

**DER PAPALAGI**

von Martina Mayr  
Wien, 2001

**Die Reden eines Häuptlings namens Tuijavi  
über das Leben des Papalagi**  
(Papalagi: Europäer)

**RAHMENBEDINGUNGEN  
UND LERNFELDER****Rahmenbedingungen**

Altersstufe: 4. Klasse, VS  
Zeitraumen: Jahresprojekt

**Dramafähigkeiten**

- Einnehmen und Entwickeln verschiedener Rollen in den Geschichten
- Aufbau einer fiktiven Situation/eines fiktiven Schauplatzes durch den
- Gebrauch von: Bewegung, Stimme, Gestik, Zeichnung, Standbild, Diskussionen und Blickpunktwechsel

**Soziale Kompetenzen**

- Respektvoller Umgang mit Menschen aus einer anderen Kultur
- Anerkennen verschiedener Meinungen
- Die Bedeutung der Rolle des Einzelnen und der Gemeinschaft im Umgang mit der Umwelt

**Mögliche Lernbereiche**

- Überlegter Umgang mit Ressourcen
- Freundschaft, Gemeinschaft, Toleranz
- Bedeutung von Festen und Ritualen
- Möglichkeiten der Konfliktbewältigung
- Seinen eigenen Standpunkt vertreten und darstellen

**PRETEXT****Einstieg: Bewegungsimprovisation**

Musik wird eingespielt: verschiedene Rhythmen (schnell, langsam) - passend zu den Elementen Feuer, Wasser, Erde, Luft.

Die GM bewegen sich dazu frei im Raum.

**Den Raum erfahren – Standbilder**

Zuerst die GM einzeln im Raum gehen lassen, Platz finden, sich dort verwurzeln, Freeze.

**Erzählung**

*Du kommst zu einem Haus. Es ist ein besonderes Gebäude. Du betrachtest Türen, Fenster und das Baumaterial ganz genau. Du gehst in das Haus hinein und siehst dir die einzelnen Räume an.*

**Heißer Stuhl**

Die GM lösen sich aus den Standbildern. Einzelnen stellen sie sich dann vor der Gruppe auf (in ihr imaginäres Haus) und beschreiben „ihr Wohnhaus“. Anschließend werden Gruppen gebildet (ähnliches Baumaterial ist dabei ausschlaggebend; z. B. essbares Baumaterial)

**Arbeitsauftrag**

Zeichnet euer Haus oder einen Plan davon! Hebt hervor, was euer Haus so besonders wohnlich macht! Was ist außergewöhnlich an dem Gebäude? Später kommt ein besonderer Gast zu Besuch - wo wird er sich am wohlsten fühlen? Versucht gut zu argumentieren!

**LehrerIn in der Rolle**

Häuptling Tuijavi stellt sich vor. Er hat einen Übersetzer mitgebracht, denn er spricht nicht unsere Sprache.

Der Häuptling sucht eine Unterkunft für ein paar Tage und geht von Gruppe zu Gruppe um sich die Wohnungen vorstellen zu lassen.

Besonderheiten in den einzelnen Wohnungen:

- Eine Vase, die Frieden stiftet.
- Ein Platz in der Mitte des Hauses, an dem die Bewohner einander Geschichten vorlesen und tanzen.
- Ein Haus, worin den Menschen die Freundschaft untereinander am Wichtigsten ist.

**Erzählung**

*Tuijavi hat eine Botschaft für euch. Darin steht, was für ihn unbedingt notwendig ist, um sich wohl zu fühlen. Wie könnte diese Botschaft aussehen? Denk daran, Indianer haben eine besondere Form der Schrift - sie schreiben in Bildern.*

## **Botschaft**

Die GM verfassten Botschaften auf Papierrollen und stellen sie einander vor.  
Inhalte: Liebe, Freundschaft, Pflanzen, Tiere

## **Brainstorming: Meine Bedürfnisse**

Sammlung, was wir zum Leben brauchen - was uns wichtig ist. Vergleich anstellen: Bedürfnisse (Wohnen, Umwelt, Gemeinschaft) in Europa und in Amerika.

## **Buch lesen**

Einstieg mit einem Kinderbuch, deren Hauptperson Doris, ein Mädchen aus Europa, ist. Das Buch wird gemeinsam gelesen.

