

MATERIAL*mappe* für Pädagog:innen

JUNGES
THEATER
Hof

BABY DRONTE

Schauspiel NACH DEM BILDERBUCH

VON PETER SCHÖSSOW

FÜR KINDER AB 4 JAHREN

FÜR DIE BÜHNE BEARBEITET VON MEIKE KREMER

Premiere: 20.09.2026 *Studio*



VERZEICHNIS

VORWORT	3
INHALT.....	4
PETER SCHÖSSOW.....	7
KLEINER THEATERKNIGGE.....	8
DAS TEAM	9
DRAMATURGIE & THEATERPÄDAGOGISCHE BETREUUNG	10
BESETZUNG	12
FIGUREN	13
THEATERPÄDAGOGISCHES MATERIAL	16
IMPRESSUM.....	48

VORWORT

Sehr geehrte Pädagog:Innen,

wir freuen uns sehr, dass Sie sich für unser Stück **BABY DRONTE** entschieden haben. Mit der herz-wärmenden Erstaufführung des Bilderbuches Baby Dronte läuten wir mit der Premiere am 20. September 2026 im Studio des Theaters Hofs die neue Spielzeit ein.

Die interaktive Inszenierung von Meike Kremer beschäftigt sich mit Familie und Zusammenhalt, Geborgenheit und Vertrauen, Selbstständigkeit und Erwachsenwerden, Neugier und Entdeckung der Welt, Mut und Umgang mit neuen Situationen, Gefühlen und Beziehungen sowie mit dem Konstrukt Familie.

Was bedeutet Familie und Zusammenhalt? Was bedeutet Freundschaft und was passiert, wenn sich zwei Freunde mal nicht einig sind? Die Inszenierung **BABY DRONTE** spricht genau diese Themen in einer abenteuerlichen Geschichte auf See an, in der zwischen Zuneigung und Zweifel gelernt wird was es heißt das Richtige zu tun.

Empfohlen ab 4 Jahren bietet das liebevolle Abenteuer von Käptin und Krittler eine unvergessliche Geschichte für Groß und Klein.

Im Folgenden finden Sie Begleitmaterial, bestückt mit (Hintergrund-) Informationen zum Theaterstück, zur Inszenierung und mit theaterpädagogischen Vor- und Nachbereitungsideen.

Und nun... viel Spaß bei den Vorbereitungen für **BABY DRONTE**!

Bei weiteren Fragen schreiben Sie uns gerne per E-Mail unter
leitung.jungestheater@theater-hof.de

Ihr,

Junges Theater Hof

INHALT



BABY DRONTE erzählt mit viel Humor und Fantasie von zwei Hamburger Hafenfiguren, Käptin und Krittel, die durch einen unerwarteten Fund in ein großes Abenteuer geraten. Im Mittelpunkt steht ein kleines Küken, das aus einem geheimnisvollen Ei schlüpft und damit nicht nur ihr bisheriges Leben, sondern auch ihre Vorstellungen von Verantwortung, Besitz und Freiheit verändert.

Zu Beginn leben Käptin und Krittel auf ihrem kleinen Schlepper Krautsand im Hamburger Hafen. Obwohl ihr Boot alt und klein ist, erfüllt es eine wichtige Aufgabe. Es hilft den großen Schiffen, sicher in den Hafen zu gelangen. Die beiden sind stolz auf ihre Arbeit und auf ihr Schiff. Doch bei einem heftigen Sturm fällt die Maschine aus, die Krautsand läuft auf Grund und wird schwer beschädigt. Die Reparatur ist teuer, fast 50.000 Euro. Geld, das die beiden nicht haben. Plötzlich stehen sie ohne Arbeit und ohne Perspektive da.

In dieser Situation entdeckt Käptin am Ufer ein ungewöhnlich großes Ei. Kurz darauf schlüpft daraus ein Küken. Die beiden nennen es Baby und übernehmen spontan die Rolle seiner Eltern. Besonders Krittel entwickelt eine enge Beziehung zu dem kleinen Wesen. Das Küken bringt Bewegung, Zuneigung und Lebensfreude in den zuvor trostlosen Alltag der beiden.

Dann erfahren sie durch die Nachrichten, dass es sich bei Baby um eine Dronte handelt. Einen Vogel, der seit 300 Jahren als ausgestorben gilt. Das Ei wurde ursprünglich auf Mauritius gefunden, ist aber auf der Heimreise verloren gegangen. Für die Wiederbeschaffung wird eine Belohnung von 50.000 Euro ausgesetzt. Für die Käptin scheint damit die Lösung ihres Problems gefunden. Wenn sie Baby abgeben, können die Krautsand reparieren und ihr altes Leben zurückbekommen. Krittel dagegen sieht vor allem eines. Baby ist inzwischen ihr Kind. Zwischen den beiden entsteht ein grundlegender Konflikt zwischen materieller Not und emotionaler Verantwortung.

Die Käptin setzt sich durch und bringt Baby zum Bürgermeister. Dieser erkennt sofort den Wert der spektakulären Entdeckung. Er denkt weniger an das Tier als an die öffentliche Aufmerksamkeit und seinen eigenen politischen Vorteil. Baby soll untersucht und anschließend im Vogelpark ausgestellt werden. Die Käptin erhält tatsächlich das Geld und kann die *Krautsand* reparieren lassen. Äußerlich scheint damit alles wieder so zu sein wie früher. Doch innerlich ist nichts mehr wie zuvor. Krittel zieht sich zurück, und auch die Käptin wird von ihrem schlechten Gewissen eingeholt. Ihre Entscheidung verfolgt sie bis in ihre Träume.

Schließlich besuchen die beiden Baby im Zoo. Baby ist zwar eine wissenschaftliche Sensation, aber vor allem ein Lebewesen, das von seiner Familie getrennt wurde. Als Baby Käptin, seine „Mama“ erkennt, können die beiden nicht länger wegsehen. Sie beschließen das Küken aus dem Zoo zu befreien. Nach einer turbulenten Verfolgungsjagd gelingt ihnen die Flucht zunächst. Doch nun stehen sie vor dem nächsten Problem. Dronten können offenbar gar nicht fliegen. Baby kann also nicht einfach nach Mauritius zurückkehren.



Die Käptin trifft deshalb eine weitreichende Entscheidung. Sie will Baby selbst nach Mauritius bringen. Mit dem kleinen, eigentlich viel zu schwachen Schlepper machen sich die drei auf eine abenteuerliche Reise. Sie fahren immer weiter Richtung Süden, vorbei am Kap der Guten Hoffnung und an Madagaskar. Schließlich erreichen sie Mauritius. Dort finden sie tatsächlich eine Drontenmutter, die ihr verlorenes Junges sofort wiedererkennt. Das Abenteuer endet mit der Vereinigung von Baby und seiner Mutter.

BESETZUNG

REGIE

Meike Kremer

INSZENIERUNG & KOSTÜME

Britta Steinmann

DRAMATURGIE &

Jasmin Sarah Zamani

THEATERPÄDAGOGISCHE BETREUUNG

Alexandra Bloch

Sophia Kurz

REGIEASSISTENZ

Lena Rach/ Josef Pezold

KÄPTIN, BABY DRONTE, TIERPFLEGER, ZOOWÄRTER

Anna Bittner

KRITTEL, BABY DRONTE, BÜRGERMEISTER PIEPENBRINK, GERDA MACKEPRANG, DRONTEN MUTTER

Etienne Moussou

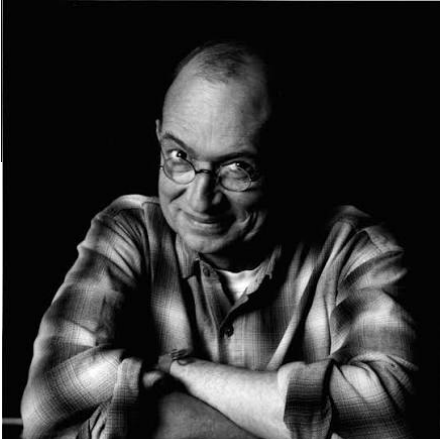
PREMIERE: 20. September 2026, 15:00 Uhr

Theater Hof *Studio*

DAUER: ca. 45 min

Für Schulen und andere Einrichtungen bieten wir zusätzlich Vormittagsvorstellungen im Theater und mobil auf Anfrage unter 09281/7070-123 oder buchung.jungestheater@theater-hof.de an.

