

Materialienheft

Zanki Fransenohr (6+)



Eine Katzengeschichte nach dem Buch „Kleiner Kater – Große Welt“
von Rudolf Herfurtner

Die Geschichte

Zwei Kater, wie sie unterschiedlicher nicht sein könnten, treffen aufeinander: Zanki, der abgerissene Straßenkater und Fredo, die verwöhnte Hauskatze. Gegen seinen Willen ist Fredo von seinem „Herrchen“ nach Kreta in den Urlaub mitgenommen worden und findet hier alles grässlich. Und Zanki hat es leicht, den Stubenkater zu reizen und ihm sein Fressen abzuluchsen. Die Katzendame Turi aber finden beide toll und als sie in Gefahr gerät, tun sich die beiden gegensätzlichen Kater zusammen, um ihr zu helfen. Dass Fredo ein Angsthase ist, daran gibt es erst mal keinen Zweifel. Aber ist Zanki wirklich so mutig, wie er tut? Woran zeigt sich Mut? Am große Reden schwingen? Mut muss man vor allem haben, wenn es darauf ankommt. Dazu braucht es Herausforderungen, die nur das Leben selbst auf Lager hat und denen Fredo einfach noch nie begegnet ist. Vielleicht hat der verwöhnte Fredo keine Ahnung, aber wenn er wirklich gefordert ist, dann kann er viel mehr, als man ihm zutraut. Und Zanki ist vielleicht viel vorsichtiger, als er allen weismachen möchte. Zusammen sind die beiden jedenfalls ein unschlagbares Team, die der alten Weisheit recht geben: Es gibt nichts Gutes, außer man tut es!

Es spielen: *Panja-Kristin Rittweger & Horst Faigle (Musik)*

Regie: *Meike Kremer*

Komposition: *Horst Faigle*

Bühne: *Stefanie Hacker*

Kostüm: *Maria Pfeiffer*

Lichtdesign: *Anuschka Freund*

Rechte: *Verlag der Autoren, Frankfurt am Main*

Regieassistenz: *Nadiah Riebensahm*

Choreografische Beratung: *Alexandra Rauh*

Premiere: 29. Oktober 2011

Der Autor:

Rudolf Herfurtner schreibt vor allem für Kinder und Jugendliche.
Das Theater Mumpitz hat bereits zwei Theaterstücke von ihm inszeniert.
1994 als Uraufführung „Der Nibeljunge“
und 1997 „Gloria von Jaxtberg oder die Prinzessin vom Pfandlhof“.
Rudolf Herfurtner lebt in München.



Erzählschritte:

Zanki Katzanikis Fransenohr stellt sich vor.
Fredo – ein Kater aus Deutschland mit seinem Herrchen Herrn Schrödinger.
Zanki klaut Fredo das Futter.
Fredo jammert über den Futterdiebstahl – Schrödingers Warnung: Du lockst uns noch die wilden Hunde an.
Die Katze Turi Seidenschwanz taucht auf.
Turi will Fredo auf sich aufmerksam machen und übersieht die Hunde.
Die Hunde jagen Turi.
Fredo bemerkt die Hunde, ihm sträubt sich das Fell.
Turi flüchtet.
Zanki sagt zu Fredo, er habe die Hunde durch sein Geheul angelockt.
Zanki und Fredo machen sich auf den Weg, um nach Turi zu sehen.
Turi in der Falle - die Hunde haben Turi auf einen Baum getrieben und ihr den Fluchtweg abgeschnitten.
Zanki schmiedet einen Rettungsplan.
Der lange Weg zur Taverne auf dem Berg.
Die Köchin.
Der Fischdiebstahl.
Der lange Weg zurück.
Zanki schleicht sich an die Hunde an.
Der Streit der Hunde um den Fisch.
Fredo schubst Turi vom Baum.
Turi ist gerettet.
Der Glücksbaum.

Die Hauptperson: Zwei Kater und eine Katze

Die Katze zählt zu den beliebtesten Haustieren und wird seit etwa 9500 Jahren vom Menschen gehalten.

