

2026



Bad Vilbel
Stadt der Quellen

STADA

BURGFESTSPIELE
BAD VILBEL
17. APRIL - 6. SEPTEMBER



ALICE IM WUNDERLAND

Vorstellungen
ab 09.05.2026

nach Lewis Carroll | **Bearbeitung** Jan Bodinus | **Musik** Stefan Hiller
- Musical für alle ab 6 Jahren -

Regie Christian H. Voss
Musikalische Leitung Philipp Polzin
Ausstattung Oliver Kostecka

Theaterpädagogisches Begleitmaterial

Stand 15.04.2026

Förderverein
Besucherinitiative
Burgfestspiele Bad Vilbel e.V.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	1
Zum Inhalt	2
Themenfelder	3
Der Autor – Lewis Carroll	5
Musical	7
Die Vilbeler Wasserburg	9
Die Umsetzung bei den Burgfestspielen	10
Wer denkt sich Alles aus?	
Wer steht auf der Bühne?	
Die Vorbereitung	13
V1 – Assoziationsketten	
V2 – Trinkmich	
V3 – Die Jagd nach dem Pilz	
V4 – Sind die alle verrückt?	
V5 – Mein Wunderland	
Und nun auf in die Burg!	17
T1 – Theaterdetektive	
Der kleine Theater-Knigge	
Hinweise zur Inszenierung	
Die Nachbereitung	21
N1 – Erinnerungsfetzen	
N2 – Fotoalbum	
N3 – Heute ist Gegenteil-Tag	
N4 – Wunderland-Chroniken	
N5 – Lieblingsmomente	
In eigener Sache	25
Theater für alle – Der Sozialfonds	26
Mit freundlicher Unterstützung von	26
Quellen	27
Impressum	28
Anhang	

Liebe Pädagog:innen,

wir freuen uns, dass Sie mit Ihrer Gruppe zur Inszenierung „Alice im Wunderland“ kommen.

Mit dieser Materialmappe können Sie sich und Ihre Kindergruppe auf den Theaterbesuch in der Wasserburg einstimmen, indem Sie die hier gegebenen Impulse als Anregung nutzen. Dabei begleiten wir Sie Schritt für Schritt durch den Prozess, um den Kindern zu helfen, sich auf den Besuch einzulassen, neue Erlebnisfelder zu erschließen und den Zugang zur Geschichte zu erleichtern.

Diese Mappe beschäftigt sich mit einer grundsätzlichen Vorbereitung auf einen Theaterbesuch. Um das Zusammenspiel zwischen Schauspieler:innen und Publikum zu verstehen, hilft es Kindern, selbst in die Rolle des Schauspielenden zu schlüpfen und so im Vorfeld einen Perspektivwechsel zu erleben. Die Kinder lernen die Figuren kennen und setzen sich in der Nachbereitung aktiv mit dem Gesehenen auseinander.

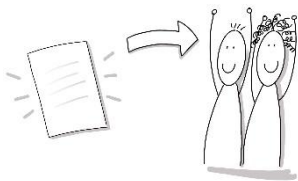
Aufbau der Mappe

Im ersten Teil finden Sie Hintergrundinformationen, sowohl zur Geschichte, als auch der Umsetzung bei den Burgfestspielen.



Der zweite Teil beinhaltet den spielpraktischen Teil der Vor- und Nachbereitung sowie wichtige Informationen zum Besuch.

Im letzten Teil folgen Hinweise in eigener Sache, Quellenangaben sowie die Kopiervorlagen.

In einem grünen Kasten finden Sie die Informationen zu **Ziel, benötigtem Material** und **ungefährer Dauer** der Übung.



Wenn Sie diese Skizze auf einer Seite sehen, ist dies immer ein Hinweis darauf, dass Sie diese Seite auch mit Ihrer Gruppe erarbeiten können. Entsprechende Hinweise finden Sie daneben.

Da sich diese Materialmappe sowohl an Schulen als auch an Kindertagesstätten richtet, werden einige Übungen in differenzierter Form erläutert. Dabei steht  für die leichtere Variante und  für die komplexere.



Tipps und wichtige Hinweise finden Sie beim weißen Kaninchen.

Falls Sie Fragen oder Anmerkungen zur Materialmappe oder zu anderen Angeboten der Theaterpädagogik haben, können Sie uns jederzeit kontaktieren.

Und nun wünschen wir Ihnen und Ihrer Klasse oder Kindergruppe viel Inspiration beim (Schau)Spielen und Ausprobieren und freuen uns auf Ihren Besuch bei den Burgfestspielen Bad Vilbel.

Viele Grüße vom Team der **Jungen Burg!**

Zum Inhalt

Es ist ein schöner Sommertag, und Alice hat privaten Unterricht im Park. Da sich ihre drei Lehrer jedoch nie einigen können, nutzt Alice eine ihrer Zankpausen, um einem geheimnisvollen weißen Kaninchen zu folgen. Als ihre Katze Dina dem Kaninchen in ein Erdloch nachspringt, bleibt Alice keine andere Wahl, als ihr ebenfalls zu folgen.

Nach einem langen, aber schmerzlosen Fall findet sich Alice in einer Galerie voller Türen wieder. Um in das Wunderland zu gelangen, das sich hinter einer dieser Türen verbirgt, muss sie zunächst den passenden Schlüssel finden. Da sie zu klein ist, nimmt sie einen Schluck aus einer mysteriösen Flasche. Doch statt zu wachsen, schrumpft sie immer weiter. Aus Angst, ihre Katze niemals wiederzufinden, beginnt sie so heftig zu weinen, dass ein großes Tränenmeer entsteht.

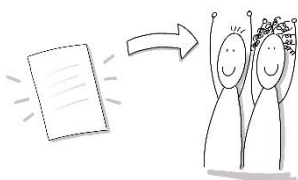
Gemeinsam mit dem weißen Kaninchen rudert Alice auf diesem Meer, als sie der Suppenschildkröte und dem Hummer begegnet. Die beiden konnten dem Koch entkommen, der sie gerade in den Kochtopf stecken wollte. Als Alice aus Versehen den Stöpsel zieht, entsteht ein gefährlicher Strudel, und alle rudern aus Leibeskräften, um ihm zu entkommen.

Nachdem das Tränenmeer abgeflossen ist, findet sich Alice allein im Wunderland wieder. Dort wachsen riesige Blumen in vielen bunten und außergewöhnlichen Farben, wie sie sie noch nie gesehen hat. Auf einem großen Pilz sitzt eine rauchende Raupe, die sich als Ratgeber für das Wunderland vorstellt. Plötzlich erscheint eine große, grinsende Katze. Sie bringt der Raupe die Post mit den Fragen der Wunderlandbewohner. Alice bricht ein Stück vom Pilz ab, um wieder zu wachsen, und folgt anschließend dem weißen Kaninchen zur Herzkönigin.

Auf ihrem Weg begegnet sie der Blumenkönigin, die ihr den Weg zur verrückten Teegesellschaft zeigt. Dort trinken der Hutmacher, der Märzhase und die Schlafmaus unermüdlich Tee und laden Alice ein, sich zu ihnen zu setzen. Schließlich feiern sie gemeinsam „Nicht-Weihnacht“, ein Fest, das man bekanntlich jeden Tag feiern kann.

Alice eilt weiter mit dem weißen Kaninchen und gelangt schließlich in den Lustgarten der Herzkönigin. Dort findet sie endlich ihr Kätzchen Dina wieder, auf das der Herzkönig aufgepasst hat. Doch die Herzkönigin stellt eine Bedingung: Alice bekommt ihre Katze nur zurück, wenn sie die Königin im Krocket besiegt. Alice gewinnt das Spiel, wird jedoch anschließend wegen Majestätsbeleidigung angeklagt. Während der Gerichtsverhandlung reden und schreien plötzlich alle durcheinander und ehe Alice sich versieht, findet sie sich wieder im Park.

Wie aus einem Traum erwacht, reibt Alice sich die Augen. Sie wünscht sich von ganzem Herzen, dass sie nun in beiden Welten leben könnte. In diesem Moment glaubt sie, ihre Freunde aus dem Wunderland vor sich zu sehen. Denn mit Fantasie ist alles möglich und Träume können Wirklichkeit werden.



Diese Inhaltsangabe finden Sie im Anhang als Aufgabe für die Kinder wieder. Diesmal sind Nomen ausgelassen worden. Die Kinder sind aufgefordert, die Lücken fantasievoll mit vielen unsinnigen und verrückten Nomen zu füllen.

Themenfelder

Identität und Selbstfindung

Im Mittelpunkt des Stückes steht Alice Frage: „Wer bin ich eigentlich?“ Sie verändert ständig ihre Größe und muss sich immer neuen Regeln anpassen. Zu jeder Person, die ihr im Wunderland (und in der Wirklichkeit) begegnet, muss sie eine andere Haltung und eine andere Rolle einnehmen. Das Wunderland spiegelt eine Phase des Erwachsenwerdens wider.

Logik und Unsinn in der Sprache

Die Logik unseres Tuns und unserer Sprache wird im Wunderland immer wieder in Frage gestellt. Die Figuren, denen Alice begegnet, ergehen sich in Wortspielereien, in denen die Bedeutung der Wörter immer wieder verdreht wird. Im Extrem finden wir das im Gespräch mit der Raupe und der Teegesellschaft. Die Raupe findet paradoxe Lösungen auf Fragen und argumentiert nur scheinbar logisch. Lewis Carrols Freude an Sprachspielen hinterfragt hier auch die Autorität von Sprache.

