

# Theaterpädagogische Begleitmappe



## Kontakt:

**Mariann Keist**  
**Schöntalstr.28**  
**8486 Rikon**  
**Tel: 077 421 91 55**  
**lamarie@gmx.ch**

## Hier findest du...

<b>ÜBER DAS THEATERSTÜCK</b>	<b>3</b>
<b>GUT ZU WISSEN – ÜBER DAS FIGURENTHEATER MATOU</b>	<b>4</b>
<b>GUT ZU WISSEN – GRUSELSPASS MIT GESCHICHTE</b>	<b>5</b>
<b>GUT ZU WISSEN – ANGST IST EIN WICHTIGES GEFÜHL</b>	<b>6</b>
<b>WÖRTERKNUDELNUDEL – FÜR DAVOR, DANACH ODER IRGENDWANN ...</b>	<b>7</b>
<b>WORTSCHATZKISTE – «DU GASCH MIR UF DE GEIST!»</b>	<b>8</b>
<b>LABYRINTH – STREICHELPONYS STUNDE</b>	<b>9</b>
<b>MALEN – MEINE EIGENE GEISTERBAHN</b>	<b>10</b>
<b>IDENTITÄT – NIEMAND IST SO EINZIGARTIG WIE DU!</b>	<b>11</b>
<b>BASTELN – DEIN MONSTERMÄSSIGE STÄRKEN SCHNIPP SCHNAPP</b>	<b>12</b>
<b>BEWERBUNGSSCHREIBEN – «GEIST GESUCHT! AB SOFORT!»</b>	<b>13</b>
<b>GEDANKENEXPERIMENT – WENN WIR ALLE GLEICH WÄREN, WAS DANN?</b>	<b>14</b>
<b>BASTELN – MONSTERMASKE (KOPIERVORLAGE)</b>	<b>15</b>
<b>BASTELN – GLIEDERSKELETT (KOPIERVORLAGE)</b>	<b>16</b>
<b>THEATERSPIELE – FÜR DAVOR ODER DANACH ODER IRGENDWANN</b>	<b>17</b>
<b>ERINNERN - FÜR DANACH ...</b>	<b>18</b>
<b>ERINNERN – EINE THEATERSZENE ZEICHNEN ODER MALEN</b>	<b>19</b>



## Über das Theaterstück

---

### Geisterbahn

„Geist gesucht, ab sofort!“ – In der Geisterbahn ist eine Stelle ausgeschrieben und es meldet sich ... ein Zwergpony! Es ist aus dem Streichelzoo ausgebüxt und will etwas Neues erleben. Die Geisterbahn-Besitzerin ist etwas skeptisch, denn besonders gruselig sieht das Pony nicht aus, eher süß, es ist ja noch nicht einmal ein Geist. Doch weil sich sonst niemand auf das Inserat gemeldet hat, bleibt ihr nichts anderes übrig, als es mit dem Pony zu versuchen. Die Vampire, Klapperskelette und sonstigen Schreckgestalten der Geisterbahn sind alles andere als begeistert vom neuen Teammitglied. Ein Streichelpony? Und wen soll das erschrecken?

«Pah! Ich bin das Pony des Grauens!» sagt es selbstbewusst, und tatsächlich steckt es voller Überraschungen, die alles andere als flauschig sind. Und als der Besitzer des Streichelzoos eines Tages vor der Geisterbahn steht und SOFORT sein Pony zurückhaben will, wollen die Gespenster es um keinen Preis wieder hergeben. Gemeinsam hecken sie einen Plan aus



**Für Mutige ab 5 Jahren / Mundart / 45 min**

**Figuren:** Mariann Keist **Spiel:** Felicia Sutter / Mariann Keist

**Bühne:** Lukas Stucki **Musik:** Reto Ammann **Regie:** Lukas Roth

## Gut zu wissen – über das Figurentheater matou



Das Figurentheater Matou wurde 2017 von Mariann Keist (Spielerin) und Reto Ammann (Musiker) gegründet.

Kontakt Mariann Keist, Schöntalstr.28 8486 Rikon [www.figurentheater-matou.com](http://www.figurentheater-matou.com)



**Mariann Keist** (Spiel/Figurenbau) aufgewachsen in Reiden, ist seit 2004 Figurenspielerin bei den Tösstaler Marionetten.

Sie schnupperte jahrelang Zirkusluft und arbeitet nebenbei mit dem 'Cirque de loin', (Kostüme, Bühnenküche, Schauspiel 2013), für Casinotheater Winterthur (Kostüme, Requisiten) und als Familienfrau.



**Felicia Sutter** (Spiel/Konzept) ist hauptsächlich im Kanton Zürich aufgewachsen und arbeitet als Schauspielerin und Theaterpädagogin.

