# KOMMT EINE WOLKE

**Schauspiel von Jens Raschke / Ab 10 Jahre**

# Materialien

THEATER LÜNEBURG

Liebe Lehrerinnen und Lehrer,
liebe Pädagoginnen und Pädagogen,
liebe Leserinnen und Leser,

wer sieht nicht gerne in den Himmel und beobachtet die vorbeiziehenden Wolken? Und wer findet es nicht faszinierend, wie sich aus einer unscheinbaren Wolke ein Gewitter entwickelt?
Bei allem, was uns gerade die Sicht versperrt, sollten wir uns das Staunen erhalten und auch weiterhin offenen Blickes durch die Welt streifen.

Stine hat sich diesen Blick bewahrt. Sie lebt in einem kleinen Haus am Ufer der Nordsee. Allein. Aber sie ist nicht allein. Ihre Kindheitsfreunde Fiete und Gonne sind bei ihr. Doch sie existieren nur in ihrer Fantasie, denn die beiden Jungs sind bei einem Unwetter ertrunken, als Stine noch ein Kind war.
Nun ist sie alt und studiert das Wetter und die Natur. An einem klirrend kalten Wintertag, als die Bucht zugefroren ist und das ganze Dorf sich aufmacht, um auf dem Eis zu spielen und zu feiern, sieht Stine eine kleine Wolke am Himmel. Und sie weiß, dass diese Wolke Vorbotin eines schweren Sturms ist, der das Eis aufbrechen und alle Dorfbewohner ertrinken lassen wird. Doch niemand hört auf die Warnungen der Alten. Stine entschließt sich zu einem folgenschweren Schritt …

Das Theaterstück basiert auf einer norddeutschen Sage, deren genauer Ursprung nicht bekannt ist und die seit Mitte des 19. Jahrhunderts mehrfach (u.a. durch Ludwig Bechstein und Hans-Christian Andersen) literarisch bearbeitet wurde.
Die älteste und knappste Version des Stoffs stammt von Karl Viktor Müllenhoff und ist erstmals in seiner Sammlung SAGEN, MÄRCHEN UND LIEDER DER HERZOGTÜMER SCHLESWIG, HOLSTEIN UND LAUENBURG (Kiel 1845) erschienen.

Innerhalb des Landkreises Lüneburg bieten wir gerne Einführungen an. Bitte melden Sie sich bei Interesse bei Sabine Bahnsen (Sabine.Bahnsen@theater-lueneburg.de).

Im vorliegenden Begleitmaterial finden Sie verschiedene Anregungen für den Unterricht, um Ihre Schülerinnen und Schüler auf den Theaterbesuch vorzubereiten.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Ausprobieren und eine interessante Aufführung.

Herzlich, Ihr Team Junge Bühne T.3
Lüneburg, 04.11.2020

Impressum:
Herausgeber: Theater Lüneburg GmbH
An den Reeperbahnen 3
21335 Lüneburg
Intendant: Hajo Fouquet
Leiterin Junge Bühne T.3: Sabine Bahnsen
Redaktion & Gestaltung: Antjé Femfert
Fotos: Andreas Tamme
Redaktionsschluss: 04.11.2020
Änderungen vorbehalten

# INHALTSVERZEICHNIS

## Zur Inszenierung


Besetzung Seite 4
Das Regieteam Seite 5
Das Kostümbild Seite 6


## Hintergründe


Der Autor – Jens Raschke Seite 7
Die Sprache der Wolken Seite 8
Die Sage: Das brave Mütterchen Seite 11
Plattdeutsch für Anfänger Seite 12
Ebbe und Flut: Wie entstehen die Gezeiten? Seite 13
Himmel und Hölle: Faltanleitung Seite 14
Himmel und Hölle: Das Hüpfspiel Seite 15


## Vor- und Nachbereitung


Warm-up Seite 16
Himmel und Hölle Seite 16
Freundschaftsbilder Seite 17
Der Krimi auf dem Eis Seite 17
Schwierige Kommunikation Seite 17

