



ZongenZodi

Erzieltheater

Erzielkonscht A.S.B.L (LU)

vun a mam Betsy Dentzer a Luisa Bevilacqua

Inhaltsverzeichnis

03	Virwuert
05	Informationen Equipe artistique Note d'intention Eng kuerz Virstellung vun den Erzielerinnen Betsy a Luisa
07	Prakteschen Deel 1. Babbelkammell 2. Firwat ZongenZodi? 3. Fantasie-Klassesall 4. Buschstawenzodi 5. Gutt Froen 6. Këschte mat neie Wierder fëllen 7. Banannen hu keng Kären 8. D'Wuert vum Dag
18	Quelieverzeichnis a Kontaktinformatiounen

Léif Enseignanten,

Dës pädagogesch Mapp ass konzipéiert ginn fir Iech eng Ennerstëtzung ze ginn, selbststänneg eng theaterpädagogesch, spilleresch Viranobereedung zum Erzielstéck *ZongenZodi* mat äre Kanner ze maachen. Mat der Virstellung vun der kënschtlerescher Equipe, de prakteschen Übungen an Aktivitéite ronderëm d'Stéck, kréien äre Kanner d'Méiglechkeet, sech op eng aner Aart a Weis mat der Handlung ausernanerzesetzen.

Wann Dir Froen oder Umierkungen hutt, kënnt Dir iech gärën bei mir mellen.

An elo geet et lass mam Zodi. Vill Spaass 😊

Am Numm vun der *ZongenZodi*- an der Escher Theater Equipe,

Anja Hoscheit

Inhalt vun dëser Mapp

Informationen

An dësem Deel vun der Mapp gitt Dir gewuer, wien hannert dem kreativen Team vun *ZongenZodi* stécht. Dir fannt eng Note d'intention an eng kuerz Virstellung vun den zwou Erzielerinnen Betsy Dentzer a Luisa Bevilacqua.

Prakteschen Deel

Hei fannt Dir Ureegungen a Form vu praktesch-spillereschen Übungen, déi Dir ganz einfach mat Äre Schülerinnen a Schüler kënn uwenden. An enger iwwersiichtlecher Tabell, sinn am Detail e puer theaterpädagogesch Spiller erkläert, déi Dir virum Erzielstéck an/oder nom Stéck kënn mat de Kanner maachen.

Quellverzeichnis & Kontaktinformatiounen

Ennert dëser Rubrik fannt Dir d'Quellenangab an all d'Kontaktinformatiounen vum Escher Theater an der Erzielkonscht A.S.B.L.

Anhang

Dir fannt hei eng Foto vun *ZongenZodi*, fir d'Aktivitéit „Firwat ZongenZodi?“ déi Dir ganz einfach kënn kopéieren.

Informationen

Equipe artistique

Koproduktioun: Escher Theater; Erzielkonscht A.S.B.L.

Vun a mam: Luisa Bevilacqua, Betsy Dentzer

Bünebild a Kostümer: Peggy Wurth

Luucht: Domenic Koehler

Bléck vu baussen: Ela Baumann, Jean Bermes, Claire Parsons

Note d'intention

An der Erzielkonscht spillt Sprooch eng ganz wichteg Roll... net nëmmen d'Wierder an d'Sätz u sech, mee och déi méi indirekt Elementer vun der Sprooch ewéi Rhythmus, Melodie a Betounung.

Et gëtt nach esou viles méi, wat d'Stëmm zu engem Instrument ka maachen: Wuertspillerei, Kläng, Bruitage, Reimen, Laachen, Sangen oder och: Stëllt.

Mir (Betsy a Luisa) hunn ee grouse Faibel fir alles wat mat Sprooch a Stëmmaarbecht ze dinn huet, an doraus ass d'Loscht entstanen, e Stéck ze maachen, an deem genau dëst am Mëttelpunkt steet.

Mir woussten, dass mer e bëssen anescht misste schaffe wéi bei aneren Erzielstécker, mee mir haten eigentlech net domat gerechent, wat du geschitt ass: ier mer eis ämsinn haten, ware mer amgaang, eng ganz nei Geschicht ze schreiwen.

Mir hunn eis d'Fro gestallt, a wéi wäit Sprooch mat Gewunnecht ze dinn huet a wéi ee verschiddene Gewunnechten och einfach emol kéint entgéint steieren.

