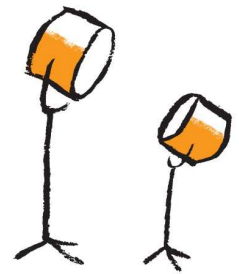


Verlag für Kindertheater



Theaterpädagogische Handreichung

zum Theaterstück

MOMO

von Michael Ende

in der Bühnenbearbeitung von Vita Huber



"Momo" am Grimmelshausen-Gymnasium  
Offenburg, 2009

Konzeption und Zusammenstellung: Angela Peters  
Hamburg, 2012

**Verlag für Kindertheater**

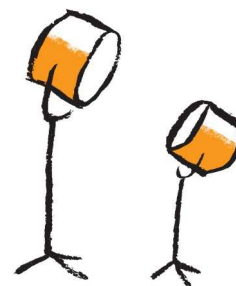
Weitendorf GmbH

Max-Brauer-Allee 34

22765 Hamburg

[www.schultheaterverlag.de](http://www.schultheaterverlag.de)





## Theaterpädagogische Handreichung zum Theaterstück

### MOMO

nach dem Roman von Michael Ende  
in der Bühnenfassung von Vita Huber

24 Rollen, mind. 15 Akteure nötig, für Zuschauer und junge Akteure ab 9 Jahren,  
ca. 1 ½ Stunden (Kürzungen möglich).

Liebe Pädagoginnen und Pädagogen,

das vorliegende Begleitmaterial zum Stück „Momo“ nach dem gleichnamigen Kinderbuch von Michael Ende soll Ihnen Rat, Hilfestellung und Ideen bieten, die Sie bei der praktischen Proben- und Inszenierungsarbeit mit jungen Akteuren unterstützen können. In dieser Handreichung stellen wir Ihnen eine Vielzahl an Übungen vor, die zum einen dem Schauspielgrundlagentraining dienen und zum anderen ein spezielles schauspielerisches Grundgerüst für die Inszenierung von „Momo“ bieten.

Während die Teile des generellen Abschnitts „Training“ weitgehend aufeinander aufbauen, bietet das Kapitel „Theaterarbeit am Stück“ die Möglichkeit, jene Übungen zu wählen, die Ihrer Arbeitsweise entsprechen und zu Ihrem individuellen Probenablauf passen. Am Ende dieser Handreichung finden Sie noch ein kleines Glossar mit den wichtigsten Begriffen und Tipps für die Theaterarbeit.

Wir wünschen Ihnen eine spannende Probenzeit und viel Spaß und Erfolg für die Inszenierung!

**Herzlich,  
Ihr Verlag für Kindertheater**



**Angela Peters**, die Autorin dieses theaterpädagogischen Materials, ist seit der Spielzeit 2005/2006 als Theaterpädagogin am Deutschen Schauspielhaus in Hamburg tätig. Sie betreut und erarbeitet jährlich mehrere Theaterprojekte mit Kindern und Jugendlichen und unterrichtet in Zusammenarbeit mit dem Landesinstitut für Lehrerfortbildung in Hamburg Lehrerinnen und Lehrer im Rahmen theaterpädagogischer Zusatzausbildungen. Davor trainierte sie mehrere Jahre lang die Kinderdarsteller für das Musical "König der Löwen" in Hamburg.

