JUNGES S.T.M.



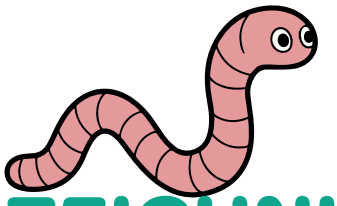
Geleucht

von Sigrid Behrens
Uraufführung

Begleitmaterial

Premiere am 13. November 2026
im Bollwerk107

© Bettina Engel-Albustin | Fotoagentur-Ruhr-Moers



INHALTSVERZEICHNIS

Besetzung und Team 3

Inhaltsangabe und Kurzbiografien 4

Tief im Text 6

Die Reise von Flunk und Zwie 8

Bekannte Maulwurfsgeschichten 11

Mitmachseite: Du bist dran! 12
Wortsuche

Bau-Plausch mit Matthias Heße 13
und Catherine Elsen

Mitmachseite: Du bist dran! 14
Die Maulwürfe

Das Bühnenbild 15

Mitmachseite: Du bist dran! 16
Zuhause

Ansätze zur Nachbereitung 17

Quellen 19

BESETZUNG UND TEAM

Flunk: Catherine Elsen
Zwie: Matthias Heße

Inszenierung: Kathrin Leneke
Dramaturgie: Henryk Götze
Bühne und Kostüm: Sandra Linde
Schneiderei: Christine Naß, Patricia Kollender
Requisite: Nadine Bergrath, Christine Naß
Video: Felix Hecker
Musik und Theaterpädagogik: Emma Kaufmann
Regieassistenz: Victoria Wehrmann

Technische Leitung: Moritz Läpple
Ton: Florian Grigat
Licht: Tina Struck, Kilian Babon, Moritz Läpple
Schreinerei: Andre Gräf
Bühnentechnik: Moritz Läpple, Florian Grigat,
Tina Struck, Kilian Babon, Andre Gräf, Klaus Thiede

INHALTSANGABE

Flunk und Zwie leben, wie es Maulwürfen gefällt: immer beschäftigt, immer in Bewegung, immer zwischen oben und unten, rechts und links, vor und zurück. Jeder gräbt für sich und manchmal treffen sie sich in der Mitte. Vielleicht sind das die schönsten Momente. Die beiden mögen sich, obwohl sie sich selten einig sind: Flunk liebt die Sonne und ihre Wärme, Zwie das dunkle, vertraute Unten.

Doch dann bringt ein Ereignis die Ordnung der Maulwurfswelt gehörig durcheinander: Ein Geleucht taucht auf, inmitten der Gänge. Wo mag dieses Licht herkommen, und wo gehört es hin? Nach oben zur Sonne oder nach tief unten in die Erde?

Flunk und Zwie machen sich auf den Weg, das fremde Geleucht nach Hause zu bringen. Eine Reise beginnt, voller Sackgassen, Missverständnisse, Regenwürmern und rätselhafter Ratschläge. Gerade als alles aussichtslos erscheint, taucht unerwartet Hilfe auf: die Hoffnung. Sie ist klein, schimmert nur schwach und ist eigentlich ganz unscheinbar; aber wer ihr folgt, entdeckt am Ende vielleicht mehr, als er gesucht hat: einen Himmel voller Sterne – und die Gewissheit, dass man den Weg nicht immer allein gehen muss.

Autorin Sigrid Behrens



Sigrid Behrens ist als Tochter einer Französin und eines Deutschen zweisprachig aufgewachsen. Sie lebt als freischaffende Autorin von Prosawerken, Theaterstücken und Libretti mit ihrer Familie in Hamburg. Neben ihrer Autorinnentätigkeit leitet sie regelmäßig Schreibwerkstätten für Kinder und Jugendliche und überträgt für den Drei Masken Verlag Theatertexte aus dem Französischen.

