

# LABYRINTH

DOKUMENTATION  
34. LUZERNER  
SCHULTHEATERTAGE  
2022

*School out*



## INHALT

6	Einleitung	38	Echo zum Anlass
8	Programmübersicht	40	Spielideen zum Thema Labyrinth
13	Stücke	45	Vorschau
26	Galerie Stücke	48	Angebote Zentrum Theaterpädagogik PH Luzern
32	Erlebnistag Theater	50	Das Zentrum Theaterpädagogik dankt ...
34	Rahmenprogramm	50	Impressum

---

## EINLEITUNG

### 34. Luzerner Schultheatertage

7. bis 10. Juni 2022

Theaterpavillon Luzern

#### LABYRINTH

Irgendwo zwischen hineinbegeben und hinaustreten, zwischen gehen und stehen und suchen und finden, eröffnen sich die Abenteurer im Labyrinth. Unterwegs zwischen Eingang und Ausgang tauchen sie auf: die Wege, die Abzweigungen, die Sackgassen! Vielleicht wird sich jemand verlieren. Verwirrt umherirren? Die Richtung ändern oder aber diese unbeirrt beibehalten. Sich möglicherweise voller Freude verstecken, um andere zu necken und mit voraussehender List den Weg durchs Labyrinth sich merken. Manchmal wird gar ein längst vergessenes Rätsel gelöst oder eine Mutprobe nimmt ihren Lauf. Doch lauf nicht zu schnell, denn es könnte durchaus sein, dass die Eile immer tiefer in die Irre führt und der Reiz zum Hindurchgehen eventuell nur zusammen mit dem Gefühl der Übersicht ein Vergnügen bereitet. Ja, so liegt es denn da, vor uns, um uns oder hinter uns und vermag die unterschiedlichsten Gefühle zu wecken, um uns auf dem Gang durchs Labyrinth vielleicht grad selber neu zu entdecken? Denn – «wer des Knäuels zartes Ende hält, der schlingt sich wohl durchs Labyrinth der Welt.» (Goethe)

Im Rahmen der thematischen Ausgangslage LABYRINTH haben 23 spiel- und experimentierfreudige Lehrpersonen und 330 Schüler\*innen aller Schulstufen aus der ganzen Zentralschweiz die Möglichkeit genutzt, eine eigene Theaterproduktion zu realisieren. Hierfür wurden sie von neun Theaterpädagog\*innen des Zentrum Theaterpädagogik der PH Luzern während des Schuljahres 21/22 begleitet. Das diesjährige Thema LABYRINTH diente den teilnehmenden Klassen

als verbindende Ausgangslage, als Ideen-sprungbrett, als Verbindung zur Lebenswelt, als Metapher und damit verbundene philosophische Gedankengänge, als Inspiration für die Gestaltung von Bühnenräumen oder als Grundlage einer sich eröffnenden Forschungsreise.

Mit dem Projekt Luzerner Schultheatertage stellen wir mit unserem Verständnis von ästhetischer und kultureller Bildung im schulischen Umfeld den direkten Umgang mit ästhetischen und künstlerischen Wahrnehmungsweisen und Ausdrucksformen ins Zentrum. Mittels unterschiedlichster Spiel- und Gestaltungsformen suchen wir gemeinsam mit allen Beteiligten nach Möglichkeiten, Erfahrungsfelder zu schaffen, die kulturelle Praxis im Rahmen von Theaterprojekten durch theaterästhetische Spiel- und Experimentierräume hautnah erlebbar machen. Davon ausgehend versuchen wir, den spielenden Schülerinnen und Schülern durch die initiierten Spielprozesse ästhetische Bildungsmomente zu ermöglichen. Entsprechend der Vielfalt von unterschiedlichen künstlerischen Zugängen, Lernformen und Ausdrucksmitteln steht eine vertiefte Auseinandersetzung und sucht im Zusammenspiel der Künste wiederkehrend Wege, die eigene Welt zu befragen und diese dadurch immer wieder und Stück für Stück neu zu verstehen.

Den Anfang für diese theatralen Experimente und szenischen Arbeiten nahm das Projekt im Oktober 2021. Am «Prolog» wurden im Rahmen der Einstiegsveranstaltung unterschiedliche Zugänge zu künstlerischen Forschungs- und Gestaltungsräumen eröffnet (vgl. S.34). Davon ausgehend bekamen 330 spielbegeisterte Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, theatrale Prozesse mit künstlerisch-ästhetischen Ausdrucksformen zu erleben. Entstanden sind 16 ganz unterschiedliche Theaterstücke, szenische Collagen, Musicals, kunstspartenübergreifende Performances und szenische Experimente, die im Mai/Juni 2022 sowohl im eigenen Schulhaus als auch an den Schultheatertagen einem öffentlichen Publikum präsent

tiert wurden. Die angemeldeten Schulklassen stammten aus den Kantonen Luzern (13 Projekte), Obwalden (1 Projekt) und Schwyz (1 Projekt).

Mit dem Thema LABYRINTH verfolgten wir ausgehend vom Lehrplan 21 auch wiederkehrend die Idee, im ästhetischen Modus Möglichkeiten des Philosophierens und Forschens zu eröffnen. «Philosophieren – fokussieren und Sichtweisen erweitern: Nachdenklichkeit kann das Lernen auf jeder Stufe bereichern. Methoden des Philosophierens helfen, Themen zu fokussieren: Begriffe klären, Meinungen hinterfragen, Sachverhalte prüfen, gute Gründe finden, eigene Erfahrungen einbringen, Sichtweisen im Dialog erweitern. Analytische Zugänge können mit kreativen und kommunikativen Methoden ergänzt werden. Die Lehrperson leitet mit ihrer nicht manipulativen Haltung zu offenen Gesprächen an, an denen alle Kinder teilnehmen können, und bringt grundlegende, anerkannte Wertkonzepte wie Gerechtigkeit, Freiheit, Solidarität, Menschenwürde ein.» (LP 21 Luzern; Einleitende Kapitel NMG 21)

Parallel zum Aufführungsprogramm waren auch die Erlebnistage Theater wiederum äusserst beliebt und umgehend ausgebucht. Ebenfalls parallel zu und verknüpft mit den Aufführungen fanden 3 Erlebnistage Theater für 6 Klassen mit insgesamt 103 Kindern statt (vgl. S.32).

Welche abenteuerlichen, herausfordernden und verspielten Wege durchs Labyrinth die spielenden Klassen gewählt haben und welche Gedanken, Bilder und neue Fahrten sie dabei entdeckt haben: für das Publikum lüfteten sich auf den unergründlichen Wegen durchs Labyrinth einige Geheimnisse. Rund 880 Besucherinnen und Besucher konnten an den diesjährigen Luzerner Schultheatertagen an 13 Tages- und 2 Abendvorstellungen begrüsst werden. Unter Einbezug der Aufführungen, die die beteiligten Klassen in ihren jeweiligen Schulhäusern und Schulklassen spielten, haben rund 4000 Zuschauende diese Produktionen sehen können.

Um auch Ihnen einen Einblick in die Theaterproduktionen zu ermöglichen, haben wir die Eindrücke der diesjährigen Schultheatertage auf den hier folgenden Seiten gesammelt und zusammengestellt.

Wir wünschen Ihnen beim «Labyrinthieren» viele spannende Wege.

Ursula Ulrich  
Leiterin Luzerner Schultheatertage  
Zentrum Theaterpädagogik, PH Luzern

## PROGRAMMÜBERSICHT

Di, 7. Juni	Mi, 8. Juni	Do, 9. Juni	Fr, 10. Juni
Erlebnisklassen aus Root und Rotkreuz		Erlebnisklassen aus Altdorf und Kriens	Erlebnisklassen aus Emmenbrücke und Luthern
09:30 – 11:05 ab 6 Jahren	09:30 – 11:30 ab 9 Jahren	09:30 – 11:00 ab 8 Jahren	09:30 – 11:05 ab 12 Jahren
<b>Verrückt im Labyrinth</b> <i>anschliessend</i> <b>Wunderkiste</b>	<b>Schools out at Märlihood High</b>	<b>Valille oder Schoggi?!</b> <i>anschliessend</i> <b>Was geschieht danach?</b>	<b>Tür zu, Wirrwarr, Tür auf</b> <i>anschliessend</i> <b>Das mysteriöse Portemonnaie</b>
14:00 – 15:25 ab 9 Jahren		14:00 – 15:25 ab 10 Jahren	14:00 – 15:40 ab 12 Jahren
<b>Wo ist dehr Ausgang?</b> <i>anschliessend</i> <b>Der geheime Bleistift</b>		<b>Die geheimnisvollen Kisten</b> <i>anschliessend</i> <b>Zeitungswirrwarr</b>	<b>Was wird aus mir?</b> <i>anschliessend</i> <b>Lautes Schweigen</b>
		19:00 – 20:30 ab 8 Jahren	
		<b>Das Labyrinth – Spiel unseres Lebens</b> <i>anschliessend</i> <b>Zeitenlabyrinth</b>	

Der geheime Bleistift







---

## STÜCKE

Expeditionierend durchs Labyrinth entdeckten die teilnehmenden Klassen dieses Jahr zahlreiche Wege, die ins, durchs oder aus dem Labyrinth zu führen versprachen. Die äusserst unterschiedlich gestalteten theaterästhetischen Gemeinschaftswerke liessen eine grosse Spielfreude erkennen.

Es waren dieses Jahr Klassen von der zweiten Primarklasse bis zur dritten Oberstufenklasse aus den Kantonen Luzern, Obwalden und Schwyz vertreten.

Um die theaterästhetischen Prozesse sowohl inhaltlich als auch in Bezug auf die Arbeitsweise anzuregen, gingen alle spielenden Klassen von einer gemeinsamen thematischen Ausgangslage aus. Das diesjährige Thema «LABYRINTH» diente dazu, künstlerischen Prozessen mit forschender Haltung zu begegnen. Ob als Anregung zur Auseinandersetzung oder als Diskussionsgrundlage, als inhaltliche Reibungsfläche oder Ideensprungbrett, als Metapher zu persönlichen Erfahrungen oder als Fantasiegenerator, der Begriff «LABYRINTH» initiierte alle Projektprozesse.

Aus den entstandenen Gemeinschaftswerken der beteiligten Klassen konnte ein vielfältiges Programm zusammengestellt werden, das den Zuschauenden die Möglichkeit eröffnete, sich selber auf den Weg durch «LABYRINTH» zu wagen und unterschiedlichste künstlerisch-theatrale Erfahrungen zu machen.

In welche «LABYRINTHE» die spielenden Klassen das Publikum verlockten, führten, verführten oder in welche sie diese sich sogar verirren liessen, kann auf den folgenden Seiten entdeckt werden.

Hierfür werden die gespielten Stücke nochmals von verschiedenen Seiten beleuchtet. Eine Zusammenstellung von Beschreibungen, Kommentaren, Aussagen und Erinnerungen verschiedener Beteiligter ermöglicht einen vielstimmigen Gang durch die 34. Schultheatertage. Die inhaltlichen Zusammenfassungen zu den Stücken wurden vom Student Team des Zentrums Theaterpädagogik festgehalten. Sie lassen die entstandenen Geschichten nochmals aufleben. Aus den jeweiligen Rückmelderrunden, in welchen die spielenden Klassen dem Publikum Fragen zum eigenen Stück stellten, wurden Themen oder Aussagen herausgepickt. Diese werden auf den folgenden Seiten unter «Labyrinth-Austausch» festgehalten. Die Theaterfotos von Fritz Franz Vogel erinnern einmal mehr in besonderer Weise an die erlebten Bühnenstücke. Und zu guter Letzt kommen auch die Spielenden und die Spielleiterinnen und Spielleiter zu Wort. Einige der spielenden Klassen haben uns aus ihrem Evaluationsprozess ausgewählte Adjektive, die das Theaterprojekt aus ihrer Sicht beschreiben, zurückgesendet. Diese setzen den Schlusspunkt der jeweiligen Stückseite.



Verrückt im Labyrinth



Wunderkiste

## Verrückt im Labyrinth

5./6. Primarklasse, Schulhaus Felsberg, Luzern  
Spielleitung: Annina Grüter

## Wunderkiste

2. Primarklasse, Schulhaus Säli, Luzern  
Spielleitung: Christina Gasser

Markt-Getümmel in Griechenland. Eine weise, ältere Figur spricht von der Wichtigkeit des Friedensbündnis, das zwischen vier verschiedenen Ländern herrscht.

Kurz darauf kommen die «Macht» und das «Böse» als Figuren ins Spiel und zerstören den Frieden, indem sie die vier «Friedens-Stöcke» weit weg-schleudern.

