

ZEIT IM KLASSENZIMMER

BEGLEITMATERIAL ZU MOMO

Zuhören wie Momo, Geschichten erzählen wie Gigi Touristenführer oder sich alle Zeit der Welt nehmen und trotzdem ans Ziel kommen, wie die Schildkröte Kassiopeia.

Folgende Übungen dienen zur Vorbereitung auf den gemeinsamen Vorstellungsbesuch.

Viel Spaß beim Ausprobieren!

Für den Raumlauf wird ein größerer Raum ohne Tische und Stühle benötigt. Alle anderen Spiele und Übungen können im Klassenzimmer ausprobiert werden.

ALLE DIE... NEUGIERIG SEIN WIE MOMO

Alle Kinder sitzen im Stuhlkreis. Die Spielleitung fragt nach. Wer auf die Frage mit ICH antworten würde steht auf, ohne ICH zu sagen, und sucht sich einen neuen Platz.

Alle die...

- ...gerne Zeit mit Freund*innen verbringen.
- ...Geschichten mögen.
- ...die gut zuhören können.
- ...schon einmal zu wenig Zeit hatten (und vielleicht gerne länger gespielt hätten).
- ...gerne Dinge schnell erledigen.
- ...schon einmal getrödelt haben.
- ...die schon einmal etwas gespart (vielleicht Geld?) haben.
- ...die schon einmal eine Schildkröte in Wirklichkeit gesehen haben oder sogar angefasst haben.
- ...die Geschichte von Momo kennen.
- ...die den Plan der grauen Herren kennen.
- ...die denken, dass Erwachsene zu wenig Zeit haben
- ... gut Geschichten erzählen können (wie Gigi).
- ... sich mehr Zeit zum Rumhängen/faulenzten wünschen
- ... oft zu spät kommen
- ... sich gute Ausreden einfallen lassen können.
- ...etc.

WIE DIE ZEIT VERGEHT

Tempostufen 1-5 gehen

Alle bewegen sich gehend kreuz und quer im Raum, ohne sich zu berühren.

3 ist dein heutiges Wohlfühltempo. Es ist weder schnell noch langsam, sondern fühlt sich sehr gut an. So könntest du noch sehr weit gehen. Bewege dich in Tempo 3 kreuz und quer durch den Raum. Achte darauf, mit niemanden zusammenzustoßen.

Kommando Freeze: Die Spielleitung gibt ein akustisches Signal. Das kann ein Musikstopp sein, ein Klatscher oder eine Triangel. Das Signal bedeutet absoluter Stillstand.

Die Tempi werden einige Male variiert zwischen 1, so langsam es geht, und 5, so schnell es geht und der Raum es erlaubt. Wichtig: Gehen, nicht laufen.

Die Freezephasen können in ihrer Länge variieren.

Nach einigen Freezes kommt die Aufgabe dazu, mit einer Person Kontakt aufzunehmen, z.B. indem die Personen sich anschauen, zuwinken oder anlächeln.

Variationen

- Tempo 1: langsam wie Kassiopëia; Tempo 2: sorgfältig (kehren) wie Beppo („Schritt-Atemzug-Besenstrich“); Tempo 3: Wohlfühltempo wie Momo; Tempo 4: rasch wie Momos Freunde, wenn sie keine Zeit haben, Tempo 5: Schnell wie die Grauen Herren
- Tempo 1-3 können rückwärts gehend ausprobiert werden.

Reflexion

Welche Geschwindigkeit hat dir heute gefallen? Warum?

Verging die Zeit im Freeze langsam oder schnell?

Hast du die anderen im Raum gesehen/wahrgenommen?

Bei welcher Geschwindigkeit konntest du gut Kontakt aufnehmen?

Wie hast du das gemacht?

BEWEGUNGEN SPIEGELN - LANGSAM WIE KASSIOPEIA

Ihr stellt euch zu zweit gegenüber. Eine Person beginnt eine langsame Bewegung, die andere Person spiegelt die Bewegung. Seid dabei so genau es geht.

Reflexion

Wann ist es euch gelungen, die Bewegungen zu spiegeln?

