

TEAM TAM TAM PRESENTS:



TEMPLE GRANDIN

DAS MÄDCHEN AUF DEM MARS

Ein Kinderstück
mit Sibylle Aeberli,
Annina Polivka und
Kati Rickenbach

Regie: Barbara Weber



Vermittlungsdossier

März 2023

TEAM TAM TAM PRESENTS:

TEMPLE GRANDIN

DAS MÄDCHEN AUF DEM MARS



www.teamtamtam.ch
www.transit-productions.ch

Kontakt:

Team Tam Tam
Schipfe 53
8001 Zürich
yeah@transit-productions.ch
Barbara Weber

Website:

www.teamtamtam.ch



**«Die Welt braucht alle Arten
des Denkens - und diese sollten
zusammenarbeiten.»**

(Temple Grandin in TED Talk 2013, «The World
Needs All Kinds Of Minds»)



TEMPLE GRANDIN

DAS MÄDCHEN AUF DEM MARS



www.teamtamtam.ch
www.transit-productions.ch

Informationen zum Stück

ein Kinderstück für 6+ Jahre

«Temple Grandin – Das Mädchen auf dem Mars» ist eine abenteuerliche Reise in die faszinierende Welt der autistischen US- amerikanischen Tierwissenschaftlerin.

Die Musikerin Sibylle Aeberli (*1962), Comiczeichnerin Kati Rickenbach (*1980), Schauspielerin Annina Polivka (*1992) und Regisseurin Barbara Weber (*1975) entwerfen gemeinsam ein multiperspektivisches Biopic. Mit Musik, Schauspiel und Livecomic erzählen die vier Künstlerinnen aus unterschiedlichen Generationen vom eigenwilligen Lebensweg einer autistischen Frau. Die Biografie von Temple Grandin ist sowohl für Kinder und Jugendliche als auch für Erwachsene gleichermassen inspirierend und ermutigend.

Die Diversität unserer Gesellschaft und all ihrer Mitglieder wird in unserem Stück gefeiert, in der Hoffnung, dass dies auch gesellschaftlich mehr und mehr stattfindet. Das Stück ist ein Plädoyer für die Individualität. Anderssein ist nicht falsch, ist nicht die Abweichung von der Norm. Es gibt unterschiedliche Formen von Wahrnehmung und Intelligenz, die Wirklichkeit ist nicht für alle dieselbe. Oder in anderen, Temple Grandins Worten: «Die Welt braucht alle Arten des Denkens». Eine empowernde Erfolgsgeschichte für alle!

Heidi Haas begleitet die Produktion als Access Consultant und Expertin Autismus.

Stückdauer:

ca. 60 Minuten

Produktion:

Transit Productions, Schipfe 53, 8001 Zürich

Diffusion:

Sarah Schoch, 079 196 48 11

Koproduktion:

Theater Stadelhofen, Bühnen Aarau

Kontakt:

Barbara Weber

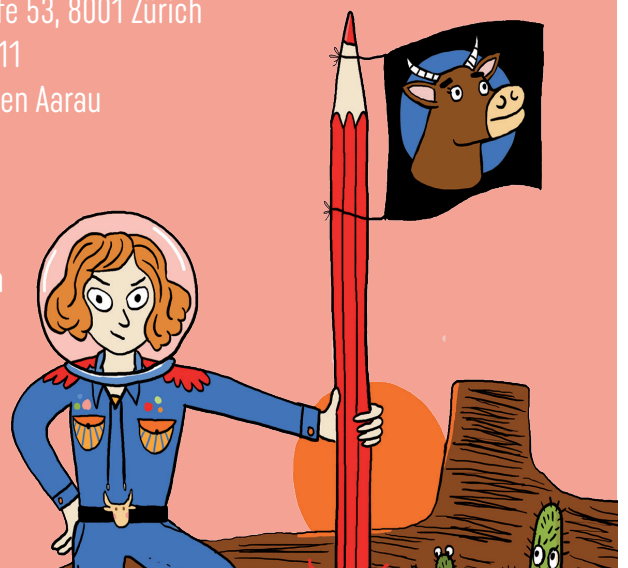
barbara.weber1@icloud.com

076 507 79 29

Sarah Schoch

sarah.schoch@bluewin.ch

079 196 48 11



TEMPLE GRANDIN

DAS MÄDCHEN AUF DEM MARS



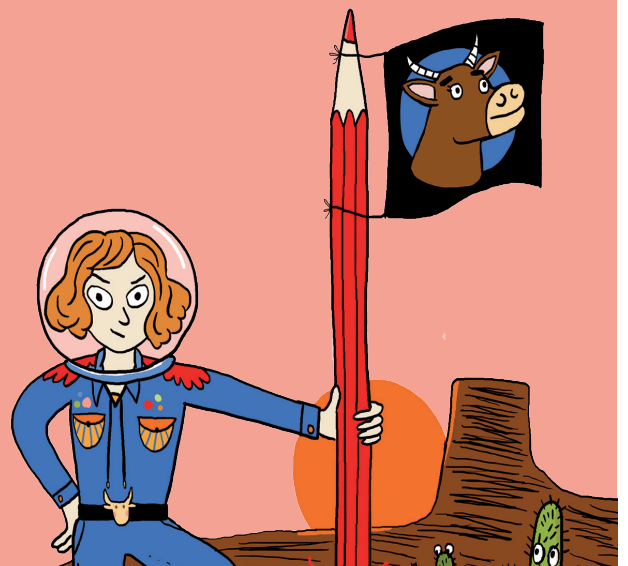
Zitate / Feedback

Ellen Girod, Journalistin:

„Grosse Empfehlung! Es geht um ein autistisches Mädchen, das trotz allem Tierforscherin wurde und sich bei den misogynen Cowboys durchsetzte. Worte wie „neurotypisch“ und „neurodivers“ werden ganz entspannt und kindgerecht erklärt, ich hab an manchen Stellen leise geweint, meine Kinder an manchen laut mitgeklatscht.“

Dorothee Leisinger, Lehrerin:

„Herzlichen Dank für das wunderbare Theatererlebnis heute Morgen! Es war spürbar, wie unsere Kinder sich von der Geschichte berühren liessen- gerade jene mit Autismus. Einer meinte: Das war das schönste Theater! Auch ich selber bin begeistert ab der kreativen Umsetzung und den stimmigen Einblicken ins Innenleben von einem autistischen Menschen.“



TEMPLE GRANDIN

DAS MÄDCHEN AUF DEM MARS



www.teamtamtam.ch
www.transit-productions.ch

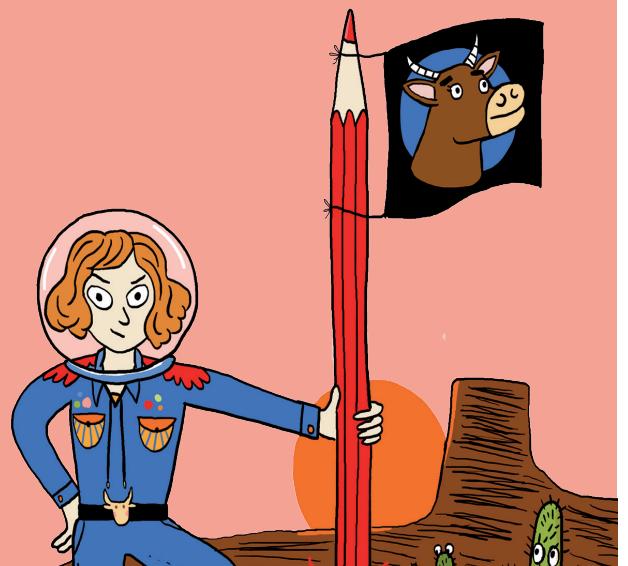
Wer ist Temple Grandin?

Dr. Temple Grandin ist eine amerikanische Professorin für Tierwissenschaften und eine prominente Verfechterin einer humanen Behandlung von Tieren, insbesondere von Nutztieren. Sie wurde 1947 in Boston, Massachusetts, geboren und in jungen Jahren mit Autismus diagnostiziert. Sie hat einen Bachelor-Abschluss in Psychologie, einen Master-Abschluss in Tierwissenschaften und einen Dokortitel in Tierwissenschaften an der University of Illinois in Urbana-Champaign.



Dr. Grandin hat sich in ihrer Arbeit auf die Verbesserung des Wohlergehens von Tieren in der Lebensmittelindustrie konzentriert. Am bekanntesten ist sie für ihre innovativen Entwürfe von Einrichtungen für die Tierhaltung, die den Stress für die Tiere während der Handhabung und des Transports verringern. Ihre Entwürfe wurden in vielen Einrichtungen auf der ganzen Welt umgesetzt, was zu einer erheblichen Verbesserung des Tierschutzes führte.