Ihr Prosa-Debüt “Diskrete Momente” erschien 2007 im Carl Hanser Verlag, zuletzt erschien der Roman “Gute Menschen” (mta 2022). Für ihre Arbeiten erhielt Sigrid Behrens zahlreiche Preise und Stipendien. Sie ist Mitglied im “Forum Hamburger Autorinnen und Autoren”, im Verband der Theaterautor:innen “VTheA”, sowie bei “Drama Panorama”.

Kathrin Leneke - Regie

Kathrin Leneke ist Regisseurin und Theaterpädagogin. Seit der Spielzeit 2021/22 leitet sie das Junge S.T.M. am Schlosstheater Moers. Bereits während ihrer Studienzeit der Theaterwissenschaft und Anglistik an der Ruhr-Universität Bochum wirkte sie in Dramaturgie- und Regieassistenzen an Stadttheatern und in freien Produktionen mit. Mit


© Waldemar Salesski

viel Herzblut, Kreativität und einem Fokus auf junge Menschen betreut sie unterschiedlichste Projekte, wie z.B. den Jugendclub ab 18 Jahren, das Junge Ensemble, Workshops, die Schulkooperationen des Jungen S.T.M., außerdem kuratiert sie das Kinder- und Jugendtheaterfestival *Penguin's Days*. Kathrin Leneke legt als Regisseurin großen Wert darauf, in ihren Inszenierungen eine klare Erzählstruktur fantasievoll mit philosophischen Fragen zu verbinden. In theaterpädagogischen Projekten ist ihr wichtig, dass sich junge Menschen ausprobieren dürfen. Im Theater können sie ihre eigenen Themen finden, sich in Gruppenprozessen erfahren und lernen, was es bedeutet, öffentlich wahrgenommen zu werden.

Catherine Elsen - Flunk


© Waldemar Salesski

Catherine Elsen ist eine multidisziplinäre Performerin aus Luxemburg, die an der Schnittstelle von Theater, Bewegung und Musik arbeitet. Sie absolvierte ein Postgraduate Diploma in Community Dance sowie einen Master in Dance Theatre: The Body in Performance (ausgez.) am Trinity Laban Conservatoire of Music and Dance in London. Zu ihren Auszeichnungen gehören "Beste Schauspielerin" für die Hauptrolle in F. Zeimet's W. Webserie am NZ (2019) und Brasilien (2021) Webfest. 2025 ist sie erneut für die Lëtzebuerger Theaterpräisser nominiert. Seit der Spielzeit 2025/26 ist sie festes Ensemblemitglied am S.T.M.

Matthias Heße - Zwie


© Waldemar Salesski

Matthias Heße, Jahrgang 1974, wuchs in Bochum auf und arbeitete dort erstmals am Kulturhaus Thealozzi als Schauspieler. Weitere Engagements in der freien Szene folgten, bevor er 1998 an der Folkwang Hochschule in Essen seine Theaterausbildung begann. In dieser Spielzeit feierte er Premiere mit seinem Ensemble Total Projekt *Die Zofen,* in dem drei Spielerinnen des Jungen S.T.M auf der Bühne standen. Seit 2009 begeistert und bereichert er als Schauspieler auf der Bühne oder als Gestalter vor der Bühne das Team des Schlosstheaters.

TIEF IM TEXT mit der Autorin

Sigrid Behrens' Stück *Geleucht* entstand als Stückauftrag für das Schlosstheater Moers. Im folgenden Kapitel erfahren wir mehr über die Hintergrundgedanken der Autorin zur Entstehung des Textes, zur Geschichte selbst und den beiden Figuren, die die Geschichte für uns erzählen.

Liebe Sigrid, wieso heißt dein Stück Geleucht?