## **Charakterumriss**

Wie ist Doris? Was beschäftigt sie (Wünsche, Ängste ...)?

## **Forumtheater**

Szenen aus dem Leben von Doris nachspielen. Szenen durch Austausch der DarstellerInnen verändern.

Themen:

- Einsamkeit: Mutter hat keine Zeit.
- Streit: Schwierigkeiten in der Schule, Regeln werden nicht eingehalten.
- Angst: Doris bekämpft ihre Unsicherheit mit Süßigkeiten.
- Sehnsucht: Doris vermisst ihren Vater, der selten zu Hause ist, und die Freunde von früher.

Tuijavi ist während dieser Aktion „stiller Beobachter“.

Er ist betroffen von den Problemen der Europäer und reist nach Hause in sein Dorf, um den Mitgliedern seines Stammes von seinen Erlebnissen zu berichten.

## **VORBEREITUNGEN FÜR TUIJAVIS HEIMKEHR - EIN FEST IM DORF**

### **Soundtrack**

Jedes GM überlegt sich ein Geräusch (Körperinstrument).

Thema: Dschungel

### **Atmosphäre**

Thema: Tätigkeiten im Dorf

Jedes GM überlegt sich eine Rolle, eine Tätigkeit im Indianerdorf und stellt diese in einer Bewegung oder in Standbildern dar.

### **Masken**

Als Vorbereitung für das Fest für Tuijavi werden Kostüme aus Zeitungspapierrollen hergestellt.

## **Einleitung der Erzählung**

Die Ankunft Tuijavis.

Wenn der Häuptling zurückkehrt, setzt er sich immer in die Mitte des Dorfplatzes. Dann kommen alle Dorfbewohner und begrüßen ihn mit einem Tanz. Anschließend tritt absolute Stille ein und dann - dann wird er von seiner Reise erzählen.

Die GM tanzen einen Begrüßungstanz zu indianischer Musik.

(Tuijavi berichtet, was er gesehen hat.)

## **Erzählung**

*Die Menschen wohnen in großen Betonhütten und versuchen der Zeit hinterherzulaufen. Sie bezahlen mit rundem Metall, das ihnen sehr wichtig ist. Sie kennen oft die anderen „Dorfbewohner“ nicht und jeder schaut meist nur auf sich selbst. Außerdem gehen sie sehr achtlos mit der Umwelt um.*

## **Ausstellung**

Die Dorfbewohner Tuijavis sind betroffen. Sie wollen den Europäern helfen.

Sie bauen Gegenstände, Geschenke oder Zaubermittel für die Europäer.

Ideen:

- Tanz - der Fröhlichkeit verbreitet
- Tüte - aus Naturmaterialien - gegen Umweltverschmutzung
- Lied - zum Dank, an Feuer, Wasser, Erde und Luft
- Zaubertrank - damit die Menschen wieder lernen miteinander zu reden und keiner mehr einsam ist
- Geschichte vom Tauschen

Die Gruppen stellen ihre Arbeiten vor. Tuijavi würdigt jede Darbietung und jedes Geschenk und bringt einen Vorschlag:

## **Erzählung**

*Was, wenn wir das Mädchen Doris zu uns einladen? Sie soll einen Tag bei uns verbringen. Dann sieht sie, wie wir leben und kann es den Europäern weitergeben.*

## **EINE REISE INS LAND DER INDIANER**

### **Erzählung**

*Tuijavi reist nach Europa und sucht Doris. Eines Abends, als sie allein zu Hause ist, besucht er sie und sagt zu ihr: „Wir laden dich ein, einen Tag bei uns zu verbringen, damit du siehst wie wir leben, vielleicht entdeckst du einiges, was dir Freude bereitet und dir in deinem Land fehlt. Dann könntest du den Menschen in Europa helfen, indem du ihnen erzählst, was du gesehen und erlebt hast.“*

**Geräuschkulisse**

Jedes GM überlegt sich ein Geräusch zu einer Szene, die Doris bei den Indianern erleben könnte. Anschließend wird indianische Musik eingespielt und die Kinder suchen sich einen Platz im Raum, schließen die Augen und stellen sich vor, was Doris im Indianerdorf erlebt.

**Brief verfassen**

Jetzt darf jedes GM im Namen von Doris einem Freund einen Brief schreiben und darin von seinem Erlebnis erzählen.

