

EIN SCHAUSPIEL NACH
ANDY STANTON

MR. GUM UND DER SPRECHENDE KIRSCHBAUM

AB 8 JAHREN



Foto: ©Nilz Böhme

**Theater
Magdeburg**

LIEBES PUBLIKUM,

„Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“

Friedrich Schiller

Theater ist ein Fenster zur Welt. Durch das Betrachten einer theatralen Szene können wir manchmal mehr über das Leben erkennen, als wir es im Alltäglichen tun. Theater setzt zusammen oder vermischt. Ambivalenzen treten in Erscheinung oder scheinbare Wahrheiten lösen sich auf.

Das eigene Theaterspiel, das eigene kreative, künstlerische Auseinandersetzen schafft weitere Möglichkeiten sich mit Themen auseinander zu setzen. Das darstellerische Spiel öffnet Zugänge, die im reinen kognitiven Betrachten nicht möglich sind.

Das vorliegende Begleitheft gibt die Möglichkeit als theaterpädagogische Begleitung in einen spielerisch partizipativen Austausch mit der Inszenierung *Mr. Gum und der sprechende Kirschbaum* zu kommen.

Wir wünschen Ihnen viel Freude mit *Mr. Gum und der sprechende Kirschbaum* und diesem Material,

Ihr künstlerisches Vermittlungs-Team
Theater Magdeburg

Worum geht's?

„Die Alten Sitten sind wieder zurück! Die Alten Sitten sind wieder zurück!“ Der Geist des mächtigen Fieslings ist wieder nach Bad Lamonisch zurückgekehrt. Das behauptet jedenfalls die Uromimi, die kreischend durchs ganze Dorf rennt. Ihr sei ein sprechender Kirschbaum im Wald erschienen. Haben die „Frühlingsgefühle“ sie wahnsinnig werden lassen? Das Dorf macht sich also auf den Weg in den Wald zum geheimnisvollen Kirschbaum, um den Wahrheitsgehalt zu überprüfen. Und tatsächlich – der Baum spricht. Das Dorf fällt vor ihm auf die Knie. Doch Polly und der Lebkuchenmann Björn Schneyder zweifeln an der Echtheit des Baumes. Es muss sich mehr dahinter verstecken...

Würden Sie den Autoren zu Mr. Gum und den sprechenden Kirschbaum fragen wovon das Buch handelt, er würde Ihnen wahrscheinlich antworten:

„[Mr. Gum und der sprechende Kirschbaum]... ist eine Geschichte von Wäldern! Von legendären Bestien! Von schrecklichen Schurken! Von Raupen namens Egon! Ja, es ist alles in herrlichem Schwarz-Weiß da, meine Freunde. Außer dem Cover, das in Farbe ist. BONUS!“

Die prämierte Buchreihe Mr. Gum des Schriftstellers Andy Stanton ist laut, bunt, schrill und schräg. Hier treffen schrullige Charaktere und kruder Humor in völlig abgedrehten Stories aufeinander. Nur hier kann ein Löwenzahn ein Zebrazahn durch das Unterholz jagen und ein komplettes Kapitel aus nur fünf Sätzen bestehen. Dabei bleiben die Erzählungen nie auf bekannten Wegen. Andy Stanton scheint seine Gedanken unzensuriert und ungehemmt auf die Seiten seiner Bücher fallen zu lassen. Die wildesten Ideen wechseln sich in sprunghafter Manier mit den Abenteuern der Hauptfigur Polly und ihren Freund:innen ab, in denen sie die finsternen Pläne des Bösewichts Mr. Gum vereiteln müssen.

Hierbei richtet sich die Lektüre nicht nur an Kinder, sondern auch an Jugendliche und junge Erwachsene. Die Buchreihe „Mr. Gum“ wird deshalb auch zur All-Ages-Literatur gezählt.

Zu Andy Stanton (geb. 1973)

Ist ein britischer Kinderbuchautor. Er lebt in London. Nach einem abgebrochenen Englischstudium in Oxford arbeitete er unter anderem als Stand-up-Comedian, Drehbuchschreiber und Cartoonzeichner.