Sie ist Mitglied der rollenden Theaterwerkstatt Fahr.werk. Ö!, der Compagnie Putzfrau Luise & des Forumtheaters Le Caméléon



**Reto Ammann** (Spiel/ Musik) aufgewachsen in Dielsdorf. Ist seit vielen Jahren als Musiker, Multi-Instrumentalist und Vermittler mit verschiedenen Projekten unterwegs (Los Yukas, Rich Mans Kitchen Orchestra, Karacan Kombo, Krüsimusig, the Omedas ...). Musik für Compagnie 'Cirque de loin', & Film 'Mikrokosmos Gassenschau'.

## Gut zu wissen – Gruselspass mit Geschichte

Geisterbahnen gibt es schon schön lange! Die allerersten Geisterbahnen tauchten vor über 100 Jahren auf Jahrmärkten auf – das war um das Jahr 1900. Damals liebten es die Menschen, sich ein bisschen zu gruseln. Die erste Geisterbahn war meistens einfach ein dunkler Gang oder Tunnel. Die Leute liefen hindurch. Plötzlich kam ein knarrendes Geräusch, eine weiße Gestalt wackelte an der Wand, oder eine Tür schlug zu.

Später wurden die Geisterbahnen immer spannender. Es gab fahrende Wagen auf Schienen, gruselige Figuren, die sich bewegten, und später sogar Licht- und Soundeffekte. Es gab Geschichten dazu – von verfluchten Schlössern, verschwundenen Piraten oder geheimnisvollen Laboren. Manchmal versteckten sich sogar echte Menschen in den Bahnen, verkleidet als Monster, und erschreckten die Besucher mit einem „BUH!“. Die Technik wurde besser, aber das Ziel blieb gleich: ein kleiner Schreck, viel Spaß – und am Ende ein Lachen.



Einer der ersten Geisterbahnen war sicher die **Wiener Prater Geisterbahn**. Ihre Geschichte reicht örtlich und zeitlich bis ins Wien der 1930er-Jahre. Die allerersten Lebenszeichen lassen sich nicht bis ins Detail zurückverfolgen. Im Jahr 1952 nahm sich mit Gretel Romagnoli-Bohne eine wahre Legende aus der Schausteller-Welt der Bahn an und brachte sie in die Schweiz. Zwischen den Jahren 1952 und 1992 war die Bahn fast ununterbrochen an der Herbstmesse in Basel, sowie auch an diversen anderen Jahrmärkten in der Schweiz anzutreffen.



Nach 21-jähriger Abstinenz brachte die Wiener Prater Geisterbahn ab der Herbstmesse 2013 bis 2019 den Baslern wieder das Fürchten bei. Seit 2019 ist die Traditionsbahn nicht mehr an der Basler Herbstmesse. Pascal Steiner wird sie aus gesundheitlichen Gründen nicht weiter betreiben können. Deshalb ist heute die weitere Zukunft der wohl ältesten Bahn ungewiss.

## Gut zu Wissen – Angst ist ein wichtiges Gefühl

---

**Angst und Mut gehören eng zusammen, denn ohne Angst zu haben, kann man nicht mutig sein!**

Das kennt wohl jedes Kind: Man sitzt am Lagerfeuer, hört eine Gespenstergeschichte und plötzlich knackt es im Gebüsch und wie aus dem Nichts taucht eine Fratze aus dem Dunkel auf. Wir erschrecken und fürchten uns ein wenig, aber irgendwie ist das auch ein tolles Gefühl. Denn eigentlich wissen wir, dass uns nichts passieren kann.

Diese Mischung aus Furcht und Wonne macht den Spass am Gruseln aus. Wissenschaftler haben sogar ein Wort dafür: **Angstlust**. Angst ist ein mächtiges und wichtiges Gefühl. Sie beschützt uns vor Dingen, die uns in Gefahr bringen. Wenn wir vor etwas erschrecken, dann schlägt das Angstzentrum im Gehirn Alarm. Es sendet Botenstoffe durch den Körper, sogenannte Hormone. Die heißen zum Beispiel Adrenalin oder Cortisol. Die Hormone überfluten den Körper in kurzer Zeit wie ein Wasserfall. Sie machen ihn innerhalb von Sekunden bereit für das, was er tun muss, wenn es gefährlich wird. Das Herz schlägt schneller, die Muskeln spannen sich an, die Pupillen erweitern sich, die Hände schwitzen. Alle Sinne sind hellwach und messerscharf. Wir sind bereit zu fliehen oder zu kämpfen – Hauptsache, wir retten unser Leben. Ist die Gefahr dann überstanden, spendiert uns das Hirn zur Belohnung wieder ein paar Botenstoffe, sogenannte Endorphine. Sie lösen Glücksgefühle aus und sorgen für wohlige Entspannung. Nach der Furcht kommt die Freude!