Die jeweiligen Länder nehmen sich darauf hin zur Aufgabe, die «Stöcke» wiederzufinden, um das Friedensbündnis erneut zu erstellen und das versteinerte Griechenland so wieder zu beleben. Die Königin aus Moorwäldern schickt ihre Krieger als erstes aus. Sie treffen auf unsterbliche Kreaturen, mit denen Freundschaft geschlossen wird. Im zweiten Land – Ägypten – kommt es zu ungewöhnlichen Vorfällen auf der Suche nach dem «Stock». Nachdem zudem das Land des «Berges weit weit weg» und «Oger-Landia» den Friedensstock wieder zurückgewonnen haben, kann die weise Figur den Frieden wiederherstellen und Griechenland aus der Ohnmacht der Versteinierung befreien und die «Macht und das Böse» bleiben für immer versteinert!

D a s L a b y r i n t h i e r e n w a r :  
A U F R E G E N D I N S P I R I E R E N D M O T I V I E R E N D S P A N N E N D L U S T I G

«Durch die vier Bühnenbereiche konnte man als Zuschauer\*in das Labyrinth miterleben und so in die Geschichte eintauchen.»

«Die Diskussion mit den Spielenden über Kostüme und Requisiten im Theater eröffnete einen interessanten Austausch: Wie verändert sich das Spiel durch Kostüme und Requisiten? Wie kann man mit Hilfe von Kostümen von der privaten Rolle in eine theatrale Rolle schlüpfen?»

«Die Klangschale als Vereinigungspunkt der vier Länder fügte die einzelnen Szenen zu einem grossen Ganzen zusammen.»

Zwei Kinder stossen in einem Estrich auf eine geheimnisvolle Wunderkiste mit Edelsteinen. Die Kiste ist gross genug, um reinzuschlüpfen. Durch Musik und Gesang unterstützt, gelangen sie in einen Fantasieraum. Durch das Verschwinden in der Kiste, gingen aber auch die drei Edelsteine verloren. Nur wenn diese zurückgebracht werden können, schaffen es die Kinder zurück in den Estrich. Diese abenteuerliche Aufgabe führt die Kinder in ein Museum. In einer waghalsigen Aktion durch das verzwickte Alarmsystem gelingt es den Kindern den ersten Edelstein zurückzuerobern und dem Polizisten zu entkommen. Den zweiten Edelstein müssen sich die Kinder bei einer Hexe verdienen, indem sie ihr helfen, den Zaubersaft für ihre Drachenkinder zu brauen. In einem weiteren Raum treffen die Kinder auf eine Prinzessin, die die Kinder auf ihren Maskenball einlädt. So gelangen die Kinder an den dritten Edelstein. Schlussendlich schaffen es die Kinder so zurück durch die Wunderkiste auf den Estrich.

«Das Bühnenbild war bunt und farbenfroh, wie die spürbare Spielfreude.»

«Mit viel Abwechslung und vielen verschiedenen Bühnenelementen, aber auch den Liedern wurde so viel Energie und Spielfreude ausgestrahlt, dass das Publikum gleich angesteckt wurde.»

«Die Geschichte hat mich in die eigene Kindheit zurückgebracht. Das Spielgeschehen entfesselte die eigene Fantasie und die Kindheitserinnerungen und liess mich eintauchen in diese verschiedenen Welten.»

«Das Zusammenspiel der ganzen Gruppe war sehr spürbar und eindrucklich.»

«Die beiden Kinder wurden nicht immer von den Gleichen gespielt. Damit wurden alle Spielenden ins Geschehen miteinbezogen. Das stärkte das Zusammenspiel noch mehr!»

D a s L a b y r i n t h i e r e n w a r :  
T O L L A U F R E G E N D S C H Ö N L U S T I G C O O L



Wo ist der Ausgang?



Der geheime Bleistift

## Wo ist der Ausgang? – Zu Besuch bei Mumie&Co.

Freifach Theater, Primarstufe, Nebikon  
Spielleitung: Regula Wyss Stappen

## Der geheime Bleistift

5. Primarklasse, Schulhaus Oberfeld, Root  
Spielleitung: Eveline Christen

D a s L a b y r i n t h i e r e n w a r :  
SPANNEND AUFREGEN BEINDRUCKEND (SO VIELE SCHEINWERFER!) NERVÖS ERLEICHTERT

Verschiedene Touristengruppen verirren sich im Innern einer ägyptischen Pyramide. In der innersten Kammer stossen die Spielenden auf eine Box, zu welchen ihnen aber der Schloss-Code fehlt. In dieser Schicksalsgemeinschaft sind auch zwei ägyptische Schwestern mit dabei. Nun verändert sich das Bühnenbild markant und nimmt die Zuschauenden mit auf einen Zeitsprung in die Zeit der Pharao\*innen. Die tragische Geschichte von Sphinx und ihrer verstorbenen Schwester wird erzählt. Sphinx macht sich Gedanken, wie sie ihre Schwester wieder zum Leben erwecken kann. Zurück in der Gegenwart stellt sich heraus, dass das Verirren der Touristen mit diesem Plan der beiden ägyptischen Schwestern aus der Vergangenheit einhergeht. Die Reisegruppe soll in der Kammer die Box knacken und so den Geist der verstorbenen Schwester aus der Pyramide befreien. Auf raffinierte Weise und mithilfe der Zuschauenden schaffen sie es, den Code zu knacken. Der darin verborgene Plan rettet schlussendlich die Reisegruppe, wie auch Sphinx und ihre Schwester aus dieser verfluchten Pyramide!

«Der Mut der Spielenden ist im Verlaufe des Stücks deutlich gestiegen. Das hat man auch an der Sprechstärke gemerkt, die immer überzeugender und verständlicher wurde und die euch gegenseitig noch ansteckte.»

«Der Geschichtsverlauf war durch die Bühnenbildveränderung und die Zeitsprünge sehr nachvollziehbar.»

«Man konnte sich als Zuschauer\*in sehr gut in diesem Labyrinth der Pyramide «mitverirren». Auch Unvorhergesehenes wurde elegant und kreativ ins Spielgeschehen einbezogen und führte so zu einem lebendigen Spiel.»

Kim, die fleissige Schülerin eröffnet die erste Szene. Sie erklärt, wie sie zwar immer die besten Noten mit nach Hause bringt, dafür aber keine Freundinnen hat.

Nach einem gewöhnlichen Dienstagmorgen lauschen drei Schüler\*innen dem Telefonat ihrer Lehrerin. Angeblich gäbe es einen Bleistift mit Superkräften, mit dem man nur Sechser schreibt. Die drei Schüler\*innen begeben sich auf die Suche nach diesem Zauberstift und gelangen dabei an ungewöhnliche Orte, an welchen sie auf mysteriöse Figuren treffen.

Zurück im Schulzimmer sind sie noch immer auf der Suche nach dem Sechserstift. Alle Stifte werden getestet, doch keiner scheint magische Funktionen zu haben. Bis die fleissige Kim auf ihren Bleistift angesprochen wird. Und tatsächlich: Es ist der so lang verschollene «Sechser-Stift»! Doch – während der nächsten Prüfung wird der Zauberstift durch die Reihen gegeben und - zerrbricht. Den Bogen des Stücks schliessend verkündet Kim, dass anstelle der guten Noten neue Freund\*innen getreten sind!

«Es gab sehr viele Überraschungen. Insbesondere in diesen Momenten, wo sich plötzlich Spielende aus dem Publikum heraus meldeten.»

«Der Rollentausch war sehr raffiniert, dadurch bekamen die Figuren so viele Gesichter und trotzdem waren sie sehr gut identifizierbar.»

«Die Rollentausche haben das Zusammenspiel sehr unterstützt und die Übergänge bei den vielen Szenenwechseln mitgestaltet.»

«Die Spielenergie hat die Zuschauenden schnell in den Bann gezogen und wurde durch das gute Zusammenspiel der ganzen Gruppe aufrechterhalten.»

D a s L a b y r i n t h i e r e n w a r :  
AUFREGEN SPANNEND NERVÖS LANGE



School's out Märlihood High

Vanille oder Schoggi?!



## School's out at Märlihood High

5./6. Primarklassen, Schulhaus Wartegg, Luzern  
 Spielleitung: D. Bucher, N. Birchler, C. Habermacher, S. Waser, T. Hill, N. Tschupp, T. Wasmer

Die Märlihood High feiert ihre Abschlussklassen mit einem Fest. Die Schule ist in vier Häuser aufgeteilt: House of Best, House of Sport, House of Blingbling und the lazy House. Gemeinsam singen sie ihren selbstkomponierten Schulsong. Als der Song endet, kommt der Schulleiter auf die Bühne und klatscht seine Schüler\*innen ab. Der Schulleiter sei der Ururururururur-Enkel eines der Gebrüder Grimm. Damit profiliert er sich. Plötzlich kommt eine dunkle Gestalt auf die Bühne. Der Schulleiter verspeist die Frucht genüsslich. Darauf fällt er ohnmächtig um. Die Schüler\*innen sind bestürzt, da sie ihn nicht zu retten vermögen. Während die Vorbereitungen auf das Abschlussfest weiter im Gange sind, suchen die vier Häuser nach einer Methode, wie sie den Schulleiter wieder aufwecken könnten. Der Trank vom House of Sport wirkt schliesslich. Auch das Rätsel um die dunkle Gestalt soll gelöst werden. An der Schlussfeier stellt sich heraus, dass Anastasia, die Assistentin des Schulleiters, die Täterin war. Zum Schluss singen sie «We're all in this Thoghether». Dies zeigt den Zusammenhalt der Schule.

Das Labyrinthierentollspassig  
 COOL EINMALIG UNVERGESSLICH TOLL SPASSIG

«Märchen spielten in diesem Theater eine grosse Rolle. Rotkäppchen, Schneewittchen, Rumpelstilzchen, die sieben Zwerge, die böse Hexe, Cinderella und viele mehr. Welches war deine Lieblings-Märchen-Figur?»

«Unglaublich, dass 80 Schüler\*innen zusammen Theater machen können! Die Geschichte hat sich aus der vorgegebenen Stammgeschichte und den Ideen der Schüler\*innen zu einem grossen Ganzen zusammengefügt.»

«Die Arbeit mit der Theaterpädagogin war wertvoll, da sie methodische und szenische Elemente mit den Spielenden entwickelte. Dabei wurden auch immer wieder die beliebtesten Szenen «getötet» und umgearbeitet, damit das Stück mehr Tiefe erhält. Ganz nach dem Motto: «kill your Darlings».

## Vanille oder Schoggi?!

5. Primarklasse, Schulhaus Waldegg, Sempach  
 Spielleitung: Irina Ledermann

Dieses Stück war in Form eines Stationentheaters umgesetzt worden und zeigte dabei stets auch Impressionen der Umsetzung des Theaters in Sempach.

Das Spiel begann auf einem Schwingfest in Sempach, wo sich vier alte Schulfreunde treffen. Während sie sich vorstellen, erzählen sie von einem verborgenen Schatz, welchen sie früher irgendwo versteckten. Leider wusste niemand mehr von ihnen, wo sich dieser Schatz befand.

Gemeinsam entschieden sie, sich auf die Suche nach dem Schatz zu machen. Das Spiel zeigte verschiedene Szenen, welche mit einem gefundenen Gegenstand auf der Bühne eingeleitet wurden. Dahinter versteckte sich meist eine Geschichte, welche einer der vier Freunde früher erlebte. Das wohl Abwechslungsreichste war, dass das Publikum direkt mit Fragen miteinbezogen wurde. Zum Schluss trafen sich die vier Freunde wieder und gingen gemeinsam zum alten Treffpunkt, wo sich schlussendlich auch der Schatz befand. Das Ende des geglückten Theaters wurde mit einem Song eingeleitet, wobei der Gesang der Schülerinnen und Schüler mit einem coolen Giesskannen-Gitarre-Beat unterlegt war.

«Das Stationentheater war eine grossartige Teamarbeit. Es wurden keine Zwischengespräche geführt.»

«Man hat nicht gemerkt, dass das Stationentheater vorher in einem anderen Raum gespielt wurde. Denn man hat den Inhalt des Stücks wunderbar erzählt bekommen und dann mit der Powerpoint gesehen. Die Szenen passten wunderbar in diesen Raum im Theaterpavillon.»

«Das live hier sein auf der Bühne, war sehr toll.»

«Es war komplett etwas anders hier im Theaterpavillon zu spielen. Die Requisiten und der farbige Hintergrund haben gefehlt. Hier ist alle schwarz. Dafür konnte jeder im Publikum sich sein eigenes Bild imaginieren. Sei es einen Pool oder einen See. Das macht dieser schwarze Raum aus.»

