



MATERIALMAPPE ZUR THEATERPÄDAGOGISCHEN VOR- UND NACHBEREITUNG

## INHALTSVERZEICHNIS

Wer wir sind | Theater Lakritz & theater die stromer 3 - 4

Das Stück | Der Waschlappendieb 5

### MATERIAL ZUR VORBEREITUNG

Worum könnte es gehen? | Erzählkreis 6

Ins Spiel kommen | Waschlappendieb\*innen am Werk 6

### MATERIAL ZUR NACHBEREITUNG

Was haben wir gesehen? | Verbales Erinnern und Vertiefung des Themas 7

Körperliches Spiel | Zeitlupenrennen 7

Ein Brettspiel | Der Washtag 8 - 10

---

### Kontakt

Theater Lakritz & theater die stromer

Goebelstraße 21 | 64293 Darmstadt

06151 - 950 7 955 | kontakt@theater-lakritz.com

06151 – 906 7 960 | mail@theater-diestromer.de

© Theater Lakritz 2024

## WER WIR SIND - DAS THEATER LAKRITZ

Unsere Leidenschaft ist es, Geschichten zu erzählen und spürbar zu machen, zu spielen und Andere zum Spielen zu verführen; die Phantasie unserer Zuschauer\*innen zu wecken und sie auf eine Reise zu schicken, von der sie mit funkelnden Schätzen im Gefieder wieder heimzukehren vermag.

Wir möchten verzaubern und verzaubert werden, einladen den Blick zu öffnen auf so viel Welt ...

Wir sind ein freies Theater mit einem künstlerischen Schwerpunkt im Bereich Kindertheater und Erzähltheater und einem ausgedehnten theaterpädagogischen Tätigkeitsbereich.

Übersetzt heißt das: Wir sind ein Haufen hoffnungsvoller Spinner\*innen, die sich zusammengetan haben, um darstellende Kunst für Kinder zu machen. Das machen wir mit voller Leidenschaft, großem Engagement, dickem Fell und Abenteuerlust seit dem Jahr 2000.

Wir haben in Darmstadt unsere Zentrale, von der wir aus unsere Arbeit koordinieren, mit dem Theater Moller Haus eine Heimatbühne, in der wir knapp die Hälfte unserer Vorstellungen geben und ein buntes und lebendiges Netzwerk aus Kolleg\*innen, Veranstalter\*innen und unserem großartigen Publikum.

Theater Lakritz ist Mitglied des Landesverbandes professioneller freier Theater (LaProf), der Freien Szene Darmstadt e.V. und der Assitej Deutschland.

Wir sind ein mobiles Theater mit einem aktuellen Repertoire von zehn Stücken und zahlreichen theaterpädagogischen Angeboten.

Unsere Stücke sind als mobile Produktionen konzipiert und gerne packen wir unsere Koffer und spielen unsere Produktionen vor Ort in Ihrer Schule, in Ihrem Theater, in Ihrem Kulturzentrum.

Zu allen Stücken gibt es Materialmappen und die Möglichkeit theaterpädagogische Workshops zur Vor- oder Nachbereitung zu buchen.

Der Schwerpunkt unserer Gastspieltätigkeit liegt in Hessen und unsere Arbeit wird vom Hessischen Ministerium für Wissenschaft und Kunst gefördert, aber auch darüber hinaus sind und werden wir gebucht. Wir freuen uns mit Ihnen ins Gespräch zu kommen.

Gesellschafter\*innen: Björn Lehn und Julia Lehn

## WER WIR SIND - DAS THEATER DIE STROMER

Wir, das theater die stromer, sind eine mobile, professionelle, freie Theatergruppe aus Darmstadt und arbeiten seit 1994 mit Unterstützung verschiedener Musiker\*innen, Bühnenbildner\*innen und Regisseur\*innen an einem Theaterrepertoire für Kinder im Alter von 3 – 12 Jahren.

Wir entwickeln, erzählen und spielen Geschichten, die Grundprobleme der Lebenswelt von Kindern aufgreifen und aufgrund der ästhetischen Umsetzung Kinder, wie Erwachsene ansprechen und in Bann ziehen.

Wir haben mit den Jahren einen eigenen Spielstil entwickelt. Unsere Stücke sind schräg und komisch, haben Witz, Charme und Tiefgang und sind sehr bildhaft. Wir arbeiten mit verschiedenen Stilmitteln (Erzähltheater, Improvisation, Spurensicherung, verschiedene Genre) und experimentieren mit anderen künstlerischen Ausdrucksformen (Film, Musik, Tanz).

