WESTFÄLISCHES LANDESTHEATER



Theaterpädagogisches Begleitmaterial

Premiere: 06.09.2026

Dauer: 60 Minuten

Herzlich Willkommen

im Westfälischen Landestheater!

Wir freuen uns über Ihr Interesse an unserem Kinderstück ab 6 Jahren, „**Die drei Fragezeichen Kids – Zirkus der Rätsel“**.

Mit dem vorliegenden Begleitmaterial erhalten Sie Anregungen zur Vor- und Nachbereitung des Vorstellungsbesuches im Unterricht sowie dramaturgische Informationen zum Stück.

Wenn Sie einen Vorstellungsbesuch durch eine unserer Theaterpädagog*innen vorbereiten oder nachbereiten lassen möchten, zögern Sie nicht anzurufen oder eine E-Mail zu senden.

Wir freuen uns auch über Feedback zur Inszenierung oder zu dieser Materialmappe.

Herzliche Grüße aus dem WLT,

Michi Cordes & Jutta Dahlhausen, Theaterpädagogik

Westfälisches Landestheater e.V.

Theaterpädagogik

Europaplatz 10, 44575 Castrop-Rauxel

Tel.: 02305 – 978026

E-Mail: cordes@westfaelisches-landestheater.de

Inhaltsverzeichnis

Die Besetzung 4

Stückinformation 5

Das kleine Theater-ABC 5

Die Figuren 6

Ein Bühnenbild entsteht 8

Interview mit dem Regisseur Max von Ulardt 9

Musik Playlist 11

Theaterübungen und Spielideen 13

- Kirschen klauen 13
- Groovelicous 13
- Lebende Schaufensterpuppen 14
- Geschenk weitergeben 15
- Gegenstände verfremden 16
- Clowns 17
- Das Genre Krimi 18
- Detektive vertrauen einander - Vertrauensübungen 18
- Raumlauf mit verschiedenen Aufgaben 19
- Blinder Mörder 20

Bastelideen 21

- Unsichtbare Tinte herstellen 21
- Decodier-Lupen bauen 21
- Phantombild zeichnen 22

Fragen für ein Nachgespräch 23

Service 24

Impressum 25

Die Besetzung

Justus Jonas	Nina Holtvoeth
Peter Shaw	Nele Reins
Bob Andrews	David Kiefer
Tante Mathilda / Zirkusdirektor	Sophie Charlotte Dittmer
Onkel Titus / Clown / Victor Hugenay	Alexander Maria Wolff
Inszenierung	Maximilian von Ulardt
Ausstattung	Marc Mahn
Dramaturgie	Sabrina Klose
Theaterpädagogik	Michi Cordes
Regieassistenz / Abendspielleitung	Mario Rolf Brutschin
Bühnentechnik	Kolja Fiebig
Veranstaltungstechnik	Felix Eckert, Emanoeel Sedighian
Licht	Aaron Merkel
Ton	Amir Abas Salehi
Maske	Celine Eickenbusch
Garderobe	Cornelia Zapf



David Kiefer, Nina Holtvoeth, Nele Reins; Foto: Volker Beushausen

Stückinformation

Justus, Peter und Bob brauchen deine Hilfe: Ein Fall und 1.000 Spuren – welche davon ist wichtig, welche führt in die Irre?

Ein neuer Fall für Die drei ??? Kids: Das knifflige Rätsel um den Wanderzirkus können die Kultdetektive nur mit Hilfe ihres Publikums lösen.

Ein neuer aufregender Fall für die drei ??? Kids – natürlich mit deiner Hilfe.

»Zirkus der Rätsel« ist der 17. Fall der drei ??? Kids und du und wurde 2019 veröffentlicht.

Ulf Blanck ist als Autor und Radiomoderator für verschiedene Rundfunksender tätig. Er hat zahlreiche Kinder- und Jugendbücher veröffentlicht und gehört seit Start der Reihe »Die drei ??? Kids« zum Autorenteam. Außer Kinderbüchern schreibt Ulf Blanck auch Drehbücher und Theaterstücke.

Boris Pfeiffer arbeitete als Regieassistent und Regisseur an verschiedenen Theatern. 1994 wurde sein erstes Theaterstück für Kinder am Berliner GRIPS Theater uraufgeführt. 2003 erschien sein erstes Kinderbuch: »Kira und Buttermilch«. Inzwischen hat er über 80 Theaterstücke und Bücher geschrieben und über vierzig Bände der Kult-Reihe »Die drei ??? Kids« verfasst.



David Kiefer, Nina Holtvoeth, Nele Reins; Foto: Volker Beushausen

Das kleine Theater-ABC

Wenn Kinder das erste Mal im Theater sind, ist es sinnvoll, einige Theaterregeln zu klären.
Die Emojis werden einzeln zu ja und nein sortiert – dann wird aufgelöst.
NEIN: Essen, Fotos, Handy, zu spät kommen
JA: leise sein, zuhören, Gefühle, auch unangenehme Gefühle, sogar schlafen (statt stören)
Vielleicht: Ständige Toilettenpausen stören beim Kucken – bitte vorher aufs Klo gehen!



