

# DIE KUH ROSMARIE

von Andri Beyeler



## **Vorwort**

DIE KUH ROSMARIE ist eine humorvolle Fabel über den respektvollen Umgang miteinander. Im Zentrum der Erzählung steht - kurz gesagt - eine nörgelnde Kuh. Diese Kuh weiß alles besser, gibt ungebeten Ratschläge, sie ist eingebildet und Nichts kann man ihr rechtmachen. Einer solchen Kuh gegenüber braucht es viel Mut sich selbst zu sein. Wie gehe ich mit denen um, die mich nicht so sein lassen, wie ich bin? Ist es damit getan, die Kuh weit weg nach Afrika zu schicken? Wie kann ich mich zur Wehr setzen?

Die Kuh Rosmarie zeigt sich in den Augen des erwachsenen Zuschauers auch der Inbegriff des meckernden Elternteils oder Pädagogen, der, oft ohne es zu wollen, die Grenze zwischen einem gut gemeinten Rat, hin zu einem vernichtenden Urteil überschreitet. Kinder sind im Prozess der Sozialisierung permanent der Formung durch Regeln ausgesetzt. Erwachsene laufen dabei Gefahr, übermäßig in die Persönlichkeit der Kinder einzugreifen. Auch die Kuh meint das Meckern gar nicht böse: sie ist voller Mitgefühl und Verantwortungsbewusstsein für den Bauernhof und seine Bewohner. Es ist gerade die übermäßige Sorge, die sie übergriffig werden lässt.

Die Geschichte von der nörgelnden Kuh enthält noch eine zweite Geschichte, die von der Macht handelt eine Geschichte zu erzählen. In dieser sehen wir zwei Schauspieler und einen Musiker, die dem Publikum eine Geschichte erzählen wollen, sich aber uneinig sind, wie die Geschichte weitergehen soll. Gerade dann, wenn sich die drei nicht einig werden können, entsteht eine Erzählung, die so phantasievoll ist, dass sie sich einer alleine nicht hätte ausdenken können.

Das vorliegende Begleitmaterial bietet eine Sammlung von Anregungen, die Sie in der der Vor- und Nachbereitung des Theaterbesuchs unterstützen möchten. Die Vorschläge richten sich an Kinder ab 4 Jahren und wie immer, eignet sich nicht alles für alle. Bitte wählen Sie aus, wofür die Kinder bereit sind und für was nicht. Die praktischen Anregungen sind durch Icons gekennzeichnet und den Inhalten und Themen direkt angefügt. Die Materialien M1 bis M4 finden Sie als Kopiervorlagen am Ende des Materials.

Viel Freude beim Ausprobieren und beim Theaterbesuch wünscht Ihnen und Ihrer Gruppe,



Elisa Weiß, Theaterpädagogin JUB! (Elternzeitvertretung)

## INHALTSVERZEICHNIS

|                                                                              |           |
|------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>BESETZUNG .....</b>                                                       | <b>4</b>  |
| <b>Die Geschichte .....</b>                                                  | <b>5</b>  |
| <b>Zum Autor Andri Beyeler .....</b>                                         | <b>6</b>  |
| <b>Zur Sprache des Stücks DIE KUH ROSMARIE .....</b>                         | <b>7</b>  |
| <b>Zur Inszenierung .....</b>                                                | <b>8</b>  |
| <b>Zum Bühnen und Kostümbild .....</b>                                       | <b>10</b> |
| <b>Zur musikalischen Komposition.....</b>                                    | <b>11</b> |
| <b>Themen der Inszenierung .....</b>                                         | <b>12</b> |
| <i>Der Bauernhof und seine Tiere.....</i>                                    | <i>12</i> |
| <i>Tiere in Afrika und in Deutschland.....</i>                               | <i>15</i> |
| <i>Wie entsteht eine Geschichte?.....</i>                                    | <i>16</i> |
| <i>Motzen – Nörgeln - Meckern.....</i>                                       | <i>17</i> |
| <i>Glücklich sein: Plädoyer für eine demokratische Erziehung.....</i>        | <i>18</i> |
| <i>Kommunikation - Der Ton macht die Musik.....</i>                          | <i>20</i> |
| <b>Vorschläge zur Nachbereitung: bewegen- erinnern – malen - fragen.....</b> | <b>22</b> |
| <b>Quellenangabe .....</b>                                                   | <b>24</b> |
| <b>Legende/ Icons.....</b>                                                   | <b>25</b> |
| <b>Materialien als Kopiervorlagen M1- M4.....</b>                            | <b>26</b> |

### IMPRESSUM:

JUB! – Junges Theater Bremerhaven / Redaktion: Elisa Weiß

Adresse: Stadttheater Bremerhaven, Am Alten Hafen 25, 27568 Bremerhaven

Mail: [jub@stadttheaterbremerhaven.de](mailto:jub@stadttheaterbremerhaven.de) / Tel.:0471-48 206-272 / [www.stadttheaterbremerhaven.de](http://www.stadttheaterbremerhaven.de)

## **DIE KUH ROSMARIE**

von Andri Beyeler

### **BESETZUNG**

|                                                          |                  |
|----------------------------------------------------------|------------------|
| Erzählerin, Bäuerin, Schwein, Hund, Huhn, Goldfisch..... | Severine Schabon |
| Erzähler, Kuh, Bauer, Schwein, Hund, Huhn.....           | Luca Hämmerle    |
| Musiker, Löwe, Giraffe, Krokodil, .....                  | Felix Reisel     |
| Inszenierung.....                                        | Tanja Springer   |
| Bühne & Kostüme.....                                     | Susanne Füller   |
| Musikkomposition.....                                    | Felix Reisel     |
| Theaterpädagogik.....                                    | Elisa Weiß       |
| Regieassistentz.....                                     | Cindy Mikosch    |
| Lichtdesign.....                                         | Steffen Karall   |

Hinweis: Im Sinne einer besseren Lesbarkeit der Texte wurde von uns entweder die männliche oder weibliche Form von personenbezogenen Hauptwörtern gewählt. Dies impliziert keinesfalls eine Benachteiligung des jeweils anderen Geschlechts. Frauen und Männer mögen sich von den Inhalten unserer Materialmappe gleichermaßen angesprochen fühlen.

Fotos: Manja Hermann

Wir danken der Kristallgruppe der Kindertagesstätte KLEINER BLINK und ihrer Leiterin Yvonne Gimber für ihr Engagement als unsere Experten-Gruppe!

## Die Geschichte

Die Geschichte beginnt in einem ländlichen Idyll: ein Dorf, Felder, Wiesen, zwei Bauernhöfe. Das war's dann aber auch schon mit dem Idyll, denn auf einem dieser Höfe, lebt die Kuh Rosmarie. Und die macht ihren Mitbewohnern das Leben schwer:

An allem und jedem nörgelt sie herum. Das Schwein ist ihr zu schmutzig, der Hund hat schlechte Tischmanieren und der Goldfisch soll sich doch gefälligst eine Badehose anziehen. Der ganze Bauernhof lässt die Schimpfereien über sich ergehen und auch die Bäuerin versucht Erklärungen und Entschuldigungen für Rosmaries Verhalten zu finden. Bis sie schließlich selbst zur Zielscheibe der Nörgeleien wird: Rosmarie hat sie beim Zähneputzen beobachtet und stellt fest: das macht sie völlig falsch: zu kurz, zu schlampig, zu wenig Zahnpasta. Da platzt der Bäuerin der Kragen und sie schnappt sich Rosmarie und zieht sie mit sich zum Flughafen. Dort steigt sie mit ihr ins erstbeste Flugzeug: das fliegt nach Afrika.

Die Bäuerin kehrt ohne Rosmarie zurück und auf dem Hof kehrt endlich Frieden ein. Alle suhlen, gackern oder schmatzen nach Herzenslust. Es dauert jedoch nicht lange, da erscheint ein Löwe auf dem Bauernhof und bittet um Zuflucht: in seiner Heimat hält er es nicht mehr aus, da Rosmarie seine Mähne mit Schleifchen bändigen will. Bald darauf folgt ein schluchzendes Krokodil, das von Rosmarie den Rat bekommen hat, künftig nur noch mit Schwimmflügelchen ins Wasser zu gehen. Die Bäuerin nimmt die Tiere bei sich auf.