Wir haben ein Netzwerk im Verbund mit Kolleg\*innen (Freie Szene Darmstadt, Theater Moller Haus, La PROF, LAG Süd-West) und mit Veranstalter\*innen.

Wir gastieren in Theatern, Bürgerhäusern, Kindergärten und Grundschulen, in kleinen Dörfern und großen Städten, von Flensburg bis Bregenz, von Stuttgart bis Saarbrücken und vor allem auch in Hessen. Wir initiieren in Zusammenarbeit mit Stadtteilorganisationen, Vereinen und Schulen Theaterkultur vor Ort, um Kultur und ästhetische Bildung für Menschen zu initiieren, die den „klassischen Gang“ ins Theater scheuen.

*„Die Stromer zeigen bestes Kindertheater, stimmig, kurios, intelligent, witzig und wunderschön anzusehen.“*  
Frankfurter Rundschau

Gesellschafter\*innen : Thomas Best und Birgit Nonn

## DAS STÜCK – DER WASCHLAPPENDIEB



Victorius kann es nicht fassen: Seit Tagen verschwinden auf seltsame Weise Waschlappen von seiner Wäscheleine! Sogar seinen Lieblingswaschlappen hat es schon erwischt. Um den Dieb auf frischer Tat zu ertappen, heckt Victorius einen schlaun Plan aus. Auf der Suche nach dem geheimnisvollen Dieb begegnet er Lizzy, einer quirligen Maus. Kann Lizzy Victorius helfen? Ein turbulentes Abenteuer beginnt.

„Der Waschlappendieb“ ist eine mit viel Liebe zum Detail und Einfühlungsvermögen in Szene gesetzte, spannende und humorvolle Detektivgeschichte.

Das Stück vom *theater die stromer* ist ein Klassiker des Kindertheaters in der Rhein-Main-Region und viele Erwachsene die heute in unsere Vorstellungen kommen, haben das Stück selbst bereits als Kinder gesehen.

Mit der etappenweisen Umbesetzung wurde das Stück in das Repertoire des Theater Lakritz aufgenommen, auf das noch viele Generationen mit Lizzy und Victorius durch die Waschküche stromern können!

Dauer: ca. 50 min

Ein Theaterstück für Menschen ab 3 Jahren. Besonders empfohlen für Kindergarten und Vorschule

### **Ensemble**

Regie Originalfassung: Utz Bender

Regie Umbesetzung und Neubearbeitung: Birgit Nonn

Schauspiel: Andreas Konrad | Julia Lehn

Musik: Utz Bender

Fotos: Anna Lehn

Grafik und Layout: Simone Feuerbach

## Vor dem Theaterbesuch

### WORUM KÖNNTE ES GEHEN? | Fragen an die Gruppe im Erzählkreis

*Was ist Theater?*

*Wer war schon einmal im Theater?*

*Worum könnte es in diesem Theaterstück gehen?*

*Welche Assoziationen weckt der Name des Stückes?*

*Was ist auf dem Plakat zu erkennen?*

### WASCHLAPPENDIEB\*INNEN AM WERK | Ins Spiel kommen

→ *Spiel im Raum, Dauer ca 15 Minuten, Material: Stoffreste oder ähnliches und spannende Musik*

Alle Kinder sitzen im Raum verteilt im Schneidersitz und legen ein Stück Stoff hinter sich auf den Boden. Wenn das Spiel beginnt schließen sie die Augen.

Je nach Gruppengröße werden 2- 4 Kinder ausgewählt, die in dieser Runde Waschlappendieb\*innen sind. Die Dieb\*innen schleichen zu einer Musik durch den Raum und schnappen sich heimlich je einen „Waschlappen“ von einem Kind.

Die Musik wird nun leiser, das ist das Signal für die Dieb\*innen sich mit ihrer Beute an den Rand zu stellen. Die Musik wird ausgeschaltet und die Spielleitung fragt die Kinder, wer glaubt, dass der Waschlappen entwendet wurde. Die entsprechenden Kinder melden sich (immer noch mit geschlossenen Augen).

Wer recht hatte, darf Waschlappendieb\*in werden und das ertappte Kind setzt sich auf den Boden zum Rest der Gruppe und legt ebenfalls einen Waschlappen hinter sich.

Und jetzt heißt es...Pst....nicht erwischen lassen!