+

Die Figuren

??? Drei Fragezeichen sind das Symbol des Juniordetektiv-Teams: Justus, Peter und Bob aus Rocky Beach in Kalifornien. "Wir übernehmen jeden Fall" heißt ihr Motto, und dabei scheuen sie weder Risiko noch Gefahren. Das Fragezeichen steht für das Unbekannte, für ungelöste Fälle und mysteriöse Vorkommnisse. Und wenn der Erfinder der Detektive auch noch Hitchcock heißt, ist Spannung garantiert! Alfred Hitchcock ist der Schirmherr der Serie. Er verschaffte den drei ??? ihre ersten Fälle.



Figurinen (Kostümentwürfe): Marc Mahn

Justus Jonas: Erster Detektiv und Gründer der drei ???. Wenn der Fall richtig kniffflig wird, ist "Genie" Justus in seinem Element. Da seine beiden Eltern bei einem Flugzeugunglück ums Leben kamen, wohnt er bei seiner Tante Mathilda und seinem Onkel Titus Jonas, der einen Schrottplatz führt. Auf dem Schrottplatz befindet sich auch die Zentrale der drei, von der aus sie ihre Unternehmungen starten.

Peter Shaw: Der zweite Detektiv und der sportlichste der drei. Obwohl er ein eher furchtsamer Mensch ist, hat er sich zum Spezialisten für hartnäckige Fälle gemausert: ihm und seiner Dietrichsammlung kann keine verschlossene Tür widerstehen.

Bob Andrews: Er war schon immer der ruhige ausgeglichene dritte, der immer die richtigen Informationen zum richtigen Zeitpunkt parat hat. Als belesener Rechercheur fahndet er in Archiven nach hilfreichem Material. Inzwischen hat er sich vom Rechercheur zum echten dritten Detektiv entwickelt!

Tante Mathilda: Wenn Tante Mathilda ruft, dann kann das eigentlich nur eins bedeuten: Kirschkuchen! Oder Arbeit für Justus, Peter und Bob. Um ihr mageres Taschengeld aufzubessern, haben die drei sich nämlich verpflichtet, ab und an auf dem Schrottplatz ein wenig auszuhelfen. Den großen Worten scheinen aber selten ähnlich große Taten zu folgen, denn hätte Tante Mathilda sonst einen Anlass, fortwährend auf der Suche nach Justus und seinen Freunden zu sein?

Onkel Titus: Titus Andronicus Jonas ist Justus' Onkel und betreibt das Gebrauchtwaren-Center T. Jonas in Rocky Beach. Bei manchen Dingen, die er anschleppt, muss man sich aber schon wundern... Allerdings hat er auch ein Händchen dafür, den alten Plunder zu restaurieren und gewinnbringend weiterzuverkaufen.

Der Zirkusdirektor: Ist er in Wirklichkeit einfach ein netter älterer Herr? Oder doch ein bisschen unheimlich? Seit über hundert Jahren ist der Zirkus Crown in Familienbesitz und der Zirkusdirektor würde alles tun, damit das so bleibt und das Publikum zu den Vorstellungen kommt. Sogar den eigenen Bart lila färben!

Der Clown: Was wäre ein Zirkus ohne Clown? Ob mit gestreifter oder gepunkteter Jacke, Blume am Knopfloch oder Feder am Hut, Schuhe falsch oder richtig herum – Clowns bringen ihr Publikum zum Lachen – oder zum Gruseln. Oder beides. Und wer fragt eigentlich mal den Clown, wie es ihm geht?

Das Phantom: Wer verbirgt sich unter den verschiedenen Kostümen? Wer ist die Mumie, wer klettert auf Zirkuswägen und unter Zirkuskuppeln?
Spoiler: Es ist der Kunstdieb und Verkleidungskünstler Victor Hugenay!



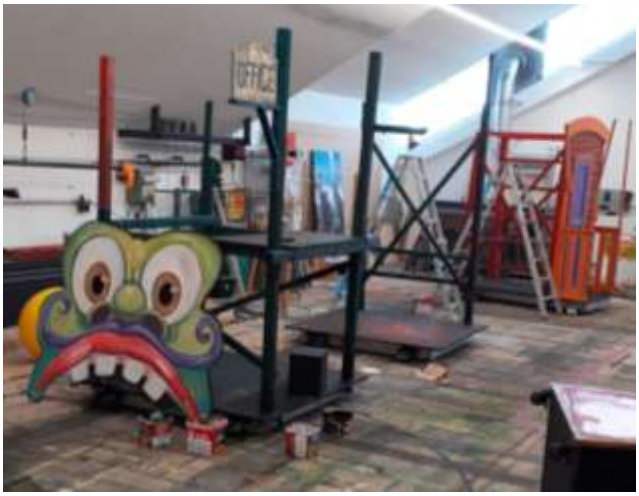
Charlotte Dittmer, Alexander Maria Wolff; Foto: Volker Beushausen