Macht und Autorität

Alice sieht sich als Kind ständig Erwachsenen gegenüber, die ihr sagen, wie sie sich verhalten soll. In der „Realität“ widersprechen sich diese Erwachsenen, so dass Alice gezwungen ist, ihr Verhalten ständig anzupassen. Im Wunderland begegnen ihr Geschöpfe, die ihr ebenfalls suggerieren, sie hätten Autorität und die Regeln einfach willkürlich festsetzen. Nach und nach setzt sich Alice über die Forderungen dieser Figuren hinweg und trifft eigene Entscheidungen. Besonders augenfällig ist das in der Begegnung mit der Herzkönigin und der Gerichtsszene.

Kindheit versus Erwachsenenwelt

Wie unterscheiden sich die Denkweisen von Kindern und Erwachsenen? Alice ist als einziges Kind in der Realität wie im Wunderland den Erwachsenen gegenübergestellt. Die Erwachsenen wirken im Vergleich zu ihr irrational. Ihre Regeln erscheinen sinnlos und ich-bezogen. Alice erkennt und benennt das in beiden Welten. Sie lässt sich nicht von den erwachsenen Figuren beeinflussen, sondern geht unbeirrbar ihre eigenen Wege. Dabei vertraut sie auf ihre innere Logik, ihre Aufgabe und ihr Ziel.

In der Realität bewerten wir die Denkweisen von Kindern und Erwachsenen genau anders herum. Doch wenn wir uns in der verquerten Logik der Wunderwelt-Figuren wiedererkennen, lohnt es sich, noch einmal darüber nach zu denken.

Realität und Traum

Ist Alice' Reise ins Wunderland nur ein Traum? Die Ereignisse im Wunderland folgen keiner realistischen Logik. Zeit und Raum verhalten sich ungewöhnlich. Das sind Anzeichen für ein reines Fantasieland. Und doch hat sich für Alice alles echt angefühlt und sie hat eine tiefe Verbundenheit zu den Freunden im Wunderland entwickelt. Sind diese Gefühle dann real oder Einbildung? Können wir immer sicher zwischen Realität und Vorstellung unterscheiden.

Zeit und Veränderung

Das weiße Kaninchen mit seiner Uhr macht immer wieder auf die vergehende Zeit aufmerksam. Dabei ist von Anfang an klar, dass es nie rechtzeitig kommen kann. Die Frage nach der rechten Zeit wird schon in Alice Realitäts-Welt gestellt. Hier versuchen die Erwachsenen, die Zeit zu kontrollieren. Auch die Herzkönigin will die Zeit kontrollieren. Bei ihr ist es offensichtlich, dass sie die Zeit als ein Machtinstrument einsetzt.

Die verrückte Teegesellschaft dagegen lebt geradezu zeitlos. Ihre Abläufe wiederholen sich immer wieder. Jede Stunde ist Teezeit. Jeden Tag ist Nicht-Weihnacht. Daher stellt sich die Frage, ob Zeit kontrollierbar ist und wie sinnvoll starre Zeitstrukturen sind.

Gesellschaftskritik und Satire

Im Wunderland erkennen wir eindeutig Strukturen und Institutionen aus unserer eigenen realen Welt wieder: Die Raupe, die als Lehrerin alle Fragen beantworten kann und Wert auf gutes Benehmen legt. Die Herzkönigin, die willkürlich Gesetze erlässt und das Justizsystem unterwandern möchte.

Lewis Carroll hat humorvoll Kritik an der viktorianischen Gesellschaft geübt und dabei Übertreibung als satirisches Mittel gewählt. Viele der sozialen Regeln sind heute noch in Kraft, sodass wir unsere eigene Gesellschaft in der Parodie gut wiedererkennen können.

Der Autor – Lewis Carroll

Mit dem Autor hat es die ein oder andere Besonderheit. Lewis Carroll wurde am 27. April 1832 in einem kleinen Dorf in England geboren. Damals trug er noch einen anderen Namen: Charles Lutwidge Dodgson. Die Familie lebte abgeschieden, dennoch war Charles damals nicht einsam. Er hatte zehn Geschwister, für die er sich selbst erfundene Geschichten und Gedichte ausdachte. Er verfasste sogar eine kleine Familienzeitung und gab Puppentheater-Vorstellungen mit selbst ausgedachten Stücken. Schon in diesen frühen Werken waren sein Gespür für Worte und sein abstrakter Humor bereits erkennbar.



In der Schule war er in Mathematik besonders gut und stellte in allen Fächern immer wieder Fragen, so dass seine Wissbegierde gelobt wurde. Daher ging er mit 19 Jahren nach Oxford, um dort Mathematik, Theologie und klassische Literatur zu studieren. Er wurde Dozent am Christ Church College und blieb dort für den Rest seines Lebens bis 1898.

Dennoch er war kein besonders beliebter Dozent. Charles lebte sehr zurückgezogen, war geradezu menschen-scheu und stotterte zu allem Überfluss stark. Sogar die Priesterweihe konnte aus diesen Gründen nicht durchgeführt werden und er blieb für den Rest seines Lebens Diakon. Doch in Gesellschaft von Kindern verschwand seine Scheu und sogar sein Stottern. Mit Kindern konnte er spielen und Geschichten erfinden. Er tauchte mit ihnen in Fantasiewelten ab, die für ihn viel realer waren als die eigene Wirklichkeit.

Er begann Geschichten und Gedichte zu veröffentlichen. Für alle Veröffentlichungen, die nichtakademischer Natur waren, nutzte er nun seinen selbst erfundenen Namen: Lewis Carroll. Seine Geschichten waren alle sehr fantastisch und er verwendete viele Einfälle aus seiner Kinder- und Jugendzeit wieder. Ein wichtiger Begriff, der immer wieder mit seinen Werken in Verbindung gebracht wird, ist Nonsense. Als Mann der Kirche und Dozent der Mathematik liebte er es Welten zu erfinden, in denen nicht alles reglementiert war und Sinn ergeben musste.

Außerdem war Lewis Carroll ein Vorreiter der Fotografie. Er fotografierte vor allem Prominente und Kinder. Seine Freunde und Freundinnen, die allesamt Kinder waren, verkleideten sich gerne für diese Fotos. Im Unterschied zu den meisten Fotografen seiner Zeit fotografierte er sie nicht als kleine Erwachsene, sondern tatsächlich als Kinder. Daher wird er auch als der beste Fotograf für Kinder im 19. Jahrhundert angesehen.

Die Idee

Die Idee zu *Alice im Wunderland* kam Carroll während eines Bootsausflugs am 4. Juli 1862 mit den drei Liddell-Mädchen Alice, Lorina und Edith – den Töchtern von Dean Dr. Liddell, Carrolls Vorgesetztem. Diesem Ausflug widmete er das Gedicht, das dem ersten Kapitel vorangestellt ist. Carroll war besonders von Alice angetan – mit ihr konnte er stundenlang Gespräche führen und dabei Wortwitze schaffen, weil sie so viel fragte und eine scharfe Beobachtungsgabe hatte. Daher ist sie auch die Heldin der Abenteuer des kleinen Mädchens, die Carroll niederschrieb und ihr zu Weihnachten 1864 unter dem Titel *Alice's Adventures Under Ground* schenkte.

Aber nicht nur Alice wurde in die Geschichte eingebunden, viele Figuren waren weiteren Bekannten nachempfunden: den beiden Schwestern von Alice, ihrer Gouvernante (als rote Königin), vielen Dozenten in Christ Church, und zuletzt Carroll selbst, der sich in Dodo und dem weißen Ritter verewigte. Viele der Figuren sind den *nursery rhymes* entnommen oder stammen aus englischen Redewendungen (to grin like a Cheshire Cat, mad as a March Hare, mad as a hatter), die wörtlich genommen und lebendig werden.

Rezeption

Die Abenteuer des kleinen Mädchens verzeichneten nach ihrer Veröffentlichung 1865 stetig wachsenden Erfolg und wurden nach den ersten Übersetzungen in andere Sprachen auch international begeistert aufgenommen. Virginia Woolf schrieb über Carroll, dass er als einziger fähig war, die Welt der Kindheit wieder zu betreten und es Erwachsenen ermöglicht hat, in seinen *Alice*-Büchern wieder zu Kindern zu werden. Somit ist *Alice im Wunderland* nicht nur als Kinderbuch zu sehen, sondern wurde längst auch als Literatur für Erwachsene entdeckt – als Aufzeichnungen des Unterbewusstseins und von Träumen.

Die unterschiedlichen Ebenen und Dimensionen – die Sprache, der Nonsens und die Rätsel, die Identitätskrise und das Selbstbild, schließlich das Verhältnis von Wirklichkeit und Fantasie –, all das hat seit Erscheinen des Buches eine Fülle von Interpretationen ausgelöst. Die Erzählung wird als reine Nonsens-Geschichte für Kinder verstanden und dabei häufig auch verkitscht, als sprachphilosophisches Verwirrspiel gesehen oder als Verarbeitung von Dodgsons/Carrolls eigener gespaltener Realität begriffen. Über kein zweites Kinderbuch ist so viel geschrieben worden, Interpretationsversuche wurden und werden immer wieder neu geliefert.

