

FURKEN (11+)

VON TILL WIEBEL
KOOPERATION MIT RETZHOFFER DRAMAPREIS 2021



VORWORT

Liebe Lehrer*innen, liebe Schüler*innen,

wer hat nicht schon einmal von einer Welt ohne Erwachsene geträumt? Von einer Welt, in der junge Menschen auf sich selbst aufpassen, schalten und walten wie sie wollen. Der 13-jährige Malte macht diese Erfahrung in einem mysteriösen Sommerferienlager. Bis auf ihn sind die Jugendlichen in diesem Ferienlager alle hochbegabt. Kaum angekommen wird er in den Freund*innenkreis von Shawn, Twinkle und Isilda aufgenommen, die ihm auf wundersamerweise spiegeln, dass auch er etwas Besonderes ist. Gemeinsam scheinen sie den schönsten Sommer ihres Lebens zu verbringen. Alles ändert sich jedoch, als es zu einem schrecklichen Unfall kommt und die Jugendlichen völlig auf sich allein gestellt sind. Ausgelöst durch diesen Unfall beginnen sie das Camp und dessen Existenz zu hinterfragen und kommen gemeinsam hinter das schreckliche Geheimnis der Arthur McPush Cooperation und der rätselhaften Stimme, die immer wieder aus dem Off ertönt. Zum Glück haben die vier einander und können auf ihre Freund*innen zählen. Sie bündeln ihre Fähigkeiten und tüfteln einen genialen Plan aus ...

In diesem Begleitmaterial finden Sie Anregungen zur Vor- und Nachbereitung des Theaterbesuchs. Wir freuen uns auf den Besuch mit Ihrer Klasse in der Parkaue und wünschen Ihnen viel Freude beim Ausprobieren!

Herzliche Grüße
Amrit Walia (Künstlerische Vermittlung) und
Matin Soofipour Omam (Dramaturgie)

BESETZUNG

Mit: Salome Kießling, Ioana Nițulescu, Denis Pöpping, Andrej von Sallwitz

Regie: Mina Salehpour · Bühne: Andrea Wagner · Kostüme: Maria Anderski · Musik: Daniel Nerlich · Dramaturgie: Matin Soofipour Omam · Künstlerische Vermittlung: Amrit Walia · Regieassistentz: Patricia Stövesand · Ausstattungsassistentz: Dirk Seesemann · Soufflage: Kerstin Richter · Inspizienz: Anne-Sophie Attinost · Licht: Thomas Holznagel · Produktionsleiter: Jörg Heinemann · Technischer Direktor: Eddi Damer · Bühnentechnik: Ralf Ende · Ton-, Videotechnik: Max Berthold · Maske: Julia Habib · Requisite: André Nissen · Leitung Kostüm: Sebastian Wahedi · Leitung Ankleiderei: Ute Seyer

Wir danken dem Kinder- und Jugendbeirat der Parkaue für seine Rückmeldungen nach dem Probenbesuch und die Unterstützung bei der Probenarbeit.

Premiere: 26. Februar 2022 · Dauer: 75 Minuten · Spielort: Bühne 4 · ab 11 Jahren · 6. – 9. Klasse

BEI FRAGEN UND RÜCKMELDUNGEN NEHMEN SIE GERN KONTAKT MIT UNS AUF!

vermittlung@parkaue.de · 030. 55 77 52 703

ZUR VORBEREITUNG

ZUR NACHBEREITUNG

- ICH SEHE WAS, WAS DU NICHT SIEHST
- EINE NEUE WELT
- WAS SIND EIGENTLICH NORMEN UND WER ODER WAS IST SCHON „NORMAL“?!
- STÄRKE DICH UND ANDERE
- AUSWANDERN INS ALL? EIN DEBATTENGESPRÄCH

WEITERFÜHRENDE MATERIALIEN

In „Funken“ treffen Malte, Shawn, Twinkle und Isilda in einer Welt ohne Erwachsene aufeinander. Was könnte passieren? Im Folgenden findet ihr Kurzbeschreibungen der vier Figuren. Lest die Kurzbeschreibungen und bearbeitet in Kleingruppen mindestens eine der folgenden Aufgaben.

WAS KÖNNTE PASSIEREN, WENN DIE FIGUREN AUFEINANDERTREFFEN?

- Schreibt einen Dialog zwischen zwei Figuren
- Entwickelt eine kleine Szene
- Macht ein Standbild
- Malt ein Bild



MALTE SCHRÖDER

Malte Schröder ist einer, der als Hauptfigur vermeintlich nicht viel hergibt. Er ist weder besonders groß noch besonders schnell noch besonders klug. Er ist weder besonders kreativ noch besonders beliebt. Singen kann er auch nicht. Aber er gibt stets sein Bestes. Vielleicht ist es das, was eine gute Hauptfigur ausmacht.