Ein Bühnenbild entsteht



Bühnenbildmodell und Foto: Marc Mahn

Wie lassen sich verschiedene Spielorte auf einer Bühne darstellen? Für „Die drei Fragezeichen Kids – Zirkus der Rätsel“ entwickelte der Ausstatter Marc Mahn einzelne drehbare Wagen, die im Verlauf des Stücks für Bewegung sorgen und Figuren an unterschiedliche Orte führen.
Ausgehend von einer ersten Idee entstehen zunächst Entwurfsskizzen. Darauf folgen detaillierte Pläne, die den Bühnenwerkstätten als Grundlage für die Umsetzung dienen. Anschließend fertigt Marc Mahn ein Bühnenbildmodell im Maßstab an. So können alle Beteiligten frühzeitig nachvollziehen, wie das Bühnenbild später im Raum wirken und funktionieren soll.
Bei einer sogenannten Bauprobe werden zunächst Teile des Bühnenbilds mit einfachen bzw. vorhandenen Materialien in Originalgröße nachgebaut. Auf diese Weise lässt sich gemeinsam überprüfen, ob Proportionen, Abstände und Bewegungsabläufe auch auf der tatsächlichen Bühne funktionieren. Gleichzeitig werden sicherheitsrelevante Aspekte berücksichtigt, damit das Bühnenbild den Anforderungen des Spielbetriebs entspricht. Erst nach dieser Erprobung wird das endgültige Bühnenbild in den Werkstätten hergestellt und gestaltet.



Das Bühnenbild entsteht im Malsaal; Foto: Marc Mahn

Interview mit dem Regisseur Max von Ulardt

Drei ???, ein Zirkus und ein neuer Fall: Jetzt wird's noch spektakulärer!

Interview von Sabrina Dubray, WLT Presse

Nach dem großen Erfolg von „Die drei ??? Kids" geht das Abenteuer am Westfälischen Landestheater in die zweite Runde. In „Die drei ??? Kids und der Zirkus" warten auf Justus, Peter und Bob neue Rätsel, überraschende Verwandlungen und eine bunte Zirkuswelt. Regisseur Maximilian von Ulardt spricht darüber, wie aus einem Hörspiel ein dynamisches Theatererlebnis wird, warum junges Publikum besonders ehrlich ist und was die zweite Episode so besonders macht.

Die drei ??? Kids gehen in die zweite Runde. Aufgrund des Erfolgs gibt es eine zweite Episode – das gab es im KJT am WLT noch nie. Wie stolz macht dich das?

Das macht mich natürlich sehr stolz. Vor allem, weil wir bei der ersten Folge überhaupt nicht wussten, ob das funktioniert. Die Vorlage ist ein Hörspiel für Kinder, und die Dramaturgin (Sabrina Klose), der Ausstatter (Marc Mahn) und ich haben dann gemeinsam versucht, daraus eine Fassung und eine Ausstattung zu entwickeln, die auf der Bühne funktioniert.

Offensichtlich ist das ganz gut aufgegangen. Natürlich hilft auch der Name „Die drei ??? Kids" – da gibt es einfach ein großes Interesse. Aber dass das Stück dann so oft verkauft wurde und, nach allem, was ich gehört habe, auch wirklich gut beim Publikum ankam, hat uns schon sehr gefreut.

Und ja, ein bisschen stolz macht mich das natürlich auch. Vor allem, weil wir bei der Entwicklung selbst wahnsinnig viel Spaß hatten. Umso schöner ist es jetzt, dass wir mit einer zweiten Episode weitermachen dürfen

Wie übersetzt man eine Hörspielvorlage in ein dynamisches Theatererlebnis und macht dabei die Fans glücklich?

Im Hörspiel muss vieles beschrieben und ausgesprochen werden, damit im Kopf Bilder entstehen. Auf der Bühne stellt sich dann die Frage: Was davon müssen wir überhaupt noch erzählen – und was können die Schauspieler*innen einfach spielen?

Wir haben deshalb versucht, daraus ein sehr dynamisches, spielerisches Rätselraten zu machen. Die drei bewegen sich von Ort zu Ort, entdecken Hinweise, kombinieren, scheitern, probieren weiter – fast wie ein kleiner Roadtrip durch den Fall.

Gleichzeitig haben wir typische Drei-???-Momente und kleine Insider eingebaut, die Fans wiedererkennen. Ich glaube, genau diese Mischung hat ganz gut funktioniert: Man erkennt die Welt und die Figuren wieder, bekommt sie aber auf der Bühne nochmal ganz anders und unmittelbar zu sehen.

Du hast bei der Leseprobe gesagt, du machst kein Kindertheater, sondern Theater für ein junges Publikum. Wie unterscheidet sich das für dich?

Für mich hat Theater für ein junges Publikum mindestens den gleichen Stellenwert wie Theater für Erwachsene. Vielleicht sogar einen höheren. Damit wollte ich keinen Unterschied beschreiben, sondern die Wichtigkeit des jungen Publikums hervorheben.