ZUHÖREN WIE MOMO

5 Personen verlassen den Raum.

Alle anderen sitzen im Publikum oder auf ihren Plätzen. Die Spielleitung erzählt dem Publikum, bzw. der Klasse, dass wir jetzt mal schauen wollen, ob sich eine Geschichte verändert, wenn sie weitererzählt wird. Kind A kommt in den Raum und bekommt eine kurze Geschichte mit einigen lustigen Details erzählt. (Dies kann auch ein kurzer Ausschnitt aus MOMO sein).

Dann wird Kind B reingebeten und Kind A erzählt Kind B die Geschichte noch einmal.

Dann wird Kind C reingeholt und Kind B erzählt Kind C die Geschichte.

Die Klasse darf selbstverständlich nichts verraten, und wenn ein Detail vergessen wird oder gelacht wird, sollte das erzählende Kind informiert werden, dass die Klasse nur darauf gewartet hat und dass es deswegen ein wenig witzig ist. Die Aufklärung erfolgt, wenn alle fünf Kinder die Geschichte erzählt haben.

Variation

Wenn Kind A die Geschichte erzählt hat, verlässt Kind A wieder den Raum und bekommt am Ende die Geschichte vom fünften Kind erzählt.

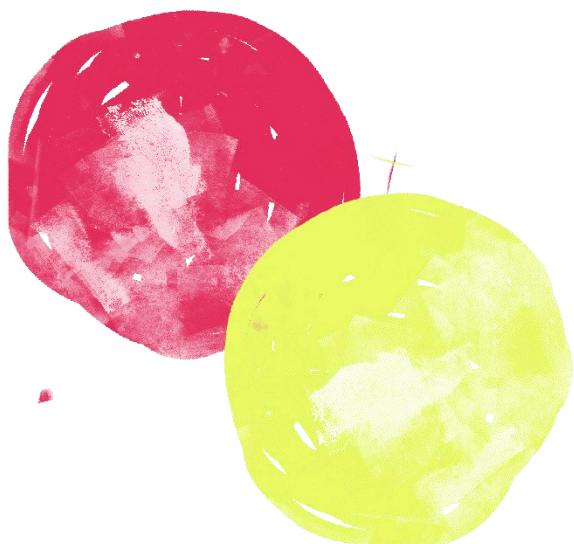
Die Geschichte sollte nicht länger als 90 Sekunden sein.

Reflexion

Hat sich die Geschichte verändert?

Wie erging es dem Publikum beim Zuhören?

Würdest du lieber erzählen oder zuhören?



GESCHICHTEN ERFINDEN WIE GIGI TOURISTENFÜHRER

Au ja

Alle sitzen im Kreis. Die erste Person macht einen Vorschlag an die benachbarte Person. Z.B. „Sollen wir auf dem Schulhof spielen gehen?“ Person B antwortet „Au ja. Und dort spielen wir verstecken“. Wiederum zur benachbarten Person. Diese antwortet wieder mit „Au ja und dann gehen wir zur Eisdiele.“ „Au ja! Und dort bestellen wir jeder 20 Kugeln Eis.“, genau“ und fügt wieder eine Idee hinzu.

Achtung: Die Ideen werden nicht summiert, wie beim Spiel „Koffer packen“, sondern jede*r denkt sich eine neue Idee aus, die aus der vorherigen entsteht. Also gut zuhören und „Au ja!“ sagen!

Wichtig: Die Ideen kennen keine Grenzen! Geld, Raum und Zeit spielen keine Rolle!

Warum wir zu spät sind

Zu zweit vor das Publikum treten und gemeinsam erzählen, warum man zu spät ist. Dabei immer das Angebot der/des Partner*in annehmen und erweitern. „Wir sind zu spät weil auf der Straße ein blauer Elefant stand“ „Ja, da stand ein blauer Elefant und den wollten wir anfassen“ „Ja und dann durften wir auf dem reiten“ etc.

Wichtig: Die Geschichte entsteht vor dem Publikum und wird nicht vorher abgesprochen. Also gut zuhören und den Vorschlag der/des Partner*in weiterentwickeln.

FRAGEN ZUR ZEIT

- Wann vergeht Zeit schnell?
- Wann vergeht die Zeit langsam?
- Woran merkst du, dass Zeit vergangen ist?
- Womit verbringst du am liebsten deine Zeit?
- Womit verbringen deine Eltern die meiste Zeit?
- Womit sollten alle mehr Zeit verbringen?