Das Labyrinthierentollspassig  
 COOL SPANNEND AUFREGEND NERVÖS BUNT



Was geschieht danach?



Die geheimnisvollen Kisten

## Was geschieht danach?

6. Primarklasse, Schulhaus Hubelmatt, Luzern  
 Spielleitung: Celina Graber

Eine junge Frau schminkt sich und stirbt am Deo, welches sie sich ins Gesicht sprüht. Ein Gitarrenspieler kommt, beim Versuch seine Gitarre aus dem Lagerfeuer zu retten, ums Leben. Ein Hippie, der wegen Bremsversagens seines Hippiebuses getötet wird. Diesen drei Schicksalschlägen folgt eine Beerdigung. Zwei Schüler lesen dabei Möglichkeiten vor, wie das «Labyrinth nach dem Tod» sein könnte. Die Verstorbenen bekommen verschiedene Wächter zugeteilt, welche sie auf dem Weg im Labyrinth begleiten. Als erstes machte sich das Mädchen, welches sich Deo ins Gesicht sprühte, auf den Weg. Hinter den drei Türen verbergen sich der Teufel, eine Schleim- und eine Monsterwelt. Dann machte sich der Gitarrenspieler auf ins Labyrinth: Die Zuschauenden werden dabei von singenden und tanzenden Seelen, einem Zeichner und der perfekten Welt überrascht. Schliesslich macht sich auch noch die Hippe auf. Sie kam in eine Zwischenwelt, in die gute Welt und in den Himmel. In diesem erwarten sie unter anderem ein Gott und eine Göttin. Schliesslich versammeln die Wächter sich mit den Toten nach ihren Labyrinth-Reisen wieder und entscheiden sich für eine Türe. Welche war es wohl?

«Ein spannendes Thema, welches nachdenklich macht und bei dem das Alter überhaupt keine Rolle mehr spielt. Die Form und die zwei Ebenen sind einfach beeindruckend. Faszinierend und ein grosses Wow.»

«Verschiedene Bilder waren sehr beeindruckend.»

«Gibt es eine Wiedergeburt oder nicht? Das Stück löst viele Fragen aus. Das ist ein Merkmal, für ein gelungenes Stück. Es ist ein Spiel, welches berührt und zum Nachdenken bringt.»

«Die grossartige Fantasie, die tollen Selbstportraits, die Vielfältigkeit und die starke Figurenarbeit zeichnen dieses Stück aus.»

## Die geheimnisvollen Kisten

6. Primarklasse, Schulhaus Rüediswil, Ruswil  
 Spielleitung: Ruth Rösli, Patrik Lengwiler

Auf der Bühne sind verschieden grosse Kartonschachteln. Sofort sind die Zuschauenden mitten in einer Klima-Demo: «Wir sind hier, wir sind laut, weil ihr uns die Zukunft klaut». Das Thema der Umweltverschmutzung taucht danach immer wieder im Stück auf. Indem die Figuren durch die Kartonschachteln schlüpfen, gelangen sie in andere Welten. An diesen Orten wird dann das Thema der Umweltverschmutzung immer wieder aufgegriffen. So zum Beispiel im Regenwald, wenn Bäume abgeholzt werden, der Baumfäller aber zur Einsicht kommt, dass dies keine gute Sache ist. Weiter Orte stellen ein Atomkraftwerk dar oder ein Bänkli mit zwei Schülerinnen, welche Abfall wegwerfen.

Im Verlaufe des Theaterstücks wird klar, dass die Kartonschachteln ein Labyrinth zeigen. Dabei fragt sich das Publikum stets: «Wo führt wohl die nächste Reise durch die Kartonschachteln hin?»

«Die Stimme war genügend laut. Wenn auf den Boden geschaut wurde, war es jeweils etwas leiser.»

«Das Bühnenbild mit den riesigen Kisten war sehr ansprechend.»

«Es gab Momente, die voller Energie waren. So zum Beispiel der kraftvolle Start. Dann gab es Momente, welche ruhiger und zurückhaltender waren.»

«Das Thema des Klimawandels mit der Klimademonstration wurde von den Schülerinnen und Schülern gewählt. Der Alltagsbezug war stark vorhanden.»

SPANNEND AUFREGEND PROFESSIONELL BEEINDRUCKEND NEU  
 D a s L a b y r i n t h i e r e n w a r :

SPANNEND SPASSIG AUFREGEND ABENTEUERLICH INTERESSANT KURZWEILIG LUSTIG KREATIV  
 D a s L a b y r i n t h i e r e n w a r :



Zeitungswirrwarr



Das Labyrinth – Spiel unseres Lebens

## Zeitungswirrwarr

2. Oberstufe, Schulhaus 1958, Alpnach, OW  
Spielleitung: Reto Barmettler, Gabriela Zumbühl

Aus der Zeitung gelesen erklingen Sätze wie: «Achtung Schwarzgeld auf dem Markt» oder «Mobbingopfer nach Mobbingattacke verschwunden». Schnell wird klar, dass die Schüler\*innen die vorgelesenen Inhalte aus der Zeitung nachspielen. Die Abwechslung zwischen den verschiedenen Szenen fasziniert und es ist ein Vergnügen den Choreografien mit der Zeitung zuzuschauen. Besonders amüsant sind so auch die verschiedenen Werbeslogans wie beispielsweise für «WC-Papier» und «Job-Suche», welche auf der Bühne nachgespielt werden.

Die Schlusszene wird musikalisch von zwei Schüler\*innen eingeleitet, wobei schliesslich die ganze Klasse sich versammelt und das Lied gemeinsam singt. Der coole Beat wird mit den Zeitungen erzeugt. Während dem ganzen Stück bleibt der Fokus auf den von den Spielenden in der Hand gehaltenen Zeitungen.

## Das Labyrinth – Spiel unseres Lebens

6. Primarklasse, Schulhaus Säli, Luzern  
Spielleitung: Ruth Kreyenbühl

Auf der Bühne stehen verschiedene Stellwände mit verschiedenen Fragen darauf: «Entscheide ich mich richtig?», «Welchen Weg soll ich nehmen?», «Wen mag ich?».

Verschiedene Schulszenen reihen sich aneinander. Sie führen die Zuschauenden durch das Labyrinth von Entscheidungen, Hürden und Erfahrungen in der Schule. Probleme bei den Hausaufgaben, Eltern, die ihre Kinder «null» unterstützen, eine Angst einflössende Prüfungssituation und ein Fussballspiel in der Pause, was die Gruppendynamik zwischen Jungs auf die Probe stellt.

Die verschiedenen Szenen eröffnen einen Einblick in die Lebenswelt der Jugendlichen mit all ihren Tücken und Herausforderungen. Durch die ästhetische Umsetzung wurde die Diskussion eröffnet, über das Aufgeben von Träumen, über das Verloren-Sein im Erwachsen-Werden. Sprachliche und choreographische Gestaltungsmuster, wie zum Beispiel, als ein Junge in der bewegenden Menge nach dem Weg suchte und aufgrund verschiedener Sprachen nichts verstand, führten zu starken ästhetischen Wirkungen.

«Die Aussprache war gut und man hat alles verstanden. Die Sprache war sehr plattziert und die Sachen, die gesagt wurden, waren klar.»

«Es war sehr passend, dass alle schwarz angezogen waren. Denn so kamen eure Zeitungen und Gesichter zum Ausdruck. Das heisst: Das, was ihr anhabt, ist kein Zufall!»

«Jeder Schriftzug hat eine Aussage. Je mehr man reduziert, desto mehr sind solche Einzelfälle eine Aussage. Das ist das Schöne am Theater.»

«Es wurde sehr genau und präzise gearbeitet. Die Choreos waren super. Die Klänge und Töne am Anfang waren ein absolutes Highlight. Der Rhythmus, der immer wieder Thema im Spiel war, war super.»

«Ein abwechslungsreiches, humorvolles und lebensnahes Theaterstück!»

«Die Lebenswelt der Jugendlichen wurde wunderbar aufgegriffen und in den verschiedenen Szenen zum Ausdruck gebracht.»

«Das «Lebens-Labyrinth» verkörperte den roten Faden durch das ganze Stück!»

«Im Spiel wurde verschiedensten Erfahrungen und Geschehnissen aus dem Kontext des Erwachsen-Werdens und der Schule ein kritischer Spiegel vorgeführt.»

D a s L a b y r i n t h i e r e n w a r : S C H Ö N V E R W I R R E N D S C H N E L L C O O L K R E A T I V L U S T I G A B W E C H S L U N G S R E I C H S Y N C H R O N

D a s L a b y r i n t h i e r e n w a r : K R E A T I V L U S T I G S P A N N E N D S P E Z I E L L A U S S E R G E W Ö H N L I C H

## Das Zeitenlabyrinth

6. Primarklasse, Schulhaus Säli, Luzern  
Spielleitung: Daniela Degonda

Alles beginnt im Schulzimmer. Die Lehrperson hält gerade einen Vortrag über die tödliche Giftattacke auf den Pharao des alten Ägyptens.

Bei gegenseitigen Sticheleien zwischen einer Mädchen- und einer Jungsgruppe kommt es zu einer Mutprobe. Sie sollen noch diese Nacht einen echten Mammutzahn aus dem Museum klauen! Das Museum bei Nacht birgt abenteuerliche Räume. Mit Taschenlampen bewaffnet, machen die Spielenden Abstecher zu den Höhlenbewohner\*innen der Vergangenheit, zu gestörten Robotern in der Zukunft und in das alte Ägypten.

Die Schlusszene führt das Publikum zurück ins Klassenzimmer, wobei die Lehrerin gerade noch ihren Satz über den nur FAST ermordeten Pharao beendet. Die Schüler\*innen sind verwirrt durch den Zeitsprung, ausser die drei Jungs und Mädchen, die mit ihrem Geheimnis Teil der Weltgeschichte wurden!

«Das Stück zeigt jegliche Dimensionen eines Labyrinths durch Zeit, Räume und Bewusstseinszustände auf.»

«Die Spielenden waren so in die Rollen versunken, dass dem Abenteuer zusätzliche Spannung verliehen wurde.»

«Das Spiel mit den Taschenlampen verwandelte den ganzen Bühnenraum zu einem unheimlichen Museum bei Nacht.»

«Durch die Zeitsprünge wurde die Weltgeschichte verändert. Das zeigt die grenzenlosen Möglichkeitsräume von Theater auf!»

## Tür zu, Wirrwarr, Tür auf

3. Oberstufe Theatergruppe-Projektunterricht,  
Schulhaus Avanti, Hochdorf  
Spielleitung: Mira Meier, Josy Käch

Das Bühnenbild: Eine auffallend weisse Tür mit goldenen Rahmen und Kartonschachteln. Was hat es mit diesen Dingen wohl auf sich?

Das Publikum wird schrittweise in eine Alltagswelt geführt, welche die unsere sein könnte. Wir lernen Eltern kennen, die mit ihren Kindern nicht klarkommen, und Kinder, die sich von ihren Eltern nicht verstanden fühlen. Beispielsweise wird die Geschichte von Leon erzählt, der sich im Zimmer einschliesst, um mit seinen Problemen klarzukommen. Seine verzweifelten Eltern dringen aber nicht zu ihm durch. Da ist Anna, welche eine heimliche Liebesbeziehung mit Letjon führt. Diese Liebe würde niemals von ihrem Vater akzeptiert werden. Deshalb zieht auch sie sich, abgeschreckt vom Zorn ihres Vaters, ins Zimmer zurück. Schliesslich scheint nur das Schenken von gegenseitigem Verständnis die Lösung zu sein. In einer berührenden Szene wird dem Publikum klar, in welchen Spannungsfelder sich die Jugendlichen befinden. Es ist kein Wunder, dass sie dieser stressigen Welt entfliehen wollen. Spannend dabei ist, dass jede Kartonschachtel ein Gefühl, eine Erfahrung oder eine Verpflichtung, welche die Jugendlichen in ihrer Zeit des Erwachsenwerdens haben, symbolisiert. Wenn sich diese türmen, dann fühlt man sich schnell eingeengt und will nur noch raus. Aber wie? Das Stück sagt uns, wir müssen verstehen, reden, den Jugendlichen Vertrauen schenken und sie in ihren Entscheidungen ermutigen.

«Die Sprache war laut und deutlich, aber manchmal gab es Momente, wo man nicht gut verstand, weil die Person mit dem Rücken zum Publikum war. Beispielsweise wurde das Wort "Gewundermuus" nicht verstanden. Das ist jedoch Kritik auf hohem Niveau!»

