

**Anleitungen für
Pädagog*innen!**

LABÜratorium

Theaterpädagogisches Begleitmaterial zur Inszenierung

ODYSSEUS



**Übungen für
Schüler*innen**
als Kopiervorlagen!

junges.studio


LANDESBÜHNEN
SACHSEN



Liebe Pädagog*innen,

Willkommen im Theaterlabor der LANdesBÜhnen Sachsen, im LABÜratorium.

Wir freuen uns, Ihnen und Ihren Schüler*innen hier Anregungen zu geben,

- ... um Themen unserer Inszenierungen auf **Herz und Nieren** zu prüfen,
- ... um Texten und Szenen **auf den Grund zu gehen** oder sie **in ihre Bestandteile zu zerlegen**,
- ... um spielerische **Experimente und Übungen** zu wagen,
- ... um **Ideenfunken sprühen und überspringen** zu lassen.

Kreativitätsexplosionen und **explosive Diskussionen** gehören genauso dazu wie beobachten und einschätzen zu lernen,
wieviel **Prisen** die Mitstreitenden von sich selbst einbringen können,
welche **persönlichen Ingredienzien** für gemeinsame Arbeit nötig sind,
wann es **Bauchgefühl** braucht und wann intensive **Recherche**,
wie eine Gruppe respektvoll und tolerant **forschen** kann – auch,
wenn Ansichten und Meinungen divergieren.
Kurzum: Vieles hier läuft wie in einem waschechten Labor.

Forschungsgegenstand dieses Begleitmaterials zu ODYSSEUS ist...

- ... die Reise, eine sehr alte Reise
- ... eine alte Geschichte
- ... so mancher schräge Typ
- ...ein Held, dem Mut und Feigheit gleichermaßen unterstellt werden könnte.

Leinen los für unsere eigene **Forschungsreise** auf den folgenden Seiten.

**Viel Vergnügen wünscht
das Team des jungen.studios**



Gebruchsanleitung

Wie, Was, Wann, Wo, Warum...

4

EXtrakt

Infos zum Stück



6

EXpertenblick

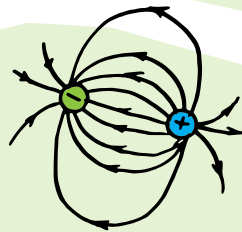
Fotointerview



8

EXperiment

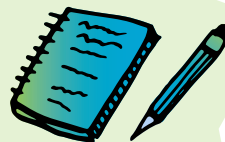
Impulse zur Vorbereitung
von Odysseus



11

Auswertung

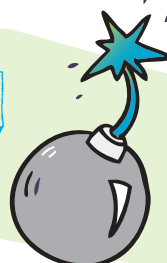
Impulse zur Nachbereitung
von Odysseus



25

Der große Knall

Vertiefung



34

Impressum

Landesbühnen Sachsen GmbH | Meißner Straße 152 | 01445 Radebeul | Telefon 0351/ 8954-299 | www.landesbuehnen-sachsen.de | Spielzeit 20/21 | Manuel Schöbel, Intendant und Geschäftsführer | Idee & Konzept LABÖratorium: Nadja Lauterbach | Konzept & Gestaltung: Dipl. Des. Anne Konstanze Lahr | Redaktion Odysseus: Nadja Lauterbach, Johanna Jäger | Texte: Nadja Lauterbach | Fotos: Hagen König und Johannes Krobach | Kontakt: junges.studio@landesbuehnen-sachsen.de | 0351/ 8954299 | #jungestum Stand: 30.03.2021



Gebruuchsanleitung

{Wie, Was, Wann, Wo, Warum...}



Auf den folgenden Seiten möchten wir Ihnen und Ihrer Gruppe gern Ideen und Impulse zur Einbindung des Theaterbesuchs in den Schüler*innen-Alltag geben.

Dafür finden Sie hier im LABÜratorium Anregungen, die Sie als Pädagog*innen und Spielleiter*innen im Rahmen eines empfohlenen Ablaufs nutzen können.

Für bestimmte Übungen sprechen wir dabei Ihre Schützlinge direkt an.

Diese Bögen finden Sie in Form von Kopiervorlagen immer jeweils auf den Folgeseiten der Anleitungen. Sie erkennen diese Bögen am Copy-Icon



Anregungen zur Vorbereitung des Theaterbesuchs finden Sie unter **EXPERIMENT** - Impulse zur Vorbereitung auf das Stück

Ideen für Nachgespräche/Nachbereitungen finden Sie unter **AUSWERTUNG** - Impulse zur Nachbereitung des Stücks

Bei den Übungen finden Sie jeweils auf einen Blick:

- was Sie an Materialien benötigen **unter Stoffe/ Ingredienzien**
- wie der Raum/ Arbeitsplatz für die Übung zu organisieren ist **unter Versuchsaufbau**
- wieviel Zeit sie mindestens einplanen sollten **unter Experimentdauer**

In der finalen Rubrik **DER GROSSE KNALL** möchten wir Sie und Ihre Gruppe gern dazu ermutigen, vertiefend erlebte (Bühnen-)Kunst und eigenes Schaffen zusammenzuführen zu einem kleinen Gesamtkunstwerk eines jeden Einzelnen oder einer ganzen Gruppe.

Wählen Sie aus unseren Anregungen entsprechend Ihrer Gruppe und Ihrer verfügbaren gemeinsamen Arbeitszeit aus, welche Übungen Sie nutzen wollen.

Übungen, die wichtige Grundlagen bilden (auf denen z.B. weitere Übungen) aufbauen, sind als zentrale Aufgaben im Anleitungstext besonders gekennzeichnet.

Künstlerische Ergüsse Ihrer Gruppe, (Gedanken)Protokolle, Ihre Dokumentationen usw. können Sie jeweils gleich hinter die Anregungsblätter heften. Damit kann Stück für Stück ein Gemeinschaftswerk entstehen und das LABÜratorium nimmt Form an.

LABÖratorium

Theaterpädagogisches Begleitmaterial zur Inszenierung

ODYSSEUS

EXtrakt

Infos zum Stück



junges.studio


LANDESBÜHNEN
SACHSEN



ODYSSEUS

6

EXtrakt

Infos zum Stück



Schauspiel von Kim Nørrevig (ab 10)

Nach dem langen Krieg in Troja kehrt der Held der Griechen, Odysseus, nach Hause zurück. In einer mondlosen Nacht schleicht er, als alter Mann verkleidet, an Land. Niemand erkennt ihn, nur sein Hund. Doch dann ist da noch sein Sohn, Telemachos. Er fühlt sich zu dem Fremden magisch hingezogen. Odysseus erzählt ihm seine Geschichte: vom Krieg in Troja, vom Kampf mit den Kyklopen, von Circe und vielen anderen Abenteuern. Aber auch auf Ithaka hat sich während seiner Abwesenheit viel verändert. Sein Thron ist in Gefahr und ebenso seine Frau Penelope. Wieder muss Odysseus kämpfen, diesmal gegen die vielen fremden Männer, die seinen Thron und seine Frau begehren. Kim Nørrevig erzählt die Geschichte von der Irrfahrt des Odysseus höchst spannend und heutig und so wird ein alter Mythos und Schulstoff auf unterhaltsame Weise lebendig.

