

KINDER



THEATER

Familienstück mit Musik

ab 3 Jahren



Materialmappe **LIESELOTTE LAUERT**

von Alexander Steffensmeier
mit Musik von Christoph Eisenburger

Premiere: 03. November 2018
Mobil unterwegs ab September 2018

Aufführungsdauer: ca. 30 Minuten

www.dasda.de

INHALT

Vorwort	3
DAS DA KINDERTHEATER	4
Besetzungsliste	5
Das Stück / Impulsfragen	6
Der Regisseur Achim Bieler im Interview	7
Spielideen	8
Warm-Up	8
Stimme und Körper	10
Bodypercussion	11
Die Welt der Gefühle	12
Bastelidee	13
Malvorlagen	14
Noten und Liedtexte	16
Leute erschrecken	16
Mir ist so langweilig	19
Kühe	24
Die Postaustragekuh	28
Impressum	31

LIEBE ERZIEHERINNEN UND ERZIEHER,

wir freuen uns über Ihr Interesse an unserem aktuellen Kinderstück *Lieselotte lauert* von Alexander Steffensmeier. Mit dieser Materialmappe möchten wir Ihnen die Möglichkeit bieten, zu *Lieselotte lauert* mit den Kindern begleitend zu arbeiten. Deshalb stellen wir Ihnen gerne Hintergrundinformationen, Spielvorschläge und die Noten der extra für das Stück komponierten Lieder zur Verfügung. Wir hoffen, dass unsere Anregungen und Ideen den Kindern einen spielerischen Zugang zum Stück erleichtern.

Darüber hinaus bieten wir für die Zusammenarbeit mit Kitas ein breit gefächertes Angebot. Den individuellen Bedürfnissen und Interessen angepasst, verabreden wir gerne konkrete Veranstaltungen. Möglich sind zum Beispiel praktische Workshops zur Vor- oder Nachbereitung Ihres Theaterbesuchs. In diesen praktischen Einheiten eröffnet die Theaterpädagogik mit ihrem Repertoire neue Ausdrucksmöglichkeiten und Erlebnisräume, die helfen können, alltäglichen Situationen und Konflikten gestärkt zu begegnen. Dabei steht die Aktivierung der Kinder im Vordergrund: Aus Zuschauern sollen Darsteller werden.

Herzliche Grüße

Miriam Jansen Tina Kukovic-Wlfik Frederike Stolzenburg

Theaterpädagoginnen

Ihre Ansprechpartnerin



SABINE ALT

☎ 0241 161855

✉ theaterpaedagogik@dasda.de

Abb. 2: Sabine Alt



DAS DA KINDERTHEATER

Was ist das DAS DA KINDERTHEATER?

Im Kindertheater spielen professionelle Schauspieler des DAS DA THEATERS Stücke für junge Zuschauer. Jedes Jahr werden zwei neue Inszenierungen für unterschiedliche Altersgruppen auf die Bühnen gebracht: ein Stück für Kinder von drei bis sechs Jahren und eins für Kinder von sechs bis zwölf Jahren. Für jede Kindertheaterproduktion werden exklusiv Lieder getextet und komponiert, die auf der Bühne live gesungen werden. Durch die Musik wird auch Kindern, die nicht vorwiegend über den Text und die Spielhandlung

erreicht werden können, der Zugang zum Theater erleichtert. Außerdem achten wir auf eine angemessene Dauer der Stücke, um die Aufnahmefähigkeit unserer jungen Zuschauer nicht zu überspannen. Zu unseren Theateraufführungen bieten wir auch vor- und nachbereitende Workshops an, die von unseren Mitarbeitern des Theaterpädagogischen Zentrums Aachen (TPZ) in den Einrichtungen vor Ort oder im TPZ durchgeführt werden können.

Warum machen wir Kindertheater?

Für eine kulturell aufgeschlossene Gesellschaft ist es wichtig, schon die jungen Menschen für das Theater zu gewinnen. Gerade in den Zeiten der Digitalisierung ist ein „analoger“ Theaterbesuch für die Kinder ein aufregendes und schönes Erlebnis. Das DAS DA KINDERTHEATER führt nicht die klassischen Weihnachtsmärchen auf, sondern Stücke, in denen sich Drei- bis Zwölfjährige wiederfinden. Wir bieten Theater für Kinder, das die Bedürfnisse, Probleme und Sehnsüchte

seines Publikums kennt und daraus sinnliche, spannende Stücke entwickelt. Die jungen Zuschauer sollen sich wiedererkennen, ihre Phantasie entwickeln; sie sollen ihre Umwelt besser durchschauen können, um sie positiv zu verändern. Und wir sind uns sicher: wer einmal die strahlenden Augen während unserer Vorstellungen gesehen hat, wird sofort verstehen, warum wir Kindertheater machen.

Wann und wo kann ich das Kindertheater sehen?

Seit mehr als 25 Jahren tourt das DAS DA KINDERTHEATER durch die StädteRegion Aachen und das benachbarte Ausland. Dabei erreichen wir pro Jahr mehr als 30.000 Kinder in rund 300 Vorstellungen. Unsere Kinderstücke spielen wir im freien Verkauf im November und Dezember im Theater an der Liebigstraße. Vor allem aber ist das ganzjährige mobile

Kindertheater in den Kindergärten, Kitas und Schulen der Region ein Alleinstellungsmerkmal unseres Theaters. Zwei separate Teams starten vormittags mit LKW, Transportern und PKW in die Einrichtungen, um vor Ort den Kindern ein Stück »echte« Kultur näherzubringen. Termine für geschlossene Vorstellungen können Sie direkt mit uns absprechen.

