



# EIN SCHAF FÜRS LEBEN

Ein bildstarkes Theaterstück über  
eine unmögliche Freundschaft

mit Figuren, Live-Projektionen und viel Musik, für alle ab 5 Jahren  
nach dem Bilderbuch von Maritgen Matter und Anke Faust.



# THEATERPÄDAGOGISCHE BEGLEITMAPPE

01

## ERSTER TEIL

### «Ein Schaf fürs Leben» im Theater

01. Die Geschichte
02. Das Ensemble
03. Die Autorin, die Illustratorin, das Bilderbuch
04. Die Inszenierung

02

## ZWEITER TEIL

### «Ein Schaf fürs Leben» in der Schule

01. Inspirationen vor dem Theaterbesuch
02. Inspirationen nach dem Theaterbesuch
03. Bau-Idee 1: Tierfiguren Wolf und Schaf aus weißem Papier
04. Inspirationen zu Themen aus dem Theaterstück
05. Bau-Idee 2: Tierfiguren aus Schaumstoff
06. Vom Körpertheater zum Figurentheater

01

# ERSTER TEIL: «EIN SCHAF FÜRS LEBEN» IM THEATER

## Die Geschichte

Eine klirrend kalte Winternacht. Der ausgehungerte Wolf trifft im warmen Stall auf das lebenshungrige Schaf. Mit dem Versprechen auf Erfahrungen lockt er es in die weisse Einsamkeit. Ein Zweiergespann, das unterschiedlicher nicht sein könnte, macht sich auf zu einer Schlittenfahrt, bis plötzlich das Eis bricht. Nur mit letzter Kraft gelingt es dem Schaf, den Wolf aus dem See wieder ans Land zu holen. Der steif gefrorene Gefährte wird zu einer Hütte, an den warmen Ofen gebracht, wo er endlich auftaut. Doch des Nachts, die beiden stecken zusammen unter einer Decke, träumt der Wolf, wie er das Schaf auffrisst. Und es beginnt die letzte Etappe einer wundersamen Reise, die den beiden Protagonisten einen erhellenden Blick auf ihr Ich ermöglicht.

# Das Ensemble

«Als Ensemble sind wir bestrebt, mit unseren Produktionen die menschliche Fähigkeit zum Perspektivenwechsel und zur Empathie erfahrbar zu machen. Wir möchten die Kinder im Spiel in einer klugen Art und Weise an diesem Prozess teilhaben lassen. Das junge Publikum soll erleben, dass die Welt gestaltbar ist und trotz dem punktuell «grossen Durcheinander» auch bleibt. Ein starkes Theatererlebnis motiviert die Kinder, ihre aktuelle und künftige Lebenswelt aktiv mitzugestalten. Wir möchten Mut machen, der eigenständigen, spielerischen Kreativität und sich selbst als Persönlichkeit zu vertrauen. Dies ist der zentrale Wert, den wir vertreten.»

«Hand im Glück» versteht «Figurentheater» als eine Theaterform, die an eine hohe Bildhaftigkeit und Sinnlichkeit gebunden ist. Als Figurenspielende erforschen sie das Verhältnis zwischen dem Menschen und der ihn umgebenden Ding-Welt und lassen über ihr Spiel Objekte zu Subjekten der Handlung werden.

Spiel:  
Madlen Arnold  
Benno Muheim

---

Musik, Livevideo:  
Maurice Berthele

---

Inszenierung:  
Jürg Schneckenburger

---

Bilderwelten:  
Karin Bucher

---

Figuren:  
Anna Nauer

---

Kostüme:  
Olivia Grandy

---

Lichtgestaltung:  
Michael Murr

«Hand im Glück» bringt Geschichten für ein junges Publikum auf die Bühne, verhandelt Themen, die für Kinder und Erwachsene oft gleichermaßen bedeutsam sind.

«Hand im Glück» ist getrieben von einer leidenschaftlichen Neugierde, was die Erzählmechanismen und ästhetischen Möglichkeiten des «Theaters der Dinge» betrifft.

# Die Autorin die Illustratorin das Bilderbuch

Die Autorin Maritgen Matter, geboren 1962, studierte nach einer Lehrerausbildung Kunst und Design an der Rietveld Akademie in Amsterdam und arbeitet als freie Illustratorin und Gestalterin. «Ein Schaf fürs Leben» ist ihr brillantes Debüt als Kinderbuch-Autorin.

Die Illustratorin Anke Faust, 1971 in Nordrhein-Westfalen geboren, studierte Kommunikationsdesign und arbeitet seit 1996 als Illustratorin für Kinder- und Schulbuchverlage. Ihre

Arbeit wurde von der Stiftung Buchkunst im Rahmen der «schönsten Bücher» gewürdigt.