"Dieser Titel hat mich schon nach meinem ersten Besuch in Moers angesprungen, bei der Beschäftigung mit dieser mir bis dahin fremden Stadt und seiner Geschichte. Über die Bedeutung für den Bergbau hinaus hat mich das Wort sofort angelacht, weil es so beschreibend ist und zugleich buchstäblich von innen heraus leuchtet, auf eine ganz und gar eigenständige, lebendige Art - analog etwa zum Wort «Gedicht», das für mich ebenfalls die «Dichte» greifbar macht, das innere «Ich» und das aktive Auf-den-Punkt-Bringen einer Empfindung, eines Ereignisses oder eines Gefühls; oder auch wie das Wort «Gedanke», dessen Kern den «Dank» birgt und das sowohl dem «Denken» als auch dessen allmählicher Verfertigung beim Sprechen Flügel verleiht... So also geht es mir mit dem Wort «Geleucht»; ich saß im Zug und hatte Moers kaum hinter mir gelassen, da wusste ich schon: Wenn ich etwas für das Junge S.T.M. schreibe, dann wird das Stück «Geleucht» heißen und unter Tage spielen."

"Die Namen haben sich aus meiner Beschäftigung mit Licht und Dunkelheit und dem großen Dazwischen ergeben, also allem, was nicht schwarz und weiß ist, sondern in allen denkbaren (und bunten) Schattierungen daherkommt, die zwischen «taghell» und «stockfinster» eben so liegen mögen. Insbesondere zwei Begriffe haben mich dabei nicht mehr losgelassen, das Zwielicht und das Flunkern, die sowohl Zustände als auch ein entsprechendes Verhalten umschreiben. Wobei beide viel mit weniger positiven Eigenschaften zu tun haben, der Halbwahrheit etwa, oder der Intransparenz, was ich unbedingt relativieren wollte hin zum Spaß, den es machen kann, die Dinge so auszulegen, wie sie einer/einem gerade am meisten Freude bereiten. Entsprechend sind auch Flunk und Zwie für mich zwei Wesen, die die Eindeutigkeit der Dinge und ihrer Erscheinung viel weniger spannend finden als das Unscharfe, Nicht-ganz-Klare, kurz: als die Geschichte, die sich dazu erzählen lässt."

Flunk und Zwie, das sind zwei Namen, die erst mal außergewöhnlich klingen. Du hast bestimmt eine Geschichte, wie es zu diesen Namen gekommen ist, oder?

Woher kam die Inspiration, das Stück in der Maulwurfswelt spielen zu lassen?

“Die Idee mit der Maulwurfswelt hat sich ziemlich schnell eingestellt, kaum dass ich über das Setting meines «Geleucht» nachzudenken begann – einfach, weil ich damit umgehend unter Tage gelandet war und gar nicht umhin konnte, als dort beherzt im Dunkeln zu tappen. Wir Menschen neigen ja dazu, die Welt reflexhaft zu überstrahlen, statt uns auf die Dämmerung oder gar die Dunkelheit einzulassen; genau das fand ich aber den interessantesten Aspekt dort unten: die Sache mit der Dunkelheit. Wie lebt es sich in einer lichtlosen Welt? Wie klingt es dort? Und welche Bedeutung hat das Auftauchen eines Geleucht in einem solchen Umfeld, das der Beleuchtung gar nicht bedarf? Spätestens an diesem Punkt war mir klar, dass ich meine Geschichte nicht Bergmännern und -frauen auf den Leib schreiben würde sondern Wesen, die es gewöhnt sind, von Dunkelheit umgeben zu sein. Beim Erdenken eines Raums, in dem die Augen nicht die bevorzugten Sinnesorgane sind, dafür aber Gerüche und Geräusche in den Vordergrund treten, das Erfühlen und Erahnen, Ertasten und Ertanzen einer Umwelt, die viel besser ohne Licht auskommt als mit, standen mir dann plötzlich diese beiden Maulwürfe vor den geschlossenen Augen, Flunk und Zwie, und gaben den Blick frei auf ihre unsichtbaren Gänge. Ohne die beiden wäre ich bestimmt nie so tief gekommen; und ganz bestimmt hätte ich auch nie am eigenen Leib erfahren, wie gut es tut, ganz blind vor Hoffnung zu sein.”



© Bettina Engel-Albustin

DIE REISE VON FLUNK UND ZWIE

In einem vorherigen Kapitel hat uns die Autorin mit in die Entstehungsgedanken zu den beiden Maulwürfen Flunk und Zwie genommen. Im folgenden Kapitel werden die Themen und Besonderheiten beleuchtet, durch die wir sie kennenlernen und mit denen die beiden in der Inszenierung konfrontiert sind.