Wenn wir in der Geisterbahn sitzen und uns beim Gruseln wohlige Schauer den Rücken hinablaufen, dann durchleben wir immer wieder aufs Neue diese Mini-Angstzustände und kurz darauf die Erleichterung. Die Voraussetzung für den Genuss gruseliger Situationen ist also ein grundsätzliches Gefühl der Sicherheit. Denn die vermeintliche Gefahr lässt uns nur dann schauern, wenn wir im Grunde unseres Herzens wissen, dass es gut ausgehen wird. Wenn die Angst grösser ist als das Gefühl der Geborgenheit, kann das Ganze auch mal kippen. Wie viel Spannung man gruselig findet, hängt von vielen Dingen ab: vom Alter und der Entwicklung, aber auch vom Temperament und der Persönlichkeit. Es gibt Kinder, die gerne Monster spielen und wenig Angst vor der Dunkelheit und gruseligen Geräuschen haben; andere wiederum finden so etwas unheimlich und geraten schnell in Panik. Darauf sollten alle Rücksicht nehmen.

## Wörterknuddelmuddel – für davor, danach oder irgendwann ...

R	S	S	V	Y	F	S	G	F	C	B	M	R	U	E	T	J	J	Y	T	F	C	T	O	A	P
R	O	Y	Z	V	M	I	R	R	K	L	A	P	P	E	R	S	K	E	L	E	T	T	X	E	R
I	Y	J	K	P	L	A	N	P	Y	T	R	Y	Z	S	T	R	E	I	C	H	E	L	Z	O	O
B	W	G	W	C	P	C	L	M	X	Y	P	L	V	N	J	P	K	D	E	X	S	N	N	T	Q
I	N	S	E	R	A	T	O	I	F	L	X	M	Z	K	U	Q	S	Q	B	K	F	D	E	R	K
J	G	P	J	O	B	H	H	D	I	G	R	U	S	E	L	I	G	M	F	C	S	T	G	L	D
T	E	K	K	J	X	M	C	X	T	S	J	H	B	Q	U	F	Q	R	X	F	E	X	K	S	F
G	S	A	Y	H	H	F	B	A	R	B	E	I	T	S	S	T	E	L	L	E	Q	F	O	I	F
W	T	S	D	S	Y	O	V	D	W	B	Q	T	H	O	A	B	U	L	T	I	Q	G	U	F	R
K	A	S	W	D	R	P	I	J	Z	X	Y	F	R	M	O	I	K	N	J	O	G	B	N	H	D
H	L	E	L	S	T	R	E	I	C	H	E	L	N	V	E	R	B	O	T	E	N	C	X	G	P
K	T	P	L	I	B	L	B	E	O	U	D	L	P	O	D	I	S	Z	R	E	L	V	L	E	X
S	E	V	E	T	F	Y	N	L	U	M	B	E	S	I	T	Z	E	R	I	N	A	M	C	I	X
Q	N	Z	B	D	Y	W	I	B	N	X	T	Ü	R	E	N	Y	F	V	Z	C	R	F	B	S	U
M	R	C	A	X	M	S	P	S	X	L	K	X	K	H	F	W	V	E	Q	L	E	G	F	T	L
P	N	L	E	V	H	S	E	U	O	O	J	Q	Z	J	G	Y	E	R	K	O	H	T	C	E	D
H	I	D	P	N	I	W	M	P	F	C	B	T	I	V	B	N	E	T	T	G	N	V	X	R	T
I	Z	S	D	B	L	W	H	G	N	N	G	H	W	M	J	N	L	T	I	F	B	B	G	B	G
L	S	N	A	D	F	C	U	P	G	C	I	W	S	C	A	N	G	S	T	C	T	Q	R	A	W
L	T	X	O	S	S	M	K	V	G	E	I	S	T	F	M	W	W	L	S	V	R	I	M	H	H
I	N	Y	N	Ü	B	A	N	D	E	R	S	S	E	I	N	M	C	P	I	G	S	X	X	N	G
P	M	Q	W	S	E	X	L	I	K	M	F	Y	J	O	X	M	Z	K	Y	R	Z	W	R	N	N
P	G	S	K	S	R	J	W	X	Y	X	F	U	L	G	P	O	N	Y	U	U	X	I	H	S	C
E	N	O	R	E	E	T	H	H	I	P	G	N	P	V	V	A	M	P	I	R	H	B	H	L	H
Z	N	V	H	X	I	Y	C	W	M	C	L	B	X	W	W	B	E	X	B	F	R	D	P	F	V
D	O	Y	G	Y	T	L	Q	M	L	L	T	P	G	D	S	J	F	I	S	E	J	B	V	L	K