Dr. Grandin ist auch eine prominente Fürsprecherin für Menschen mit Autismus. Sie hat mehrere Bücher zu diesem Thema geschrieben, darunter „Thinking in Pictures“ (Denken in Bildern), in dem sie ihre Erfahrungen mit Autismus beschreibt und wie diese ihr Leben und ihre Arbeit geprägt haben. Ihre Arbeit als Fürsprecherin hat dazu beigetragen, das Bewusstsein und das Verständnis für Autismus zu erhöhen, und hat viele Menschen mit Autismus dazu inspiriert, ihre eigenen Leidenschaften und Karrieren zu verfolgen.



TEMPLE GRANDIN

DAS MÄDCHEN AUF DEM MARS



Das Mädchen auf dem Mars (und wieso ist sie auf dem Mars?)

Temple spricht nicht.

Temple ist wütend.

Temple mag keine Berührungen.

Temple ist lustig.

Temple denkt in Bildern.

Temple liebt Tiere.

Temple kann sich alles merken.

«Wenn du deine Suppe nicht sofort isst, lasse ich eine Papiertüte zerplatzen!>> Diese Drohung der Mutter wirkt, denn Temple Grandin reagiert wie viele Autist:innen sehr sensibel auf akustische und sensorische Reize. Was für ein Leben erwartet ein Kind, das bis zum dritten Lebensjahr kein Wort spricht, niemanden anschaut, sich stundenlang stoisch auf eine Einzelheit konzentrieren kann und dabei nicht ansprechbar ist, bei jeder Berührung laut aufkreischt und unter entsetzlichen Wutausbrüchen leidet?

Temple's Diagnose «Autismus», galt lange als Erkrankung und wurde erst in den 1940er Jahren beschrieben. In den Augen der Gesellschaft hätte sie in ein Heim für Verhaltensauffällige gehört. Doch ihre Mutter, die damals 22-jährige Eustacia Cutler, widersetzt sich dem ärztlichen Befund, den gesellschaftlichen Konventionen und ihrem Ehemann, der Temple schnellstmöglich in eine psychiatrische Einrichtung einweisen lassen will. Sie erkennt die Stärken ihrer ältesten Tochter und fördert Temple intensiv.

Temple Grandin nimmt die Welt auf vollkommen andere Art und Weise wahr als die meisten Menschen. Ihr Hirn funktioniert, laut Temple, wie ein Supercomputer, der in Bildern statt in Worten denkt. Die verbale Sprache und das Sozialverhalten muss sie mühevoll erlernen, doch ihr gesamtes Verhalten in der Kindheit wirkt auf die Meisten bizarr. Sie wird gemobbt, schlägt andere Kinder und wird von allen Schulen geworfen. Die Ehe der Eltern zerbricht, die Familie fällt auseinander. In einem Internat für Kinder mit Lernbehinderungen trifft Temple endlich auf Menschen, die so sind wie sie. An der Schule, umgeben von Natur, von Pferden und Kühen, fühlt sich Temple sicher und schliesst Freundschaften.

Den Sommer verbringt Temple auf der Rinderfarm ihrer Tante in Arizona. Dort bemerkt Temple, dass sie eine starke Empathie für Rinder empfindet. Noch nie hat sie sich jemandem so nahe gefühlt. Es ist, als ob sie instinktiv versteht, wie Rinder denken. Temple hat ihren sechsten tierischen Sinn entdeckt. Ihr intuitives Verständnis verschafft ihr Zugang zur Gefühlswelt von Tieren und motiviert sie, sich mit deren Verhaltensweisen auseinanderzusetzen. Sie beschliesst Forscherin zu werden, studiert schliesslich experimentelle Psychologie, erlangt ihren Dokortitel in Tierpsychologie und ist heute eine führende Expertin für die Verhaltenspsychologie von Nutztieren. Als Pionierin der Autismus-Aufklärung beschreibt sie in ihren Bestsellern als erste den Autismus aus einer Innenperspektive und hilft so anderen Menschen, Autismus besser zu verstehen.

Was als «Hirnschaden» diagnostiziert wurde, entwickelte sich bei Temple durch spezifische und intensive Förderung zu einem aussergewöhnlichen Talent und brachte sie 2010 sogar auf die Liste der einflussreichsten Menschen der Welt des Time Magazine. Ihre Lebensgeschichte ist derart ermutigend, dass man sie nicht besser erfinden könnte. Eine empowernde Erfolgsgeschichte für alle!