So richtig wohl fühlen die sich aber auch nicht auf dem Bauernhof, denn sie haben Heimweh. Als dann auch noch der Elefant dazu kommt und berichtet, dass ihm Rosmarie das Trampeln und Trompeten untersagt hat, merkt die Bäuerin, dass es auf dem Hof zu eng wird. Rosmarie muss wieder zurückgeholt werden damit die Tiere in ihre Heimat Afrika zurückkehren können. Nur dort können sie ein Leben führen, das ihren Bedürfnissen entspricht. Die Bäuerin tritt also wieder die Reise nach Afrika an, lässt Krokodil, Löwe und Elefant dort und nimmt Rosmarie wieder mit.

Zurück auf dem Hof passiert etwas ganz Unerwartetes: auf die Frage des Schweins, wie es in Afrika war, fällt Rosmarie nicht wie üblich ins Meckern, sondern berichtet begeistert und phantasievoll, was sie gesehen und erlebt hat. Hat sie die Reise verändert?

## Die Geschichte kennenlernen - Wie geht es weiter? (zur Vorbereitung)



Erzählen Sie den Kindern die Geschichte von der Kuh Rosmarie bis zu der Stelle, an der die Bäuerin beschließt Rosmarie nach Afrika zu schicken. Benutzen Sie dabei den obenstehenden Text zu „Die Geschichte“. Alternativ können Sie die Geschichte mit den Kindern auch mit Hilfe des Bilderbuchs „Die Kuh Rosalinde“ von Frauke Nahrgang und Winfried Opgenoorth bis zur Afrikareise nachvollziehen.



Fragen Sie die Kinder, wie die Geschichte weitergehen könnte. Was macht Rosmarie in Afrika? Was macht die Bäuerin? Wie geht es den Tieren auf dem Bauernhof, nach Rosmaries Abreise? Was tun sie? Auf welche Tiere trifft Rosmarie in Afrika? Was sagt sie ihnen? Wie geht es den Tieren in Afrika mit Rosmarie? Wie verhalten sie sich? Wie endet die Geschichte?

Lassen Sie die Kinder verschiedene Antworten im Kreis sammeln.

In Kleingruppen von max. 5 Kindern, erfinden sie ihre eigene Version wie die Geschichte weitergeht und endet. Anschließend können die Kleingruppen ihre Szenen einander zeigen.

### Zum Autor Andri Beyeler<sup>1</sup>



DIE KUH ROSMARIE ist ein Theaterstück des schweizer Dramatikers Andri Beyeler nach dem Bilderbuch *Die Kuh Rosalinde* von Frauke Nahrgang und Winfried Opgenoorth aus dem Schweizerdeutschen von Juliane Schwerdtner. Andri Beyeler ist Dramaturg und Theaterautor. 2005 wurde er mit dem Brüder-Grimm-Preis des Landes Berlin für seine Kinder- und Jugendtheaterstücke ausgezeichnet<sup>2</sup>. Brüder Grimm-Preis des Landes Berlin 2005 für Andri Beyelers KiJu Theaterstücke:



*„Andri Beyeler ist ein unkonventioneller Geschichtenerzähler, der durch die Vielfältigkeit seiner Erzählweisen immer wieder Staunen macht. Seine Stücke, 'Die Kuh Rosmarie', 'Kick & Rush', 'the killer in me is the killer in you my love' und andere, sind geprägt von einer sorgfältig komponierten literarischen Sprache, die dem Leben abgeschaut und doch nicht nur die Sprache des Alltags ist. Vermeintlich alltägliche Situationen spitzt er poetisch zu und überrascht den Zuschauer mit merkwürdigen und zugleich sympathischen Figuren. Wie selbstverständlich lässt er den Zuschauer an seinen Geschichten teilhaben, darin besteht seine große Kunst als Theaterautor.“*

<sup>1</sup> [http://www.theaterstueckverlag.de/Autoren/autoren/bioA/beyeler\\_andri/showAut](http://www.theaterstueckverlag.de/Autoren/autoren/bioA/beyeler_andri/showAut)

<sup>2</sup> [https://de.wikipedia.org/wiki/Andri\\_Beyeler](https://de.wikipedia.org/wiki/Andri_Beyeler)

## Zur Sprache des Stücks DIE KUH ROSMARIE



Das Stück zeichnet sich nicht nur durch eine literarisch ausgesprochen kunstvolle Sprache aus, die im Versmaß geschrieben zwischen Alltags- und Kunstsprache eine ganz eigene Komik entwickelt. Kritiker nennen Andri Beyelers sorgfältig komponierte Sprache gar den Thomas Bernhard des Kindertheaters. Und tatsächlich ist ein sprachlich so ausgefeiltes Kindertheaterstück immer noch eine Seltenheit.

ERZÄHLERIN sie (*Die Bäuerin*) sah das Schwein  
wie es sich  
zufrieden im  
Schlamm wälzte

ERZÄHLERIN aber plötzlich stürzte  
Rosmarie  
herbei  
und [*begann laut zu schimpfen*]

ROSMARIE komm sofort  
aber  
sofort  
raus  
hier  
aus diesem  
Schlamm  
kommst du  
sofort raus  
jetzt  
du machst  
dich ja ganz  
schmutzig  
machst du  
dich nein  
du bist es  
schon du  
bist schon  
am Morgen  
um sechs  
so schmutzig  
als ob es abends  
um neun wäre





### Zur Inszenierung

Das Stück DIE KUH ROSMARIE von Andri Beyeler ist für zwei Erzählfiguren angelegt. Diese Vorgabe nutzt die Regisseurin Tanja Springer in ihrer Inszenierung am JUB!, um das Stück als eine „Schöpfungsgeschichte“ zu erzählen: Die beiden Schauspieler sind Teil einer erfundenen Welt. Wenn sie auf die Bühne kommen, wissen sie noch nicht, was sie tun werden. Zusammen mit den Zuschauern entdecken sie diese Welt erst nach und nach. Die Worte die aus ihrem Mund kommen, sind genauso frisch auf die Welt gekommen, wie sie selbst. Sie wissen z.B. noch nicht, was ein „Bauernhof“ ist. Ihre „Neuheit“ der Welt gegenüber spiegelt sich auch in Sprache und Bewegung der Schauspieler wieder: Sie verhalten sich nicht wie „normale“ Menschen, sondern erinnern manchmal an Clowns, die das „richtige Maß“ des alltäglichen Ausdrucks nicht kennen. Dabei ist die Welt, die beide entdecken eine phantastische, die, ähnlich einem Bilderbuch, ihre Geheimnisse nur Seite um Seite preisgibt. Sie entfaltet sich auf zauberhafte Weise indem ein Schauspieler ein Wort sagt und der andere es aufnimmt und weiterspinnt. Dabei wird zwischen dem Erzählen und dem Spielen der Geschichte hin- und hergewechselt. Die Zuschauer werden direkt angesprochen und können mit eigenen Augen sehen, wie sich die Schauspieler verwandeln: vom Erzähler zur Figur und wieder zurück oder von einer Figur zur anderen. Diese Verwandlungen geschehen oft nur durch eine winzige Veränderung in der Stimmlage, Körperhaltung, Geste, Requisit oder Kostümteil. Indem immer auch zu sehen ist *wie* etwas passiert, entstehen Lücken im Erzählten, welche den Zuschauer dazu anregen, diese mit der eigenen Phantasie zu füllen.

Diese Art und Weise eine Geschichte zu erzählen weist eine große Nähe zum kindlichen Spiel auf. Auch Kinder wissen noch nicht um die Bedeutung von Worten sondern müssen sich diese erst aktiv aneignen. In diesem Sinne werden die jungen Zuschauer in der Inszenierung von DIE KUH ROSMARIE selbst Zeuge der Geburt von Wörtern und ihrer Bedeutung.

### Exkurs „Erzähltheater“



Mit dieser Form des „Erzähltheaters“ setzt Theater einen Gegenpol zu allem Fertigen, wie es Kinder beispielsweise aus dem Fernsehen kennen und wo das Feuerwerk an Effekt oft kaum nachvollziehbar ist. Der Reiz des Unvollkommenen und Provisorischen im Erzähltheater liegt dagegen in der Durchschaubarkeit: man kann sehen, *wie* es gemacht ist, hat Anteil an einem kreativen Prozess und nicht allein am ästhetischen Produkt.





### **Auftritt als Clowns (zur Vor- und Nachbereitung)**

**Material:** ggf. Musiktitel mit eindeutigem Rhythmus.

**Musik-Tipp:** Titel: *classical rag, black& white rag*, Album: *Music for Silent Movies*

*Zu Beginn des Stücks treten die beiden Schauspieler und der Musiker mit einem gemeinsamen Gang auf, der für eine clowneske Darstellung typisch ist, weil er Raum für natürliche Komik lässt. Folgende Improvisation gibt den Kinder die Möglichkeit ihr eigenes, komisches Talent zu entdecken.*

Die Kinder stehen in Trios auf einer langen Seite des Raumes. Wer gerade nicht dran ist, schaut zu.