Besetzung:

Es spielt: Johannes Krobbach

Inszenierung: Rosa Grunicke

Ausstattung: Irina Steiner

Musik und Spiel: Dietrich Zöllner



Foto aus Inszenierung

TO DO FÜR PÄDAGOG*INNEN

Zum Einstieg in die Thematik und zum Steigern der Vorfreude empfehlen wir, den Programmtext nebst Foto Ihren Schüler*innen vorzustellen. Nutzen Sie dafür diese Seite bis zur Trennlinie und lesen Sie den Programmtext vor oder lassen Sie eine/n Schüler*in vorlesen.

Zeigen Sie das Inszenierungsfoto, wenn Sie mögen (siehe oben).

Kommen Sie mit Ihrer Gruppe ins Gespräch zu Erwartungshaltungen - wie könnte die Inszenierung sein? Was gibt es vielleicht für Besonderheiten? (siehe: ein Spieler!)

Wenn Sie mögen, verteilen Sie für zu Hause (Recherche)Aufträge zu Homer und Mythen der griechischen Antike.



Einzuplanende Zeit: ca. 15 min

LABÖratorium

Theaterpädagogisches Begleitmaterial zur Inszenierung

ODYSSEUS

EXpertenblick

Fotointerview



junges.studio


LANDESBÜHNEN
SACHSEN



ODYSSEUS

8

EXpertenblick

Fotointerview



Unausgesprochene Antworten auf brennende Fragen

Fragen, die die Welt bedeuten und Menschen aus dem künstlerischen Team, die diese Fragen beantworten. Unter einer Bedingung: Ohne Worte. Diesmal: Schauspieler Johannes Krobach.



1



2



3



4



5



6

Dankeschön,
liebes Süddeutsche-Magazin-Team
für die immerwährende Inspiration
zu diesem grandiosen Format.

TO DO FÜR PÄDAGOG*INNEN

Zur Einführung in die Thematik und zum Steigern der Vorfreude empfehlen wir, das Fotointerview für Ihre Schüler*innen bereitzustellen.

Sie finden die Kopiervorlage auf der Folgeseite.

Ihre Gruppe lernt darüber den Schauspieler von ODYSSEUS kennen und kann auf erste, inhaltliche Tuchfühlung gehen.

Entscheiden Sie, ob Ihre Schüler*innen auch die Übung unter dem Fotointerview, „Idee für Euch“ erledigen.



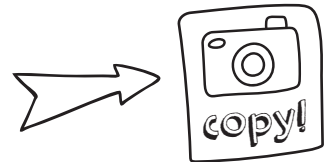
Einzuplanende Zeit: - Erschließen des Fotointerviews: ca. 10 min
- Erstellung eigener Fotos: ca. 30 min

1/1 FOTOINTERVIEW

Unausgesprochene Antworten auf brennende Fragen

Dankeschön, liebes Süddeutsche-Magazin-Team für die immerwährende Inspiration zu diesem grandiosen Format.

Fragen, die die Welt bedeuten und Menschen aus dem künstlerischen Team, die diese Fragen beantworten. Unter einer Bedingung: Ohne Worte. Diesmal: Schauspieler Johannes Krobach.



1. Frage

Die Odyssee und Du, Johannes – wie kommt Ihr so miteinander klar?



2. Frage

Welche Odyssee/n kennst Du womöglich aus Deinem Leben?



3. Frage

Was für ein Typ ist Odysseus für Dich?



4. Frage

Odysseus gilt ja als Held. Wer ist ein Held für Dich?



5. Frage

Wie ist das, allein in einer reichlichen Stunde so viele verschiedene Charaktere zu spielen?



6. Frage

20 Jahre fern der Heimat... Was würde Dir da am meisten fehlen?



Idee für Euch:
Macht es wie Johannes!
Schnappt Euch eine der Fragen
(ausgenommen ist Frage 5) und
beantwortet sie per Selfie.
Viel Spaß!

LABÖratorium
Theaterpädagogisches Begleitmaterial zur Inszenierung
ODYSSEUS



LANDESBÜHNEN
SACHSEN

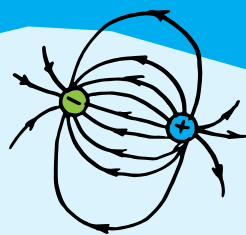
LABÖratorium

Theaterpädagogisches Begleitmaterial zur Inszenierung

ODYSSEUS

EXperiment

Impulse zur Vorbereitung
von Odysseus



junges.studio


LANDESBÜHNEN
SACHSEN

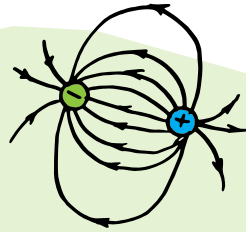


ODYSSEUS

11

EXperiment

Impulse zur Vorbereitung
von Odysseus



1. GESCHICHTENPUZZLE

zur Annäherung an: Inhalt Odysseus-Stoff, Erschließung und Sicherung

Stoffe/ Ingredienzien: kopierte Bögen
sicherheitshalber ein paar Extrascheren

Experimentdauer: ca. 20-30 min

Durchführung:

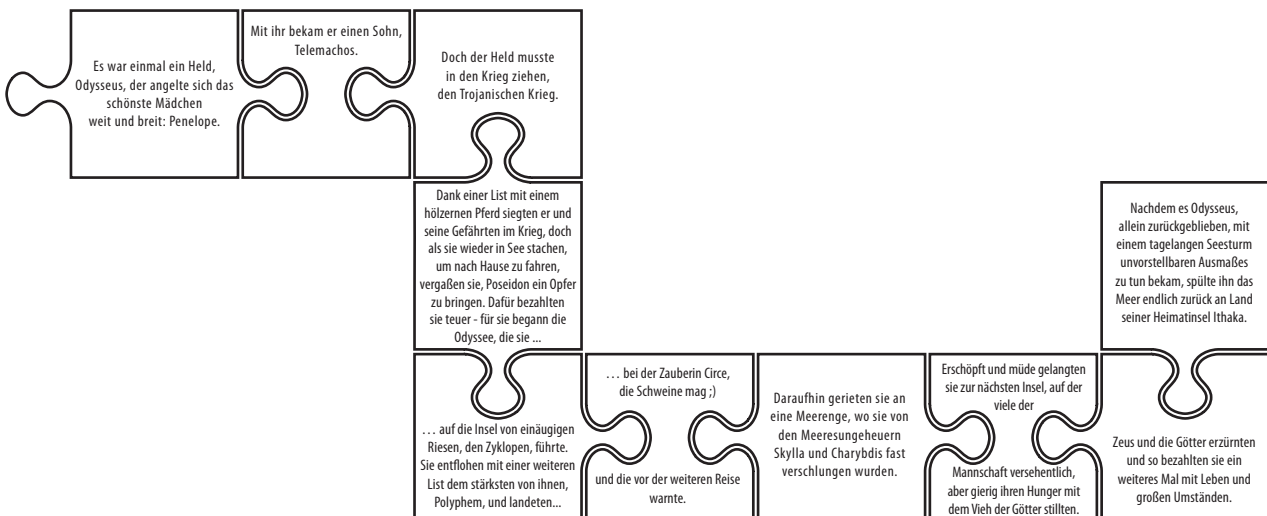
Um vor dem Theaterbesuch optimal mit dem Material, den weiteren Übungen, den Themen und dem Stoff arbeiten zu können, ist es notwendig und **unbedingt empfehlenswert**, mit dieser zentralen Anregung **GESCHICHTENPUZZLE** zu beginnen.