«Am Anfang spürte man die Nervosität. Doch gleich beim ersten Moment auf der Bühne, schien sie verflogen.»

«Es gab den einen oder anderen privaten Lacher, jedoch haben sich die Spielenden gut gerettet. Sie fanden schnell zurück ins Spiel. Das ist sicher eine gute Voraussetzung für zukünftige Auftritte.»

D  
a  
s  
L  
a  
b  
y  
r  
i  
n  
t  
h  
i  
e  
r  
e  
n  
W  
a  
r  
:  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S  
T  
R  
E  
N  
G  
E  
N  
D  
B  
E  
R  
A  
U  
S  
C  
H  
E  
N  
D  
T  
O  
L  
L  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
A  
N  
S



Der geheime Bleistift



Das mysteriöse Portemonnaie



Verrückt im Labyrinth



Zeitenlabyrinth



Die geheimnisvollen Kisten



Tür zu



Was geschieht danach



Wo ist der Ausgang



Lautes Schweigen



Wunderkiste



Zeitungswirrwarr



Das Labyrinth

## Das mysteriöse Portemonnaie

Oberstufe Wahlfach Theater,  
Schulhaus Kirchbühl, Kriens  
Spielleitung: Marcel Schürch

Alles beginnt in einer lebendigen Stadt. Vier Freundinnen, die Stammgäste Herr und Frau Hofstetter, die Putzangestellten und ein Halunkenpaar treffen in einem Hotel aufeinander.

Der Plan, das Portemonnaie von Frau Hofstetter zu stehlen, geht für das Halunkenpaar zünftig in die Hose. Über Umwege findet das Portemonnaie schlussendlich zurück zu den Hofstetters. Das Portemonnaie legt dabei einen labyrinthischen Weg zurück, voller Überraschungen und Zufälle. Am Ende erfahren die Zuschauenden, dass im Portemonnaie gar nie das erhoffte grosse Geld steckte, sondern ein Foto des Kindes von Herrn und Frau Hofstetter. Ein Schatz, der vielmehr wert hat alles Geld auf Erden. Eine Wendung, die über Wert und Lebenseinstellungen nachdenken lässt! Hier wird spätestens klar, dass der Geiz und die Verzweiflung die Menschen zu solchen Taten zwingt und sie in ihrem Wesen verändert und sogar fähig ist Freundschaften zu zerstören. In «Das mysteriöse Portemonnaie» spielt die Beziehungen der einzelnen Menschen im Hotel eine vordergründige Rolle. Sogar die Bettler vor dem Hotel haben ihren angestammten Platz!

«Durch die Geste und Mimik wurde auch die Akustik getragen. Wenn einmal etwas nicht verstanden wurde, konnte man es dank der Gestik trotzdem verstehen!»

«Mit viel Liebe werden die Bettler nicht etwa diffamierend dargestellt, sondern erhalten eine wunderbare Würde, die den Zuschauer herzlichst berührt.»

«Inhaltlich sehr tolle Geschichte! Es war aufregend dem ganzen Weg des Portemonnaies zu folgen.»

«Mit viel Humor und Menschlichkeit gelingt es den Spielern durch ihre Spielfreude alle Rollen voll und ganz auszukosten.»

## Was wird aus mir?

Oberstufe Wahlfach Theater,  
Schulhaus Kirchbühl 2, Kriens  
Spielleitung: Esther Ott

Was wird aus mir? Von was hängt das ab? Was braucht es dafür? Ist es Zufall, Glück oder eine Entscheidung? Und wer entscheidet? Verschiedene Figuren lassen sich durch das Labyrinth von (Un-)Möglichkeiten, Träumen und Visionen führen. Anfangs sieht man nur die nackten Füße, daraufhin schweres Schuhwerk und elegante Lederstiefel – beide hinterlassen Spuren.

Die Zuschauenden bekommen einen wunderbaren Einblick in theatrales Schaffen. Die verschiedenen Szenen oder Stückfragmente zeigen einem die Vielfalt von Möglichkeiten von theatralischen Gestaltungsmitteln und wie diese zusammenwirken. Was erzählen nackte, tänzelnde Füße? Was macht Rhythmus in Kombination mit Material, hier eine Plastikfolie? Welche Wirkung hat das Freeze für das Gesamtbild? ... Der rote Faden durch die Werkschau scheint mit der gestellten Schlussfrage ans Publikum klar gegeben: «Und was wird aus dir?»

Die (Nicht-)Eindeutigkeit der verschiedenen theatralischen Umsetzungen und Ideen lösen bei den Zuschauenden Fragen aus. Man wird durch die ästhetische, aber auch abstrakte Wirkung des Ganzen, eingeladen die einzelnen Fragmente zu einem eigenen Stück «zusammenzuwerken».

«Der Moment unter der Plastikfolie hat bei mir viele Fragen ausgelöst, denn es war ein magischer Moment. Für mich war es wie ein Kokon einer Raupe, die eine Metamorphose durchlebt. Dieses Bild habt ihr mir durch euer Spiel geschenkt.»

«Alles ist aus der Improvisation entstanden. Wir haben eigentlich gar nichts besprochen.»

«Für mich war das Stück wie eine Fotocollage zur Frage: Was wird aus mir?»

«Für mich war es ein gutes Beispiel, wie ein Spiel ohne viel Worte gestaltet werden und trotzdem so viel Stimmung erzeugt werden kann. Die Bilder haben für sich gesprochen! Diese Stille auszuhalten ist eine grosse Leistung.»

D a s L a b y r i n t h i e r e n w a r :  
COOL HEISS WOW MÜHSAM ÜBERRASCHT  
D a s L a b y r i n t h i e r e n w a r :



Das mysteriöse Portemonnaie



Was wird aus mir?

# Lautes Schweigen

2./3. Oberstufe, Schule am Park, Lachen SZ  
Spielleitung: Roland Ulrich

Eine Ärztin, zwei Pfleger, vier Patienten, zwei Polizistinnen und eine Leiche. Alle treffen durch die Geschehnisse in einer Klinik aufeinander. Die Mehrschichtigkeit des Stücks und seine verschiedenen Stränge nehmen von Beginn weg Fahrt auf. Sabrina Gilbert, eine Patientin, philosophiert über das Schachspiel als Metapher für das Leben. Bald stellt sich schon heraus, dass ihre Gedanken über Wahrheit und die Welt nicht nur verschwörungstheoretische Gedanken sind, sondern durchaus mit der mafiosen Hintergrundgeschichte eines Zuger Rohstoffkonzerns «Gilbert» und des Mordopfers zusammenhängen. In einer familiären Intrige über Macht und Geld vernetzen sich die verschiedenen Figuren und werden in die Hierarchie des Schachspiels eingeordnet.

«Stoff im Stoff versteckt.» Durch die sprachliche und inhaltliche Mehrdeutigkeit führt der Krimi die Zuschauenden tief in die menschliche Psyche. Eine weitere Metapher, nämlich die Klinik selber, zeigt, welch ein Labyrinth der Mensch auf Suche nach Identität und Wahrheit durchlaufen muss. Für die einen ist die Klinik ein Gefängnis, für die anderen ein schützender Ort, ein Zuhause, an dem man seine Identität abstreifen

kann: «Ich will und du sagst, ich brauch!». Die verschiedenen Geschichten in der Klinik eröffnen das Spannungsfeld zwischen Zwängen, Beziehungen, Machtverhältnissen und den Gefühlen und Emotionen, wie die Angst, Aggression, Resignation, Verzweiflung, Verrücktheit ...

Ein auf der Bühne durchgehend präserter Gitarrenspieler reiht die Szenen ohne «Black» aneinander. Diese musikalische Untermalung, aber auch die verschiedenen gestalteten Gesänge und Soli der Spielenden verleihen der ganzen Dramaturgie weitere Würze.

Die Schlusszene mündet im Schachspiel. Die Spielenden bewegen sich (oder werden bewegt) mit neutralen, weissen Masken auf dem Schachbrett. Das knallharte und gnadenlose Spiel wird begleitet durch den Monolog von Sabrina Gilbert und endet mit den Worten: «Das Schachbrett. Die menschliche Schwäche siegt. Schachmatt!» - Black!

«Die ganze Szenenabfolge (ohne Black) war unglaublich raffiniert und hat sehr Eindruck gemacht.»

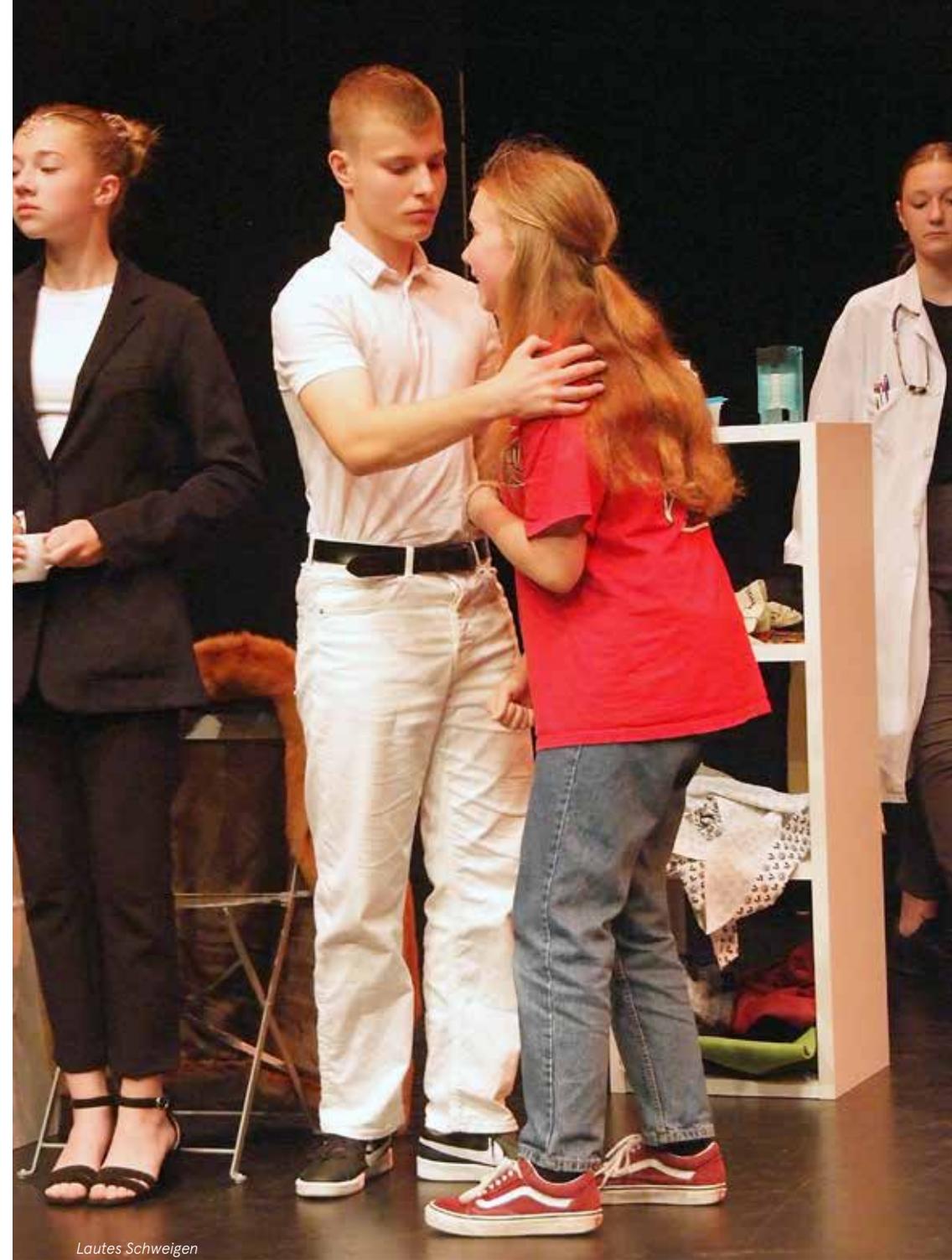
«Die Gesänge kamen in verschiedenen Formen daher.»

«Die ganze Gruppe war durch die Stärke ihrer Figuren und ihre Bühnenpräsenz extrem stark!»

«Die Musik hat mit ihrer Begleitung dem ganzen Stück einen weiteren Bogen gegeben.»

«Die Figuren haben das Gesprochene nicht nur gesagt, sondern auch verkörpert und gelebt! Keine von euch war «privat» auf der Bühne. Ihr habt die Rollen zu 100% eingenommen.»