Eist Zil war et, dem Publikum eis eege Begeeschterung fir Sprooch ze vermëttelen, Grouss a Kleng dozou z'animéieren, selwer ze spillen, ze braddelen, ze reimen, ze tuddelen an d'Sprooch oder d'Schwätzen net als Hürd, mee als Chance an als Source vu Freed ze begräifen.

Eng kuerz Virstellung vun den Erzielerinnen Betsy a Luisa

D'Luisa an d'Betsy sinn Erzielerinnen... jo dat ass ee Beruff, deen ee ka léieren! Si erzielen all méiglech Zorte vu Geschichten: Märcher, Legenden, Soen, Geschichte vun haut oder och perséinlech Geschichten.

Virun e puer Joer hu si hire Veräin Erzielkonscht gegrënnt. Si hate scho vir-drun allenzwee gemierkt, dass net nëmme Kanner, mee och Erwuessener gäre Geschichte lauschteren, dat awer net ëmmer wëllen zouginn. Dofir hunn d'Luisa an d'Betsy deenen Erwuessenen an engem Projet vun zwee Joer gewisen, dass Geschichtelauschteren zum Liewen dozou gehéiert a wéi flott et ass, wann ee sech einfach kann eppes erziele loossen. Si hu Geschichten op ville verschiddene Plazen erzielt, esouguer eemol téscht den Drecksamion'en! An och um Radio hu si erzielt.

A stellt iech vir: vill Erwuessener hunn d'Geschichtelauschteren nees fir sech entdeckt a komme mat Begeeschterung op hier Erzielowender!

ZongenZodi ass dat éischt Stéck fir Kanner, wat de Veräin Erzielkonscht erausbréngt. D'Luisa an d'Betsy haten awer allen zwee vir-dru scho ganz vill am Kannertheater geschafft a si souguer zesummen an engem anere Veräin, der ASSITEJ, dee sech extra fir de Kanner-a Jugendheater zu Lëtzebuerg an an der ganzer Welt asetzt.



Prakteschen Deel

An elo geet et lass mam prakteschen Deel!

An dësem zweeten Deel vun der Mapp kritt Dir konkret Aktivitéiten a Spiller proposéiert, déi Dir virun an no der Représentatioun vun *ZongenZodi* mat de Kanner kënn maachen. Dës sinn einfach a Form vun engem Tableau erkläert, wou Dir all d'Détailler fannt, fir dass Dir se eleng kënn uleeden.

D'Aktivitéite si gekennzeechent, an zwar ob se geduecht sinn fir VIRUM Erzielstéck oder NOM Erzielstéck mat de Kanner ze maachen. Verschidden Aktivitéite kënnen och virum AN nom Erzielstéck gemaach ginn. Dëst ass all Kéier am Tableau ugewisen.

Dir fannt d'Zäitangab, d'Zuel vun de Participanten, d'Raum- a Gruppenopdeelung an eng Lëscht mam néidege Material. Den Alter ass och ugewisen, mee et kann een d'Aktivitéiten och un de jeweilegen Alter adaptéieren. Zil erkläert lech, op wat der mat de Kanner zesummen hischafft. D'Beschreibung vun der Aktivitéit weist lech de Wee, wéi Dir kënn virgoen. Dir fannt heiansdo Erklärungen vun theaterpedagogesche Begrëffer oder eventuell Tipps an Tricks an der leschter Rubrik vum Tableau.

Wichtig ze wëssen:

☞ Et sinn alles Ureegungen bzw. Propositionen! Dir entscheed fräi, op wat Dir Loscht an Zäit hutt mat de Kanner ëmzesetzen. 😊

☞ Hei nach e puer wichtig Konditiounen fir d'Aktivitéiten unzeleeden:

1. Loosst de Kanner e gewësse Fräiraum, fir dass si kënnen kreativ sinn.
2. Et gëtt kee Richteg a kee Falsch: D'Kanner ginn net bewäert, mee an hirem Maachen vun lech valoriséiert.
3. Envisagéiert genuch Plaz fir déi praktesch Uebungen, fir dass d'Kanner sech kënnen fräi beweegen.
4. Rechent genuch Zäit an.
5. Einfach Ausprobéieren a keng Angscht virum „Scheitern“ hunn: wann eppes net direkt klappt wéi et soll, flexibel bleiwen an d'Aktivitéit inhaltlech nach eemol un de Grupp upassen.