Sie finden die Kopiervorlage auf der Folgeseite.

Damit lernt Ihre Gruppe spielerisch die Geschichte kennen bzw. kann sie wiederholen - und Sie können in Ihrer Arbeit oder je nach Herzenslust der Schüler*innen weiter auf dieser Grundlage aufbauen.

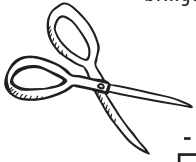
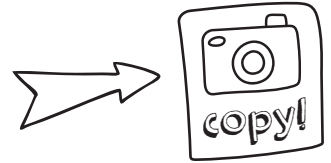


Lösung:



1/2 GESCHICHTENPUZZLE

Schneidet in Teams bis zu vier Personen die Puzzleteile aus und bringt sie gemeinsam wieder in die richtige Reihenfolge.



Es war einmal ein Held,
Odysseus, der angelte sich das
schönste Mädchen
weit und breit: Penelope.

Nachdem es Odysseus, allein
zurückgeblieben, mit einem
tagelangen Seesturm un-
vorstellbaren Ausmaßes zu
tun bekam, spülte ihn das
Meer endlich zurück an Land
seiner Heimatinsel Ithaka.

Mit ihr bekam er einen Sohn,
Telemachos.

... bei der Zauberin Circe,
die Schweine mag ;)

und die vor der weiteren Reise
warnte.

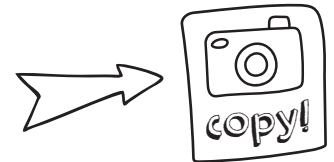
Dank einer List mit einem
hölzernen Pferd siegten er und
seine Gefährten im Krieg, doch
als sie wieder in See stachen, um
nach Hause zu fahren, vergaßen
sie, Poseidon ein Opfer zu brin-
gen. Dafür bezahlten sie teuer
- für sie begann die Odyssee, die
sie ...

Zeus und die Götter erzürnten
und so bezahlten sie ein
weiteres Mal mit Leben und
großen Umständen.



2/2 GESCHICHTENPUZZLE

Schneidet die Puzzleteile aus und bringt sie gemeinsam wieder in die richtige Reihenfolge.



... auf die Insel von einäugigen Riesen, den Zyklopen, führte. Sie entflohen mit einer weiteren List dem stärksten von ihnen, Polyphem, und landeten...

Erschöpft und müde gelangten sie zur nächsten Insel, auf der viele der

Mannschaft versehentlich, aber gierig ihren Hunger mit dem Vieh der Götter stillten.

Daraufhin gerieten sie an eine Meerenge, wo sie von den Meeresungeheuern Skylla und Charybdis fast verschlungen wurden.

Doch der Held musste in den Krieg ziehen, den Trojanischen Krieg.

Idee für Euch:

Lest Euch die Geschichte anschließend in Ruhe durch, dann lest sie Euch im Team gegenseitig vor. Überlegt Euch zum Schluss, wie Ihr den Text als Gruppe präsentieren könnt – nutzt dafür Betonungen, Wiederholungen, Lautstärken, Stimmwechsel und, wenn Ihr mögt, auch einen Wechsel zwischen Erzählung und szenischem Spiel.

Viel Spaß!

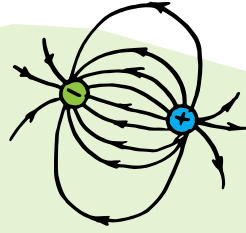




ODYSSEUS

EXperiment

Impulse zur Vorbereitung von Odysseus



2. SWITCH! -

Ein Raumlaf mit schnellem Wechsel

zur Annäherung an: Inhalt Odysseus-Stoff, Erschließung und Sicherung

Stoffe/ Ingredienzien: ausgeschnittene Spielkarten

Experimentdauer: ca. 20-30 min

Einführung:

Odysseus Reise ist lang, seine Begegnungen wiederum wechseln häufig und rasch und sind mitunter sehr schräger Natur. In unserem Stück werden alle Wesen und Figuren von nur einem einzigen Spieler gespielt. Das erfordert Figurenkenntnis, Präzision, Konzentration und Geschwindigkeit. Und genau das probieren wir hier aus.

Durchführung:

Schicken Sie Ihre Schüler*innen komplett oder in Teilgruppen auf die Bühne. Gehen Sie vor Spielbeginn einmal alle Figuren körperlich durch: **Nutzen Sie dafür gern die von Ihnen zuvor ausgeschnittenen Karten auf den Folgeseiten.**

A) Haltung finden

Für diese Figuren gilt es typische Haltungen oder Bewegungen zu finden.

Halten Sie die jeweilige Karte hoch, zählen Sie bis 3 - es folgt das Figurenshowing Ihrer Schüler*innen, parallel und jede*r auf seinem Platz. Hat jede*r Schüler*in zu jeder Figur eine (eigene) typische Haltung/ Bewegung gefunden, kann das Spiel losgehen.

B) Figuren laufen

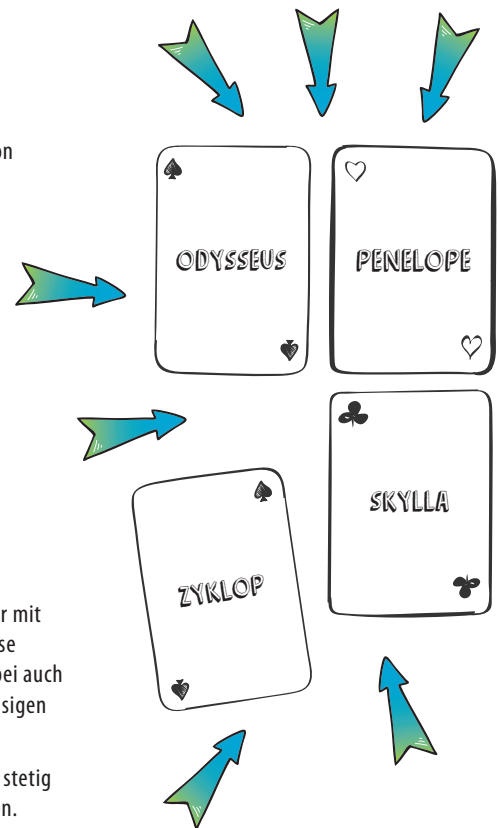
Lassen Sie, in Stille oder mit Musik, Ihre Schüler*innen im Raum neutral umherlaufen.

Lassen Sie die Gruppe achtsam laufen, Schritte und Boden erkunden.

Geben Sie Tempoangaben zwischen 1 und 10. Halten Sie dann mit akustischem Signal (oder mit Pausieren einer Musik) eine Figurenkarte hoch und lassen Sie die Schüler*innen sich in diese Figur verwandeln und in dieser Rolle weiterlaufen und den Raum erkunden. Lassen Sie dabei auch typische Landschaften eine Rolle spielen: Der Zyklop wankt vielleicht über Steine seiner felsigen Insel während Odysseus eher übers Meer schippert o.ä.