Ich bin ein großer Fan von Kinder- und Jugendtheater, weil da die Generation vor uns sitzt, die hoffentlich auch in Zukunft ins Theater geht, Performances schaut und sich für darstellende Kunst interessiert. Und deswegen müssen wir dieses Publikum verdammt ernst nehmen.

Kindern kann man nichts vormachen und man muss ihnen auch nichts vorkauen. Für mich sind sie vielleicht sogar das ehrlichste Publikum überhaupt. Sie reagieren unmittelbar und ohne diese anerzogene Theateretikette. Wenn etwas langweilig ist, merkt man das. Wenn etwas spannend ist, genauso. Und das finde ich sehr ehrlich und inspirierend.

Theater sollte immer direkt, klug, überraschend und ernsthaft gemacht sein. Vielleicht ist das für mich das Entscheidende am jungen Publikum: Es zwingt uns dazu, Theater ungefiltert und unmittelbar zu machen. Und genau deshalb liebe ich es.

Wir müssen einmal über das tolle Bühnenbild von Marc Mahn sprechen: Es wird bunt und spektakulär. Auf welche Elemente aus der Zirkuswelt kann sich das Publikum freuen und warum passt das Zirkussetting so gut auf die Theaterbühne?

Zirkus und Theater passen natürlich wahnsinnig gut zusammen, weil beides von Verwandlung, Fantasie und Spiel lebt. Es gibt sofort wiedererkennbare Zirkusfarben, bestimmte Bewegungen und natürlich ganz typische Bilder, die wir alle irgendwie im Kopf haben, wenn wir an Zirkus denken.

Und genau damit spielt das Bühnenbild von Marc Mahn ganz wunderbar. Mit einigen optischen Überraschungen und Verwandlungen entstehen immer wieder neue Räume und Bilder – und den Rest darf die Fantasie des Publikums übernehmen.

Und Marc ist es wirklich toll gelungen, diese Welt bunt, fantasievoll und spektakulär zu gestalten, ohne ihr das Spielerische zu nehmen.

Kritiker Pitt Herrmann von *halloherne.de* feierte das „fulminant-temporeiche Spiel“ des Ensembles, die „mit reichlich Slapstick unterlegte Inszenierung“ und die „so phantasievolle wie wandlungsfähige Ausstattung“.

Und auch Tobias Weckenbrock von den *Ruhr Nachrichten* lobte „die Atmosphäre, die gutes Familientheater auszeichnet.“

Musik Playlist

Der Regisseur Max von Ulardt setzt in der Inszenierung vor allem auf Rhythmus und Bewegung. Zur Vor- & Nachbereitung macht es Schulklassen oft Freude, wenn mit der Musik der Inszenierung gearbeitet wird, deshalb haben wir hier eine Auswahl zusammengestellt.

Hier geht es zur Spotify Playlist!

https://open.spotify.com/playlist/6R5nVkSC4D9AUaaVxe7vXb

Im Stück	**Liedtitel**	**Urheber / Interpret, Jahr**
Auftritt Justus, Peter & Bob	Drum Song	Jackie Mittoo, 2004
Titellied	Organ Donor	Lefties Soul Connection, 2008
Zirkusmusik	Mha Ma, Mha Ma	Circus Band, 2009
Auftritt Clown	Tipsy Clown	Laurent Dury, 2023
Direktor sucht Clown	Funny Clowns	Eitan Epstein Music, 2023
Ermittlungsarbeiten - Falscher Clown? - Schaufensterpuppen - Erbsen und Schmierseife	Tukaria	Cochemea, 2021
"Detektivmodus!"	Break Loose	Gramatik, 2011
Anschleichen	Lujon	Henry Mancini, 1961
Ermittlungsarbeit Fingerabdrücke suchen	Amtsschimmel	Carsten Erobique Meyer, 2018
Spieluhr, Kreuzverhör	Aaron	The Album Leaf, 2018
Auftritt Phantom	Gnossienne No.1	Eric Satie, 1893 (John Hackett, Steve Hackett)
Ermittlungsarbeit Geheimschrift!	The Sensual Woman	The Herbaliser, 1999
Fahrrad fahren, Umbau zum Zirkus	All That Glitters	Death in Vegas, 1997
Auftritt Ball & Clown	Tune Down	Chris Joss, 2009
Neue Clowns Witze	Two Star Motel	The Two Gentleman Band
Ermittlungsarbeit Ein neuer geheimer Zettel	Jam Man	Chet Atkins, 1996
Verfolgungsjagd Hugenay	Hey Pachuko!	Royal Crown Revue, 1996

Theaterübungen und Spielideen

Kirschen klauen

Setting: Stehkreis, eine Person in der Mitte

Zeit: ab 5 Minuten (Je nach Anzahl an „Tante Mathildas“)

Ziel: Wahrnehmung, Aufmerksamkeit, Schulung des peripheren Blicks, Bewegung

Alle wollen die leckeren Kirschen klauen, auch die Kirschen ganz oben. Dafür recken und strecken sich alle, so hoch es geht. Tante Mathilda ist nicht begeistert und will aufpassen, schließlich braucht sie alle Kirschen für den Kirschkuchen! Wenn man nur Augen im Hinterkopf hätte... Tante Mathilda steht in der Mitte und dreht sich. Alle, die sie mit Händen über Schulterhöhe erwischt – und sei es auch nur aus dem Augenwinkel – scheiden aus.