### Diese Wörter sind versteckt:

- |                     |                       |                             |
|---------------------|-----------------------|-----------------------------|
| 1 Pony _____        | 2 Arbeitsstelle _____ | 3 Streichelzoo _____        |
| 4 Süß _____         | 5 Geisterbahn _____   | 6 Inserat _____             |
| 7 Kasse _____       | 8 Gruselig _____      | 9 Gestalten _____           |
| 10 Geist _____      | 11 Vampir _____       | 12 Klapperskelett _____     |
| 13 Anderssein _____ | 14 Phillippe _____    | 15 streichelnverboten _____ |
| 16 Türen _____      | 17 Angst _____        | 18 Besitzerin _____         |
| 19 Plan _____       | 20 nett _____         | 21 hilfsbereit _____        |

## Wortschatzkiste – «Du gasch mir uf de Geist!»

---



Du Flattergeist!

So geht's finde Wörter mit dem Wort «Geist»

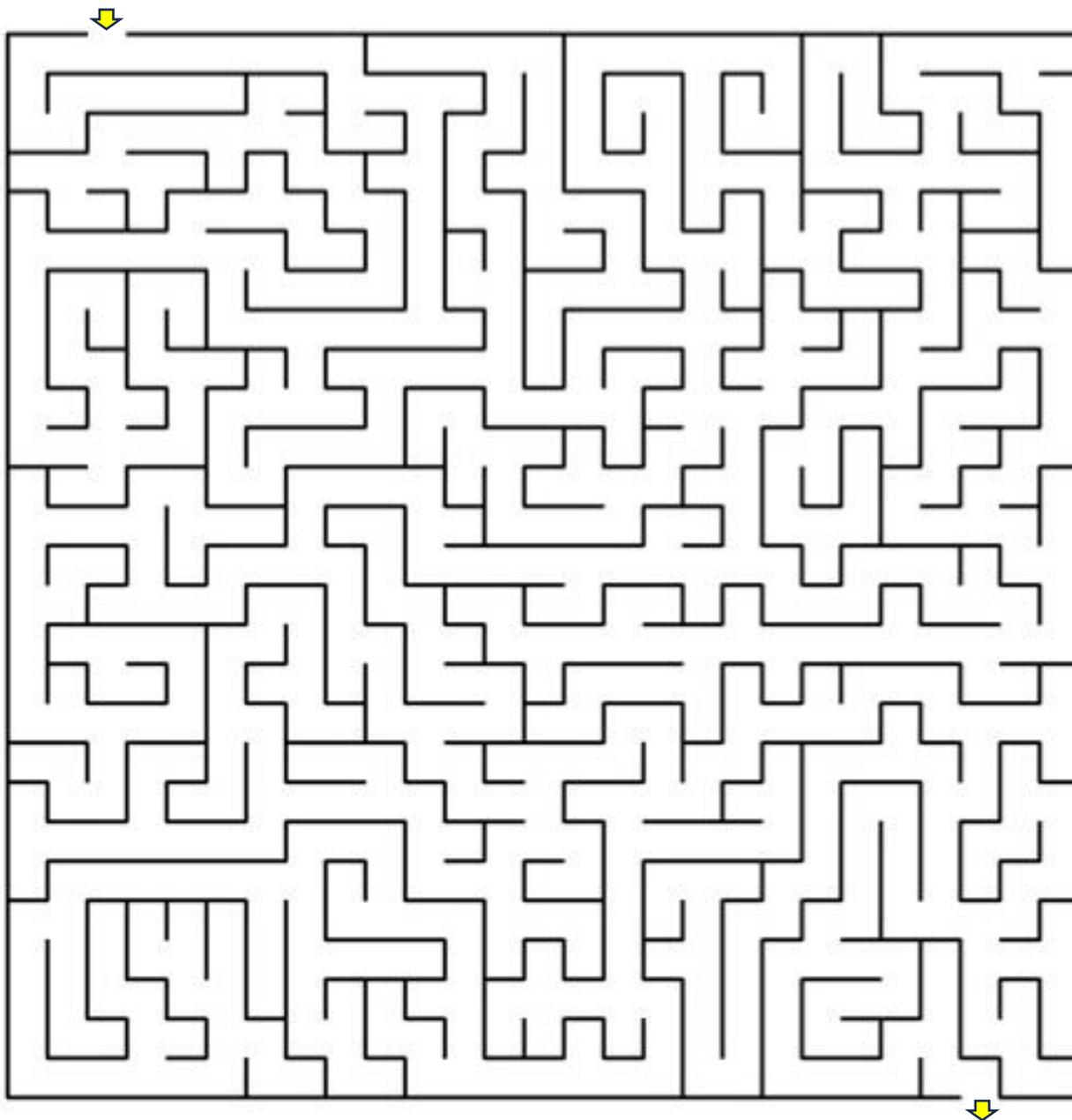


## Labyrinth – Streichelponys Stunde



«He, wo gahts denn durre? Es isch alles so dunkel und s` Klappergstell isch au nirgends meh! Das hät mir doch welle de Weg zeigel!»