«Ein Schaf fürs Leben» wurde vielfach ausgezeichnet, u.a. mit dem Deutschen Jugendliteraturpreis 2004. In der Begründung der Jury heisst es «Das subtile Zusammenspiel von Erzählung und Illustration machen dieses Kinderbuch zu einem echten Kunstwerk.»





# Die Inszenierung

## Wunderraum

Die drei Akteure (Madlen Arnold, Maurice Berthele und Benno Muheim) lassen mit Stimmen, Klängen, mit Live-Projektionen, mit ihren Körpern und Figuren feinfühlig einen Wunderraum entstehen, eine vielschichtige Bilderwelt, in dem sich die Geschichte einer unmöglichen Freundschaft ereignet. So entsteht ein Stück über einen Wolf und ein Schaf und über ihre Begegnung miteinander, ihre gemeinsame «Reise nach Erfahrungen» in der sie sich ihres «Selbst» bewusster werden.



## Figurenspiel (Masken und Handpuppen)

Zwei grosse Puppenköpfe aus Schaumstoff werden als Masken bespielt, die kleinen als Handpuppen. Im Maskenspiel entstehen die beiden Protagonisten Schaf und Wolf ganzkörperlich und agieren raumgreifend. Der Wolf wirkt in dieser Grösse äusserst bedrohlich, das Schaf gefährdet in seiner offensichtlichen Arglosigkeit. Die Handpuppen wiederum ermöglichen neue Raumproportionen und eine differenziertere Darstellung. Über Videoprojektionen entstehen Spielorte wie der Stall, ein See oder die Hütte im Wald, auf die sich die Handpuppen beziehen und sich, über das Schattenspiel im Projektor-Licht, in das Bild integrieren. Dank der Klappmaul-Technik der Handpuppen ist eine präzise Führung bezüglich Sprechimpulsen und «emotionalen Temperaturen» möglich. Die Spielweise ist offen, sprich die Spielenden sind stets hinter, neben und mit der Figur zu sehen, was für das Publikum meist faszinierend ist.



## Livevideo und Musik

Zeitgleich zum Spiel auf der Figurenebene und als Teil der Bühne, stellt der Musiker (Maurice Berthele) mit Folien, Objekten und verschiedensten Materialien, die ihm die Szenografin (Karin Bucher) zur Verfügung stellt, auf einem Spieltisch plastische Bilder her. Mit zwei Kameras werden diese aus verschiedenen Perspektiven und mit unterschiedlicher Beleuchtung gefilmt. Die Aufnahmen werden als Livevideo direkt in den abgedunkelten Spielraum auf kreisrunde, bewegliche Projektionsflächen projiziert. Auch das Sound Design wird vom Musiker live und für das Publikum einsehbar produziert.

# Schwerpunkte der Inszenierung - Reise durch die Nacht

«Alles wirkliche Leben ist Begegnung»  
Martin Buber (1878 – 1965)

Das Ensemble erzählt mit seiner Inszenierung von der Entwicklung einer immer differenzierteren Wahrnehmung des eigenen «Selbst», sowie über Identitätsbildung und wie sie sich nachhaltig nur in Begegnung mit einem Gegenüber abspielt. Sie schaffen für ihr junges Publikum Bilder und Situationen, die es ermöglichen, mit Fragen in Berührung zu kommen, die da lauten: «Wer ist 'Ich'? Woher weiss ich, wer ich bin? Was gibt es über mich in den Augen meines Gegenübers zu entdecken?».

Der Fokus der individuellen Entwicklungsschritte liegt beim Schaf. Es soll für die zuschauenden Kinder zur Identifikationsfigur werden. Seine «unschuldige», intelligente Lebensgrundhaltung, die zu Beginn der Reise auch als lebensgefährdende Naivität gelesen werden kann, entwickelt sich zu einem klugen Selbstbewusstsein im wahrsten Sinne des Wortes. Sie nehmen die zuschauenden Kinder gleichsam an die Hand, während sie mit der Identifikationsfigur des Schafs eine «Gefährdungssituation» erleben und meistern. Die Kinder gehen nach der Vorstellung, wie das Schaf, gestärkt aus der «Reise durch die Nacht» hervor.