Sie spielen den ersten Musiktitel an woraufhin das Kind an der Spitze des Trios die beiden anderen mit einem Gang in den Raum führt, der gerne lustig und ausdrucksstark sein darf. Ermutigen Sie das führende Kind ohne viel Überlegen einen Gang zu finden, der einfach ist und Spaß macht. Die beiden Folgenden versuchen den Gang so gut sie können nachzumachen. Dabei versuchen sie, den Gang so perfekt wie möglich zu kopieren- so als ob der Auftritt lange geprobt wäre. Umso weniger dieser Versuch gelingt, desto komischer der Effekt. Ist das Trio auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes angekommen, wechselt das Kind an der Spitze nach hinten und ein anderes Kind führt das Trio an. Für jeden neuen Auftritt geben Sie einen anderen Musiktitel vor, auf den das Kind an der Spitze des Trios mit einem anderen Gang reagiert.



### **Wortschöpfung (zur Vor- und Nachbereitung)**

*Im Stück entsteht die Welt dadurch, dass die Schauspieler dem, was sie wahrnehmen einen Namen geben. Bedeutung wird nicht vorweggenommen sondern entsteht im Moment des Erlebens. Auf diese Weise bezeugen Kinder wie Sprache in der Inszenierung DIE KUH ROSMARIE entsteht: Einer der Schauspieler nimmt ein bestimmtes Phänomen wahr, wie z.B. die Wärme und Licht und behauptet: „Sonne!“. Ein zweiter Schauspieler wiederholt diese Behauptung und vollzieht damit den ersten Schritt hin zur Geburt eines neuen Wortes. Das Wort hätte aber auch ein ganz anderes sein können. In folgendem Spiel haben die Kinder die Möglichkeit den Dingen einen ganz neuen Namen zu geben und zu erfahren: Bedeutung ist Behauptung!*

Alle Kinder bewegen sich einzeln frei durch den Raum. Dabei zeigen sie auf einen bestimmten Gegenstand, welchen sie sehen und benennen ihn – aber anders! Fällt der Blick z.B. auf eine Tafel, wird diese bewusst in z.B. „Apfelbaum“ umbenannt.

**Variation:** Bei zu viel Unruhe, die durch das Gehen entstehen kann, können die Kinder die Dinge die sie sehen auch vom Platz aus benennen.

### Zum Bühnen und Kostümbild



Entsprechend dem Konzept der Regie ist das Bühnenbild von Susanne Füller als ein Bilderbuch gestaltet. Dessen Seiten sind zu Beginn des Stücks noch geschlossen. Erst mit ihrer Entdeckung durch die Schauspieler richten sich die zweidimensionalen Bühnenelemente aus dem Boden nach und nach auf. Auch der Fisch, der Birnbaum und die Tiere Afrikas erscheint zunächst nur als Schablone. Auf einer Tafel lassen die Schauspieler die Welt die sie erschaffen zusätzlich durch Zeichnungen entstehen. Dreidimensional wird diese Welt erst durch ihre Phantasie. So wird der Flug nach Afrika z.B. durch ein kleines Papierflugzeug erzählt. Der Kontinent erscheint als Silhouette, dessen Größe hinter jeder Abbildung zurückbleiben muss.



Das Grundkostüm der Schauspieler ist in schwarz-weiß gestaltet. Muster und Stil erinnern dabei an „Clowns“, die durch ihr Spiel die Welt entstehen lassen. Um die Verwandlung vom Erzähler in eine bestimmte Tier-Figur aus der Geschichte zu erzählen, verwenden die Schauspieler Masken-Teile, wie z.B. einen Schnabel für das Huhn oder eine Halb-Maske für das Schwein.



### Zur musikalischen Komposition



Der Musiker Felix Reisel begleitet die Erzählung durch musikalische Motive und Melodien, die er eigens für die Inszenierung von DIE KUH ROSMARIE am JUB! während des Probenprozesses komponiert hat. Die entstandenen Lieder werden von den beiden Schauspielern teilweise mitgesungen.

In der Inszenierung kommt Felix eine Doppelrolle zu: Er erscheint als musizierender Erzähler, der den Körpern der Schauspieler in vielen Momenten eine Stimme verleiht. Dann wiederum ist er als Figur anwesend und Teil der Welt, die entsteht.

Von seiner Basisstation auf der Bühne aus, bedient er sich verschiedener Instrumente: Klavier, E-Gitarre, Bass (akustisch & elektronisch), Mischpult, Mikro mit Loopstation. Durch die Loopstation kann er Klangschichten, Instrumente wie auch Stimmen aufeinandersetzen.

Außerdem verwendet Felix Alltagsgegenstände als Instrumente, wie z.B. in der Szene als Rosmarie den Bauernhof verlassen hat: In einem Moment der Anarchie schnappen sich die Tiere einen der herumstehenden Alltagsgegenstände und lassen ihrer Erleichterung mit einem punkigen Song freien Lauf. So wird der Besen zur Bass-Gitarre, ein Waschbrett zum Schlaginstrument und ein Eimer zur Trommel.



**Tipp:** Link zum Lernvideo „Waschbrett spielen lernen mit Micha Maas“

<https://www.youtube.com/watch?v=D7kE6opCik>



## Themen der Inszenierung

### Der Bauernhof und seine Tiere

#### **Gesprächsanregung (zur Vorbereitung)**



Kommen Sie mit den Kindern ins Gespräch darüber, was ein „Bauernhof“ ist. Mögliche Gesprächsanregungen sind:

- Wer war schon mal auf einem Bauernhof?
- Was kann man dort machen?
- Welche Tiere gibt es dort?

#### **„Fotos“ vom Bauernhof (zur Vor- und Nachbereitung)**



Die Kinder bewegen sich zu folgenden Vorgaben durch den Raum, auf Ihren Zuruf „Foto“, frieren sie ein:

- Die Bäuerin geht müde zum Stall, sie kratzt sich dabei am Kopf.
- Die Bäuerin mistet den Stall aus und fährt den Mist mit der Schubkarre zum Misthaufen.
- Die Bäuerin streut Körner für die Hühner.
- Die Hühner laufen im Hof herum, picken nach Körnern, scharren mit den Krallen.
- Der Hund folgt einer Spur.
- Das Schwein hüpfet in eine Schlammpfütze.
- Der Goldfisch schwimmt in seinem Glas. Dabei werden die Hände zum Fisch.
- Die Kuh schimpft (ohne Worte).

**Erweiterung:** Auf Ihren Zuruf „Foto“ frieren die Kinder in der Bewegung ein und zeigen die Reaktion des Tieres auf ein Ereignis.

Beispiel:

„Die Bäuerin putzt ihre Zähne und hört dabei wie Rosmarie mit einem der Tiere schimpft“. (Aktion)

„Foto!“ (innehalten)

„Nun platzt ihr der Kragen!“ (Reaktion)

### **„Ich bin, ich nehme“ zum Thema „Bauernhof“ (zur Vor- und Nachbereitung)**



Die Kinder stehen im Kreis. Ein Kind geht in die Mitte und stellt einen Gegenstand, Tier oder Menschen dar den es auf einem Bauernhof gibt. Ist die Haltung eingenommen, benennt das Kind laut welche Figur oder welchen Gegenstand es darstellt, z.B. „Ich bin ein Hund“, daraufhin kommt ein 2. Kind in die Kreismitte und ergänzt das Bild mit, z.B. „Ich bin die Mistgabel“. Nun wird das Bild durch ein 3. Kind ergänzt, z.B. mit: „Ich bin die Bäuerin“.

Das 1. Kind löst sich nun aus dem Bild und sagt, welche der beiden anderen Figuren es mitnimmt, z.B. „Ich nehme die Bäuerin mit“. Beide stellen sich in den Kreis zurück. Nun beginnt ein neues Bild, ausgehend von der Figur, die zurückbleibt: Die „Mistgabel“. Wieder können zwei weitere Kinder das Bild ergänzen und am Ende verlässt das Kind, das am längsten im Bild ist den Kreis mit einer der anderen Figuren, usw..

**Tipp:** Motivieren sie die Kinder dazu den Ort des Bauernhofs nicht zu verlassen. Zum Beispiel ist es nicht möglich eine Mistgabel durch ein Feuerwehrauto zu ergänzen.