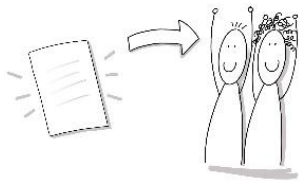
Musical

Alice im Wunderland wird bei den Burgfestspielen Bad Vilbel als Musical aufgeführt. Die Figuren singen über ihre Wünsche und Hoffnungen, und über sich selbst. Durch die vielen fantasievollen Melodien bekommen die Zuschauenden einen weiteren Zugang zu der Geschichte. Musik spricht unsere Emotionen direkt an und erzeugt Bilder und sinnstiftende Verbindungen viel schneller als Sprache allein.

Angst, Freude, Liebe, Wut, Neid, Hoffnung, Trauer, Glück, Einsamkeit, Stolz, Spannung ...

Unser ganzes Leben ist geprägt von Gefühlen. Manchmal sind sie offensichtlich, oft sind sie versteckt. Im Musical erleben die Figuren Gefühle sehr intensiv und singen unglaublich gerne darüber.

Welche Musik fällt Ihrer Gruppe zu bestimmten Emotionen ein? Suchen Sie gemeinsam Musikstücke.



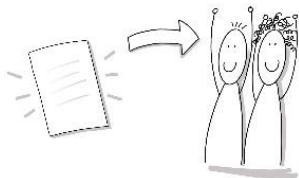
Wie verändern sich die eigenen Emotionen beim Hören bestimmter Musik? Können wir durch Musik traurig oder fröhlich werden?

Wie bewegen wir uns bei unterschiedlichen Musikarten: gehen, tanzen, schwingen ... Wie fühlt sich unser Körper an?

Welche Musik/ welchen Song würdet Ihr als Titellied für das Wunderland vorschlagen?

Auf der nächsten Seite finden sie den Text von Alice' Lied über ihr Fantasieland.

In Anlehnung an das Lied können Sie mit ihrer Gruppe über ihre eigenen Vorstellungen von einem Fantasieland sprechen. Wie soll es dort aussehen? Welche Wesen soll es geben? Wie bewegt man sich dort fort?



Vielleicht entsteht ein eigenes Wunderland-Gedicht ihrer Gruppe. Schicken Sie es uns gerne an Mail:

theaterpaedagogik.burgfestspiele@bad-vilbel.de

Das Wunderland

Ich träum von einem Land,
das liegt ganz fern von hier.
Noch hinterm Morgenland,
weit weg von Dir und mir.

Wunderland, oh Wunderland,
ich träume nur von dir.
Wunderland, oh Wunderland,
komm bitte her zu mir.

Ein Land, ganz voller Wunder,
das gibt's mit Sicherheit.
Dort ist die Welt noch runder,
darauf schwör ich 'nen Eid.

Im Wunderland, im Wunderland
sind Blumen aus Papier.
Und wenn ich komm ins Wunderland,
dann pflücke ich sie mir.

Und wenn ich dann durchs Wunderland
hindurch geflogen bin
und dort so manches Wunder fand,
macht alles einen Sinn.

Im Wunderland, im Wunderland
sind Steine aus Saphir.
Ins Wunderland, ins Wunderland,
da gehe ich mit dir.

Die Vilbeler Wasserburg



Foto Eugen Sommer

Die Wasserburg in Bad Vilbel ist ein ganz besonderer Spielort für Freilichttheater. Sie war früher Sitz der Ritter von Bad Vilbel und ihre ältesten Bauteile stammen sogar noch aus dem Mittelalter. Seit 1987 finden hier jedes Jahr die Burgfestspiele statt.

Die Burg mit dem sie umgebenden Wassergraben bietet eine einmalige Atmosphäre, die von Bühnenbildner:innen und Regisseur:innen gleichermaßen aufgegriffen wird. Die Vorstellungen der Inszenierungen für Kinder und Familien finden tagsüber statt, wenn es rundherum noch hell ist.

Im Gegensatz zum Theater in geschlossenen Häusern können durch das Einsetzen oder Weglassen von Scheinwerfern keine Bereiche hervorgehoben oder in den Hintergrund gesetzt werden. So müssen die Schauspieler:innen selbst dafür sorgen, dass der Fokus der Zuschauer:innen auf die richtige Stelle auf der Bühne gelenkt wird. Unterstützt werden sie dabei von Kostüm- und Bühnenbild.



Das Wetter spielt in unseren Inszenierungen immer mit! Die Sonne kann sehr heiß scheinen und das Dach schützt nur bedingt vor Hitze. Deshalb unbedingt ausreichend Sonnenschutz (Kopfbedeckung/Sonnenschutzmittel) mitbringen. Bei Regen kann es auf den vorderen Plätzen nass werden. Also ggf. Regenschutz nicht vergessen!

Die Umsetzung bei den Burgfestspielen

Damit ein Theaterstück auf der Bühne gezeigt werden kann, braucht es eine Menge Menschen. Diese sollen auf den folgenden Seiten vorgestellt werden:

Wer denkt sich alles aus?

Der Regisseur: Christian H. Voss



Nach seiner Ausbildung zum Schauspieler und Regisseur assistierte Christian H. Voss zunächst am Grenzlandtheater Aachen, wo er auch sein Regiedebüt mit „Bagdad brennt“ gab. Im anschließenden Festengagement an den Schauspielbühnen Stuttgart erarbeitete er diverse Inszenierungen, darunter „Oskar und die Dame in Rosa“, „Vier linke Hände“ und die deutschsprachige Erstaufführung von „Illusionen einer Ehe“ für die Komödie im Marquardt. Seit der Spielzeit 2012/2013 ist Christian H. Voss freischaffend tätig. Engagements führten ihn wiederholt an die Komödie am Altstadtmarkt in Braunschweig, an das Neue Theater Hannover, zur Komödie am Kurfürstendamm und immer wieder zu den Burgfestspielen in Bad Vilbel. Hier ist er seit 2010 Dauergast auf dem

Regiestuhl und erarbeitete sich ein breites Repertoire über Kinder- und Jugendtheater („Michel aus Lönneberga“, „Dschungelbuch“, „Der Zauberer von Oz“), Komödie („Kalender Boys“, „Ganze Kerle“, „Ladies Night“) bis hin zum Musical („Flashdance“, „Der kleine Horrorladen“, „Sister Act“, „My Fair Lady“). Bei den diesjährigen Burgfestspielen führt Christian H. Voss Regie bei „West Side Story“ und „Peter Pan“.



Der Musikalische Leiter: Philipp Polzin

Philipp Polzin, geboren in Köln, studierte Ton- und Bildtechnik mit Hauptfach Klavier an der Robert-Schumann-Hochschule Düsseldorf, Orchesterleitung an der Landesmusikakademie NRW sowie Kirchenmusik (C-Examen) im Erzbistum Köln. Bereits während seines Studiums wirkte er als Korrepetitor bei den Bad Hersfelder Festspielen („Anatevka“) sowie am Schauspiel Essen bei der Uraufführung von „Die Erschaffung der Welt“ mit. Als musikalischer Leiter betreute er bedeutende Produktionen, darunter die deutsche Erstaufführung von „Tick Tick Boom“, Music Manager für AIDA CRUISES, die Uraufführung des Musicals „Sherlock Holmes – Next Generation“ im First Stage Theater

Hamburg und im Deutschen Theater München, die Deutschlandtournee von Hape Kerkelings „Kein Pardon“ sowie „Abenteuerland“ im Capitol Theater Düsseldorf. Als Komponist schuf er zusammen mit Christian D. Dellacher das Musical „Der fliegende Holländer“, welches 2018 durch das WDR Funkhausorchester in Köln konzertant uraufgeführt wurde und dessen CD die Spitze der deutschen Musical-Charts erreichte. Ihr gemeinsames Werk „Effi Briest – Das Musical“ wurde 2022 durch das Stadtmusical Nürnberg uraufgeführt, war offizieller deutscher Vertreter beim Daegu International Musical Festival 2023 in Südkorea und wurde als bestes internationales Musical nominiert. Im November 2024 folgte, ebenfalls in Nürnberg, das Musical „Nuremberg '45“, welches vor dem Hintergrund der Nürnberger Prozesse spielt und von Presse und Zuschauern gleichermaßen gefeiert wurde sowie u.a. in der Kategorie „Bestes Buch“ für den deutschsprachigen Musicalaward der „Blickpunkt Musical“ nominiert war. Bei den Burgfestspielen Bad Vilbel war Philipp Polzin bereits vielfach als Musikalischer Leiter tätig, unter anderem für „Der kleine Horrorladen“, „Summer in the City“, „Maria, ihm schmeckt's nicht“, „Das Dschungelbuch“, „Sister Act“, „Pünktchen und Anton“, „Der Zauberer von Oz“, „My Fair Lady“ und „West Side Story“. In diesem Jahr übernimmt er die Musikalische Leitung bei „Wie im Himmel“ und „Alice im Wunderland“