02

ZWEITER TEIL:  
«EIN SCHAF FÜRS LEBEN»  
IN DER SCHULE



# Inspirationen vor dem Theaterbesuch

## Neugierde wecken

- Die Klasse trifft sich im Kreis. Auf einem Blatt Papier im Kreis ist ein Schlitten gezeichnet oder es steht ein echter Schlitten da.
- Frage in die Runde und Diskussion: «Wer ist schon einmal in der Nacht schlitteln gegangen? Wie war das? Wer würde das gerne einmal machen? » Im Stück kommt eine Schlittenfahrt in der Nacht vor. Wer da wohl durch die Nacht schlittelt?
- Weitere Fragen: Wer war schon einmal lange auf in der Nacht? Was sieht und hört man alles in der Nacht? Braucht es Mut, in der Nacht allein draussen rumzulaufen?

## Figuren raten, tönen, spielen und erfahren

- In der Mitte des Kreises steht z.B. ein alter Koffer. Darin sind die Tierfiguren aufbewahrt, die in der Geschichte mitspielen (Schaf, Wolf, Hahn, Ochse aus Holz oder einem anderen Material, Bilder der Tiere).
- Nacheinander werden die Tiere aus dem Koffer genommen und kurz vorgestellt. Wer weiss etwas über das Tier?
- Die Tiere werden nun einzeln den Kindern gezeigt und die Kinder spielen die Tierfiguren:
  01. Alle stellen sich gleichzeitig als Skulptur der Tierfigur hin, ohne Bewegung und Geräusche (z.B. als Skulptur des Wolfes)
  02. Die Kinder bleiben als Tierskulpturen stehen, schliessen die Augen und klingen wie das entsprechende Tier
  03. Jeweils die Hälfte der Klasse oder weniger Kinder spielen das Tier nach. Die anderen beobachten.
- Diskussion, wie sich die Tiere im Körper anfühlen und unterscheiden. Wie fühlst du dich, wenn du ein Schaf spielst, wie wenn du einen Wolf spielst? Kurze Diskussion darüber.
- Je nach Zeit auf die kulturhistorisch aufgeladene Figur, den Archetypen des Wolfes eingehen, welche bekannten Wolfsgeschichten gibt es? (Rotkäppchen, Siebe Geisse...) Welche Gefühle löst der Wolf da aus? Warum?
- Je zwei Kinder spielen eine kurze Szene, in denen sich Wolf und Schaf begegnen. Ein Tier kommt zuerst auf die Bühne und fühlt sich unbeobachtet, da kommt plötzlich das zweite Tier dazu. Was passiert? Kämpfen sie? Spielen sie?

## Beobachtungsaufgabe für den Besuch im Theater

- Verschiedene Beobachtungsaufgaben auf einem Zettel unter den Kindern verteilen und kurz erklären.
- Welche Materialien kommen vor?
- Was höre ich? (Welche Geräusche, Töne, Stimmen)
- Woran erkenne ich, dass die Geschichte an einem neuen Ort spielt?
- Wie unterscheiden sich die beiden Spielformen Maskenspiel und Handpuppenspiel?
- Welche Szene gefällt mir besonders gut?



# Inspirationen nach dem Theaterbesuch

## Lieblingsmoment des Stückes als Rätsel

- Beobachtungen austauschen.
- Zu zweit diskutieren, welches die beiden Lieblingsmomente des Stückes sind.
- Lieblingsmoment stellen als Figurenplastiken, wie ein Foto der Szene (z.B. 1. hintereinander sitzen und lachen als Schaf und Wolf / 2. hüpfen und lachen)
- Die anderen Kinder finden heraus, um welchen Moment es sich handelt (1. Schlittenfahrt / 2. Wolf und Schaf hüpfen auf dem zugefrorenen See).
- Frage stellen: Warum war das euer Lieblingsmoment? Was fandet ihr besonders spannend?