|  |              |
|--|--------------|
| <b>Inhalt</b>  | <b>S. 3</b>  |
| <b>Probenplanung</b>   | <b>S. 4</b>  |
| <b>Ablauf einer Probe</b>  | <b>S. 4</b>  |
| <b>1. Warm up</b>  | <b>S. 5</b>  |
| <b>2. Training</b>   | <b>S. 6</b>  |
| <b>2.1 Körpertraining</b>  | <b>S. 6</b>  |
| <b>2.2 Konzentration</b>   | <b>S. 6</b>  |
| <b>2.3 Sprechen/Stimmbildung</b>                                       | <b>S. 6</b>  |
| <b>3. Theaterarbeit am Stück</b>                                       | <b>S. 8</b>  |
| <b>3.1 Allgemeine Übungen zur Vorbereitung</b>                         | <b>S. 8</b>  |
| <b>3.2 Thematische Schauspielübungen und Improvisationen zum Stück</b> | <b>S. 9</b>  |
| 3.2.1 Zeit und Rhythmus  | S. 9         |
| 3.2.2 "Neutral" als schauspielerische Grundlage für die Grauen Herren  | S. 10        |
| 3.2.3 Innere Bilder erzeugen   | S. 11        |
| 3.2.4 Imaginäre Orte erfinden und bespielen                            | S. 11        |
| 3.2.5 Einführung der Rollen  | S. 12        |
| 3.2.6 Ideen zu ausgewählten Figuren des Stückes                        | S. 14        |
| 3.2.7 Choreografisches Arbeiten  | S. 16        |
| <b>3.3 Arbeiten mit Text und Szenenproben</b>                          | <b>S. 18</b> |
| <b>3.4 Rollenvergabe</b>   | <b>S. 18</b> |
| <b>4. Organisatorisches klären</b>                                     | <b>S. 19</b> |
| <b>5. Tipps und Tricks aus der Theaterpraxis</b>                       | <b>S. 19</b> |
| <b>Kleines Theater-ABC</b>   | <b>S. 22</b> |
| <b>Stückempfehlungen</b>   | <b>S. 25</b> |
| <b>Autorenbiografie</b>  | <b>S. 26</b> |

### 3. Theaterarbeit am Stück

#### Momo – Worum geht's?

Momo lebt am Rande einer Großstadt in den Ruinen eines Amphitheaters. Sie besitzt nichts als das, was sie findet oder was man ihr schenkt, doch sie hat eine außergewöhnliche Gabe: Sie ist eine wunderbare ZuhörerIn. Eines Tages aber treten die Grauen Herren auf den Plan. Sie haben es auf die kostbare Lebenszeit der Menschen abgesehen - und Momo ist die einzige, die ihnen noch Einhalt gebieten kann ... Sie kämpft mit nichts als einer Blume in der Hand und einer Schildkröte unter dem Arm gegen das riesige Heer der „Grauen Herren“.

Das Rätsel "Zeit" selbst ist es, worum es in diesem Buch und im Stück geht, ein Rätsel, das nachdenkliche Kinder und Erwachsene, die noch nicht verlernt haben, sich über das scheinbar Selbstverständliche zu wundern, gleichermaßen beschäftigen kann.

Beim ersten Kontakt mit dem Stoff und der Entwicklung von Übungen ist es nun wichtig darauf zu achten, welche schauspielerischen und thematischen Herausforderungen das Stück mit sich bringt.

Bei "Momo" steht die Geschichte sehr im Vordergrund und für den Zuschauer ist es wichtig, dem Text genau folgen zu können. Spielerisch sind die Unterschiedlichkeiten der Figuren und Personengruppen (wie die grauen Herrn) interessant – vor allem auch ihre emotionale Gegensätzlichkeit.

Der Themenkomplex **Zeit** mit den Gegensätzen *schnell* und *langsam*, die Uniformität der Grauen Herren, der Uhrensaal bei Meister Hora und der Weg durch die Niemalsgasse, sowie Momos Reise in ihr eigenes Herz: All diese Themen, Motive und Bilder lassen sich wunderbar durch choreografische und tänzerische Elemente umsetzen oder bereichern. Darum ist dem **choreografischen Arbeiten** in dieser Handreichung ein besonders ausführlicher Teil gewidmet.



#### TIPP!

Die folgenden Übungen sollten regelmäßig mit ins "Warm up" integriert werden, um die spielerische Grundlage der Darsteller stückspezifisch zu erweitern. Die Übungen können gut im Anschluss an die Aufwärmgespräche gemacht werden.