**Ein Auszug aus dem Stück** Seite 19

## ZUR INSZENIERUNG

BESETZUNG

| | |
|---|---|
| Inszenierung | Sabine Bahnsen |
| Bühnen- und Kostümbild | Azizah Hocke |
| Musik | Philip Richert |
| Videos | Sami Köppe |
| | |
| Stine | Britta Focht |
| Gonne | Niklas Schmidt |
| Fiete | Richard Erben |

## DAS REGIETEAM

REGIE – SABINE BAHNSEN

Sabine Bahnsen ist gebürtige Hamburgerin. Sie studierte an der Ruhr Universität Bochum Kunstgeschichte, Archäologie und Neuere Deutsche Literaturwissenschaft. Als Regisseurin arbeitete sie unter anderem am Theater Dortmund, Theater Heidelberg, Mainfranken Theater Würzburg, Landestheater Coburg und an der Burghofbühne Dinslaken. In Köln gründete sie das theater103, mit dem sie verschiedene freie Theaterproduktionen realisierte. Leitungserfahrung sammelte Sabine Bahnsen am Landestheater Coburg sowie am Landestheater Burghofbühne Dinslaken. Dort leitete sie vier Jahre lang das Kinder- und Jugendtheater. Zu ihren wichtigsten Inszenierungen zählen unter anderem Heinrich von Kleists *Amphitryon*, Sabine Harbekes *Lustgarten* sowie Angela Betziens *unsichtbar*. Letztere Produktion wurde bei den Bayerischen Theatertagen 2010 in Regensburg als „Herausragende Jugendtheaterproduktion“ ausgezeichnet.

Seit der Spielzeit 2010/2011 ist Sabine Bahnsen als Leiterin des Kinder- und Jugendtheaters am Theater Lüneburg engagiert.

DIE AUSSTATTUNG – AZIZAH HOCKE

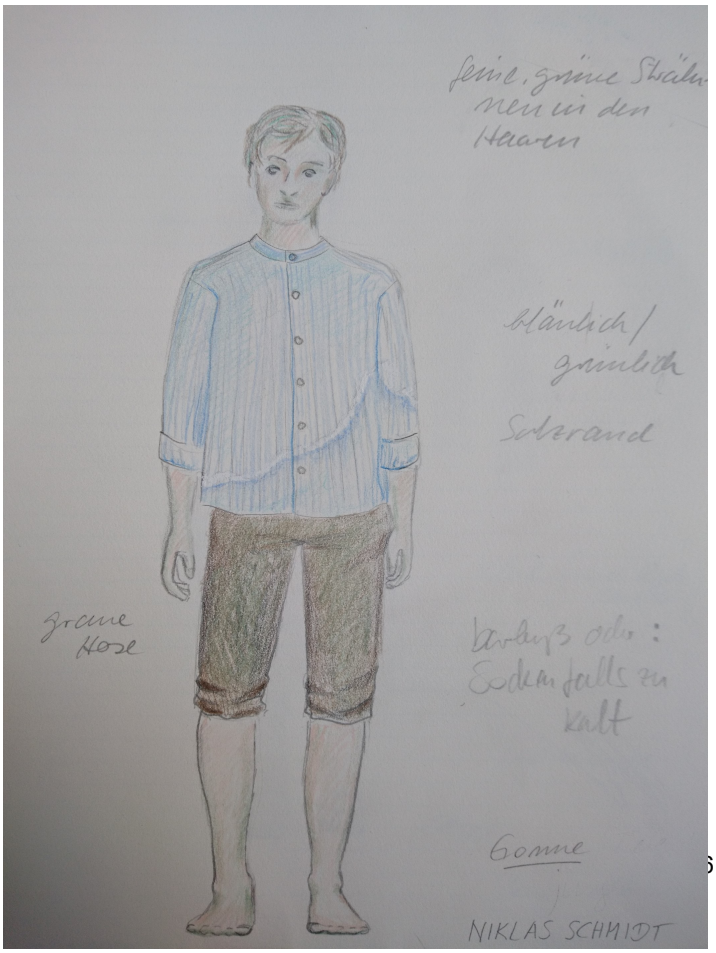
Die Bühnenbildnerin Azizah Hocke studierte zunächst „Szenografie” an der Hochschule für Gestaltung Karlsruhe sowie „Film” und „Fotografie” an der Ecole Des Beaux-Arts Marseille. Sie schloss ihr Studium an der Hochschule für Bildende Künste Hamburg in „Freie Kunst/Bühnenraum” ab. Seit ihrem Studium hat sie zahlreiche eigene Bühnen- und Kostümbilder entworfen und umgesetzt, u.a. im Opernzelt Merzig beim Festival *Musik & Theater Saar*, im E-Werk Freiburg, am Schlosstheater Moers, am Schauspielhaus Hamburg, am Thalia Theater Hamburg, an der Oper Kiel und am Theater Kiel. Gemeinsam mit der Regisseurin Kristina Gerhard gewann sie 2013 für das Konzept *Manon Lescaut für Kinder* einen Wettbewerb der „Akademie Musiktheater heute“. In der Spielzeit 2017/18 war sie zum ersten Mal für die Produktion *TSCHICK* in Lüneburg engagiert. 2018/19 zeichnete sie darüber hinaus für *GEHEIM* und letzte Spielzeit für DIE TAGE, DIE ICH MIT GOTT VERBRACHTE verantwortlich.