BESETZUNG

Inszenierung	Achim Bieler
Bühnen- und Kostümbild	Frank Rommerskirchen
Ausstattung und Maske	Nadine Dupont, Henriette Naumann
Dramaturgie	Tom Hirtz
Musikalische Leitung	Christoph Eisenburger
Choreographie	Heike Sievert
Kuh Lieselotte	Regina Winter
Postbote, Bauer	Klaus Beleccko
Musiker	Tom Schreyer
Regieassistenz	Susanne Schreyer
Tagesspielleitung	Tom Schreyer
Gesangeinstudierung	Tanja Raich
Assistenz der Ausstattung	Saskia Heide, Grete Kind
Technik	Armin Pappert (Leitung), Jürgen Melzer, Timo Pappert, Lukas Kleinen
Theaterpädagogik	Miriam Jansen, Tina Kukovic-Ulfik, Frederike Stolzenburg
Ansprechpartnerin	Sabine Alt
Theaterleiter	Tom Hirtz
Theaterhund	Hera



DAS STÜCK

Im Theaterstück *Lieselotte lauert* von Alexander Steffensmeier in einer Bühnenfassung von Achim Bieler mit Musik von Christoph Eisenburger geht es um die ungewöhnliche Kuh Lieselotte, die nichts mehr liebt, als täglich den Postboten vom Hof zu treiben. Sie hat einen Riesenspaß daran, sich vor dem ahnungslosen Briefträger zu verstecken, ihm aufzulauern und ihn mächtig zu erschrecken, so dass er mit wehenden Fahnen das Weite sucht. Der Bauer ist wütend auf Lieselotte, denn schon lange hat er kein Paket mehr bekommen, dessen Inhalt nicht zerbrochen war. So kann das nicht weitergehen. Der Bauer sperrt Lieselotte in den Stall, was der „Frei-herum-lauf-und Spaß-habe-Kuh“ natürlich überhaupt nicht gefällt. Sie fühlt sich einsam und langweilt sich so sehr, dass sogar ihr Fell struppig, ihre Milch sauer und ihre Augen trüb wer-

den. Als der Bauer das bemerkt, lässt er Lieselotte wieder laufen. Doch auch der gestresste und von Kuh-Alpträumen geplagte Postbote hat einen Einfall, wie er dem schrecklichen Zustand ein Ende bereiten kann. Er möchte sich mit dem Tier versöhnen und bereitet ein Päckchen vor, in dem sich ein Geschenk für Lieselotte befindet. Die Kuh freut sich riesig, den Postboten wiederzusehen und ihn mächtig zu erschrecken. Leider geht hierbei nicht nur das Geschenk, sondern auch der Postwagen des Briefträgers kaputt. Das Desaster bringt die beiden dazu, miteinander zu sprechen. Das Verständnis für die Gefühle und Wünsche des jeweils anderen lässt Kuh und Postbote Freunde werden. Ab jetzt gehen sie gemeinsam durch die Straßen und verteilen Briefe und Pakete: der Postbote und die „Post-austrage-Kuh“.

Impulsfragen für eine Gesprächsrunde mit den Kindern

1. Warum erschreckt Lieselotte den Postboten? Hast du auch schon mal jemanden erschreckt?
2. Wie fühlt sich der Postbote, wenn Lieselotte ihn erschreckt? Findet er das lustig oder hat er Angst?
3. Und wurdest du schon mal erschreckt? Wie war das für dich?
4. Lieselotte liebt es, sich zu verstecken! Was spielst du am liebsten?
5. Was war wohl in dem Paket, das der Postbote Lieselotte schenken wollte? Worüber hättest du dich an Lieselottes Stelle gefreut?

DER REGISSEUR ACHIM BIELER IM INTERVIEW



Abb. 3:
Achim Bieler

Wieso hat sich das DAS DA THEATER dafür entschieden, diese Spielzeit *Lieselotte lauert* auf die Bühne zu bringen?

Lieselotte lauert ist bei Kindern ein sehr beliebtes Bilderbuch. Es ist eine lebendige, kurzweilige und humorvoll gemalte Geschichte, in der viele Grundwahrheiten eines verspielten Kinderherzens stecken. Konflikte, mit denen auch unsere Zuschauerkinder im Alltag konfrontiert sind und die auf spielerischem Weg gelöst werden können, sind immer ein wertvolles Material für das DAS DA KINDERTHEATER.

Spielt für dich eine besondere Rolle, dass die Hauptfigur von dem Theaterstück eine Kuh ist?

Tiere bieten als Protagonisten immer eine gute Identifikationsmöglichkeit. Irgendwie haben sie beides: eine Allgemeingültigkeit und eine individuelle Seele. Wir können uns in sie hinein fühlen und erleben gleichzeitig den Reiz des Fremden. Kühe begegnen uns in Deutschland überall. Macht sie das „gewöhnlich“? Nein. Denn ihr wahres inneres Wesen scheint für uns verborgen zu bleiben. Und dann ist da diese ganz besondere Kuh, die durch ihre Verspieltheit und Neugierde ganz andere Wesenszüge vermittelt, als wir sie einer Kuh gewöhnlich unterstellen würden.

Welche Werte werden in der Geschichte von *Lieselotte lauert* vermittelt?

Das freundschaftliche Miteinander ist in der Altersstufe unserer Zielgruppe ein wichtiges Thema. Gefühle anderer

einschätzen zu können und das eigene Verhalten danach zu formen, ist ein wesentlicher Lernschritt. Lieselotte muss lernen, wo die Grenzen ihres Handelns sind, wie weit sie gehen kann, ohne andere zu verletzen. Sie will, was alle wollen: Spielpartner und Betreuung. Sie bekämpft die Einsamkeit und die Langeweile, und der Spaß darf nie verloren gehen.

Was hat an der Arbeit zu *Lieselotte lauert* am meisten Spaß gemacht?

Wenn alle im Voraus erdachten Einzelideen (Dialoge, Lieder, Bühnenbildelemente, Kostümteile) zusammenkommen und durch das Spiel der Schauspieler lebendig werden. Lieselotte wird greifbar, hörbar, spürbar, sichtbar. Und dann kommt auch der Moment, in dem die ersten Kinder die Geschichte ansehen dürfen.

Welche Herausforderung gab es für dich in der *Lieselotte lauert*-Produktion?

Das Bilderbuch lebt durch die witzig-spritzigen Zeichnungen einer realen Kuh-Figur. Wenig Worte und viel Detailliebe in den Bildern. Das sind alles Elemente, die für das Medium Theater nicht eins zu eins umsetzbar sind. Für die Theaterumsetzung muss ich gemeinsam mit dem Team aus Schauspielern, Musikern, einer Tanzchoreografin und dem Bühnen- und Kostümbildner also Ideen erfinden, die all das bühnentauglich werden lassen. Glücklicherweise bietet das Theater viele Mittel, die zu einer erlebnisreichen Erzählform führen können.