**Erweiterung:** Zusätzlich zu ihrer Figur können die Kinder eine Aktion hinzunehmen. z.B. Kind 1: Ich bin der Hund und suche nach meinem Knochen. Kind 2: Ich bin die Bäuerin und putze meine Zähne. Kind 3: Ich bin die Mistgabel und roste vor mich hin.

### **Tiere raten (zur Vorbereitung)**



Die Gruppe steht im Kreis: Laden Sie die Kinder ein, sich im Geheimen ein Tier auszusuchen, das es auf dem Bauernhof gibt und das sie gerne spielen möchten.

Auf ein gemeinsames Zeichen schlüpfen alle in die Rolle ihres Tieres und spielen es am Platz mit Bewegung und Stimme.

In einem zweiten Schritt zeigt ein Kind sein Tier und die Gruppe errät, um welches Tier es sich handelt. Wenn ein Tier erfolgreich von der Gruppe erraten wurde, bewegen sich alle in dem soeben gezeigten Tier auf einen anderen Platz im Kreis. Die Wiederholung durch die Gruppe festigt und würdigt das Gezeigte.

**Hilfe:** Wenn die Kinder nicht wissen wie sie ein bestimmtes Tier zeigen könnten, kann die Frage helfen: „Was macht das Tier“, wenn es sich freut oder neugierig ist, Hunger oder Angst hat?

Beispiele:

Was macht das Schwein, wenn es sich freut? ... es suhlt sich im Schlamm.

Was macht der Hund, wenn er neugierig ist? ... er schnuppert.

Was macht das Huhn, wenn es Hunger hat? ...es pickt Körner.

Was macht der Goldfisch, wenn er Angst hat? ...springt aus dem Wasser.

Was macht die Kuh, wenn sie zufrieden ist?... mapft Gras.

**Erweiterung:** Wie würden die Kinder eine Bäuerin zeigen? Wie geht sie? Wie steht sie da, wenn sie nachdenkt? Was sagt sie zu sich selbst, wenn sie früh morgens um 6:00 Uhr aufsteht?

### **Variation: Fragen formulieren**

Wieder wählt ein Kind im Geheimen ein Tier, das es gerne sein möchte. Die anderen Kinder raten um welches Tier es sich handelt, indem sie Fragen stellen wie z.B.:

- Bist du groß und gefährlich?
- Wo wohnst du?
- Wer sind deine Feinde?
- Bist du vom Aussterben bedroht?
- Lebst du in der Herde?
- Hast du eine Familie?
- Was magst du gar nicht machen?
- Was darf man dir auf keinen Fall verbieten?

### **Bewegung & Geräusch als Tier - Comic (zur Vor- und Nachbereitung)**



Die Kinder bilden 2er Teams: Ein Kind schlüpft in die Rolle einer Tier-Figur und bewegt sich in seinem Tier durch den Raum. Das andere Kind setzt die Bewegungen des Tieres durch Geräusche mit der Stimme um. Ob die Bewegung oder die Geräusche führen, kann abwechseln. In jedem Fall sollten beide einander gut zuhören!

Falls diese Aufgabenstellung zu frei ist, können Sie den Teams konkrete Handlungsaufgaben geben, wie z.B.:

- Der Hund entdeckt einen Knochen.
- Das Huhn legt ein Ei und begutachtet es.
- Das Schwein entdeckt ein Gänseblümchen.

**Tipp:** Falls bekannt, kann es sich dabei im Comic-Stil bewegen und auch die Geräusche können von den Lautmalereien des Comics inspiriert sei. Der Hinweis: „Bewegt euch /macht Geräusche wie in einem Comic“, kann die Kinder darin unterstützen in Bewegung & Stimme ausdrucksstärker zu werden.

## Tierische Gänge (zur Vor- und Nachbereitung)

*In der Inszenierung spielen die beiden Schauspieler und der Musiker viele verschiedene Rollen. Die Verwandlung von einer Rolle zur nächsten passiert weniger durch Einsatz von Kostümteilen sondern durch Veränderungen der Körperhaltung. In folgendem Bewegungsspiel mit Musik können die Kinder spielerisch ausprobieren wie Veränderungen der Körperhaltung beim Gehen Bilder von verschiedenen Figuren zum Leben erwecken:*



**Schritt 1:** Alle Kinder gehen gleichzeitig im Raum. Spielen sie dazu eine Musik ein, die rhythmisch unterstützt und den Fluss des Gehens aufrechterhält.

**Hinweis:** Veränderungen im Gehen bewirken fast von selbst eine starke Veränderung im gesamten Körper.

**Musik-Tipp:** Titel: *classical rag, black& white rag*, Album: *Music for Silent Movies*

**Schritt 2:** Geben Sie folgende Anweisungen nacheinander in die Gruppe:

- Gebt euer Gewicht in die Fersen / in die Fußballen.
- Geht mit den Füßen nach außen / nach innen.
- Geht mit den Füßen über Kreuz.
- Geht mit breitem/engen Schritt.

Lassen Sie die Kinder vor jeder neuen Gangart für einen Moment wieder in ihr „normales“ Gehen zurückfinden.



**Schritt 3:** Auf Ihren Zuruf „Stopp“ halten die Kinder in ihrer Gangart inne. Laden Sie die Kinder ein, hier noch tiefer in ihre Körperhaltung hinein zu spüren und auch Hände und Gesicht zu beteiligen. Wenn sie ein Tier wären, was für ein Tier wäre das?

**Schritt 4:** Auf „Weiter“ setzen sich die Kinder wieder in Gang, diesmal aber mit dem inneren Bild eines Tieres. Geräusche sind willkommen!

## Tiere in Afrika und in Deutschland

Die beiden Schauspieler verwandeln sich in viele verschiedene Tiere. Neben der Kuh Rosmarie gibt es den Hund, das Schwein, das Huhn und den Goldfisch. Die Tiere aus Afrika (ein Elefant, ein Krokodil, ein Affe und ein Löwe) werden im Bühnenbild von Susanne Füller durch Holz-Schablonen zum Leben erweckt. Aber fühlen sich alle Tiere so richtig wohl auf dem Bauernhof in Deutschland?

## Malvorlage (zur Vor- und Nachbereitung)



**Material: M2**

Welche Tiere leben in Afrika und welche bei uns in Deutschland? In dieser Malvorlage können die Kinder den Tieren mit einem bunten Stift den Weg nach Hause zeigen.



## Wie entsteht eine Geschichte?

Die Geschichte von der Kuh Rosmarie entfaltet sich dadurch, dass einer der Erzähler ein Wort sagt und der andere es aufnimmt und weiterspinnt. Mit folgenden Spielanregungen können die Kinder ausprobieren, wie Geschichten nicht von einer Person alleine erfunden werden können, sondern von vielen – und wie dadurch Geschichten entstehen, die so phantastisch sind, dass einer alleine sie sich nicht hätte ausdenken können.



### **Ein-Wort-Geschichte erzählen im Kreis (zur Vor- und Nachbereitung)**

Die Kinder sitzen oder stehen im Kreis. Fragen Sie die Gruppe nach einem Ort, an dem die Geschichte stattfinden soll. Beginnen Sie nun die Geschichte indem Sie das erste Wort vorgeben. Das nächste Kind setzt den Satz fort.

Beispiel:

Ort: Bauernhof

Spielleiterin: „Am“

Kind 1: „Morgen“

Kind 2: „steigt“

Kind 3: „die“

Kind 4: „Bäuerin“

Kind 5: „aus“

Kind 5: „dem“

Kind 6: „Bett.“ etc.

**Hilfe:** Etablieren Sie durch Klatschen einen Rhythmus: Auf einen Takt wird ein Wort gesprochen. Laden Sie die Kinder ein, sich vorzustellen, dass sie als „ein Gehirn“ arbeiten. Dieses „gemeinsame Gehirn“ erfindet eine Geschichte, die größer ist als der Einzelne.

### **Geschichte erfinden im Trio (zur Vor- und Nachbereitung)**

Drei Kinder stehen nebeneinander: Eine „Dirigentin“ steht vor dem Trio und zeigt an, wer die Geschichte erzählt. Aufgabe des Trios ist es, gemeinsam eine Geschichte zu erzählen.

Die zuschauende Gruppe gibt einen Ort vor, wie z.B. „Bauernhof“ oder „Stadt“.