Azizah Hocke lebt in Hamburg und arbeitet in zahlreichen Theaterproduktionen der freien Theaterszene.

Quelle: www.theater-lueneburg.de

## DAS KOSTÜMBILD

Entwurf der Kostüme: Azizah Hocke



# HINTERGRÜNDE

## DER AUTOR – Jens Raschke

Jens Raschke wurde 1970 in Darmstadt geboren, wuchs in und bei Heidelberg auf und wohnt seit 1992 in Kiel. Er studierte Skandinavistik und Geschichte, seit 1998 ist er als Theaterdramaturg, -regisseur, -kritiker und –autor tätig. In letzterer Funktion erhielt er mehrere Preise, u.a. den Mülheimer Kinderstückepreis (2012 für SCHLAFEN FISCHE?), den Niederländisch-Deutschen Kinder- und Jugenddramatikerpreis und den Deutschen Kindertheaterpreis (2014 für WAS DAS NASHORN SAH, ALS ES AUF DIE ANDERE SEITE DES ZAUNS SCHAUTE). KOMMT EINE WOLKE erhielt beim Deutschen Kinder- und Jugendtheaterpreis 2020 eine lobende Erwähnung. Jens Raschke lebt mit Freundin und Sohn in Kiel.

Auszeichnungen

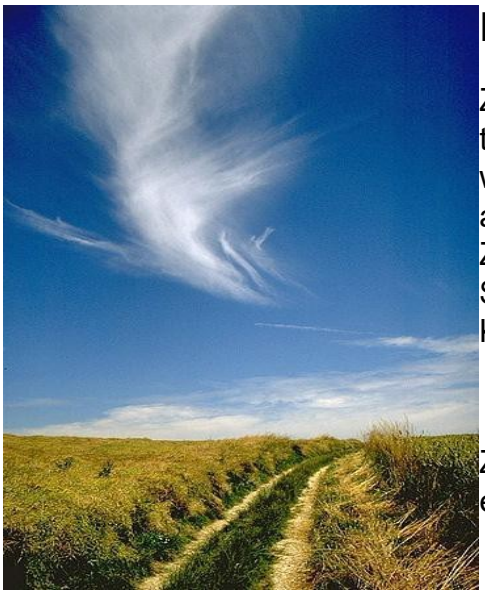
- 2012:
    - Mülheimer KinderStückePreis für SCHLAFEN FISCHE?
    - Nominierung für den Deutschen Kindertheaterpreis
    - *Kaas und Kappes* Stückepool SCHLAFEN FISCHE?
- 2013: Arbeitsstipendium der Kulturstiftung des Landes Schleswig-Holstein
- 2014:
    - Deutscher Kindertheaterpreis für WAS DAS NASHORN SAH, ALS ES AUF DIE ANDERE SEITE DES ZAUNS SCHAUTE
    - Niederländisch-deutscher Kinder- und Jugenddramatikerpreis *Kaas und Kappes* für WAS DAS NASHORN SAH, ALS ES AUF DIE ANDERE SEITE DES ZAUNS SCHAUTE
    - Kinderhörspielpreis des MDR, 2. Platz für das Hörspiel SCHLAFEN FISCHE?
- 2016:
    - *Kaas und Kappes* Stückepool (ICH BIN KAIN)
    - Nominierung Mülheimer KinderStückePreis für WAS DAS NASHORN SAH, ALS ES AUF DIE ANDERE SEITE DES ZAUNS SCHAUTE
- 2017:
    - Luchs des Monats Mai für das Kinderbuch SCHLAFEN FISCHE?
    - Aufnahme in die White Ravens International Youth Library (SCHLAFEN FISCHE?)
    - *Nah dran!* Stipendium des Deutschen Kinder- und Jugendtheaterzentrums für WER NICHT TRÄUMT, IST SELBST EIN TRAUM