PETER SCHÖSSOW



https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https%3A%2F%2Fwww.carlsen.de%2Fautorin-illustratorin%2Fpeter-schossow%3Fsrsltid%3DAfm-BOoqMB9UX1VLyepG5I6VWc-iKX06Ye3I_F8jUVFbHhBhwum73fbsM&ved=0C

Peter Schössow, geboren 1953 in Hamburg, ist einer der renommiertesten deutschen Illustratoren und Bilderbuchkünstler. Er studierte an der Hochschule für Gestaltung in Hamburg mit dem Schwerpunkt Visuelle Kommunikation und Illustration und arbeitet seit 1975 freiberuflich als Illustrator und Autor.

Nach seinem Studium arbeitete Schössow zunächst für Zeitungen und Zeitschriften wie den *Stern* und den *Spiegel* und entwickelte außerdem Figuren, Illustrationen und Storyboards für Fernsehsendungen wie „Die Sendung mit der Maus“.

Besonders bekannt ist Schössow für seine Bilderbücher, in denen er häufig selbst Text und Bild miteinander verbindet. Zu seinen bekannten Werken gehören unter anderem *GEHÖRT DAS SO??!*, *ME-EHR!!*, *MEIN ERSTES AUTO WAR ROT*, *WO IST OMA?* und *BABY DRONTE*. Außerdem illustrierte er zahlreiche Bücher anderer Auto-

rlInnen, darunter die bekannte Reihe „RICO UND OSKAR“ von Andreas Steinhöfel.

Schössows Bilder zeichnen sich durch eine besondere Mischung aus Humor, Atmosphäre und fantasievollen Figuren aus. Er arbeitet mit verschiedenen Techniken und verbindet klassische Illustration mit digitalen Verfahren. Dabei entstehen oft Bilder, die nicht alles eindeutig erklären, sondern den BetrachterInnen Raum für eigene Gedanken und Entdeckungen lassen.

Für sein künstlerisches Schaffen wurde Peter Schössow vielfach ausgezeichnet. Unter anderem erhielt er den Troisdorfer Bilderbuchpreis und zweimal den Deutschen Jugendliteraturpreis. 2006 für *GEHÖRT DAS SO??!* und 2009 gemeinsam mit Andreas Steinhöfel für *RICO, OSKAR UND DIE TIEFER-SCHATTEN*. Peter Schössow lebt und arbeitet in Hamburg.



Pünktlichkeit

Ins Theater gehen ist nicht nur sich auf den Platz setzen, plant am besten die Zeit ein, die es benötigt bei der Garderobe die Sachen abzulegen und eine Last-minute Toiletten-pause. Aber keine Sorge, wenn es nicht anders geht, kommt ihr auch währenddessen raus.

Fotos und elektronische Geräte

Fotografieren und Filmen ist während der Aufführung nicht erlaubt.

Da ihr also euer Handy nicht zum Fotografieren braucht und es grundsätzlich nur ein Störfaktor wäre, ist es besser, wenn ihr es ausgeschaltet in eurer Tasche lasst.

Gespräche

Hebt euch alle Anmerkungen, Anregungen etc. gerne für nach dem Stück auf, denn diese könnten für die Darstellenden störend wirken.

Wichtig:

Lachen, Weinen und auch andere Emotionen sind erwünscht und sollen nicht unterdrückt werden.

Am Ende des Stücks könnt ihr die Schauspielenden nochmal zusätzlich durch einen kräftigen Applaus belohnen.

DAS TEAM



MEIKE KREMER *Inszenierung und Textfassung*

Geboren in Osnabrück // Studium in Marburg und Amsterdam // Engagements in Marburg und Nürnberg // Seit 2002 Theaterpädagogin und Regisseurin bei Theater Mumpitz Nürnberg // In der Spielzeit 2026/27 zum ersten Mal am Theater Hof



BRITTA STEINMANN *Bühne & Kostüm*

Geboren in Plettenberg im Sauerland // Studium an der ADK Maastricht (NL) // Assistenzen am Staatstheater Mannheim und bei den Bühnen der Stadt Köln // Engagements in Oldenburg, Magdeburg, Köln und Antwerpen // Seit 2021 beim Theater Mumpitz in Nürnberg // In der Spielzeit 2026/27 zum ersten Mal am Theater Hof

DRAMATURGIE & THEATERPÄDAGOGISCHE BETREUUNG



ALEXANDRA BLOCH *Theaterpädagogin & Dramaturgie*

Geboren in Bayern // BFD am Gostner Hoftheater Nürnberg // FÖJ im pädagogischen Bereich, Umweltstation Nürnberg // Diverse Regie- und Bühnenbildassistenzen am Gostner Hoftheater, Theater Pfütze, Musikhochschule Nürnberg, Stadttheater Fürth, Studiobühne Erlangen // Studium in Theater- und Medienwissenschaften sowie Pädagogik an der FAU Erlangen // Theaterpädagogische Assistenz am Theater Pfütze // Seit April 2026 am Theater Hof



SOPHIA KURZ *Theaterpädagogin*

Geboren in Bayern // Studium der Anglistik/Amerikanistik und Theaterpädagogik an der KU Eichstätt-Ingolstadt // Masterstudium Theater-Forschung-Vermittlung an der FAU Erlangen-Nürnberg // Praktika und Hospitanzen u.a. am Stadttheater Ingolstadt und am Staatstheater Nürnberg // Gastengagement als Regieassistentin am Staatstheater Nürnberg // Seit der Spielzeit 2026/27 Theaterpädagogin am Theater Hof



JASMIN SARAH ZAMANI *Leitung Junges Theater Hof & Theaterpädagogik*

Kulturmanagerin // Assistenzen u.a. am Burgtheater, Volkstheater Wien, Festspiele Reichenau, Schauspielhaus Wien, Max Reinhardt Seminar // Regiedebüt am Schuberttheater Wien // Weitere Regiearbeiten in Musik-, Figuren- und Sprechtheater u.a. am Theater Erlangen, an der Naturbühne Trebgast, Theater an der Rott Eggenfelden, E.T.A. Hoffmann-Theater Bamberg, Landestheater Coburg und TiG Bamberg // Gewinnerin des Publikumspreises und Semifinalistin des RINGAWARD 2020 // 2021-2024 Oberspielleiterin am Eduard von Winterstein Theater in Anna-berg-Buchholz // Regie am Theater Hof bei "WOLKEN.HEIM", "MONDICHT UND MAGNOLIEN", "HÄUPTLING ABENDWIND", "STATUS QUO", "ABGRUND", "DIE EISBÄRIN", "PAUL*", "KATHARINA!", "BODYBUILD", "DER MIESEPUPS", "PETERSON UND FINDUS – EINE WEIHNSCHTSGESCHICHTE" und "ROTKÄPPCHEN MUSS WEINEN" // Seit der Spielzeit 2024/25 Leitung Junges Theater Hof & Theaterpädagogik



JOSEF PEZOLD *Regieassistentz/Freiwilliges Soziales Jahr (FSJ)*

In der Spielzeit 2025/26 Freiwilliges Soziales Jahr Kultur am Theater Hof

BESETZUNG



ETIENNE MOUSSOU *Schauspieler & Theaterpädagoge*

Geboren in Ulm // Schauspielstudium (mit Schwerpunkt Gesang & Kindertheater) an der Akademie für Darstellende Kunst Bayern in Regensburg // 2023 Gastengagement am Theater Regensburg // seit der Spielzeit 2024/25 im Ensemble des Theaters Hof



ANNA BITTNER *Schauspielerin & Theaterpädagogin*

Geboren in Berlin // Ausbildung an der Berliner Schule für Schauspiel unter der Leitung von E. Emig // 2013-2022 festes Ensemblemitglied an der Mittelsächsischen Theater- und Philharmonie gGmbH unter der Intendanz von R.P. Schulze, Schauspieldirektorin: A. Wöhlert // 2022-2025 festes Ensemblemitglied an der Erzgebirgischen Theater- und Orchester GmbH unter der Intendanz von M. Gogg, Oberspielleiterin: J.S. Zamani // Ab Spielzeit 2025/26 Ensemblemitglied des Jungen Theaters Hof

FIGUREN

Kostümfigurinen von Britta Steinmann



KÄPTIN

Die Käptin ist selbstbewusst, tatkräftig und pragmatisch. Sie liebt ihren Schlepper Krautsand und ihre Arbeit im Hamburger Hafen. Als das Schiff kaputtgeht, gerät sie unter großen finanziellen Druck. Für sie scheint die Dronte zunächst die Lösung aller Probleme zu sein. Mit dem Preisgeld könnte sie Krautsand retten und in ihr altes Leben zurückkehren. Im Verlauf der Geschichte muss sie jedoch erkennen, dass ein erfülltes Leben nicht allein durch Geld und ein funktionierendes Schiff entsteht.