Denken Sie daran: Ihre Schüler*innen sind jetzt Schauspieler*innen! Wechseln Sie daher stetig zwischen der Anleitung zum neutralen Laufen mit Tempoangabe und verschiedenen Figuren. Werden Sie bald schneller mit diesen Wechseln und übertreiben Sie dies gegen Ende gern - das bringt Ihre Gruppe außer Puste und sorgt für Lachen.

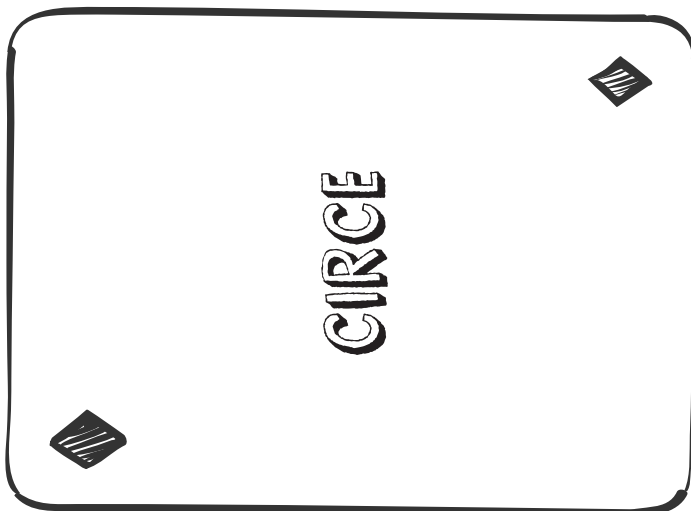
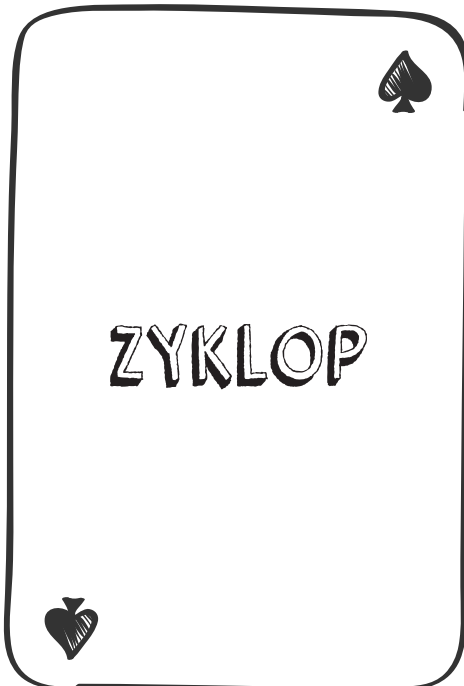
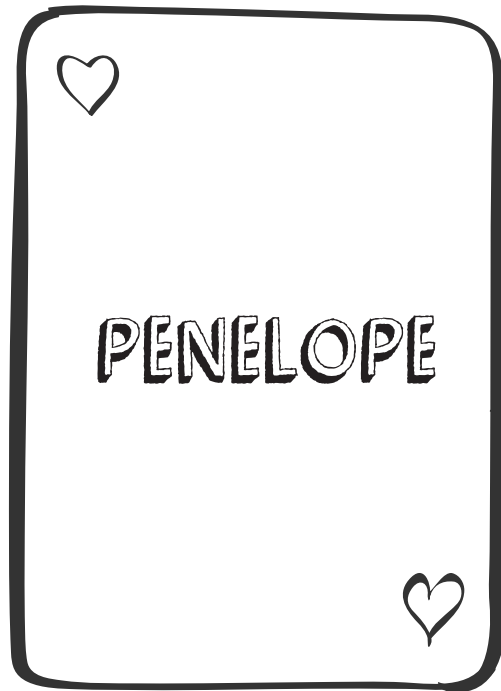
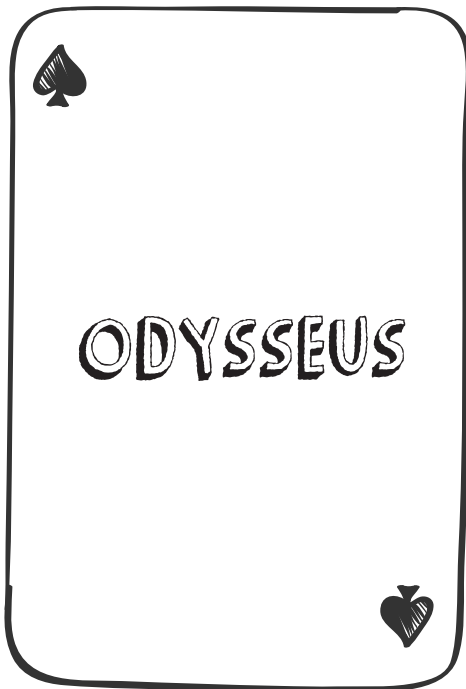
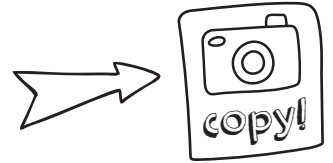
Diese Höchstleistung vollbringt unser Spieler ein jedes Mal!



Hinweis: Diese Übung ist sinnvoll, sobald die Geschichte von Odysseus mithilfe des Geschichtenpuzzles S.11 ff. etabliert wurde. In Zeit, Gruppenteilung und Intensität ist diese Übung nach Ihrem Ermessen individuell durchführ- und, je nach Zeitpensum, jederzeit beliebig erweiterbar. Sollte Ihre Gruppe noch Berührungängste haben, müde sein oder noch mehr Spiel wollen, dann ist zu Beginn des Laufs ebenso möglich, in Form einer bewegten Phantasiereise durch Odysseus Welt zu pilgern und Orte zu „besuchen“ (Berge, Meer, Insel, Höhle, im Innern eines hölzernen Pferdes usw.). Ferner könnten Wetterphänomene/ Temperaturen fürs darstellende Spiel im Raumlaf spannend sein (heiß, kalt, Sturm, hoher Wellengang usw.) wie auch weitere Figuren/-gruppen (Könige, Herrscher, Götter, Krieger, Riesen, Schiffsmänner usw.)

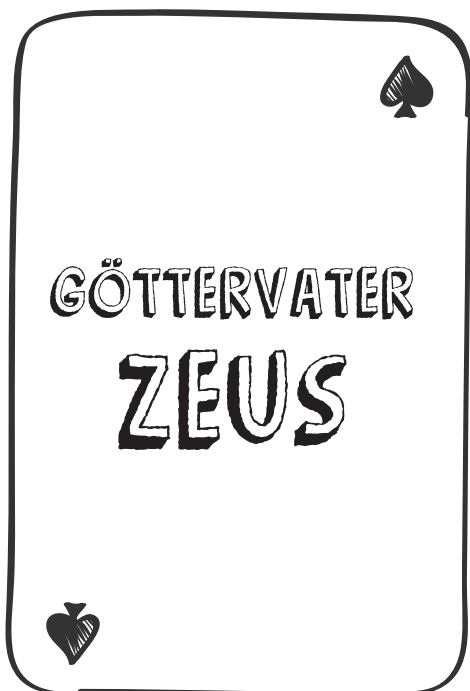
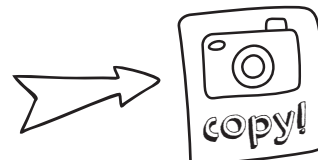
1/2 SWITCH -