## Nach dem Theaterbesuch

### WAS IST NOCH IM KOPF? | Verbales Erinnern

Die Gruppe sitzt im Erzählkreis.

Nacheinander darf jedes Kind eine Sache sagen, die am meisten in Erinnerung geblieben ist.

Das kann ein Lieblingsmoment sein, ein Gefühl, Musik etc.

Es wird nicht von der Gruppe kommentiert, was die anderen Kinder sagen.

### ES TUT MIR LEID | Vertiefung des Themas

Lizzy versucht ihren Fehler wieder gut zu machen und entschuldigt sich bei Victorius mit einem selbstgemachten Riesen-Waschlappen.

Haben die Kinder auch schon einmal einen Fehler gemacht?

Wie haben sie sich entschuldigt?

Wie kann man Entschuldigung sagen?

### ZEITLUPEN RENNEN | Körperliches Spiel

Lizzy bewegt sich gerne mal in Zeitlupe. Mögen die Kinder das auch?

In diesem Wettrennen der besonderen Art geht es darum, sich so langsam wie möglich zu bewegen.

Die Kinder stellen sich in Kleingruppen von bis zu 6-7 Kindern an die Startlinie.

Der Rest der Gruppe ist das Publikum am Rand und kommt in der nächsten Runde dran.

Auf das Signal der Spielleitung hin, beginnt das Wettrennen in Zeitlupe.

Alle Bewegungen sind langsam, auch die Mimik ist im Zeitlupen-Modus. Das ist gar nicht so leicht.

Das Publikum darf die Läufer\*innen pantomimisch anfeuern – natürlich auch in Zeitlupe.

Hier geht es nicht darum, als erste Person ins Ziel zu kommen sondern die Zeitlupe voll auszukosten.

#### Variante: Lava-Hände

Bei diesem Wettrennen wird mit unfairen Mitteln gespielt - Die Spieler\*innen haben Lava-Hände.

Wenn sie ihre Gegenspieler\*innen damit berühren, fallen sie voller Schmerzen zu Boden.

Natürlich auch alles in Zeitlupe. Dann heißt es wieder aufstehen und weiter geht es.

Am Ende darf natürlich eine Versöhnung in Zeitlupe nicht fehlen.

#### Tipp:

Wenn die Gruppe noch etwas unerfahrener ist, kann es hilfreich sein, das Zeitlupen-Rennen mit der

**Spiegelübung** einzuleiten. Hierbei wird eine ruhige Musik angemacht und je 2 Kinder stellen sich voreinander. Hier ist ein Kind der Spiegel und ahmt alles nach und das andere Kind ist der Mensch vor dem Spiegel und gibt alles vor. Damit die Bewegungen nachgeahmt werden können, ist es hier nämlich auch wichtig, langsame und fließende Bewegungen zu machen.

Nach ca 5 Minuten werden die Rollen getauscht.

Diese Übung eignet sich auch gut zur Entspannung nach einer Einheit.

## **DER WASCHTAG | Ein Brettspiel**

Lizzy und Victorious haben sich zum Glück wieder vertragen und verbringen die Waschtage nun ohne Waschlappendiebstahl gerne zusammen. Wer schafft es als erstes in die Waschküche?

So geht es:

Ziel ist es als erste Person vom Startfeld runter in den Keller zur Waschküche zu gelangen.

Die Spieler\*innen können entweder Lizzy oder Victorious sein.

Es wird gewürfelt und dann die Anzahl der Augen auf den Feldern nach vorne gezogen.

Doch Lizzy und Victorious müssen unterwegs je 3 Waschlappen einsammeln. Diese Felder müssen, genau wie die Waschküche, mit der genauen Würfelzahl erreicht werden.

Auf den Aktionsfeldern wird es außerdem besonders spannend. Hier kann alles passieren.

Das sind die roten Felder. Wer auf das Aktionsfeld kommt, zieht eine Aktionskarte.

Wenn alle Karten leer sind, werden sie neu gemischt.

Eurer Kreativität sind auch keine Grenzen gesetzt, das Spiel mit eigenen Aktionskarten zu ergänzen.

So bleibt es spannend.

„Rauschmeißen“ müssen wir uns bei diesem Spiel nicht. Auf den Feldern ist genug Platz für alle.

Wer zuerst „Washtag“ sagt, darf mit dem Würfeln beginnen.

Achtung....1,2,3....Washtag!

Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

**Material und Vorbereitung:**

Schneidet die grauen Aktionskarten aus und legt sie verdeckt auf den Tisch. Lest sie am besten nicht vorher durch, dann bleibt es aufregender.

Der Nachfolgende Spielplan besteht aus zwei Hälften. Setzt sie zusammen.

Um das Spiel langlebiger zu machen, können der Spielplan und die Aktionskarten auch laminiert oder auf Pappe geklebt werden.

**Zusätzliches Material:**

Ein Würfel und eine Spielfigur pro Spieler\*in aus einem beliebigen anderen Spiel

Viel Spaß!



Zähle 8 Dinge auf, die man in einer Waschküche finden kann. Zur Belohnung darfst du 3 Felder vorrücken.

Lizzy kann sehr gut schleichen. Kannst du das auch? Schleiche einmal ins Zimmer nebenan und wieder zurück.

Puh, Victorious war ganz schön ärgerlich, als sein Lieblingswaschlappen weg war. Zeige dein grimmigstes Gesicht.

Victorious liebt seinen neuen Waschlappen. Hast du auch schon einmal ein besonderes Geschenk bekommen? Erzähle davon.

Lizzy kann ganz schön unschuldig schauen, obwohl sie etwas angestellt hat. Hihi. Zeige dein unschuldigsten Gesichtsausdruck.

Victorious hat versucht als Detektiv den Fall zu lösen. Was brauchen Detektiv\*innen alles für ihre Arbeit? Zähle 5 Dinge auf. Dafür darfst du dann auch 2 Felder vor.

Oh nein! Du bist im Wäschekorb stecken geblieben. Nächste Runde darfst du nicht würfeln.

Lizzy liebt ihre Kekse. Was ist dein Lieblingsessen? Erzähle es den Mitspieler\*innen.

Victorious liebt seinen Fotoapparat. Stellt euch alle für ein Gruppenfoto auf und lächelt in die unsichtbare Kamera.

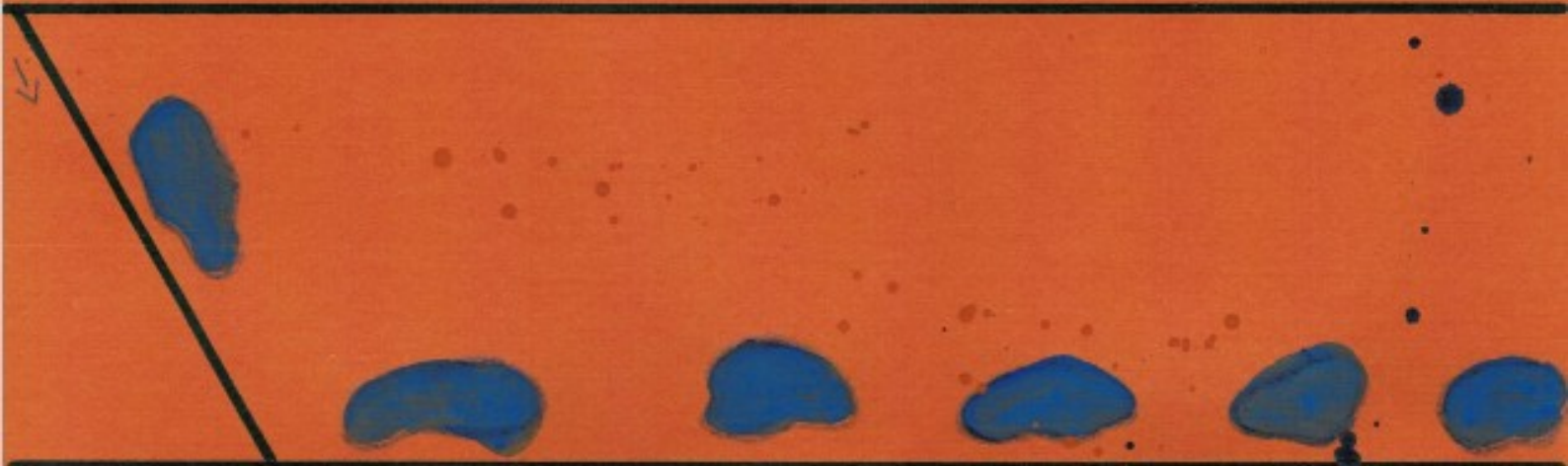
Lizzy hütet allerlei Geheimnisse in ihrem braunen Koffer. Hast du auch eine Schatztruhe? Wenn du möchtest, dann erzähle davon.