D  
a  
s  
L  
a  
b  
y  
r  
i  
n  
t  
h  
i  
e  
r  
e  
n  
W  
a  
r  
.  
B  
E  
R  
E  
I  
C  
H  
E  
R  
N  
D  
S  
P  
A  
N  
N  
E  
N  
D  
W  
I  
R  
W  
E  
R  
D  
E  
N  
E  
R  
N  
S  
T  
G  
E  
N  
O  
M  
M  
E  
N  
E  
R  
F  
Ü  
L  
L  
E  
N  
D  
V  
O  
L  
L  
E  
R  
G  
E  
F  
Ü  
H  
L  
E



Lautes Schweigen

## ERLEBNISTAG THEATER

Auch dieses Jahr war die Nachfrage für das Projekt «Erlebnistag Theater» gross. Die sechs ausgewählten Klassen erlebten während eines Projekttages eine Kombination aus Theaterschauen und Sammeln von eigenen Spielerfahrungen. Dabei schlüpfen sie in verschiedene Rollen und gestalteten den Tag aktiv mit: als wertschätzendes Publikum, als konstruktive Feedbacker\*innen und natürlich auch als kreative Spielende. Die teilnehmenden Schulklassen reisten aus Altdorf, Emmenbrücke, Kriens, Luthern, Root, Rotkreuz an. Während eines ganzen Tages setzten sich die Schülerinnen und Schüler mit dem Thema «Labyrinth» theatral auseinander. Einen halben Tag konnten sie als Publikum zwei Theaterstücke spielender Klassen sehen. Während der zweiten Hälfte des Workshopstages setzten sie sich mit dem Gesehenen oder eigenen Spielpulsen szenisch auseinander. 103 Schülerinnen und Schüler kamen in den Genuss dieser Erlebnistage, die am Dienstag, Donnerstag und Freitag jeweils von 9 Uhr bis 16 Uhr dauerten. Geleitet wurden diese von den beiden Theaterpädagog\*innen Simon Kramer und Valeria Stocker.

*Erlebnisbericht Simon Kramer*

**Es kommt nicht gut, wenn alle ihre Ideeneinbringen!**

Nach einem Erlebnistag an den Schultheatertagen 2022 habe ich eine 6. Klasse gefragt, ob sie sich ein gemeinsames Theaterprojekt vorstellen können. Individuell gesprochen, hätten die meisten Lust darauf. Doch obiges Zitat fasst ihre Skepsis bezüglich der Zusammenarbeit in der Klasse zusammen. Staunend beginne ich zu überlegen... Also eine Klasse verbringt 2 Jahre intensiv zusammen, bilden eine Lerngemeinschaft – begleitet und verantwortet von einer Lehrperson.

Wie muss ich mir das tagtägliche Zusammensein in den Unterrichtsräumen vorstellen, wenn im direkten miteinander Tätig werden das Scheitern vermutet wird?

Wie eine soziale Praxis, ein Miteinander in einer Bildungseinrichtung, die individuelle Leistungen bewertet?

Wie gestaltet sich Antrieb und Motivation, wenn das gewohnte Lob- und Druck-Gebilde ein Tätig werden auch mal nicht einrahmt?

Und wer soll übrigens Ideen einbringen dürfen – und wer nicht?

Wie viele Ideen sollen denn Platz haben dürfen?

Gibt es bessere entweder oder können sich Ideen ergänzen?

Gibt es Möglichkeiten, wie Ideen aller Beteiligten Eingang finden?

Vermögen wir Ideen zu verhandeln oder will ich meine Ideen rein behalten?

Im Theater wird (meist auch) gesprochen. Die, sagen wir emotionsgeladenen, Botschaften zwischen den Zeilen treiben das Spiel voran. Welche Emotionen und Botschaften senden unsere Institutionen Schule aus – wie präg(t)en sie unser Zusammenspiel – als Kinder?

*Erlebnisbericht Valeria Stocker*

**Labyrinth-Verwandlung**

Neugierig, voller Vorfreude und gespannt auf den Tag betreten die Erlebnisklassen den Theaterpavillon. Am Morgen tauchen die Schüler\*innen ein in die Theaterstücke, sie sind als Zuschauer\*innen mit dabei, erleben, was andere Klassen ausgehend vom Thema Labyrinth ausgedacht, erarbeitet und auf die Beine gestellt haben. Sie sind live dabei beim Theaterauftritt. Inspiriert von den Theaterstücken und vom Thema Labyrinth werden die Klassen am Nachmittag selber kreativ. Es wird gebas-

telt, improvisiert, gesungen und getanzt und am Schluss stehen auch sie für einen kurzen Moment selber auf der Bühne in einem kleinen Rahmen vor ihren Schulkolleg\*innen.

Drei Klassen durfte ich dieses Jahr durch den Tag und durch das Labyrinth der Schultheatertage begleiten. Der Proberaum wurde im Laufe des Tages umgewandelt in ein grosses Labyrinth aus Kartonkisten, Fäden, Papierwänden, Absperrband und Papierskulpturen. In dem Labyrinth haben sich die Schüler\*innen szenisch ausprobiert. Ideen gesammelt, Gedichte geschrieben, Lieder komponiert, Texte vorgetragen und unglaublich viel improvisiert. Das Labyrinth wurde mit Zeichnungen und Texten geschmückt und verwandelte sich zum Abschluss in eine begehbare Bühne, auf welcher die Schüler\*innen in Kleingruppen Szenen erarbeitet und mit viel Spielfreude präsentiert haben, und nach 3 Stunden Kreativität gibt es zum Abschluss tosenden Applaus von den Klassenkamerad\*innen.



## DAS RAHMENPROGRAMM

### Vor den Schultheatertagen

#### Prolog

Am 20. Oktober 2021 stand der Prolog für die 34. Luzerner Schultheatertage auf dem Programm. 14 Primar- und Sekundarlehrpersonen aus der Innerschweiz fanden sich am Nachmittag im Theaterpavillon in Luzern ein. Der Prolog war in Form einer ästhetischen Expedition zum Thema «LABYRINTH», dem Motto der diesjährigen Schultheatertage, konzipiert.

Schnell wurde klar, dass sich die Lehrpersonen in einem Labyrinth befinden, welches sie nur wieder verlassen können, wenn sie die Rätsel und Aufgaben, welche ihnen auf dem Weg begegneten, zusammen lösen.

So wurde den ganzen Nachmittag lang gespielt, gerätselt, geforscht, improvisiert, es wurden Wege gesucht, gefunden und verlassen. Fragen wie «Wo befinde ich mich, wo befinden sich mein Umfeld oder die Welt in einem Labyrinth?», «Welches Labyrinth baust du?» oder «Was versteckt sich im Labyrinth?» gingen die Prolog-Forscherinnen und Forscher nach. Auf diese Weise entdeckten die Lehrpersonen Führten und Wege, welchen sie in den theatralen Prozessen mit ihren eigenen Klassen folgen können. Sicher ist: Die Prolog-Expeditionistinnen und -Expeditionisten hatten den Mut, den Gang in das Labyrinth, weg von ihrer gewohnten Welt, mit Neugier im Gepäck auf sich zu nehmen. Wir sind überzeugt, dass sie den Ausgang (oder die Mitte?) mit vielen neuen Erfahrungen finden werden.

#### Fokus

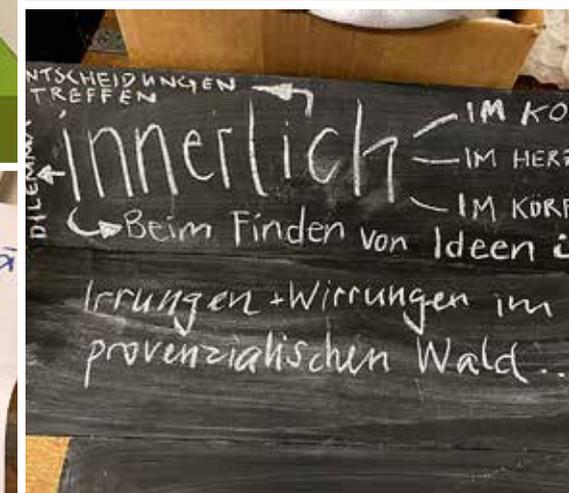
Begleitet wurden die initiierten Projektprozesse durch zwei Fokusveranstaltungen à je 2h zu «Kunstspartenübergreifende Arbeits-

weisen» und «Dramaturgisch Gestalten – Verwandlungsprozesse».

Im Rahmen der Fokusveranstaltungen «Kunstspartenübergreifende Arbeitsweisen» und «Dramaturgie und Verwandlungsprozesse» öffnete das Zentrum Theaterpädagogik am 11. Januar und am 15. März 2022 die Türen zu zwei theaterästhetischen Spiel-Laboren. Gemeinsam mit insgesamt 6 Lehrpersonen schauten wir hinter die Kulissen von «Glücksmomenten». Im interaktiven Workshop recherchierten die Teilnehmenden beispielsweise, wie sich das Herzklopfen eines Kopierapparates, eines Treppengeländers oder einer Türfalle anhören könnte. Diese Tonspuren wurden später in Kombination gebracht mit räumlich gestalteten Installationen. In einem weiteren Schritt wurden die inhaltlichen und gestalterischen Fundstücke durch dramaturgische Elemente «zerspielt, «verrückt» und in neuen Kombinationen zusammengesetzt. Die entstandenen installativen Bühnensituationen wurden schliesslich unter Einbezug verschiedener Geschichtsbau-Strukturen zu Wandergeschichten zusammengesetzt, welche einander abschliessend präsentiert wurden. Im Fokus beider Input-Veranstaltungen standen begleitend besprochene Transfer-Möglichkeiten, welche die Umsetzung in der Schulpraxis in direkter Weise erfahrbar machten.

#### Begleitung

Der gesamte Probeprozess wurde künstlerisch, inhaltlich und organisatorisch vom Zentrum Theaterpädagogik (ZTP) der PH Luzern begleitet. An bis zu sieben Halbtagen wurden die spielenden Klassen vor Ort besucht und von professionellen Theaterpädagoginnen und Theaterpädagogen unterstützt. Der erste Halbtag galt vollumfänglich einem ausführlichen Standortgespräch mit der Lehrperson, welches die Zusammenarbeit, die Hintergründe, die organisatorischen Fragen sowie die Haltung der Spielleitenden (Lehrpersonen), deren Arbeitsweise und ihre Absichten und Wünsche ins Zentrum rückte. Hierfür diente die eigens für diese erste Begegnung erstellte Sammlung von 70 Fragen



als Grundlage. Diese wurden im Erstgespräch dazu genutzt, die Themenbereiche «Theaterverständnis», «künstlerisch-ästhetische Möglichkeiten» und «konkrete Projektplanung» zu besprechen. Ziel war es, die Zusammenarbeit mit den begleitenden Freelancerinnen und Freelancern des Zentrums Theaterpädagogik möglichst optimal vorzubereiten. Hierfür waren für das ZTP Madlen Arnold, Kathrin Brühlhart Corbat, Daniela Franaszek, Kohler Sylvie, Simon Kramer, Esther Rüttsche, Valeria Stocker, Ursula Ulrich und Claudia von Grünigen im Einsatz.

### Erstes Treffen

Bevor mit der Klasse das erste Mal gearbeitet wurde, fand ein Standortgespräch statt. Im Zentrum stand ein Planungs- und Austauschgespräch zwischen SL und TP statt. Für diesen Anlass diente den Theaterpädagog\*innen der «Fragenfächer für Erstgespräche» dazu, die SL gezielt da abzuholen, wo sie stehen. Wünsche, Bedürfnisse und Funktionen innerhalb der Begleitung wurden geklärt, die Zusammenarbeit definiert. Auch zeitliche Ressourcen, theaterpädagogische Arbeitsweisen, Vorhaben und künstlerische Vorstellungen der Lehrpersonen standen dabei im Zentrum, um gemeinsam abschätzen zu können, ob das Geplante im machbaren Bereich liegt. (Funktion, Art der Begleitung, Zeitfahrplan, Zeitbudget, Musterlektionen, Szenen ausprobieren,... Durchläufe von aussen anschauen, usw.)

### Leitidee Spielleitung

Die Spielleitung soll immer wieder die Anliegen, Träume und die Erfahrungen der Spielenden mit ihren eigenen künstlerischen Ansprüchen und Wünschen verbinden. Sie geht auf die Bedürfnisse der Kinder ein und kann diese mit den eigenen koordinieren. Nicht das Theaterspielen muss die Spielleitung den Kindern lehren, sondern in ihnen die schöpferischen Fähigkeiten stärken.