Die Besonderheiten eines Maulwurfsbaus

Direkt zu Beginn sitzen Flunk und Zwie in und auf ihren beiden Hügeln. Aber wie entsteht ein solcher Bau eigentlich? Der Maulwurf baut sich unter der Erde eine eigene Wohnung. Die muss er auch haben, denn anders als wir Menschen muss ein Maulwurf schon mit etwa zwei Monaten zuhause ausziehen, ganz alleine. Eine Mauwurfs-Wohnung besteht aus einem Tunnel mit vielen Verzweigungen und Kammern, der bis zu 200m lang werden kann. Mit seinen vorderen Füßen, auch Grabschaufeln genannt, lockert er die Erde, schiebt sie unter sich hindurch und mit seinen Hinterbeinen wirft er dann die ganze Erde raus an die Oberfläche. So entstehen die Hügel, die wir oft in Parks oder auf Wiesen entdecken. Das ist sehr wichtig für einen Maulwurf, denn er muss ja irgendwie atmen. Kammern für Nahrung baut er sich übrigens auch, damit er den Winter überlebt - am liebsten ernährt sich ein Maulwurf durch Kleinlebewesen wie Regenwürmer, Schnecken, Käferlarven oder Mücken. Ohne etwas zu Fressen würde er nicht einmal 24 Stunden überleben.



© Bettina Engel-Albustin

Das erklärt vielleicht auch Flunks ständiges Jammern nach Futter und das Bauchgrummeln, das Zwie wenig beeindruckt.

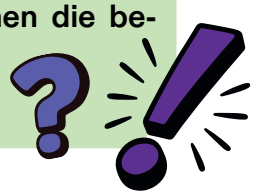
Das Revierverhalten von Zwie

In der Inszenierung taucht das Geleucht zu Beginn plötzlich in den Gängen von Flunk und Zwie auf. Besonders die erste Reaktion von Zwie auf das Geleucht ist nicht besonders positiv. Ein Maulwurf ist ein sehr territoriales Lebewesen, das seinen Bau streng gegen bekannte oder unbekannte Mitbewohner*innen verteidigt. Dementsprechend reagiert der Maulwurf auch im Stück, wie ein echter Maulwurf reagieren würde: er setzt seine Duftmarken, um sein Revier zu markieren.

Zwie jedoch schafft es, im Vergleich zu seinen Artgenoss*innen, aus diesem Kreislauf auszubrechen und sich auf etwas Fremdes einzulassen. In der Natur ist der Tagesablauf eines Maulwurfs nämlich streng getaktet: ein Maulwurf hat drei aktive Wachphasen am Tag, die in etwa vier bis fünf Stunden dauern. In dieser Zeit geht der Maulwurf auf Nahrungssuche und erweitert bei Bedarf (z.B. in Fortpflanzungsphasen) sein Tunnelsystem - im Anschluss folgt immer eine Ruhephase, in der die Maulwürfe schlafen.

Warum sehen wir so viele Maulwurfshügel?

Beim Graben der Tunnel fällt viel Erde an. Damit die Tunnel gut belüftet und für die Tiere begehbar sind, befördert der Maulwurf den Erdaushub an die Erdoberfläche. So entstehen die bekannten Erdhügel.





© Bettina Engel-Albustin

Zur eigenen Mitte finden

“Das klingt nach Abenteuer, fremde Welt” - Flunk erkennt schnell die neuen Möglichkeiten, die sich durch das Geleucht eröffnen. Die positive Reaktion des Geleuchts auf die beiden Maulwürfe stimmt auch Zwie um, ganz so schlimm scheint das fremde Leuchteding doch nicht zu sein. Das Geleucht weckt nicht nur Zwies naturgegebenen Beschützerinstinkt, es bringt die beiden Maulwürfe auch dazu, aus ihrer typischen Tagesstruktur auszubrechen und sich etwas Neues zu trauen. Auf dieser, nicht eindeutig richtungsgebundenen Reise begegnen die beiden einigen Gefährten, denen sie nicht immer auf ihren alltäglichen Wegen über den Weg laufen.