Der Choreograf: Martin Ruppel



Nach seiner Arbeit als Dance Captain, Sänger und Tänzer bei AIDA Cruises war Martin Ruppel in mehreren „West Side Story“-Produktionen als „Action“, als Dance Captain in „Flashdance“, Swing in „La Cage Aux Folles“ und im Ensemble von „Ich war noch niemals in New York“ und „Singin' in the Rain“ zu sehen. Er stand außerdem in „Der Medicus“, „Die Schatzinsel“, „Die Päpstin“, „Robin Hood“ und „Bonifatius“ in Fulda auf der Bühne. 2019 begann er an staatl. Schauspiel- und Musicalschulen Tanz zu unterrichten. Seit 2023 ist er Bestandteil des 3-Personen-Stückes „Wellen, Sturm und Steife Brisen“ - 2024 in der „Bar jeder Vernunft“ in Berlin, 2025 im „Kammertheater Karlsruhe“ und weiterhin auf dem „Theaterschiff“ in Hamburg. In seiner Wahlheimat spielte er auch bis zuletzt im „Schmidt's Tivoli“ im Ensemble von „Der Achtsame Tiger“ und im „Schmittchen“ in „Die Operette für zwei schwule Tenöre“. Bei den Landesbühnen Sachsen gab er bis zur letzten Spielzeit „Ernst Ludwig“ in „Cabaret“. In Bad Vilbel choreografierte er bereits diverse Shows, darunter „Der kleine Horrorladen“, „Jim Knopf“, „Emil und die Detektive“ und 2025 „Peter Pan“.

Der Ausstatter: Oliver Kostecka

Oliver Kostecka wurde in Karlsruhe geboren und absolvierte sein Bühnen- und Kostümbild-Studium an der Kunstakademie Düsseldorf, das er 1991 abschloss. Wiederholt arbeitete er u.a. für das Theater Kiel, das Theater Dortmund und das Kinder- und Jugendtheater Dortmund, die Wuppertaler Bühnen und das Pfalztheater Kaiserslautern. Aktuelle Arbeiten von ihm gibt es momentan u.a. auch am Staatstheater Augsburg („Weltwärts“), Theater Dortmund/KJT („Das Gewicht der Ameisen“), Altes Schauspielhaus Stuttgart („Biedermann und die Brandstifter“) und Theater Dortmund

(„Dornröschen“). Für die Burgfestspiele arbeitet er seit 2005 immer wieder. So entwarf er u.a. das Bühnenbild für „Don Karlos“, „West Side Story“ und „Peter Pan“. Er zeichnet dieses Jahr verantwortlich für die Ausstattung von „Alice im Wunderland“.

Wer steht auf der Bühne? – Das Ensemble



Luisa Meloni
Alice



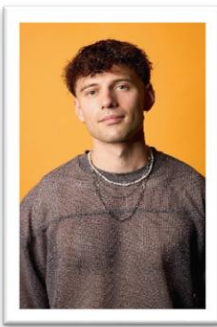
Björn Geske
das weiße Kaninchen



Sonja Herrmann
Cecilia
Blumenkönigin
Herzkönigin



Brandon Miller
Schildkröte
Märzhase
König



Leo Taubert
Friedrich
Grinsekatz
Spielkarte



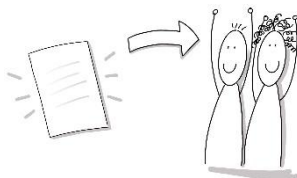
Lorenzo Pedrocchio
Anselm
Frosch
Hutmacher



Stephan Schöne
Raupe
Spielkarte



Caroline Zins
Hummer
Spinne
Schlafmaus,



Im Anhang finden Sie diese Seite zum Ausfüllen. Es gibt Hinweise, sodass die Kinder herausfinden können, wer welche Figur spielt. So können Figuren den Schauspieler:innen zugeordnet werden. Diese Seite hier dient als Lösungsseite.

Die Vorbereitung

Fangen wir an! Der Theaterbesuch bei den Burgfestspielen Bad Vilbel ist nur noch wenige Tage entfernt. Die spielpraktische Vorbereitung soll Ihren Schüler:innen oder Kindergartenkindern, welche im Folgenden als TN bezeichnet werden, den Theaterbesuch greifbarer machen.

Die Vorbereitung umfasst diverse Übungen zu folgenden didaktischen Zielen: Einstimmen (V1), Wahrnehmen (V2, V3), Verkörperung (V4, V5) und Präsentationsmoment (V5). Gerne können Sie, wenn Sie Zeit haben, alle Übungen machen. Falls Sie eine Auswahl treffen müssen, können Sie je nach den Bedürfnissen Ihrer Kindergruppe entweder V1 und V3 oder die Verkörperungsübung V4 auslassen. Mit dieser Reduktion erreichen Sie eine Vorbereitungszeit von **45 Minuten**.

Die TN werden in der Vorbereitung vor allem auf das Erlebnis eines Theaterbesuchs vorbereitet. Dabei lernen sie die Figuren kennen und bekommen einen Einblick in die Geschichte.

Die Vorbereitung sollte grundsätzlich in einem möglichst leeren Raum stattfinden. Das heißt, die Tische sollten nach draußen gebracht oder zumindest an die Seite gestellt werden, dass eine möglichst große freie Fläche mit möglichst wenig Ablenkungsmöglichkeiten entsteht. Die Stühle werden je nach Übung variabel verwendet und sollten von persönlichen Gegenständen (Jacke, Tasche, Kissen) befreit werden. Es ist auch möglich, in der Vorbereitung gänzlich auf Stühle zu verzichten, dann sitzen die TN auf dem Boden.

Sie können die Vorbereitung in einem vorbereiteten Klassen- oder Gruppenraum oder einem anderen möglichst freien Raum (Aula, Motorikraum, ...) durchführen.

Und jetzt: **Viel Spaß!**

V1 - Assoziationsketten

Ziel:	Einstimmung, Anregung, Neugier wecken, Fragen zulassen
Material:	Titelseite der Materialmappe
Dauer:	5 Minuten

Die TN sitzen in einem Kreis. In der Assoziationskette gibt es mehrere Runden, die jeweils mit einer Impulsfrage der Spielleitung gestartet werden. Während der Assoziation sollte sich diese jedoch zurückhalten. Die TN sprechen frei und ohne Aufforderung. Dabei halten sie sich möglichst kurz (max. 1 Satz).

Impulsfrage 1: Was fällt euch zu dem Begriff „Theater“ ein?

Impulsfrage 2: Welche Vorstellung habt ihr, wenn ihr euch dieses Bild anguckt? (Titelseite)

Impulsfrage 3: Welche Fragen habt ihr zum Theater?



Achtung! Die letzte Impulsfrage verleitet dazu, die Fragen zu beantworten. Es lohnt sich aber, das nicht zu tun, sondern gegebenenfalls am Ende der Vorbereitung, kurz vor dem Besuch oder in der Nachbereitung darüber zu sprechen. So haben die TN die Möglichkeit, im Verlauf selbst ihre Fragen zu beantworten.

Für einige TN ist dies vielleicht der erste Theaterbesuch. Entsprechend viele Fragen können aufkommen. Durch die Einstimmung am Anfang wird die Neugier der TN geweckt und sie erleben sowohl die Vorbereitung, als auch den Theaterbesuch als Detektive ihrer eigenen Fragen.

V2 – Trinkmich

Ziel: Genaueres Beobachten, Wahrnehmung schärfen
Material: Keines
Dauer: 5 Minuten

Alice wird durch das Trinken eines geheimnisvollen Tranks im Wunderland kleiner. Um sie herum wird alles größer. Was passiert, wenn wir die Welt aus einer anderen Perspektive sehen?

Alle Kinder stehen verteilt im Raum (oder zuerst in einem Halbkreis, wenn das mehr Aufmerksamkeit schafft). Auf den Impuls „Trinkmich“ spielen alle pantomimisches Trinken und schrumpfen dabei. Sie machen sich kleiner und kleiner, so klein wie es geht. Dann bewegen sich alle in ihrer „Schrumpf-Form“ durch den Raum. Was kann man auf Knöchelhöhe alles entdecken, was sonst der Aufmerksamkeit entgeht?

Sammeln Sie später im Plenum die Eindrücke aus der Ameisenperspektive. Was haben die Kinder gesehen? Was ist bisher nie aufgefallen? Wie haben sie sich gefühlt?

Erweiterung: Die Kinder gehen durch den Raum. Auf den Impuls „Trinkmich“ hin, werden sie kleiner. Variieren Sie mit Ihrer Stimme. Ein leiser Impuls lässt die Kinder ein wenig schrumpfen, wohingegen ein lautes „Trinkmich“ sie ganz klein werden lässt. Auf den Impuls „Issmich“ werden die Kinder immer wieder größer. (Alice isst vom Pilz der Raupe, um wieder zu wachsen.)

Besprechen Sie nach der Übung: Wie hat jeder den Lautunterschied ihrer Stimme wahrgenommen. Gibt es hier ein Richtig oder Falsch?

V3 – Die Jagd nach dem Pilz

Ziel: Konzentration, körperliches Warm Up, Wahrnehmung im Raum
Material: Decke oder Stuhl, Seil oder Tape um die Startlinie zu markieren
Dauer: 5 Minuten

Ein Kind sitzt an einer Wand des Raumes auf einer Decke oder einem Stuhl. Es ist die Raupe auf ihrem Pilz. Die anderen Kinder stehen im Halbkreis im weiten Abstand drum herum. Sie wollen ein Stück vom Pilz für sich haben, um wieder zu wachsen.