Für die erste Runde ist es sinnvoll, wenn die Spielleitung Tante Mathilda ist.

Variante: Alle zählen für sich mit den Fingern mit, wie viele Kirschen sie schon ergattert haben.

Groovelicous

Setting: Stehkreis

Zeit: variabel, ab 10 Minuten

Ziel: Gefühle darstellen, Übertreibung üben

Die Gruppe steht im Kreis. Eine Person gibt ein Gefühl vor, das winzig klein dargestellt wird, so dass man es kaum bemerkt. Die nächste Person macht das Gefühl ein klein wenig größer. Die Gefühlssteigerung geht im Kreis immer weiter, bis jemand nicht mehr größer übertreiben kann, dann sagt die Person „Groovelicous“ (oder ein beliebiges anderes Fantasiewort, das die Spielleitung vorgibt). Diese Person gibt ein neues Gefühl vor.

Variante 1: Körper und Gesichtsausdruck, Geräusche, Stimme und Sprache: alles ist erlaubt.

Variante 2: Das Gefühl ist nur mit Körper und Gesicht erlaubt, Stimme und Sprache sind tabu.

Lebendige Schaufensterpuppen

Setting: Freie Fläche, Start & Ziel nach dem Prinzip „Ochs am Berg“, Gruppe gegen Spielleitung (Fragezeichen gegen „Phantom“)

Zeit: ab 5 Minuten (je nach Variation oder Spielrunden auch länger)

Ziel: Wahrnehmung, Körperspannung, ggf. Gruppendynamik

Im Stück verkleiden sich die drei Fragezeichen als Schaufensterpuppen, um jemanden unbemerkt auszuspionieren.

Alle Spielenden verwandeln sich in Statuen / Schaufensterpuppen. Haltet eure Pose! Nicht bewegen! Nur wenn die Spielleitung („Das Phantom“) mit dem Phantom-Satz aus dem Stück *„Ihr habt euch mit dem Falschen angelegt!“* nicht hinschaut, dürft ihr euch bewegen und ein Stück nach vorne laufen. Dann wieder zur Statue werden. (Herausforderung: Gleiche Pose!)
Spione, die erwischt werden, scheiden aus. Wer eine bestimmte Strecke überwindet, gewinnt.

Variation 1: Mit einigen Kostümteilen, Hüten und übergroßen Jacken fühlen sich die Spielenden gleich noch viel mehr als wären sie auf geheimer Mission!

Variation 2: Ist die Gruppe bereits geübt, bieten sich Herausforderungen an. Eine Engstelle, durch die alle hindurchmüssen, Hindernisse zum Klettern oder Krabbeln...

Variation 3: Der Satz des Phantoms lautet nun *„Nun werde ich reich (mit der Krone des Königs)!“*, später *„Ich gebe niemals auf!“*
Ein Gegenstand liegt zu Füßen der Spielleitung, dieser muss dem Phantom geklaut und an eine festgelegte Stelle gebracht werden. Dadurch verändert sich die Dynamik des Spiels. Zuvor kämpft jede Schaufensterpuppe für sich allein, nun müssen sich alle mit Zeichen und Blicken verständigen, damit die Spielleitung auf dem Rückweg den Gegenstand hinter dem Rücken nicht entdeckt. Pro Spielrunde darf die Spielleitung eine Schaufensterpuppe auffordern, die Hände zu zeigen. Je geübter die Gruppe ist, desto schwieriger kann der Gegenstand sein. Eine Krone ist einfacher, eine raschelnde Tüte mit Süßigkeiten gehört zur Königsdisziplin. (Tipp: Beim ersten Mal spielen ca. 30 Min Zeit einplanen und mit einem Erfolg für die Gruppe enden.)



David Kiefer, Nele Reins, Charlotte Dittmer, Nina Holtvoeth; Foto: Volker Beushausen

Geschenk weitergeben

Setting: Partnerübung

Zeit: 5-15 Minuten

Ziel: Phantasievermögen schulen, Pantomime üben, szenisch arbeiten

Person A überlegt sich heimlich einen Gegenstand, dabei sind Größe und Gewicht am wichtigsten, weil diese Kategorien am besten gespielt werden können. Person A schenkt Person B diesen Gegenstand. Person B weiß nicht, was Person A sich überlegt hat, interpretiert aber das Verhalten und pantomimische Spiel und definiert den Gegenstand für sich.

Es kann geraten und aufgelöst werden, welchen Gegenstand Person A & B sich jeweils gedacht haben. Wichtig dabei ist: Es gibt kein besser oder schlechter, „richtig“ oder „falsch“.