### 3.1 Allgemeine Übungen zur Vorbereitung

#### a) „Ich bin da“

Alle Spieler stehen im Kreis in neutraler Haltung. Jeweils ein Spieler hat einen Auftritt in der Mitte des Kreises. Er nimmt ganz bewusst einen festen und sicheren Stand ein und sagt nun nur die drei Worte „Ich bin da“. Wichtig ist hierbei aber, dass die Worte aus tiefster Überzeugung und Selbstsicherheit heraus gesprochen werden. Der Sprecher lässt sich von nichts und niemandem beirren. Für einen Augenblick genießt er sein Dasein, lässt seine Präsenz den Raum füllen, und geht dann auf seinen Platz zurück. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Bei dieser Übung sollte der Spielleiter darauf achten, dass der Spieler gefühlt wirklich "den ganzen Raum einnimmt" und möglichst alle Personen mit seinem Satz anspricht, denn viele Laienspieler tendieren dazu, bei Übungen generell (nur) den Spielleiter anzuschauen.

➔ Diese Übung trainiert eine starke Präsenz im gesamten Bühnenraum.

Ein spielerischer Gegenpol zum Thema „Ich bin da“ (Raum einnehmen) ist das Gefühl von Angst, von "sich klein machen, unsichtbar sein wollen". Je leichter es den Spielern fällt, bewusst Raum einzunehmen, umso besser können sie später auch die erforderliche Angst und drohende Gefahr spielen.

#### Ergänzende Übung:

Nach dem gleichen Prinzip wie „Ich bin da“ können Sie andere Sätze verwenden, um spielerisch einen starken Willen und eine ausdauernde Bühnenpräsenz zu trainieren:

„Ja, ich weiß was ich will.“

„Ich bin der Sieger.“

„Du hast mir nichts mehr zu sagen.“

etc.

Genauso können Sie mit dem Gegensatz spielen: *Unsicherheit, Angst, nicht gesehen werden wollen*. Sätze hierfür könnten sein:

"Ich bin es nur."

"Ich will mich verstecken."

"Ich haben keinen gesehen."

"Mir ist kalt."

#### Zahlenkombination:

Dies ist eine gruppenspielerische Übung, die die Wahrnehmung der Spieler im Raum und untereinander und die Reaktion aufeinander schult. Während der gesamten Übung wird nicht gesprochen. Es gibt die Zahlen 0 bis 5 und jede Zahl steht für ein Tempo:

- 0= Stehen
- 1= so langsam gehen wie möglich
- 2= langsam gehen
- 3= normal gehen
- 4= schnell gehen
- 5= laufen

Zunächst sollte man mit den Spielern die einzelnen Tempi durchsprechen, bis jeder weiß und verinnerlicht hat, wofür welche Zahl steht.

Jetzt geht es los:

**Stufe 1:** Alle Spieler suchen sich einen Platz im Raum und stehen still (Tempo 0). Die Aufgabe für die Gruppe besteht nun darin, einen gemeinsamen Anfang als Gruppe zu finden und dies ohne Worte, ohne dass der Spielleiter ein Kommando gibt und ohne dass es in der Gruppe einen Anführer gibt (das ist sehr schwer und bedarf regelmäßigen Trainings). Die Gruppe muss vom Stand aus in das nächste festgelegte Tempo gehen. Dies kann beliebig zwischen Tempo eins und fünf variieren.

Es erfordert eine hohe Gruppenkonzentration und Aufmerksamkeit, im Raum diesen gemeinsamen Anfang für ein bestimmtes Tempo zu finden. Oftmals funktioniert es erst nach mehreren Versuchen. Haben Sie Geduld.

**Stufe 2:** Sie legen im Vorfeld eine Zahlenkombination fest, nach der die Gruppe anschließend durch den Raum geht. Der Anfang ist hierbei immer 0.