- 2018: Korbinian – Paul-Maar-Preis für das Kinderbuch SCHLAFEN FISCHE?
- 2020:
    - Mildred L. Batchelder Honor Book für *Schlafen Fische?* (DO FISH SLEEP*?*)
    - Nominierung Mülheimer KinderStückePreis für *WER NICHT TRÄUMT, IST SELBST EIN TRAUM* (Wettbewerb abgesagt aufgrund der Covid-19-Pandemie)
    - Nominierung Deutscher Kindertheaterpreis für *WER NICHT TRÄUMT, IST SELBST EIN TRAUM*, sowie Lobende Erwähnung für KOMMT EINE WOLKE

## DIE SPRACHE DER WOLKEN

Wolken sind lebensnotwendig für alle Lebewesen, denn sie regeln unseren weltweiten Wasserhaushalt. Sie speichern verdunstetes Wasser aus Flüssen, Seen und Weltmeeren, tragen es weiter und verteilen es als Regen schließlich wieder auf der ganzen Welt.
Doch manchmal überraschen sie uns auch mit einem heftigen Regenguss oder Blitz und Donner. Damit der nächste Schauer nicht ganz so unverhofft kommt, stellen wir euch hier die verschiedenen
Wolkenformen vor und verraten euch, welches Wetter sie bringen.

Mehr als 50 Prozent der Erdoberfläche sind ständig mit Wolken bedeckt. Sie kommen in vier unterschiedlichen Höhenlagen vor und werden in zehn Gattungen unterteilt: Es gibt hohe Wolken (in fünf bis 13 Kilometern Höhe), mittelhohe Wolken (zwei bis sieben Kilometer), tiefe Wolken (bis zwei Kilometer) und solche, die in jeder Höhenlage vorkommen.

Bereits Aristoteles erforschte vor über 2000 Jahren die Wolken und ihre Entstehung. Seitdem haben sich viele Wissenschaftler mit den Gebilden am Himmel beschäftigt. Wir stellen euch die unterschiedlichen Wolkenarten vor.



### Hohe Wolken

Zirrus- oder Federwolken sind dünne, fasrige Wolken aus Eiskristallen, die tatsächlich so aussehen, wie ihr Name verspricht – wie große weiße Federn. Manchmal können sie eine Warmfront mit Regen ankündigen.
Zirruswolken lassen viel Sonnenlicht auf die Erde durchscheinen.
Sie haben einen starken Treibhauseffekt – erwärmen also das Klima.