KRITTEL

Krittell ist der etwas verträumtere und emotionalere Gegenpol zur Käptin. Er liebt seine Arbeit auf der Krautsand und leidet besonders unter der plötzlichen Arbeitslosigkeit. Durch Baby entdeckt er seine fürsorgliche Seite. Krittell entwickelt eine starke Bindung zu Baby und stellt schließlich die Beziehung zu dem Küken über den materiellen Gewinn.



BABY / DIE DRONTE

Baby schlüpft aus einem geheimnisvollen Ei und entpuppt sich als Dronte. Ein Vogel, der seit 300 Jahren als ausgestorben gilt. Für die Menschen ist Baby zunächst eine wissenschaftliche Sensation und ein wertvoller Fund. Für Käptin und Krittell wird das Küken jedoch zu einem Familienmitglied.



DRONTENMUTTER

Sie erscheint erst am Ende der Geschichte, ist für den Ausgang aber entscheidend. Sie macht deutlich, dass Baby nicht einfach ein „Fundstück“ ist, sondern zu einer Familie gehört. Ihre Wiederbegegnung mit Baby gibt der langen Reise von Käptin und Krittel ihr Ziel und führt die Geschichte zu einem versöhnlichen Ende.

BÜRGERMEISTER PIEPENBRINK

Der Bürgermeister betrachtet die Dronte vor allem als große Chance für seine eigene Karriere. Die wissenschaftliche Sensation verspricht Besucher:Innen, Aufmerksamkeit und möglicherweise Wählerstimmen. Seine Figur bringt eine humorvolle, aber durchaus kritische Perspektive auf Macht, Öffentlichkeit und Eigennutz ins Stück.

GERDA MACKEPRANG

Mackeprang arbeitet auf der Werft und ist für die Reparatur von der Krautsand zuständig. Sie ist pragmatisch und geschäftsorientiert. Für sie ist ein kaputtes Schiff zunächst vor allem eine Rechnung. Gleichzeitig ermöglicht sie durch ihre Arbeit, dass die Käptin am Ende ihr Schiff zurückbekommt.

TIERPFLEGER

Der Tierpfleger präsentiert Baby im Zoo als außergewöhnliche Attraktion. Für ihn ist die Dronte ein besonderer Fund, der der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden soll. Damit verkörpert er die Perspektive der Institution. Baby wird zum Ausstellungsobjekt, während Käptin und Krittel in ihm vor allem ein Familienmitglied sehen.





THEATERPÄDAGOGISCHES MATERIAL

- › *Spiele*
- › *Aufgaben*
- › *Diskussion*
- › *Wissen*
- › *Kreativ*

THEMENFELDER

- *Familie*
- *Freundschaft*
- *Zusammenhalt*
- *Kompromissfindung*
- *Mut*



SPIELE

Aufwärmspiel: Auf große Fahrt

Dauer: ca. 10–15 Minuten

Gruppengröße: 5–20 Kinder

Ziel: Körper und Stimme aufwärmen, Fantasie anregen und erste Themen des Stücks spielerisch kennenlernen.

Spielidee:

Die Kinder werden gemeinsam zu einer kleinen Schiffscrew. Die Spielleitung erzählt eine kurze Reisegeschichte und gibt Bewegungen oder Geräusche vor, die alle Kinder gemeinsam ausführen. Dabei können die Kinder zwischen verschiedenen Zuständen des Meeres und verschiedenen Figuren aus der Geschichte wechseln.

Ablauf:

Alle Kinder verteilen sich im Raum. Die Spielleitung erzählt:

„Wir sind heute eine Schiffscrew. Unser kleines Schiff liegt im Hamburger Hafen. (Es ist noch ganz ruhig. Wir steigen ein und machen uns bereit für unsere große Reise.“)

Im Hafen

(Die Kinder gehen langsam durch den Raum und schauen sich um.
Die Spielleitung ruft:)

„Schiffe!“ → Die Kinder machen mit den Armen ein großes Schiff.

„Möwen!“ → Sie flattern mit den Armen und rufen „Kriiiieek!“.

„Wellen!“ → Sie bewegen ihren ganzen Körper sanft hin und her.

„Hafen!“ → Alle bleiben stehen und winken sich gegenseitig zu.

Leinen los!

„Unser Schiff fährt los!“

(Alle machen Ruderbewegungen und gehen gemeinsam durch den Raum. Die Spielleitung kann das Tempo verändern)

„Ganz langsam ...“

„Ein bisschen schneller ...“

„Volle Fahrt voraus!“

Sturm!

Plötzlich wird das Meer unruhig:

„Oh nein! Dunkle Wolken! Der Wind wird stärker!“

(Die Kinder pusten wie der Wind. Dann werden die Wellen immer größer. Sie schwanken, ducken sich und versuchen, auf dem „Schiff“ das Gleichgewicht zu halten.)

„Der Sturm kommt!“

„Die Wellen werden riesengroß!“

„Festhalten!“

„Und ... plötzlich ... ist alles wieder ganz still.“

(Alle frieren kurz ein. Stille.)

Das Ei

„Schaut mal! Was liegt denn da? Ein Ei!“

(Alle tun so, als würden sie ein riesengroßes, ganz besonderes Ei vorsichtig hochheben. Die Kinder dürfen überlegen, wie schwer es ist)

„Ist es leicht?“

„Oder ist es riesig und schwer?“

„Pssst ... ich glaube, da drin bewegt sich etwas!“

(Alle gehen vorsichtig auf Zehenspitzen um das Ei herum)

Das Küken schlüpft!

„Knack ... knack ... knack ...“

(Die Kinder dürfen sich langsam aus einer kleinen „Ei-Hocke“ herausbewegen. Erst kommt der Kopf, dann die Flügel, dann die Beine.)

„Ein Küken!“

(Alle dürfen ausprobieren, wie ihr Küken sich bewegt: vorsichtig, neugierig, müde, fröhlich, schnell oder ganz tollpatschig)

Schluss:

„Unser kleines Küken ist bereit für die große Reise.“

(Alle stellen sich hintereinander wie eine kleine Schiffscrew auf.)

Die ganze Gruppe macht noch einmal eine kurze Reise:

„Hamburg → Sturm → Meer → Mauritius“

(Bei „Mauritius“ bleiben alle stehen, schauen sich um und machen eine große Bewegung)

„Wir sind angekommen!“

Aufwärmübung: „Die Schiffscrew“

Dauer: ca. 5–10 Minuten

Die Kinder stehen oder bewegen sich frei im Raum. Die Spielleitung erzählt:

„Wir sind heute eine Schiffscrew. Und eine gute Schiffscrew muss gut aufeinander achten!“

Nun gibt die Spielleitung verschiedene Bewegungsaufgaben vor:

„Das Schiff fährt!“ → Alle gehen durch den Raum.

„Das Schiff wird langsamer!“ → Alle bewegen sich ganz langsam.

„Das Schiff fährt schnell!“ → Alle werden schneller.

„Hohe Wellen!“ → Alle wackeln und schwanken.