Die Regenwurmparade

Die Regenwürmer schicken die beiden im ersten Schritt noch tiefer ins Unten und behaupten, das Geleucht käme aus dem Innersten. Für die Maulwürfe ist klar, dass das Innerste nur der Erdkern sein kann - für uns Menschen ein schön gebautes Sinnbild der Autorin dafür, dass in einem jeden Menschen in jeder noch so schweren Lebenslage trotzdem noch ein Licht leuchtet.

Die Nachtschatten

Die Wurzeln sind Flunk und Zwie, anders als erwartet, keine große Hilfe und lassen die beiden sehr verwirrt zurück. Sie reden davon, die Mitte zu finden, in einen Ausgleich zu

kommen und sprechen in den Ohren der Maulwürfe eher in Rätseln, als einen wirklichen Tipp zu geben.

Das Leer

Die rätselhafte Sprache der Wurzeln und das eigennützige Wegschicken der Regenwürmer haben die beiden Maulwürfe wirklich müde gemacht. Nach den Strapazen der Reise müssen die beiden eine Pause einlegen. Im Ausruhen beginnen sie zu träumen und werden durch die einkehrende Ruhe an etwas erinnert, dass sie aus ihren Hügeln bereits gut kennen, die Stille. Mittlerweile haben sich die Freunde so tief nach Unten gegraben, dass sie tatsächlich das erste Mal wirklich alleine sind und das Gefühl der Leere kennenlernen.

Das Dunkle auf der Bühne beginnt zu sprechen: nicht besonders laut und auch nicht wirklich bedrohlich, dafür von überall und nirgends zugleich.

DAS LEER *(OFF)*
ICH BIN DAS LEER
ICH FALL DIR SCHWER

Flunk und Zwie schöpfen durch die Pause und die Ansprache des Leers neue Kraft und neuen Mut - dann taucht sogar noch ein kleines, aufgewecktes Glühwürmchen auf, dass sich ebenfalls nach Unten verirrt hat. Eines wird schnell klar: das kleine Glühwürmchen und das Geleucht scheinen sich zu kennen. Die beiden leuchten Flunk und Zwie den Weg zurück nach oben und gelangen mit deren Hilfe wieder zurück nach Hause. Aber nicht nur das: auch die Maulwurfswelt lassen die beiden leuchtenden Freunde verändert und die beiden Maulwürfe mit großer Offenheit zurück. “In mir drin ist so viel Platz, da passt ne ganze Welt hinein”, hören wir Flunk am Ende des Stücks verkünden - ein schönes Textbeispiel dafür, dass man keine weiten Strecken zurücklegen muss und der Weg in die eigene Gefühlswelt manchmal mehr verrät und hilft, als jede große Reise.



© Bettina Engel-Albustin

Bekannte Maulwurfsgeschichten

Der kleine Maulwurf

von Künstler Zdeněk Miler (aus dem Tschechischen) | ab 3-4 Jahren

Die berühmte Zeichentrick- und Bilderbuchfigur aus der Sendung mit der Maus erlebt zahlreiche Abenteuer. Er kommt fast komplett ohne gesprochene Worte aus, was ihn seit jeher auf der ganzen Welt verständlich macht.

Der kleine Maulwurf nimmt uns mit seinen Kurzgeschichten mit in viele alltägliche Situationen, die es nicht nur als Buch, sondern auch als Film abrufbar gibt.