Eine ganz zentrale Aufgabe der Spielleitung ist es, mit dem künstlerischen Potential der spielenden Gruppe und den individuellen Ressourcen der Kinder und Jugend-

lichen zu arbeiten, um nicht die Nachahmung zu trainieren.

«Es ist die Gruppe selbst, die dem Spielleiter die künstlerische Vorgabe liefert, gewissermassen sein künstlerisches Material, so wie für den einzelnen Spieler der eigene Körper das Material für die Gestaltung einer Figur darstellt.» (Theaterspielen mit Kindern und Jugendlichen, Hoffmann, 1999, S.22)

### Endphase

Spätestens 10 Tage vor den Schultheatertagen wurde den begleitenden Theaterpädagog\*innen eine Hauptprobe gezeigt. Der Zeitpunkt wurde erfahrungsgemäss so angelegt, dass in diesen letzten 10 Tagen noch Zeit einberechnet werden konnte, die letzten Rückmeldungen noch zu verarbeiten. Die Premiere und weitere Vorstellungen fanden für alle Beteiligten vor den Schultheatertagen an den jeweiligen Schulorten statt.

### Technische Besprechung

Die technische Besprechung fand am 25. Mai 2022 im Theaterpavillon statt. Alle beteiligten Lehrpersonen wurden dazu eingeladen. Einerseits wurden an diesem Mittwochnachmittag mit jeder Lehrperson individuell organisatorische Details zum Ablauf des Auführungstages besprochen (Ankunftszeit, Abfahrtszeit, Lagern der Requisiten, Tagesstruktur, Adaption der Bühnensituation vor Ort ...). Andererseits lernten die Bühnen- und Lichttechniker die Bühnenbilder und Lichtbedürfnisse der spielenden Klassen kennen und konnten daraus einen sinnvollen Ablauf der Auf- und Abbauten in Bezug auf alle zu spielenden Stücke ausarbeiten.

## **Während der Schultheatertage**

### Bühne

Den spielenden Klassen standen im Theaterpavillon Luzern eine schwarz ausgehängte Bühne mit verschiedenen Auf- und Abgangsmöglichkeiten, verschiedene schwarze Stell-

wände sowie Podeste zur Verfügung. Einfache und multifunktionale Bühnenbilder wurden von der Klasse mitgebracht. Die Licht- und Tonanlagen konnten unter Anleitung von den spielenden Klassen selbst oder aber von unserem Techniker bedient werden.

### Einstimmung: Fotos auf Grossleinwand

Beim Betreten des Theatersaals wurde das Publikum jeden Tag vor Spielbeginn mit Bildern empfangen, welche einen Einblick in die bereits gespielten Stücke aus vergangenen Jahren boten. Auf der Leinwand wurden die vom Fotografen Fritz Franz Vogel festgehaltenen Eindrücke in Grossformat wiedergegeben und ermöglichten dem Publikum eine abwechslungsreiche Einstimmung. In der grossen Unterschiedlichkeit der jeweiligen «Kunstwerke» konnten neue Perspektiven auf Theater in der Schule entdeckt werden.

### Nachgespräche mit den Spielenden

Zu den spannendsten Momenten während der Schultheatertage gehörten auch die Reflexionsgespräche, die gemeinsam mit den Spielenden jeweils nach ihrem grossen Auftritt geführt wurden. Dabei begleiteten wiederum Fragen als leitendes Element die Gespräche und knüpften an eine Kultur der fragenden Haltung an, welche im Erstgespräch mit den begleitenden Theaterpädagoginnen und Theaterpädagogen initiiert worden war. Die Nachgespräche, moderiert vom Team des Zentrums Theaterpädagogik, fanden ebenfalls im Bühnenraum statt. Hierfür wurden nun aber die Plätze vertauscht. Die spielenden Klassen wurden zum «fragenden Publikum», das nochmals die Gelegenheit bekam, mittels einer vorgeschlagenen Sammlung von Begriffen wie zum Beispiel Zusammenspiel, Überraschungen, Spannungsmomente, Raum, Bewegung, Aktualität unter anderem die eigenen Prozesse und deren Wirkung zu er- und befragen. Diese Ausgangslage verwickelte die Spielenden und die Zuschauenden in interessante, wertschätzende Gespräche und machte nochmals deutlich, wie vielschichtig Theaterprojekte sind und wie viele Aspekte

des rahmenden institutionellen Schulkontextes in die Prozesse einfließen.

Dass die spielenden Klassen zum Schluss des Nachgesprächs für einen kurzen Moment noch ihr eigenes Publikum wurden, war auch dieses Jahr für alle Teilnehmenden eine Überraschung, die wiederholt grosse Begeisterung bereitete. Sich selber aus der Sicht des Publikums zu sehen, machte viel Freude. Es wurde viel gelacht, gestaunt und zwischendurch wurden gar Neuentdeckungen ermöglicht oder im Nachgespräch wurde thematisiertes nochmals sichtbar. Fritz Franz Vogel, der seit vielen Jahren die Theaterproduktionen fotografisch festhält, verschaffte auch dieses Jahr durch seine Fotos einen Einblick.

### Essen im Treibhaus

Auch dieses Jahr konnte wiederum allen spielenden Klassen eine kulinarische Stärkung aus der Küche des Restaurants Treibhaus offeriert werden. Im Saal des Treibhauses genossen die Schülerinnen und Schüler, Salat und leckere Pasta vom Buffet. Einmal mehr begegnete uns das Treibhaus-Team mit viel Engagement und Flexibilität und verwöhnte 300 hungrige Festivalteilnehmende.

### Fotodokumentation

Aus der umfangreichen Fotosammlung, die Fritz Franz Vogel auch dieses Jahr zu jedem der gespielten Stücke zusammenstellte, konnte nach den Schultheatertagen allen beteiligten Klassen eine Fotodokumentation zu ihrem Stück überreicht werden.

### Trägerschaft

Das Zentrum Theaterpädagogik führt die Luzerner Schultheatertage im Auftrag der Dienststelle Volksschulbildung des Kantons Luzern durch. Dieses Jahr unterstützten zudem die Kulturförderung der Kantone Obwalden und Schwyz die Projekte aus ihren Einzugsgebieten. Die Stadt Luzern als Standort beteiligt sich an den Kosten für die Miete der Veranstaltungsräume. Das Luzerner Theater stellte uns wiederum Personal für die Durchführung zur Verfügung.

---

## EGHO ZUM ANLASS

Das Echo auf die Luzerner Schultheatertage ist umfangreich und vielseitig ausgefallen. Seien es die Rückmeldungen, die das Zentrum Theaterpädagogik im direkten Gespräch oder nach dem Anlass via E-Mail erreicht haben, oder die vom ZTP erfragten Rückmeldungen mittels Rückmeldebögen, welche die Spielleiterinnen und Spielleiter nach Abschluss des Projektes ausgefüllt haben, und schliesslich auch die Stimme aus den Medien. Die nachfolgenden Zeilen geben einen Einblick.

### Stimmen von Spielleiterinnen und Spielleitern

*«Viel Adrenalin, Mut weiterzumachen, Stolz, Glücksgefühle, Erleichterung.»*

*«Stolz auf die Klasse; dankbar, dass alles geklappt hat schöne Aufführungs-Location, richtige Theaterluft erleichtert und müde.»*

*«Es war grundsätzlich sehr angenehm und wir fühlten uns gut begleitet. Für die Kinder und für uns als Klasse war es ein tolles Erlebnis mit vielen guten Erfahrungen. Wir haben die Theatertage sehr bereichernd und wohlwollend erlebt. Herzlichen Dank!»*

*«Bunter Strauss von Bildern und Ideen.»*

*«Ich finde, ihr habt organisatorisch alles sehr gut überlegt.»*

*«Ich war euphorisch und glücklich, dass alles so gut ablief und dem Publikum auch sehr gefiel.»*



Was geschieht danach?

## SPIELIDEEN ZUM THEMA LABYRINTH

Vielleicht hat Sie beim Stöbern in der Dokumentation die Spiellust gepackt? Dann haben wir hier genau das Richtige für Sie. Eine Auswahl von theaterpädagogischen Basisspielen, welche lose gestreut den Schulalltag begleiten und bewegen können oder vielleicht gar den Einstieg in eine eigene Theaterproduktion bedeuten.

Spiele mit Zahlenkürzel sind aus dem theaterpädagogischen Lehr- und Lernmittel: TheaterLuft. Eine Vielfalt möglicher Spiel- und Verfahrensweisen in theaterästhetischen Prozessen. U. Ulrich und R. Wurster. Eigenverlag ZTP PH Luzern.

### VERBINDUNGSBALL (8)

Zu zweit. Die SP sitzen Rücken an Rücken. Zwischen ihren Schulterblättern klemmen sie einen Tennisball ein und versuchen sich gemeinsam zu bewegen, ohne dass der Ball herunterfällt.

**Variante 1:** Ball zwischen anderen Körperteilen einklemmen und sich durch den Raum fortbewegen.

**Variante 2:** Verschiedene Bälle oder andere Objekte verwenden und damit unterschiedliche Transportmöglichkeiten erproben.

**Labyrinth-Variante:** Mit Klebeband wird im Raum ein grosses Labyrinth geklebt oder mit Kreide auf dem Schulareal gezeichnet. Die SP versuchen zu zweit durch das Labyrinth zu kommen, ohne dass der Ball oder das gewählte Objekt runterfällt.

### SPIEGELSPIEGEL (9)

Zu zweit einander gegenüberstehend. Ein SP spielt das Spiegelbild des anderen, indem er jede Bewegung möglichst gleichzeitig und identisch spiegelt. Eine einfache Alltagshandlung ist die Ausgangslage für die SP, die führt, z. B. Fenster putzen, Wäsche

aufhängen usw. Die Aufmerksamkeit bei der SP liegt darin, ein Gefühl dafür zu entwickeln, wie schnell geführt bzw. gefolgt werden kann.

**Variante 1:** Zwei SP führen eine gemeinsame, aufeinander bezogene Handlung aus, z. B. die Schneiderin und eine Kundin. Zwei weitere SP spiegeln diese Handlungen.

**Variante 2:** Zwei Teams stellen sich zum imaginären Seilziehen in eine Reihe, entlang des vorgestellten Seils. Auf ein Zeichen der SPL heben die beiden Mannschaften das Seil hoch und beginnen einen Wettkampf. Dabei versuchen sie, die Dynamik der eigenen Gruppe gegenseitig zu spiegeln und andererseits auf die Bewegungen der anderen Mannschaft zu reagieren.

**Labyrinth-Variante:** Alle SP sind verteilt im Raum positioniert. Sie stellen die Spiegel im Spiegellabyrinth dar. Zwei SP gehen durch das Spiegellabyrinth und werden von mehreren Spiegeln gespiegelt.

### ROBOTERLENKEN (11)

Zu zweit. Ein SP ist die Lenkerin, ein SP der Roboter. Durch feine Berührungen führt die Lenkerin den Roboter.

Kopf = vorwärts  
linke Schulter = 90° nach links  
rechte Schulter = 90° nach rechts  
Rücken = Stopp

**Variante:** Zu dritt. Der Lenker muss zwei Roboter, die zu Beginn Rücken an Rücken stehen, so führen, dass sie sich am Schluss anschauen. Dabei ist es wichtig, dass die Berührungen immer abwechselnd – zuerst beim einen, dann beim anderen Roboter – erfolgen.

**Labyrinth-Variante 1:** Zu zweit. Die Lenkerin hat eine Labyrinthkarte vor sich und muss versuchen, den Roboter durch das Labyrinth zu führen. Als Hilfe kann im Voraus auf der Labyrinthkarte der richtige Weg eingezeichnet werden.

**Labyrinth-Variante 2:** Nach dem Roboterlenken zeichnet der Roboter den gemachten

Weg auf ein Blatt auf. Um den Weg können die SP anschliessend ein Labyrinth zeichnen.

### MENSCHENKAMERA (12)

Zu zweit. Ein SP schliesst die Augen. Der andere führt den blinden SP durch den Raum und stellt ihn wie eine Kamera vor ausgewählte Objekte im Raum. Um die Kamera einzustellen, können Kopf, Rücken, Beine durch Berührungen in verschiedene Positionen gebracht werden. Damit wird der Fokus auf ein Objekt definiert. Durch ein Antippen der Schulter öffnet die blinde SP kurz die Augen, «fotografiert» den Ausschnitt und schliesst die Augen wieder. Danach wird die Kamera zu einem nächsten Objekt geführt. Nach drei oder vier fotografierten Objekten öffnet die blinde SP die Augen und versucht, die eben fokussierten Objekte im Raum wiederzufinden.

