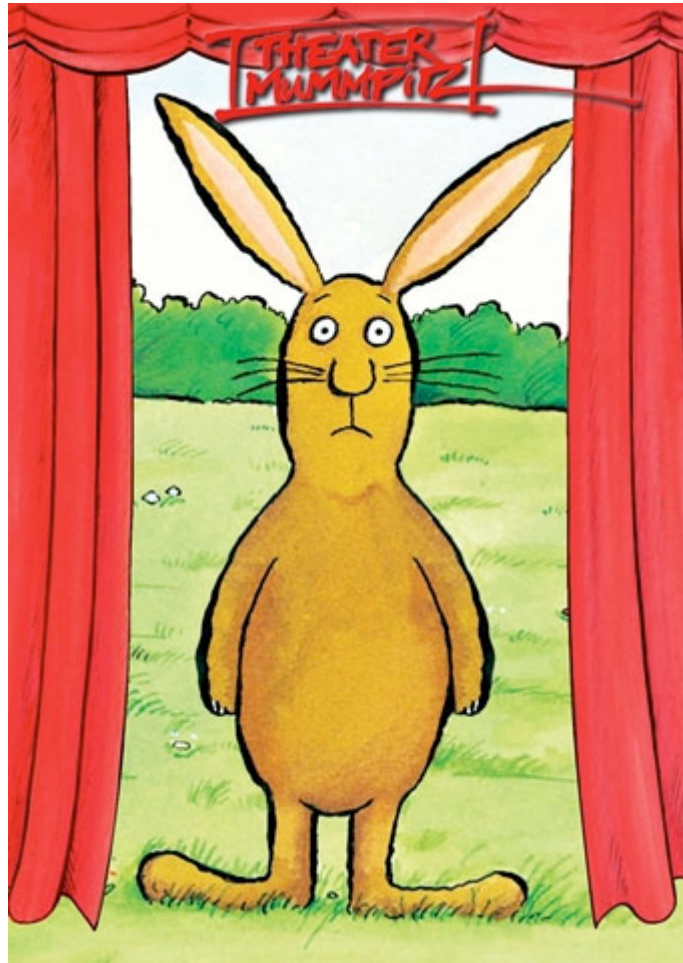


Liebe Erzieherinnen und
Erzieher, liebe Lehrerinnen
und Lehrer!

Diese Materialien sollen Ihnen
einige Anregungen geben, wie
man den Vorstellungsbesuch
von

He Duda! sinnvoll vor- und
nachbereiten kann.

Es greift Themen aus dem Stück
auf und schlägt Spiele vor, die
Lust auf das Theater und das
mutige Kaninchen He Duda!
machen.



He Duda!

Nach dem gleichnamigen Bilderbuch von Jon Blake und Axel Scheffler

Für die Bühne bearbeitet von Michael Bang, Andrea Maria Erl und Panja-Kristin Rittweger

Uraufführung: 30. Oktober 2010 im Theater Mumpitz

Es spielen: Panja-Kristin Rittweger und Michael Bang

Regie: Andrea Maria Erl

Bühne und Ausstattung: Stephanie Hacker

Kostüme: André Schreiber

Regieassistent: Julius Semmelmann

Musik: Robert Stephan

Inhalt:

Mücke und Koriander sind mit ihrer kleinen Wanderbühne Koriander und Co. zu Gast im Theater Mumpitz. Nachdem einige technische Probleme geklärt sind, machen sich die beiden daran, die Geschichte von *He Duda!* zu erzählen. Dazu benutzen die beiden Theatermacher alles, was sie liebevoll vorbereitet haben und was sich so in ihrer Nähe finden lässt. Und schon beginnt die Geschichte:

He Duda! ist ein Kaninchen, das nicht weiß, dass es ein Kaninchen ist.

Darum ist für *He Duda!* auch nichts selbstverständlich: wer bin ich, was soll ich essen, wo soll ich wohnen? Das alles sind Fragen, die sich das Kaninchen stellt und die es durch Ausprobieren herauszufinden versucht.

Es entscheidet sich, wie ein Vogel auf dem Baum zu leben und wie ein Eichhörnchen Eicheln zu essen. Nur eine Frage lässt sich gar nicht klären: wozu sind die großen Füße gut, die es hat?