1. Babbelkammell

virum Erzielstéck

<u>Dauer</u>	10'
<u>Raum a Gruppenopdeelung</u>	am Krees stoen
<u>Zuel vun de Kanner</u>	max. 20
<u>Alter vun de Kanner</u>	ab 4 Joer
<u>Material</u>	♣ eng eidel kléng Këscht (optional)
<u>Zil</u>	<ul style="list-style-type: none">• Mat der Mondmotorik schaffen• De Stëmmapparat op eng spilleresch Manéier opwiermen
<u>Beschreibung</u>	<ul style="list-style-type: none">- Jiddereen stellt sech an de Krees, d'Féiss gutt ankréiert am Buedem. Eng oprecht Haltung.- Als Intro erzielt Dir de Kanner, dass jiddereen eng (onsichtbar) lecker Babbelkammell aus der Kamellekëscht kritt, déi op der Zong zergeet an am Mond ufänkt mat zauberen.- Dir deelt elo all Kand eng fiktiv Kammell aus, a jiddereen mécht wéi wann en se géif an de Mond huelen.- Dir fänkt un een Toun virzemaachen an d'Kanner maachen lech no: dir widderhuelen en e puer mol hannert eneen an d'Kanner enchainéieren vun engem gewësse Moment un. Duerno erfannt Dir den nächsten Toun.- An engem 2. Schrëtt kann ee Kand nom aneren selwer en Toun erfannen, dee jiddereen no mécht.- Hei e puer Beispiller:<ul style="list-style-type: none">o RRRRRRRRo Mimamu Mimamuo SCH SCH SCH SCHo Tztztztztztzo P B P B P Bo Sim Sam Sum Sim Sam Sumo Etc.- An engem 3. Schrëtt, kënnen zwou Equipe sech géigeniwwer stoen (z.B. jeweils 5 Kanner). Déi 1. Equipe fängt un en Toun ze erfannen, dee kombinéiert gött mat engem Geste. Déi 2. Equipe äntwert dorop mat engem neien Toun a Geste.- Als Beispill:<ul style="list-style-type: none">o Huuuhuuuu (wénken) – 1. Equipeo Ppphhh (beleidegt d'Aerm verschränken) – 2. Equipeo Oooooeenee (Schëlleren a Kapp hänke loossen) – 1. Equipeo Asw.

Tipps an Tricks

- Fir dës Aktivitéit, ginn et onendlech Méiglecheeten. Et kann een eenzel Buschstawen huelen oder kuerz Silbe widderhuelen. Et kann een awer och Geräischer mat de Lëpsen, mat der Zong a mam Gomm maachen.
- Alles ass erlaabt wat Spaass mécht, auszeprobéieren.

2. Firwat ZongenZodi?

virum Erzielstéck

Dauer

15'

Raum a Gruppenopdeeling

am Krees sëtzen (op Still oder um Buedem)

Zuel vun de Kanner

max. 20

Alter vun de Kanner

ab 4 Joer

Material

♣ Foto op der läschter Säit

Zil

- Hypothesen iwwert den Titel erstellen
- Mat hiren, eegene Wierder e Wuert/eng Foto beschreiwe loossen
- Definéiert Wierder an anere Sproochen iwwersetzen

Beschreibung

- D'Kanner froen wat si ënnert dem Titel *ZongenZodi* verstinn. Vun hiren Hypothesen ausgoen.
- Erklärung vum Begrëff Zodi: Kaméidi.
- D'Kanner froen:
 - o Wat maacht dir wann dir Kaméidi maacht? Oder wann ee Kaméidi mat engem huet?
 - o Wéi heescht Zodi op är Mammesprooch?
 - o Wéi heescht Zong op är Mammesprooch?
- Dir kënnt de Kanner d'Foto weisen an d'Kanner beschreiwe loossen, wat si gesinn.
 - o Wat gesi dir op der Foto?
 - o Wat maache si?
 - o Wat kéint ärer Meenung no am Erzielstéck *ZongenZodi* passéieren?

Tipps an Tricks

- Wann d'Kanner hier Hypothese maachen, gëtt et kee Richteg a kee Falsch.