SPIELIDEEN WARM-UP

Spiel 1

Lieselotte wärmt sich auf

Bevor der Tag für Lieselotte so richtig losgehen kann, wärmt sie ihren Körper und ihre Stimme auf. Und genau das darfst du jetzt auch tun! Mit einer schönen Musik im Hintergrund macht diese Übung gleich doppelt Spaß!

Aufgabe:

Stellt Euch in einen Kreis, so dass alle sich gut sehen können und jeder genug Platz hat, um die Arme links und rechts auszustrecken, ohne dabei ein anderes Kind zu berühren.

Zweck der Übung:

Im Vordergrund dieser Übung stehen die Bewegungsfreude und der Spaß am eigenen Ausdruck. So lernen die Kinder ihren Körper und die eigenen Bedürfnisse kennen. Diese Übung bietet eine gute Basis für den Workshop Bodypercussion für Kids (siehe Seite 11).

Spiel 2

Begrüßungen aller Art

Lieselotte begrüßt den Postboten, indem sie ihn (mit einem lauten „Muuuuuhhhh“) erschreckt. Welche Arten der Begrüßung kennst du?

Aufgabe:

Alle Kinder gehen kreuz und quer durch den Raum und haben 15 Sekunden lang Zeit, so vielen Kindern wie möglich die

Hände zur Begrüßung zu schütteln. Fallen dir noch andere Begrüßungen ein? Vielleicht sogar welche, die es bis jetzt noch gar nicht gegeben hat? Probiert die neuen Vorschläge nacheinander im Kreis aus, indem jedes Kind die neue Art der Begrüßung im Uhrzeigersinn weitergibt. Beim nächsten Vorschlag geht es dann gegen den Uhrzeigersinn.

Zweck der Übung:

Die Kinder kommen in positiven Kontakt miteinander und können das eigene Begrüßungsverhalten bewusster werden lassen.

Spiel 3

Fang mich doch!

Bei diesem lustigen Fangspiel jagt, wie in dem Stück, die Kuh Lieselotte den panischen Postboten.

Aufgabe:

Stellt euch verteilt im Raum zu zweit eng nebeneinander. Ein Paar beginnt als Lieselotte und Postbote, wobei Lieselotte versucht, den Postboten zu fangen. Wenn Sie ihn berührt, tauschen sie die Rollen. Allerdings geht es bei diesem Fangspiel nicht darum, gefangen zu werden, sondern sich zu retten, indem man sich neben ein beliebiges Pärchen stellt. Das Kind, das auf der anderen Seite steht, wird nun zu Lieselotte, und Lieselotte wird zum Postboten und muss somit nun gefangen werden usw.

Zweck der Übung:

Spaß und Spielfreude!

SPIELIDEEN WARM-UP

Spiel 4

Der Stopptanz des Postboten

Aufgabe:

Die Musik läuft, und alle Kinder bewegen sich in der Rolle des Postboten entspannt durch den Raum, ohne einander zu berühren. Wenn die Musik stoppt, stoppen auch die kleinen Postboten. Von der Spielleitung wird nun eine Spielsituation genannt, die die Kinder umsetzen, sobald die Musik wieder beginnt. Stoppt die Musik erneut, bleiben die Kinder wieder wie angewurzelt stehen und die nächste Spielsituation wird genannt.

Mögliche Spielsituationen

- a) Der Postbote muss ohne Schirm durch den Regen laufen.
- b) Der Postbote hat seine Schuhe vergessen und läuft auf spitzen Steinen.
- c) Der Postbote muss durch tiefen Schlamm waten.
- d) Der Postbote schleicht vorsichtig zum Hof, auf dem Lieselotte wohnt.
- e) Der Postbote hat Angst.
- f) Der Postbote freut sich.
- g) Der Postbote zappelt wie ein Huhn.
- h) Der Postbote quiekt wie ein Schwein.
- i) Der Postbote geht müde nach Hause.
- j) Der Postbote legt sich in sein Bett.
- k) Der Postbote lässt das Paket fallen und rennt vor Lieselotte weg.

Zweck der Übung:

Die Kinder versetzen sich spielerisch in die Rolle des Postboten und lernen durch eigenes Ausprobieren, Gefühle darzustellen.

Spiel 5

Das etwas andere Versteckspiel

Lieselotte liebt es, sich zu verstecken und probiert allerlei Arten des Versteckspiels aus. Lieselotte ist nun mal keine gewöhnliche Kuh – genau wie dieses Versteckspiel kein gewöhnliches ist...

Aufgabe:

Setzt euch in einen Stuhlkreis. Bestimmt einen Raum (z.B. Kinderzimmer), in den sich die Mitte des Kreises nun verwandeln soll. Welche Gegenstände und Möbel gibt es dort? Beispielsweise einen Tisch, einen Teddybär, eine Lampe... Die Vorschläge der Kinder werden in der Mitte pantomimisch als Standbild dargestellt. Sobald zwischen drei und fünf Kinder in der Mitte sind, müssen diese sich ihr Standbild gut merken und kurz den Raum verlassen. Die Spielleitung bestimmt ein Kind aus dem Stuhlkreis, das gleich die Kinder in der Mitte erschrecken darf. Die Standbild-Kinder dürfen wieder reinkommen und durch die Mitte des Kreises schleichen. Die anderen Kinder bleiben auf ihren Plätzen im Kreis sitzen. Sobald die Kinder in der Mitte vom Auserwählten erschreckt wurden, „verstecken“ sich die Kinder im Zimmer als die Gegenstände, die sie vorher geprobt haben. Das bedeutet, sie erstarren wieder als ihr Standbild. In der nächsten Runde wird ein neuer Raum (z.B. Küche, Badezimmer usw.) vorgegeben, zu dem Standbilder gesammelt werden. Schafft die Gruppe es vielleicht sogar spontan, sich Dinge auszudenken, ohne diese vorher zu proben? Das Publikum darf in dem Fall raten, um welche Gegenstände es sich bei den Kindern handelt!

Zweck der Übung:

Die Fantasie der Kinder wird angeregt, und es wird ein Bewusstsein für die eigene Umgebung geschaffen. Das Publikum übt dabei aufmerksames Beobachten.

SPIELIDEEN STIMME & KÖRPER

Spiel 1

Die Gruppe wird zum Bauernhof!