- Höhe: 5 bis 13 Kilometer

Zirrokumuli sind dünne, kleine, weiße Eiskristallwolken, die uns meistens ein kräftiges Gewitter bescheren.

- Höhe: 5 bis 13 Kilometer

Zirrostratus- oder Schleierwolken bestehen ebenfalls aus Eiskristallen und sehen aus wie langgezogene, durchscheinende Schleier. Sie bedecken
meist den gesamten Himmel, legen sich wie ein weißer Schleier vor die Sonne und bringen spätestens 36 Stunden später Regen.

- Höhe: 5 bis 13 Kilometer

## Mittelhohe Wolken

Altokumuli sind mittelhohe, weiße oder graue Wolken, die manchmal wie Wellen aussehen und aus kleinen Wassertröpfchen bestehen. Sie versprechen uns meist beständiges Wetter und sind ganz harmlos.Stehen die Schäfchenwolken am Himmel, bleibt das Wetter, wie es ist. Bilden sich daraus im Sommer aber kleine Türmchen, nehmt besser den Regenschirm mit!

- Höhe: 2 bis 7 Kilometer

Sich verdichtende, bläulich bis graue Altostratuswolken bringen häufig heftige Regen- oder Schneefälle. Diese Wolken dehnen sich meist über einen sehr großen Bereich aus (bis zu hunderte Kilometer) und können so dicht werden, dass man die Sonne hinter ihnen nicht mehr sieht.

Die Wolken bilden dann eine dichte graue Decke, die sich kilometerweit ausbreitet - übrigens ein Zeichen dafür, dass es bald heftige Regen- oder Schneefälle gibt.

- Höhe: 2 bis 7 Kilometer

## Tiefe Wolken

Stratokumuli sind graue, manchmal auch weiße Haufenschichtwolken aus Regentröpfchen oder Schneekristallen. Sie zeigen vor allem im Winter Wetterbesserung an, können aber leicht mit den ähnlich aussehenden Kumuluswolken verwechselt werden.

Diese weit ausgedehnten, ziemlich dicken und tiefen Wolken haben einen großen abkühlenden Effekt auf das Klima, weil sie Sonnenlicht reflektieren.

- Höhe: bis zu 2 Kilometer

Stratuswolken bilden oft eine durchgängige graue Wolkenschicht und kündigen in der Regel schlechtes Wetter an. Die Wolken hängen tief und ausgedehnt am Himmel. Sie enthalten viel Wasser, spenden Schatten und kühlen so das Klima.

- Höhe: bis zu 2 Kilometer

## Wolken, die in allen Höhenlagen vorkommen

Nimbostratus heißen die grauen Schnee- oder Regenwolken, die häufig den ganzen Horizont einnehmen. Ihre Unterseite erscheint dunkel, weil die großen Regentropfen dort kaum

noch Sonnenlicht durchlassen. Vorsicht: Das gibt Regen!

- Höhe: alle Lagen

Kumuluswolken sind dichte Wasserwolken mit eindeutigen Grenzen, die manchmal wie Kuppeln oder sogar Blumenkohlröschen aussehen können. Wird die Oberseite dieser Wolken von der Sonne angestrahlt, leuchten sie weiß; ihre Unterseite ist dagegen deutlich dunkler. Entstehen Kumuluswolken mittags und lösen sich abends wieder auf, bleibt das Wetter schön; bilden sie sich morgens oder abends, kann das Wetter bald schlechter werden. Übrigens: Eine einzige Kumuluswolke, die einen Quadratkilometer groß und einen halben Kilometer hoch ist, enthält etwa 200 Tonnen Wasser!

Kumulonimben sind sehr große, dichte, quellende Wolkentürme. Kumulonimben türmen sich bisweilen zehn Kilometer hoch auf und enthalten viel Wasser. Sie haben nur einen kleinen Effekt auf das Klima – bescheren uns aber heftige Gewitter, daher kennen wir sie als die klassischen Gewitterwolken.