GOOD-TO-KNOW

All-Age-Literatur

„All-Age“- oder auch „Crossover“-Literatur ist kein Phänomen der Neuzeit. Über Generationen und Kulturen hinweg haben sich die Grenzen zwischen Kinder- und Erwachsenen-Fiktion gelöst und einander befruchtet. Märchen und Sagen haben schon immer unterschiedliche Alter angesprochen.

All-Age-Literatur ist inhaltlich und stilistisch keinen allgemeingültigen Gattungsmerkmalen unterworfen. Komplexe Texte, die sich Formen der Ironie und der Intertextualität bedienen, aber auch einfache Texte, die sich einem traditionelleren Geschichtenerzählen zuwenden, werden gleichermaßen zur All-Age-Literatur gezählt. Dennoch zeigt sich deutlich, dass sich die Doppelsinnigkeit ironischer Textformen in der All-Age-Literatur nicht auf die Lesart auswirkt. Die Bedeutung der Texte bleibt für alle Altersgruppen verständlich und lädt zu einer vielschichtigen fantastischen Reise ein.

Andere bekannte Werke der All-Age-Literatur sind Joanne K. Rowlings Harry-Potter-Romane (1997-2007) oder Suzanne Collins' The Hunger Games (2008-2010).



Anregungen für den Unterricht

Der Prozess des kreativen Schreibens fällt nicht jeder Person leicht. Häufig stehen wir uns selbst im Weg, um wirklich frei zu schreiben. Angelehnt an das Modell des „inneren Teams“ von Friedmann Schulz von Tun extrahierte der Theaterwissenschaftler und Theaterpädagoge Lorenz Hippe den inneren Skeptiker heraus. Er nannte diesen Anteil die Innere Kritische Stimme.

Die Innere kritische Stimme

In unseren Köpfen steckt der tiefe Gedanke, dass das Schreiben als endgültiger Schritt, also nach dem Fantasieren der Geschichte, stattfindet. Doch häufig tritt bei dieser Arbeitsweise die Innere Kritische Stimme ein. Diese setzt dann ein, wenn man an seinen eigenen Erwartungen scheitert. Die innere Skepsis bewertet durchgängig die eigenen Ideen, man gerät in eine Reflexionsschleife und verhindert den inneren Fluss. Die bekannte Schreibblockade setzt ein. Andy Stanton ermutigt mit seinen Büchern die Leser:innen dazu der eigenen Kreativität Tor und Tür zu öffnen und den Inneren Kritiker wegzuschließen. Seinem Beispiel wollen wir folgen.

WICHTIG

Die folgenden Schreibaufträge müssen mit dem Gedanken im Hinterkopf gestellt werden, dass Kreativität im Prozess entflammt und nicht zwingend davor. Ermutigen Sie Ihre Schüler:innen direkt zu starten und nicht vor dem Schreiben einen Plan zu machen. Schon während des Schreibens entstehen spannende Geschichte, die nicht unbedingt konsistent und originell sein müssen. Im Vordergrund steht die Lust auf das eigene Schreiben, Material zu generieren und kreatives Fließen der Ideen anzuregen. Texte, die in folgenden Übungen entstehen, können von den Schüler:innen geteilt werden. Dies obliegt ihrer eigenen Entscheidung, damit sie sich während des Schreibens nicht selbst zensieren, weil sie bestimmte Erwartungen erfüllen wollen.