Was wisst ihr alles über Katzen?

Welche Katzenarten kennt ihr?

Geparden, Tiger, Löwen, Hauskatzen, Luchs, Panther, Puma usw.

Vertragen sich Hunde und Katzen?

Normalerweise gehen sich Hund und Katze aus dem Weg. Das Fluchtverhalten der Katze löst beim Hund einen Beutetrieb aus.

Trotzdem können die beiden in menschlicher Obhut friedlich nebeneinander leben und sogar die besten Freunde werden. Am einfachsten ist es, wenn zwei Jungtiere miteinander aufwachsen.

Die meisten Missverständnisse zwischen den beiden Hausgenossen kommen durch Kommunikationsschwierigkeiten zustande, benutzen sie doch unterschiedliche Sprachen und Verhaltensmuster. Bestes Beispiel: wedelt ein Hund mit dem Schwanz, ist er freundlich und offen.

Eine Katze äußert mit dem "Schanzwedeln" hingegen Missfallen, eine gewisse Aggressivität und Angriffslust. Kein Wunder, wenn es hier zu Problemen kommt.

Die wenigsten Probleme sind zu erwarten, wenn man gleichzeitig zwei Jungtiere ins Haus holt. Ihre Arglosigkeit und ihr Spieltrieb werden sie unbelastet aufeinander zugehen lassen, und sie lernen sich spielerisch verstehen und zu akzeptieren.

Könnt ihr vorspielen, wie sich eine Katze bewegt?

Wie setzt sie ihre Pfoten auf? Wie sieht ein Katzenbuckel aus?

(Unsere Patenklasse hat zur thematischen Begleitung im Kunstunterricht Katzenaugen gemalt. Wir finden, eine hervorragende Idee zum Übernehmen.)



Ein Spiel: Armer schwarzer Kater

Alle Spieler sitzen in einem Kreis. Zu Beginn des Spiels wird ein Spieler ausgewählt, der den Kater darstellt. Dieser krabbelt auf allen Vieren zu einer Person und maunzt diese an, um sie auszuwählen. Die Aufgabe des Auserwählten ist ziemlich einfach: Er muss lediglich den Kater streicheln (Wange, Kopf, Rücken) und drei mal „Armer schwarzer Kater“ sagen, ohne dabei zu lachen. Der Kater muss also versuchen, den ausgewählten Spieler mittels Grimassen, fauchen, miauen oder lustige Bewegungen zum Lachen zu bringen. Dabei muss er jedoch auf dem Boden bleiben und darf nicht reden. Ebenfalls ist es dem Kater untersagt, den Auserwählten zu kitzeln. Alle anderen Spieler dürfen sich gern über den Kater amüsieren, ohne Gefahr zu laufen, dass etwas passiert.

Schafft es der Kater nicht, muss er einen neuen Spieler auswählen und es bei ihm erneut versuchen. Schafft er es allerdings bei drei Personen nicht, darf der Kater von allen anderen Mitspielern durchgekitzelt werden. Bringt der Kater einen ausgewählten Spieler

aber zum Lachen, oder der Auserwählte kann "Armer schwarzer Kater" (wegen des unterdrückten Lachens) nicht klar aussprechen, so wird dieser zum neuen Kater und wird von den anderen durchgekitzelt, bevor er sich auf den Weg macht, um den nächsten zum Lachen zu bringen.



Noch ein Spiel: Katz und Maus

Die Kinder machen einen Kreis und halten sich an den Händen. Ein Kind ist die Maus und ein Kind die Katze. Die Maus befindet sich im Kreis, die Katze außerhalb. Die Katze ruft: "Ist die Maus zu Haus?" Die Kinder rufen: "Nein, erst um (z. B.) 5 Uhr!" Alle zählen laut bis fünf, dann muss die Maus den Kreis verlassen, und die Katze versucht die Maus zu fangen. Natürlich darf die Maus jederzeit in den Kreis zurück.