Hier einige Ausschnitte aus den Briefen:

„... du glaubst mir vielleicht nicht, aber ich war wirklich in Amerika bei den Indianern. Ein Häuptling hat mich abgeholt ...“

„... ich habe einige indianische Wörter gelernt. Wenn wir uns das nächste Mal treffen, erzähl ich dir mehr davon ...“

„... die Indianerkinder haben mir den Urwald gezeigt. Ich habe viele seltsame und schöne Pflanzen gesehen ...“

„... stell dir vor, viele Indianer kaufen nicht mit Geld etwas, sondern sie tauschen ihre Waren aus ...“

„... die Indianer waren sehr freundlich. Wir haben einen Büffel erlegt. Dann haben wir gemeinsam gekocht und die ganze Nacht ein Fest gefeiert. Ich bin auch um das Lagerfeuer getanzt.“

„... als ich nach Hause kam, war meine Mama glücklich, aber auch wütend, weil sie nicht gewusst hat, wo ich bin ...“

**Überleitung zur Erzählung**

An jenem Tag, als Doris im Indianerdorf zu Besuch war, erzählte ihr Tuijavi während einer Fahrt im Kanu die Geschichte von zwei Inseln.

**Erzählung**

*Die zwei Inseln.*

*Es waren einmal zwei Inseln. Sie lagen in der Mitte des Ozeans, umgeben von wunderbar klarem Wasser. Die eine Insel hieß „grüne Insel“ und die andere Insel hieß „graue Insel“. Auf beiden Inseln befanden sich wunderbare Pflanzen, seltene Tiere, einige Hügel, weite Täler, klare Flüsse und Seen. Die ersten Siedler, die zur „grünen Insel“ kamen meinten:*

*„Wir müssen sehr sorgfältig und vorsichtig mit unserem Land umgehen und es pflegen, damit es so wundervoll bleibt wie es jetzt ist.“*

*Und die ersten Siedler, die zur „grauen Insel“ kamen meinten: „Wir müssen hier rasch viele Häuser und Fabriken bauen, um den Platz sinnvoll zu nutzen. Außerdem werden wir einige Freizeitparks errichten, um die Insel attraktiv für neue Siedler zu gestalten.“*

Zusammenfassung der Geschichte: Es geht darum, dass auf der „grauen Insel“ Infrastruktur aufgebaut wird. Geld und Wirtschaft, Erfolg und Industrialisierung stehen auf Kosten der Natur im Vordergrund. Auf der „grünen Insel“ leben die Siedler im Einklang mit der Natur. Jeder bewirtschaftet ein Stück Land und es wird nur soviel produziert, wie man eben zum Leben braucht.

Ablauf: Wie unterschiedlich entwickelt sich das Leben auf den beiden Inseln?

**Planzeichnen**

Die GM bilden zwei Gruppen:

- Bewohner der „grünen Insel“
- Bewohner der „grauen Insel“

Anschließend zeichnen sie einen Plan, wie „ihre Insel“ gestaltet ist.

Stichwörter: Wohnen, Bildung, Versorgung Kranker und Alter, Gemeinschaft, Transportmittel, Freizeit, Nahrung ...

**DAS FORSCHERTEAM ERKUNDET DAS LEBEN AUF DER INSEL****Expertentum: Die Forscherteams**

Anschließend stellt jede Gruppe ein „Forscherteam“ auf, das den Bewohnern der anderen/fremden Insel zehn Fragen stellen darf.

Zum Beispiel: „Was macht ihr mit Bewohnern, die gegen eine Regel verstoßen haben ...?“

Kurze Szenen anspielen/Improvisation zu folgenden Überschriften:

- Wie sieht ein Schultag der sechsjährigen Kinder aus?
- Welche Regierungsform herrscht auf der Insel?
- Was machen die Bewohner in ihrer Freizeit?

**Erzählung**

*Am Abend am Lagerfeuer erzählte Tuijavi Doris die Legende von zwei verfeindeten Indianerstämmen.*

**DIE ZWEI INDIANERDÖRFER****Duell mit den Holzstäben**

Material: 2 Holzstäbe (ca. 1 m lang), Stehkreis, je zwei GM in der Mitte.

Kampf in einem geschützten Rahmen, nach klaren Regeln. Aufeinander zugehen, einer schlägt auf den Holzstab des Partners und hält den Stab senkrecht - der andere wehrt ab und hält den Stab dabei waagrecht.