Die Dirigentin bestimmt, WER die Geschichte gerade erzählt, indem sie auf ein Kind aus dem Trio zeigt. Solange sie mit dem Finger auf eines der Kinder zeigt, erzählt dieses, wechselt sie auf ein anderes Kind, nimmt es den Faden der Geschichte genau dort auf, wo er fallen gelassen wurde.

Durch schnelle Wechsel kann die Dirigentin das Tempo steigern. Dabei sollte darauf geachtet werden, dass immer noch eine zusammenhängende Geschichte erzählt wird.





### **Kuh – Ziege - Pflaume... (zur Nachbereitung)**

*In dem Stück wird die Kuh Rosmarie von den anderen Tieren auch als „Pflaume“ oder „Ziege“ bezeichnet. Rosmarie nörgelt - man könnte auch sagen sie „motzt“, „meckert“ oder „mäkelt“....*

Welche Ausdrücke kennen die Kinder noch für jemanden, der ständig meckert? Laden Sie die Kinder ein, neue Ausdrücke zu erfinden!



### **Motzen auf „obstisch“ (zur Vor- und Nachbereitung)**

*Rosmarie hat ganz schön viel zu meckern. Egal ob es das Huhn ist, das ihr zu laut gackert oder das Schwein, das ihr zu dreckig ist: Nichts passt ihr. Mit folgendem Spiel können die Kinder mal so richtig losmotzen, aber auch erleben, wie es ist, angemotzt zu werden.*

Die Kinder bilden 2er Teams und stellen sich einander gegenüber auf. Alle Kinder stehen sich nun in zwei Reihen gegenüber.

Auf ein gemeinsames Zeichen, gehen die Teams aufeinander zu und motzen einander an. Dabei dürfen jedoch nur Obstsorten verwendet werden!

Während die Teams aufeinander zugehen dürfen sie lauter und energischer werden, aber einander nicht berühren! Auf dem „Schimpfhöhepunkt“ unterbrechen Sie (mit einer Pfeife o.Ä.) und beide Reihen bewegen sich wieder auf ihre Ausgangsposition zurück.

**Variation:** Die Wörter, die zum Motzen verwendet werden, können auch aus einem bestimmten Sachgebiet aus dem Unterricht stammen, wie z.B. Flüsse oder Städtenamen aus dem Geografieunterricht.

**Erweiterung:** Um die Wogen wieder zu besänftigen, spielen die Teams dasselbe Spiel wie oben genannt, sprechen die Worte aber diesmal im Stil einer „Liebeserklärung“.

### **Motzgesicht (zur Vor- und Nachbereitung)**



Die Gruppe steht im Kreis.

**Schritt 1:** Ein Kind beginnt mit einem „Motzgesicht“ und gibt es an seinen Nachbarn weiter, der es kopiert und wieder an seinen Nachbarn weitergibt etc.

Ermutigen Sie die Kinder auch ein Geräusch hinzunehmen sowie die Hände und den übrigen Körper an der Mimik zu beteiligen.

**Schritt 2:** Fragen Sie die Kinder nach einem typischen Satz, welchen sie sagen, wenn sie motzen. Das Motzgesicht wird nun zusammen mit dem Satz im Kreis herumgegeben.

**Schritt 3:** Fragen Sie die Kinder was man ihnen sagen müsste, damit sie aufhören zu motzen.

**Schritt 4:** Ein Kind wendet sich mit Motzgesicht und dem dazugehörigen Satz an seinen Nachbarn. Das zweite Kind antwortet nun mit dem Satz und bewirkt, dass das Motzgesicht verschwindet.

Beispiel: „Ich bin müde“. Antwort: „Du Arme! – Morgen kannst du ausschlafen“. Das zweite Kind wendet sich nun wiederum mit Motzgesicht und Satz an seinen Nachbarn, der beides mit dem Anti-Motz-Satz auflöst. Kurz darauf wird er selbst von der Motzerei ergriffen, usw.

Auf diese Weise schlüpfen alle Kinder nicht nur in die Rolle des Motzenden sondern auch in die Rolle der Person, die Zielscheibe der Motzerei ist.

Im realen Leben ist es sicherlich nicht so einfach ein Motzgesicht mit einem Satz aufzulösen, aber die Fähigkeit einzuüben das Motzen auch mal wieder sein zu lassen, ist vielleicht ein erster Schritt.

### Glücklich sein: Plädoyer für eine demokratische Erziehung

Was im ersten Artikel des deutschen Grundgesetzes als eine der Grundsäulen einer demokratischen Gesellschaft verankert ist, erzählt Andri Beyeler mit dem Stück *Die Kuh Rosmarie* für Menschen aller Generationen.

Ihm ist mit seiner Fabel über die meckernde Kuh Rosmarie ein vielschichtiges Stück gelungen, das die grundsätzliche Frage nach einem toleranten und respektvollen Umgang der Menschen untereinander aufwirft. Ein demokratisches Miteinander impliziert Toleranz und das Verständnis für mein Gegenüber. Doch wie viel Toleranz tut gut? Eltern und Pädagoginnen wissen, dass bei der Erziehung eines Kindes das Verhältnis von der Vermittlung gesellschaftlich formulierter Normen, gesellschaftlichen Grundregeln und dem Raum für individuelles Verhalten jenseits der Normen immer wieder auszuloten gilt. Die Geschichte der Pädagogik zeigt, dass die Frage nach dem „richtigen Erziehungsansatz“ weder in der Theorie und schon garnicht in der Praxis so einfach zu beantworten ist. Diese Waage zwischen individuellem Freiraum und Gesellschaft balanciert die Kuh Rosmarie schlussendlich in jeder ihrer Begegnungen aus. Grotesk auf die Spitze getrieben wird dieses Paradox in der Situation als die Kuh Rosmarie den Goldfisch im Brunnen dazu ermahnt mit Badehose zu schwimmen:

Flosse aufs Herz  
nackt baden überhaupt  
und nackt baden  
bei diesen Temperaturen  
danke nein

einen Schnupfen holst du dir  
einen Husten, eine Kiemenentzündung  
oder schlimmer noch den Tod am Ende  
(aus: „Die Kuh Rosmarie“ von Andi Beyeler)

Die Kuh Rosmarie scheint nicht verstehen zu können, dass es andere Lebewesen mit anderen Lebensweisen gibt. Denn: Eine ganz wesentliche menschliche Eigenschaft, die zum friedlichen Miteinander beiträgt, fehlt ihr zu Beginn des Stückes: Empathie. Während sie anfangs von sich selbst ausgehend das Verhalten aller anderen abwertend sanktioniert, gelingt es ihr am Ende des Stückes, die Andersartigkeit jedes Tieres zu sehen und zu respektieren.

Erst die Erlebnisse einer abenteuerlichen Reise durch den fremden Kontinent Afrika öffnen der Rosmarie die Augen. Denn hier erlebt sie, dass „die Welt nicht dort zu Ende ist, wo die Dorfstraße aufhört“. Sie erlebt, dass die Erde voller unterschiedlicher Landschaften und diverser Lebensformen ist. Und dass die Verhaltensregeln, die für eine Kuh angemessen scheinen noch lange nicht für ein Huhn, einen Löwen, eine Giraffe, einen Goldfisch oder ein Krokodil gelten. Es ist die Anerkennung der Einzigartigkeit eines jeden – unabhängig von seiner Herkunft und Sprache.

Damit formuliert das Stück *Die Kuh Rosmarie* auch ein Plädoyer für eine demokratische Erziehung in der Pädagogik. Eine auf eigenen Erfahrungen basierende Erziehung zu Selbstverantwortung entspricht der heutigen Pädagogik. Der Erwachsene kann aufgrund seiner Lebenserfahrung partnerschaftlich auf Gefahren des Lebens hinweisen und gesellschaftliche Grundregeln, die das friedliche und respektvolle Miteinander regulieren, etablieren. Aber er respektiert auch, dass jede und jeder Heranwachsende seinen eigenen Erfahrungsraum hat, innerhalb dessen er eigene Entscheidungen trifft.

In diesem Sinne ist die Geschichte von der Kuh Rosmarie auch eine Fabel, die große wie kleinen Zuschauer lehrt jeden so zu akzeptieren, wie er ist – unabhängig von Herkunft, Alter und Geschlecht. Damit ist das Stück nicht nur ein Plädoyer für Toleranz und Respekt im Umgang miteinander, sondern auch für das Recht jedes Einzelnen glücklich zu sein.