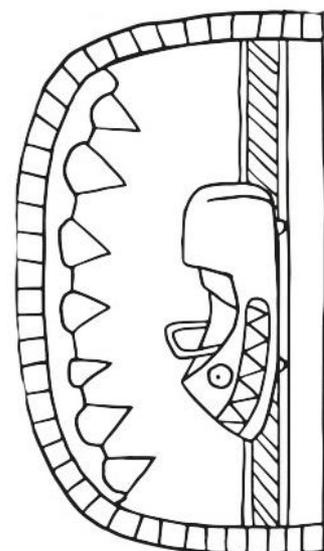
So geht`s hilf dem Pony seinen Weg zum Pony des Grauens zu finden!



## Malen – Meine eigene Geisterbahn

---

**So geht's Male** deine eigene Geisterbahn; Was braucht deine Geisterbahn unbedingt, um den Besucher\*innen so richtig das Fürchten zu lernen?



## Identität – Niemand ist so einzigartig wie du!

---

Niemand traut dem Pony die neue Aufgabe zu - doch das Äussere täuscht!

So geht's zeichne deine Hand auf. In die Handfläche schreibst du deinen Namen. Nun schreibe, male oder zeichne zu jedem Finger eine besondere Eigenschaft von dir.

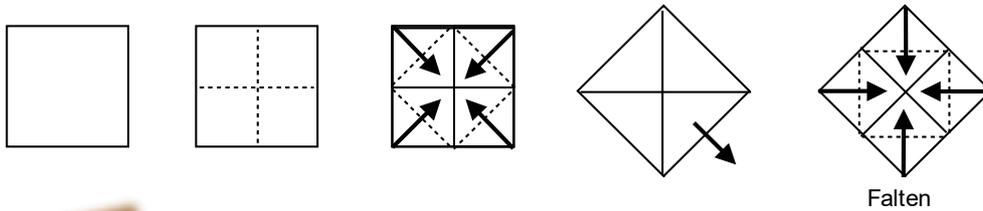


Was ist meine Superkraft? Was macht mich stolz?  
Was ist mein perfekter Tag? Was mache ich gerne?  
Wo bin ich eine Expert\*in? Was könnte ich jemandem beibringen?  
Was müssen andere über mich wissen? Was ist das Besondere an mir?  
Was ist mein grösster Wunsch? Was will ich noch lernen?  
Wo bin ich mutig?



## Basteln – Dein monstermässige Stärken \_ Schnipp Schnapp

**Spielregeln** fragt, wie oft ihr auf und zu machen sollt. Antwortet die Person zum Beispiel mit Drei – dann falte dreimal auf und zu. Die Mitspieler\*in sucht sich nun eine Zahl / Symbol / Farbe aus und ihr öffnet diese. Die Spieler\*in muss nun die Aufgabe erfüllen, die hinter dem aufgeklappten Dreieck steht.



	1	Das wünsche ich mir	2	
8	Das kann ich gut	Da fühle ich mich wohl	3	
7	Darüber freue ich mich	Darauf bin ich stolz	4	
	6	Das sagen meine Freunde	5	

© Lehrerjohn

**Tip** Um das Gesicht richtig zu zeichnen, schaut vorher im richtig gefalteten Zustand nach, wo die Augen und Zähne hinkommen sollen.

## Bewerbungsschreiben – «Geist gesucht! Ab sofort!»

---

«Erst müssen wir dich ein wenig aufbretzeln und gruselig machen!»

**So geht's** Schliesse für einen Moment die Augen: Erfinde ein Monster, das dich zeigt – und was du gut kannst!

1. **Was hat dein Monster für Fähigkeiten?**  
(z. B. lange Arme zum Umarmen, Flügel zum Träumen, große Ohren zum Zuhören...)
2. **Was macht dein Monster besonders?** (z. B. bunt, leise, stark, schnell, mutig, lustig...)
3. **Was kannst du besonders gut?** (schleimen, brüllen, fliegen, sich unsichtbar machen, tanzen mit Tentakeln...)
4. **Was findest du an einer Geisterbahn spannend?** Was willst du dort lernen oder erleben?