Regel: Kampf in Zeitlupe, rhythmischer Wechsel, Augenkontakt, Schrittstellung.

## **Im Indianerdorf**

Material: Plakate, Stifte, blaues Tuch (Fluss), Kästen (Berge), 2 Holzstäbe (Speere)

## **Belebte Standbilder**

Sammlung zu: „Ein Indianer ist ...“

Gruppenarbeit: Den begonnenen Satz beenden - mehrere Möglichkeiten finden.

Zum Beispiel: „Ein Indianer ist ein Jäger.“

Oder: „Ein Indianer ist tapfer.“

Die Gruppen stellen ihre Sätze vor. Nun wählt jedes GM einen Satz aus und überlegt sich eine Bewegung oder ein Standbild dazu. Präsentation im Kreis.

## **Erzählung**

*Vor langer Zeit lebten einmal zwischen hohen Bergen im Norden Amerikas zwei Indianerstämme. Ein Fluss lag in der Mitte und war das Symbol für die Grenze. Die beiden Stämme waren seit Jahren verfeindet und immer wieder hörte man von blutigen und brutalen Überfällen. Eines Tages beschloss man, von jedem Dorf den besten und tapfersten Krieger zu einem entscheidenden Kampf am Ufer des Flusses auszusenden. Sie sollten den Kampf zwischen den Stämmen ein für allemal klären.*

## **Diskussion**

Wie werden die Krieger in den einzelnen Dörfern ausgewählt? Wie sollen sie ihr Können unter Beweis stellen? Welche Proben müssen sie bestehen? Die Gruppe wird in zwei „Stämme“ geteilt (die GM geben ihrem Stamm einen passenden Namen) und jede Gruppe wählt den „besten“ Krieger.

Die beiden Krieger stellen sich gegenüber an den Ufern des Flusses auf.

## **Innerer Monolog**

Die Gruppe versucht sich in die Person hineinzuversetzen. Freiwillige treten hinter die Person (Krieger) und sprechen ihre Gedanken aus.

## **Erzählung**

Der/die LehrerIn stellt sich bei den Dialogen zu den stummen Darstellern und gibt ihnen eine Stimme.

*Beim ersten Trommelschlag am Morgen begann der Kampf. Jeder zeigte sein Bestes in der Kampfkunst mit dem Speer. Sie kämpften den ganzen Tag ohne Pause. Einmal dachte man, der eine, dann wieder der andere würde siegen. Doch bis zum Einbruch der Nacht blieb der Kampf, den die Bewohner von den naheliegenden Dörfern aus angespannt beobachtet hatten, unentschieden.*

*Erschöpft entzündeten beide Krieger für sich ein Lagerfeuer, ohne dabei den anderen auch nur eine Sekunde aus den Augen zu lassen. Schließlich saßen sie einander, wachsam und schweigend, Auge in Auge gegenüber. Sie wussten, am nächsten Tag, beim ersten Trommelschlag würde es wieder weitergehen - so lange bis eine Entscheidung fiel. Nach einer Weile fragte der eine Krieger: „Warum kämpfst du?“ Dieser antwortete: „Damit ich meinen Kindern und Enkelkindern von meinen Heldentaten erzählen kann, damit sie stolz sein können auf ihren Vater. Wenn ich einmal alt bin ...“ „Und warum kämpfst du?“ fragte er nun sein Gegenüber. Auch dieser antwortete in ähnlichen Worten. Und so kam es, dass sie sich die ganze Nacht lang Geschichten über Heldentaten erzählten, die sie selbst erlebt oder die sie einmal gehört hatten. So erfuhren sie viel voneinander. Schließlich stellte jener Krieger, der das Gespräch begonnen hatte, fest: „Weißt du, es wird gesagt, dass wenn du jemandem wirklich zuhörst, du ihn nicht verletzen kannst. Denn dann bist du deinem Gegenüber von Mensch zu Mensch begegnet. Dann vergisst man, warum ein Kampf überhaupt begonnen hat.“ Da ertönte der erste Trommelschlag. Die beiden Krieger standen auf. Sie standen einander mit dem Speer, wie am Tag zuvor, Auge in Auge gegenüber.*

## **Reportage**

Die Dorfbewohner beobachten die Szene angespannt und reagieren heftig (kurzes Anspielen). Die Bewohner/Menschen aus dem Umfeld nehmen Stellung zur Handlung. Freeze. Ein Reporter interviewt die Standbilder.