Als eines Tages das gefährliche Wiesel *Lange Luda* kommt, sind die anderen Kaninchen in heller Aufregung und rufen auch *He Duda!* zu, es solle sich schnell verstecken. Aber *He Duda!* weiß nicht, warum es sich verstecken sollte. Und so interessiert es sich vor allem dafür, was *Lange Luda* für ein Tier ist, wo es lebt und was es denn so isst. *Lange Luda*'s Antwort

„Kaninchen wie dich!“ führt dazu, dass *He Duda!* endlich erfährt, dass es ein Kaninchen ist und gleichzeitig, wozu es seine großen Füße gebrauchen kann: mit der Hilfe seiner Füße gelingt es, *Lange Luda* zu vertreiben.

So wird *He Duda!* von den anderen Kaninchen gefeiert und man erklärt ihn zum Helden. Das allerdings stiftet nur Verwirrung bei *He Duda!*: ist es nun ein Held oder ein Kaninchen?

Wenn man nicht weiß, wer man ist

Ein Spiel für etwas ältere Kinder, die schon lesen können:

Heftet jedem Kind einen Zettel auf die Stirn, auf dem der Name eines Tieres steht oder das jeweilige Tier deutlich abgebildet ist. Nur derjenige, der den Zettel auf der Stirn hat, weiß nicht, wer er ist und muss durch Fragen versuchen herauszufinden, um welches Tier es sich bei ihm handelt. Die Fragen dürfen nur mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden. Zum Beispiel: Fresse ich Gras? Lebe ich im Dschungel? Kann ich fliegen? Wenn ein Kind lange nicht errät, wer es ist, können die anderen pantomimisch darstellen, um welches Tier es sich handelt oder die Laute des Tieres nachahmen.

Für etwas jüngere und etwas ältere Kinder:

Ein Kind steht in der Mitte und verzaubert die Kinder in Tiere: „Abra-kadabra, ihr seid alle... Elefanten!“. Sofort laufen alle Kinder als Elefanten durch den Raum. Doch der Zauberer sieht sich das nur eine Weile an, dann verzaubert er die Kinder in Affen, Schlangen, Pferde, Mäuse, Kaninchen, Wiesel,...

Anregung:

Die anderen brauche ich, um zu wissen, wer ich bin, wo gehöre ich hin und wie ich mich „normal“ verhalte.
Überlegt euch einmal, was ihr alles seid: Menschen, Kinder, Jungen, Töchter, Enkel, Freundinnen, Fußballspieler, ...
Was fällt euch noch ein?

Der Nutzen von großen Füßen

Wozu braucht ihr eure Füße?

Zieht als erstes eure Schuhe aus:



Wie könnt ihr mit euren Füßen laufen?

Probiert aus, wie es ist, nur auf Zehenspitzen, nur auf den Hacken oder nur auf den Seiten zu gehen!

Macht Trippelschritte und Riesenschritte, geht rückwärts und seitwärts. Hüpf mit beiden Füßen gleichzeitig und hüpf auf nur einem Fuß. Geht das mit dem einen Fuß besser als mit dem anderen?

Stampft so laut ihr könnt und dann geht ganz leise.

Bindet eure Füße zusammen und bindet jeweils einen Fuß von euch und einen von einem anderen Kind zusammen. Versucht, so zu laufen. Geht das?.

Könnt ihr eure Füße noch zu anderem gebrauchen als zum Laufen?

Setzt euch gegenüber voneinander und lasst eure Füße sich gegenseitig kennen lernen. Könnt ihr mit euren Füßen etwas erzählen?

Versucht mit den Füßen etwas zu malen, können sie einen Stift halten?

Nehmt eure Füße als Regenschutz und haltet sie über euren Kopf! Oder als Sonnenschutz?

Könnt ihr eure Füße gebrauchen, um euch zu wehren? Habt ihr schon mal mit ihnen getreten? Können sie auch streicheln?
Zu was könnt ihr eure Füße noch gebrauchen?

Malt eure Füße mit Fingerfarbe an und macht Abdrücke auf Papier. Wer hat die größten Füße?

Macht euch einen eigenen Barfuß-Parcours:

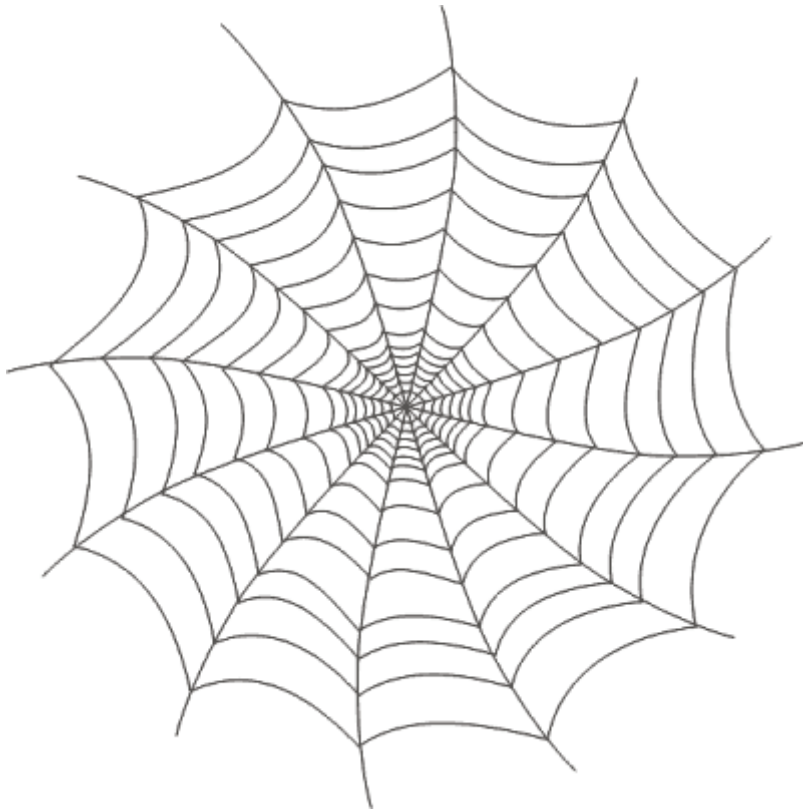
Wie läuft es sich auf Pappe, Styropor, auf Sand, auf raschelnden Blättern im Herbst oder auf Erbsen, die ihr in einen Kasten legt? Sicher fällt euch noch vieles ein!



Wie sehen die Füße eines Kaninchens aus?

Wo können Tiere wohnen?

Was gibt es für Orte, an denen Tiere zu Hause sind? Denkt an Maulwürfe, an Tiger, an Vögel und Bären, an Katzen und Kaninchen, Regenwürmer und Ameisen, an Fische, Kühe, Wiesel und Affen!



Wo würdet ihr gerne wohnen? Denkt euch einen Platz aus, an dem ihr gerne zu Hause wärt. Das kann eine Höhle oder ein Baumhaus sein, ein Zelt oder ein Wald oder etwas ganz anderes...

Nehmt euch Tücher oder Decken und zieht euch in eine Ecke des Raumes zurück. Versucht, euch euer „Traum-Zuhause“ vorzustellen und wie ihr dort lebt, esst, schlaft, Besuch bekommt und was ihr sonst noch alles so zu Hause macht.

Erzählt den anderen von eurem Zuhause und ladet sie zu euch ein.

Was essen Tiere?

Von welchen Tieren wisst ihr, was sie gerne essen? Was fressen Wiesel, wovon ernähren sich Kaninchen? Sind sie Fleischfresser oder nicht?

Was ist euer Lieblingsessen? Warum mögt ihr es gern? Könnt ihr den anderen beschreiben, was ihr daran so mögt? Ist es nur der Geschmack oder auch wie es sich anfühlt und wie es aussieht?

Stellt pantomimisch dar, wie ihr gerade euer Lieblingsessen esst und lasst die anderen Kinder raten, was es ist (denkt dabei daran, ob man zum Essen Messer und Gabel, Löffel oder nur die Hände gebraucht. Ist es heiß oder kalt, flüssig oder fest,...)





He Duda – zu wem sagt man das?

Was verbindet ihr mit den Tieren „Wiesel“ und „Kaninchen“. Welche Eigenschaften haben diese Tiere, was fressen sie, wo wohnen sie, wer sind ihre Freunde und wer ihre Feinde?

Malt das erste, was euch zu der Vorstellung einfällt!

Gebt den Bildern Titel und zu beschreibt, was in der jeweiligen Situation passiert. Welche Gefühle haben die Beteiligten auf dem Bild? Wenn sie reden könnten, was würden sie gerade sagen?

Vielleicht habt ihr auch Lust, Hu Duda! und Langes Luda zu malen, auszuschneiden und auf eine Pappe zu kleben. Wenn ihr euch dann noch ein kleines Theater bastelt, könnt ihr die Geschichte nachspielen oder die beiden ganz andere Sachen erleben lassen. Vielleicht freunden sie sich bei euch sogar an?

Was braucht ihr noch um Theater zu spielen?

Denkt an Licht und Musik und andere Dinge, die ihr für eure Geschichte braucht. Vor allem aber vergesst die Zuschauer nicht!