„Starker Wind!“ → Alle lehnen sich gemeinsam gegen den Wind.

„Das Schiff muss anhalten!“ → Alle bleiben stehen und frieren ein.

Dann kommt die wichtigste Aufgabe:

„Wir müssen gemeinsam durch einen Sturm! Niemand darf verloren gehen.“

Die Kinder finden sich zu zweit zusammen und bewegen sich gemeinsam durch den Raum. Sie können sich dabei an der Hand halten oder, wenn sie das nicht möchten, einfach nebeneinander bleiben.

Die Spielleitung kann nun kleine Herausforderungen geben:

„Eine große Welle kommt – duckt euch!“

„Der Wind kommt von rechts – alle nach links!“

„Jetzt kommt eine Welle von links!“

„Und jetzt sind wir wieder sicher!“

Zum Abschluss bilden alle gemeinsam ein großes Schiff: dicht zusammenstehen, Arme ausbreiten und gemeinsam rufen:

„Leinen los!“

Inszenierungsspiel: „Wir sind die Dronte!“

Dauer: ca. 10 Minuten

Ziel: Figurenentwicklung, körperlicher Ausdruck und Fantasie; die Kinder entdecken verschiedene Möglichkeiten, eine Figur darzustellen.

Ablauf

Die Spielleitung erzählt:

„Im Stück gibt es ein ganz besonderes Tier. Es ist eine Dronte. Aber wie sieht eine Dronte eigentlich aus?“

Die Kinder dürfen zunächst ausprobieren, wie sich eine Dronte bewegen könnte. Die Spielleitung gibt Impulse:

- „Hat die Dronte große oder kleine Schritte?“
- „Läuft sie schnell oder langsam?“
- „Hat sie Flügel? Was macht sie damit?“
- „Wie bewegt sie ihren Kopf?“
- „Ist sie neugierig oder vorsichtig?“

Anschließend wird die Stimme dazugenommen:

„eine Dronte kann bestimmt auch Geräusche machen. Wie klingt eure Dronte?“

„und jetzt begrüßt eure Dronte eine andere Dronte.“

Die Kinder bewegen sich durch den Raum und begrüßen sich nun als Dronten, mit Bewegungen und lauten.

Kleine Inszenierungsaufgabe

Nun erzählt die Spielleitung:

„eure Dronte hat etwas entdeckt: ein Ei!“

Alle Kinder spielen, wie ihre Dronte das Ei entdeckt.

„Die Dronte geht vorsichtig näher ...“

„Sie schaut von oben ...“

„Sie schaut von unten ...“

„Das Ei bewegt sich!“

„Was macht eure Dronte?“

„Knack! Das Ei geht auf!“

Die Kinder können nun selbst entscheiden, wie ihre Dronte auf das Küken reagiert: erschrocken, glücklich, neugierig, vorsichtig, aufgeregt ...

Abschluss

Alle Dronte-Kinder versammeln sich im Raum. Die Spielleitung sagt:

„Die Dronte hat heute etwas ganz Besonderes erlebt. Jetzt ist sie müde und macht sich ein gemütliches Nest.“

Alle suchen sich einen Platz, machen sich klein und „schlafen“ ein.

Gedächtnisspiel: „Unsere Reise mit der Krautsand“

Dauer: ca. 5–10 Minuten

Ziel: Spielerisches Training von Merkfähigkeit, Konzentration und Aufmerksamkeit, gleichzeitig werden Motive aus dem Stück aufgegriffen.

Ablauf:

Die Kinder sitzen oder stehen im Kreis. Die Spielleitung sagt:

„Wir fahren mit der Krautsand auf eine große Reise. Aber bevor wir losfahren, müssen wir uns merken, was alles mit auf unser Schiff kommt.“

Die Spielleitung beginnt mit einer einfachen Bewegung:

„Ich nehme ein Ei mit.“

(Alle machen eine Bewegung für ein Ei, z. B. beide Hände zu einem Ei formen)

Das nächste Kind wiederholt:

„Ich nehme ein Ei mit ... und eine Möwe!“

(Dabei macht es zuerst die Ei-Bewegung und anschließend die Möwen-Bewegung.)

So entsteht langsam eine Bewegungskette, die die Kinder sich gemeinsam merken müssen.

Und wenn die Kette zu lang wird, könnt ihr einfach sagen:

„Oh weh, unser Schiff ist voll! Jetzt fahren wir los!“

Dann machen alle gemeinsam die Bewegungen noch einmal in der richtigen Reihenfolge und anschließend geht es mit „Tuut tuut – Leinen los!“ weiter.

Szenisches Spiel: „Das geheimnisvolle Ei“

Dauer: ca. 10–15 Minuten

Gruppengröße: ab 4 Kindern

Material: optional ein Tuch oder ein Ball als „Ei“

Ziel:

Die Kinder erleben eine kleine Theaterszene und probieren aus, wie man Gefühle und Situationen ohne vorgegebenen Text darstellen kann.

1. Die Ausgangssituation

Die Spielleitung erzählt:

„Stellt euch vor, ihr seid unterwegs am Wasser. Ihr geht spazieren und plötzlich entdeckt ihr etwas ganz Besonderes.“

Die Kinder laufen zunächst durch den Raum. Sie können dabei unterschiedliche Geräusche des Hafens machen: Möwen, Wasser, Wind oder Schiffe.

Dann ruft die Spielleitung:

„Stopp! Da ist etwas!“

Alle bleiben stehen und schauen in eine Richtung.

„Was könnte da liegen? Geht vorsichtig näher ...“

Die Kinder entdecken gemeinsam das geheimnisvolle Ei.

2. Wie reagieren wir?

Nun dürfen die Kinder verschiedene Reaktionen ausprobieren:

„Du bist neugierig – wie schaust du?“

„Du bist ein bisschen ängstlich – wie bewegst du dich?“

„Du freust dich – was macht dein Körper?“

„Du hast noch nie so ein großes Ei gesehen – wie würdest du es untersuchen?“

Die Kinder können die Reaktionen ausprobieren, ohne sprechen zu müssen.

3. Das Ei bewegt sich!

Jetzt wird es spannend:

„Pssst ... wartet mal ... ich glaube, das Ei bewegt sich!“

Knack!

Alle erschrecken.

„Knack ... knack ...“

Die Kinder spielen, wie sie auf das Geräusch reagieren.

Dann:

„Das Ei geht auf!“

Ein Kind oder die Spielleitung kann sich langsam aus einer kleinen „Ei-Haltung“ herausbewegen und das Küken spielen.

Die anderen Kinder dürfen nun selbst entscheiden:

Wer traut sich näher heran?

Wer bleibt lieber zurück?

Wer möchte das Küken begrüßen?

Wie könnte das Küken die anderen begrüßen?

4. Kleine Improvisation

Nun können die Kinder die Szene noch einmal spielen, diesmal mit eigenen Worten.

Die Spielleitung gibt nur noch die Impulse:

„Ihr entdeckt das Ei.“

„Das Ei bewegt sich.“

„Das Küken schlüpft.“

„Ihr seht das Küken zum ersten Mal.“

Die Kinder gestalten den Rest selbst.

Dabei müssen keine bestimmten Rollen festgelegt werden. Ein Kind kann das Küken spielen, zwei andere entdecken es, weitere Kinder können beispielsweise Möwen oder Menschen am Hafen sein.

Abschluss

Alle setzen sich gemeinsam um das „Ei“.

Die Spielleitung fragt:

„Was glaubt ihr: Was würdet ihr machen, wenn ihr wirklich ein geheimnisvolles Ei finden würdet?“

Partnerspiel: „Zwei kleine Schiffe“

Dauer: ca. 5–10 Minuten

Material: keines

Schwerpunkt: Körpergefühl, Gleichgewicht, Raumwahrnehmung und gegenseitige Aufmerksamkeit

Ablauf

Die Kinder finden sich zu zweit zusammen. Jedes Paar stellt sich mit etwas Abstand gegenüber.

Die Spielleitung erzählt:

„Ihr seid zwei kleine Schiffe, die gemeinsam auf dem Meer unterwegs sind. Ihr müsst gut aufeinander achten, denn das Meer verändert sich ständig.“

Ein Kind ist zunächst Schiff A, das andere Schiff B.