**So geht's weiter** schreibe deine Bewerbung an die Geisterbahn. Zeichne ein Passfoto.

Liebe Geisterbahn,



Euer

Beispiel: Liebe Geisterbahn, Ich bin kein Geist, aber wenn ich will, dann kann ich ein schuppiges Nachtmonster sein mit zwei Köpfen und einem leuchtenden Schwanz sein. Ihr Mampfzilla.

Sendet die Bewerbung an: Geisterbahn, Schöntalstr.28, 8486 Rikon

## Gedankenexperiment – Wenn wir alle gleich wären, was dann?

---

Ein Streichelpony in einer Geisterbahn? Geht das? Stell dir vor, alle Menschen auf der Welt sind genau gleich. Sie sehen gleich aus, haben die gleichen Interessen und Fähigkeiten. Wie wäre das? Welche Vorteile und welche Nachteile hätte das?



**So geht's** sammle Argumente dafür und dagegen.

Das wäre gut, wenn alle Menschen gleich wären:



Das wäre schlecht, wenn alle Menschen gleich wären:

**So geht's weiter** Wie denkst du nun darüber: Fändest du das gut oder schlecht? Bilde dir eine Meinung und diskutiere mit anderen darüber.

---

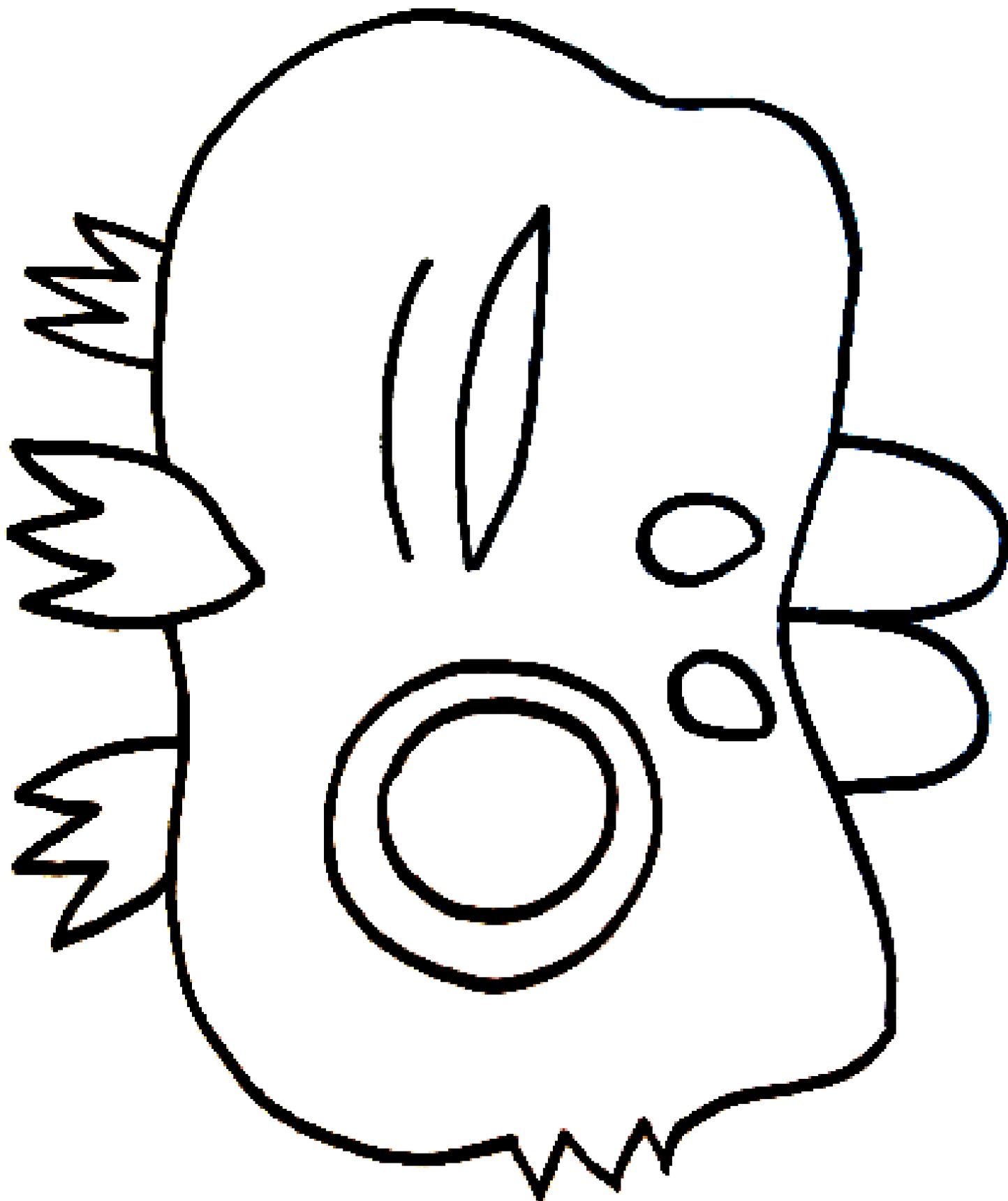
---

---

## Basteln – Monstermaske (Kopiervorlage)

---

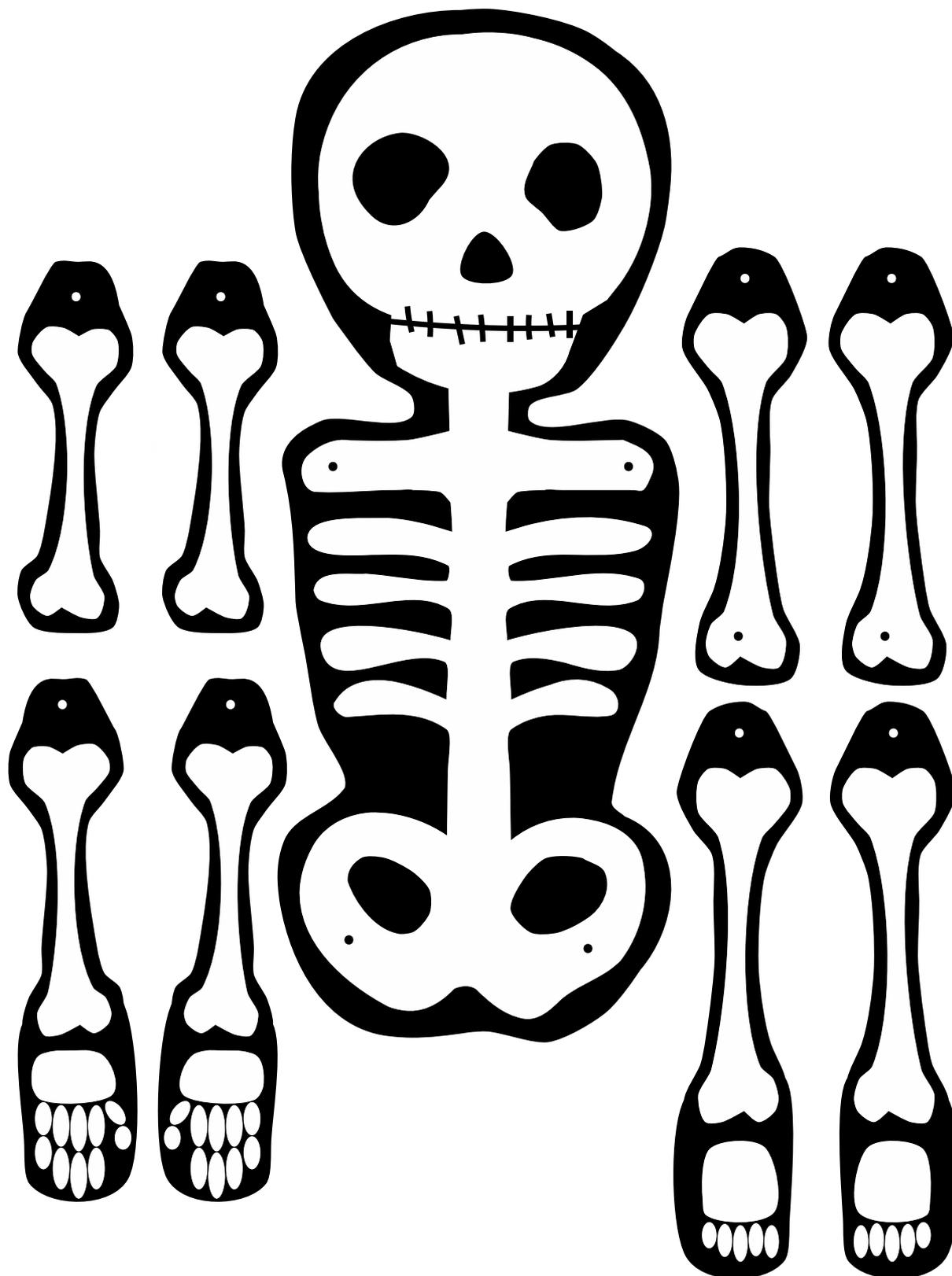
So geht's gestalte deine eigene Monstermaske und schneide sie aus.



## Basteln – Gliederskelett (Kopiervorlage)

---

So geht's schneide die einzelnen Körperteile aus und befestige sie aneinander.