TWINKLE

Twinkle weiß viel über das Wetter. Vor allem über den Zustand des „heiter bis wolkig“ und andere Dinge, die für andere primär dazwischen und irgendwie uneindeutig zu sein scheinen. Auch wenn Twinkle sich nie dazu entschieden hatte „anders“ zu sein, hatte irgendjemand anderes das mal für Twinkle entschieden.

SHAWN BAKER

Shawn Baker würde man in einer Castingshow immer als den Paradiesvogel ankündigen. Irgendwann hatten sich die Leute vom Fernsehen auf diesen Begriff für Menschen wie ihn geeinigt. Aber keine Vogelart dieser Welt würde einem Vergleich mit Shawn Baker standhalten. Man würde denken der Pfau, aber nein – auch nicht.



ISILDA

Isilda hat ihren Namen von einem portugiesischen LKW-Fahrer bekommen, mit dem sie mehrere Wochen durch Europa kreuzte. Isilda – Die Kämpferische –, weil sie ihn an seine abgeklärte Großmutter erinnerte, die diesen Namen trug. Vorher ging Isilda Jahre lang ganz ohne oder mit immer mal wieder anderen Namen durch die Welt.



ICH SEHE WAS, WAS DU NICHT SIEHST

Tauscht euch jeweils zu zweit zu folgenden

Fragen aus:

- Was habt ihr gesehen und/oder erlebt? Lasst das Stück gemeinsam Revue passieren.
- Welche Szene ist euch besonders in Erinnerung geblieben?
- Worum ging es in dieser Szene?
- Was war euer Lieblingsmoment in dem Stück?

Zu den Figuren

- Welche war deine Lieblingsfigur und warum?
- Konntest du dich mit einer Figur identifizieren, wenn ja, warum?
- Welche Beziehungen haben die Figuren zueinander? Woran konntest du das erkennen?
- Haben die Schauspieler*innen nur eine Figur gespielt oder waren es mehrere Figuren?
- Haben die Figuren sich im Laufe des Stücks verändert?

Zu Bühne und Kostümen

- Wie sah die Bühne aus? Welche Elemente gab es?
- Wie sahen die Kostüme aus?
- Wie haben Bühne und Kostüme die Handlung unterstrichen?

EINE NEUE WELT

Am Ende des Stücks öffnet sich das Tor zu einer neuen Welt.

- Fertigt eine Collage an, wie diese Welt aussehen könnte. Schneidet aus Zeitungen und Magazinen Objekte aus, die in dieser Welt vorkommen sollen. Stellt euch die Collagen gegenseitig im Klassenverband vor.
- Entwickelt eine kleine Szene, in der die Figuren aus „Funken“ in der anderen Welt angekommen sind. Was erleben sie bei der Ankunft? Wie nehmen sie diese Welt wahr?



WAS SIND EIGENTLICH NORMEN UND WER ODER WAS IST SCHON „NORMAL“?!

Normen sind ausgesprochene und unausgesprochene Verhaltensregeln einer Gesellschaft. Viele Normen sind nicht festgeschriebene Gesetze, sondern gesellschaftliche Vorstellungen, wie Menschen sein oder sich verhalten sollen. Bereits in der Kindheit werden uns Normen, oftmals unbewusst, vermittelt. Sie hängen häufig mit den unausgesprochenen Erwartungen einer Gesellschaft zusammen. Normen unterscheiden sich je nach Gruppe oder Ort und verändern sich im Laufe der Zeit. Demnach sind Normen keine allgemeingültigen Wahrheiten, sondern vom Menschen selbst geschaffene Vorstellungen und Regeln, auf die sich eine große Gruppe von Menschen geeinigt hat oder die durch die mächtigsten Gruppen oder Personen bestimmt werden. Normen können einerseits das Zusammenleben in einer Gesellschaft vereinfachen, zumindest für diejenigen, die den Normen entsprechen, andererseits können sie aber auch Menschen schaden, weil sie einen starken Druck aufbauen und eine ausschließende Wirkung haben.

Gesellschaftliche Normen bestimmen unseren Alltag. In der Werbung, im Radio, Film oder Fernsehen werden uns Normvorstellungen und Stereotype täglich präsentiert. Sie prägen unsere Sicht darauf, was wir als „normal“ betrachten.