Die Raupe schließt die Augen und sagt „1,2,3,4 Wunderland“. Danach öffnet sie ihre Augen wieder. In der Zeit, als die Raupe die Augen geschlossen hatte, versuchen die anderen Kinder sich dem Pilz zu nähern und ihn zu berühren. Wenn die Raupe die Augen öffnet, müssen sie versteinert stehen. Alle Kinder, die die Raupe beim Öffnen der Augen in der Bewegung gesehen hat, müssen an ihren Ausgangspunkt zurückkehren. Gewonnen hat, wer als erstes den Pilz berührt, ohne von der Raupe erwischt worden zu sein. Er oder sie ist die neue Raupe.

V4 – Sind die alle verrückt, oder was?

Ziel: Verkörperung und Kennenlernen der Figuren
 Material: Musik oder Klangschale
 Dauer: 10 Minuten

Die TN laufen zunächst möglichst neutral durch den Raum. Geben Sie ihnen dabei den Impuls, immer zu einem Ziel zu laufen, sich dann ein neues Ziel zu suchen und dann dorthin zu gehen. So verteilt sich die Gruppe automatisch gleichmäßig im Raum und Kleingruppenbildung wird verhindert. Leiten Sie die Gruppe an, sich dabei nur aufs Laufen zu konzentrieren und keine anderen TN zu berühren.

Auf ein akustisches Signal (Musik oder Klangschale) frieren die TN ein. Die Spielleitung liest dann eine der folgenden Personenbeschreibungen vor. Die TN verwandeln sich nun bis zum nächsten akustischen Signal in die entsprechende Figur und laufen als diese durch den Raum.

Alice	Alice träumt am liebsten von wunderbaren Welten und spielt gerne, vor allem mit ihrer Katze Dina. Sie ist sehr freundlich und auch ein bisschen neugierig. Deshalb folgt sie auch dem sprechenden Kaninchen in seinen Bau. Im Wunderland probiert sie viele verschiedene Dinge aus und lässt sich doch nicht von ihrem Ziel abbringen, ihre Katze zu finden. Selbst vor der Herzkönigin und ihrem Gericht hat sie keine Angst. Sie lässt sich nicht einschüchtern.
Das weiße Kaninchen	Das weiße Kaninchen hat es immer eilig. Ständig blickt es auf seine Uhr und befürchtet, zu spät zu kommen. Dabei hoppelt es nervös hin und her und ist keineswegs auf direktem Weg zu seinem Ziel. Vor der Herzkönigin hat es furchtbare Angst. Dennoch kommt es immer wieder zu Alice zurück, um ihr zu helfen.
Suppenschildkröte	Die Suppenschildkröte liebt ihr Leben. Auch wenn sie sich von Natur aus ein wenig langsam bewegt, denkt sie blitzschnell. Gerade noch sollte sie im Kochtopf enden, jetzt singt sie schon wieder aus vollem Hals. Sie ist sehr optimistisch und trainiert für den Hundertmeterlauf der Tierolympiade.
Raupe	Mit vielen Armen ausgestattet sitzt die Raupe auf ihrem Pilz. Obwohl sie sich das Rauchen abgewöhnt hat, raucht ihre Wasserpfeife noch lustig vor sich hin. Die Raupe bewegt sich selbst nicht viel, dafür ihre Zunge umso schneller. Auf jeden Satz hat sie einen Reim und auf jedes Problem eine unkomplizierte Lösung.
Der verrückte Hutmacher	Der Hutmacher liebt Hüte und natürlich das Teetrinken. Mit seinen beiden besten Freunden kann er den ganzen Tag am Tisch sitzen, Kuchen essen und Tee genießen. Da seine Freunde den gleichen Humor haben wie er, denken sie sich viele Albernheiten zum Zeitvertreib aus.
Herzkönigin	Es kann nur eine Königin geben, mit prächtigem Kleid, Krone und Szepter. Und diese Königin ist die Chefin über alles. Sie bestimmt über die Zeit, über Gesetze und über Spielregeln. Wenn ihr etwas nicht passt, dann ändert sie die Regeln. Ihr würdet das vielleicht schummeln nennen. Außerdem kann die Herzkönigin sehr wütend werden. Alles, wirklich alles muss so geschehen, wie sie es möchte. Sie hat zwar viele Untertanen, aber eigentlich keine Freunde.
König	Der König ist der Mann der Herzkönigin. Und er hat es nicht leicht. Immer steht seine Frau im Vordergrund und bestimmt über alles, auch über ihn. Daher hält er sich meistens schüchtern im Hintergrund und sagt kaum etwas. Doch diesmal ist seine Frau zu weit gegangen und er wagt es endlich, ihr zu widersprechen.

V5 – Mein Wunderland

Ziel: Auseinandersetzen der eigenen Fantasie, Präsentationsmoment
Material: Zettel und Stifte
Dauer: 20-30 Minuten

Alice begegnet im Wunderland seltsamen Wesen: Einer Suppenschildkröte, einem Hummer, der Koch werden möchte, einer reimenden Tür, der Grinsekatz, der Blumenkönigin, der weisen Raupe, dem weißen Kaninchen, dem verrückten Hutmacher, dem Märzhasen, der Schlafmaus, Spielkartensoldaten und der Herzkönigin.

Welchen merkwürdigen Wesen würden wir in unserem eigenen Wunderland begegnen? Jedes Kind denkt sich ein eigenes Wunderland-Wesen aus und gibt ihm einen verrückten Namen. Überlegt dabei gut: Wie sieht es aus? Wie spricht und bewegt es sich? Wo lebt es? Was macht es gerne? Was macht es nicht gerne? Was ist der typische Satz des Wesens? (Das weiße Kaninchen sagt z.B. immer: „Oje, oje, ich komme zu spät.“)



Die Kinder denken sich ihre Wesen im Spielen aus. Sie bewegen sich, brüllen, fauchen und sprechen. Geben Sie den Kindern einige Minuten sich ungezwungen auszuprobieren und sich mit den anderen zu besprechen.

Improvisieren Sie in der Zwischenzeit eine Bühne. Das kann ein Bereich sein, der durch Tücher vom Publikum abgetrennt ist. Dann lassen sie die Kinder im Halbkreis Platz nehmen.

Immer 1-2 Kinder präsentieren gemeinsam ihr Wesen. Sie dürfen auf die Bühne und auf den Impuls **Licht** beginnen sie ihr Wesen zu präsentieren. Der Name des Wesens soll noch nicht genannt werden. Den können die zuschauenden Kinder während der Präsentation erraten. Das Spiel endet natürlich mit großem Applaus.

Wenn das Wesen noch keinen Namen hat, können Sie sich mit dem spielenden Kind gemeinsam einen überlegen.

Erweiterung: Geben Sie den Kindern am Ende der Einheit Gelegenheit, ihr Wesen auf Papier zu bringen und schreiben Sie die Wunderland-Namen dazu.



Die Kinder denken sich ihre Wesen im Spielen aus. Sie bewegen sich, brüllen, fauchen und sprechen. Geben Sie den Kindern einige Minuten sich ungezwungen auszuprobieren ohne sich miteinander zu besprechen. Improvisieren Sie in der Zwischenzeit eine Bühne. Das kann ein Bereich sein, der durch Tücher vom Publikum abgetrennt ist. Dann lassen sie die Kinder im Halbkreis Platz nehmen

Jedes Kind präsentiert einzeln. Dabei gehen Sie nach folgendem Schema vor:

Vorhang ist das Signal für das Publikum, die Augen zu schließen.

Bühne ist das Signal für die präsentierende Gruppe, in Startposition zu gehen.

Mit dem Signal **Licht** dürfen alle die Augen wieder öffnen und die Präsentation beginnt.

Die Präsentation darf gerne nur einige Sekunden dauern: Auf die Bühne gehen/hoppeln/kriechen und den typischen Satz sagen. Wenn das Kind fertig ist, geht es eigenständig von der Bühne ab. Natürlich von Applaus begleitet.

Lassen Sie das Publikum nun raten, welcher Name für das Wunderland-Wesen passend wäre. Am Ende wird der wahre Name vom spielenden Kind genannt.

Erweiterung: Lassen Sie die Kinder am Ende der Einheit einen Steckbrief zu ihrem Wunderwelt-Wesen erstellen. Eine Zeichnung davon darf natürlich auch nicht fehlen. Einen Vordruck finden sie im Anhang.



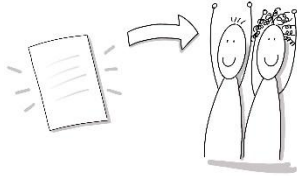
Am Ende dieser Übung lohnt es sich noch einmal mit allen darüber zu sprechen, wie es sich angefühlt hat, vor den anderen TN auf der Bühne zu stehen. Fragen sie die TN, was sie wahrnehmen konnten, als sie auf der Bühne standen und besprechen Sie, dass dies auch den Schauspieler:innen bei den Burgfestspielen so geht, dass sie die Zuschauer:innen im Publikum sehen und hören können.

Und nun auf in die Burg!