## Reise ins Stück

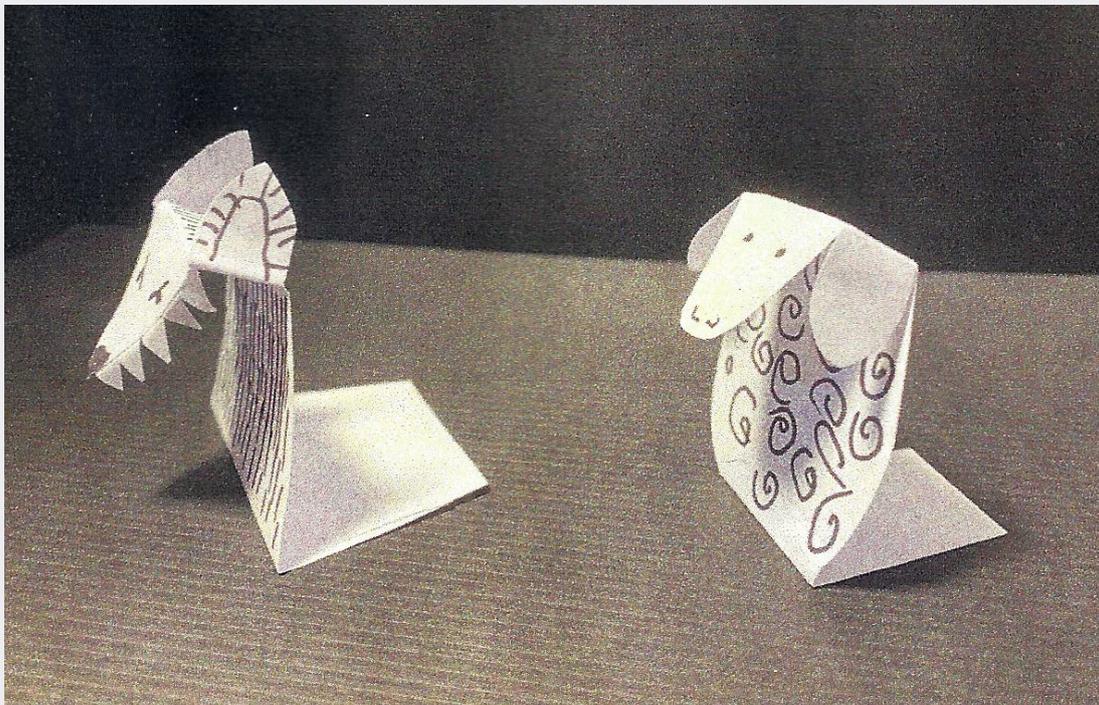
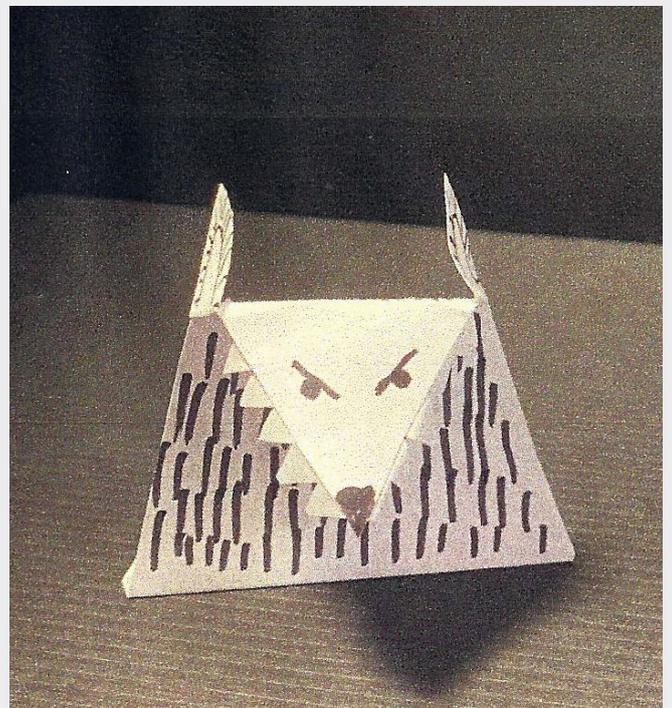
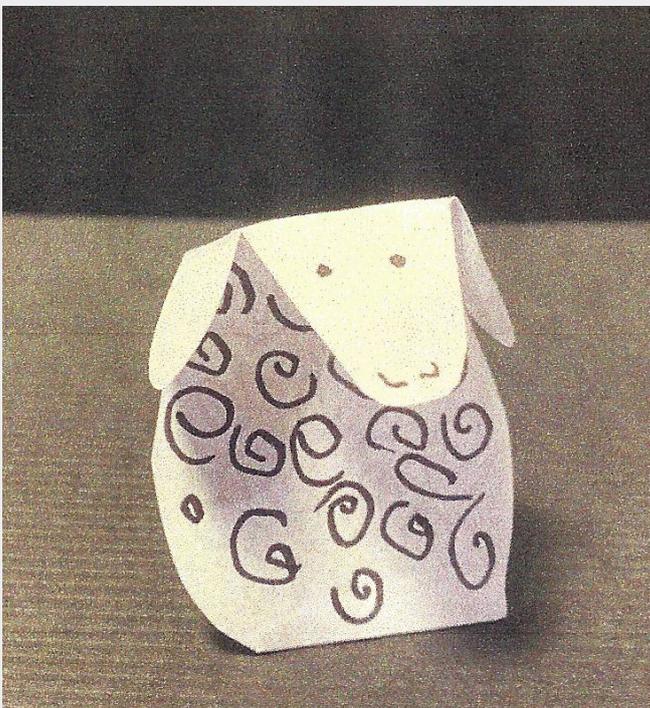
- Die Kinder spielen in Zweiergruppen Szenen des Stücks:
  01. Erste Begegnung Wolf und Schaf im Stall
  02. Schlittenfahrt durch die Nacht
  03. Hüpfen auf dem Eis
  04. Ertrinken im See
  05. Nacht in der Hütte
  06. Abschied
- Jede Szene mit anderem Rhythmusinstrument oder mit Musik begleiten. Die Kinder spielen die Szene so lange, bis die Musik wechselt, dann spielen sie die nächste Szene. Die Kinder wechseln die Rollen bei jeder Szene, einmal spielen sie den Wolf, das nächste Mal das Schaf.
- Die Kinder erzählen, wie sie sich gefühlt haben, als Schaf und als Wolf. Wie geht es dem Wolf auf der Reise, wie dem Schaf?