WOOSH - MOMO IN KURZFASSUNG

WHOOSH – WIE GEHT DAS?

Alle Kinder sitzen im (Halb)-kreis, so dass eine Spielfläche entsteht. Die Spielleitung liest den WHOOSH vor. Jede fettgedruckte Figur wird durch ein Kind besetzt, das in dem Moment des Vorlesens in den Halbkreis tritt. Hier empfiehlt es sich, die Rollen der Reihe nach, so wie die Kinder sitzen, zu besetzen und dem Kind durch ein Kopfnicken anzuzeigen, dass es als nächste Figur an der Reihe ist.

Die Schauspielenden müssen nun gut zuhören und gleichzeitig spielen. Bei „**WHOOSH**“ (laut vorlesen!) gehen die Schauspielenden wieder auf ihre Plätze und die Rollen werden neu besetzt.

Durch den Zufall der Reihenfolge kann jede*r Momo oder ein Grauer Herr werden.

Viel Spaß!

WHOOSH MOMO

Neugierig betritt **Momo** die Ruinen des Amphitheaters. Sie springt von Stein zu Stein. Dann sucht sie sich einen schönen Platz, wo sie sich hinlegt und ausprobiert, ob sie dort gut schlafen kann. Momo schläft wann sie Lust hat und nicht weil es ihr jemand gesagt hat.

Im Amphitheater trifft sie auf **Beppo, Fusi, Nino, Niccolo und Gigi**. Momo springt auf und schaut sich ihre neuen Freunde genau an, Da ist Beppo, der Straßenkehrer. Er hat immer seinen Besen dabei und kehrt damit. Fusi, der Friseur, möchte gerne Momos Haare schneiden, aber Momo möchte das nicht. Sie findet ihre Haare schön, so wie sie sind. Nino, der Cafébesitzer, bietet Momo einen Erdbeermuffin an, den Momo mit Begeisterung isst.

Niccolo baut Momo in der Ruine ein schönes Zimmer und Gigi, mit seiner Gitarre, erfindet für Momo tolle Geschichten und spielt auf der Gitarre.

Plötzlich beginnen Nino und Niccolo sich zu streiten.

Momo stellt sich dazwischen und hört beiden aufmerksam zu.

Nino und Niccolo vertragen sich wieder und geben sich die Hand. **WHOOSH**

Momo ist glücklich, dass sie neue Freunde gefunden hat. Sie grinst vor Glück.

Beppo, der Straßenkehrer, zeigt Momo, wie er es schafft sehr lange Straßen zu kehren: Er macht einen Schritt, dann nimmt er einen tiefen Atemzug und macht einen Besenstrich. Dazu spricht er laut: Schritt-Atemzug-Besenstrich.

Momo macht pantomimisch mit: Schritt Atemzug-Besenstrich, Schritt-

Atemzug-Besenstrich. Auch **Gigi** ist ein besonders enger Freund geworden.

Momo und Gigi setzen sich gemeinsam auf den Boden und Gigi erzählt Momo mit großen Gesten die verrücktesten Geschichten. Momo und Gigi lachen und lassen sich auf den Rücken fallen. **WHOOSH**

Eines Tages steht **Herr Fusi** vor seinem Friseurladen und wartet auf

Kundschaft. Er sieht zu, wie der Regen auf die Straße platscht und ist ein

wenig betrübt (das ist, wie ein wenig traurig sein). Da taucht ein **Grauer Herr**

auf. Er raucht eine Zigarre und bewegt sich auf Herrn Fusi zu. Er stellt sich direkt neben ihn. Im gleichen Moment wird Herrn Fusi sehr kalt. Er zittert am ganzen Körper. Der graue Herr schreibt sehr viele Zahlen in die Luft. Die Zahlen sind die Sekunden, die Herr Fusi z.B. mit der Pflege seines Wellensittichs verbringt (13 797 000). Der Graue Herr rechnet Herrn Fusi ganz genau vor, womit dieser seine Zeit vergeudet. Der graue Herr schaut Herrn Fusi sehr ernst an und schlägt ihm vor, das Singen und Lesen sein zu lassen und schneller zu arbeiten, um so Zeit zu sparen. **WHOOSH**

Als Agenten der Zeit-Spar-Kasse haben sich die grauen Herren nun in der ganzen Stadt ausgebreitet. Die Menschen werden zu Zeit-Sparern, die sich weder Pausen noch Vergnügen gönnen. Sie verzichten auf Freundschaft, Besuche, Gespräche, Spiele und Musik.