Die Vorbereitung ist nun abgeschlossen. Einem anregenden und spannenden Theaterbesuch sind damit die besten Voraussetzungen geschaffen worden.

Um das Theatererlebnis möglichst nachhaltig wirken zu lassen, finden Sie in diesem Kapitel Beobachtungsaufgaben für die Kinder.

Außerdem gibt es einen Theater-Knigge.






Die Seite mit dem Theater-Knigge sollten Sie mit Ihrer Gruppe besprechen. Außerdem finden Sie im Anhang die Kopiervorlage für eine Bearbeitung des Knigge **Weißt du's – was darf man und was nicht?**, welche Sie entweder kopieren und austeilen oder gemeinsam mit der Gruppe besprechen können. Außerdem finden Sie dort die Kopiervorlage für einen Theaterführerschein, den Sie an die Kinder verteilen können, sofern sie sich mit dem Knigge beschäftigt haben.


T1 - Theaterdetektive

Ziel: Wahrnehmung schärfen
Material: Keines
Dauer: 5 Minuten

Teilen Sie die Gruppe vor dem Theaterbesuch in Gruppen auf. Jede Detektivgruppe bekommt einen Beobachtungsauftrag. Aber aufgepasst: Dies soll ohne Stift und Papier stattfinden. Das Wissen allein, dass auf verschiedene Dinge geachtet werden kann, hilft bei der bewussten Wahrnehmung des Stückes.

Die Beobachtungsaufgaben finden Sie hier in unterschiedlichen Komplexitätsstufen. Die einfache Variante  eignet sich, wenn Sie eine Kindergartengruppe begleiten oder das Stück mit Ihrer Schulklasse nur nachbesprechen möchten. Die komplexere Stufe  benötigen Sie für Ihre Klasse, wenn Sie den Besuch spielpraktisch nachbereiten möchten:

-  Achte vor allem auf:
- Aufregende Augenblicke
 - Schaurige Augenblicke
 - Leise und laute Augenblicke
 - Traurige und lustige Augenblicke
 - Gänsehaut erzeugende Augenblicke
 - Spannende Augenblicke

-  Finde heraus:
- Wann wird Alice größer und wann kleiner?
 - Wann fühlt sich Alice im Wunderland wohl, wann nicht?
 - Wann sagt eine Figur etwas anderes, als sie tut?
 - Welche Figuren versuchen über andere zu bestimmen?

Der kleine Theater-Knigge

Für einen reibungslosen Ablauf des Theaterbesuchs haben wir hier einige Punkte für euch zusammengestellt:

- Pünktlichkeit** Bitte kommt rechtzeitig vor Beginn der Vorstellung zur Wasserburg, damit ihr genügend Zeit habt, noch einmal auf Toilette zu gehen und in Ruhe eure Plätze zu finden. Damit die Vorstellung pünktlich beginnen kann, solltet ihr euch spätestens 15 Minuten vor Vorstellungsbeginn auf euren Plätzen befinden.
- Einlass** Um die Kartenkontrolle zu erleichtern, sollten eure Begleitpersonen die Karten gebündelt dem Einlasspersonal überreichen.
- Essen** Während der Vorstellung ist das Essen von Snacks, Keksen usw. verboten. Die Schauspieler:innen spielen gerade nur für euch. Dabei seht und hört ihr sie auf der Bühne. Genauso sehen und hören sie euch. Ihr könnt aber gerne vor und nach der Vorstellung im umliegenden Park picknicken. Auch in der Pause darf natürlich gegessen werden.
- Fotos** Das Fotografieren und Filmen ist während der Vorstellung verboten.
- Handy** Bitte Handys ganz ausschalten und in der Tasche belassen. Nicht nur ein lautes Klingeln oder Vibrieren stört, auch ein beleuchtetes Display kann andere Zuschauer:innen stören.
- Ruhe** Gespräche während der Vorstellung stören andere Zuschauer:innen und die Schauspieler:innen auf der Bühne. Merkt euch, worüber ihr sprechen wollt und hebt euch die Gespräche für die Pause und für nach der Vorstellung auf. Natürlich dürft ihr lachen, weinen, euch erschrecken und auf das reagieren, was ihr auf der Bühne seht.
- Toilette** Damit es während der Vorstellung nicht zu störendem Hinein- und Hinausgehen kommt, bitten wir euch, vor der Vorstellung auf die Toilette zu gehen oder die Pause dafür zu nutzen.
- Wetter** Das Wetter spielt in unseren Inszenierungen immer mit! Die Sonne kann sehr heiß scheinen und das Dach schützt hier nur ein bisschen. Denkt also an ausreichend Sonnenschutz (Creme, Mütze). Sollte es regnen, kann es in den vorderen Reihen schon mal nass werden. In dem Fall solltet ihr einen Regenschutz dabei haben.
- Applaus** Der Applaus ist der wohlverdiente Lohn der Schauspieler:innen für ihre Anstrengung und Leistung. Seid also gerne großzügig mit eurem Applaus, wenn es euch gefallen hat 😊

Viele Menschen tragen dazu bei, dass die Vorstellung ein gelungenes Ereignis wird. Mit diesen Hinweisen könnt auch ihr einen wesentlichen Teil dazu beitragen!

Hinweise zur Inszenierung

Wenn Sie mit Ihrer Gruppe ins Theater gehen, begleiten Sie dabei eine Vielzahl an jungen Individuen mit unterschiedlichem Hintergrund. Mit den Hinweisen zur Inszenierung möchten wir Ihnen eine Aufstellung von inhaltlichen und sensorischen Reizen bieten. Diese Hinweise sind nicht für alle Kinder notwendig. Sie kennen Ihre Klasse oder Kindergartengruppe am besten. Verwenden Sie, was Sie für sinnvoll erachten und lassen Sie aus, was in Ihrer Gruppe keine Bedeutung hat.

Inhaltliche Reize

Verlust der Kontrolle und Orientierung

Im Wunderland erscheint alles anders als in der bekannten Welt. Die Logik scheint außer Kraft gesetzt zu sein. Alice fällt plötzlich in ein tiefes Loch, in dem sie jede Orientierung verliert. Im Wunderland ist sie anfangs sehr allein und weiß nicht, wohin sie gehen soll. Hinzu kommt, dass sich ihre Größe immer wieder ändert.

Alice selbst reagiert zu Beginn ihrer Reise ins Wunderland sehr emotional und ist traurig. Später überwiegen ihre Wissbegierde und ihre Fröhlichkeit. Gerade kleinere Kinder, die ein starkes Bedürfnis nach Struktur und Vorhersagbarkeit haben, könnten am Anfang unsicher werden. Hier hilft es auf das gute Ende zu verweisen.

Verlustangst

Alice' verschwundene Katze Dina ist der eigentliche Auslöser für ihre Reise ins Wunderland. Über einen weiten Teil der Handlung sieht es so aus, als könne Alice sie nicht wiederfinden. Bei Kindern mit großer Angst vor Verlust und Verlassenwerden könnte es sinnvoll sein, ihnen zu erzählen, dass Dina nichts geschehen ist und sie bei dem Herzkönig auf Alice wartet und mit ihr auch wieder zurück nach Hause gehen wird.

Angst vor bedrohlich wirkenden Figuren

Die Herzkönigin ist eine herrische Figur, die ihren Willen durchsetzen möchte und auch mit Gewalt droht. Der verrückte Hutmacher hat eine derbe Art seine Scherze zu präsentieren. Beide agieren chaotisch und unberechenbar, auch wenn sie in unserer Inszenierung als liebenswerte Sonderlinge dargestellt werden. Solche Figuren machen vielen Kindern Angst, weil spürbar Gewalt von ihnen ausgeht. Die Regeln, mit denen man Strafe und Gewalt entgehen kann, sind im Wunderland außer Kraft gesetzt.

Kinder die bereits Gewalterfahrungen gemacht und evtl. bereits Vermeidungsstrategien eintrainiert haben, können von diesen Figuren getriggert werden.

Sensorische Reize

Das Stück enthält plötzliche laute Geräusche und Nebel. Personen, die empfindlich auf starke akustische, visuelle oder olfaktorische Reize reagieren, sollten dies vor dem Besuch berücksichtigen.

Die Nachbereitung

Willkommen zurück! Wir hoffen, der Besuch bei den Burgfestspielen hat Ihnen und Ihrer Kindergruppe gefallen.

„Theatersehen“ ist ein kreativer Prozess, in dem es weder richtig noch falsch gibt. Jede:r Zuschauer:in nimmt das Gesehene anders wahr. Nach der Aufführung ist es ein natürliches Bedürfnis, über das Gesehene und Erlebte zu sprechen. Die meisten TN wollen ihre eigenen Eindrücke ausdrücken, um sie zu verarbeiten, zu ordnen und zu verstehen. Der Austausch über diese verschiedenen Eindrücke ist besonders spannend. Geben Sie Ihren TN und sich selbst Zeit dafür.

Dies kann nebenbei auf dem Nachhauseweg, in Bus oder Bahn stattfinden. Wenn Sie mehr Zeit haben, finden Sie im Folgenden eine Anregung zur Nachbereitung. Der Basisteil (N1, N2) ist erneut auf **45 Minuten** konzipiert. Wenn Sie mehr Zeit oder eine besonders spielfreudige Gruppe haben, können Sie durch **N3 und N4** erweitern.