1. Ruhige See

Schiff A bewegt sich ganz langsam. Schiff B beobachtet es und macht die Bewegungen möglichst gleichzeitig nach.

Zum Beispiel:

Arme heben

sich strecken

in die Hocke gehen

auf die Zehenspitzen gehen

sich langsam drehen

Nach kurzer Zeit wird gewechselt.

2. Große Wellen

Die Spielleitung sagt:

„Oh! Die Wellen werden größer!“

Beide Kinder bewegen sich nun gemeinsam hin und her. Sie versuchen, im gleichen Rhythmus zu bleiben.

„Eine Welle kommt von vorne ...“

„Eine Welle kommt von hinten ...“

„Jetzt schaukelt das ganze Meer!“

Dabei können die Kinder ausprobieren, wie es sich anfühlt, wenn der Körper **stabil** bleibt oder bewusst ins Wanken kommt.

3. Das Meer wird ganz still

„Plötzlich ist das Meer ganz ruhig.“

Beide Kinder versuchen, gemeinsam eine Standbild-Pose zu finden und für einige Sekunden ganz still zu bleiben.

Dann:

„Pssst ... könnt ihr hören, wie euer Körper ganz ruhig wird?“

4. Die Schiffe fahren auseinander

Die Kinder gehen langsam voneinander weg.

„Euer Schiff fährt weiter hinaus aufs Meer ...“

Dann wieder:

„Und jetzt findet ihr euch wieder!“

Die Kinder bewegen sich langsam aufeinander zu und bleiben mit etwas Abstand voneinander stehen.

Szenisches Spiel: „Und wie geht es weiter?“

Dauer: ca. 15–20 Minuten

Gruppengröße: ab 4 Kindern

Material: keines

Schwerpunkt: Fantasie, szenisches Spiel, gemeinsames Gestalten und eigene Ideen entwickeln

Ablauf

Die Kinder setzen sich zunächst gemeinsam in einen Kreis. Die Spielleitung erinnert kurz an das Ende der Geschichte:

„Käptin und Krittler haben eine lange Reise gemacht. Sie sind mit der Krautsand bis nach Mauritius gefahren. Dort haben sie die Dronten-Mama gefunden. Baby und seine Mama sind endlich wieder zusammen.“

Nun kommt die Frage:

„Aber was passiert jetzt?“

Die Kinder dürfen zunächst erzählen, was sie glauben. Es gibt dabei kein richtig oder falsch.

Anschließend werden die Ideen ins Spiel gebracht.

Die Spielleitung sagt:

„Wir machen jetzt aus euren Ideen eine neue Szene. Wir schauen, was nach der Geschichte passiert.“

Die Kinder können gemeinsam entscheiden:

Was macht Baby, nachdem es seine Mama wiedergefunden hat?

Was machen Käptin und Krittler?

Bleiben sie auf Mauritius oder fahren sie wieder nach Hause?

Was passiert mit der Krautsand?

Wen könnten sie auf ihrer Reise noch treffen?

Welche Abenteuer erleben sie?

Wie fühlt sich Baby jetzt?

Und jetzt sind die Kinder die Regisseur:innen!

Die Kinder bilden kleine Gruppen oder spielen gemeinsam eine Szene.

Die Spielleitung gibt nur den Anfang vor:

„Baby ist wieder bei seiner Mama. Alle sind glücklich. Doch plötzlich ...“

Hier endet die Vorgabe.

Die Kinder entscheiden selbst, was als Nächstes passiert.

Sie können ihre Geschichte spielen, bewegen, Geräusche machen oder erzählen. Die Spielleitung kann dabei unterstützend Fragen stellen:

„Was passiert jetzt?“

„Wer kommt dazu?“

„Was macht Baby?“

„Was braucht ihr für eure Szene?“

„Wie könnte eure Geschichte enden?“

Am Ende dürfen die Kinder ihre jeweilige Version den anderen vorspielen.

Abschluss

Nach den kleinen Szenen sitzen wieder alle im Kreis.

Die Spielleitung fragt:

„Welche Geschichte hat euch überrascht?“

„Was war in eurer Geschichte anders als im Stück?“

Zum Schluss kann die Gruppe gemeinsam entscheiden:

„Wenn wir die Geschichte von Dronte weiterschreiben würden – wie würde sie enden?“

So entsteht aus den Ideen der Kinder ein ganz eigenes neues Ende.

AUFGABEN

Reflexionsbogen: „Meine Reise mit der Dronte“

Name: _____

Datum: _____

 Das habe ich gesehen

Was hat dir am Stück am besten gefallen?

- ☐ Baby
- ☐ Käptin
- ☐ Krittler
- ☐ Die Schiffe
- ☐ Der Sturm
- ☐ Die Reise
- ☐ Etwas anderes: _____

Male deinen Lieblingsmoment aus der Geschichte.



♥ So haben sich die Figuren gefühlt

Wie hat sich Baby gefühlt, als es seine Mama wiedergefunden hat?

- ☐ 😊 glücklich
- ☐ 😞 traurig
- ☐ 😲 überrascht
- ☐ 😍 aufgeregt
- ☐ 😐 anders: _____

Wie hat sich Krittler gefühlt, als Baby weg war?

- ☐ traurig
- ☐ wütend
- ☐ ängstlich
- ☐ allein
- ☐ etwas anderes: _____

Und wie hat sich Käptin gefühlt?

- ☐ 😊
- ☐ 😞
- ☐ 😡
- ☐ 😱
- ☐ 😟

Entscheidungen

Käptin wollte das Ei abgeben, damit Krittler und Käptin Geld für die kaputte Krautsand bekommen.
Krittler wollte Baby behalten.

Was denkst du: Was hätte Käptin tun sollen?

- ☐ Baby behalten
- ☐ Baby abgeben
- ☐ Ich habe eine andere Idee:

Warum?

Helfen

Käptin und Krittler erleben gemeinsam ein großes Abenteuer und bringen Baby schließlich zu seiner Mama nach Mauritius.

Wann hast du im Stück gesehen, dass jemand geholfen hat?

Wem würdest du gerne helfen?

-  einem Kind
-  einem Tier
-  meiner Familie
-  jemandem auf einem Schiff
- ☐ jemand anderem: _____

Mein Abenteuer

Wenn du mit der Krautsand fahren könntest, wohin würdest du fahren?

Was würdest du mitnehmen?

Wen würdest du auf deiner Reise gerne treffen?

Deine eigene Geschichte

Am Ende ist Baby wieder bei seiner Mama.

Aber was passiert danach?

Male oder erzähle deine eigene Geschichte:

 „Nach der großen Reise ...“

Zum Schluss

Das Stück war für mich ...

 toll

 schön

 okay

 nicht so schön

Mein Lieblingsmoment war:

Eine Sache, die ich noch wissen möchte:

TIPP: die Fragen können auch mündlich gestellt werden.

Reflexionsbogen: Meine Reise mit der Dronte

Name: _____

Datum: _____

1. Was hat dir am Stück besonders gut gefallen?

Male deinen Lieblingsmoment aus der Geschichte.

2. Welche Figur hat dir besonders gut gefallen?

Käptin / Krittler / Baby / die Dronten-Mama / eine andere Figur

Warum?

3. Baby hat seine Mama verloren.

Wie glaubst du, hat sich Baby gefühlt?

Was hilft dir, wenn du traurig oder alleine bist?

4. Krittler und Käptin haben sich manchmal gestritten.

Worüber haben sie gestritten?

Was denkst du: Wie hätten sie den Streit lösen können?

5. Käptin und Krittel haben Baby zuerst weggegeben und später wieder zurückgeholt.

Was denkst du darüber?

Was hättest du an ihrer Stelle gemacht?

6. Im Stück erleben die Figuren ein großes Abenteuer.

Was war das spannendste Abenteuer für dich?

Was wäre für dich ein großes Abenteuer?

7. Die Krautsand fährt bis nach Mauritius.

Wenn du mit der Krautsand reisen könntest: Wohin würdest du fahren?