TEMPLE GRANDIN

DAS MÄDCHEN AUF DEM MARS



Hinweis für Lehrpersonen in Bezug auf das Thema Autismus

Die Geschichte und das Leben von Temple Grandin sind stark durch ihren Autismus geprägt. Kinder mögen sich fragen, was denn Autismus ist. Autismus ist lediglich eine Form von Neurodivergenz; das Gehirn verarbeitet Informationen anders als erwartet. Typischerweise sind vor allem die Bereiche Sensorik und Kommunikation bei autistischen Menschen anders geprägt; Autismus ist jedoch ein breites Spektrum und der Förderbedarf entsprechend vielseitig und divers. In der autistischen Gemeinschaft wird daher oft folgender Satz verwendet „Wenn du eine autistische Person kennst, kennst du EINE autistische Person.“ In diesem Sinne ist auch Temple Grandin nur eine von vielen autistischen Perspektiven.

Bis heute werden vorwiegend nicht-autistische Personen als Experte*innen im Bereich Autismus angesehen z.B. Heil- und Sonderpädagog*innen, Psychiater*innen, Eltern etc. So finden sich auch viele gut gemeinte Anleitungen und Tipps zum Umgang mit autistischen Menschen. Diese können teilweise hilfreich sein, aber auch die Stigmatisierung und Stereotypen verstärken. Autismus wird vor allem aufgrund von Normverständnissen stigmatisiert, entsprechend muss eine Destigmatisierung eben diese hinterfragen. So sind auch die vorliegenden Aktivitäten darauf fokussiert sind, den Kindern spielerisch Zugang zu sensorischen Erlebnissen und Auseinandersetzungen mit Diversität und Denkprozessen zu ermöglichen und Normverständnisse zu hinterfragen.

«Die Welt braucht alle Arten des Denkens» – eine Vorbereitung auf das Theaterstück

Eines der einzigartigen Merkmale von Temple's Denken ist, dass sie in Bildern denkt. Das bedeutet, dass sie sich die Dinge in ihrem Kopf sehr detailliert und anschaulich vorstellen kann. Wenn sie zum Beispiel an eine Kuh denkt, kann sie jedes Detail ihrer Anatomie und ihres Verhaltens sehen, fast so, als ob sie ein Foto oder ein Video ansehen würde. Diese Fähigkeit hat sich bei ihrer Arbeit mit Tieren als sehr hilfreich erwiesen, da sie in der Lage ist, deren Perspektive und Bedürfnisse auf eine Art und Weise zu verstehen, die andere vielleicht nicht haben.

Temple hat auch über ihre Erfahrungen mit der Verarbeitung von Sinneseindrücken gesprochen. Sie hat beschrieben, wie bestimmte Geräusche, Texturen oder Gerüche für sie überwältigend oder unangenehm sein können, und wie sie Bewältigungsstrategien entwickelt hat, um mit diesen Empfindlichkeiten umzugehen. So trägt sie zum Beispiel Kopfhörer mit Geräuschunterdrückung, um die Auswirkungen lauter Geräusche zu reduzieren.

Temple's Arbeit als Fürsprecherin hat wesentlich dazu beigetragen, das Bewusstsein für Autismus zu schärfen und Akzeptanz und Verständnis zu fördern. Sie hat betont, wie wichtig es ist, Unterschiede zu akzeptieren und die Stärken von neurodiversen Menschen zu erkennen. Sie hat auch die Notwendigkeit von Anpassungen und Unterstützung für Menschen mit Autismus hervorgehoben, wie z. B. die Bereitstellung ruhiger Räume für sensorische Pausen oder die Verwendung visueller Hilfsmittel zur Verbesserung der Kommunikation.

Insgesamt bietet Temple's Arbeit eine wertvolle Perspektive auf Autismus und die einzigartigen Stärken und Herausforderungen, die Menschen mit Autismus erleben können. Indem wir diese Unterschiede verstehen und wertschätzen, können wir eine integrativere und unterstützende Gesellschaft für alle Menschen schaffen.



Denken in Bildern

Durch Anstösse auf die visuelle Interpretation eines Theamas, können die Schüler:innen erkennen, dass wir alle anders Denken und Bilder anders wahrnehmen und interpretieren. Die Akzeptanz vom «Anders denken» wird durch das Erkennen und diskutieren dieser Unterschiede gefördert.