Aufgabe:

Setzt euch in einen Stuhlkreis, in dem ein Platz frei bleiben muss. Das Kind das rechts den Platz frei hat, sagt den Satz „Mein rechter, rechter Platz ist frei, ich wünsche mir die Tina herbei – als Schaf.“ Namen und Tiernamen werden selbstverständlich an den Wunsch des Kindes angepasst. Falls den Kindern keine neuen Tiere mehr einfallen, dürfen die Lieblingstiere auch wiederholt werden. Das Kind, dessen Name genannt wurde, schlüpft in die Rolle des Tieres und bewegt sich so auf den freien Platz zu.

Zweck der Übung:

Die Kinder lernen die Bauernhoftiere kennen und es wird Spielfreude geweckt. Außerdem lernen die Kinder, einander zuzuhören und bekommen ein Gefühl für Lautstärke.

Spiel 2

Grunz, Schweinchen, Grunz!

Aufgabe:

Alle Kinder sitzen im Stuhlkreis. Zwei bis drei Kinder sitzen mit verbundenen Augen in der Mitte des Kreises. Die Spielleitung bestimmt leise ein Kind am Rand des Kreises, das ein Tiergeräusch machen darf, z.B. grunzen. Die Kinder in der Mitte zeigen mit dem Finger in die Richtung aus der das Geräusch kam. Dann wird das Geräusch wiederholt, und die Kinder in der Mitte können eventuell korrigieren. Nach der dritten Wiederholung des Geräusches dürfen die Kinder die Augenbinden abnehmen und raten, welches der Kinder am Rand das Geräusch gemacht hat.

Zweck der Übung:

Die Wahrnehmung und das Gehör der Kinder werden in diesem Spiel geschult.

Spiel 3

Paket-Pantomime

Ein Postbote bringt den Menschen täglich unzählige Briefe und Pakete – diese kommen, anders als im Stück, in den meisten Fällen auch heile an. In dieser Paketpantomime müssen die anderen Kinder erraten, was sich in deinem Brief befindet, ohne dass es tatsächlich da ist...

Benötigtes Material: Bilderkärtchen und ein Briefumschlag.

Beispiele für Bilder: Zahnbürste, Ball, Tasse, Banane, Buch, Stift, Rucksack, Teddybär, Flöte, ...

Aufgabe:

Alle sitzen in einem Kreis. Eines der Kinder entnimmt ein Bildkärtchen aus dem Briefumschlag. Keines der anderen Kinder darf den Zettel sehen! Der Gegenstand, der zu sehen ist, wird nun mit Hilfe des eigenen Körpers dargestellt. Es darf nichts gesagt werden! Am Besten stellt man sich vor, man hätte den Gegenstand in der Hand und würde ihn benutzen. Die Kinder dürfen nun raten, um was es sich handelt. Das Kind, das richtig geraten hat, darf das nächste Kärtchen ziehen.

Zweck der Übung:

Die Kinder lernen genaues Beobachten und einen bewussten Umgang mit Alltagsgegenständen.

SPIELIDEEN BODYPERCUSSION

Spiel 1

Das rhythmische Kinderzimmer

In der Inszenierung des Stücks *Lieselotte lauert* spielen Rhythmus und Musik eine große Rolle. Hier gibt es einige musikalische Übungen zum Thema Rhythmus, Percussion und Musik. Und das ganz ohne Musikinstrumente! Wir brauchen nur unseren Körper und unsere Stimme.

Klatschen:

Sammelt gemeinsam, auf wie viele Arten und Weisen man klatschen kann. Am einfachsten funktioniert dies in Form von Vor- und Nachmachen: Alle stehen gemeinsam im Kreis. Die Spielleitung beginnt und gibt einige Möglichkeiten des Klatschens vor, indem sie z.B. dreimal laut in die Hände klatscht. Die Gruppe imitiert dies, wobei der Fokus auf der Gemeinsamkeit liegt. Dies darf ruhig einige Male probiert werden.

Klatsch-Variationen: Laut, leise, schnell, langsam, nur mit jeweils einem Finger, dann mit zweien usw.

Einführung in die Bodypercussion:

Von den Händen ausgehend kann das Klatschen auf den ganzen Körper ausgeweitet werden, z.B. Faust auf Brustkorb, flache Hand auf Bauch, Po, Schenkel, Unterseite der Füße...

Falls das gut funktioniert, können sich die Kinder eigene leichte Kombinationen ausdenken, z.B. zwei Mal laut in die Hände klatschen und dann ein mal mit der Faust auf den Brustkorb. Die Gruppe schaut sich die Kombination zuerst einige Male an und steigt dann in den Rhythmus mit ein. Die Spielleitung bestimmt das Ende des vorgezeigten Rhythmus'. Bei fortgeschrittenen Gruppen kann das Kind auch selbst das Ende bestimmen.



Abb. 4: Bei diesen rhythmischen Meisterleistungen machen Lieselotte und der Postbote große Augen!

Spiel 2 – Für Fortgeschrittene Der rhythmische Bauernhof

Das vorangegangene Rhythmus-Spiel kann mit den Tiergeräuschen der Spiele „Grunz, Schweinchen, Grunz“ oder „Die Gruppe wird zum Bauernhof“ verknüpft werden, indem das Klatschen mit bestimmten Tiergeräuschen kombiniert wird. So entstehen lustige Tiergeräusch-Rhythmen! Beispielsweise: „**Klatsch, Klatsch, oink, oink, muh!**“

Auch hier kann seitens der Spielleitung oder eines Kindes die Lautstärke durch ein Heben und Senken des Arms angezeigt werden. Die Gruppe kann so zu einem richtigen Tier-Orchester werden! Wie viele Tiergeräusch-Rhythmen fallen euch ein?

SPIELIDEEN DIE WELT DER GEFÜHLE

Spiel 1 Wie fühlst du dich?

Ein Gefühl? Was ist das eigentlich? Woran erkenne ich, wie sich ein Anderer fühlt, und wie kommen meine eigenen Gefühle zum Ausdruck?

Lieselotte liebt es, den Postboten zu erschrecken – dabei hat sie riesigen Spaß! Doch leider geht es dem armen Postboten dabei gar nicht gut. Lieselotte deutet seine Reaktionen und Gefühle völlig falsch, denn sie glaubt, dass er genauso viel Spaß hat wie sie. Mit den folgenden Spielen lernen die Kinder, Gefühle zu deuten und erfahren spielerisch, was es heißt, sich in andere Personen hineinzusetzen.