Ein Raumlauf mit schnellem Wechsel



2/2 SWITCH -

Ein Raumlauf mit schnellem Wechsel



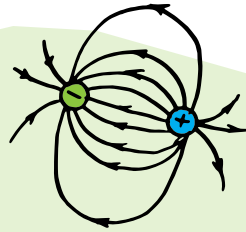


ODYSSEUS

17

EXperiment

Impulse zur Vorbereitung
von Odysseus



3. (Geräuschvolles) BUDDY-MEMORY

zur Annäherung an: Odysseus-Figuren

Stoffe/ Ingredienzien: kopierte Bögen
sicherheitshalber ein paar Extrascheren

Experimentdauer: ca. 15 - 30 min

Durchführung:

*Mit dieser Übung, die Sie als Kopiervorlage auf der Folgeseite finden,
können Sie Ihre Jugendlichen in Zweier-Teams in die Figurenarbeit schicken.*

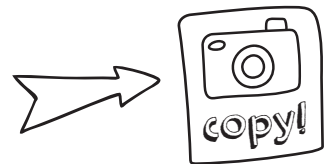
Legen Sie anhand der Auswahl der Übungen fest, wie stark Sie vertiefen wollen.

Hinweis: Geben Sie den Bogen FigurenABC mit aus. Wenn Ihre Schüler*innen bei bestimmten Figuren noch unsicher sind oder mehr wissen wollen, können sie dort nachschauen.

1/2 BUDDY MEMORY



Schneidet in 2er-Teams die Memoryteile aus. Dreht dann alle Teile mit der Schriftseite nach unten. Findet zu jedem Kärtchen ein inhaltlich passendes Partnerkärtchen.



Hier eine mögliche Lösung fürs Aufdecken:

ODYSSEUS – PENELOPE
PENELOPE – TELEMACHOS
ODYSSEUS – TELEMACHOS
ZYKLOP – NIEMAND / SCHAF
CIRCE – SCHWEINE
TROJA – HOLZPFERD
SKYLLA – KÖPFE

ODYSSEUS

PENELOPE

TELEMACHOS

ZYKLOP

NIEMAND/
SCHAF

CIRCE

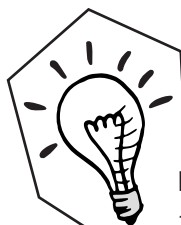
TROJA

SCHWEINE

KÖPFE

HOLZPFERD

SKYLLA



Idee für Euch:

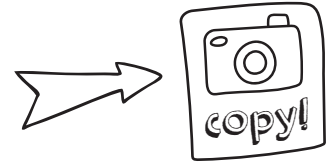
- 1) Wenn Ihr mögt, überlegt Euch zu jedem Paar ein passendes Geräusch/ einen Spruch. Sobald ein Paar vollständig ist, macht Ihr die jeweiligen Sprüche oder Geräusche.
- 2) Sucht Euch nun drei Kärtchen aus und entwickelt dazu kleine Szenen – worüber könnten sich die Figuren unterhalten bzw. was könnte passieren?

Viel Spaß!



2/2 BUDDY MEMORY

Figuren-ABC zum Nachlesen



A

Antinoos, Anführer der Freier um Penelope

Argos, alter Jagdhund des Odysseus

Athene, Göttin der Weisheit

C

Circe, eine berühmte Zauberin, Tochter des Sonnengottes Helios, verzaubert gern Schiffsmänner in Schweine

E

Eumaios, treuer Schweinehirt des Odysseus

Eurylochos, Weg- und Kampfgefährte des Odysseus

O

Odysseus, der Held der Geschichte, Mann von Penelope, Vater von Telemachos

P

Penelope, Frau von Odysseus, Mutter von Telemachos, kann sich aufgrund ihrer Schönheit und Klugheit kaum vor Verehrern retten

Polyphemos, einäugiger Zyklop, Sohn des Poseidon, hütet Schafe und geht Odysseus „Niemand“-Trick auf den Leim

S

Skylla, sechsköpfiges Ungeheuer

T

Telemachos, Sohn von Odysseus

Z

Zeus, Göttervater

Zyklopen, menschenfressende einäugige Riesen, hüten mitunter Schafe



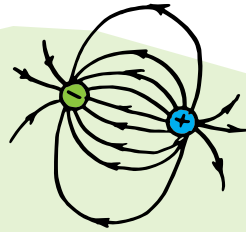


ODYSSEUS

20

EXperiment

Impulse zur Vorbereitung
von Odysseus



4. SPIELEN!

zur Annäherung an: Szenen der ODYSSEE mithilfe von Rollenspiel

Stoffe/ Ingredienzien: kopierte Bögen

Experimentdauer: ca. eine Schulstunde

Durchführung:

Nachdem sich Ihre Gruppe Geschichte wie Figuren aus vorangegangenen Übungen erschlossen hat, können sich Ihre Schüler*innen nun im Rollenspiel, d.h. als Spieler*innen und Regisseur*innen ausprobieren.

Teilen Sie die Aufgabenbögen und die Dialoge aus und lassen Sie Ihre Schüler*innen in 2er bis 4er-Teams wählen und spielen.

Diese Dialoge finden Sie auf den Folgeseiten.

Ermuntern Sie Ihre Schüler*innen dabei, wandern Sie durch die vorbereitenden Gruppen.

Dabei ist es wichtig zu vermitteln, dass es hier kein Richtig und kein Falsch gibt, nur Lust und Laune und jede Menge Kreativität.

Am Ende wäre eine kleine Präsentation sinnvoll.

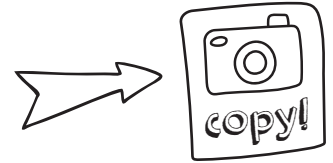
**Wir wünschen Ihnen und Ihrer Gruppe
viel Vorfreude bis zu Ihrem Theaterbesuch bei uns!**

1/3 SPIELEN

Insgesamt 10 Monologe und Dialoge zur Auswahl.

Ihr habt die Qual der Wahl!

Aus: Kim Norrevig: ODYSSEUS



Schnappt Euch einen der Texte/ Dialoge auf den folgenden Seiten, sucht Euch eine*n Mitspieler*in und bringt das Ganze auf Eure Bühne!

Die Texte sind Auszüge aus unserem Stück - füllt sie mit Leben, Bewegung, Ideen – und überlegt Euch, was Ihr dazu alles braucht.

Wünscht Ihr Euch Sounds oder Musik?

Was ist auf Eurer Bühne zu sehen?

Wer spricht und spielt was - und vor allem wie?

Schmiedet und bastelt und dann: Präsentiert!

Vergesst den Applaus für jede Gruppe im Anschluss nicht!

ERZÄHLER

Es war eine dunkle und stürmische Nacht. Es zogen die Wolken über den Himmel, das Meer war unruhig, der Wind pfiff – es war gespenstisch. Das Ufer umspülten in einer langen und schäumenden Reihe ungebrochen die blauschwarzen Wellen, und plötzlich stand auf aus der tosenden Brandung ein keuchender Mann. Sein Gesicht und sein Körper waren geschwollen vom Wasser, denn lange war er geschwommen. Zitternd stand er. Ja!