Z. B. 0-4-0 oder 0-2-5-0. Diese Zahlenkombinationen kann man beliebig verändern und erweitern.

Es ist wichtig die Gruppe immer wieder darauf hinzuweisen, dass es keinen Anführer gibt und dass nicht geredet werden darf. Die Zahlenkombination wird vom Spielleiter nur am Anfang der Übung gesagt (gerne mehrmals) aber während der Übung nicht mehr. Bei längeren Zahlenkombinationen ermutigt man die Gruppe, darauf zu vertrauen, dass sich alle die Abfolge gemerkt haben.

### 3.2 Thematische Schauspielübungen, Regietipps und Improvisationen zum Stück

Bei der Theaterarbeit mit Laien empfiehlt es sich, die konkrete Arbeit am Text möglichst lange hinauszuzögern. Ist der Text einmal auswendig gelernt, ist es schwierig, das Gelernte mit echten Emotionen und einer guten Körperarbeit zu unterfüttern, während es anders herum meist kein Problem ist.

Wichtig ist, zunächst die eigenen Ideen der Spieler im Spiel zu überprüfen und sich den (kindlichen) Reichtum an Fantasie zunutze zu machen. Wenn Menschen aus ihrer eigenen Lebenswelt für das Theaterspiel schöpfen dürfen, erreicht man sehr schnell ein authentisches und intensives Spiel auf der

Bühne. Das heißt, bevor die Akteure überhaupt das Textbuch zu Gesicht bekommen, sollte der Spielleiter ihnen immer konkrete Arbeitsaufträge aus dem Stück geben. Mit etwas Glück eignen sich einige Ideen der Spieler bereits als Regiegrundlage für einzelne Szenen.

Bei allen Übungen ist es wichtig, die Spieler schauspielerisch herauszufordern und eine Genauigkeit im Spiel einzufordern, die Ergebnis der inneren Auseinandersetzung und innerer Bilder ist – also von innen herauskommt und nicht (rein) äußerlich abrufbar ist.

Die in diesem Kapitel folgenden Übungen fordern sehr stark die emotionale Auseinandersetzung mit den Szeneninhalten ein. Die Spieler sollen mit Hilfe der Spielübungen die einzelnen Szenen emotional, atmosphärisch und schauspielerisch erspielen und begreifen lernen.

Zum Einstieg in die Probenarbeit können Sie ein Gespräch mit der Gruppe zum Thema „**Zeit und Zeiträuber**“ führen. Fragen wie „Was stellt ihr euch darunter vor? Was ist euch wichtig? Wofür habt ihr Zeit?“ etc. können die Spieler inhaltlich in die Thematik des Stückes einführen.

Zusätzlich könnte man ein Brainstorming zum Thema Zeit machen und schriftlich festhalten.

#### 3.2.1. Zeit und Rhythmus

##### a) Bewegtes Standbild – Ein Uhrwerk aus Menschen

Aufgabe ist es, mit allen Spielern ein Uhrwerk darzustellen. Ein Spieler geht auf die Bühne und macht eine Bewegung/Körperhaltung (mit einem dazugehörigen Geräusch), die einen Teil des Uhrwerks darstellt, wie z.B. ein Stück Zahnrad oder einen Zeiger. Ein weiterer Spieler geht auf die Bühne und macht eine Bewegung und ein Geräusch, das sich auf die erste Person bezieht. Nacheinander gehen alle Spieler auf die Bühne und beziehen sich mit ihrer Aktion immer auf das Gesamtgebilde auf der Bühne. Wenn jeder Spieler Teil des „Uhrwerks“ geworden ist, kann der Spielleiter wie ein Dirigent mit Kommandos wie *Stopp* und *Go* die Maschine langsam oder schnell in Bewegung halten.