P.S. Das Theater Mumpitz freut sich natürlich auch über Rückmeldungen der Kinder!

Wir hoffen, Sie konnten die Anregungen nutzen und umsetzen! Zum Schluss noch einige Informationen für die Erwachsenen:

Wandertheater

Wanderbühne ist die Bezeichnung für eine aus professionellen Schauspielern bestehende, umherziehende deutschsprachige Theatertruppe, die zwar über einen eigenen Fundus, nicht aber über eine feste Spielstätte verfügte.

Sie hatten sich im 17. Jahrhundert als Gegenstück zu den Hoftheatern der Fürsten herausgebildet. Die Leitung hatte ein Prinzipal inne, ein Theaterunternehmer, der organisatorischer und künstlerischer Leiter war, für Disziplin sorgte und neue Stücke wählte.

Für spezielle Bereiche wie das Bühnenbild, die Spezialeffekte oder die Organisation der technischen Abläufe, hatte eine Wandertruppe unter Umständen einen eigenen Theatermeister.

In Dörfern wurden die Aufführungen meist als Freilichttheater auf Holzbühnen von Märkten oder Plätzen veranstaltet, während in größeren Ortschaften die Möglichkeit bestand, in Wirtshäusern, Scheunen und ähnlichen Örtlichkeiten aufzutreten.

Die privaten Wandertruppen orientierten sich bei ihrem Spielbetrieb fast ausschließlich am amüsierfreudigen und oft ungebildeten Publikum. Um das Publikumsinteresse nicht zu verlieren, mussten die Wandertruppen regelmäßig neue Stücke aufführen. Dies bedingte, dass man sich nur grob an die dichterischen Vorlagen hielt oder sie ganz und gar wegließ und improvisierte, da die Zeit nicht reichte, um beständig neue Stücke im Ganzen einzustudieren.

Es war üblich, dass Schauspieler das Puppenspiel beherrschten, weil es beengte Raumverhältnisse oft nicht zuließen, auf großer Bühne zu spielen. Puppenspiele gehörten zum Schlechtwetterprogramm.

Redewendungen zu Wieseln

„Flink wie ein Wiesel“

Der Ausdruck „Flink wie ein Wiesel“ sagt aus, was auch tatsächlich so ist: Wiesel sind sehr schnell und wendig.

Redewendungen zu Hasen

Kennt ihr Redewendungen mit Hasen (zu Kaninchen gibt es keine?)?

Uns sind ein paar eingefallen, wisst ihr, was sie bedeuten?

„Mein Name ist Hase, ich weiß von nichts.“

Die Redensart: *Mein Name ist Hase, ich weiß von nichts* wird auf eine Begebenheit in Victor von Hases Studienzeit zurückgeführt. Er wurde 1854/55 vor dem Universitätsgericht der Fluchthilfe angeklagt. Hase sagte zu Beginn der Gerichtsverhandlung: „Mein Name ist Hase; ich verneine die Generalfragen; ich weiß von nichts.“ Das wurde zunächst unter Studenten zu einem geflügelten Wort, hatte mit dem Tier aber ursprünglich nichts zu tun.

„Du bist ein Hasenfuß!“

Im Mittelalter bezeichnete *hasen vûz* einen schnellen Läufer und betonte noch nicht die Furchtsamkeit des Hasen. In dieser positiven Bedeutung ist es bis in die heutige Zeit in dem Ausdruck „*hare-foot*“, der einen guten Sportler bezeichnet, bewahrt. Die Verwendung des Wortes Hasenfuß als Bezeichnung für einen ängstlichen oder feigen Menschen ist seit dem 18. Jahrhundert belegt.

„Meister Lampe“

Meister Lampe ist die Bezeichnung für einen Hasen, wie sie im altdeutschen Sprachgebrauch und in Fabeln und Märchen verwendet wird. Ursprünglich trugen die meisten Tiere in den Fabeln männliche Vornamen: Der Hase hieß Lamprecht, der Fuchs Rewineke (norddeutsche Form von Reinhard), der Bär Petz (Koseform von Bernhard) usw. Die Verkürzung von Lamprecht zu "Lampe" wurde sicherlich gefördert durch die Beobachtung, dass bei rennenden Feldhasen sich ihr (im Vergleich zum Hauptfell) helleres Unterfell am Hinterteil sichtbar in die Luft hebt. Wenn sich der Hase vom Betrachter entfernt, entsteht so der Eindruck eines ständigen Aufleuchtens, was an eine Lampe erinnert. In der Jägersprache wird der helle Fleck des Hasenschwanzes als Lampe bezeichnet.