(Aus: Programmheft DIE KUH ROSMARIE am JUB! von Tanja Springer)

### **Gesprächsanregung (zur Vor- und Nachbereitung)**



Was bedeutet für euch „glücklich sein“? Wie müsste das Land aussehen in dem alle Menschen glücklich sind?

Was ist ein Außenseiter? Wodurch wird jemand zum Außenseiter? Was braucht so ein Mensch um aus dieser Rolle auszusteigen?

Ist die Kuh Rosmarie eine Außenseiterin? Ist sie glücklich?

### **Ich fühle, was du fühlst (zur Vor- und Nachbereitung)**



*Woran merken wir eigentlich, wie es jemandem geht, ob er z.B. glücklich ist?*

*In folgendem Spiel versuchen die Kinder einander nur durch Körperhaltung und Mimik zu erzählen, wie es ihnen geht:*

Die Kinder bilden 2er Teams: Beide setzen sich auf Stühle, einander gegenüber.

Ein Kind wendet sich für einen Moment ab, während sich das andere Kind für ein Gefühl entscheidet, das es jetzt zeigen will. Hierzu kann es an eine bestimmte Situation denken, in der es dieses Gefühl wirklich hatte. Wenn das Kind z.B. Freude ausdrücken will, erinnert es sich daran, als es das letzte Mal Eis essen war. Oder: Wenn es Wut zeigen will erinnert es sich an den letzten Streit mit einem Freund.

Das darstellende Kind denkt nun an die gewählte Gefühlssituation. Ist es soweit, kann sich das andere Kind wieder zuwenden. In einem ersten Schritt versucht es nun zu erraten wie sich der andere fühlt. Hat es Erfolg, kann es in einem zweiten Schritt erraten, an welche Situation der andere denkt. Je konkreter die Situation in der Vorstellung lebendig wird, desto besser kann ein Zuschauer sich einfühlen.

### **Kommunikation - Der Ton macht die Musik**

Wie jemand mit mir redet und wie ich mit jemandem rede, hat immer eine Wirkung auf mich und auf meine Gesprächspartner. Auch die Kuh Rosmarie meint es aus ihrer Sicht gut und will für alle Bauernhofbewohner nur das Beste – doch sie findet einfach nicht den richtigen Ausdruck.

In den folgenden Spielanregungen können die Kinder erfahren: Der Ton macht die Musik! Und: Wir können auch ohne Worte miteinander reden!

### **Gesprächsanregung (zur Nachbereitung)**



- Was halten die Kinder vom Umgang der Bäuerin und der Tiere mit der nörgelnden Rosmarie?
- Was hätte die Bäuerin noch tun können?
- Was hättest du an Stelle des Schweins / Hundes / Goldfisches / Huhns zu Rosmarie gesagt?

### **Respekt! (zur Nachbereitung)**



**Material:** Textauszug M1 (siehe Anhang)

Lesen Sie den Kindern den kurzen **Text M1** vor, der von der Begegnung zwischen Rosmarie und dem Huhn erzählt.

Die Kinder bilden 2er Teams und stellen sich einander gegenüber auf. Die Kinder auf der einen Seite übernehmen nun die Rolle der Kuh Rosmarie, die auf der anderen die Rolle eines Tieres auf dem Bauernhof (Hund, Schwein, Huhn oder Goldfisch).

Auf Ihr Zeichen gehen die Teams aufeinander zu und spielen die Begegnung zwischen den beiden Tieren, die sie soeben gehört haben, mit ihren eigenen Worten: In einer ersten Runde nörgelt Rosmarie an dem Tier herum, so wie sie es auch in der Geschichte tut. Die Tiere reagieren darauf so, wie sie es auch in der Geschichte tun: Sie bedauern sich. In einer zweiten Runde begegnen sich beide Tiere wieder. Doch nun fordern die Kinder in ihrer Tierrolle Rosmarie dazu auf, ihre Eigenart zu respektieren! Z.B. könnte der Goldfisch Rosmarie klarmachen, dass er das Wasser braucht wie sie die Luft zum Atmen! Das andere Kind in der Rolle der Rosmarie hat nun die Aufgabe einfach nur zuzuhören.

**Variation:** Das Flugzeug fliegt nicht nach Afrika, sondern in ein anderes fernes Land. Welche anderen fernen Länder kennen die Kinder? Auf welche Tiere würde die Kuh Rosmarie z.B. am Nordpol oder in Ägypten treffen und welche Ratschläge würde sie ihnen geben?

### **Tier-Forscher (zur Vor- und Nachbereitung)**



Die Kinder teilen sich in eine Forscher-Gruppe und eine Gruppe einer Phantasie-Tierart auf, die in einem fernen Land entdeckt wurde.

Die Forscher besuchen das ferne Land und erforschen nach welchen Regeln die Tiergruppe dort kommuniziert. Vor dem Besuch der Forscher einigt sich jede Tiergruppe auf eine bestimmte Regel, nach der sie sich untereinander verständigen, z.B. wenn jemand die Gruppe anführen will, muss er einen bestimmten Laut von sich geben. Die Forscher versuchen herauszufinden nach welchen Regeln die Tiere kommunizieren.

**Reflexion:** Besprechen Sie mit den Kindern anschließend ob sie es auch schon mal erlebt haben, sich nicht verständigen zu können, die Sitten nicht zu kennen, erstmal beobachten zu müssen. Was löst das in den Kindern aus? Wie muss ich mich verhalten, damit andere Lust haben mich zu verstehen?

### **Gemeinsam ein Tier malen (zur Vor- und Nachbereitung)**



*Hintergrund: Kollektive Kreativität. Meine Sicht der Dinge ist nur eine Sicht der Dinge. Gemeinsam erschaffen wir etwas, was keinem von uns alleine eingefallen wäre.*

Jeweils zwei Kinder malen gemeinsam ein Tier. Ziel ist es etwas Gemeinsames zu malen. Dabei darf jedoch nicht gesprochen werden! Die Kommunikation erfolgt ohne Worte. Dabei kann auch ein Tier entstehen, das es (noch) nicht gibt.

Beide Kinder malen mit einem Stift. Ein Kind beginnt indem es den ersten Strich macht und gibt dann den Stift an seine Partnerin oder Partner weiter. Diese ergänzt,

indem sie ebenfalls einen Strich macht usw. bis beide der Meinung sind: das Tier ist fertig.

Vorschläge zur Nachbereitung: bewegen- erinnern – malen - fragen

### **Gestenkreis aus Erinnerungen**



Die Gruppe steht im Kreis.

**Schritt 1:** Jedes Kind wählt eine Geste mit Geräusch, die es aus dem Stück erinnert.

Beispiel: „Oh!“ + Geste des Zeigens

**Schritt 2:** Alle drehen sich mit dem Rücken zur Kreismitte. Auf ein Zeichen von Ihnen wendet sich die Gruppe mit einem großen Satz wieder zur Kreismitte, wobei alle gleichzeitig ihre Geste mit Geräusch machen.

Die Gleichzeitigkeit der Aktion soll ermöglichen, dass jedes Kind seine eigene Erinnerung an einen Ausdruck unbeobachtet finden kann.

**Schritt 3:** Nun zeigt jedes Kind reihum, welche Geste mit dazugehörigem Geräusch ihm besonders in Erinnerung geblieben ist.

Um auch jene zu beteiligen, die gerade nicht dran sind, können Sie die Gruppe auffordern, das Gezeigte als Echo zu wiederholen.

### **Fernrohr**



**Material:** eine Papprolle vom Küchenpapier

*Diese Art der Reflexion soll der Unterschiedlichkeit an Wahrnehmung, je nach Perspektive, Raum geben. Anschließend können Sie die Kinder einladen zu diskutieren, wie es sein kann, dass alle dasselbe gesehen und doch so unterschiedliche Erinnerungen daran haben?*

Im Kreis wird ein „Fernrohr“ herumgegeben, z.B. eine Papprolle vom Küchenpapier. Wer dran ist schaut durch und blickt damit auf den Theaterbesuch zurück: Was hat jedes einzelne Kind wahrgenommen? Was entsteht ist eine bunte Sammlung an Beobachtungen, die alle nebeneinander stehen bleiben dürfen.

### **Einen Moment aus dem Stück malen**



**Material:** bunte Stifte, Papier, ggf. Musik, Matten oder Decken

Laden Sie die Kinder ein, in ihrer Erinnerung zurück zum Vorstellungsbesuch zu reisen. Hierzu kann es hilfreich sein, die Augen zu schließen. Um den Kindern die Reise in die eigene Erinnerung zu erleichtern, können sie Matten oder Decken auf dem Boden ausbreiten, so dass sich die Kinder mit dem Rücken auf den Boden legen können. Spielen Sie hierzu eine ruhige Musik ein.