Besprecht folgende Fragen

- Welche Normen kennt ihr? Nennt Beispiele.
- Besprecht an dem Beispiel von Schönheitsnormen, warum Normvorstellungen schädlich sein können.
- Macht eine Liste von Dingen, die Menschen sich nicht aussuchen können. Zum Beispiel haben Menschen keinen Einfluss darauf, wo sie geboren sind, welche Eltern sie haben, ob die Eltern reich oder arm sind... Welche Dinge, die Menschen sich nicht ausgesucht haben, die aber das Leben und die Chancen in der Gesellschaft beeinflussen, kennt ihr noch?
- Was ist schon normal – eine Frage der Perspektive? Hast du dich schon mal für etwas geschämt, was dir heute nicht mehr peinlich ist?
- Fallen dir Personen ein, die bestimmten Normvorstellungen nicht entsprechen und dies feiern? Zur Erklärung: Das können Personen des öffentlichen Lebens sein oder Menschen, die du aus deinem Umfeld kennst.

Lest folgende Szene

Malte: Twinkle?

Twinkle: Ja?

Malte: Ist es schlimm, normal zu sein?

Twinkle: Wie meinst du das, normal zu sein?

Malte: Ich bin durchschnittlich groß und durchschnittlich schnell. Meine Noten sind durchschnittlich. Ich bin in nichts sonderlich begabt und in nichts sonderlich schlecht. Ich glaube, ich bin wirklich der langweiligste Mensch auf der Erde.

Twinkle: Weißt du, Malte, in der Messwissenschaft bezeichnet „normal“ einen Wert, der zur Beurteilung anderer Messgeräte dient. Je weiter weg von Normal, desto schlechter das Messgerät. Nicht-normal bedeutet dabei immer auch ungenau und unzuverlässig. Nicht-normal bedeutet kaputt. Oder nimm den Meeresspiegel. Da sagt man doch auch Normalnull –

Malte: Ja. Das trifft es ganz gut. Ich fühl mich wie eine Normal-Null.

Twinkle: Alles steht im Verhältnis zu Normalnull. Jeder Ort auf diesem Planeten. Verstehst du Malte, an dir misst sich alles. Alles andere ist immer zwangsläufig höher oder tiefer und dabei irgendwie am falschen Ort.

Tauscht euch im Klassenverband aus

- Was bedeutet „Normal-Sein“ für die Beiden?
- Warum wünschen sich manche Menschen einfach mal „normal“ zu sein? Welche gesellschaftlichen Gründe könnte das haben?
- Warum stresst es wiederum andere Menschen, nur „normal“ oder durchschnittlich zu sein? Woher kommt dieses Gefühl und was hat das mit einem gesellschaftlichen Verständnis von Leistung zu tun?

STÄRKE DICH UND ANDERE

- Powersongs: Welche Lieder geben dir Kraft, deinen eigenen Weg zu gehen? Legt eine Liste an.
- Allein oder in Gruppen: Macht Standbilder mit dem Titel „Als es mir egal wurde, was andere über mich denken“
- Spielt eine Szene, in der eine Person für sich herausfindet, dass es viel angenehmer ist, mensch selbst zu sein, anstatt Normvorstellungen hinterher zu eifern.