Schließlich geben sich die beiden Krieger respektvoll die Hand, drehen sich um und jeder geht auf sein Dorf zu.

## **Diskussion**

Wie werden die Dorfbewohner reagieren? Wie reagiert die Mutter des Kriegers und seine Familie? Wie reagieren die anderen Krieger und der Häuptling, der ihn auserwählt hatte?

## **West Side Story**

Zwei Reihen stehen sich gegenüber.

Je eine Gruppe treibt die andere Gruppe mit einem Geräusch und einer Bewegung rückwärts zur anderen Seite des Raumes - Wechsel.

**Standbilder zu der Kampfszene**

Partnerübung: Der/die LehrerIn klatscht sechsmal zum Wechsel des Standbildes, die Partner bewegen sich abwechselnd.

- Erster Schlag
- Erster Fehler
- Zweiter Schlag
- Erste Wunde
- Letzter Schlag des Tages
- Blick zum Schluss des Tages

**Rückblick auf die Schlusszene am Fluss**

Beide Krieger stellen sich nochmals auf. Die Dorfbewohner werden aufgefordert, zu den stummen Darstellern zu gehen und ihnen Stimmen zu geben oder ihre Gedanken auszusprechen.

**Abschlusspräsentation**

Die GM gestalten Plakate als Kulissen für die beiden Schauplätze.

**Einstimmung**

Ein GM erlebt das Leben in zwei sehr unterschiedlichen Ländern und ihren Kulturen. Die Themen Zeit, Wohnen, Essen, Freizeit und Liebe werden behandelt. Das GM wechselt von Szene zu Szene den Schauplatz (Amerika - Europa) und beobachtet die Menschen und das Geschehen.

**Schluss**

- Jedes GM geht in eine Freezeposition aus dem Ablauf des Dramas. Einzeln nennen sie dann einen Satz oder führen eine kurze Bewegung aus, die zu ihrer Szene passt (nach dem Prinzip: „Marking the moment“)
- Anschließend wird Musik eingespielt.
- Die ganze Gruppe beginnt sich frei zu bewegen und reicht einander Freundschaftsfedern (Material: bunte Federn in den Regenbogenfarben) wenn sie sich begegnen - ständiges Austauschen der Federn.

**ICH GEHE FORT**

von Radka Svobodová, Hana Kasiková,  
Herwig Greschonig  
Wien, 2000

**Einstieg - Der Brief**

Ein Brief wird vorgelesen. Ein Junge schreibt: *Ich gehe fort. Ich kann nicht mehr hier bleiben. Nie mehr werde ich diesen Platz mein Heim nennen. Sucht mich nicht. Ich laufe nicht davon - ich gehe.*

**Gespräch**

Wer kann diesen Brief geschrieben haben? Warum? Wann? Diskussion und Beratung.

**Mutter & Vater**

Paarimprovisation: Die Mutter hat den Brief gefunden und setzt den Vater davon in Kenntnis. Aus dem Spiel soll herauskommen, aus welcher Familiensituation der Junge seinen Entschluss gefasst haben könnte. Zur Weiterarbeit wird eine „Familie“ ausgewählt.

**Spiel - Themen: Beziehungen**

Jedes GM bekommt eine Nummer. Ein Thema wird vorgegeben.

Die GM ordnen sich nach ihrer Nummerierung einem wachsenden Standbild zu. Hat sich das GM mit der letzten Nummer eingeordnet, löst sich das GM mit der ersten Nummer wieder aus dem Standbild und ordnet sich neu zu. Bei der Zuordnung nennt jedes GM laut seine Nummer. Drei Wiederholungen, drei völlig verschiedene Bilder entstehen.

**Situationen I**

Improvisationen über die Familiensituationen mit Standbildern.

Arbeitsaufträge an Kleingruppen:

- Normaler Abend in der Familie
- Geburtstag des Jungen
- Weihnachten
- Ferien

*Technik: vorbereitete Improvisation, Standbild und Belebung, Gedankenübermittlung*

**Situationen II**

Die gezeigten Situationen werden für verschiedene Genres adaptiert und wiederholt. Genres: Ballett, Oper, Pantomime, Werbespot, Kriminalfilm ...