## Theaterspiele – für davor oder danach oder irgendwann

---

**Blind führen** Die Spielleitung führt diese Übung ein und zeigt, wie die blinde Person geführt werden soll. Kind A macht die Augen zu, Kind B führt Kind A langsam und vor allem achtsam durch den Raum. Die Kinder sollten nicht sprechen, die blinde Person darf nur über Berührung langsam geführt werden.

**Bisch du es?** Es läuft Musik, die halbe Gruppe steht verteilt mit geschlossenen Augen im Raum. Die andere Hälfte der Gruppe nimmt je die Hand von einer Person und führt sie vorsichtig durch den Raum. Lässt sie irgendwann los und nimmt sich eine neue Person und so weiter und so fort. Irgendwann geht die führende Person wieder zur der Ersten und nimmt sie bei der Hand. Das alles passiert ohne zu sprechen. Die Person mit den geschlossenen Augen muss herausspüren, wann „ihre“ erste Person wieder da ist. Falls sie das Gefühl hat es ist diese Person, fragt sie: „Bisch es du?“ Falls es stimmt, wird ihr das bestätigt und sie kann die Augen öffnen. Falls es nicht stimmt, wird sie wortlos stengelassen, bis die nächste Person sie bei der Hand nimmt.

**Figurenkabinett** Je zwei Personen arbeiten zusammen. Eine Person ist die «Figurenspielerin» die andere die «Marionette». Die Spielleitung gibt verschiedenen Situationen ein, die die einzelnen Spieler\*innen an ihren «Marionetten» umsetzen. Dabei ist wichtig, dass sich die Marionetten so gut, dass es geht, modellieren lassen und nicht selber agieren. Auch sollen Situationen eingegeben werden, die grosse Gefühle zeigen lassen: Geisterbahn, Untergang der Titanic, Fussballmatch, ...

VARIANTE anschliessend gehen die «Figurenspieler\*innen» durch den Raum, während die Marionetten ihre Position halten. Durch antippen können kurz Geräusche, Wörter oder ein kurzer Satz gesprochen werden. Auch ein kurzer (stilisierter) Bewegungsablauf ist dabei möglich.

**Mönsterle** Die TN stehen in einer Linie und schauen alle in die gleiche Richtung. Eine Person geht hinter die TN und verwandelt sich körperlich in ein Monsterwesen. Langsam geht die Person ins Sichtfeld der anderen und entwickelt auf dem Weg dorthin passende Geräusche zu seinem Wesen. Die anderen beobachten und nennen dann laut Namen und Bezeichnungen, die zu diesem Wesen passen könnten. Wenn eine Bezeichnung der Person passt, stellt sich diese vor mit Namen und Bezeichnung und verabschiedet sich wieder. Hinter den TN darf sich die Person wieder zurückverwandeln und die nächste Person ist an der Reihe.

Beispiele: Der grausame Krasseidon, die tödliche Emira, der schreckliche Toni, ...

VARIANTE Die zuvor entwickelten Wesen begegnen sich auf unterschiedliche Weise und improvisieren eine kurze Szene. Dazu kann die Spielleitung Situationen, Orte etc. vorgeben.

**Eine Angst\_Geschichte aus Stand\_Bildern entwickeln** Was macht ihr, wenn ihr Angst habt? Was kann gegen die Angst helfen? Versucht drei „Stand-Bilder“ zu stellen. Zuerst das 2. Bild (z.B. jemand hat Angst), dann das 1. Bild (wie sah die Situation davor aus > Grund für die Angst), dann das 3. Bild (Was passiert nachher?). Diskutiert miteinander die entstandenen Bildergeschichten.

VARIANTE ... lässt nun die Standbilder laufen. Spielt eine Szene und versucht im Spiel kurz an den vorher gestellten Standbildern vorbeizukommen.

## Erinnern - für danach ...

---



**So geht`s** nehmt euch nach der Vorstellung nochmals Zeit und redet über das Gesehene. Hier findest du ein paar Fragen zum Einstieg:

- Wer hat die Geschichte erzählt? Welche Figuren kamen vor?
- Wie verwandelte sich das Bühnenbild im Laufe der Geschichte?
- Welches war der Höhepunkt des Theaterstücks?
- Bei welchen Situationen musstest du lachen? Wann war es spannend? Was war komisch?
- Was war schwierig für dich?
- Warum bekamen sie Streit?
- Waren die Puppenspielerinnen sichtbar? Welche Rolle haben sie gespielt? Wie fandet ihr das?
- Wer war deine Lieblingsfigur? Und Warum?
- Haben Phillippe das Pony und du etwas gemeinsam?

## Erinnern – eine Theaterszene zeichnen oder malen

---

**So geht's** Wenn du nur ein Bild vom gesehenen Theaterstück zeichnen oder malen würdest, was ist auf diesem Bild zu sehen?