## Denken, philosophieren, reden

- «Warum hat der Wolf Angst, dass er das Schaf fressen würde?»
- «Sehen sich der Wolf und das Schaf jemals wieder?»
- «Woher hat das Schaf die Kraft genommen, den Wolf zur retten?»
- «Wo liegt Erfahrungen?» «Was sind Erfahrungen?»

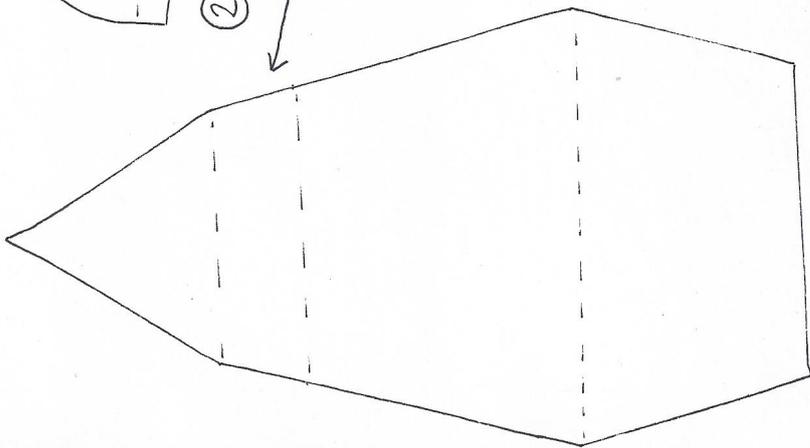
## Spielorte gestalten und mit Papierfiguren Szenen spielen

- Spielorte gestalten mit Neocolor oder Wasserfarbe, inspiriert von den Bildern und Filmsequenzen im Theaterstück (Bsp. Schneelandschaft, gefrorener See), evtl. als Einschränkung nur Formen malen.
- Die Kinder spielen in Zweiergruppen die Szenen nach, die zu ihren gestalteten Spielorten passen. Sie proben mit den gebauten schwarz-weißen Papierfiguren in den farbigen Bühnenbildern (siehe: Bau-Idee 1 Papierfiguren Wolf und Schaf aus weissem Papier, siehe unten) und spielen sie dann der ganzen Klasse vor.

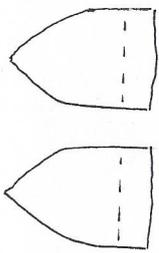


# Bau-Idee 1: Tierfiguren Wolf und Schaf aus weissem Papier

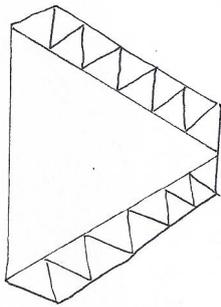
# Wolf



① ausschneiden + falten



② Ohren ausschneiden und falten. Dann auf der Seite ankleben.

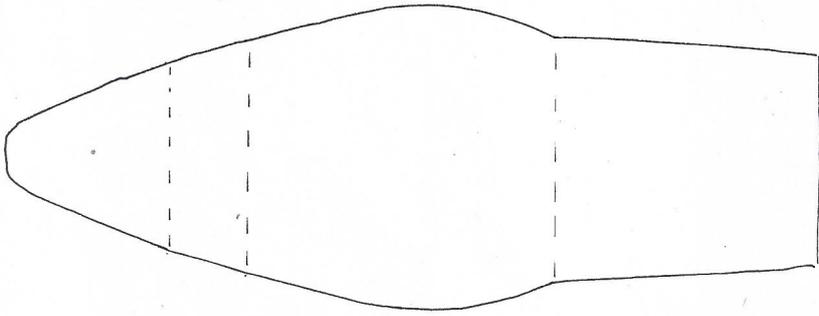


③ Zähne ausschneiden und herunterklappen. Dann auf der Wolfskeife kleben.