1. Welche Gefühle kennst du schon?
2. Welche Gefühle kommen im Theaterstück *Lieselotte lauert* vor?
3. Woran erkennst du Gefühle bei anderen?
4. Was könntest du tun, wenn du dir nicht sicher bist, wie sich jemand fühlt?
5. Hattest du schon mal Angst?
6. Wann warst du das letzte Mal traurig?
7. Warst du schon mal wütend auf jemanden?
8. Kennst du jemanden, der verliebt ist?
9. Wann warst du das letzte Mal so richtig glücklich?

Besprecht die Situationen und Gründe für eure Emotionen in der Gruppe!

Spiel 2 Statuen- Spiel

Nicht nur das Gesicht bringt Gefühle zum Ausdruck, sondern der ganze Körper ist dabei beteiligt. Mit Hilfe des Statuen-Spiels könnt ihr lernen, verschiedene Gefühle mit dem Körper und dem Gesicht auszudrücken.

Alle Kinder stehen im Kreis. Die Spielleitung nennt ein Gefühl, z.B. wütend. Alle Kinder nehmen daraufhin eine Haltung ein, die dieses Gefühl ausdrückt. Diese Gefühls-Statue berührt niemanden, bewegt sich nicht und macht auch kein Geräusch. Die Spielleitung zählt „drei, zwei, eins, null“ erst dann dürfen sich die Statuen wieder in Kinder zurückverwandeln, und das nächste Gefühl kann genannt werden.

Spielvariante: Falls sich die Kinder mit den Gefühls-Begriffen noch schwer tun, können Situationen vorgegeben werden, z.B. „Jemand hat mein Kuscheltier weggenommen!“ oder „Ich darf heute ein großes Eis essen!“

Spiel 3 Stopptanz der Gefühle

Die Musik läuft, und alle Kinder bewegen sich alleine, kreuz und quer und ohne einander zu berühren, durch den Raum. Wenn die Musik stoppt, stoppen auch alle Kinder. Von der Spielleitung wird während dieses Stopps ein Gefühl genannt, welches die Kinder spielerisch umsetzen, sobald die Musik erneut beginnt. Stoppt die Musik, bleiben die Kinder wieder wie angewurzelt stehen, und das nächste Gefühl wird genannt usw.

BASTELIDEE

Bastelt euch mit Hilfe dieser Schritt-für-Schritt Anleitung eure eigene Lieselotte!

Um Lieselotte nachzubasteln benötigt man folgende Materialien:

- Milchkarton
- Schere
- A4 Papier
- Klebstoff
- schwarzer Marker

1.



Legt euch alle abgebildeten Materialien bereit. Der Milchkarton muss leer und ausgewaschen sein, sonst würde die gebastelte Lieselotte bald stinken.

2.



Schraubt den Deckel ab und schneidet aus einem Blatt Papier ein Loch aus, das knapp über die Öffnung des Kartons passt. Schraubt dann den Deckel wieder drauf. Das ist Lieselottes Nase. Ihr könnt sie auch noch schwarz, braun oder in einer anderen „Kuhfarbe“ anmalen.

3.



Legt nun das Papier um die Kanten und Ecken der Karton-Stirnseite und klebt es fest. Umhüllt anschließend den ganzen Karton mit einem weiteren Blatt Papier, welches ihr auch gut festklebt.

4.



Jetzt könnt ihr euch den schwarzen Marker nehmen und Flecken sowie ein Kuhgesicht auf den Karton zeichnen. Fertig ist eure Lieselotte!

Abb. 5: Bastelidee



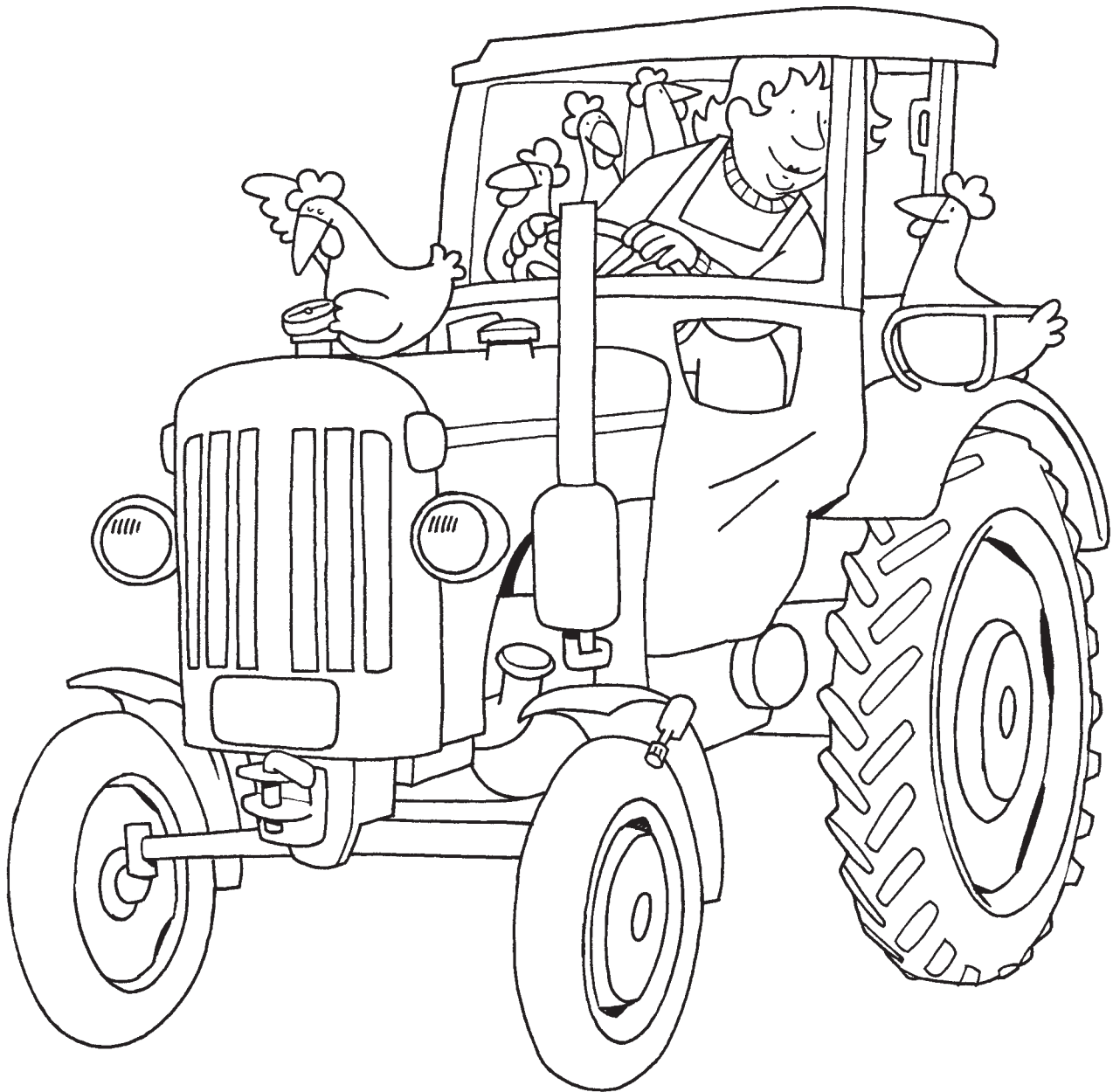
Rätsel, Malvorlagen und Kochideen zu der Kuh Lieselotte findet ihr auch im Internet unter www.kuh-lieselotte.de/extras