Variante: Einzelne 2er Teams präsentieren ihre kleine Szene, BEVOR sie selbst auflösen, was sie sich überlegt haben.

Gegenstände verfremden

Setting: Steh- oder Sitzkreis; Benötigt wird ein robuster Gegenstand

Zeit: 5-15 Minuten

Ziel: Phantasie anregen, Abstraktionsvermögen üben, Spaß

Ein Gegenstand wird im Kreis weitergegeben. Jede Person benutzt den Gegenstand als etwas bestimmtes. Der Gegenstand darf alles sein, nur nicht das, was er in Wirklichkeit ist. Die Gruppe rät, was der Gegenstand darstellen soll / was die Tätigkeit ist.

Je absurder der Gegenstand ist, desto lustiger wird es. Bewährt haben sich Holzkochlöffel und Klobürste, passend zum Stück wäre z.B. eine künstliche Blume, eine Taschenlampe, ein zusammengerolltes Plakat, jegliche Form von „Schrott" (Schirm, Eimer, Tennisschläger) oder … eine Krone?



David Kiefer, Nina Holtvoeth, Nele Reins; Foto: Volker Beushausen

Clowns

Setting: Leerer Raum (ggf. Turnhalle), Musik (siehe Seite 12)

Zeit: ca. 20 – 30 Minuten

Ziel: Spielfreude, Schauspieltechnik

Alle gehen durch den Raum. Die Aufgabe ist, so „normal" zu laufen wie möglich und sich selbst zu beobachten. Für jede Person ist etwas anderes „normal". Geschwindigkeit, Schrittlänge und Lautstärke, Füße abrollen oder platt aufsetzen, Füße heben oder schlurfen, mit den Knien aneinanderstoßen oder eher O-beinig laufen, Arme schaukeln oder in den Taschen, nach oben oder unten schauen, etc... **Das Clownsgeheimnis ist nun, dass alle ihr eigenes „normal" übertreiben**. Z.B. werden eher lange Schritte noch viel länger, kurze Schritte winzig, Hände schwingen weit oder verschwinden bis zu den Knien in der Kleidung. Die Konzentration sollte am Ende auf 2-3 „Extremen" liegen, sonst wird es schnell überfordernd. So verwandeln sich alle in ihren eigenen Clown, und alle sind ganz unterschiedlich.

Variante 1:
Alle Clowns, die das möchten, treten einzeln auf und Verbeugen sich. Das Publikum applaudiert. Der Clown reagiert auf das Publikum, wie es zu diesem Clown passt. Von „gar nicht genug Applaus bekommen" über „sich hinter Händen verstecken" bis Weglaufen ist alles möglich.

Variante 2:
Alle Clowns, die wollen, könnten den eigenen Clown präsentieren. Dafür bietet es sich an, die vorherigen (bereits durchgeführten) Spiele „Gegenstände verfremden" und „Geschenk weitergeben" zu verwenden – nur eben als Clowns.



Alexander Maria Wolff; Foto: Volker Beushausen

Das Genre Krimi

Detektive vertrauen einander - Vertrauensübungen

Die Drei Fragezeichen sind ein eingeschworenes Team, alle haben ihre Stärken und Schwächen. Vertrauensübungen eignen sich neben diesem thematischen Bezug auch gut zur Stärkung der Klassengemeinschaft.

„Geheimnisdetektor*innen“: Partner*innenübung. Der*die Detektiv*in führt den*die blinde*n Detektor*in durch den Raum, indem sich nur Zeige- oder kleiner Fingerspitzen berühren. Die Sensoren (Hände) des*der Detektor*in werden an Gegenstände geführt, die befühlt werden. 3 – 5 Gegenstände, dann werden die Rollen getauscht. Die Detektor*innen berichten von ihren Enthüllungen, was haben sie gefunden?

„Die Kamera“: Partner*innenübung. Eine Person spielt die Kamera, die andere ist die*der Fotograf*in. Die Kamera hat die Linse (Augen) geschlossen und wird von der*dem Fotograf*in an den Schultern durch den Raum geführt. Will die*der Fotograf*in ein Bild machen, wird der Auslöser betätigt (z.B. zwischen den Schulterblättern, am Ellenbogen, etc.) 3 – 5 Bilder – Tauschen. Die Kameras berichten, ob sie schöne Bilder gemacht haben und woran sie sich erinnern.



David Kiefer, Nina Holtvoeth, Nele Reins; Foto: Volker Beushausen

Raumlauf mit verschiedenen Aufgaben

Beim Raumlauf gehen alle Mitspieler*innen kreuz und quer im Raum herum. Reden und Berührungen sind nicht erlaubt. Der*die Spielleiter*in kann verschiedene Aufgaben ansagen.

Basic-Beispiele: Tempo 1 – 10 (z.B. auch Tempo -1), Lautstärke 1 – 10 (Stimme, aber auch Geräusche beim Laufen), bei sehr ruhigen Gruppen „Spaß 10 von 10“, in engen Räumen „suche die Lücken“, alle im Kreis, dann Zickzack mit plötzlichen Richtungswechseln, etc.