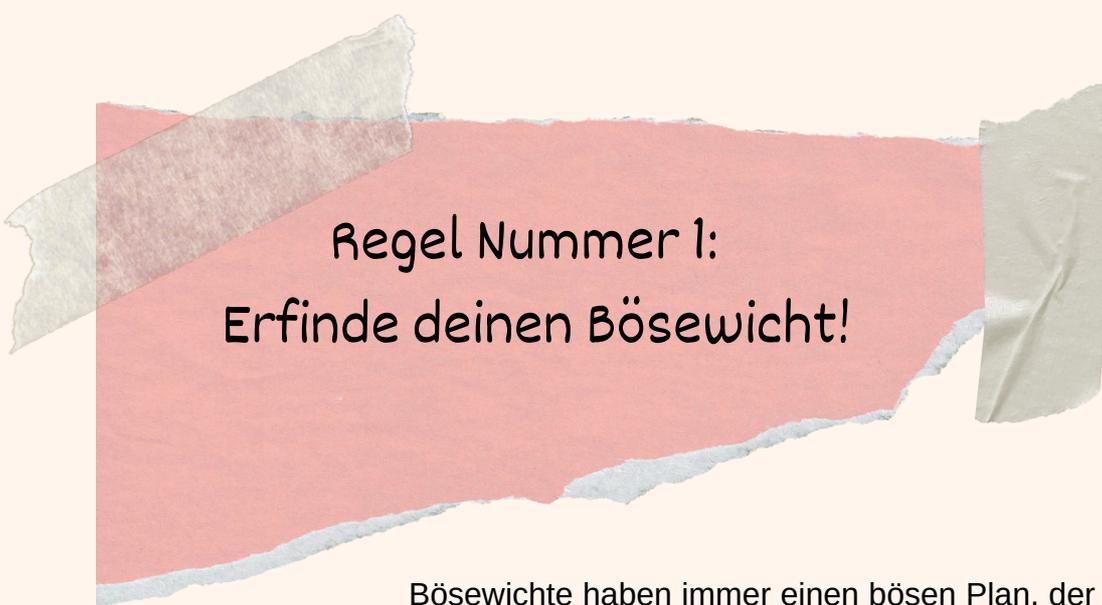


Schreiben wie Andy Stanton?

In einem Interview der British Library gibt Andy Stanton preis, wie er seine Geschichten entwickelt: Als geübter Stand-up Comedian kann Stanton seine Gedanken einfach fließen lassen. Dadurch bekommen seine Geschichten ihren anarchischen Charakter.

Wir konnten Stantons Notizbuch ausfindig machen und mögliche Regeln für das kreative Schreiben herausnehmen. Wir laden Sie ein, diese Regeln als Leitfaden zu nehmen, eigene erste Anfänge von Geschichten mit Ihren Schüler:innen zu schreiben. Probieren Sie es gerne auch mal aus!

STARTEN WIR ALSO MIT:



Regel Nummer 1:
Erfinde deinen Bösewicht!

Bösewichte haben immer einen bösen Plan, der die Figuren um sie herum stören und ins Unheil treiben soll. Sie sitzen niemals rum und tun nichts. Was auch immer passiert, es ist alles Futter für deine Geschichte.

Also, leg' los! Erfinde einen Bösewicht. Wie sieht er aus? Wie spricht er? Was ist sein Name? Was sind seine schrulligen Eigenschaften. Hat er vielleicht einen komischen Tick, der ihn selbst stört? Kann er gewisse Worte nicht richtig aussprechen? Egal was es ist, gib der Figur alles Seltsame, das dir einfällt und dich zum Lachen bringt.

Regel Nummer 2: Stelle deinem Bösewicht einen Kumpel an die Seite!

Zu zweit böse sein macht einfach viel mehr Spaß! Bösewichte sind selten allein. An ihrer Seite steht immer ein Kumpel-Bösewicht, der mit ihm gemeinsam Pläne schmiedet. Was könnten sie gemeinsam aushecken? Wollen sie vielleicht eine Bank ausrauben? Oder sie setzen einem Elefanten eine Perücke auf, um sie im Fernsehen als neuen Bürgermeister vorzustellen. Alles ist erlaubt, denn deine Figuren sind schließlich böse!

Regel Nr. 3:

Falsch klingende (aber dennoch befriedigende) Gleichnisse machen die Geschichte lebendig

Nutze Vergleiche, die auf den ersten Blick nicht so wirklich zueinanderpassen, um deine beiden Bösewichte näher zu beschreiben. Der Bösewicht ist nicht nur böse oder stinkig. Er ist böse wie ein Toast und stinkig wie ein Löwenzahn. Sein Herz war so schwer wie ein ... Diese Vergleiche geben deiner Geschichte mehr Lebendigkeit.