**Variante:** Als Fotoobjekt dient ein Satzanfang, der auf einer Karte vorbereitet im Raum liegt. Wenn die blinde SP nun den Satzanfang sieht und die Augen wieder schliesst, um weiterzugehen, beendet sie auf dem Weg zur nächsten Karte den Satz oder erfindet eine Geschichte, die unter Einbezug der nächsten Karte weitererzählt wird.

**Labyrinth-Variante:** Im Raum sind überall kleine Rätsel verteilt (es können auch Mathemaufgaben sein). Der blinde SP versucht auf dem Weg zum nächsten Foto jeweils das Rätsel zu lösen.

### BLINDENFÜHRER\*IN (14)

Zu zweit. Eine SP schliesst die Augen. Die andere SP führt sie über einen leichten Kontakt mit einem Körperteil durch den Raum, z. B. durch Berühren der Nasenspitze.

**Variante 1:** Die führende SP leitet die blinde SP durch den Raum über ein akustisches Signal, z. B. summen, klatschen, schnippen, schnalzen usw.

**Variante 2:** Der führende SP leitet den Blinden durch den Raum mittels eines riechenden Gegenstandes, z. B. Seife, Zahnpasta, Nivea usw.

### FANTASTISCHE BLINDEN-GUIDES

Zu zweit. A schliesst die Augen. B führt A über einen leichten Kontakt mit einem Körperteil durch den Raum. Dabei erzählt B ganz genau, was es alles real zu sehen gibt, und baut immer wieder auch Dinge ein, die aus Bs Fantasie stammen. A versucht, sich auf diese Reise einzulassen. Findet A am Schluss heraus, was alles erfunden war? (Beispiel: Vor uns befindet sich eine Tür. Ich öffne die Tür und vor unserer Nase huscht direkt ein kleines weisses Zwergkaninchen durch. Rechts neben dir befindet sich ein Fenster. Man kann das Meer sehen usw.)

### NÄHEZEICHEN (16)

Zwei Gruppen. Die SP einer Gruppe verteilen sich im Raum und schliessen die Augen. Die SP der anderen Gruppe schleichen im Raum umher. Sobald eine blinde SP der stehenden Gruppe das Gefühl hat, dass jemand im Umkreis von 50 Zentimeter Entfernung steht, hebt sie die Hand. Die nahestehende SP der gehenden Gruppe klopf ihr als Bestätigung auf die Schulter und geht dann weiter.

**Variante:** Die erste Gruppe verteilt sich beobachtend im Raum und stellt geparkte Autos auf einem grossen Parkplatz dar. Die SP der anderen Gruppe gehen mit geschlossenen Augen vom einen Ende des Raumes über einen imaginären Parkplatz zum anderen Ende. Sobald sie einem Auto zu nahekommen, geht lautstark ein Autoalarm los, um Zusammenstösse zu verhindern. Die SP der gehenden Gruppe weichen aus und versuchen den Parkplatz zu überqueren, ohne dass sie mit einem Auto zusammenstossen.

**Labyrinth-Variante:** Die Hälfte der SP steht verteilt im Raum. Sie symbolisieren die Bäume im Waldlabyrinth. Die andere Hälfte versucht mit geschlossenen Augen den Wald zu durchqueren. Merkt ein «Baum», dass eine gehende SP zu nahe kommt, gibt er ein akustisches Zeichen (z. B.: Windgeräusch, Vogelgezwitscher, usw.) von sich.

### HÄNDE FINDEN

Alle SP gehen blind durch den Raum und suchen sich eine Hand eines Gegenübers. Sie ertasten die Hand ganz genau. Welche Temperatur hat sie? Welche Linien? Was ist besonders an der Hand? Usw. Dann gehen alle erneut blind durch den Raum. Auf ein Zeichen der SPL suchen alle SP erneut blind ihre zuvor ertastete Hand.

### BLINDBILD

Zu viert. Die SP einigen sich auf eine Reihenfolge (1–4). Mit geschlossenen Augen versuchen die SP nun, gemeinsam ein Bild in der Imagination zu malen. 1 beginnt und sagt, was er oder sie auf das noch leere weiße Blatt zeichnet. 2 macht weiter und ergänzt das Bild, usw. Alles, was gezeichnet bzw. gesagt wurde, bleibt auf dem imaginären Blatt bestehen.

**Variante:** Die SP bringen das imaginierte Bild individuell zu Papier. Anschliessend werden die Gruppenbilder gemeinsam angeschaut.

### RAUMLICK (17)

Alle gehend im Raum. Während dem formuliert die SPL kleine Aufgaben, in denen sie die SP nach allem Ausschau halten lässt, was zum Beispiel gelb ist. Oder nach allem, was aus Karton hergestellt ist. Nach ungefähr sechs Nennungen bleiben auf Anleitung der SPL alle SP stehen und schliessen die Augen. Nun überrascht die SPL die SP mit der Aufgabe, blind auf etwas zu zeigen, was vorher noch nicht betrachtet wurde, z. B. auf Holz.

**Variante:** Es kann auch ein Name eines Kindes genannt werden, auf welchen die anderen SP dann blind zeigen sollen.

### DETEKTIV\*IN (19)

Alle im Raum gehend. Die SPL bestimmt mit einem Hut einen Detektiv, der Schmuggelware unter den anderen entdecken muss. Die anderen versuchen möglichst unauffällig, einen Gegenstand untereinander herumzugeben, ohne dass der Detektiv es bemerkt.

**Variante:** Die zu schmuggelnden Gegenstände sind verhältnismässig gross oder machen ein Geräusch (Schlüsselbund, Glocke, usw.), sodass nur mehrere SP miteinander die Ware schmuggeln können. Hierfür ist es hilfreich, wenn sich Tarngruppen bilden, um von der effektiven Schmuggelware abzulenken.

### HANDLUNGSKETTE

Alle SP legen für sich im Raum einen Weg mit einem Anfangs- und einem Endpunkt fest. Nun werden auf diesem Weg drei (oder mehrere) Handlungen eingebaut.

**Variante 1:** Die gleichen Handlungen werden als verschiedene Figuren gespielt.

**Variante 2:** Die Handlungen werden laut kommentiert.

**Labyrinth-Variante:** Die Handlungen können passend zum Thema Labyrinth gewählt werden.

### SCHLANGENLAUF (28)

Zu fünft gehend, hintereinander. Der vorderste SP läuft in einer bestimmten Gangart durch den Raum. Die anderen folgen ihm auf die gleiche Art und Weise. Die Wechsel der Fortbewegung sind fließend. Auf ein Zeichen der SPL wechselt der vorderste SP an das Ende der Schlange und eine neue SP führt. **Variante:** Die SP gehen wild durch den Raum. Die SPL nennt Adjektive und die SP passen ihre Gangart dem genannten Adjektiv an.

**Labyrinth-Variante:** Die führende SP verkörpert etwas oder jemanden der sich im Labyrinth verstecken könnte (Bsp.: Ungeheuer, ein Tiger, eine Prinzessin, ein Skelett, ein Fluss, eine Sackgasse, usw.).

### BILDHAUER\*IN (35)

Zu zweit zusammen. Eine SP formt die andere zu einer Statue. Auf ein Signal wird die Statue lebendig und beginnt in einer passenden Gangart im Raum herumzugehen. Sobald ein weiteres Signal ertönt, friert die Statue wieder ein.

**Variante:** Nachdem von der Statue eine Gangart entwickelt wurde, kopiert die Bildhauerin die Gangart und die beiden laufen als Paar durch den Raum.

**Labyrinth-Variante:** Die entstandenen Statuen sind in einem imaginären Labyrinth verteilt. Die Bildhauer\*innen gehen durch das Labyrinth. Sobald sie bei einer Statue stehen, erzählt ihnen diese ein Geheimnis (z. B.: über das Labyrinth).

### SPIELORTE (41)

Alle gehend im Raum. Die SPL definiert durch Ortsangaben die Spielsituation, z. B. Badeanstalt, Kirche, Bahnhof, Schulgang. Die SP verhalten sich durch ihre Gangart und ihre Aktionen dem Ort entsprechend.

**Variante:** Die SPL stoppt die Tätigkeit. Im «Stopp» bleibt die Haltung der letzten Bewegung erhalten. Aus dieser Körperhaltung entwickeln die SP eine neue Tätigkeit, die dieser Haltung entspricht.

### FLUNKERSTORYS (68)

Individuell. Alle SP überlegen sich zwei real erlebte und eine fiktive Geschichte(n). Diese drei Geschichten werden in Kleingruppen den anderen vorgetragen. Ziel des Erzählenden ist es, dass die Zuhörenden nicht herausfinden, welche der drei Storys erfunden ist.

### FOTOSTORY (71)

Zu viert. Die SPL oder ein SP nennt ein Thema, einen Titel oder einen Begriff. Vier SP stellen sich, inspiriert von diesem Begriff, in einem Standbild auf. Die anderen schauen zu.

**Variante 1:** Ausgehend von einem Standbild leitet die SPL dazu an, dass jede Figur im Standbild mit einer anderen über die Blickrichtung eine Beziehung anzeigt. Das Publikum kann dadurch Inhalte interpretieren.

**Variante 2:** Jede Figur aus dem Standbild überlegt sich einen Satz, den sie an die Figur ihrer Blickrichtung richten wird. Diese werden auf ein Zeichen der SPL laufend genannt. Ausgehend davon kann sich eine kleine Szene entwickeln.

**Variante 3:** Ein aussenstehender SP erfindet aus den ersichtlichen Beziehungen eine Geschichte über die Figuren oder die Situation des Bildes und erzählt diese. Die Geschichte kann danach in Szenen oder weiteren Standbildern dargestellt werden.

### GRUPPENGEBILDE (73)

Alle gehend im Raum. Die SPL gibt den gehenden SP verschiedene Aufträge, z. B. das Bilden eines Dreiecks, einer Ellipse, eines Quadrates. Die SP bleiben so lange in Bewegung, bis die Form gefunden ist und für alle stimmt. Dann versucht die Gruppe auf einen gemeinsamen Impuls hin stillzustehen.

**Variante 1:** Es können auch gegenständliche Aufträge vorgeschlagen werden, z. B. eine Kaffeemaschine oder ein Zeppelin usw. Die Gruppe soll ohne Absprache das Zielobjekt darstellen.

**Variante 2:** Jemand übernimmt die Rolle der SPL und dirigiert die Leute von ausserhalb mit Gesten in die gewünschte Position.

### ASSOZIATIONENSAMMLUNG (77)

Zu zweit gehend im Raum. Die SPL nennt einen Begriff. Ein SP beginnt während 30 Sekunden Assoziationen, die ihm dazu in den Sinn kommen, aufzuzählen. Der andere SP hört aufmerksam zu und versucht innert 30 Sekunden die genannten Begriffe des ersten SP möglichst lückenfrei zu wiederholen. Danach wechseln die SP die Aufgaben.

**Variante:** Der zweite SP hat nach dem Zuhören 1 Minute Zeit, um eine Geschichte zu erfinden, die möglichst viele genannte Begriffe des ersten SP beinhaltet.



## VORSCHAU

### 35. Luzerner Schultheatertage

30. bis 2. Juni 2023

Sie haben Lust Theater zu spielen? Ihre Klasse auch? Sie unterrichten im Raum Zentralschweiz und spielen mit dem Gedanken, eine Theaterproduktion zu realisieren oder Theatererfahrungen zu sammeln? Dann sind die Angebote der Luzerner Schultheatertage genau das Richtige für Sie und Ihre Klasse.

Im Rahmen einer thematischen Ausgangslage begleiten wir Ihre Theaterproduktion (A) und bieten die Plattform, Ihre Theaterarbeit interessierten Schulklassen zu zeigen. Oder interessieren Sie sich für einen Erlebnistag Theater (B), an dem Ihre Klasse Theater sehen und selber spielen wird? Dann lesen Sie unbedingt weiter!

### Thema

## ZEIT ... LOS

Die thematische Ausgangslage, die alle entstehenden Stücke verbindet, wird im Schuljahr 2022/23 mit dem Begriff «ZEIT ... LOS» umschrieben. Dieses Thema dient als Forschungsfrage oder philosophische Fragestellung, als Reibungsfläche oder Ideensprungbrett, als Fantasiegenerator oder als ...

«Es wird Zeit. Zeit, der Zeit die Möglichkeit zu geben, eine besondere Zeit zu sein. Ich ertappe mich beim Wunsch, die Zeit für einen Augenblick anzuhalten. Der Zeit Zeit zu geben. Und in der Zwischenzeit, zwischen den Zeiten, das Zeitgefühl verlierend die ehrliche Frage an die Zeit zu stellen, ob es sie überhaupt gibt. Und wenn ja, so wäre mein weiterer Gedanke, dass sie demnach auch eine Farbe hat. Blau. Ja, blau müsste

sie sein. Denn wenn der Himmel blau ist und das Meer auch, muss die Zeit auch blau sein.