TELEMACHOS

(versuchter Pfiffs) Argos komm ich will spielen!

ARGOS

Ich tue so als ob ich schlafe. *(schnarcht)*

TELEMACHOS

(laut ins Ohr) Argos du fauler Hund!

ARGOS

(knurrt, Blick, sabber)

ERZÄHLER

Da erhebt sich Telmachos glutrot vor Zorn.

TELEMACHOS

Niemand soll tragen Odysseus Krone, und niemand bekommt Mama ... seine Gattin Penelope.
Wer es versucht, der muss töten mich erst!

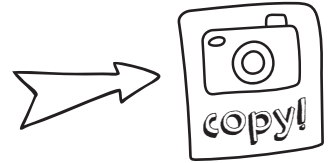


2/3 SPIELEN

Insgesamt 10 Monologe und Dialoge zur Auswahl.

Ihr habt die Qual der Wahl!

Aus: Kim Norrevig: ODYSSEUS



POLYPHEMOS Wie heißt du?

ODYSSEUS „Ich heiße ... Niemand“

POLYPHEMOS Hör zu, Niemand. Als Dank will ich dir etwas schenken,
und mein Geschenk ist, dass ich dich als letzten von allen fresse, esse.

DIE ZYKLOPEN Wer tat das?

POLYPHEMOS Niemand tat es. Niemand hat mich geblendet!

DIE ZYKLOPEN Wenn niemand es tat, dann siehst du wohl noch. Kommt, lasst uns gehen,
er ist völlig verrückt. Gute Nacht, Polyphemos!

CIRCE Du musst der Kapitän sein! Komm her zu mir und setz dich.

ODYSSEUS Ich will deine Speisen nicht essen. Zauberin! Bet um dein Leben,
denn jetzt ist die Stund deines Todes gekommen.

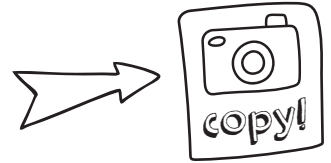


3/3 SPIELEN

Insgesamt 10 Monologe und Dialoge zur Auswahl.

Ihr habt die Qual der Wahl!

Aus: Kim Norrevig: ODYSSEUS



SKYLLA Wacht auf, es sind Menschen in Sicht. Sagt mir, ob ihr seht, was ich seh?
Menschen, so hübsche und schöne, grad richtig zum Fressen.
Seht, wie sie hetzen. Sie sind immer so furchtbar in Eile.
Sie sollten doch wissen, dass niemand dem Tod kann entfliehn.
Nicht drängeln, es reicht für uns alle.
Aber ich will zuerst.
Du warst letztes Mal erster. Heute bin ich dran!
Hört auf! Immer streitet ihr euch. Paßt auf,
dass uns die nicht Menschen entkommen!

ODYSSEUS Zur Schlacht! Hoch zur Stadt, selbstverständlich.

TELEMACHOS Das ist gefährlich, sie sind so viele und du!

ODYSSEUS Ich bin allein. Und dann du. Das sind zwei. Mein Krieger! Komm!

PENELOPE Ihr habt zehn Jahre gewartet. Ich wusste ja nicht, dass ihr so dumm seid.
Ich will keinen von euch, die ihr hier seid, zum Mann!

ANTINOOS Das musst du! Die Insel braucht einen Herrscher. Ob du willst oder nicht, du
bekommst einen Mann. Jetzt musst du wählen! Sonst zwingen wir dich dazu,
den Mann zu nehmen, den wir bestimmen!

PENELOPE Antinoos! Du Wurm, du Schlange, du ...! Kriech zurück zu dem Stein, unter dem
du hervorkamst. Versteht ihr denn nicht, ein Nein ist ein Nein!

PENELOPE Du Wer bist du, Fremder!

ODYSSEUS Fremder? Ich bin dein Mann, ich bin Odysseus, kennst du mich nicht?

PENELOPE Vielleicht gleichst du dem Mann, den vor zwanzig Jahren ich kannte.

ODYSSEUS Argos und Telmachos kennen mich. Telmachos? Sie erkennen mich,
das muss doch wohl reichen!



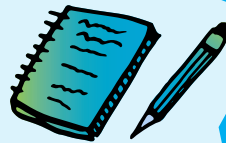
LABÖratorium

Theaterpädagogisches Begleitmaterial zur Inszenierung

ODYSSEUS

Auswertung

Impulse zur Nachbereitung
von Odysseus



junges.studio


LANDESBÜHNEN
SACHSEN



ODYSSEUS

25

Auswertung

Impulse zur Nachbereitung von Odysseus



Schön, dass Sie mit Ihrer Gruppe mit uns auf Odysseus Reise gegangen sind. Mit folgenden Spielen können Sie die Erlebnisse im Anschluss an den Theaterbesuch auf- und einfangen.

1. KOTZENDES KÄNGURUH MIT ODYSSEUS

zur Annäherung an: zum spielerischen thematischen Wiedereinstieg

Stoffe/ Ingredienzien: Spielanleitung in einfacher Version

Dauer: ca. 15 min

Durchführung:

Dieses Spiel eignet sich hervorragend, um Figuren oder Szenen wieder in die Köpfe Ihrer Schüler*innen zu holen.

Lesen Sie sich gemeinsam die Spielanleitung (siehe Kopiervorlage Folgeseite) durch - indem Sie ein Exemplar dabei haben und vorlesen oder lesen lassen.

Spielen Sie anschließend los - und lassen Sie Ihre Gruppe nach Bedarf und Laune weitere Dreier-Konstellationen für dieses Spiel rund um sämtliche Odysseus-Figuren erfinden und darstellen.

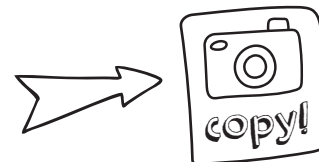
Tipps fürs Warm up

Üben Sie das Spiel erst einmal mit folgenden allgemeinen Figuren

- Mixer:** Der Spieler Mitte stellt mit seinen Armen, die er zur Seite ausbreitet, die Halterung für zwei Rührstäbe dar, Spieler links und Spieler rechts drehen sich, wie Rührstäbe in dieser Halterung.
- Waschmaschine:** Spieler links und Spieler rechts formen ihre Arme zu einer Waschtrommel. Spieler Mitte steckt den Kopf hinein und schleudert den Kopf im Kreis.
- Dönerbude:** Spieler Mitte stellt den Dönerspieß dar. Er dreht sich flott um die eigene Achse. Die Spieler rechts und links schaben Streifen aus dem Döner.
- Kotzendes Känguru:** Spieler Mitte hält die Arme wie ein Känguruh seinen Beutel vor dem Bauch. Spieler links und Spieler rechts übergeben sich geräuschvoll in den Beutel.
- Toaster:** Spieler links und Spieler rechts reichen sich die Hände und formen den Schlitz eines Toasters. Spieler Mitte springt wie ein heißes Toastbrot auf und ab.
- James Bond:** James steht in der Mitte und macht ein sehr cooles Posing mit Pistole. Spieler links und Spieler rechts sind die Bondgirls und fallen vor ihm auf die Knie und seufzen hingerissen „Oh James!“.