Regel Nr. 4: Gib den Charakteren echte Gefühle

Auch wenn du lustige Dinge zu Papier bringst, ist es wichtig, den Figuren (oder Bösewichten) echt Gefühle zu geben. Warum könnte deine Figur böse oder auch traurig sein? Was ist in der Geschichte passiert, damit deine Figur sich so fühlt?

Regel Nr. 5: Regeln sind da, um gebrochen zu werden

Egal, was du über das Schreiben von Geschichten gelernt hast, halte dich nur daran, wenn du es wirklich willst. Du kannst Kapitel schreiben, die mit einem einzigen Wort erzählt werden. Gib deiner Figur einen dreißig Wörter langen Namen. Lass sie sterben und wieder auferstehen. Erzähle die Geschichte vorwärts oder rückwärts. Alles ist möglich. Schreibe, was du lustig findest und dir Spaß macht.

Warm-Up

Bevor es mit dem Schreiben beginnen kann, sind Aufwärmungen hilfreich. Sie helfen zu entspannen und den Geist vom Alltäglichen zu befreien. Das Aufwärmen sollte dabei nicht zu einer langweiligen Schreibübung verkommen. Gemeinsame Spiele wecken auf, erzeugen Spaß und lösen den Kopf von inneren Hemmnissen. Lassen Sie sich
Wir haben hier eine Liste mit Aufwärmspielen vorbereitet. Diese Liste darf gerne mit eigenen Übungen erweitert oder ausgetauscht werden. Im Vordergrund sollte immer der gemeinsame Spaß stehen.



Kleines Namensfragment – Akrostichon

Bei dieser Übung schreibt jeder/jede seinen/ihren Namen senkrecht auf ein Blatt Papier. Ohne nachzudenken, schreibst du ein Wort mit dem jeweiligen Anfangsbuchstaben auf das Blatt und reichst es an deinen/deine Nachbar:in weiter. Dieser/diese schreibt in einer Minute, ohne nachzudenken, eine kurze Geschichte aus den vorgegebenen Worten. Wer möchte kann seine Geschichte im nächsten Schritt vorlesen.



Satzgeschichten

Jeder/jede schreibt einen Satz auf ein leeres Blatt. Dieses wird an den/die Nachbar:in weitergegeben. Dieser/Diese schreibt einen passenden Satz unter den ersten Satz und knickt den ersten Satz so nach hinten, dass er nicht mehr zu sehen ist. Nun ist nur noch der zweite Satz zu erkennen. Der/die nächste Nachbar:in schreibt zu diesem Satz einen weiteren passenden Satz und faltet den bekommen Satz wieder nach hinten.



Das drei Minuten Fragment – Eine Übung gegen die „Innere kritische Stimme“

Geben Sie einen beliebigen Satzanfang eines/einer Ich-Erzähler:in vor. Ein Beispiel wäre: „Als ich heute morgen in den Spiegel blickte, wusste ich...“. Dieser Satz dient als Schreibimpuls. Auf ein Zeichen beginnen alle zu schreiben. Ohne abzusetzen, nachzudenken oder durchzustreichen schreibt jeder/jede drei Minuten lang durch. Wenn einem währenddessen nichts einfällt, dann schreibt er/sie einfach: „Mir fällt nichts ein. Mir fällt nichts ein. Mir fällt nichts ein...“ Solange bis der nächste Impuls kommt. Hier geht es nicht um literarische Meisterwerke, sondern darum, den Kopf von Hemmungen zu befreien und jedem Gedanken im Kopf Aufmerksamkeit zu widmen.



Spielen wie Mr. Gum?

Natürlich kann es immer sein, dass es jemanden gibt, der nicht schreiben kann oder will. Das ist kein Problem. Niemand ist gezwungen irgendwas zu tun. Damit diese Schüler:innen dennoch ein wenig in Mr. Gum und der sprechende Kirschbaum praktisch eintauchen können, haben wir eine kleine körperliche Spiel-Einladung erstellt.