3. Fantasie-Klassesall

virum Erzielstéck

<u>Dauer</u>	15'
<u>Raum a Gruppenopdeeling</u>	am Raumlaf (Erklärung steet ënnen)
<u>Zuel vun de Kanner</u>	max. 20
<u>Alter vun de Kanner</u>	ab 5 Joer
<u>Material</u>	♣ E Klassesall wou d'Bänken an d'Still ewechgeraumt sinn, an der Mëtt muss Plaz sinn fir sech kënnen fräi ze bewegen
<u>Zil</u>	<ul style="list-style-type: none">• De Raum (de Klassesall) wouer huelen• Séier a spontan e Wuert op e Géigestand setzen• Op eng spilleresch Manéier, spontan e Géigestand embenennen
<u>Beschreibung</u>	<p>1. Etapp: Raum wouerhuelen (5') Jiddereen geet duerch de Raum a kuckt sech alles genau un. Ab engem gewësse Moment rufft Dir: „STOP“ a jiddereen bleift op der Plaz stoen a mécht seng Aen zou. Elo benennt Dir e Géigestand am Raum (z.B. Tafel). D'Kanner mussen mat den Aen zou dohi weisen, wou si mengen, dass de Géigestand sech befënnt. Duerno gitt dir hinnen e Signal fir d'Aen opzemaachen an opzeléisen, op se richtig lounge.</p> <p>2. Etapp: Raum definéieren (5') Jiddereen geet duerch de Raum a weist beim Goen een nom aneren op verschidde Géigestänn. D'Kanner sollen déi Géigestänn beim Numm nennen. Jidereen kann dat fir sech maachen.</p> <p>3. Etapp: Raum verwandelen (5') Jiddereen geet duerch de Raum a weist beim Goen een nom aneren op verschidde Géigestänn. Elo sollen d'Kanner awer déi Saachen verwandelen an hinnen en anere Numm ginn. Am beschten geet dat wann een sech inspiréiert un der Faarf, der Form, der Gréisst oder dem Material vum Géigestand. Zum Beispill kann d'Tafel elo zu engem Rideau ginn. Oder e Pult zu engem Bett.</p>
<u>Erklärungen</u>	<p>Raumlaf: D'Kanner gi gutt verdeelt duerch de Raum. De Kierper ass labber, d'Äerm hänke labber laanscht de Kierper. De Kapp kuckt riicht aus an de Bléck ass wäit ausgeriicht. Dir kënt de Kanner soen a wéi engem Tempo se duerch de Raum lafe sollen. Eng wichteg Reegel ass, dass d'Kanner sech net solle beréieren (ausser et gëtt gefrot).</p>

Et gi 5 Tempi:

Tempo 1 = Zäitlupentempo: ganz ganz lues

Tempo 2 = Schleekentempo: nach ëmmer lues mee e bësse méi séier wéi Zäitlupentempo

Tempo 3 = Normalen Tempo: wéi wann een am Alldag geet

Tempo 4 = Schnellen Tempo: wéi wann een de Bus misst erwëschen

Tempo 5 = Nach méi schnellen Tempo: séier lafen

4. Buschstawen-Zodi

virum oder nom Erzielstéck

Dauer

25' (an Etappen)

Raum a Gruppenopdeelung

ënnerschiddlech – voir Etappen

Zuel vun de Kanner

max. 20

Alter vun de Kanner

ab 4 Joer

Material

/

Zil

- Mat der Mondmotorik schaffen
- De Stëmmapparat op eng spilleresch Manéier opwiermen
- Ausdrock a Bewegung

Beschreibung

1. Etapp: Buschstawe verschlécken (10')

- Jiddereen sëtzt am Krees an verstoppt eng Hand hannert dem Réck. Et gëtt zesummen bis 3 gezielt an en imaginären „O“ (oder en „A“, „I“, „E“, „U“) taucht an der Hand op. Duerno gëtt dee Buchstaw am selwechte Moment ofgeschléckt. Den „O“ téint elo an alle méiglech Variatiounen z.B. héich, déif, laanggezunn, kuerz hannert eneen, etc.
- Dir maacht en Zeechen an da gëtt den „O“ zesummen „erausgespaut“ a jiddereen kann nees normal schwätzen.
- Variant: Den „O“ kann och een nom aneren verschléckt ginn, sou dass all Kand eenzel un d'Rei kënnt.