Besondere Aufgaben:

Geheime Verfolgungsjagt: Alle suchen sich heimlich EIN Opfer aus, versuchen, dieser Person unauffällig zu folgen und sie zwischen den Schulterblättern zu berühren. Natürlich müssen alle versuchen, nicht berührt zu werden. Wer berührt wurde, setzt sich an die Seite. Ist das Opfer weg (von jemandem selbst oder einer anderen Person gefangen), sucht man sich ein neues Opfer aus. Das Spiel funktioniert auch ohne Ausscheiden, z.B. „wie oft wurde oder habe ich zwischen den Schulterblättern berührt?“

Freund-Feind: Suche dir heimlich 2 Personen aus, am besten nicht die*den beste*n Freund*in. Eine von beiden Personen ist im Spiel dein*e heimliche Freund*in, eine dein*e heimliche Feind*in. (Diese Übung funktioniert auch gut mit einer geteilten Klasse, jeweils die Hälfte schaut zu und rät am Ende, wer heimlich befreundet oder verfeindet ist.)

- Laufe durch den Raum und versuche, in der Nähe deine*r Freund*in (Beschützer*in) zu sein, ohne dass er*sie es merkt.
- Laufe durch den Raum und versuche, so weit wie möglich weg von deine*r Feind*in zu sein, ohne dass sie*er es merkt. Du spielst, du hast Angst vor ihr*ihm.
- Laufe durch den Raum und versuche gleichzeitig in der Nähe deine*r Freund*in und weit weg von deiner Feind*in zu sein, ohne dass beide es merken.

Blinder Mörder

Fangen spielen in Zeitlupe mit geschlossenen Augen

Setting: klare räumlich begrenzte Spielfläche, z.B. Tische bilden ein großes leeres Rechteck, es gibt einen Bereich außerhalb des Rechtecks für den Blick von außen. Schlafmasken können hilfreich sein.

Zeit: 15-20 Minuten

Ziel: Wahrnehmung, Konzentration, Vertrauen, Spaß

*„Augen zu ab JETZT! Alle haben während des gesamten Spiels die Augen geschlossen, deshalb bewegen sich alle eher langsam, um sich selbst um andere nicht zu verletzen. Ich werde gleich eine*n von euch am Rücken zwischen den Schulterblättern berühren. Vielleicht habe ich es auch schon getan. Diese Person ist in diesem Durchlauf der Blinde Mörder / die Blinde Mörderin. Tipp: Wenn ihr spürt, dass jemand in der Nähe ist, würde ich versuchen, schnell von der Person wegzukommen, es könnte die*der Mörder*in sein! Wenn zwei Personen sich versehentlich leicht berühren – das kann passieren, nicht schlimm – gehen sie wieder auseinander. Wenn es allerdings der*die Mörder*in ist, wird sie*er die andere Person kurz etwas fester am Arm greifen. Dann weiß die andere Person ‚Oh oh, ich wurde gefangen!'. Die gefangene Person darf dann die Augen öffnen und dramatisch ‚sterben', also schreien und auf den Boden fallen. Nach dem dramatischen Sterben geht die Person mit offenen Augen aus dem Spielfeld hinaus und beobachtet mucksmäuschenstill die Szene – das macht Spaß und man muss sich sehr anstrengen, nicht zu kichern! [Eine Person wurde angetippt.] Augen bleiben zu! Kann die angetippte Person einmal kurz nicken? – Los geht's!"*

Je nachdem, wie groß die Gruppe ist und wie schnell der*die Blinde Mörder*in, kann es eine zeitliche Begrenzung geben oder das Spiel geht so lange, bis alle gefangen wurden. Gerade das Finale, wenn nur noch sehr wenige auf der Spielfläche sind, ist sehr spannend zu beobachten. Wenn noch 3 Personen übrig sind, kann z. B. „Noch 2 Minuten!" vorgegeben werden.

Gruppen sind in der Regel zunächst sehr skeptisch über die Vorgabe, permanent die Augen geschlossen zu halten. Die Erfahrung zeigt aber, dass ausnahmslos alle Gruppen nach dem ersten Durchlauf nicht genug von diesem Spiel bekommen können.

Bastelideen

Unsichtbare Tinte

Bei den drei Fragezeichen kommen öfters Geheimschriften vor. Beim Zirkus der Rätsel handelt es sich um eine fluoreszierende Schrift, die unter einer UV-Lampe sichtbar wird. (Diese UV-Tinte kann nicht so leicht selbst hergestellt werden, aber die Stifte gibt es zu kaufen.)

Variante 1: Fertige Geheimtinte aus **Zitronensaft** oder **Milch** an und schreibe mit einem Pinsel versteckte Botschaften. Mit Hitze (**Bügeleisen**, heiße Lampe, Backofen) wird die Schrift sichtbar.