Der Raum sollte für die Nachbereitung ähnlich wie für die Vorbereitung hergerichtet sein und ein gewisses Maß an Bewegungsfreiheit bieten.

Wir freuen uns sehr, wenn Sie mit Ihrer Kindergruppe die Übung **N5 – Lieblingsmomente** machen und uns die Ergebnisse zuschicken. Vielen Dank!

N1 – Erinnerungsfetzen

Ziel: Erinnerung an das Stück wachrufen
Material: Keines
Dauer: 15 Minuten

Die Gruppe sitzt mit geschlossenen Augen im Kreis. Sie regen als Spielleitung durch gezielte Fragen zum genauen Erinnern an die Aufführung an. Diese Fragen können wie folgt aussehen:

- Was war am Anfang auf der Bühne?
- Welche Figur kam zuerst auf die Bühne?
- Welche Figuren spielten im Stück mit? Waren sie Freunde?
- An welchen Orten spielte die Geschichte? Wie sahen sie aus?
- Wie sahen die Kostüme aus? Welche gefielen dir, welche weniger? Warum?
- Was war lustig, traurig, seltsam, schön?
- An welche Geräusche erinnerst du dich?
- Gab es etwas, dass dich überrascht hat?

Achten Sie hierbei darauf, dass es nicht um das Nacherzählen des Stückes geht, sondern um einzelne Momente, Sätze oder Details. Die TN sprechen, ohne einzeln aufgefordert zu werden.

N2 – Fotoalbum

Ziel: Detektivaufgaben körperlich umsetzen
Material: Keines
Dauer: 30 Minuten

Diese Übung lässt sich in unterschiedlichen Komplexitätsstufen durchführen. Diese ist abhängig von der Stufe, die Sie für Ihre Gruppe in **T1 – Theaterdetektive** gewählt haben.

In beiden Stufen sollen Standbilder erarbeitet werden. In einem Standbild bewegt sich niemand und es redet auch niemand – ähnlich wie ein Foto in Lebensgröße.



Besprechen Sie mit Ihrer Gruppe die Beobachtungsaufgaben aus **T1 – Theaterdetektive** und überlegen Sie mit der Großgruppe, welche Szene gut dazu passt. Die Kinder der jeweiligen Detektivgruppe werden nun von den Anderen in ein Standbild positioniert.

Wichtig zu klären sind folgende Fragen:

- Wer war in der Szene dabei?
- Welche Gegenstände waren wichtig?
- Wie standen die Figuren dabei zueinander?

Wenn am Ende noch Zeit ist, können Sie die Standbilder gemeinsam mit den Kindern in die Reihenfolge bringen, in der sie im Stück vorgekommen sind.



Die Gruppe teilt sich in ihre Beobachtungsgruppen auf. In der Gruppenarbeitsphase sollen sich die TN darüber austauschen, was sie beobachtet haben und sich auf einen Moment im Theaterstück einigen, in dem eben diese Beobachtung zu erkennen ist. Es kann gut sein, dass sich in der Gesprächsrunde mehr als ein Augenblick im Theaterstück ausmachen lassen. Dann entscheidet sich die Gruppe für einen Moment, der gut in einem Standbild darstellbar ist.

Nach etwa 15 Minuten kommen alle TN wieder zusammen. Die Standbilder werden präsentiert. Nehmen Sie hier gern Bezug auf die Vorbereitung mit **Vorhang – Bühne – Licht**.

Das Publikum rät, welche Szene dargestellt wird und was die Beobachtungsaufgabe der Gruppe gewesen sein könnte.

Wenn am Ende noch Zeit ist, können Sie die Standbilder gemeinsam mit den Kindern in die Reihenfolge bringen, in der sie im Stück vorgekommen sind.

Erweiterung: Wenn Ihre Gruppe Spaß an Standbildern hat, können Sie auch weitere Momente aus der Geschichte im Standbild präsentieren. Gerne können Sie auch die Erinnerungen aus **N1 – Erinnerungsfetzen** der TN aufgreifen.

Sind die Standbilder gestellt, können Sie 5 Minuten vor- oder zurückspulen. Was ändert sich? Das Publikum kann hier als Regisseur agieren und den Schauspieler:innen Anweisungen geben.

N3 – Heute ist Gegenteil-Tag

Ziel:	Förderung von kritischem Denken, Perspektivwechsel und Spontaneität üben
Material:	keine
Dauer:	5 Minuten

Das Wunderland ist ein Ort, an dem die Logik teilweise aufgehoben erscheint und viele Figuren anders agieren, als sie sagen. Alice fällt diese Verdrehtheit immer schnell auf. Sie lässt sich nicht davon beirren. Könnt ihr auch auf eurem Weg bleiben, obwohl etwas anderes gesagt wird?

Die Gruppe steht im Kreis. Auf den Impuls **Vor** gehen alle einen Schritt in die Mitte. Auf den Impuls **Zurück** gehen alle einen Schritt zurück. Bei **Rechts** gehen alle einen Schritt nach rechts, bei **Links** gehen alle nach links. Wir wiederholen den Ablauf 2-3 mal.

Nun ist Gegenteil-Tag angebrochen. Auf den Impuls **Vor** gehen die TN einen Schritt zurück, auf **Zurück** gehen sie vor. **Rechts** wird links und **Links** wird rechts. Langsam anfangen und dann das Tempo steigern.

Erweiterung: Die Impulse werden nun komplett verdreht. **Vor** bedeutet links, **Zurück** bedeutet rechts ...

N4 – Wunderland-Chroniken

Ziel:	kreatives Auseinandersetzen mit den Motiven und Gefühlen der Figuren, Spontaneität üben
Material:	ggf. Gegenstand, der als falsches Mikrofon benutzt werden kann
Dauer:	15 Minuten

Für diese Übung braucht es am Anfang zwei Freiwillige. Ein TN ist Alice, ein anderer das weiße Kaninchen. Auf Wunsch der Herzkönigin soll das Kaninchen die Chroniken des Wunderlands niederschreiben und befragt Alice nun nach ihren Abenteuern. Die TN improvisieren nun ein Interview, in dem das Publikum genauer von Alice erfährt, was passiert ist und wie sie sich im Wunderland gefühlt hat. Dabei können auch Fragen aus dem Publikum direkt gestellt werden. Die Fragen müssen sich nicht nur auf den Inhalt der Geschichte beziehen, sondern können und sollen auch Sachen erfragen, auf die die TN durch den Besuch des Theaterstücks keine Antwort bekommen haben. So könnte man beispielsweise fragen, warum sich Alice gar nicht über die sprechenden Tiere gewundert hat, ob sie in der wirklichen Welt Freundinnen und Freunde hat und zu welchem Abenteuer sie gerne noch einmal zurückkehren würde.

So können je nach Spielfreude der TN unterschiedliche Interviews geführt werden. Beispiele könnten sein:

- Dina: Warum bist du dem Kaninchen hinterhergelaufen? Und was hast du die ganze Zeit beim Herzkönig gemacht?
- Tür: Hat dich schon jemals jemand geöffnet? Bist du gerne so verschlossen?
- Blumenkönigin: Was machst du im Winter? Welches Insekt magst du am wenigsten?

N5 – Lieblingsmomente

Ziel:	Lieblingsszene gestalten
Material:	Bilderrahmen im Anhang
Dauer:	Mindestens 15 Minuten

Nun sind die TN gefragt: Was war ihre Lieblingsszene in der Inszenierung?

Leiten Sie Ihre TN an, sich noch einmal zu überlegen: Was war die beste Szene? Welche Kostüme hatten die Schauspieler:innen an? Wie sah das Bühnenbild aus? Wie haben sich die Figuren auf der Bühne bewegt?

Wir freuen uns, wenn Sie die Kunstwerke per Post oder Mail an uns schicken:

Theaterpädagogik Junge Burg
Stadthaus | Friedberger Straße 6
61118 Bad Vilbel

Mail: theaterpaedagogik.burgfestspiele@bad-vilbel.de

Wir werden einige der an uns gesandten Gemälde auf unserer Homepage und im Aushang bei der Wasserburg veröffentlichen. Mit der Einsendung stimmen Sie dieser Veröffentlichung automatisch zu.

In eigener Sache

Mit flexiblen theaterpädagogischen Formaten öffnen die Burgfestspiele Bad Vilbel den Erlebnisraum Theater für Kinder und Jugendliche. Wir unterstützen Gruppen dabei, die Entstehung, Wirkung und Inhalte einer Inszenierung greifbar zu machen.