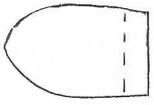
④ Augen und Nase zeichnen. 

⑤ Fell auf ganzem Körper zeichnen. 

# Schaf



① ausschneiden und falten



② Ohren ausschneiden und falten. Dann auf der Seite ankleben.

! Ohren schauen nach unten.

③ Augen und Nase zeichnen 

④ Fell auf "Körper" zeichnen. 

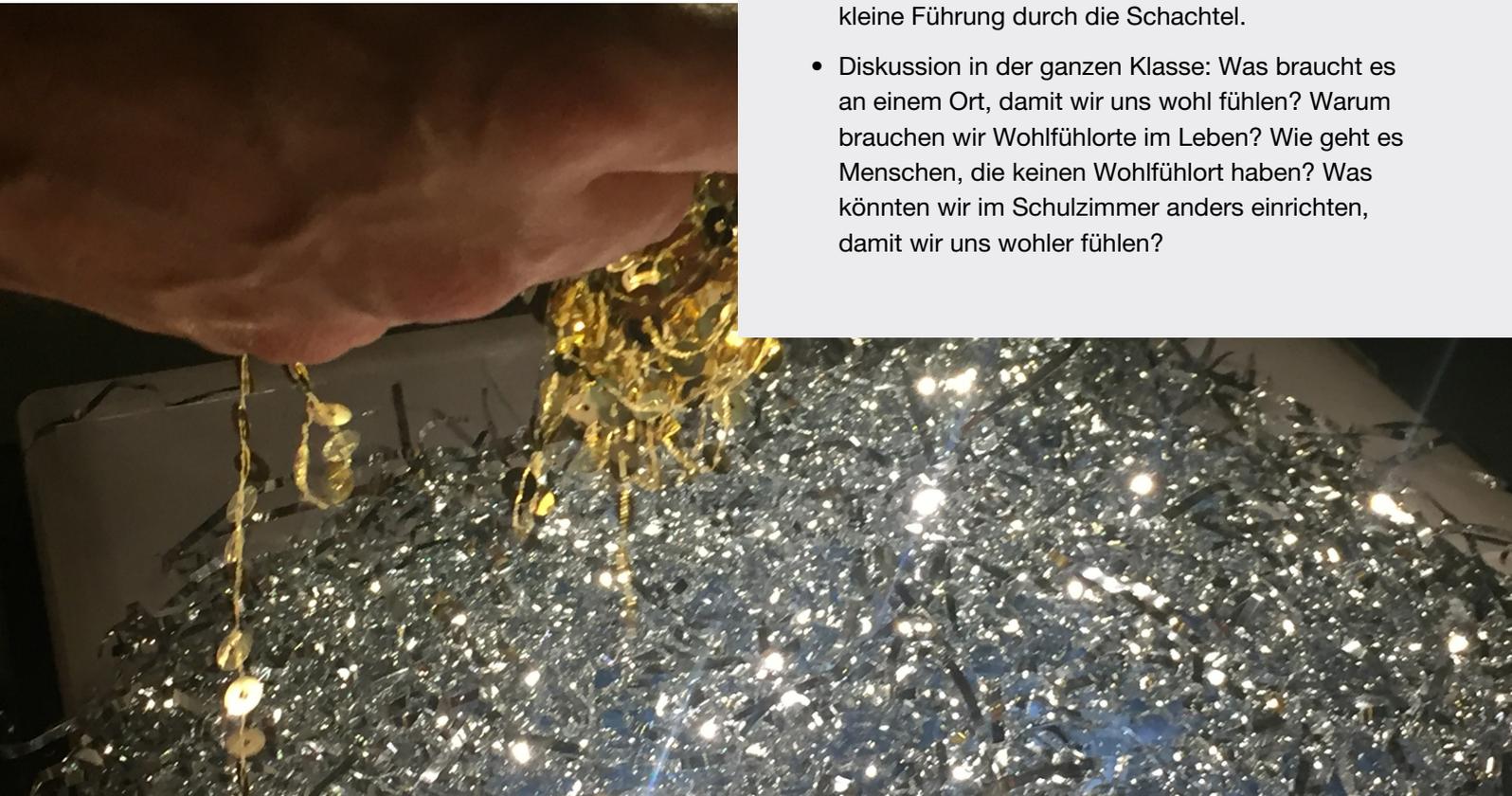
# Inspirationen zu Themen aus dem Theaterstück