⇨Variante:

Es gilt die gleiche Aufgabenstellung wie zuvor, aber diesmal unterteilen Sie die Gruppe in Kleingruppen von jeweils 4 bis 7 Spielern. Jede Kleingruppe bildet einen in sich geschlossenen mechanischen Ablauf nach dem gleichen Spielprinzip wie oben beschrieben ab, der Teil des Uhrwerkes sein soll. Jetzt hat der Spielleiter in seiner Funktion als „Dirigent“ mehr Möglichkeiten, das Gesamtbild choreographisch anzuordnen. Z.B. kann man für jede Kleingruppe eine Startposition im Raum wählen. Dann könnte sich erst jede Kleingruppe einzeln bewegen, und später alle gemeinsam. Oder zwei parallel, dann friert eine Gruppe wieder ein usw. Es gibt viele Möglichkeiten,

das Tempo und die Positionierung im Raum zu variieren.

### b) Standbilder zum Thema Zeit erfinden

Man könnte im Vorfeld ein kurzes Brainstorming zum Thema „Zeit“ machen. Im Anschluss daran sollen die Spieler in 3er-Gruppen mehrere Standbilder zum Thema „Zeit“ entwickeln. Wichtig ist die Körperspannung, die Beziehung in der die drei Spieler im Bild zueinander stehen und auch der Gesichtsausdruck. (Ein Standbild ist wie ein gestelltes Foto zu verstehen, indem alle Spieler ohne Bewegung da stehen.)

In einem zweiten Schritt können die Standbilder in Bewegung kommen. Dabei ist wichtig, dass jeder Spieler von seiner Ausgangsposition aus einen Bewegungsablauf von drei Bewegungen und einem Geräusch/Ton festlegt, die sich immer wieder als Schleife wiederholen.



#### TIPP!

Es besteht die Möglichkeit, sich die besten Elemente aus beiden Aufgaben heraus zu suchen und als „lebendes Bühnenbild“ für Bild 18 im Stück zu verwenden, im Uhrensaal von Meister Hora.

### c) Rhythmus

#### Grundrhythmus im Kreis:

Alle stehen im Kreis und stampfen gemeinsam immer abwechselnd mit dem rechten und dann mit dem linken Fuß auf, so dass ein 4er-Rhythmus entsteht. Wenn das funktioniert, leiten Sie die Gruppe an, auf 1 zu klatschen, dann auf 1 und 3 oder auch auf 2, oder 2 und 4. Es geht zunächst nur darum, erst einmal ein Gefühl für den gemeinsamen Rhythmus zu bekommen.

Im nächsten Schritt darf jeder der Reihe nach einmal über eine Zählzeit von 4 einen kleinen Klatschrhythmus improvisieren, während die Gruppe weiter den Grundrhythmus mit den Füßen stampft und im Anschluss gemeinsam den improvisierten Klatschrhythmus nachklatscht. Dann kommt der nächste an die Reihe.

#### 1-8 er Rhythmus im Raum

Alle gehen im Raum umher. Ziel ist es, als Gruppe einen gemeinsamen Rhythmus zu verinnerlichen und als Spielgrundlage nutzen zu können.

Die Gruppe zählt gemeinsam während des Gehens laut mit Unterstützung des Spielleiters immer wieder von 1-8.

Schritt 1: Immer auf 8 findet ein Richtungswechsel statt.

Schritt 2: Immer auf 8 findet ein Richtungswechsel und ein gemeinsamer Klatscher statt.

Schritt 3: Immer auf 8 findet ein Richtungswechsel, Klatscher und ein gesprochenes „HA“ mit Blick zum Publikum statt.

Schritt 4: Das laute Zählen bis 8 fällt weg und nur das „HA“ mit Blick zum Publikum auf 8 findet statt

Schritt 5: Bei 8 stehen bleiben und nur das „HA“ mit Blick zum Publikum findet statt

Schritt 6: Nur Stehen, dabei unausgesprochen den inneren Rhythmus beibehalten.



#### TIPP!

Nehmen Sie sich für diese Übung viel Zeit, um die sechs Schritte langsam aufzubauen.

### 3.2.2 „Neutral“ als schauspielerische Grundlage für die Grauen Herren

#### a) Einer geht, alle gehen

Im Vorfeld gibt man der Gruppe das imaginäre Bild vor, dass der Bühnenboden in der Mitte an einem Faden aufgehängt ist. Nur, wenn sich die gesamte Gruppe immer wieder gleichmäßig im Raum verteilt, kippt die Bühne nicht.