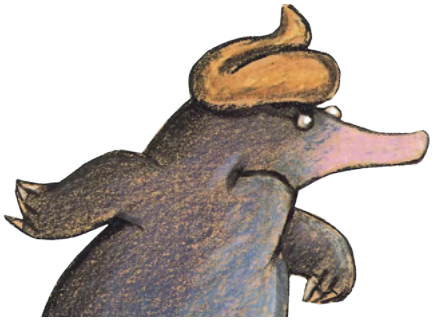


Vom kleinen Maulwurf, der wissen wollte, wer ihm auf den Kopf gemacht hat

von Werner Holzwarth und Wolf Erlbruch | ab 2 Jahren

Eines Tages steckt der kleine Maulwurf seinen Kopf aus der Erde und bekommt etwas Kleines, Braunes direkt auf den Kopf – und zwar in Form einer Wurst. Weil er wissen möchte, wer das war, befragt er nacheinander verschiedene Tiere: das Pferd, den Hasen, die Kuh und das Schwein. Jedes Tier zeigt ihm seinen typischen Kot, um zu beweisen, dass es das nicht war. Mit Hilfe von zwei Fliegen findet er schließlich den wahren Übeltäter (einen Hund) und rächt sich auf seine eigene Weise.

Ein humorvolles Bilderbuch für die Allerkleinsten.



Maulwurfn

von René Marik

Ein Maulwurf, der Erwachsenen vielleicht schon mal untergekommen ist, ist der Maulwurfn von Puppen-Komödiant René Marik, dessen Sketche mit dem verpeilten Maulwurf millionenfach aufgerufen wurden. Auch heute geht René Marik mit seinem Maulwurfn noch auf Tour. Auch diese Figur überdauert durch ihre Sprache, ihren Witz und ihren charakteristische Spielweise die Jahrzehnte.

DU BIST DRAN! - Wortsuche

Flunk und Zwie graben sich als Maulwürfe durch Erde, Steine und durch weite Tiefen unter unseren Füßen. Du hast jetzt die Aufgabe, dich durch dieses Wort-Wirrwarr zu graben und die folgenden Begriffe zu finden. Die Wörter haben sich senkrecht, waagrecht und diagonal in alle Richtungen versteckt. Umlaute werden beispielsweise ä / ae geschrieben. Alle bereits gefunden Wörter kannst du durchstreichen.

GELEUCHT SONNE HÜGEL FLUNK ZWIE MUSIK FREUND ZUHAUSE SCHAUFEL VÖGEL

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

BAUPLAUSCH
mit Catherine Elsen und Matthias Heße

Matthias, in “Geleucht” spielst du Zwie, einen der beiden Maulwürfe. Mit welchem der beiden würdest du dich im echten Leben eher anfreunden und warum?

“Ich glaube, auch im echten Leben wäre Flunk mein bester Kumpel. Flunk geht freundlich auf alles Neue zu und sorgt dafür, dass immer was los ist, das finde ich gut. Allerdings ist Flunk manchmal etwas angeberisch, das könnte mich auf Dauer nerven.”

Manchmal werden während der Proben einige Sätze aus dem Textbuch ge-strichen. Wie merkst du als Schau-spieler beim Ausprobieren, auf welche Sätze man verzichten kann?

“Wenn zum Beispiel alle sehen, dass ich Angst habe, muss ich nicht nochmal extra sagen: „Ich hab Angst.“ Dann kann der Satz aus dem Textbuch gestrichen werden. Allerdings kann ich auch sagen: „Ich hab Angst“ und damit etwas ganz anderes meinen, etwa: „Lass mich nicht allein“ oder „Lass uns was anderes machen“. Oder sogar: „Ich mag dich.“ Dann kann der Satz gerne stehen bleiben. “





Catherine, in diesem Jahr spielst du das allererste Mal für junges Publikum - wie glaubst du unterscheiden sich Kinder zu einem erwachsenen Publikum? Hast du Erwartungen?

Ich hatte schon die Chance auch sogenannten Stücke für Erwachsene vor Jugendlichen (zwischen dem Alter zwischen 12-16 Jahre) zu spielen. Ich fand die Erfahrung sehr inspirierend aber auch herausfordernd, weil ich als Spielerin ganz schnell merke, ob das junge Publikum interessiert ist, wir sie quasi am Ball halten oder verlieren. Ich habe sie als ein sehr ehrliches Publikum erlebt. Diesen Aspekt könnte ich mir bei jüngeren Menschen und Kindern noch stärker vorstellen und auf diesen "puren" Austausch freue ich mich.