WICHTIG Auch bei dieser Übung kommt das Erfinden während des Spiels. Die Schüler:innen werden vieles entdecken und vieles auch wieder verwerfen. Sie brauchen nicht vor dem Spiel zu überlegen.

Bösewichte und Superheld:innen aufgepasst!

Diese Übung wird körperlich. Also räumt den Klassenraum frei. Es braucht viel Platz zum Bewegen.



Warm-Up

Bevor es mit dem Spielen beginnen kann, ist auch hier eine Aufwärmungen notwendig. Gemeinsame Spiele wecken auf, erzeugen Spaß und lösen den Kopf von inneren Hemmnissen.

Hier sind Aufwärmspiele als Impulse aufgelistet. Diese Liste lässt sich gut mit eigenen Übungen erweitern oder austauschen. Im Vordergrund sollte immer der gemeinsamer Spaß stehen.



Raumlauf

Unter dem Begriff Raumlauf werden Aufwärmspiele zusammengefasst, die gemeinsam haben, dass die Spieler dabei im Raum (bzw. auf der Bühne) herumgehen. Sie ist eine gute Übung, um gewohnte Bewegungsmuster zu verlassen und darstellerisch zu denken.

1) Spiel mit der Gangart

Alle laufen durch den Raum, bis eine:r eine bestimmte Gangart etabliert. Das kann auch Springen, Hüpfen rückwärts, auf einem Bein hüpfen, auf allen Vieren krabbeln sein. Es gibt unendlich viele Möglichkeiten. Alle anderen gehen dann auch in dieser Gangart, bis ein:e andere:r eine neue anbringt. Ist die Wahrnehmung gut, stockt das Ganze nie und es gibt nicht gleichzeitig zwei Gangarten.

2) Spiel mit Rollen

Raumlauf wie oben. Nun wählt jeder Spieler für sich eine Figur, die er typisch in Haltung und Gangart wiedergibt (z.B. Großmutter, König, Clown, Hexe, feine Dame, Gangster, Cowboy, etc.). Nun begegnen sich die Spieler paarweise und tauschen ihre Figuren miteinander. Nach dem Tausch wird wieder gegangen, jeder fühlt sich in die neue Rolle hinein und kostet sie aus. Dies kann gerne wiederholt werden.



Groovelisches

In diesem Spiel übt man sich zu trauen, große körperliche Überzeichnungen auszuprobieren.

Die Schüler:innen stehen in einem Kreis. Ein:e beginnt mit einer ganz kleinen Geste, zum Beispiel mit einem Zucken der rechten Schulter. Die nächste Person hat nun die Aufgabe, diese Bewegung zu kopieren und sie noch größer zu machen, zum Beispiel hebt sie die rechte Schulter bis zum rechten Ohr. Die nächste Person hat den gleichen Auftrag und findet auch hier wieder eine Steigerungsform. Der Möglichkeit zur Übertreibung sind keine Grenzen gesetzt. Wichtig nur, die Schüler:innen sollen sich Zeit lassen die Bewegung nach und nach größer werden zu lassen. Wer der Ansicht ist, die Bewegung der Nachbar:in nicht mehr steigern zu können, der/die sagt das Wort "Groovelisches", worauf alle sich einen neuen Platz suchen und eine nächste Person mit einer kleinen Geste beginnt.



Ich bin ein Baum

Eine sehr beliebte Kettenübung, die gut für Impro-Anfänger:innen geeignet ist. Auf diese Übung aufbauend kann später die Kulisse durch Schüler:innen gebaut werden.

Die Spieler:innen stehen um die Bühne/Raummitte herum. Ein:e Spieler:in A geht in die Mitte, macht eine Pose und sagt dazu, wen oder was er/sie darstellt. Zum Beispiel hebt er/sie die Arme über den Kopf und sagt "Ich bin ein Baum". Ein:e zweite:r Spieler:in B kommt dazu, ergänzt das Bild und sagt ebenfalls, wer oder was er/sie ist. Ein:e dritte:r Spieler:in C kommt hinzu und ergänzt die Angebote von A und B.