Während die Musik leise im Hintergrund spielt unterstützen Sie die Kinder sich an die Vorstellung zu erinnern. Folgende Hinweise & Fragen können hilfreich sein:

*Du bist im Theatersaal angekommen: Was siehst du? Welche Geräusche nimmst du wahr? Wer sitzt neben dir? Das Licht geht aus und wieder an. Was siehst du? Wie sind die Farben? Geräusche? Was passiert als nächstes? Gehe in deiner Erinnerung weiter von Moment zu Moment.... Was ist das letzte Bild an das du dich erinnerst? Komm aus deiner Erinnerung zurück, hier in diesen Raum. Räckel dich, streck dich, gähne wenn du magst und öffne die Augen.*

**Hinweis:** Lassen Sie Pausen zwischen den Erinnerungshilfen, so dass die Kinder die Chance haben ein inneres Bild zu entfalten.

### Kreuzworträtsel zum Stück DIE KUH ROSMARIE



#### Material: M3

Das Kreuzworträtsel im Anhang fragt nach konkreten Namen und Vorgängen aus der Inszenierung. Die Kinder sind hier in ihrer Erinnerungsfähigkeit gefordert.

Die Antworten sind der folgenden Seite angefügt. Alle Antworten ergeben zusammen ein Lösungswort.



### Fragen zur Nachbereitung

#### Zum Thema Glücklich sein:

- Wie geht es Rosmarie
  - ...auf dem Bauernhof?
  - ...auf dem Weg zum Flughafen?
  - ...in Afrika?
  - ...als sie aus Afrika zukommt?
  - ...als von Afrika erzählt?
- Was brauchen die anderen Tiere auf dem Bauernhof zum glücklich sein?
  - Was braucht das Schwein?
  - ... der Hund?
  - ...das Huhn?
  - ...der Goldfisch?
- Was braucht die Bäuerin zum glücklich sein?
- Was brauchst du zum glücklich sein? Was darf man dir auf keinen Fall verbieten, da du sonst unglücklich wirst?

### **Zum Thema „Meckern“**

*Die Bäuerin versucht Gründe für Rosmaries Nörgeln zu finden:*

*Ist sie womöglich mit dem falschen Bein aufgestanden? Ihr könnte im Stroh eine Laus über die Leber gelaufen sein? Sie hat vielleicht zu viel Sauerampfer gefressen?*

- Wie würdest du das Nörgeln Rosmaries erklären? Warum meckert diese Kuh bloß so?
- Kennst du Leute die ununterbrochen meckern? Worüber meckern sie am liebsten? Warum glaubst du meckern sie so viel?
- Worüber meckerst du gerne?

### **Zum Thema „Handeln“**

- Wie hättest du anstelle der Bäuerin gehandelt?
- Hat die Bäuerin das Problem mit der meckernden Kuh am Ende lösen können?
- Wenn ja, wie hat sie das geschafft?
- Warum hat Rosmarie auf die Frage des Schweins (Wie war es in Afrika?), nicht wieder mit Meckern begonnen? Was hat sie stattdessen gemacht? Warum?
- Wie war Rosmarie zu Beginn des Stücks und wie war sie am Ende? Hat sie sich verändert? Und wenn ja: wie?
- Wie verhält sich das Schwein / die anderen Tiere bei der Rückkehr Rosemaries? War ihr Verhalten anders als vor der Reise?

### **Zum Einsatz von Musik im Stück**

- In dem Stück kam viel Musik vor. Was haltet ihr davon? Hat das geholfen die Geschichte zu erzählen? Wenn ja, wie? Wenn nein, warum?
- Welche Instrumente habt ihr wiedererkannt? Welche Instrumente sind neu für euch?

### **Quellenangabe**

#### **Malvorlagen:**

<http://www.gratis-malvorlagen.de> Stand: 06.09.2020

<https://coloringhit.com/de/ausmalbilder-tiere/ausmalbilder-kuehe>

<https://malvorlagen-seite.de/malvorlage-kuh/>

**Theatertext:**

*Die Kuh Rosmarie*, Theatertext von Andri Beyeler nach dem Bilderbuch Die Kuh Rosalinde von Frauke Nahrgang und Winfried Opgenoorth, aus dem Schweizerdeutschen von Juliane Schwerdtner.

Theaterstückverlag: Brigitte Korn-Wimmer & Franz Wimmer, München 2002.

### Legende/ Icons



Schauspiel



Lesen



Information



Bewegung



Malen



Beobachten



Gespräch



Aktion mit Musik



Erfinden (Geschichten/ Wörter)



Erinnerung

Materialien als Kopiervorlagen M1- M4

## M 1

*Das Huhn gackert fröhlich*

ERZÄHLERIN    das Huhn hat gerade ein Ei gelegt

*das Huhn gackert nochmals kräftig*

ERZÄHLERIN    aber dann  
ROSMARIE      geht das nicht  
                 auch  
                 ein bisschen  
                 leiser ich mein  
                 du könntest auch  
                 einfach was pfeifen  
                 anstatt zu  
                 gackern aber  
                 das  
                 kannst du natürlich  
                 nicht Federn wie ein  
                 Vogel und Flügel  
                 einen Schnabel  
                 sogar aber dann  
                 nicht einmal  
                 pfeifen können  
                 du Pfeife  
                 du gut  
                 ist gut  
                 gackern ist auch  
                 pfeifen auf eine Art  
                 ist es das  
                 schon aber  
                 jetzt

mal ehrlich  
wegen  
einem Ei so  
ein Gegacker  
so ein  
Geschrei  
ist doch angegeben  
wie Graf Rotz  
eifersüchtig  
ich  
das wäre ja  
gelacht und  
weißt du  
wenn ich  
wollte  
könnte ich  
schon ich  
könnte  
Eier  
legen  
Knall  
auf Fall  
könnte  
ich  
wenn ich nur  
wollte aber  
ich will gar  
nicht und  
sowieso  
so Eier legen  
das ist doch überhaupt  
nichts ist das  
ich mein  
Milch  
geben  
ist viel schwieriger  
aber mach ich  
deswegen jedes Mal

so einen  
Aufstand  
wenn ich  
Milch gegeben  
habe muh ich  
dann  
und  
nöle  
wie  
du so  
stolz  
umhe  
r nein  
mach ich  
nicht weil  
Stolz  
macht  
dumm  
und zwar so  
dumm dass du  
am Ende nicht  
mal mehr weißt  
wie du ein Ei  
legen  
musst und  
wenn das  
dein Ziel  
ist bist du  
auf dem besten Weg dazu  
*(entfernt sich vom Huhn)*

HUHN *(singt folgendes  
Klagelied)*  
Ich hab mich doch nur  
gefreut  
nicht mehr und nur  
beglückt  
und deshalb ist mir die  
Pflaume

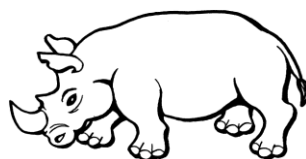
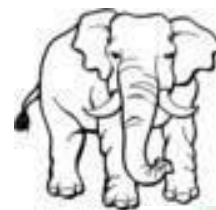
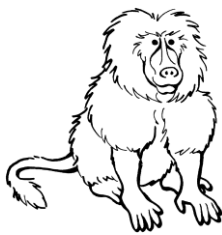
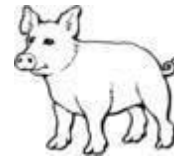
auf die Pelle gerückt  
geschimpft hat sie  
gekeift  
lässt mich einfach nicht  
in  
Ruh  
hackt immer auf mir rum  
ich armer Tropenvogel  
Muh



## M2 „Wo kommst du her?“

Zeige den Tieren mit einem bunten Stift den Weg nach Hause!