LIESELOTTE



Malvorlage von www.kuh-lieselotte.de / © 2018 FISCHER Kinder- und Jugendbuch Verlag GmbH

TRAKTOR



Malvorlage von www.kuh-lieselotte.de / © 2018 FISCHER Kinder- und Jugendbuch Verlag GmbH

LEUTE ERSCHRECKEN

C La la la la la la la la la. MUUH!
F Am G

6 C F Am
Mein Na-me, der ist Lie-se - lot-te. Ich bin 'ne Kuh und-zwar 'ne

12 G C F Am
flot - te! Nur auf der Wie - se steh'n ist mir zu dumm...

17 G F Dm G G
— Ich lauf viel lie - ber auf dem Hof her - um.

22 C F
Ich kenn' mich aus in je - der E - cke,

26 Am D
weil ich mich für mein Le - ben gern ver - ste - cke.

30 F G C F
Doch für mei-nen schöns-ten Zeit-ver - treib fehlt mir was, ich

Copyright © eisenburger@gmx.de

LEUTE ERSCHRECKEN

2

35 Dm7 G E7  Am F C

frag' mich, wo er bleibt? Ich lieb' es, Leu-te zu er-schre-cken.

41 G Am F C G C

Mich hin-ter grü - nen He-cken zu ver - ste - cken. Und sit-ze

47 E7 Am Dm7 G7

ich in dunk-len E-cken, dann nur, um neue-en Un-sinn aus - zu -

52 C 

he - cken. La la la la la la la la la la MUUH!

C F Am G

56

La la la la la la la la la la MUUH!

C F Am G

60 C (FIN) F Am

Ne-ben all dem gan-zen Spass fress' ich täg-lich sehr viel

66 G C F Am G F

Gras. Um das Gras gut zu ver - dau - en muss ich

LEUTE ERSCHRECKEN

3

73 Dm G G C F

dau-ernd wie-der kau - en. Drum ist mein Ma-gen stän-dig voll - ge-la-

79 Am D

den und fällt was hin-ten raus, nennt man das "Fla - den". Noch

84 F G Am F

schnell ein Schlück-chen Was- ser, mög-lichst kalt; dann pla-ne ich den

89 Dm⁷ G E⁷ C⁷ F

nächs-ten Hin-ter - halt! Ei - ne Sa - che

94 Am F

gibt es noch und die macht mir Ver - druß: Dass ich ein-mal täg-lich ge -

99 E⁷ F Am

mol-ken wer-den muß! Denn dann ist der Spass für mich zu En - de,

104 D D⁷ G C⁷ F

denn die Bäu-e - rin hat im-mer kal-te Hän - de! Zum Glück ist die-ses

110 Am D

Ü - bel nicht von Dau - er und bald schon lieg' ich

114 D⁷ G E⁷

wie - der auf der Lau - er!

MIR IST SO LANGWEILIG

Büttgens/Eisenburger

Ch.Eisenburger

F $\text{♩} = 120$ $\text{♩} \rightarrow \text{♩}^3$ G C

1.

5 2.

Jetzt bin ich hier, doch hier ist nix los.

2.

F G C

9

Kein Blatt weht im Wind; was ma-che ich bloß?

C F G

12

Kann mich nicht ver-ste-cken,

C C⁷ F

15

darf Kei-nen er-schre-cken. Den Post-mann seh' ich nicht mehr;

E⁷ Am D⁷

Copyright © eisenburger@gmx.de

MIR IST SO LANGWEILIG

2

18

ich fühl' mich so leer! Mir ist so

F G C F7 C G+

22

lang-wei - lig, so vol-le Lot-te lang-wei - lig, ich fürch-te fast, ich

C Am F G C Am F G

26

lang- weil' mich den lie-ben lan-gen Tag. Es ist so doof

C Am F G C F7 C

30

hier; kein Mensch ist zu seh'n!_

F G C

33

Mann, ist das ät - zend: Kein Kom-men, kein Geh'n.

C F G

MIR IST SO LANGWEILIG

3

36

Der Tag geht vor-ü - ber,

C C⁷ F

39

wird trü-ber und trü - ber. Das halt ich nicht aus,

E⁷ Am D⁷

42

ach bit-te, lasst mich hier raus! Mir ist so

F G C F⁷ C G⁺

46

1. lang - wei - lig, so vol-le Lot-te lang-wei - lig, ich fürch-te fast, ich
2. lang - wei - lig, so Lie-se-lot-te lang-wei - lig, der Tag ist viel zu

