

DIE KUH ROSMARIE

Puppenspiel von Andri Beyeler / ab 3 Jahren
nach dem Bilderbuch »Die Kuh Rosalinde«
von Frauke Nahrgang und Winfried Opgenoorth
aus dem Schweizerdeutschen von Juliane Schwerdtner



»... aber wenn du es nicht richtig machst, kannst du genauso gut bleiben lassen.«

Theater der Altmark
Landestheater Sachsen-Anhalt Nord

Theaterpädagogisches Begleitmaterial für Lehrkräfte

theaterpaedagogik@tda-stendal.de
www.tda-stendal.de

1. Inhalt des Theaterstücks

DIE KUH ROSMARIE

Puppenspiel von Andri Beyeler / ab 3 Jahren

nach dem Bilderbuch »Die Kuh Rosalinde« von Frauke Nahrgang und Winfried Opgenoorth
aus dem Schweizerdeutschen von Juliane Schwerdtner

»... aber wenn du es nicht richtig machst, kannst du es genauso gut bleiben lassen.«

Mecker, mecker, mecker ... Keine Ziege, sondern die Kuh Rosmarie ist es, die ihrem Unmut lautstark Luft macht. Und zwar von früh bis spät. Den anderen Tieren auf dem Bauernhof geht das gehörig auf die Nerven. Denn niemand hört sich gern an, dass der Fisch beim Schwimmen eine Badehose zu tragen habe, der Hund sein Fressen nicht so schlingen solle, das Huhn nicht gackern und dass das Schwein sich nicht schmutzig machen dürfe. Als auch der Bauer sein Fett abbekommt, reicht es ihm. Er setzt Rosmarie in das nächstbeste Flugzeug nach irgendwohin. Hauptsache – ganz weit weg. Endlich kehrt Ruhe ein.

Andri Beyelers fulminantes Kinderstück über die Kuh Rosmarie fordert mit viel Spaß und Humor dazu auf, die anderen so zu akzeptieren, wie sie sind. Denn wie sich herausstellt: Auch eine Mecker-Kuh hat verborgene Talente.

2. Unsere Besetzung

Spielerin	Anastasiia Starodubova
Regie	Therese Thomaschke
Bühne	Sofia Mazzoni / Esther Dandani
Kostüm	Esther Dandani
Puppenbau	Kerstin Dathe

3. Fragen an das Theaterstück

Alle zusammen können ihre Eindrücke teilen, welche Geschichte erlebt wurde und welche Figuren die Kinder besonders angesprochen haben.

Dabei kommen dann die Themen zu Wort, die für die Kinder besonders wichtig waren. Vielleicht bringen sie ja ganz eigene Beobachtungen und Fragen ein?

Im Folgenden sind die Felder benannt, welche wir gefunden haben:

- Schimpfen oder meckern
- Richtig oder falsch
- Anders oder gleich
- Zusammen oder allein
- Zuhause oder am anderen Ende der Welt
- Wer wohnt in meinem Haus

4. Schimpfen oder Meckern

- Was sagt die Kuh zu den anderen Tieren?
- Warum sagt die Kuh das?
- Hat sie recht?
- Was wünscht sich die Kuh?
- Was ist Schimpfen oder Meckern?
- Wie geht es euch, wenn jemand schimpft?
- Schimpft ihr manchmal auch?

Spiele

»Der Ton macht die Musik«

Alle stehen im Kreis. Der Spielleiter hat einen kleinen Ball oder ein kleines Kuscheltier und sagt damit einen Satz, z.B. »Heute morgen gab es pinke Spagetti.« Der Ball bzw. das Kuscheltier wandert im Kreis herum und jedes Kind spricht denselben Satz mit einem anderen Gefühl. Dabei kann jede Stimmung auftauchen: laut, leise, glücklich, gelangweilt, wütend, nervig, freundlich usw. Es geht darum, herauszufinden, wie viel verschiedene Möglichkeiten es gibt miteinander zu sprechen und dass ein Satz sehr unterschiedlich klingen kann.

»Kann man das auch anders sagen?«

Weiterhin stehen alle im Kreis. Nun kann das Kuscheltier oder der Ball jemand anderen aus dem Kreis ansprechen. Dabei entsteht ein kleines Gespräch: A: »Hallo du!« - B: »Ja ich?« - A: »Heute morgen gab es pinke Spagetti.« - B: »Kann man das auch anders sagen?« - A: »Heute Morgen gab es pinke Spagetti.« B: »Na gut.« Nun wird der Ball oder das Kuscheltier von A nach B geworfen, welches nun als A jemanden anspricht.