Wen würdest du mitnehmen?

Was würdest du einpacken?

8. Am Ende findet Baby seine Mama wieder.

Wie könnte die Geschichte danach weitergehen?

Male oder erzähle deine eigene Geschichte:

„Nach der großen Reise ...“

9. Was möchtest du von der Geschichte behalten?

Das hat mir besonders gut gefallen:

Das hat mich überrascht:

Das möchte ich noch wissen:

Für die pädagogische Fachkraft

Bei Kindern ab vier Jahren können die Fragen auch mündlich gestellt werden. Die Kinder müssen die Antworten nicht selbst aufschreiben. Sie können malen, erzählen, zeigen oder ihre Antwort gemeinsam mit der Gruppe entwickeln.

Arbeitsblatt: Was bedeutet Mut?

Name: _____

Die große Reise

Käptin und Krittell machen sich mit der Krautsand auf eine große Reise.

Sie wissen nicht genau, was sie erwartet.

Sie fahren über das Meer, es wird stürmisch und die Reise ist sehr weit.

Trotzdem fahren sie los, weil sie Baby zu seiner Mama bringen möchten.

Was glaubst du: Warum sind Käptin und Krittell mutig?

Mut bedeutet ...

Mutig sein heißt nicht, dass man keine Angst hat.

Mutig sein kann bedeuten:

- etwas Neues ausprobieren
- jemandem helfen
- sagen, was man denkt
- sich etwas trauen
- weitermachen, obwohl etwas schwierig ist
- für jemanden da sein

Was davon findest du mutig?

Wann bist du mutig?

Was hast du dich schon einmal getraut?

Male ein Bild davon.

Angst und Mut

Manchmal haben wir Angst und sind trotzdem mutig.

Was könnte einem Kind Angst machen?

Was könnte dabei helfen, mutig zu werden?

Stell dir vor ...

Du bist mit der Krautsand unterwegs.

Plötzlich wird das Meer ganz wild.

Der Wind pustet stark und die Wellen werden immer größer.

Was würdest du tun?

Wem würdest du helfen?

Deine Mut-Geschichte

Jetzt bist du dran!

Male oder erzähle eine Geschichte:

„Heute bin ich mutig, weil ...“

Was passiert?

Wer ist dabei?

Was musst du dich trauen?

Wie geht deine Geschichte aus?

Name: _____

Wer gehört zusammen?

Im Stück lernen wir verschiedene Figuren kennen:

Käptin – Krittel – Baby – die Dronten-Mama

Käptin und Krittel kümmern sich um Baby.

Am Ende findet Baby seine richtige Mama wieder.

Wer gehört für dich zu einer Familie?

Male die Menschen oder Tiere, die für dich Familie sind.

Was ist Familie?

Familie kann ganz unterschiedlich sein.

Eine Familie kann zum Beispiel aus Menschen oder Tieren bestehen, die:

- zusammen wohnen
- füreinander da sind
- sich helfen
- miteinander lachen
- sich trösten
- aufeinander aufpassen

Was macht eine Familie für dich aus?

Freunde sind füreinander da

Was machen Freunde miteinander?

Kreuze an, was für dich zu einer Freundschaft gehört:

- ☐ zusammen spielen
- ☐ miteinander lachen
- ☐ sich helfen
- ☐ sich streiten
- ☐ sich wieder vertragen
- ☐ Geheimnisse erzählen
- ☐ füreinander da sein
- ☐ gemeinsam Abenteuer erleben

Was machst du besonders gerne mit deinen Freunden?

Käptin und Krittler

Käptin und Krittler erleben gemeinsam viele Dinge.

Sie arbeiten zusammen, streiten sich manchmal und machen sich am Ende gemeinsam auf den Weg, um Baby zu seiner Mama zu bringen.

Was glaubst du: Was macht die beiden zu einem guten Team?

Was ist wichtig, wenn man gemeinsam etwas schaffen möchte?

Wenn wir uns streiten

Auch Freunde und Familienmitglieder sind sich manchmal nicht einig.

Käptin und Krittler haben unterschiedliche Meinungen darüber, was mit Baby passieren soll.

Was kannst du tun, wenn du mit jemandem Streit hast?

- ☐ zuhören
- ☐ sagen, wie ich mich fühle
- ☐ gemeinsam eine Lösung suchen
- ☐ jemanden um Hilfe bitten
- ☐ weglaufen
- ☐ mich wieder vertragen

Was hilft dir, wenn du dich mit jemandem gestritten hast?

Eine gute Freundschaft

Stell dir vor:

Du bist mit deinem Freund oder deiner Freundin unterwegs.
Plötzlich braucht dein Freund deine Hilfe.

Was würdest du tun?

Male oder erzähle deine Geschichte.

Wir sind ein Team!

Stell dir vor, du und deine Freunde seid eine Schiffscrew.
Euer Schiff fährt über das Meer.

Was müsst ihr tun, damit eure Reise gut funktioniert?

Was kannst du besonders gut und womit kannst du anderen helfen?

DISKUSSION

Gesprächs Anregungen

Zum Einstieg – Was ist passiert?

- Was ist in der Geschichte passiert?
- Wer waren die wichtigsten Figuren?
- Was ist mit dem Ei passiert?
- Wo ist Baby am Ende hingekommen?
- Was war für euch der spannendste Moment?
- Gab es eine Stelle, die euch überrascht hat?

Thema Mut

- Was bedeutet es für euch, mutig zu sein?
- War Käptin mutig? Warum?
- War Krittler mutig? Warum?
- Muss man mutig sein, wenn man keine Angst hat?
- Kann man Angst haben und trotzdem mutig sein?
- Wann habt ihr euch schon einmal etwas getraut?
- Wer oder was kann einem helfen, wenn man Angst hat?

Die Reise nach Mauritius eignet sich hier besonders gut als Gesprächsanlass: Käptin und Krittler wissen nicht, was sie erwartet, fahren aber trotzdem los, um Baby zu seiner Mutter zu bringen.

Thema Freundschaft und Familie

- Was bedeutet Familie für euch?
- Muss eine Familie immer aus Menschen bestehen, die miteinander verwandt sind?
- Was macht Käptin und Krittler zu einem guten Team?
- Was bedeutet es, für jemanden da zu sein?
- Was macht einen guten Freund oder eine gute Freundin aus?
- Wie merkt man, dass jemand einen lieb hat?
- Was können wir tun, wenn jemand traurig ist?
- Was können Freunde gemeinsam schaffen, was alleine vielleicht schwieriger wäre?

Besonders spannend ist dabei die Beziehung zu Baby: Krittel und Käptin nehmen das Küken zunächst bei sich auf und sehen sich als seine Eltern, bevor Baby schließlich seine eigene Mutter wiederfindet.

Thema Entscheidungen

Hier würde ich bei Vierjährigen ruhig etwas provokanter fragen:

„Hätte Käptin Baby verkaufen sollen?“

Danach:

- Warum wollte Käptin Baby abgeben?
- Warum wollte Krittel Baby behalten?
- Hättet ihr genauso entschieden wie Käptin?
- Was würdet ihr tun, wenn ihr etwas unbedingt braucht, aber dafür etwas anderes hergeben müsst?
- Kann eine Entscheidung gleichzeitig gut und schlecht sein?
- Was kann man machen, wenn zwei Menschen ganz unterschiedliche Dinge wollen?

Die Entscheidung von Käptin ist im Stück besonders interessant, weil sie das Geld für die Reparatur der Krautsand möchte, während Krittel an Baby hängt.

Thema Helfen

- Warum helfen wir anderen?
- Wann braucht jemand unsere Hilfe?
- Hat euch schon einmal jemand geholfen?
- Wie fühlt es sich an, wenn jemand einem hilft?
- Muss man immer helfen?
- Was könnt ihr schon ganz alleine? Und wobei braucht ihr manchmal Hilfe?
- Warum helfen Käptin und Krittel Baby?