C Am F G C Am F G

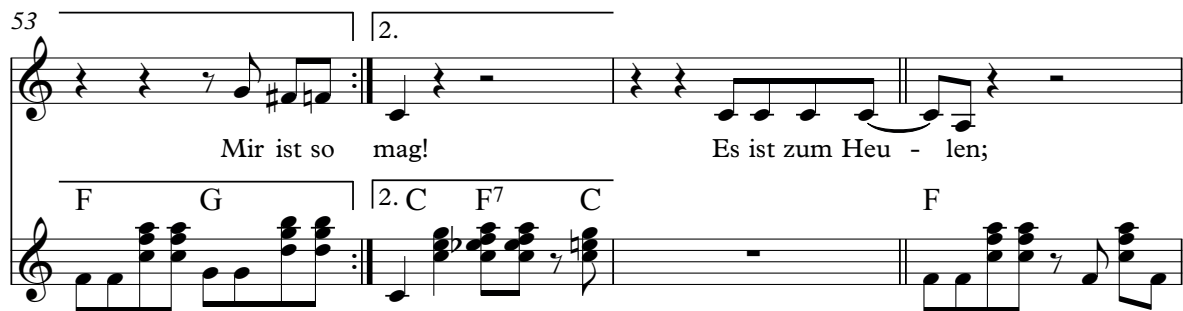
50

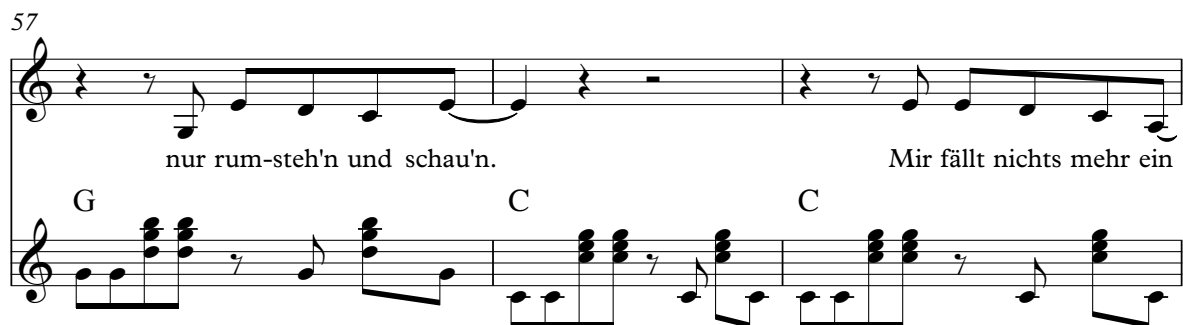
lang - weil' mich den lie - ben lan - gen Tag.
lang, weil ich den Stall nun mal nicht

C Am F G C Am

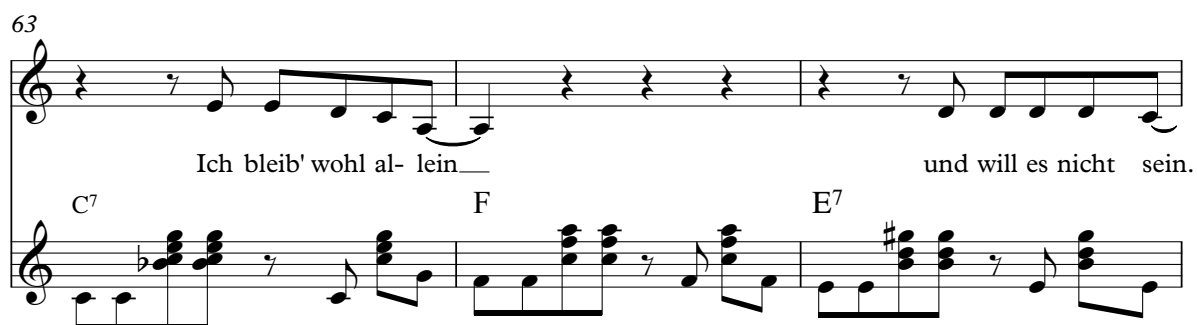
MIR IST SO LANGWEILIG

4

53 

57 

60 

63 

66 

MIR IST SO LANGWEILIG

5

69

bis mich wer hört o-der sieht! Mir ist so

G C F7 C G+

3 3

73

1. lang - wei - lig, so vol-le Lot-te lang-wei - lig, ich fürch-te fast, ich
2. lang - wei - lig, so Lie-se-lot-te lang-wei - lig,

C Am F G C Am F G

77

1. lang - weil' mich den lie - ben lan - gen Tag.

C Am F G 1. C Am

80

Mir ist so Tag. den lie-ben lan-gen

F G C Am F G

Tag. den lie-ben lan-gen Tag.

C Am F G C F7 C

KÜHE

$\text{♩} = 120$

1. $\text{B}\flat^5$ A^5 2. $\text{B}\flat^5$ A^5

Seit

4 D^5 G^5

ein paar Ta - gen schlafe ich schlecht, ich mach' kein Au - ge zu; denn

6 $\text{B}\flat^5$ C^5

wenn ich ein - ge - schla - fen bin, träum' ich von ei - ner

8 D^5 $\text{B}\flat^5$ A^5

Kuh! Das

10 D^5 G^5

al - les wä - re halb so wild, auch wenn ich es nicht mag, doch

12 $\text{B}\flat^5$ A^5

als ich heu - te auf - stand, da traf mich fast der Schlag:

14 G^5 A^5

Ich se - he

15 D^5 $\text{B}\flat^5$ A^5

Kü - he! Ü - ber - all

17 D^5 G^5

Kü - he! Ich seh'

KÜHE

2
19 $B\flat^5$ C^5 (STOP) PERC.
sie in mei - nem Wahn so - gar in der Stras - sen - bahn:
21 D^5 $B\flat^5$ A^5 D^5 $B\flat^5$ A^5
Kü - he! Im - mer nur Kü - he!
25 D^5 G^5
Je - den Tag wird's schlim - mer; ich wollt' zum Dok - tor geh'n, doch
27 $B\flat^5$ C^5
schon im War - te - zim - mer sah ich nur Kü - he
29 D^5 $B\flat^5$ A^5
steh'n! Der
31 D^5 G^5
Arzt im weis - sen Kit - tel hat - te Hör - ner und ein Fell! Ich
33 A^5
brau - che drin - gend Hil - fe und - zwar ziem - lich schnell!
35 G^5 A^5 D^5
Denn ich seh' Kü - he!
37 $B\flat^5$ A^5 D^5
Ü - ber - all Kü - he!
39 G^5 $B\flat^5$
Auf der Stras - se, im Bü - ro, so - gar

