögen sie sich?

Zinnsoldat und Papiertänzerin sind Spielzeuge aus einer anderen Zeit. Wenn die Geschichte heute spielen würde, welche Spielzeuge würden die Geschichte erzählen? Was sind für euch typische Spielfiguren und welche Eigenschaften haben sie? Auf ein Klangzeichen schlüpft jedes Kind in seine Lieblingsspielfigur.

Spielzeuge erwachen nachts und führen ihr Eigenleben

Ist das wahr? Was meint ihr? Habt ihr ein Lieblingskuscheltier oder eine Lieblingspuppe? Wenn sie lebendig wären, was würdet ihr gern mit ihnen unternehmen? Wobei könnten sie euch unterstützen?



Nach dem Theaterbesuch

Kommen Sie mit den Schüler*innen ins Gespräch:

Wer hat die Geschichte erzählt?

Was ist passiert?

Wie endet die Geschichte für die beiden Figuren?

Was hat euch besonders gut gefallen? Was nicht?

Sind noch Fragen offen? War etwas unklar?

Raumlauf Figuren

Alle Schüler*innen laufen durch den Raum. Dabei gilt: Kein Körperkontakt, nicht sprechen und jede*r geht allein. Auf ein Klangzeichen (alternativ „Stopp“ und „Go“) frieren die Schüler*innen ein. Dann werden nacheinander folgende Figuren angesagt. Die Schüler*innen schlüpfen in diese, übernehmen deren Gangart und Bewegungen bis zum nächsten Stopp. Sprechen und Geräusche der Figur sind erlaubt.

- Zinnsoldat
- Tänzerin
- Springteufel
- Zwillinge
- Krähe
- Wolke
- Fisch

Krüppel – Bedeutung klären

Fragen Sie die Kinder, ob sie den Ausdruck kennen und was sie darunter verstehen.

Der Ausdruck Krüppel bezeichnet ursprünglich einen in seiner körperlichen Bewegungsfähigkeit dauerhaft behinderten Menschen. Auch jemand, dem von Geburt an oder durch äußere Einwirkungen Gliedmaßen fehlen, wurde als verkrüppelt bezeichnet. Das Wort Krüppel wurde bis ins 20. Jahrhundert wertneutral benutzt. Im Folgenden trat die Bezeichnung „Versehrter“ an dessen Stelle und Krüppel degradierte zum Schimpfwort.

Besprechen Sie mit den Schüler*innen:

Wie habt ihr die Szene mit den Zwillingen erlebt? Wie würdet ihr die Zwillinge beschreiben? Ist mit euch schon mal jemand so umgegangen? Warum gehen die Zwillinge so mit dem Zinnsoldaten um? Wie fühlt sich der Zinnsoldat in dieser Situation? Wenn die Zwillinge ihn hören könnten, was könnte er den Zwillingen antworten auf ihre Beleidigungen?

Erzählen als Verarbeitung

Die Schüler*innen finden sich zu 4. in Kleingruppen zusammen. Jede*r kann eine aufregende oder beängstigende Situationen erzählen. Wer oder was hat euch geholfen? Wählt eine Geschichte aus. Ihr dürft sie auch noch verändern, um sie noch spannender zu machen. Legt fest, wer die Geschichte erzählt, als wäre es seine eigene. Die anderen spielen die Randfiguren. Nach einer kurzen Probenzeit werden die Szenen einander präsentiert. Dabei gilt: Die Zuschauer schauen aufmerksam zu und würdigen das Spiel mit Applaus. Im Anschluss kann konstruktives Feedback geübt werden, indem die Zuschauer 3-5 Anmerkungen machen dürfen, was ihnen besonders gut gefallen hat und warum.

Falls Instrumente/Materialien vorhanden sind, könnte die Geschichte von ein paar Zuschauern in einem 2. Durchgang mit Geräuschen untermalt werden. Denkbar wäre ein Regenmacher, ein Blech, eine Plastikfolie, Pfeife, Zeitung (knüllen, reißen, schütteln) u.v.m. Dazu klären Sie vorab mit den Kindern, welche Geräusche es in der Szene braucht, wer diese übernimmt und womit.