2. Etapp: Gefills-Buschstaw (5')

- D'selwecht wéi bei der 1. Etapp, mee elo kréien d'Buschstawen nach Gefiller z.B. en erféierten „O“, e „verléiftenen „A“, en ugeekelten „I“.
- Dir kënnt e Gefill eraussichen an de Buschstaw virginn an deen am Krees ronderëm goe loossen. Oder d'Kanner sichen sech selwer e Gefill mat engem beliebege Buschstaw.

3. Etapp: Buschstawen-Danz (10')

- Zesummen mat de Kanner siche mer fir all Vokal eng Bewegungsqualität, d.h. den „O“ kritt eng Bewegung.
 - o „O“ → emol ofwiesselend mam rietsen a mam lénke Fouss schwéier stampfen
 - o „I“ → ganz zappeleg ginn
- Op en Zeechen vun lech, zauberen d'Kanner en imaginären „O“ hannert dem Réck, verschlécken en, a fänken un Téin ze maachen. Jidderee fängt un am Raum mam Toun „O“, vun engem Fouss op deen aneren ze stampfen.
- Dir maacht en Zeechen an den „O“ gëtt nees ausgespaut. D'Kanner bleiwe stoen a lauschteren d'Rou.
- Duerno gëtt en neie Vokal mat der Hand gezaubert an ofgeschléckt.



- **Variant:** Dir kënnt dës Uebung och mat de Konsonanten erweideren.
- **Variant:** All Kand kann och säi ganze Numm oder den Ufanksbuschstaw vu sengem Numm ertéine loossen, mat enger Bewegung dobäi.

Tipps an Tricks

Wann ee déi Uebungen e puer mol gemaach huet, kann een och e Bühnoptrëtt fir all Kand maachen. Ee Kand kann alleng op d'Bün kommen, e Buschstaw fannen, an dann ufänken en ze dancen an ertéinen ze loossen (jiddereen op seng Manéier).

5. Gutt Froen

nom Erzielstéck

<u>Dauer</u>	15'
<u>Raum a Gruppenopdeelung</u>	am Krees sätzen (op Still oder um Buedem)
<u>Zuel vun de Kanner</u>	max. 20
<u>Alter vun de Kanner</u>	ab 4 Joer
<u>Material</u>	 Pabeier  Verschidde Faarwen
<u>Zil</u>	<ul style="list-style-type: none">• E kuerzen Austausch iwwert de Spectacle hunn• Verschidden Andréck/Erënnerungen iwwert de Contenu vum Stéck mateneen deelen
<u>Beschreibung</u>	<ul style="list-style-type: none">- Direkt no Aerem Theaterbesuch, kënnt Dir d'Kanner froen:<ul style="list-style-type: none">o Wat ass dat 1. Bild wat s du am Kapp hues, wanns du un d'Opféierung vun <i>ZongenZodi</i> denks?o Wéi eng Personagen hunn d'Betsy an d'Luisa gespilt?o Hues du eppes net verstanen? Wa jo, wat genau?o Wat war däi Libilingsmoment am Stéck?o Wat huet dir net sou gutt gefall? Firwat?- Et kann een och d'Kanner d'Geschicht noerziele loossen, mat deene Momente un déi si sech nach gutt erënnere kënnen.- Fir déi Kléng (an déi Grouss): Flott ass et och d'Kanner déi 3 Personagen aus dem <i>ZongenZodi</i> molen ze loossen:<ul style="list-style-type: none">o den Här Pierreo d'Zoéo de Papagei Edmond
<u>Tipps an Tricks</u>	<ul style="list-style-type: none">- Hei geet et net ëm d'Nofroen vu Wëssen: et geet ëm d'Sammelen vun de Kanner hiren Andréck a Meenungen.- Et geet kee Richteg a kee Falsch.- Oppe Froe si besser well méi Aentwerten kënnen kommen. An d'Aentwerten gi NET korrigéiert, mee fir eng Diskussioun op gelooss.