## Freundschaftsskizzen

- Was bedeutet mir Freundschaft? Freundschaft ist wie...(Zuckerwatte). Die Kinder machen mit einem schwarzem Farbstift Skizzen auf weisses Papier.
- Die Lehrperson sammelt die Skizzen ein und zeigt immer eine.
- Die Kinder sagen, was sie denken, dass da abgebildet ist. Das Kind, das die Zeichnung gemacht hat, ergänzt, wenn es möchte.
- Sind der Wolf und das Schaf im Laufe der Geschichte Freunde geworden? Warum oder warum nicht? Gespräch zu zweit.
- Austausch im Kreis und Frage: Was hätte das Schaf oder der Wolf für eine Skizze gemalt?

## Wohlfühlkiste (Thema Heimat)

- Die Kinder bringen eine Schuhschachtel mit, die LP stellt Material bereit. (Stoffreste, Kartonstücke, Yoghurtbecher, Leim, Scheren, Malerklebeband)
- Kurzer Austausch: Was ist ein Wohlfühlort? Wo fühlen sich der Wolf und das Schaf wohl? Wo haben sie sich gemeinsam wohl gefühlt?
- Die Kinder bauen mit den bereitgestellten Materialien in ihrer Schachtel einen Ort, wo sie sich persönlich wohl fühlen oder wohl fühlen würden. Wie sieht dieser Ort aus? Wo ist dieser Ort? Das kann auch ein Phantasieort sein. (Schön wäre es, wenn den Kindern bauend klar werden würden, wo ihr Wohlfühlort ist).
- In Zweiergruppen: Immer ein Kind stellt einem anderen Kind seinen Wohlfühlort vor, macht eine kleine Führung durch die Schachtel.
- Diskussion in der ganzen Klasse: Was braucht es an einem Ort, damit wir uns wohl fühlen? Warum brauchen wir Wohlfühlorte im Leben? Wie geht es Menschen, die keinen Wohlfühlort haben? Was könnten wir im Schulzimmer anders einrichten, damit wir uns wohler fühlen?



# Bau-Idee 2: Tierfiguren aus Schaumstoff

Lieblingstiere aus Schaumstoff bauen, dem gleichen Material, wie die Figuren im Stück

## Material

- Bilder der Tiere in Seitenansicht vorbereiten
- Papier
- Bleistift
- Schere
- Schaumstoffmatten (Tropfbretteinlagen aus dem Migros)
- Nähnadeln
- Nähgarn
- Wasserfeste Filzstifte/Edding in verschiedenen Farben
- Steine
- Heissleim
- Postich

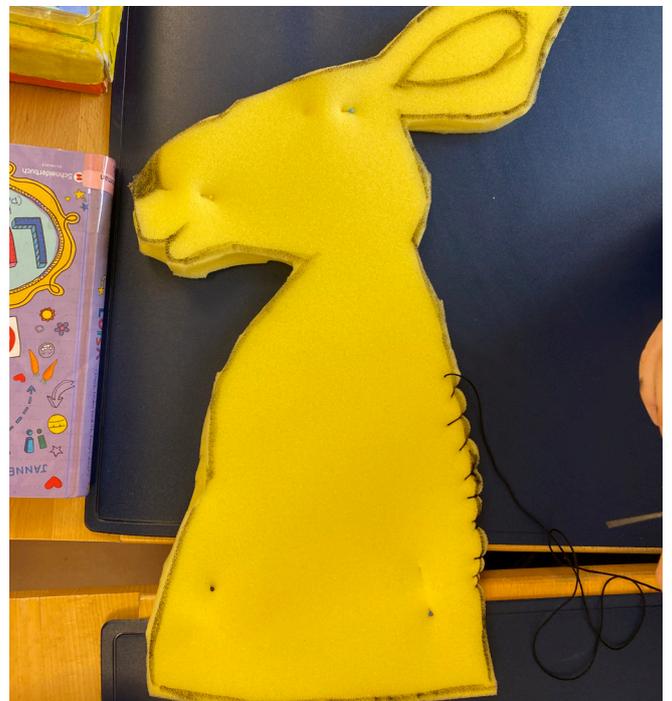
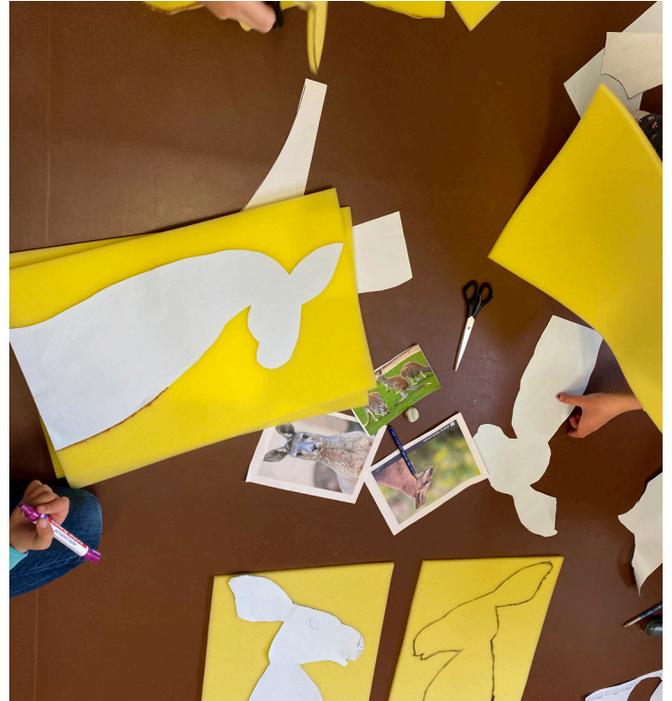