Aufgabe 1 – Schüler:innen reagieren auf einen Input mit kreativem Output:

- Schüler:innen bekommen ein Stichwort: z.B VOGEL
- Schüler:innen wählen durch schreiben, zeichnen, basteln oder schreiben wie Sie das Stichwort VOGEL für sich verstehen.
- Der Output soll danach verglichen und diskutiert werden.

Beim Vergleich danach wird sich voraussichtlich zeigen, dass jedes Kind seine eigene Art hat einen Vogel zu interpretieren. Die Schüler:innen können die verschiedenen Vögel der anderen betrachten und Unterschiede zu ihrem Werk sehen. Manche Verbindungen sind eventuell nicht gleich offensichtlich auf das Stichwort «VOGEL» zurückzuführen und brauchen weitere Erklärung, die in der Gruppe diskutiert werden können. Wichtig ist: Nichts ist falsch. Schüler:innen könnten eventuell auch aussuchen, ob sie lieber alleine an ihrem Vogelprojekt, zu zweit oder in Kleingruppen an einem Vogel arbeiten möchten.

Aufgabe 2 – Schüler:innen klassieren Unterkategorien eines Stichwortes:

- Schüler:innen bekommen ein Stichwort: z.B VOGEL
- Zum Stichwort VOGEL, bekommen Sie Unterkategorien: z.B SPATZ, PINGUIN, RABE, SCHWAN, ENTE, HUHN, STRAUSS... (Als Bilderkarten)
- Schüler:innen sollen in Gruppen die Unterkategorien nach «Welcher ist der vogeligste Vogel?» klassieren.

Die Schüler:innen diskutieren die verschiedenen Lösungsansätze in der Gruppe. Danach können die verschiedenen Ansätze und Meinungen im Plenum diskutiert werden.

Aufgabe 3 – Bilder mit Materialien nachlegen:

- Eine Gruppe von Schüler:innen bekommt eine Box mit unterschiedlichen Materialien (z.B Bauklötze, Schnürsenkel, Blätter, Steine, Falschendeckel ect.)
- Jede Gruppe bekommt ein Bild als Vorlage (z.B Eine Landschaft mit einem Haus) Die anderen Gruppen kennen das jeweilige Bild der anderen nicht.
- Die Schüler:innen sollen in der Gruppe mit den Materialien die Bildvorlage nachlegen oder nachstellen.
- Zum Schluss sollen die mit den Materialien reproduzierten Bilder jeder Gruppe in Form einer kleinen Vernissage begutachtet werden und die Bildvorlagen den reproduzierten Bildern zugeteilt werden

Je nach Bildvorlage und je nach den zur Verfügung gestellten Materialien ist das Lösen der Aufgabe gar nicht mal so einfach, denn es erfordert kreative Ideen und Abstraktionsvermögen. Wenn alle Spielenden mit ihren Kreationen zufrieden sind, folgt das gegenseitige Erraten mit Punktevergabe. Anschließend wird durchgetauscht, sodass jeder jedes Material-Set einmal ausprobieren kann. Die Aufgabe kann als Gruppen vs Gruppen oder Einzelspieler*innen vs Einzelspieler*innen gespielt werden. Alternativ wäre es auch denkbar, dass mehrere Gruppen alles das gleiche Bild nachkreieren mit ihren Materialien, so gibt es zwar kein Ratespiel, aber einen sehr deutlichen Vergleich, wie sowohl andere Leute, als auch andere Materialien die Kommunikation beeinflussen).

TEMPLE GRANDIN

DAS MÄDCHEN AUF DEM MARS



Sensorik

Durch sensorische Aktivitäten und Spiele kann jedes Kind selber erforschen wie es einen sensorischen Input erkennt und verarbeitet. In der Gruppe können die unterschiedlichen Erfahrungen geteilt und diskutiert werden.