1/1 KOTZENDES KÄNGURUH

Nun mögliche ODYSSEUS-Figuren // Aus: Kim Norrevig: ODYSSEUS



So gehts:

Alle Teilnehmenden bilden einen Kreis. Ein Freiwilliger steht in der Mitte, möchte dort aber nicht bleiben.

Um aus der Mitte heraus zu kommen, zeigt er auf einen Mitspieler und nennt eine Figur, die nun von diesem Spieler und seinem linken und rechten Nachbarn dargestellt werden muss. Macht einer der drei Spieler bei der Darstellung der gewünschten Figur einen Fehler oder braucht zu lange, muss er in die Mitte.

SCHIFF

Der Spieler in der Mitte führt beide Arme vorm Körper zusammen und bildet das Bug. Die Spieler links und rechts rudern. Alle zusammen singen:
Eine Seefahrt, die ist lustig!

POSEIDON

Der starke Gott steht in der Mitte, guckt grimmig und reißt die Arme hoch. Spieler links mimt einen Blitz und sagt BLITZ, Spieler rechts einen Donner und sagt RUMPEL!

CIRCE

In der Mitte steht ein Spieler als liebeizende Zauberin, Spieler links und rechts sind Schweine und grunzen.

PENELOPE

In der Mitte steht die selbstbewusste, unnahbare Penelope, links und rechts Liebesanwärter, die im Chor sagen: Hi Baby!

ZYKLOP

In der Mitte steht der blinde Riese, die Spieler links und rechts machen als Schafe auf allen Vieren ihr dumpfes MÄH!

Palme

Die Palme steht in der Mitte und hält die Arme als Blätter nach oben. Die Spieler links und rechts sind Kokosnüsse und müssen ihre Köpfe unter die Arme von Spieler Mitte halten.

INSELPARTY

Der Spieler in der Mitte ist Gitarrist und spielt ein Luftgitarrensolo. Die beiden anderen Spieler sind Mitinsulaner und jubeln oder tanzen.

ROBBEN- DOMPTEUR

(bestimmt traf Odysseus irgendwo Robben): Der Spieler in der Mitte ist der Robbendompoteur und füttert die Robben (Spieler links und rechts) mit Fischen. Die Robben hocken auf dem Boden, schauen nach oben und klatschen mit den Flossen (Händen) und machen Robbengeräusche.

SchiffsDisco

Mitte dreht sich um sich selbst, die beiden äußeren TN wenden sich zu ihm und wippen mit dem Zeigefinger im Takt und sagen „Ütz ütz ütz ütz“

Welche weiteren Formationen findet Ihr?

Z.B. zu ODYSSEUS, SIRENEN, ZEUS, GÖTTER, RINDER, KALYPSO, HERMES, KRIEG VON TROJA, HOLZPFERD usw.

Hinweis für Euch:

Es sollte gut erkennbar sein, auf wen gezeigt wird! Ggf. muss ansonsten der Name dazu genannt werden.



LABÜratorium
Theaterpädagogisches Begleitmaterial zur Inszenierung
ODYSSEUS



LANDESBÜHNEN
SACHSEN



ODYSSEUS

27

Auswertung

Impulse zur Nachbereitung von Odysseus



2. GET UP, STAND UP!

zur Annäherung an: Meinung und Reflexion Ihrer Schüler*innen

Stoffe/ Ingredienzien: unten stehende Fragen ausgedruckt in einfacher Form
ggf. eigene Vorauswahl treffen

Dauer: ca. 20 – 30 min

Durchführung:

Reflektieren Sie mit Ihren Schüler*innen das bei uns auf der Bühne Gesehene.

Lassen Sie Ihre Klasse einen Sitzkreis bilden mit soviel wie möglich Raum zwischen den Stühlen.

Das folgende Gesprächsformat funktioniert körperlich und für Ihre Gruppe nonverbal: Sie als Spielleiter*in stellen Sie verschiedene Aussagen/ Behauptungen in den Raum, zu denen sich Ihre Schüler*innen, jede*r für sich und unabhängig von den anderen, positionieren soll:

Wer der jeweiligen Aussage zustimmt, **steht auf**.

Um **NEIN** anzuzeigen, muss der Schüler/ die Schülerin **sitzen bleiben**.

Erklären Sie dieses Gesprächsformat kurz, stellen Sie dann Fragen wie folgt und scheuen Sie sich nicht, nachzufragen, wo es sich anbietet:

Behauptungen mit Figurenfokus

Nachfrage:

Ich hatte ein gutes Theatererlebnis.

Odysseus ist ein echter Held.

Warum? / Warum nicht?

Helden gibt es wirklich.

Welche denn?

Magst Du Helden?

Kriege hat es schon immer gegeben.

Warum eigentlich? /Alternativen?

Odysseus ist lieber Krieger als Vater.

Warum? / Warum nicht?

Odysseus hat sein Schicksal selbst in der Hand gehabt.

Warum? / Warum nicht?

Behauptungen mit Fokus auf Schülerbiographie

Ich bin mutig.

Wen in der Odyssee
findet Ihr mutig?

Ich vergesse schon mal die Zeit,
wenn ich an etwas dran bin.

Wie konnte Odysseus so
die Zeit vergessen?

Eltern haben auch Geheimnisse.

Dürfen die das?
Wieviel Wissen tut Euch gut?

Ich kann mir vorstellen irgendwann wegzugehen
von zu Hause.

Wofür?
Wohin?

Ich komme immer wieder gern nach Hause.

Wofür?

Damit ergibt sich automatisch für die unterschiedlichen Sachverhalte eine sichtbare Klassenstatistik.
Vertiefen Sie hier gern je nach Belieben – anhand der Fragen und der Antworten in Ihrer Gruppe
– und bauen Sie damit ein angeregtes, anregendes Gespräch auf, bei denen Ihre Schüler*innen im Mittelpunkt stehen.



ODYSSEUS

28

Auswertung

**Impulse zur Nachbereitung
von Odysseus**



3. FOTOSESSION

zur Annäherung an: Reflexion des Erlebten/ Lieblingsmomente

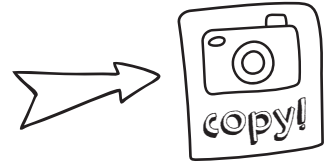
Stoffe/ Ingredienzien: kopierte Bögen

Dauer: ca. 20 min

Durchführung:

Teilen Sie die Kopierbögen der Folgeseite aus und lassen Sie Ihre Gruppe sich ausprobieren oder übernehmen Sie die Spielleiterschaft, indem Sie das Spiel erklären und anleiten.

1/1 FOTOSESSION



So gehts:

Haltet bei dieser Übung Eure Lieblingsmomente aus dem Stück fest!

Findet Euch in 4er-Teams zusammen und verteilt Eure Teams gut im ganzen Raum, sodass Ihr genügend Platz habt. Macht Euch kurz locker – so, wie Ihr es auch machen würdet, bevor ein gutes Foto von Euch aufgenommen werden soll.

a) Warm Up

Zum Reinkommen und Warmwerden stellt bitte einmal folgende Momente als Foto:

- Odysseus macht Ferien im 21. Jahrhundert
- Die Schafe der Zyklopeninsel haben Hunger

Ihr habt nun 30 Sek. lang Zeit. Überlegt Euch schnell, wer was spielt und stellt Euch auf zum Fotomachen. Auf 3-2-1 CHEESE habt Ihr die endgültige Pose als Gruppe gefunden. Haltet die Pose und kommt im Anschluss mit Euren Mitschüler*innen ins Gespräch dazu.

b) Lieblingsmomente

Entscheidet Euch nun innerhalb Eurer Gruppe für Eure Lieblingsszene aus ODYSSEUS.