### Afrika

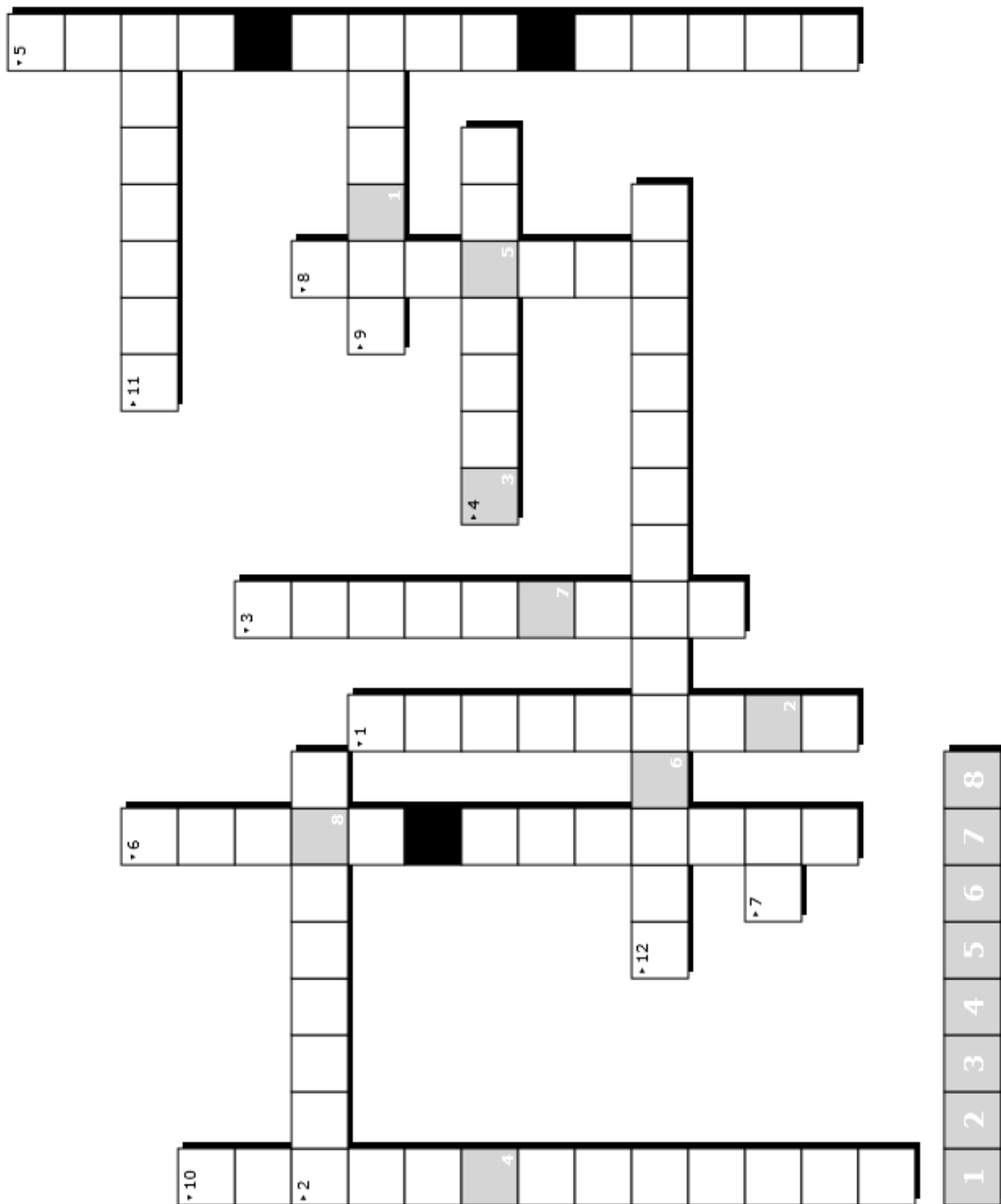


### Deutschland



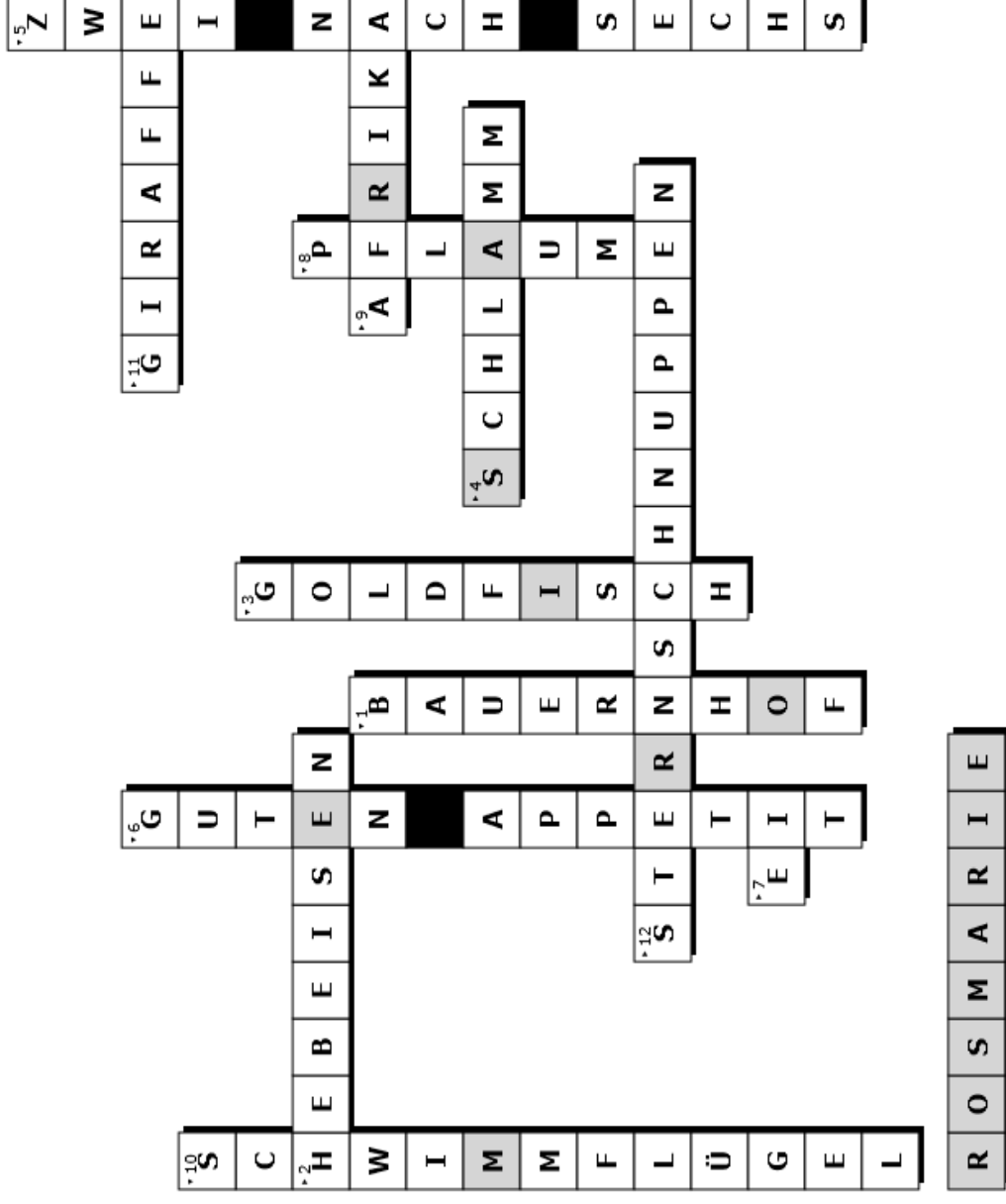
### M 3 Kreuzworträtsel

1. Wo spielt das Stück
2. Wie heißt der Nachbar?
3. Wer schwimmt im Brunnen
4. Worin wälzt sich das Schwein
5. Wann steht die Bäuerin auf?
6. Was wünscht Rosmarie dem Hund
7. Worüber freut sich das Huhn
8. Wie nennt das Huhn die Rosmarie
9. Wohin fliegt das Flugzeug?
10. Was muß sich das Krokodil anziehen?
11. Was ist ein "Halstiefel"?
12. Was sieht Rosmarie am Himmel in Afrika?



Erstellt mit XWords - dem kostenlosen Online-Kreuzworträtsel-Generator  
<https://www.xwords-generator.de/de>

1. Wo spielt das Stück
2. Wie heißt der Nachbar?
3. Wer schwimmt im Brunnen
4. Worin wälzt sich das Schwein
5. Wann steht die Bäuerin auf?
6. Was wünscht Rosmarie dem Hund
7. Worüber freut sich das Huhn
8. Wie nennt das Huhn die Rosmarie
9. Wohin fliegt das Flugzeug?
10. Was muß sich das Krokodil anziehen?
11. Was ist ein "Halstier"?
12. Was sieht Rosmarie am Himmel in Afrika?



Erstellt mit XWords - dem kostenlosen Online-Kreuzworträtsel-Generator  
<https://www.xwords-generator.de/de>

# M4 Ausmalbild