Aufgabe 1 – Sinne Erforschen:

- Schüler:innen bekommen Sinneskästen, die mit Materialien wie Reis, Sand, Perlen, Rasierschaum usw. gefüllt sind
- Schüler:innen diskutieren was sie als angenehm oder vielleicht nicht angenehm empfinden
- Im Plenum werden die unterschiedlichen Meinungen diskutiert

Aufgabe 2 – Formen Tasten:

- Schüler:innen ertasten blind Guetzliformen und erraten nur durch Das ertasten die Formen

Aufgabe 3 – Musik:

- Es wird Musik abgespielt zuerst leise, dann progressiv lauter

Im Plenum diskutieren: Ab welcher Lautstärke hören wir etwas? Ab wann stören wir uns daran? Welche Stimmen der Instrumente nehmen wir am bewussten wahr?

im Mund, Barfuss in der Natur gehen, mit Geräuschen und Musik experimentieren (ab welcher Lautstärke hören wir etwas? Welche Instrumente können wir heraushören? Welche Stimmen?), Fidget toys bewerten (was fühlt sich gut an, was nicht?), Selber sensory toys basteln z.B. Sensory bottles oder Slime.

Aufgabe 4 – Sensorischer Spaziergang:

- Schüler:innen sind in zweier Teams aufgeteilt
- Eine Person hat die Augen verbunden und ist Barfuss, die andere führt
- Die Schüler:inn mit verbundenen Augen geht Barfuss auf Asphalt, auf dem Gras usw.

Die zweier Teams diskutieren nach der Aufgabe ihre Eindrücke.



EXTRA Aufgabe – Slime selber herstellen!

Zutaten für den perfekten Slime

- Flüssiger Bastelkleber (wasserlöslich und lösemittelfrei, muss PVA enthalten)
- Flüssigwaschmittel
- Lebensmittelfarbe (+ Glitzer oder Perlen ect.)
- evtl. etwas Kontaktlinsenflüssigkeit

Schritt 1

Füllen Sie als erstes den Bastelkleber in eine Schüssel. Wenn Sie durchsichtigen Schleim möchten, sollten Sie transparenten Kleber verwenden. Ansonsten eignet sich auch der weisse Klebstoff gut. Für eine handgrosse Portion Slime reicht eine normale Tube Kleber (ca. 125ml). Manche geben noch etwas warmes Wasser zum Kleber hinzu, damit er flüssiger wird.

Schritt 2

Nun kommt das Waschmittel hinzu. Beginnen Sie mit circa 2 Millilitern, am besten nehmen Sie eine Dosierkappe zu Hilfe. Das richtige Verhältnis kommt auf das Waschmittel und Ihre Vorlieben an. In der Regel gilt: Je mehr Waschmittel, desto weniger zäh und desto weicher wird der Schleim. Wenn Sie ein farbiges Waschmittel verwenden, erhält der Schleim bereits eine Farbe. Sie können aber auch ebenso gut Lebensmittelfarbe zugeben.

Achtung: Nicht jedes Waschmittel reagiert wie gewünscht mit jedem Kleber und umgekehrt.

Schritt 3

Das sind bereits die Basiszutaten für den Slime. Nun müssen Sie solange umrühren, bis ein Klumpen entsteht. Diesen kneten Sie anschliessend mit den Händen, bis er die richtige Konsistenz hat. Fertig ist der Slime, wenn er nicht mehr klebt. Wenn der Slime sich nicht richtig bindet und verklebt, geben Sie noch ein wenig Waschmittel dazu oder ein wenig Kontaktlinsenflüssigkeit.

Tipp: Wenn Sie den Schleim aufbewahren möchten, sollten Sie ihn in ein luftdichtes Gefäss, wie zum Beispiel eine Tupperware, packen.

TEMPLE GRANDIN

DAS MÄDCHEN AUF DEM MARS



Wie verhalten wir uns bei einem Theaterbesuch?

Die Aufführungen des Stücks finden als so genannte „Relaxed Performances“ statt. Kinder müssen hier also nicht stillsitzen (und Erwachsene auch nicht), sondern dürfen sich frei bewegen, so wie es für sie stimmt. Der Raum kann zu jeder Zeit verlassen und auch wieder betreten werden und ist stets leicht beleuchtet.

Weitere Ressourcen

Flyer für Kinder / autistische Geschwister oder Freund:innen https://www.autismus.de/fileadmin/WAS_IST_AUTISMUS/Themenspezifische_Flyer/Information_fuer_Geschwister.pdf

Kinderbuch «Das Mädchen, das in Bildern dachte»

<https://www.orellfuessli.ch/shop/home/artikeldetails/A1058475800>

Spiel des Jahres 2020 «Pictures»

<https://www.spiel-des-jahres.de/spiele/pictures/>