Der Satz kann von den Kindern gewählt werden und natürlich immer wieder variieren. Das Spiel kann auch erweitert werden zu: A: »Wie soll ich es sagen?« - B: »Wie eine quietschende Tür.« / »Wie eine singende Kuh« / »ganz lieb« usw.

»Obst- und Gemüsemeckern«

Zwei Kinder stehen in Rufabstand zueinander und dürfen mal so richtig losmeckern - doch Achtung! - bitte nur als Obst und Gemüse. Ob man als Tomate, Birne, Orange oder Banane dann auch ordentlich sauer sein kann? Findet es heraus!

Dieses Spiel braucht wachsame Beobachter^{mwd}, da sich alle anderen Speisen gern schnell einmischen wollen.

5. Richtig oder Falsch

- Ist es wichtig, alles richtig zu machen?
- Wer hat schon mal etwas falsch gemacht?
- Was könnt ihr richtig gut?
- Weiß man immer genau, was richtig und falsch ist?
- Kann es richtig ohne falsch geben?
- Muss man auch mal etwas falsch machen? Wenn ja, warum?



Weitere Spiele

»Was ist das?«

Ein etwas größerer Gegenstand - z.B. ein Tennisschläger, ein Kochlöffel, ein Hut, ein Buntstift usw. wird durch den Kreis gegeben. Jedes Kind benutzt den Gegenstand auf eine neue Weise. Dadurch erscheint auch der Gegenstand neu. - Was ist richtig? Was ist falsch? Und was ist interessant?

»Was machst du?«

Alle sitzen vor einem freien Platz. Ein oder auch zwei Kinder betreten die »Bühne« und sagen laut an, was sie machen: z.B. »Ich schüttel die Hände.« Dann schüttelt das Kind auf seine Art die Hände.

Alle gucken genau zu was geschieht.

Dann kommen die Nächsten und schütteln auf andere Art die Hände. Wie viele Arten die Hände zu schütteln gibt es? Gibt es ein Richtig oder Falsch?

Als eine »Klamauk«-Fortsetzung kann auch eine Handlung angesagt und dann eine andere Sache gemacht werden, z.B.: »Ich putze die Zähne.« - Doch dann werden die Haare gekämmt.

Manchmal ist es auch lustig, Sachen falsch zu machen.

Die »Alles verkehrt herum - Quatschgeschichte«

Die Kinder sitzen im Kreis. Der Spielleiter^{mwd} beginnt mit »Heute Morgen ...« und beendet den Satz. Jedes Kind sagt nun der Reihe nach einen Satz, in dem manchmal auch großer Quatsch erzählt wird. Immer wenn das geschieht, rufen die anderen »Quatsch!«, springen auf, rennen einmal um ihren Stuhl und setzen sich wieder hin. Nach ein oder zwei Runden ist die Geschichte zu Ende. Wer am meisten Quatsch erzählt hat, hat gewonnen.

6. Anders und Gleich

- Was haben alle Tiere der Geschichte gemeinsam?
- Was ist bei jedem Tier anders?
- Wie können sie am besten zusammen wohnen?

Noch mehr Spiele

»Ich sehe was, was du nicht siehst«

Ein Kind sucht sich etwas im Raum aus und beschreibt es mit einer Farbe oder anderen Eigenschaft, z.B. »Ich sehe was, was du nicht siehst und das sieht winzig klein aus.« Die anderen raten nun, was gemeint war. Wer es erraten hat, ist als Nächstes dran.

»Atomspiel«

Ein Kind sagt was es gern tut, z.B. »Ich esse gern Äpfel.« Alle, die auch gern Äpfel essen, gehen zu dem Kind. Alle, die keine Äpfel mögen, gehen in die andere Seite des Raums. Von dort sagt dann der Nächste^{wmd} eine Sache, z.B. »Ich spiele gern mit dem Bagger.« usw. Die Kinder kommen in Bewegung, nehmen Gemeinsamkeiten und Unterschiede wahr und lernen sich mitunter auch besser kennen.

»Gleich oder anders?«

Alle Tiere im Theaterstück sehen anders aus und können andere Sachen. Sammelt alles, was die Tiere gemein haben - und auch alles, was jedes Tier besonders macht.