- Spielpraktische Vorbereitungsworkshops in Kitas und Schulen** Mit den Mitteln des Theaters erfahren die Teilnehmenden mehr über die Besonderheiten der Inszenierung und erleben die Vorstellung aus einer anderen Perspektive.
- Materialien für den Unterricht** Unsere Materialmappen zum Theater für Kinder stehen zum Download auf der Homepage bereit.
- Virtueller Blick hinter die Kulissen ONLINE** Auf unserer Homepage können die Kinder einen virtuellen Blick hinter die Kulissen werfen. Wie läuft die Probenarbeit? Welche Berufe gibt es am Theater? Wie entsteht das Stück? Begleitend dazu finden Sie auf der Homepage einen Fragebogen.
- Newsletter** Der Newsletter der Theaterpädagogik informiert über das „Theater für Kinder“ sowie das theaterpädagogische Angebot für Gruppen.
- Sichtungstermine für Pädagog:innen** Für die Produktionen des „Theater für Kinder“ gibt es spezielle Sichtungstermine. Eine Anmeldung hierfür ist zwingend erforderlich, da nur ein begrenztes Kartenkontingent zur Verfügung steht. Wenn Sie die Inszenierung bereits kennen, können Sie Ihre Gruppe besser auf den Theaterbesuch vorbereiten.
- Programmplakate** Für alle Inszenierungen aus dem „Theater für Kinder“ können Programmplakate erworben werden. Diese haben auf der Rückseite Spiele, Rätsel und Co. zum Bearbeiten.

Für weitere Informationen kontaktieren Sie uns gerne:

Mail theaterpaedagogik.burgfestspiele@bad-vilbel.de

Telefon 06101 407 64 14

Mobil

Theater für alle – Der Sozialfonds



Sie wollen mit Ihrer Gruppe ins Theater zu den Burgfestspielen?
Doch es gibt Probleme mit der Finanzierung?

Informieren Sie sich über den Sozialfonds | Theater für ALLE. Damit ermöglichen die Burgfestspiele Bad Vilbel finanziell benachteiligten Kindern einen Theaterbesuch in der Vilbeler Burg!

Nähere Informationen unter:



Mit freundlicher Unterstützung von



Quellen

Lewis Carroll:

Anna Zamolska: Carroll, Lewis. In: KinderundJugendmedien.de. Erstveröffentlichung: 07.05.2015. (Zuletzt aktualisiert am: 05.02.2022). URL: <https://www.kinderundjugendmedien.de/autoren/627-carroll-lewis>. Zugriffsdatum: 29.03.2026.

Der kleine Theater-Knigge:

https://www.theaterheidelberg.de/files/Theater_Knigge_fuer_Schulgruppen.pdf

Bildnachweise

White Rabbit

Bild von [OpenClipart-Vectors](https://pixabay.com/de/users/openclipart-vectors-30363/?utm_source=link-attribution&utm_medium=referral&utm_campaign=image&utm_content=1297676) auf [Pixabay](https://pixabay.com/de//?utm_source=link-attribution&utm_medium=referral&utm_campaign=image&utm_content=1297676)

Luisa Meloni Foto: Izza shot photography

Brandon Miller Foto: Saskia Allers

Leo Taubert Foto: Simon Zimbardo

Lorenzo Pedrocchio Foto: Giovanna Meyrat

Caroline Zins Foto Lisa Fokina

Impressum



Herausgeber

Förderverein Besucherinitiative Burgfestspiele Bad Vilbel e.V.

In Kooperation mit

Burgfestspiele Bad Vilbel
Klaus-Havenstein-Weg 1
61118 Bad Vilbel

Intendanz Claus-Günther Kunzmann
Redaktion Dramaturgie / Theaterpädagogik, verantw. Lisa Foerster
Foto Burg Eugen Sommer
Titelseite Graphicon GmbH

Kontakt

Lisa Foerster
Theaterpädagogik Junge Burg
Stadthaus | Friedberger Straße 6
61118 Bad Vilbel

Tel. 06101 407 64 30 | Mail theaterpaedagogik.burgfestspiele@bad-vilbel.de

Der Anhang

Lauter Unsinn

Im Wunderland ist alles anders – auch die Wörter und ihre Bedeutung. In der Geschichte von Alice fehlen ein paar wichtige Nomen. Welches lustigen, fantasievollen Wörter könnten statt dessen dort stehen? Tragt einfach die Namenwörter ein, die euch als erstes in den Sinn kommen. Oder möchtet ihr sogar eigene Wörter erfinden?

Zum Inhalt

An einem schönen _____ hat Alice Unterricht im Park. Doch ihre Lehrer streiten sich ständig. Deshalb nutzt Alice die Gelegenheit, um einem geheimnisvollen weißen _____ zu folgen. Als ihre Katze Dina dem Kaninchen in ein _____ nachspringt, springt Alice hinterher.

Nach einem langen Fall landet Alice in einem Raum mit vielen _____. Um ins Wunderland zu kommen, muss sie den richtigen _____ finden. Sie trinkt aus einer seltsamen Flasche und schrumpft immer kleiner. Aus Angst um ihre Katze weint sie so sehr, dass ein großes _____ entsteht.

Auf dem Wasser trifft Alice das weiße Kaninchen, eine _____ und einen Hummer. Gemeinsam versuchen sie, einem Strudel zu entkommen. Danach ist Alice allein im _____. Dort sieht sie riesige, bunte Blumen und eine Raupe auf einem großen Pilz. Eine grinsende Katze erscheint und zeigt ihr den _____.

Alice trifft auch den Hutmacher, den Märzhasen und die Schlafmaus. Sie trinken zusammen _____ und feiern „Nicht-Weihnacht“, ein Fest, das man jeden Tag feiern kann.

Schließlich findet Alice ihre Katze Dina im Garten der Herzkönigin wieder. Doch sie bekommt ihre Katze nur zurück, wenn sie die Königin im _____ besiegt. Alice gewinnt, wird aber danach vor Gericht gestellt. Plötzlich ist alles vorbei, und Alice wacht wieder im _____ auf. Mit _____ kann man viele Abenteuer erleben, und manchmal fühlen sich Träume ganz echt an.

STECKBRIEF Mein Wunderland-Wesen

Name:

Wo lebt es?

.....

.....

Was macht es gerne?

.....

.....

Was macht es nicht gerne?

.....

.....

Was ist der typische Satz des Wesens?

Wie sieht das Wesen aus?

Wer steht auf der Bühne? – Das Ensemble



Luisa Meloni



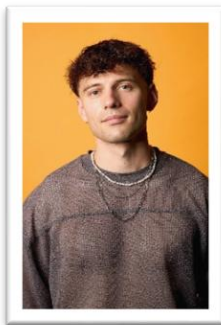
Björn Geske



Sonja Herrmann



Brandon Miller



Leo Taubert



Lorenzo Pedrocchio



Stephan Schöne



Caroline Zins

1

Wer spielt hier wen? Anhand der folgenden Hinweise könnt ihr herausfinden, welcher Schauspieler und welche Schauspielerin die jeweiligen Figuren spielt:

- Die Figur des **Hutmachers** wird von dem Schauspieler mit dem italienisch klingenden Namen gespielt.
- Die Schauspielerin, die die **Herzkönigin** spielt, trägt große Ohrringe.
- Das **weiße Kaninchen** wird gespielt von dem Schauspieler, dessen Vor- und Nachnamen jeweils fünf Buchstaben besitzt.
- **Alice** wird von der Schauspielerin gespielt, deren Anfangsbuchstaben von Vor- und Nachnamen im Alphabet aufeinander folgen.
- Die **Schlafmaus** wird von der Schauspielerin gespielt, deren Nachnamen mit dem letzten Buchstaben im Alphabet beginnt.
- Der **König** wird von dem Schauspieler mit dem englisch klingenden Namen gespielt.
- Der Schauspieler, der die **Grinsekatz** spielt, trägt eine Kette.
- Der Schauspieler der **Raupe** trägt ein schwarzes Hemd, aber keine Weste.

Weißt du's? Was darf man und was nicht?

Das darf man im Theater

Das darf man nicht im Theater

Theaterführerschein

(Name des Kindes)

kennt die Regeln im Theater.

Gültigkeit: 1 Jahr

Unterschrift Lehrer:in / Erzieher:in



Fingerabdruck
Kind

Theaterführerschein

(Name des Kindes)

kennt die Regeln im Theater.

Gültigkeit: 1 Jahr

Unterschrift Lehrer:in / Erzieher:in



Fingerabdruck
Kind

Theaterführerschein

(Name des Kindes)

kennt die Regeln im Theater.

Gültigkeit: 1 Jahr

Unterschrift Lehrer:in / Erzieher:in



Fingerabdruck
Kind

Theaterführerschein

(Name des Kindes)

kennt die Regeln im Theater.

Gültigkeit: 1 Jahr

Unterschrift Lehrer:in / Erzieher:in



Fingerabdruck
Kind

Theaterführerschein

(Name des Kindes)

kennt die Regeln im Theater.

Gültigkeit: 1 Jahr

Unterschrift Lehrer:in / Erzieher:in



Fingerabdruck
Kind

Theaterführerschein

(Name des Kindes)

kennt die Regeln im Theater.

Gültigkeit: 1 Jahr

Unterschrift Lehrer:in / Erzieher:in



Fingerabdruck
Kind

Theaterführerschein

(Name des Kindes)

kennt die Regeln im Theater.

Gültigkeit: 1 Jahr

Unterschrift Lehrer:in / Erzieher:in



Fingerabdruck
Kind

Theaterführerschein

(Name des Kindes)

kennt die Regeln im Theater.

Gültigkeit: 1 Jahr

Unterschrift Lehrer:in / Erzieher:in



Fingerabdruck
Kind

Theaterführerschein

(Name des Kindes)

kennt die Regeln im Theater.

Gültigkeit: 1 Jahr

Unterschrift Lehrer:in / Erzieher:in



Fingerabdruck
Kind