Variante 2: Schreibe mit einem **weißen Wachsmalstift** oder einer weißen Kerze auf weißes Papier, übermale es anschließend mit **Wasserfarbe** und breitem Pinsel. Diese Methode erfordert keine Hitze.

Decodier-Lupen bauen

Material: rotes Transparentpapier oder rote transparente Folie, Tonkarton für den Lupenrahmen, Schere, Kleber.

Auf Tonkarton wird eine Lupe vorgezeichnet und ausgeschnitten. Für die Stabilität können es auch zwei Lupenrahmen sein, die aneinandergeklebt werden, das ist aber nicht notwendig. Das „Glas" der Lupe besteht aus einem Kreis aus rotem Transparentpapier / roter Folie.

Nun kann eine Nachricht mit einer anderen Farbe als rot geschrieben werden, anschließend wird mit rotem Stift darüber gekritzelt und geschrieben, sodass die erste Schrift nicht mehr lesbar ist. Wird nun die Lupe über das Gekritzel gelegt, kommt die alte Schrift wieder zum Vorschein. Es funktioniert auch mit Transparentpapier in anderen Farben, z.B. grün oder blau. In dem Fall wäre die Codier-Farbe grün oder blau.



Foto: Theaterpädagogik

Phantombild zeichnen

Im Theaterstück sehen sich zwei Clowns zum Verwechseln ähnlich. Feine Unterschiede und genaues Beobachten sind für die Detektivarbeit sehr wichtig, lasst uns das trainieren!

Eine Person gibt eine Beschreibung einer Person. Es müssen markante / besondere Merkmale vorkommen, die anderen malen jeweils ein Bild. Es darf nur gezeichnet werden, was erzählt wird! Hinterher wird verglichen – ähneln sich die Bilder oder sind ganz unterschiedliche entstanden?



David Kiefer, Nina Holtvoeth, Nele Reins; Foto: Volker Beushausen

Fragen für ein Nachgespräch

- Woran erinnerst du dich?
- Was war dein Lieblingsmoment?
- Wovor könnte man sich fürchten? (Hattest du manchmal Angst?)
- Welche Figur hat dir am besten gefallen?
- Einige Schauspieler*innen haben mehrere Rollen gespielt. Wer?
  [Tante Mathilda + der Zirkusdirektor, Onkel Titus + der echte Clown + Victor Hugenay, der sich als Phantom, falscher Clown und falscher Zirkusdirektor verkleidet.]
- Hast du schon mal ein Rätsel gelöst oder sogar eines erfunden? Versuche es mal!
- Kanntest du die drei Fragezeichen schon vorher? Wie hast du dir den Schrottplatz vorgestellt? Wenn du das Bühnenbild erfinden dürftest, was hättest du erfunden?
- Was würdest du anders machen, wenn du bestimmen dürftest, was auf der Bühne passiert?



Charlotte Dittmer, Nele Reins, Nina Holtvoeth, David Kiefer; Foto: Volker Beushausen

Service

Vor– und Nachbereitungen: Sollte Sie das Material neugierig gemacht haben, so unterstützen wir Sie gerne bei einer Vor- und Nachbereitung an Ihrer Schule. Auch eine Online-Nachbereitung oder ein Online-Nachgespräch gemeinsam mit unsere Dramaturg*innen ist möglich.

Pädagog*innen-Workshops: Bei diesen Workshops haben Sie in regelmäßigen Abständen die Möglichkeit, sich mit Kolleg*innen über Erfahrungen und Probleme der Theaterarbeit auszutauschen. Die Theaterpädagoginnen des WLT bereiten das Treffen vor und bieten Fortbildungen zu unterschiedlichen Themen an.

Spielplan: Unseren Spielplan entnehmen Sie unserer Homepage oder in gedruckter Form dem großen Spielzeitheft und unserem Leporello. Beides senden wir Ihnen auf Anfrage gerne zu!

Buchung: Karten können Sie unter der Telefon-Nr.: 02305/ 97 80 20 (Max Bock) bestellen. Wenn Sie eine Vorstellung buchen möchten, so können Sie sich an Britta Haverkamp & Jasmin May unter der Rufnummern 02305/ 97 80 -24 /-58 wenden.

Fragen: Bei Fragen oder Anregungen, schreiben Sie uns oder rufen Sie uns an:

theaterpaedagogik@westfaelisches-landestheater.de

02305/9780- 26/-27/-56.



David Kiefer, Nina Holtvoeth, Nele Reins; Foto: Volker Beushausen

Impressum

Herausgeber:	Westfälisches Landestheater e.V.
Intendant:	Nico Dietrich
Geschäftsführender Direktor:	Christoph Neumann
Anschrift:	Europaplatz 10, 44575 Castrop-Rauxel
Telefon:	02305/97800
Fax:	02305/978010
Internet:	www.westfaelisches-landestheater.de
Redaktion:	Michaela Cordes
	Theaterpädagogik
Herausgabedatum:	September 2026

Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen

Gefördert vom Landschaftsverband Westfalen-Lippe, Kulturabteilung