Momo sitzt alleine im Amphitheater. Immer wieder schaut sie nach rechts und nach links, in der Hoffnung, ihre Freunde würde kommen. Aber es kommt niemand. Eine große **Puppe** nähert sich Momo. Sie geht sehr steif und hält ihren Rock an den Seiten hoch. Momo freut sich über die Puppe. Sie möchte mit der Puppe spielen. Die Puppe kann sprechen und sagt: „Ich möchte mehr Sachen haben.“ Momo läuft schnell durch das Amphitheater und sucht Dinge, die sie dann der Puppe bringt. Sie zeigt der Puppe die Dinge. Aber die Puppe wiederholt immer nur den Satz: „Ich möchte noch mehr Sachen haben.“ Momo läuft wieder los und holt noch etwas, das sie der Puppe anbietet.

Die Puppe macht wieder mechanisch: „Ich möchte noch mehr Sachen haben“. Jetzt hat Momo keine Lust mehr mit der Puppe zu spielen. Sie stemmt ihre Hände in die Hüfte und schaut die Puppe kritisch an. Da kommt ein **Grauer Herr** auf Momo zu. Momo wird ein wenig kalt und sie beginnt zu zittern. Der graue Herr stellt sich breitbeinig neben Momo, zieht an seiner Zigarre und erklärt Momo wie sie mit dieser Puppe spielen kann. Momo schüttelt den Kopf und sagt, dass sie lieber mit ihren Freunden spiele. Der Graue Herr lacht Momo aus. Da nimmt Momo dem Grauen Herren die schwarze Brille ab, schaut ihm in die Augen und fragt ihn, ob ihn denn niemand lieb habe. Der Graue Herr beginnt zu wanken. Momo holt schnell einen Stuhl, auf den der graue Herr erschöpft niedersinkt. Der graue Herr beginnt zu erzählen. Momo setzt sich auf den Boden und hört aufmerksam zu. Aus Versehen erzählt der Graue Herr das Geheimnis der Zeit-Spar-Kasse und was die Grauen Herren planen. **WHOOSH**

Als Momo ihren Freunden erzählt, dass die Grauen Herren die Zeit der Menschen haben wollen, halten diese es für eine erfundene Geschichte.

Zwei **Graue Herren** stehen nebeneinander und rauchen ihre Zigarre. Sie machen ein sehr ernstes Gesicht und rufen den **Grauen Herrn**, der Momo alles verraten hat. Er soll sich zwischen die beiden grauen Herren stellen. Die zwei schauen den grauen Herren böse an. Sie rauchen ihre Zigarren sehr

wütend. Dann nimmt sich jeder der grauen Herren einen Arm des „Verräters“ und führen ihn weg. Da es verboten ist, das Geheimnis zu verraten, muss sich der Graue Herr nun in Rauch auflösen. Die zwei grauen Herren machen sich auf den Weg ins Amphitheater, um Momo zu finden. **WHOOSH**

Momo ist im Amphitheater. Da kriecht langsam eine **Schildkröte** auf Momo zu. Auf ihrem Panzer erscheint eine Schrift. Dort steht KOMM MIT! Momo folgt der Schildkröte. Sehr langsam gehen sie hintereinander her. Auch **zwei Grauen Herren** kommen. Sie laufen suchend durch die Gegend, aber sie verpassen Momo. Auf dem Rücken der Schildkröte steht nun RÜCKWÄRTS GEHEN!. Momo geht rückwärts hinter der langsamen Schildkröte her. **WHOOSH**

Momo betritt das Nirgend-Haus. Staunend schaut sie sich um. Da kommt **Meisterin Hora** gut gelaunt auf Momo zu. Die zwei setzen sich auf den Boden und drehen sich ganz langsam im Kreis.