Deine Figur, Flunk, hört in vielen alltäglichen Dingen Klänge und Musik. Wenn du deinen persönlichen Lieblingsort mit Klängen beschreiben müsstest - wie würde er sich anhören?

Leise - Klar - Erdig - Dynamisch

DU BIST DRAN! - Die Maulwürfe

Flunk und Zwie sind zwei Maulwürfe, die unterschiedlicher nicht sein könnten. Wie haben sie auf dich gewirkt? Was mochtest du gerne an ihnen? Was mag Flunk, was Zwie nicht mag? Schreib alles auf, was dir im Kopf geblieben ist.





DAS BÜHNENBILD

Zwei Maulwurfshügel als zentrale Elemente des Bühnenbilds zu benutzen, war ein Vorschlag der Autorin Sigrid Behrens. Direkt zu Beginn beschreibt sie das Setting so in einer ihrer Regieanweisungen. Sandra Linde, verantwortlich für Bühne und Kostüme, hat gemeinsam mit Regisseurin Kathrin Leneke diese Idee aufgegriffen. Die Hügel sind im Stück auch die Nester von Flunk und Zwie, also ihr Zuhause. Vor allem Zwie hält sich sehr gerne dort auf. Was aber Klettergerüste und echte Maulwurfshügel gemeinsamen haben, ist, dass sie nicht von allen gerne gesehen werden, vor allem nicht von denen, die sehr penibel ihren Rasen pflegen und Wert auf Ruhe und Ordnung im Vorgarten legen. Was für den einen sein Nest und seine Heimat ist, ist für andere ein echter Störfaktor.

Zunächst stand dann noch die Idee im Raum, die Gerüste zu verkleiden, um richtige Verstecke für Flunk und Zwie zu schaffen. Je mehr das Team dann aber in Vorbereitung über Maulwürfe gelernt hat, desto besser gefiel die netzartige Struktur der Gerüste. Der unterirdische Teil eines Maulwurfsbau ist nämlich durchaus als ein Netz aus Gängen zu verstehen. Dort sitzt der Maulwurf fast ein bisschen spinnenartig und lauscht, ob sich Beute in seinen Gängen bewegt. Dieser Fakt passte sehr gut zur akustischen Beziehung zur Welt, die die beiden Maulwürfe im Stück haben - unter anderem wird im Stück direkt zu Beginn darauf Bezug genommen, wenn zum Beispiel die verschiedenen Geräusche des Baus von Flunk mit der Loopstation eingesammelt werden.



© Bettina Engel-Albustin

DU BIST DRAN! - Zuhause

Flunk und Zwie sind vollkommen verzweifelt: Wo ist das Zuhause des Geleuchts? Wie sieht es aus und wie können sie es überhaupt finden? Zuhause kann sich für uns Menschen auch ganz unterschiedlich anfühlen und verschieden aussehen. Im Folgenden kannst du einige Fragen zu deinem ganz besonderen Zuhause beantworten, dass garantiert nur du am besten kennst.

Wie sieht dein Zuhause aus? Gibt es besondere Orte, besondere Farben...?

Wer wohnt mit dir dort?

Gibt es eine Sache, die ihr zuhause immer gemeinsam macht? Ein Spiel? Ein bestimmtes Essen? Etwas ganz anderes?

Wenn du den Geruch von deinem Zuhause beschreiben müsstest, wie riecht es zuhause?

Wo fühlst du dich zuhause am wohlsten und warum?

Hier kannst du noch weitere Gedanken zu Zuhause aufschreiben:

ANSÄTZE ZUR NACHBEREITUNG

Auf den letzten Seiten finden Sie Vorschläge und Inspiration für eine Nachbereitung des Stücks mit Ihrer Klasse oder Gruppe, die sich auch im Klassenraum oder einem alternativen Ort umsetzen lassen.