## Bauanleitung

01. Seitenansicht des Tieres anschauen, studieren und zeichnen
02. Die Seitenansicht vereinfachen und vergrößern (mit Hilfe der Lehrperson)
03. Die Seitenansicht ausschneiden
04. Eine Farbe der Filzstifte auswählen
05. Die Form mit Filzstift auf die Schaumstoffmatte übertragen
06. Die Form zwei Mal ausschneiden



07. Details aufmalen (Schildkröte z.B. Panzerzeichnung)
08. Die Formen zusammenlegen und mit dem Überwindlungsstich zusammennähen.
09. Mit Zeitung stopfen.
10. Den Bauch auf Papier nachzeichnen und ausschneiden
11. Bauch auf die Schaumstoffmatte übertragen und ausschneiden
12. Mit Postich anheften
13. Gewichte (Stein) in die Hände/Füsse kleben
14. Augen aus Holzperlen ankleben





# Vom Körpertheater zum Figurentheater

(mit der Halbklassse)

- Die Kinder der Halbklassse versammeln sich im Kreis. Frage: Welches Tier gefällt dir besonders? Hast du ein Lieblingstier?
- Die Kinder schliessen die Augen und die Lehrperson lässt eine ruhige Musik laufen. Alle stellen sich ihr Lieblingstier vor, sehen vor dem inneren Auge einen kurzen «Film» ihres Tieres. Zuerst schläft das Tier, dann erwacht es und bewegt sich, dann schläft es wieder.
- Der imaginäre Film wird nun live nachgespielt, zur gleichen Musik. Alle Kinder schlafen als Tiere, machen eine Tätigkeit und schlafen wieder ein. Kurzer Austausch. Was hat das Tier alles erlebt?
- Alle bewegen sich nun noch einmal wie ihr Lieblingstier (Sie probieren aus, angeleitet von der Lehrperson: Wie bewegt sich dein gewähltes Tier? Wie frisst es? Wie schläft es? Was macht es, wie verhält es sich, wenn es verfolgt wird oder selbst auf Verfolgungsjagd geht?)
- Die Kinder nehmen das gebaute Tier (Bau-Idee 2) in die Hände und stellen die gleichen Tätigkeiten dar. Die Schaumstoff-Figur wird dabei vom Kind geführt (ausprobieren wie nehmen ich meine Tierfigur in die Hände, wie bewege ich sie, damit sie gut fressen, rennen, schlafen kann?)
- Zwei Kinder spielen sich eine Szene vor, in denen die Tierfiguren zwei Tätigkeiten nachgehen (Bsp. rennen und schlafen)
- Einander Rückmeldungen geben (Was wirkt beim Zuschauen spannend?)
- Zu zweit eine Szene erfinden und proben, in denen die Tierfiguren begegnen, einander in der Klasse vorspielen.



---

Texte zum Stück und Fragen zum Philosophieren: Hand im Glück

---

Trailer zum Stück: <https://youtu.be/CAbKK5UsqEc>

---

Bau Idee: Anna Nauer

---

Inspirationen / Konzept der Mappe: Nicole Breitenmoser

---

Design: David Montoya, [www.sinn-design.ch](http://www.sinn-design.ch)

---

Buchempfehlung: Wölfe / Petra Ahne, Judith Schalansky (Hrsg.)

---