AUSWANDERN INS ALL? EIN DEBATTENGESPRÄCH

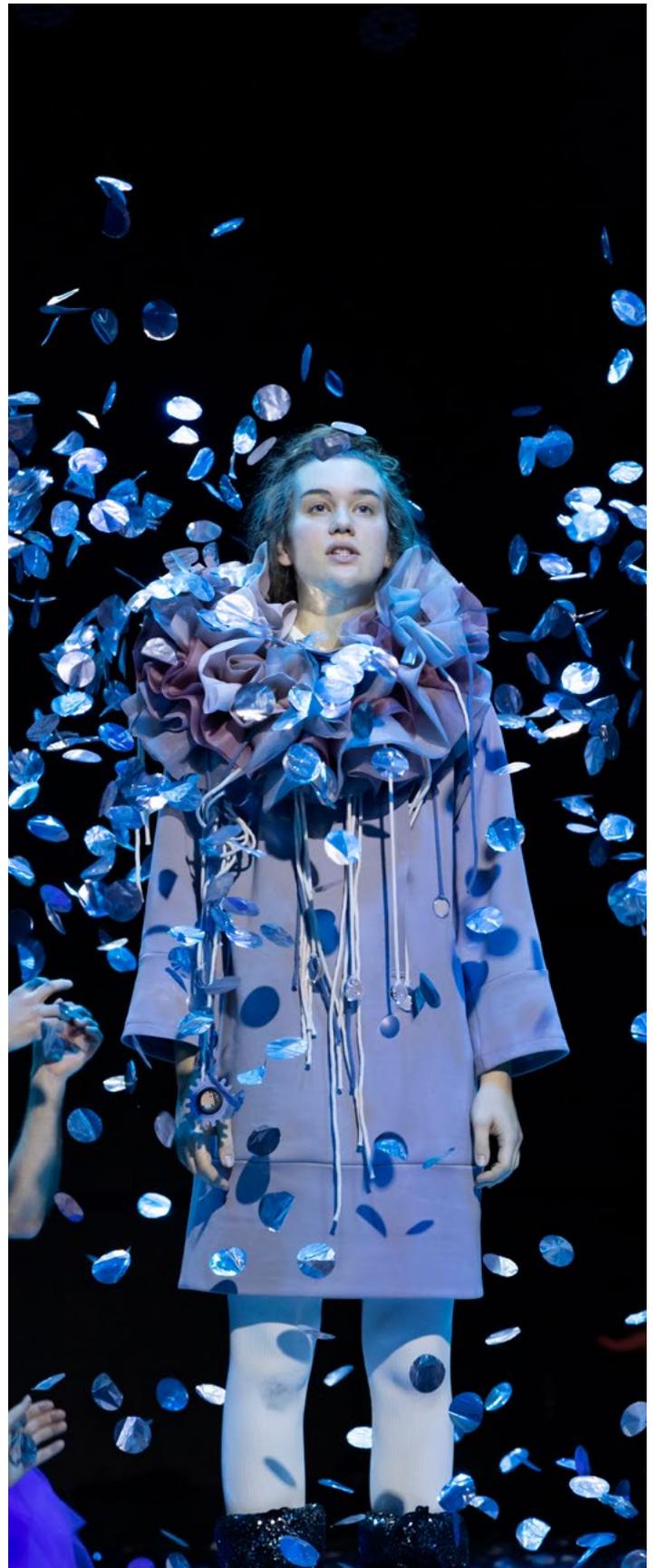
In Funken geht es u. a. um die Idee, menschliches Leben auf einem anderen Planeten zu etablieren. Tatsächlich investieren Unternehmen in Forschung mit dem Ziel, Menschen auf anderen Himmelskörpern – insbesondere dem Mars – anzusiedeln.

Stellt euch vor, ihr seid ein Beratungsgremium, bestehend aus Menschen unterschiedlicher Länder und Professionen. Gemeinsam sollt ihr eine Empfehlung aussprechen, ob eine neue Zivilisation im All errichtet werden soll oder nicht. Spielt ein Debattengespräch, bei dem Personen unterschiedliche Positionen und Argumente vertreten.

Bevor ihr ins Spiel kommt, teilt die Gruppe in unterschiedliche Lager ein: pro, contra und unentschieden. Teilt euch den unterschiedlichen Positionen zu. Überlegt euch, was spricht dafür? Was dagegen? Welche Auswirkungen wird eine Zivilisation auch auf das Leben auf der Erde haben? Jede Person schreibt sich ein kleines Rollenprofil, z. B. Weltraumforscher*in, oder Klimaaktivist*in, Politiker*in etc. und bereitet Argumente und Gegenargumente vor. Dafür habt ihr 20 Minuten Zeit.

Die Debatte wird von einer Person moderiert. Diese Person hat eine neutrale Rolle, sorgt dafür, dass alle gleichermaßen zum Sprechen kommen und mischt sich inhaltlich nicht ein. Außerdem achtet die Person auf die Zeit, die ihr im Vorfeld für das Gespräch festlegt. Die Moderation eröffnet das Gespräch, beschreibt den Diskussionsgegenstand und stellt den Diskutierenden die Frage: Seid ihr dafür oder dagegen, dass eine Zivilisation im Weltall errichtet werden soll? Auf geht's, die Zeit läuft...!

Im Anhang findet ihr Infos und einen Leitfaden für eine gute Debatte.



DEBATTENGESPRÄCH

Elf Regeln für die gute Debatte

www.zeitfuerdieschule.de

Lernstation: Gespräche führen – Diskutieren

asset.klett.de

MATERIALIEN FÜR LEHRER*INNEN

Folge 4 – ‚Divers‘ sind doch die Anderen! – Über Pluralität und Normalität

Arbeit und Leben NRW – Der Podcast

soundcloud.com

Arbeitsblatt Normen: Handreichung für Pädagog*innen

www.bpb.de

Have the Courage to Break Your Own Heart: ALOK Keynote Creating Change 2022

www.youtube.com

„Generation Snowflake“: Wie steht ihr dazu, durchschnittlich zu sein?

k.at/lifestyle-explainer