6. Këschte mat neie Wierder fëllen

nom Erzielstéck

<u>Dauer</u>	op d'mannst 20' bis onendlech
<u>Raum a Gruppenopdeelung</u>	am Krees sëtzen (op Still oder um Buedem)
<u>Zuel vun de Kanner</u>	max. 20
<u>Alter vun de Kanner</u>	ab 5 Joer
<u>Material</u>	<ul style="list-style-type: none">♣ Këschten (an alle Gréissten, Formen a Materialien) – wat méi verschidde se sinn, wat besser♣ Kléng Ziedelcher (Krozelpabeier)♣ Stëfter
<u>Zil</u>	<ul style="list-style-type: none">• Zesummen nei Wierder fannen a sammelen• Kreativ Sätz mat dëse Wierder bilden
<u>Beschreibung</u>	<ul style="list-style-type: none">- Déi verschidde Këschten an d'Mëtt vum Krees stellen: souvill Këschten, wéi Dir mengt sinn fir den Alter vun Aere Kanner ubruecht.- De Kanner erzielen, dass si elo dem Zoé an dem Här Pierre hëllef, nei Wierder ze sichen.- D'Kanner no Ideeën siche loosse, wéi eng Art vu Wierder gesammelt solle ginn.- Hei e puer Ureegungen:<ul style="list-style-type: none">o Laang Wierdero Kuerz Wierdero Wierder mam Ufanksbuschstaw ...o Kromm Wierdero Witzeg Wierdero Ëmmer zwee Wierder déi reimeno Wierder, déi eng bestëmmte Faarf hunno Lieblingswierdero Etc.- Kuerz erklären wéi eng Wierder a wéi eng Këschte kommen.- Dir frot d'Kanner no passende Wierder fir d'Këschten ze sichen. Je no Niveau vun de Kanner, entweder als éischt just mat enger Këscht ufänken an duerno mat deenen anere weider maachen. Et ass awer och méiglech, duercherneen d'Wierder ze sichen. D'Wierder kënnen vun lech oder vun hinnen opgeschriwwen ginn.- Wann ee genuch Wierder gesammelt huet, kann een an engem 2. Schrëtt e puer Wierder aus de Këschten zéien an duerno probéieren interessant Sätz ze bilden.
<u>Tipps an Tricks</u>	Dës Aktivitéit kann ëmmer rëm mat neie Këschten gemaach ginn, an deems nei Kategorien a Wierder erfonden ginn.

7. D'Banannen hu keng Kären

nom Erzielstéck

<u>Dauer</u>	15' (mee kann ee méi oft widderhuelen)
<u>Raum a Gruppenopdeeling</u>	am Krees stoen oder sëtzen, sou wéi een et léiwer huet
<u>Zuel vun de Kanner</u>	max. 20
<u>Alter vun de Kanner</u>	ab 6 Joer
<u>Material</u>	♣ de Reim aus <i>ZongenZodi</i>
<u>Zil</u>	<ul style="list-style-type: none">• E Reim op verschidde Manéieren veränneren• Mat der Sprooch spillen
<u>Beschreibung</u>	<ul style="list-style-type: none">- Am Erzielstéck soen déi zwou Erzielerinnen dëse witzeg Reim oft: <i>Meng Dammen a meng Hären, d'Banannen hu keng Kären, a wann si der dann hätten, da wären et Cacauèten.</i>- Dëse Reim kënnen d'Kanner elo op verschidde Manéieren ëmverwandelen. Zum Beispill:<ul style="list-style-type: none">o D'Vokalen veränneren mat i, o, e, u, a: <i>Ming Dimmen i ming Hiren, D'Bininnin hi king Kiren, I wann si dir dinn hitten, di wiren it Ciciiten.</i>o Eventuel Konsonanten verdréinen: <i>Meng Hammen a meng Dären, d'Kanannen hu keng Bären, a wann si der dann cätten, da wären et Hacauèten.</i>o E neie Reim (eng Fortsetzung) erfannen: <i>Meng Dammen a meng Hären, de Pitti kuckt an d'Stären, a well déi do schéin hänken, kann heen déi net méi fänken.</i>- Wann een dat e puer mol geübt huet, kann een och eng kuerz Bühnrepresentatioun maachen. All Kand huet emol d'Méiglechkeet eleng virun der ganzer Klass opzotrieden an de Reim op seng witzeg an eenzegaarteg Manéier opzesoen. Deen dee Loscht huet, kann sech nach eng witzeg Aart a Weis iwuerleeën wéi een presentéiert (mat Mimik oder Gestik, Danzeinlag, etc.). Der Fantasi si keng Grenze gesat.