Es gibt von dem Spiel sehr viele Variationen, meistens kennen die Kinder das Spiel aus dem Kindergarten. (z. B. Katze ruft: "Ist die Maus zu Haus?" Kinder: "Ja!"

Katze: "Was macht sie grad?" Kinder: "Sie putzt sich die Zähne,..." Maus macht natürlich die passenden Bewegungen dazu. Wenn die Kinder rufen: "Sie läuft beim Bau raus", rennt die Maus unter den Armen der Kinder hindurch aus dem Kreis raus und die Katze muss sie fangen

Wo unsere Geschichte spielt. Die Insel Kreta.

Kennt ihr Griechenland?

Seid ihr schon einmal in Griechenland gewesen?



Kennt jemand die Insel Kreta?

Habt ihr einen griechischen Mitschüler?

Kennt ihr ein paar griechische Worte?

Ja	Nè
Nein	O`khi
Danke	Efharistò
Bitte	Parakalò
Entschuldigung	Sighnòmi
Guten Tag (Morgen)	Kalimèra
Guten Abend	Kalispèra
Gute Nacht	Kalinikta
Hallo	Yià sas
Es freut mich	Kéro poli
Wie geht es dir ?	Ti kànis?
Wie geht es euch ?	Ti kànete?
Gut, und dir ?	Kalà, esì ?

Wart ihr schon einmal griechisch Essen?

Welche Speisen kennt ihr?

Kater Frodo hat sich von Zanki das Essen klauen lassen, weil er eingeschlafen ist.

Seid ihr wach und aufmerksam?



Ein Spiel. Zublinzeln.

Es wird eine ungerade Anzahl Mitspieler benötigt. Z.B. sieben.

Sechs Mitspieler finden sich als Paare zusammen.

Ein Spieler jeden Paares sitzt vor seinem stehenden Partner. Der andere steht dahinter und hält seine Hände auf den Rücken.

Der einzelne Spieler sitzt allein auf einem Stuhl.

Dieser Spieler ist der „Wächter“. Er blinzelt einem der anderen vorne sitzenden Spieler zu.

Dieser „Angeblinzelte“ muss nun blitzschnell reagieren, zu dem „Wächter“ rennen und sich auf dessen Stuhl setzen.

Der Spieler dahinter versucht jedoch, seinen Partner schnell zu berühren, damit er nicht weglaufen kann.

Gelingt das Entkommen des Spielers, hat er nun einen anderen Partner (den bisherigen „Wächter“).

Der übrig gebliebene Spieler wird zum neuen „Wächter“ und das Spiel wird fortgesetzt.

Gelingt das Entkommen nicht, bleibt es beim bisherigen „Wächter“ und er versucht sein Glück von Neuem bei einem anderen Spieler, dem er zublinzelt.

Um das Spiel etwas abwechslungsreicher zu gestalten, können die Spieler nach gewisser Spielzeit die Rollen des „Weglaufenden“ und „Festhaltenden“ wechseln.

Aus Gegnern werden Freunde.

Was schätzt ihr an euren Freunden? Fallen euch zu eurer Freundin, eurem Freund drei gute Eigenschaften ein?

Kann man an jemanden, den man nicht leiden kann, auch gute Eigenschaften erkennen?

Ein Spiel: Zusammenarbeiten:

Siamesische Zwillinge:

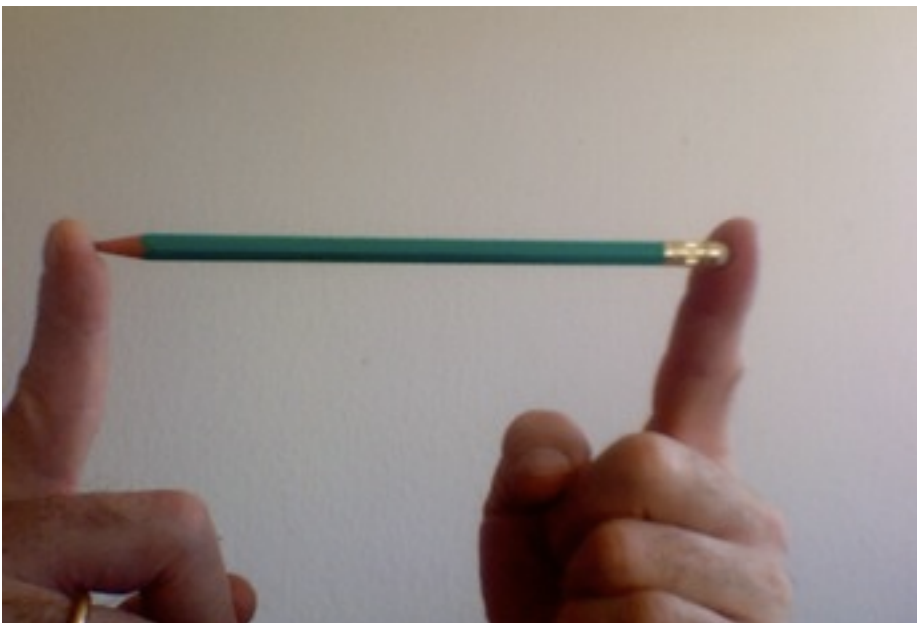
Zwei Spieler stellen sich Rücken an Rücken und müssen nun möglichst schnell einen Parcours bewältigen ohne die Berührung zu lösen.

Über einen Stuhl, unter einem Stuhl, unter einem Tisch, die Spieler müssen sich einmal auf den Boden setzen usw. Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Siamesische Zwillinge mit Stift.

Die gleiche Aufgabe, nur sind die Zwillinge durch einen Stift miteinander verbunden, der pro Spieler nur mit einem Zeigefinger gehalten werden darf.

Fällt der Stift, dürfen sich die Spieler erst weiterbewegen, sobald der Stift wieder zwischen den Fingern ist.



Ein Besuch im Theater

Was ist das Besondere am Theater?

Theater erfordert ein anderes Sehen als Kino oder Fernsehen. Den meisten Kindern und Jugendlichen sind Kino und Fernsehen mehr vertraut, als ins Theater zu gehen. Theater ist immer in 3D, wie ein Schüler einer dritten Klasse sagte. Doch fordert es in höherem Maße die Phantasie und Kreativität der Zuschauer. Der Zuschauer wird eingeladen, eigene Bilder aus dem, was auf der Bühne gespielt und erzählt wird, vor seinem inneren Auge entstehen zu lassen.

Spielfilme arbeiten mit einer aufwändigen Ausstattung und einer realistischen Darstellung des Geschehens. Schnelle Ortswechsel von Szene zu Szene sind für den Zuschauer gut nachzuvollziehen, da jeder der Spielorte „echt“ aussieht. Oft werden Personen, ihre Kostüme und die bespielten Orte so wirklichkeitsnah wie möglich gezeigt, und es wird versucht, Geschichten möglichst realistisch zu erzählen. Das Theater Mumpitz und auch viele andere Theater arbeiten dagegen oft mit einem einzigen Bühnenbild: Verschiedene Handlungsorte werden angedeutet: über Licht, Ton, Kostüm, Requisiten und natürlich über das Spiel der Schauspieler. Häufig spielen die Schauspieler – im Gegensatz zum Film – mehrere Rollen – auch ohne, dass sie dafür das gesamte Kostüm wechseln: Sie unterscheiden die Rollen durch ihre Spielweise voneinander, durch ihre Erzählhaltung oder durch einfache Zeichen, z. B. ein einzelnes Kostümteil. Kater Fredo wurde z.B. durch die Brille dargestellt.

Könnt ihr Szenen aus dem Theaterstück nachspielen?

Wie Fredo jammert oder von dem Bus überfahren wird?

Wie ihm das Herz in die Hose sinkt?

Wer kann die Herzgeräusche dazu machen?

Wer kann imitieren, wie Zanki spricht und angibt?

Wir hoffen, Ihnen ein paar gute Anregungen gegeben zu haben und wünschen viel Spaß und Freude beim Vor- und Nachbereiten des Theaterbesuches.

Ihr Theater Mumpitz