Alle gehen nun durch den Raum. Wenn einer aus der Gruppe stehen bleibt, bleiben alle stehen, beobachten sich und gehen dann weiter. Der Spielleiter kann verschiedene Tempi in die Gruppe rufen: Langsames Gehen bis sehr schnelles Gehen oder verschiedene Bewegungsarten: z.B. Hüpfen, auf einem Bein hickeln, schleichen, usw. Immer gilt: wenn einer stehen bleibt, bleiben alle stehen!



Diese Übung fördert eine Wahrnehmung der Spieler untereinander und im Raum. Für das Gelingen ist ein hohes Maß an Aufmerksamkeit und Konzentration erforderlich.

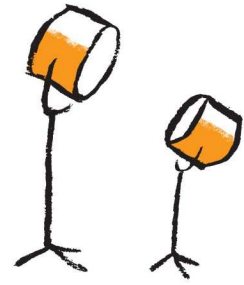
#### ⇨Variante:

In Hinblick auf die Rollen der Grauen Herren sollten Sie die Gruppe vor allem mit geometrischen Formen im Raum experimentieren lassen. Lassen Sie die Spieler gerade Linien im Raum gehen, dann 90-Grad Winkel, lassen Sie sie auf ein Ziel zugehen, daraufhin müssen sie sich abrupt abwenden und ein neues klares Ziel ins Auge fassen, auf das sie zugehen etc.



#### TIPP!

Lassen Sie die Gruppe auch mit dem Gegenpol spielen: „verträumt sein“, „ziellos sein“ und „sich treiben lassen“. Alles auf der Basis, dass sich alle immer gleichzeitig durch den Raum bewegen.



## Michael Ende

Für viele Kinder und Erwachsene gehören die Figuren aus Michael Endes Büchern zu den engen Vertrauten ihrer eigenen Traumreisen und Wunschbilder. Seine Bücher wurden in mehr als 40 Sprachen übersetzt und haben weltweit eine Gesamtauflage von fast 30 Millionen Exemplaren erreicht. Für sein literarisches Werk erhielt Michael Ende zahlreiche deutsche und internationale Preise und Auszeichnungen. Der schriftstellerische Durchbruch gelang ihm mit dem Kinderbuch „Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer“, das 1961 mit dem Deutschen Jugendliteraturpreis ausgezeichnet wurde.

Diese Auszeichnung erhielt er auch 1974 für den Märchenroman „Momo“. 1979 erschien „Die unendliche Geschichte“, mit der Michael Ende zum weltweit bekannten Kultautor wurde.

Michael Ende starb im Alter von nur 65 Jahren am 28. August 1995.

## Außerdem erhältlich im Verlag für Kindertheater:

- *Der satanarchäolügenialkohöllische Wunschpunsch*, Theaterstück  
1D – 5 H

## Sowie die Stoffrechte zu folgenden Bilderbüchern und Geschichten, die Sie selbst dramatisieren und den Gegebenheiten Ihrer Gruppe anpassen dürfen:

- *Die unendliche Geschichte*
- *Das Traumfresserchen*
- *Tranquilla Trampeltreu*
- *Norbert Nackendick*
- *Der Teddy und die Tiere*
- *Ophelias Schattentheater*

Die Aufführungsrechte und kostenlose Ansichtstexte sind erhältlich bei:

© Verlag für Kindertheater  
Weitendorf GmbH

Max-Brauer-Allee 34  
22765 Hamburg

Tel: 040-607909-916

Fax: 040-607909-616

E-Mail: [schultheater@vgo-kindertheater.de](mailto:schultheater@vgo-kindertheater.de)

[www.schultheaterverlag.de](http://www.schultheaterverlag.de)

Konzeption der Handreichung: Angela Peters, Hamburg 2012