*Zeit ist Zeit ist nicht Zeit.*

*Nicht erschrecken. Was ich damit sagen will: Was die Zeit zur Zeit macht, ist gar nicht die Uhr. Oder das Ticken. Nicht Tag und Nacht, nicht die Sonne oder der Mond. Sondern die «nicht Zeit». Das, was während der Zeit passiert, was Zeit spürbar werden lässt. Und mein Denken darüber. Und das Nachdenken über das, was dazwischen liegt. Dazwischen: zwischen meinem Vorher und Nachher, zwischen meinem Jetzt und Danach, zwischen meiner Vergangenheit und der Zukunft. Denn wem gehört schon die Zeit? Und wem das Dazwischen? Ich vermute den Neugierigen, die gerne der Zeit voraus Neues schaffen.»*

aus: Tagebuch einer Expeditionistin.  
Ursula Ulrich 2021

## A) Theaterproduktion

### Teilnahmemöglichkeiten

a) Umsetzen eines bestehenden Stoffes oder Stückes mit Bezug zum Thema

oder

b) Erarbeiten eines selbstentwickelten Stücks, einer szenischen Collage, einer szenischen Performance mit Bezug zum Thema

### Teilnahmebedingungen

Für spiel- und experimentierfreudige Lehrpersonen und Schülerinnen und Schüler aller Schulstufen mit oder ohne Theatererfahrung. Für Schulklassen den Kantonen LU, UR, SZ, OW, NW, ZG.

Die Teilnahme an der Einführungsveranstaltung «Prolog» und an zwei Weiterbildungs-Fokusveranstaltungen (2x 2h) ist obligatorisch. Die definitive Anmeldung ist bis am 4. November 2022 einzureichen (detaillierte Informationen dazu am «Prolog»).

Was geschieht danach?



Die Spielleitenden können die Begleitungen sowie alle Weiterbildungsangebote und Veranstaltungen kostenlos nutzen.

#### Prolog / Fokus

Alle interessierten Lehrpersonen laden wir an ein erstes Spiel-Arbeitstreffen, den Prolog, ein. Dort werden praktische Spielimpulse, thematische Anregungen und Ideen zu formalen Gestaltungsmöglichkeiten von Bühnenproduktionen erlebbar gemacht. Zudem werden Hilfestellungen zur zeitlichen Ablaufplanung, allgemeine Informationen zu den Schultheatertagen sowie zur Einbettung und zum Festivalverlauf vermittelt. Während der Projektzeit finden neu zwei Kurz-Weiterbildungsveranstaltungen statt. Im Zentrum dieser Fokusveranstaltungen stehen Zugänge zu dramaturgischen Gestaltungsformen, welche ausgehend von den eigenen Projekten erprobt und verhandelt werden.

Mittwoch, 28. September 2022, von 13.30 bis 16 Uhr, im Theaterpavillon Luzern.  
Anmeldeschluss für den Prolog ist der 20. September 2022.

#### **B) Erlebnistag Theater**

Das Angebot «Erlebnistag Theater» ist eine Mischung aus Theatersehen und eigenen Spielerfahrungen machen. Während eines ganzen Tages setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit dem Thema «ZEIT ... LOS» auseinander. Sie schlüpfen in verschiedene Rollen und gestalten den Tag aktiv mit: als wertschätzendes Publikum, als konstruktive Feedbacker\*innen und natürlich auch als kreative Spielende. Das Angebot ist kostenlos und für sechs Klassen zugänglich.

Weitere Information und Anmeldung:  
[PHLU.CH/Schultheatertage](http://PHLU.CH/Schultheatertage)

Der geheime Bleistift



---

## ANGEBOTE DES ZENTRUM THEATERPÄDAGOGIK

### Beratung

Sie haben ein Theaterprojekt im Kopf? Wir beraten Sie bei der Umsetzung von Theaterprojekten umfassend und kompetent. Im Gespräch werden Wege und Möglichkeiten aufgezeigt, wie die Planung, die Stück-, Stoff- oder Themenwahl, das konkrete Arbeiten an Szenen angepackt oder weiter gestaltet werden können. Auch auf Fragen zu Licht, Ton, Kostümen, Requisiten und Bühne finden Sie bei uns individuell abgestimmte Antworten. Für Lehrpersonen im Kanton Luzern sind die Beratungen kostenlos.

### Begleitung

Wir kommen zu Ihnen ins Schulhaus und arbeiten mit Ihrer Klasse oder Spielgruppe. Eine solche Begleitung kann eine mögliche Antwort aus dem Beratungsgespräch sein. Für Lehrpersonen im Kanton Luzern können bis zu drei kostenlose Halbtage gewährt werden.

### Gastspielorganisation

Damit jedes Schulkind einmal pro Jahr ins Theater gehen kann, organisieren wir im ganzen Kanton Luzern mit dem Kultur-Netzwerk Luzern Land die THEATERPERLEN und den THEATERLENZ. Zudem unterstützen wir Schulen bei der Organisation von Theater-Gastspielen im Schulhaus. Wir helfen bei der Auswahl eines geeigneten Stückes. Wir kennen die Angebote der schweizerischen professionellen Kinder- und Jugendtheaterszene. Sie können uns auch mit der ganzen Organisation beauftragen (Beispiel: «Theaterlenz»). Kostenpflichtiges Angebot.

### Produktionsleitung

Sie suchen für eine Tagung, eine Kampagne oder einen anderen Anlass Theaterszenen oder ganze Theater-Produktionen? Wir

übernehmen die Produktionsleitung (Beispiel: «Theaterclub der PH Luzern»). Kostenpflichtiges Angebot.

### Themenprojekte

Sie wollen mit Ihrer Klasse gezielt an einem Thema arbeiten: Respekt, Mobbing, Gewalt, Schulden ... Wir entwickeln ein massgeschneidertes Projekt und setzen dieses mit theaterpädagogischen Methoden um. Kostenpflichtiges Angebot.

### Materialausleihe

Sie möchten Ihre Theaterszenen ins rechte Licht rücken? Wir stellen den Schulen im Kanton Luzern leihweise und zu günstigen Bedingungen Beleuchtungsmaterial zur Verfügung. Ebenfalls im Angebot sind Stellwände und ein grosses blaues Tuch.

### Literaturausleihe

Unsere Fachbibliothek umfasst Schultheaterstücke sowie eine Auswahl theaterpädagogischer Fachliteratur. Sie steht interessierten Besucherinnen und Besuchern zur Verfügung. Ausleihen (für jeweils eine Woche) sind möglich.

### Schulinterne Weiterbildungen

Sie planen eine schulinterne Weiterbildung zu individuellen Themen? Wir entwickeln für Sie massgeschneiderte Projekte und führen diese mit Ihrem Lehrerteam im Schulhaus durch. Die dabei eingesetzten theaterpädagogischen Mittel können zu diesem Zweck künstlerische, methodische und auch persönlichkeitsbildende Ziele verfolgen.

### Kurse in der Weiterbildung

Seit Jahren generieren wir für das Programm der Weiterbildung der PH Luzern die Theaterkurse, welche für den Schulalltag genutzt werden können. Nebst thematischen Kursangeboten wie z. B. «Blockzeiten gestalten» bietet das Zentrum Theaterpädagogik auch Holkurse wie z. B. «Schulhausprojekt Theater» an.

### Spezialisierungsstudium

#### Theaterpädagogik

Sie suchen nach einer vertieften Auseinandersetzung mit Theaterpädagogik? Das Spezialisierungsstudium Theaterpädagogik, angeboten von der Ausbildung der PH Luzern und von uns geleitet, bietet Ihnen in sieben aufeinander aufbauenden Modulen einen breiten Spiel- und Erfahrungsraum. Sie können sich auch für einzelne Module anmelden.

#### Portrait

Das Zentrum Theaterpädagogik fördert und unterstützt seit 1981 ästhetische Bildung mit theaterpädagogischen Mitteln. Es ermöglicht die direkte Auseinandersetzung mit darstellerischen Ausdrucksformen zur Förderung künstlerischer und sozialer Kompetenzen. Das Zentrum Theaterpädagogik gehört zur Pädagogischen Hochschule Luzern (PH Luzern) und ist dem Leistungsbereich Dienstleistungen angegliedert. Lehrpersonen, Projektleiter\*innen, Spielleiter\*innen und Studierende können diese Drehscheibe für Informationen, Angebote und Dienstleistungen rund um die Theaterpädagogik nutzen und vom umfassenden Know-how des Zentrums profitieren.

Ursula Ulrich  
Theaterpädagogin, Leiterin ZTP  
ursula.ulrich@phlu.ch

Shirin Kurmann  
Projektkoordination  
shirin.kurmann@phlu.ch

Fiona Limacher  
Theaterpädagogin  
fiona.limacher@phlu.ch

Daniella Franaszek  
Theaterpädagogin  
daniella.franaszek@phlu.ch

Claudia von Grünigen  
Theaterpädagogin  
claudia.vongruenigen@phlu.ch

Kathrin Brühlhart Corbat  
Theaterpädagogin  
kathrin.bruehlhart@phlu.ch

#### Student-Team

Gabriel Blum  
gabriel.blum@phlu.ch

Valeria Blum  
valeria.blum@phlu.ch

Olivia Iten  
olivia.iten@phlu.ch

Michael Rüegg  
michael.ruegg@phlu.ch

---

## DAS ZENTRUM THEATERPÄDAGOGIK DANKT

... allen Spielerinnen und Spielern, Spielleiterinnen und Spielleitern für ihr Spiel; Bruno Gisler, Evaldas Viskontas, Michael Rüegg für Bühne und Technik; Daniel Schnüriger für Licht und Ton; Shirin Kurmann und Rita Spichtig für die umsichtige Projektkoordination; Madlen Arnold, Kathrin Brühlhart Corbat, Daniella Franaszek, Sylvie Kohler, Simon Kramer, Esther Rüttsche, Valeria Stocker, Ursula Ulrich und Claudia von Grünigen für die theaterpädagogischen Begleitungen vor Ort; Valeria Stocker und Simon Kramer für die Leitung der Erlebnisklassen; Fritz Franz Vogel für die Fotos; Gabriel Blum und Olivia Iten und allen oben genannten Mitarbeitenden in Guide-Funktionen; den Erlebnisklassen aus Altdorf (UR), Emmenbrücke, Kriens, Luthern, Rotkreuz (ZG) und Root; dem Team des Theaterpavillons für die Räumlichkeiten; Joris Schenker und dem Treibhausteam für das immer wieder feine Essen; dem Kanton Luzern, der Dienststelle Volksschulbildung und der PH Luzern; der Stadt Luzern; der Bildungsdirektion; der Kulturkommission des Kantons Schwyz; der Kulturkommission des Kanton Obwalden, Patrick Widmer für die Grafik; dem Luzerner Theater für Bühnenmaterial, Transporte und Personal; dem gegendruck Luzern.

---

## IMPRESSUM

Dokumentation  
Luzerner Schultheatertage 2022

Herausgegeben von: PH Luzern  
Pädagogische Hochschule Luzern  
Dienstleistungen  
Zentrum Theaterpädagogik ZTP  
Sentimatt 1  
6003 Luzern

Tel 041 203 01 60  
ztp@phlu.ch  
www.phlu.ch/ztp  
<http://blog.phlu.ch/theaterpaedagogik/>

Redaktion:  
Ursula Ulrich

Texte:  
Ursula Ulrich  
Gabriel Blum  
Valeria Blum  
Olivia Iten  
Michael Rüegg  
Shirin Kurmann  
Simon Kramer  
Valeria Stocker

Gestaltung:  
Patrick Widmer, München

Fotos:  
Fritz Franz Vogel, Diessenhofen

Druck:  
Gegendruck GmbH, Luzern

Das mysteriöse Portemonnaie

PH LUZERN  
PÄDAGOGISCHE  
HOCHSCHULE  
Zentrum  
Theaterpädagogik

KANTON  
LUZERN  
Bildungs- und Kulturdirektion  
Dienststelle Volksschulbildung

Stadt  
Luzern

SWISSLOS  
Kulturförderung  
Kanton Schwyz

SWISSLOS  
Kulturförderung  
Kanton Obwalden

LUZERNER  
THEATER...

gegendruck\_gmbh  
KUNSTDRUCK | 4000 LUZERN | TEL. 041 310 10 70



*Schools out*