Im Theater können auch Tiere gespielt werden. Probiert es aus: Krähen wie ein Hahn, Bellen wie ein Hund, Schweigen wie ein Fisch und Mec... Muhen wie eine Kuh.

7. Zusammen oder Allein

- Ist die Kuh gern allein?
- Warum wird die Kuh Rosmarie vom Bauern rausgeworfen?
- Was kann sie tun, um wieder mit allen zusammen zu sein?

Schon wieder Spiele

»Alle machen's nach.«

Alle Kinder stehen im Kreis. Mit der Ansage: »allein« macht jedes Kind eigene Bewegungen. Nun folgt die Ansage des Spielleiters^{mwd} »zusammen«. Ein Kind zeigt nun eine Bewegung, die von allen nachgemacht wird. Der Reihe nach zeigt nun jedes Kind eine Lieblingsbewegung, die alle anderen nachmachen.

»Wer fängt an?«

Ein Kind verlässt den Raum. Die anderen besprechen zusammen, wer aus der Gruppe nun die Bewegungen anführt. Das draußen wartende Kind wird nun hereingerufen. Die Gruppe führt ihre Bewegungen aus. Das einzelne Kind beobachtet genau und versucht zu erraten, welches Kind anführt. Wenn es richtig geraten hat, darf es sagen, wer als nächstes raten darf.

Fangspiel »Kleine Monster«

Alle spielen ganz »kleine Monster« und werden von einem Kind, welches das »große Monster« ist, gejagt. Dabei kommt es darauf an, entweder ganz klein und niedlich oder eben sehr groß und gefährlich zu spielen. Es ist auch wichtig, dass alle das »große Monster« hören können, denn es gibt schnelle Wechsel. - Wenn das »große Monster« nun ein »kleines Monster« erwischt also abschlägt, wechseln augenblicklich »kleines und großes Monster«, also Fänger^{mwd} und Läufer^{wmd} ebenso wie die Charaktere.

8. Zu Hause oder am anderen Ende der Welt

Dies ist eine Reise um die Welt in mehreren Stationen. Das Spiel kann entweder für die Kinder persönlich oder auch für die Kuh Rosmarie gespielt werden.

»Zu Hause«

Alle Kinder sitzen zusammen, gerne auch auf Decken oder Kissen. Nun wird alles benannt, was »zu Hause« ist, z.B. mein Kuscheltier.

»Ich packe einen Koffer«

Nun rutschen alle auseinander in einen Kreis und packen den Koffer. Das erste Kind benennt einen Gegenstand oder Person, die/der/das mitgenommen wird und macht eine Bewegung dazu. Das zweite Kind wiederholt dies und nennt etwas Neues dazu. So wird der Koffer immer größer und auch schwerer.

»Unterwegs und Überall«

Nun geht die Reise los. Alle spielen eine große Reise, die sie selbst gestalten, z.B. zum Bahnhof gehen, mit dem Zug fahren, durch die Stadt wandern, an den Strand gehen, durch das Wasser schwimmen usw. Alle Einfälle werden gespielt und so lange weitergereist, bis alle zusammen »am anderen Ende der Welt« angekommen sind.

»Ganz Woanders«

Hier setzen sich alle wieder zusammen und nennen Worte, wie es hier »am anderen Ende der Welt« ist. Was seht ihr? Was fühlt ihr? Wie riecht es? Wem begegnet ihr? Was macht ihr? Was wollt ihr mitnehmen?

»Alle sind da«

Nun reisen alle wieder zusammen zurück und landen zu Hause. Alle können sich wieder auf die Decken setzen und erzählen, was sie »vom Ende der Welt« mitgebracht haben.

Ausblick

Wie geht die Geschichte weiter, wenn die Kuh Rosmarie wieder zu Hause ist?

Erzählt etwas dazu oder malt ein Bild.



9. Wer wohnt in meinem Haus?

Aus Pappe, Papier oder auch Stoffresten können kleine Häuschen gebastelt und bemalt oder beklebt werden. Jedes Haus sieht anders aus. Jedes Haus ist ein Teil vom großen Bauernhof. Der Bauernhof kann sich immer weiter verändern.

- Welche Farbe hat dein Haus?
- Wer wohnt alles in deinem Haus?
- Wer sind deine Nachbarn?
- Was macht ihr dort am liebsten?

Impressum: Theater Altmark Stendal
Spielzeit 2025/26
Intendanz: Dorotty Szalma
Theaterpädagogisches Begleitmaterial zu »DIE KUH ROSMARIE«
Redaktion: Claudia Tost