Lizzy hat sich gut vor Victorious versteckt. Deine Mitspieler\*innen sollen sich nun im Zimmer verstecken während du bis 20 zählst. Die Person, die zuletzt gefunden wird, darf 2 Felder vor.

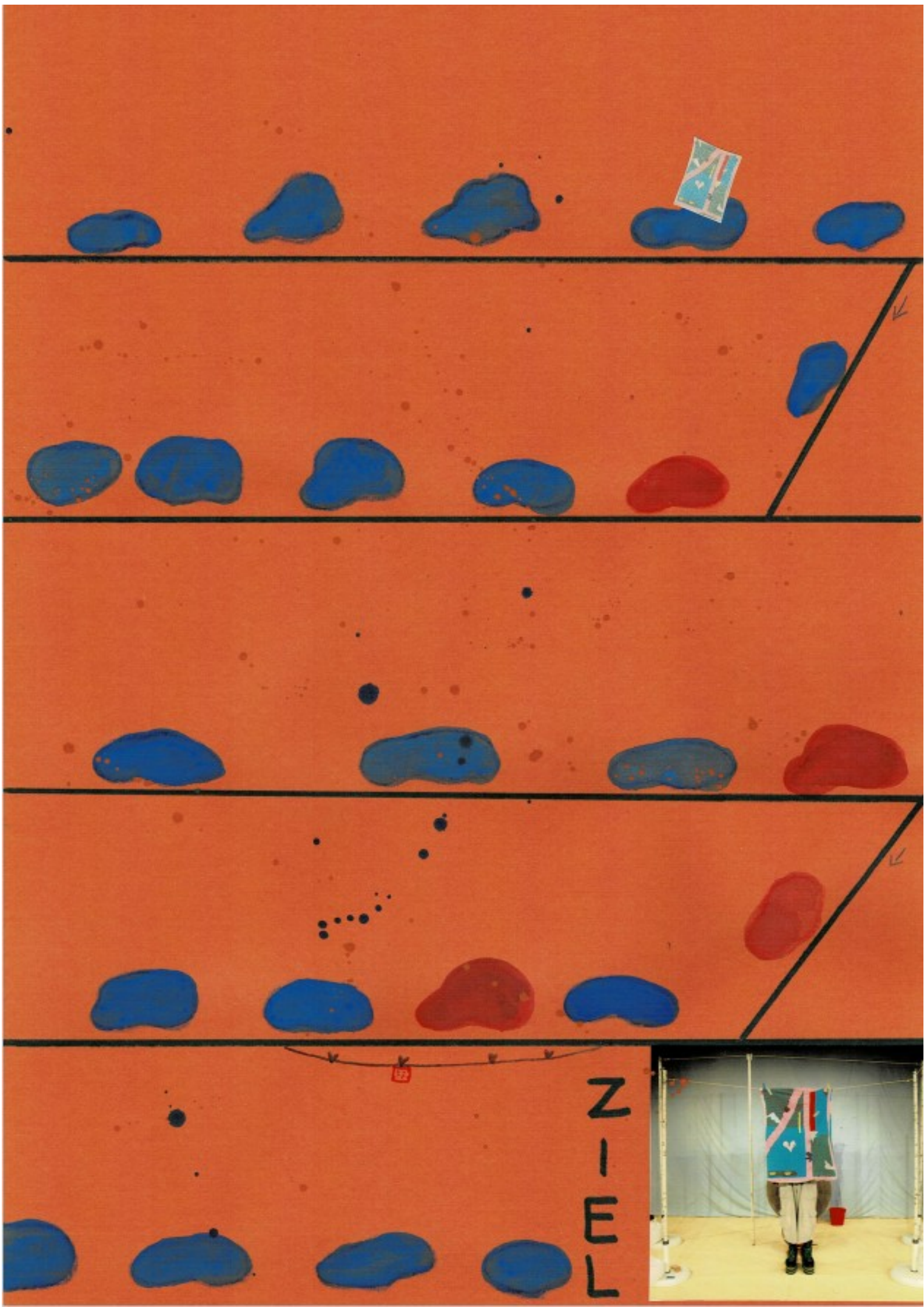
Was hat dir an der Geschichte von Lizzy und Victorious am besten gefallen? Erzähle es deinen Mitspieler\*innen.



S  
T  
A  
R  
T







ZIELE