Denn hier im Nirgend-Haus ticken die Uhren anders (ist alles anders). Hier passt Meisterin Hora auf die Zeit der Menschen auf. Sie erklärt Momo, dass die Grauen Herren eigentlich keine Menschen sind, sondern nur ihre Gestalt angenommen haben. Die grauen Herren entstehen, wenn die Menschen ihre „Zeit sparen“. Momo möchte von Meisterin Hora wissen, was die Zeit ist. Meisterin Hora legt einen Zeigefinger auf die Lippen, um Momo zu zeigen, dass sie ganz still sein muss.

Eine Musik ertönt und Meisterin Hora tanzt um Momo herum, als würde sie fliegen. Dann bleibt Meisterin Hora stehen und sagt zu Momo, dass sie sich jetzt hinlegen soll und ein Jahr schlafen wird. **WHOOSH**

Momo liegt auf dem Boden und schläft. Neben Momo hockt die **Schildkröte Kassiopeia**. Momo wacht auf. Sie entdeckt Kassiopeia und freut sich sehr. **Nino, der Bäcker**, kommt in Eile gelaufen. Er freut sich sehr, dass Momo wieder da ist. Ganz eilig gibt er Momo einen Pistazienvanillemuffin und eilt wieder davon. Er hat jetzt ein sehr großes Café mit vielen Kunden und keine Zeit für Momo. Auch **Gigi** mit der Gitarre kommt sehr schnell angelaufen, läuft zweimal um Momo herum und freut sich sehr.

Aber auch er muss sofort weiter, weil er jetzt ein erfolgreicher Rockstar ist und seine Fans auf ihn warten. **WHOOSH**

Momo will etwas dagegen tun, dass niemand mehr Zeit hat. Sie muss nochmal zu Meisterin Hora gehen. **Kassiopeia** krabbelt los und Momo folgt ihr langsam. **Drei Graue Herren** verfolgen die beiden unauffällig. Sie wollen auch ins Nirgend-Haus, um die gesamte Zeit zu stehlen. Im Nirgend-Haus angekommen gibt **Meisterin Hora** Momo eine „Stundenblume“ und verschwindet. Momo berührt mit der Blume die Tür, hinter der sich die Stundenblumen befinden, aus denen sich die grauen Herren ihre Zigarren

rollen. Als Momo die Tür berührt, bleibt die Zeit stehen und niemand bewegt sich mehr. **Ihr** (Publikum) auch nicht.

Wenn die Zeit stillsteht, bekommen die grauen Herren keinen Nachschub für ihr Zigarren. Und wenn sie keine Zigarren mehr haben lösen sie sich in Rauch auf. Das wissen die grauen Herren. Sie werden panisch, laufen umeinander herum und versuchen sich gegenseitig die Zigarren zu klauen. Und dann löst sich einer nach dem anderen in Rauch auf. Momo berührt mit der Blume noch einmal die Tür und die Zeit läuft wieder weiter. Alle können sich wieder bewegen. **Ihr** auch.

Da kommen die Freunde **Nino, Beppo, Niccolo, Gigi,** und **Fusi** angelaufen. Alle stellen sich zu einem Gruppenfoto mit Momo auf. Cheese!!!!

Fragen zur Nachbereitung des Theaterbesuchs MOMO

Eine Auswahl:

- Was hat dir besonders gut gefallen?
- Was hat dich überrascht?
- Was hat dich gefreut / geärgert / gefreut?
- Welche Figur hat dir gefallen? Fandest du spannend?
- Das Bühnenbild wechselte mehrfach.
- Welches Bühnenbild hat dir gut gefallen/nicht gefallen? Warum?
- Hast du alle Figuren auf der Bühne erkannt?
- Gibt es Figuren, die du nicht verstanden hast?
- Gab es einen Moment, den du unheimlich fandest?
- Warum sind die Freunde nicht mehr zu Momo in das Amphitheater gekommen?
- Was ist der Plan der grauen Herren?
- Warum ist Momo für die grauen Herren gefährlich?
- Warum jagen die grauen Herren Momo?
- Was ist die Aufgabe von Meisterin Hora?
- Was bedeutet die Stundenblume? Hat jeder Mensch eine Stundenblume?
- Wie bringt Momo den Menschen die Zeit zurück?
- Wie verbringt ihr am liebsten eure Zeit?