KÜHE

3

41 C⁵ (Stop) D⁵
auf dem Her - ren - Klo: Kü - he!

43 B^{b5} A⁵ D⁵
Im - mer nur Kü - he!

45 B^{b5} A⁵ D⁵ G⁵
Ich än - der - te mein Es - sen, ließ Milch und Jo - ghurt weg, ich

48 B^{b5} C⁵
kau - fe auch kein Rind - fleisch mehr, doch es hat kei - nen

50 D⁵ B^{b5} A⁵
Zweck! Viel -

52 D⁵ G⁵
leicht sollt' ich die Ar - beit wech - seln, doch die macht mir Spass. Find'

54 B^{b5} A⁵
ich nicht bald die Lö - sung, dann beiss' ich noch in's Gras!

56 G⁵ A⁵ D⁵
Ich se - he Kü - he!

58 B^{b5} A⁵ D⁵
Ü - ber - all Kü - he!

60 G⁵ B^{b5}
Ich seh' sie so - gar, wie scha - de, in

KÜHE

4

62 C⁵ A⁵ D⁵ B^{b5} A⁵

li - la auf der Scho-ko - la - de! Kü - he! so vie - le

65 D⁵ G⁵

Kü - he! Ei - ne

67 B^{b5} C⁵

Ba - de - wan - ne vol - ler Schaum - das wär' mal ein schö - ner Traum!

69 D⁵ B^{b5} A⁵

Kü - he! Im - mer nur

71 D⁵ C⁵ B^{b5}

Kü - he! Ich seh'

73 G^{m7} F/A

sie wohl jetzt für im - mer, trau' mich

74 B^{b5} C⁵ (Stop) D⁵ C⁵

kaum noch aus dem Zim - mer: Kü - he! Kü - he!

76 B^{b5} A⁵ STOP D⁵

Kü - he! Ich has - se Kü - he!

DIE POSTAUSTRAGEKUH

SHUFFLE

G⁵ G⁶ POSTBOTE:

MEIN

3 G C

WA-GEN IST RA-PUTT, WAS MA-CHE ICH JETZT BLOSS? WIE

7 G A⁷ D⁷

WERD' ICH ALL DIE BRIE-FE UND PA - KE - TE LOS? ZU

11 G C

FUß IST DAS UN-MÖG-LICH UND AUS-SER-DEM ZU SCHWER UND

15 A⁷ D⁷ G G⁷ LIESE:

BIS ZU DIE-SEM HOF KOMM ICH BE-STIMMT NICHT MEHR!

19 (STOPS) C⁷ G⁷

BRAUCHST NUR ET - WAS HIL - FE, WENN ICH DAS RICHTIG SEH'! WIR

21 A⁷ D⁷

LÖ - SEN DEIN TRANS - PORT - PRO - BLEM, ICH HAB' SCHON 'NE I -

23 REFRAIN C G

DEE: ICH BIN DIE RUH, DIE POST AUS - TRÄGT

26 D⁷

UND MIT DIR ZU - SAM - MEN DURCH DIE

COPYRIGHT © EISENBURGER@GMX.DE

DIE POSTAUSTRAGEKUH

27 G C G7 F7 E7
STRAS-SEN FEGT! VIEL BES-SER ALS EIN WA-GEN, MEI-NE HU-PE, DIE MACHT MUH!

30 Am D7 G
UND WENN'S MAL HIN-TEN STINKT, NA, DANN MACH' DIE NA-SE ZU!

33
ICH

35 G C
HAB MICH WOHL VER-HÖRT, DU BIST JETZT MEIN WA-GEN? DU

39 G A7 D7
LÄUFST MIT MIR DURCH MEIN RE-VIER, UM BRIE-FE AUS-ZU-TRA-GEN? ICH

43 G C
KÖNNT' VOR FREU-DE BRÜL-LEN: HUR-RA O-DER JU-HU! DIE

47 A7 D7 G G7 LIESE:
LÖ-SUNG DES PROB-LEMS IST DIE POST-AUS-TRA-GE-KUH! NA-

51 (STOPS) C7 G7 A7
TÜR-LICH HELF'ICH DIR, DAS WIRD EIN RIE-SEN-SPASS! ICH BRAUCH' NICHT VIEL, NUR AB UND ZU EIN

54 D7 REFRAIN C G
KLEI-NES BÜ-SCHEL GRAS! AB ICH BIN DIE KUH, DIE POST AUS-TRÄGT

58 D7 G7
UND MIT DIR ZU-SAM-MEN DURCH DIE STRAS-SEN FEGT! VIEL

DIE POSTAUSTRAGEKUH

60 C G7 F7 E7 3
BES-SER ALS EIN WA-GEN, MEI-NE HU-PE, DIE MACHT MUH! UND

63 Am D7 G
WENN'S MAL HIN-TEN STINKT, NA, DANN MACH' DIE NA-SE ZU! WIR

65 C POSTBOTE: G
SIND SCHNELL WIE DER BLITZ UND DAS ER-FREUT DIE KUN-DEN

67 A7 LIESE: POSTBOTE: D7
UND MIT MIR ZU-SAM-MEN HAB' ICH NIE MEHR ANGST VOR HUN-DEN!

69 D7 3 3 C#7 REFRAIN E7 KLAUS: Am REGINA:
UND WENN'S MAL HIN-TEN STINKT, NA, DANN

72 D7 G C A7
MACH' DIE NA-SE ZU! VIEL BES-SER ALS EIN WA-GEN, MEI-NE

74 G7 F7 E7 BEIDE: Am D7
HU-PE, DIE MACHT MUH! DENN LIE-SE-LOT-TE IST AB JETZT DIE POST-AUS-TRA-GE-

78 G C G G
RUH!



Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1** Originalzeichnung: Alexander Steffensmeier, Lieselotte lauert. © Fischer Kinder- und Jugendbuch Verlag GmbH, Frankfurt am Main 2006, Filz-Optik: Judith Meyer
- Abb. 2** Sabine Alt, Foto von Achim Bieler
- Abb. 3** Achim Bieler, Foto von Ulrike Bieler
- Abb. 4** Regina Winter als Lieselotte und Klaus Beleczo als Postbote, Foto von Achim Bieler
- Abb. 5** Bastelidee, Fotos von Tina Kukovic-Ulfik

IMPRESSUM

DAS DA THEATER gemeinnützige GmbH
Liebigstraße 9
52070 Aachen

Telefon: 0241 16 16 88
E-Mail: theater@dasda.de

Geschäftsführender Gesellschafter: Tom Hirtz