Zum Nachdenken

Zum Schluss würde ich **nur eine oder zwei größere Fragen** stellen:

„Was glaubst du: Was ist im Leben wichtiger – Geld oder Menschen, die man?“

„Was ist wichtiger: etwas zu besitzen oder jemanden zu haben, der für dich da ist?“

„Was nehmt ihr aus der Geschichte mit?“

Quiz: „Was weißt du noch über das Stück Baby Dronte“

Rätsel: „Wer bin ich?“

Rätsel 1

Ich lebe auf einem Schiff.

Ich fahre über das Meer.

Ich habe einen Schnabel und Federn.

Ich bin etwas ganz Besonderes, denn meine Art gilt eigentlich als ausgestorben.

Am Ende finde ich meine Mama wieder.

Wer bin ich?

Lösung: Baby, die Dronte.

Rätsel 2

Ich bin klein, aber stark.

Ich fahre im Hamburger Hafen.

Ich helfe großen Schiffen.

Ein Sturm macht mich kaputt.

Später fahre ich sehr weit über das Meer.

Wer bin ich?

Lösung: Die Krautsand.

Rätsel 3 – etwas offener

Ich kann nicht fliegen.

Ich habe Federn.

Ich bin aber kein Adler und keine Möwe.

Ich bin schon sehr lange nicht mehr gesehen worden.

Ich schlüpfe aus einem Ei.

Wer könnte ich sein?

Lösung: Eine Dronte.

WISSEN

Interview mit Regie und Schauspiel

Die Geschichte beginnt ja mit einem kaputten Schlepper und einer finanziellen Notlage und entwickelt sich zu einer Reise bis nach Mauritius. Was war für dich der dramaturgische Kern dieser Reise und worum geht es unter der Oberfläche eigentlich?

Meike Kremer: Für mich ist, glaube ich, der Kern, dass da jemand einen, in Führungsstrichen, Fehler macht oder eine Entscheidung trifft, die moralisch erstmal ein bisschen fragwürdig ist, aber dass diese Figur den Fehler auch wieder gut machen kann.

Ich finde das Interessante, dass, wenn Käptin diesen Fehler nicht gemacht hätte, sie den Schlepper nicht repariert und Baby Dronte nicht nach Mauritius zu seiner Familie hätten zurückbringen können.

Da steckt die Idee drin, dass wir dazu neigen, dass wir uns schnell denken: „Oh, voll die falsche Entscheidung und voll der Fehler.“ Und manchmal weiß man gar nicht, was da vielleicht auch Gutes drinsteckt. Das ist vielleicht so ein Kern für mich: Fehler machen, aber auch wieder gut machen können. Sicher geht das nicht immer.

Und auch die Beziehung, in der sie so verschieden auf das reagieren, was ihnen da passiert, und dass sie sich das auch wieder verzeihen und wieder zusammenwachsen. Was im besten Fall in Familien so funktionieren sollte.

Das Stück behandelt ja große Fragen wie Besitz, Verantwortung, Familie, Freiheit und erzählt dies auch sehr humorvoll und verspielt. Wie findest du als Regisseurin die Balance zwischen Leichtigkeit und den ernsteren Fragen?

Meike Kremer: Also, ich finde Leichtigkeit wichtig, weil ich glaube, dass momentan vieles ziemlich schwer ist. Und ich denke, es tut uns eigentlich immer gut, wenn wir versuchen, mit ein bisschen Leichtigkeit oder Humor auf die Dinge zu schauen – vielleicht auch mal über uns selbst zu lachen.

Und ich glaube, ich mag das auch am Kindertheater total gerne, dass es allgemeine menschliche Themen oft sind. Es ist ja nicht so, dass das nur Kinder betreffen würde, und dass man das im Kindertheater so runterbrechen kann auf etwas ganz Grundlegendes und man das eben auch mit Humor und Leichtigkeit erzählen kann.

Das finde ich vielleicht auch das Tolle am Kindertheater, das Runterbrechen auf etwas Essentielles. Aber, dass man das mit Leichtigkeit und Humor erzählt, ist mir wichtig.

Dronten sind ja ausgestorben und plötzlich sitzt da ein lebendiges Küken auf der Bühne. Wie habt ihr diese fantastische Situation theatral gestaltet, ohne sie realistisch machen zu müssen?

Meike Kremer: Bei ausgestorbenen Tieren denken Kinder ja als erstes vermutlich an Dinosaurier. Auf eine Art steht die schräge Dronte für all die Arten, die ständig aussterben und die sicher oft schräg

oder besonders waren wie diese Dronte. Wir haben uns für eine Ästhetik mit dem Bühnenbild entschieden, dass alles mit Papier und Karton erzählt wird. Die Geschichte wird gewissermaßen „ausgepackt“ aus den Kartons. Und Karton und Papier auch deswegen, weil das Materialien sind, an die Kinder gut rankommen, wo sie dann auch vielleicht selbst sich Geschichten mit Papier und Kartons ausdenken können. Und so ist natürlich auch die Dronte jetzt aus diesem Material, und deswegen hat sie ja ein bisschen etwas Schräges. Und das finde ich ganz schön.

Und was möchtest du, dass die jungen ZuschauerInnen nach der Vorstellung mit nach Hause nehmen?

Meike Kremer: Also, vom Gefühl her sollen die Kinder mit einem guten Gefühl rauskommen. Das ist ja auf eine Art ein Happy End. Und das finde ich schön, also dass sie einfach wirklich – was ich da am Anfang schon gesagt habe – mit dem Gefühl da rauskommen: Man kann einen Fehler machen, es kann aber auch wieder gut werden.

Vierjährige werden das vielleicht nicht wirklich im Kopf haben. Deswegen ist mir das Gefühl, glaube ich, am wichtigsten, dass sie da positiv rausgehen, obwohl es ein Problem gab und vielleicht auch zwischendurch fiese Sachen passiert sind.

Man denkt immer: „Wenn ich das mal gemacht hätte ...“, aber wer weiß das schon. Und dass man vielleicht da auch mehr auf seinen Bauch hört.

Für die Eltern unter den Erwachsenen hoffe ich zusätzlich, dass sie sich ein bisschen verstanden fühlen bei den Herausforderungen, die Familienzuwachs mit sich bringt.

Die Käptin hat diesen Moment im Stück auch mal, sie war einfach so drauf, und letztlich hat es nichts Schlechtes bewirkt, auch wenn es erstmal so aussah. Und sich da mehr auf seinen Bauch zu verlassen und vielleicht diese Haltung zu haben, dass in jedem vermeintlichen Fehler auch möglicherweise irgendwas Gutes wieder drinsteckt.

Interview mit Anna Bittner und Etienne Moussou

Käptin und Krittler stehen ja vor einem schwierigen Konflikt. Geld, Freiheit und das eigene Zuhause auf der einen Seite und die Verantwortung für Baby auf der anderen. Wie habt ihr diesen Konflikt beim Spielen für euch erfahrbar gemacht?

Anna Bittner: Ich hatte den Konflikt schon, bevor die Probe überhaupt losging, weil ich lange nicht verstehen konnte, warum Käptin so handelt, wie sie handelt. Ich war sehr auf der Seite von Krittler mit diesem: „Oh, das kannst du doch nicht machen, das Baby weggeben.“

Ich habe auf der Probe für mich erfahrbar gemacht, warum die Käptin das macht. Die Krautsand, dieses Schiff als ihr Zuhause, als das Einzige, was ihnen Geld einbringt, auch das Lebensnotwendige – das ist in dem Moment ihr Fokus. Als sie dann das Geld in Aussicht hat, ist das als hätte sie Scheuklappen auf.

Sie ist fokussiert auf das, was sie in dem Moment für das Nötigste hält zu tun. Und das Reflektieren kommt erst später.

Etienne Moussou: Ich bin froh, dass ich Kritteln spielen konnte, oder spielen kann, weil das, glaube ich, auch eher mein Impuls ist, zu sagen: „I go for the Baby.“

Aber sonst, außerhalb der Produktion, bin ich eher auf jeden Fall ein rationaler Mensch. Also kann ich die Position von Käptin voll gut nachvollziehen, weil sie ja Verantwortung nicht nur für die Crew hat, also für Käptin und mich, sondern auch für das Schiff als Käptin.