Impulsfragen zum Nachbereiten

Wie unterscheiden sich die beiden Maulwürfe Flunk und Zwie?
Was haben die beiden gemacht, um ihre Umwelt/ihr Zuhause zu beschreiben?
Welche Geräusche magst du sehr gerne?
Welche Geräusche magst du überhaupt nicht?
Wie haben die beiden Maulwürfe auf das Geleucht regiert und warum?
Was hat das Geleucht gemacht, wenn es mit den Maulwürfen einer Meinung war?
Was glaubst du, warum hat das Geleucht seine Farben verändert?
Wie hättest du reagiert, wenn plötzlich ein fremdes Licht in deinem Zuhause auftaucht - hättest du dich eher wie Flunk oder wie Zwie verhalten? Warum?
Was haben die beiden Maulwürfe deiner Meinung nach durch das Geleucht gelernt?

Spielideen

Deine Umgebung vertonen

Du brauchst: deine Klasse oder Freundesgruppe

Flunk und Zwie sind sehr gut darin, ihre Umwelt in Musik umzuwandeln. Auf der Bühne gibt es dazu zwar ein technisches Hilfsmittel, den Effekt kann man aber auch ganz leicht in der Klasse oder mit Freund*innen nachmachen. Stellt euch dazu am besten in einen Kreis und überlegt euch gemeinsam einen Ort - zum Beispiel die Schule. Jede*r von euch überlegt sich erst mal im Kopf, welches Geräusch zu diesem Ort passen könnte. Danach stellt ihr euch eure Geräusche einmal gegenseitig vor. Im letzten Schritt kommt alles zusammen: eine*r von euch beginnt sein Geräusch immer und immer wieder zu wiederholen. Dann steigt die nächste Person ein - bis am Ende ein großer Geräuschteppich aus all euren Geräuschen und Tönen entsteht.

Das Zuhause des Geleuchts

Du brauchst: Stifte und ein Blatt zum Malen

Im Stück befragen Flunk und Zwie das Publikum, wie wohl das Zuhause des Geleuchts aussieht, wie es sich anfühlt und wo sie es finden. Schnapp dir ein Blatt Papier und male ein Bild von dem Ort, an dem das Geleucht deiner Meinung nach zuhause ist. Wenn du möchtest, kannst du uns das Bild auch an die nachfolgende Emailadresse emma.kaufmann@schlosstheater-moers.de schicken!

Ein dritter Spielvorschlag befindet sich auf der nächsten Seite

Antworten finden

Du brauchst: deine Stimme und eine*n Spielpartner*in

Das Geleucht nutzt keine Sprache, die aus Worten besteht - es kann sich einzig und allein durch akustische Signale mit anderen verständigen. Vielleicht hast du im Stück bemerkt, dass das Geleucht anders geantwortet hat, wenn es zustimmen wollte im Vergleich dazu, wenn es etwas nicht so toll fand.

Schnapp dir eine*n Freund*in und probiert es selbst aus, wie man seinem Gegenüber ohne gesprochene Wörter zeigen kann, ob man etwas gut oder schlecht findet.

Beispiel

Person A: “Ich finde das Tshirt, das du heute trägst, richtig schön!”

Person B schlüpft nun in die Rolle des Geleuchts und muss ein passendes Geräusch finden, um Person A zu zeigen, wie der Satz wahrgenommen wurde.

Alternativ könnt ihr auch in einer Gruppe oder Klasse zusammen erst einmal Gefühle sammeln, für die ihr ein passendes Geräusch finden wollt. Wenn ihr ein paar Gefühle gesammelt habt, können alle, denen ein passender Ton einfällt, diesen äußern. Hier gibt es natürlich kein Richtig und kein Falsch, weil viele Köpfe auch viele unterschiedliche Ideen haben!



VIEL SPASS BEIM AUSPROBIEREN!

EXTERNE QUELLEN

https://www.sperli.de/juniorgaertner/der-maulwurf/?srsltid=AYCX9vKvt_iY_P3L8xDefaJSNAxnsBYVBnPYoum3CotAoGq7e10KifEm

https://www.deutschewildtierstiftung.de/wildtiere/maulwurf

https://www.peta.de/themen/maulwuerfe/

https://www.wwf.de/junior/tiere/tiere-entdecken/maulwurf