Wenn nun das Bild fertig gestellt ist, tritt A ab und nimmt einen der beiden Spieler:innen mit. Der/die andere Spieler:in verbleibt auf der Bühne und wiederholt seinen/ihren Satz (ohne die Pose zu ändern). Damit liefert er/sie ein Angebot für ein neues Bild.

Regel Nr. 1: Beginnt, indem ihr einen Bösewicht erfindet

Zu Beginn unserer Geschichte braucht es ein großes Problem! Und wer kommt da besser infrage als ein Bösewicht?

Entscheidet gemeinsam, an welchem Ort eure Szene spielt. Wenn ihr mögt, können einige Spieler:innen die Kulisse mit ihren Körpern bauen.

Ein Spieler beginnt eine Szene und etabliert einen Bösewicht, indem er/sie mit möglichst große Gesten und gruseligen Lauten einen Charakter erschafft. Gern kann auch die ganze Klasse mitbestimmen, wie der/die Gegner:in heißen, aussehen und klingen soll!

Regel Nr. 2: Zu jedem Bösewicht gibt es eine:n Held:in

Ein:e weiter:e Spieler:in tritt in die Szene und erschafft eine:n Superheld:in, mit seinem/ihrer Körper und der Stimme. Der/die Held:in versucht, den Bösewicht zu besiegen, schafft es aber nicht, sondern macht es (evtl.) nur noch schlimmer und ruft den/die nächste:n Superheld:in. Den Namen des/der Superheld:in improvisiert er/sie selbstverständlich, evtl. passend oder total unpassend zum Problem.

Regel Nr. 3: Ein:e Held:in kommt selten allein

Der/die nächste Superheld:in kommt und versucht zu helfen und schafft es ebenfalls nicht, das Problem zu lösen und macht es noch schlimmer. Er/Sie ruft wieder den/die nächsten usw. Die Superheld:innen nehmen dabei jeweils einen bestimmten Charakter ein, u. a. inspiriert durch ihren Namen.

Regel Nr.4: Das große Scheitern

Wenn alle spielbegeisterten Spieler:innen auf der Bühne sind, gehen die Superheld:innen wieder eine:r nach dem anderen gescheitert ab (mit einem Grund), bis der/die erste Superheld:in nur noch alleine auf der Bühne ist.

Regel Nr.5: Die Lösung

Der/die letzte Superheld:in beendet nun die Szene, indem er/sie den Bösewicht besiegt oder nicht. Versucht spielerisch Ideen zu finden einander zu besiegen. Ihr könntet einander gruselig anbrüllen, euch ein Schnick Schnack Schnuck Duell liefern, den/die andere:n mit Tischen und Stühlen einmauern oder einander verzaubern. Alles ist erlaubt!



Literaturhinweise

- **Mr. Gum and the Cherry Tree :**
<http://www.mrgum.co.uk/mr-gum-and-the-cherry-tree/>
- **Die Innere Kritische Stimme :**
Hippe Lorenz: Und was kommt jetzt?. Szenisches Schreiben in der theaterpädagogischen Praxis; Deutscher Theaterverlag, Weinheim (2015)
- **All-Age-Literatur :**
<https://www.kinderundjugendmedien.de/index.php/begriffe-und-termini/494-crossoverall-age-literatur>

Impressum

Herausgegeben von:
Theater Magdeburg
Otto-von-Guericke-Str. 64
39104 Magdeburg
Tel.: (0391) 40 490 1212
www.theater-magdeburg.de

Künstlerische Vermittlung und Partizipation

Dorothea Lübbe
Leitung Bürger:innenensemble
Tel.: (0391) 40 490 4032
dorothea.luebbe@theater-magdeburg.de

Anja Engelhardt
Schwerpunkt Musiktheater
Tel.: (0391) 40 490 4034
anja.engelhardt@theater-magdeburg.de

Tillmann Staemmler
Schwerpunkt Schauspiel
Tel.: (0391) 40 490 4033
tillmann.staemmler@theater-magdeburg.de

Spielzeit: 2022/2023

Betreuender Theaterpädagoge: Tillmann Staemmler