Und deswegen ist es voll nachvollziehbar, finde ich, dass sie auch – oder hauptsächlich am Anfang, später ist es ja anders – auch an das Schiff denkt und an die Reparatur.

Baby verändert die beiden Figuren ja ziemlich radikal, Kritteln wird zum Dichter und plötzlich sind die beiden in einer Art Elternrolle? Was hat euch an dieser ungewöhnlichen Beziehung besonders interessiert?

Anna Bittner: Ich finde es super spannend, dass Käptin nicht sofort die liebende Mutterrolle einnimmt, sondern sehr fremdelt damit. Es ist plötzlich alles neu, der Alltag ist auf den Kopf gestellt. Und das ist für sie nicht einfach.

Was soll das mit diesem Vogelbaby da auf einmal? Und sie sprechen plötzlich beide eine andere Sprache, obwohl sie das nicht wollen. Und es ist alles unbequem auf einmal.

Und die Beziehung zwischen Käptin und Kritteln ist dann natürlich auch aus diesem Schlepperalltag rausgerissen. Der Alltag wird ein anderer. Kritteln hat nur noch Augen für den Vogel.

Und Käptin ist aber immer noch an diesem Konflikt dran: Wie kriegen wir jetzt dieses Schiff wieder ganz? Also, völlig neue Welt, alles anders.

Ich finde es super spannend, dass sie ja eigentlich sonst ziemlich beste Freunde sind. Ihre ganze Crewlaufbahn, ihre ganze Zeit auf dem Schiff – wer weiß, wie viele Jahre die miteinander schon unterwegs sind.

Und dann kommt dieses Baby und ist vielleicht zum ersten Mal – natürlich haben die davor vielleicht auch mal gestritten auf dem Boot, das ist wahrscheinlich ganz normal – aber dieses Baby stellt schon erstmal alles ganz schön auf den Kopf, so wie es vielleicht noch nie war.

Etienne Mossou: Weil Kritteln auf einmal gar nicht mehr die Seite der Käptin einnimmt, sondern voll auf das Baby fokussiert ist, seit Sekunde eins. Lustigerweise das Baby überhaupt nicht auf Kritteln. Das fand ich dann einen ganz spannenden Gegensatz, den wir gefunden haben.

Dass Kritteln immer versucht, aber nichts vom Baby zurückbekommt. Wie bei einer Katze, glaube ich. Katzen gehen ja auch oft zu den Personen, die gar nichts mit ihnen zu tun haben wollen oder die sie so ignorieren.

Und wenn du voll auf die Katze zugehst, dann möchte sie nichts von dir. Das war, glaube ich, ziemlich spannend.

Wie verändert sich euer Spiel, wenn ihr nicht nur eine Figur darstellt, sondern zum Beispiel auch einen Bürgermeister, einen Tierpfleger oder ein ganzes Schiff in der Hinsicht, dass ihr die Crew spielt?

Anna Bittner: Ja, das sind ganz viele verschiedene Mittel, auf die wir da zurückgreifen können.

Ich gehe beim Tierpfleger über die Stimme, über einen Dialekt, also über meinen Heimatdialekt, und über einen Gang.

Für mich als Spielerin ist es spannend, dass wir Puppenspiel dabei haben. Baby Dronte, Mutter Dronte und das Schiff.

Wie gehe ich damit um? Das finde ich besonders interessant. Das macht man dann über Dinge wie Blick drauf geben, über Bewegungsmuster, und wir sind auch wieder sehr körperlich unterwegs. Das fällt mir dazu ein.

Du hast ja weit mehr Figuren als ich. Also, wenn wir jetzt zum Beispiel die Dronte spielen oder das Boot oder sowas, ich glaube, das hat viel mit Fokus zu tun. Wo guckt man hin? Ist man selber gerade auf dem Boot oder ist man außen und erzählt irgendwas? Also, ich glaube, das hat viel mit Fokus zu tun.

Wir haben auch viele Versatzstücke, die wir uns dann schnell anziehen können, wie eine Fliege oder eine Brille oder sowas oder eine Mütze oder einen Hut. Das hilft auf jeden Fall.

Etienne Moussou: Und natürlich dann, wie du gesagt hast, auch der Dialekt. Ich habe immer versucht, noch einen speziellen Gang für die einzelnen Figuren zu finden. Die Frau Mackeprang stelle ich mir vor, dass sie hochhackige Schuhe hat und deswegen so kleine Toppelschrittchen macht. Oder Krittler, der läuft eher breitbeinig, also viel breitbeiniger, als ich in meinem Alltag laufen würde.

Und der Bürgermeister, ist sehr zielstrebig, weil er was möchte von der Käptin. Der möchte ja die Dronte haben.

Anna Bittner: Dass es im Endeffekt alles einfach und leicht aussieht, das ist unser Ziel; dahinter steckt aber extrem harte und schwierige Arbeit.

Wir choreografieren Szenen teilweise komplett durch, und das müssen wir sehr hart trainieren, wie eine Tanzchoreografie zum Beispiel.

KREATIV

Bastelidee: „Mein Dronte-Nest“

Dauer: ca. 20–30 Minuten

Material:

- Pappteller oder ein Stück stabiler Karton
- braunes oder buntes Papier
- Kleber
- Schere
- Watte oder zerknülltes Papier
- Buntstifte / Wachsmalstifte
- optional: Federn
- ein kleines Stück Papier für das Ei

So geht's

1. Das Nest bauen

Die Kinder zerreißen oder schneiden Papier in Streifen. Daraus wird auf dem Pappteller ein großes Nest geklebt.

„Wo könnte eine Dronte ihr Ei hinlegen, damit es sicher ist?“

Die Kinder dürfen ihr Nest ganz unterschiedlich gestalten.

2. Das Ei gestalten

Aus einem Stück Papier wird ein Ei ausgeschnitten oder einfach ein großes Ei aufgemalt und ausgeschnitten.

Die Kinder können ihr Ei verzieren:

- Punkte
- Streifen
- Muster
- bunte Farben

Dabei kann die Frage gestellt werden:

„Wie sieht dein ganz besonderes Ei aus?“

Im Stück ist das Ei ebenfalls etwas Besonderes und ungewöhnlich groß.

3. Die Dronte

Nun dürfen die Kinder ihre eigene Dronte gestalten. Dafür kann die pädagogische Fachkraft eine einfache Dronte-Form vorbereiten, die die Kinder ausschneiden und bekleben oder bemalen.

Die Kinder können entscheiden:

„Wie sieht deine Dronte aus?“

„Welche Farbe hat sie?“

„Ist sie groß oder klein?“

„Wie sieht ihr Schnabel aus?“

4. Das Küken

Zum Schluss wird aus Watte oder zerknülltem Papier ein kleines Küken gestaltet. Augen, Schnabel und Füße können aufgemalt oder aufgeklebt werden.

Das Küken bekommt einen Platz im Nest.

Ein schöner Abschluss

Wenn alle Kinder fertig sind, stellt jedes Kind sein Nest vor:

„Das ist meine Dronte. Sie heißt ...“

und

„In ihrem Ei ist ...“

Danach können die Kinder ihre Nester im Raum aufstellen. So entsteht gemeinsam eine kleine Dronte-Landschaft.

IMPRESSUM

HERAUSGEBER

Theater Hof GmbH
Kulmbacher Straße 5
95030 Hof

Tel. 09281 – 70 70 - 0
Fax 09281 – 70 70 - 299

info@theater-hof.de

www.theater-hof.de

Spielzeit 26/27

Geschäftsführer: Lothar Krause, Jean Petran

Redaktion & Layout: Alexandra Bloch, Jasmin Sarah Zamani

Portraitfotos: Kerstin Maus & Aylin Kaip

Stückfotos: Aylin Kaip

KONTAKT LEITUNG JUNGES THEATER HOF

Jasmin Sarah Zamani
Tel. 09281 – 7070 - 111
leitung.jungestheater@theater-hof.de

KONTAKT BUCHUNGSANFRAGEN JUNGES THEATER HOF

Antje Rink
Tel. 09281 – 7070 - 123
buchung.jungestheater@theater-hof.de