8. D'Wuert vum Dag

nom Erzielstéck

<u>Dauer</u>	15' (pro Dag)
<u>Raum a Gruppenopdeeling</u>	Als éischt am Krees duerno all Kand eenzel (Präsentatioun)
<u>Zuel vun de Kanner</u>	max. 20
<u>Alter vun de Kanner</u>	ab 5 Joer
<u>Material</u>	<ul style="list-style-type: none">♣ Eventuel eng grouss Katrongskëscht, déi der als Télévisioun kënn benotzen. Oder als Podest wéi e Radiostudio. Beliebig kann och nach e Mikro gebastelt ginn (et kann een och einfach e Bic huelen)♣ Notizblatt a Stéft fir d'Lieblingswierder opzeschreiwen♣ Ev. Molfaarwen♣ Eng Schell, e Gong
<u>Zil</u>	<ul style="list-style-type: none">• Mat senger Fantasi spillen an sech op verschidde Manéieren mat engem Wuert beschäftegen• Eng kuerz Bünepräsentatioun wou all Kand sech valoriséiert fillt, well et SAI Lieblingswuert präsentéiert
<u>Beschreibung</u>	<ul style="list-style-type: none">- Wéi den Här Pierre am ZongenZodi, sicht dir zesummen all Dag zesumme mat de Kanner (während enger gewëssener Period, déi Dir selwer définéiert), „D'Wuert vum Dag“.- Am Krees kënn Dir d'Kanner emol froen wat hiert d'Lieblingswuert ass a firwat dat esou ass. Ganz wichteg ass, dass si d'Wuert och dierfen an hirer Mammesprooch soen. Notéiert lech dat am Beschten alles.- Dir erklärt hinnen, dass elo all Dag en anert Kand säi Lieblingswuert an enger Radios- oder Telésémissioun firstellt.- Hei e puer Ideeën fir d'Präsentatioun vum Lieblingswuert:<ul style="list-style-type: none">☞ Mat engem Geste: Wéi ee Geste fällt dir zu dengem Wuert an?☞ Lieblingswuert a verschidde Sproochen iwwersätzen☞ E Bild molen a weisen☞ D'Lieblingswuert op eng witzeg Manéier ëmverwandelen, z.B. déi selwecht Vokaler asetzen☞ De Publikum aner Wierder sammele loossen, déi bei d'Lieblingswuert passen (opschreiwen a virliesen).- Hei e Beispill mam Lieblingswuert: <i>Himmelsdéierchen</i><ul style="list-style-type: none">o <i>Geste: mat den Aerm op an of wénken (fléien)</i>o <i>Coccinelle, Marienkäfer, joaninha, etc.</i>o <i>Himmilsdiirchin, Déierchenhimmels, Fléidéierchen, etc.</i>o <i>Rout, Schwaarz, Punkten, Beenercher, Insekt, Blummen, etc.</i>

Tipps an Tricks

- Eng flott Bünepräsentatioun (Mini-Performance) kreeéieren mat Hëllef vun Aerem Dekor. All Kand kritt d'Méiglechkeet eleng säi Wuert virzestellen. Et kann een e Gong oder eng Schell benotzen fir ze weisen, dass et elo ugeet an dass d'Publikum soll nolauschten aus Respekt virun deem dee präsentéiert.

Dës Aktivitéit ka beliebeg vun lech erweidert ginn. Et ginn nach ganz vill Méiglechkeeten 😊

Quelieverzeichnis a Kontaktinformatiounen

Fotoen vum Patrick Galbats©

Escher Theater

anja.hoscheit@villeesch.lu

<https://theatre.esch.lu>

Erzielkonscht A.S.B.L

hello@erzielkonscht.lu

<https://erzielkonscht.lu>



ERZIELKONSCHT

Rédaktioun vun der theaterpedagogescher Materialmapp: Anja Hoscheit

Relecture : Ben Bauler, Betsy Dentzer, Luisa Bevilacqua

Mise en page : Maëlle Berthelemy



ERZIELKONSCHT

ESCHER
THEATER