Legt Euch innerhalb einer Minute fest und dann baut und post, was das Zeug hält! 3-2-1, CHEESE. Haltet Eure Posen und lasst Eure Mitstreiter*innen in der Klasse raten, welche Eure Lieblingsszene war! Begründet dann Eure Wahl und kommt gern ins Gespräch. Danach übernimmt eine nächste Gruppe.



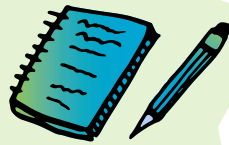


ODYSSEUS

30

Auswertung

Impulse zur Nachbereitung
von Odysseus



4. DIGITALE BASTELSTUNDE

zur Annäherung an: zur weiteren Erschließung und Vertiefung der Themen der ODYSSEE

Stoffe/ Ingredienzien: Kopiervorlagen im Schüler*innen-Satz
falls gewünscht und organisierbar: Handys oder Tablets der Schüler*innen

Dauer: ca. eine Schulstunde

Durchführung:

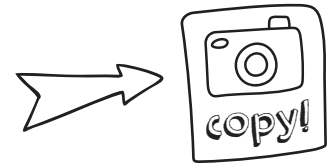
Teilen Sie die Kopiervorlagen der Folgeseite aus und lassen Sie Ihre Gruppe die Aufgabe möglichst mit Handy oder Tablet erledigen. Sollten nicht alle Schüler*innen ein Gerät besitzen oder dabei haben, lassen Sie Teams bilden.

Sollten Sie nicht am digitalen Lösen der Aufgabe interessiert sein, dann lassen Sie Ihre Schüler*innen digitale Konzepte anhand der Aufgabe erstellen.

Regen Sie Ihre Schüler*innen an, Fragen zu unserer Inszenierung ODYSSEUS z.B. auf dem zweiten Folgeblatt zu sammeln.

Fotografieren Sie mögliche Fragen ab
und schicken Sie sie gern an junges.studio@landesbuehnen-sachsen.de!

1/2 DIGITALE BASTELSTUNDE



Was Ihr braucht:

Spielanleitung, siehe unten nach Absprache mit Eurem Lehrer/ Eurer Lehrerin
Eure Handys oder Tablets/ PCs im Schulhaus

So gehts:

Enwerft in max. 2er-Teams ein GIF/ ein Meme zu folgenden Szenen, Sprüchen oder Thesen, die Ihr mit Odysseus in Verbindung bringt: Arbeitet mit Fotomaterial aus dem Internet oder erstellt selbst, mit Kostüm & Co. Foto- oder Bildgrundlagen dafür:

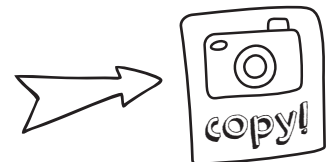
- Odysseus und die List mit dem trojanischen Pferd
- Odysseus Strafe
- Odysseus zurückgelassene Familie
- Odysseus auf großer Fahrt, mit Mannschaft
- Odysseus auf großer Fahrt, allein
- Odysseus bei den Zyklopen
- Odysseus bei der Zauberin Circe
- Odysseus und das Meerungeheuer
- Odysseus Rückkehr
- Odysseus, der große Held

Und jetzt umgekehrt:

Finde zu folgenden Vorgaben/Sprüchen passende Odysseus-Momente und gestalte dazu ein GIF oder ein Meme.

- FAIL!!!
- Läuft!/ Läuft bei mir!
- 20 Jahre weg von zu Hause...
- Wahre Liebe
- Groß bist du geworden!
- Und alle so: mäh.
- Riesig!
- Winke winke.
- Das wird jetzt kurz wehtun.
- Ich muss mich da jetzt reinsteigern!
- Man muss mich einfach liebenhaben.
- Beste Zeit forever.





junges.studio@landesbuehnen-sachsen.de

[illegible]

LABÖratorium

Theaterpädagogisches Begleitmaterial zur Inszenierung

ODYSSEUS

Der große Knall
Vertiefung



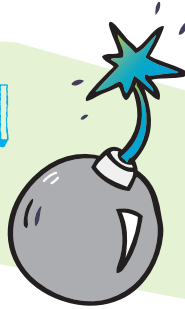
junges.studio


LANDESBÜHNEN
SACHSEN



Der große Knall

Vertiefung



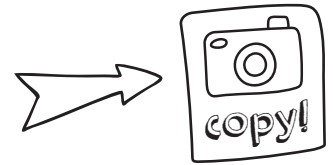
**zur thematischen Annäherung an die eigene Welt
und Identifikation mit dem ODYSSEUS-Stoff**

*Diese Anregung auf der Folgeseite eignet sich, um sie z.B. als Hausaufgabe
mit rauszugeben.*

Ihre Schüler*innen brauchen für diese spezielle Reise einen Tag lang Zeit,
um sich auf sich selbst und ihre Stadt einzulassen.

1/1 DER GROSSE KNALL

ODYSSEE DURCH DIE STADT



„Denn nichts ist doch süßer als unsere Heimat“

Homer (ca. 850 v. Chr.)

Nehmt Euch einen Tag und fühlt Euch wie ein Reisender, Fremder. Fangt früh am Morgen an, seid unterwegs in Eurer Stadt und nehmt Eure Stadt neu wahr: Was beobachtet Ihr, was seht, hört, riecht, erlebt Ihr? Schreibt, kritzelt, malt, skizziert Eure Erlebnisse stets sofort in Euer Notizbuch, das Ihr dabei habt.

Achtet auf SIRENEN-Momente: was auf Eurem Weg klingt gut bis betörend? Was vielleicht schrill bis nicht auszuhalten? Was auf Eurem Weg ist verführerisch?

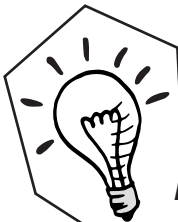
Achtet auf ZYKLOPEN-Momente: was seht Ihr in ferner Höhe? Ob Objekt oder Lebewesen, ob festverankert oder frei – egal. Alles, was größer ist als Ihr zählt hierfür.

Achtet auf CIRCE-Momente: was be- oder verzaubert Euch auf Eurem Weg?

Achtet auf SKYLLA-Momente: was erschrickt Euch, füllt Euch mit Unbehagen? Und/ oder: Was auf Eurem Weg trifft Ihr, was gleich sechsmal da ist oder wovon Ihr sechs Exemplare (auf-) sammeln könntet?

Was auch immer auf Eurer Odyssee durch Eure Stadt passiert:

Danach werdet Ihr sie mit anderen Augen sehen. Für mindestens die nächsten 20 Jahre. Viel Spaß, passt gut auf Euch auf und Leinen los!



Abschlussfrage zum Weiterdenken:

Welche schicksalhaften Geschichten werden in 2000 Jahren von uns heute/ aus der heutigen Zeit erzählt werden?