## Wenn es blitzt und donnert – Wie ein Gewitter entsteht

Eine dunkle Wolkenfront schiebt sich über den Himmel, es donnert, Blitze zucken: Weltweit kommt es Stunde für Stunde zu etwa 3000 Gewittern, allein in Deutschland werden pro Jahr mehr als zwei Millionen Blitze gezählt.
Wärmegewitter entstehen dadurch, dass von der Sonne überhitzte Luft aufsteigt, während sich bei Frontgewittern ein Keil kalter Luft unter wärmere Luftschichten schiebt.

Blitze können sich dabei innerhalb der Wolke, von Wolke zu Wolke oder zwischen Wolke und Erde bilden. Sie entstehen, weil sich riesige elektrische Spannungsdifferenzen aufbauen, die durch Entladungen ausgeglichen werden. Jede dieser Entladungen beginnt unsichtbar: Die Elektronen der Wolkenunterkante bilden einen Kanal zum Erdboden von etwa zwölf Millimeter Durchmesser, der mit negativ geladener Luft gefüllt ist.

In Bodennähe trifft er auf positive Ladung, und es entsteht der sichtbare Blitz. Dieser verläuft von unten nach oben, mit Stromstärken von bis zu 400.000 Ampere. Die Luft im Blitzkanal erhitzt sich dabei innerhalb von Mikrosekunden auf etwa 300.000 Grad und dehnt sich explosionsartig aus - es donnert.

Steigt schließlich keine Warmluft mehr auf, weil Sturm und Regen die Luft abgekühlt haben, lässt die Dynamik in der Gewitterwolke nach: Sie regnet aus und löst sich schließlich auf.

Quelle: https://www.geo.de/geolino/natur-und-umwelt/7243-rtkl-wetter-die-sprache-der-wolken

Das Theaterstück KOMMT EINE WOLKE basiert auf einer norddeutschen Sage, deren genauer Ursprung nicht bekannt ist und die seit Mitte des 19. Jahrhunderts mehrfach (u.a. durch Ludwig Bechstein und Hans-Christian Andersen) literarisch bearbeitet wurde.
Die älteste und knappste Version des Stoffs stammt von Karl Viktor Müllenhoff und ist erstmals in seiner Sammlung SAGEN, MÄRCHEN UND LIEDER DER HERZOGTÜMER SCHLESWIG, HOLSTEIN UND LAUENBURG (Kiel 1845) erschienen.

## DAS BRAVE MÜTTERCHEN

Es war im Winter und das Eis stand. Da beschlossen die Husumer ein großes Fest zu feiern: Sie schlugen Zelte auf, und Alt und Jung, die ganze Stadt versammelte sich draußen. Die einen liefen Schlittschuh, die anderen fuhren in Schlitten, und in den Zelten erscholl Musik, und Tänzer und Tänzerinnen schwenkten sich herum, und die Alten saßen an den Tischen und tranken eins. So verging der ganze Tag und der helle Mond ging auf; aber der Jubel schien nun erst recht anzufangen. Nur ein altes Mütterchen war von allen Leuten allein in der Stadt geblieben. Sie war krank und gebrechlich und konnte ihre Füße nicht mehr gebrauchen; aber da ihr Häuschen auf dem Deiche stand, konnte sie von ihrem Bette aus aufs Eis hinaus sehen und die Freude sich betrachten. Wie es nun gegen Abend kam, gewahrte sie, indem sie so auf die See hinaussah, im Westen ein kleines weißes Wölkchen, das eben an der Kimmung aufstieg. Gleich befiel sie eine unendliche Angst; sie war in früheren Tagen mit ihrem Manne zur See gewesen und verstand sich wohl auf Wind und Wetter. Sie rechnete nach: In einer kleinen Stunde wird die Flut da sein, und wenn dann der Sturm losbricht, sind alle verloren. Da rief und jammerte sie so laut als sie konnte; aber niemand war in ihrem Hause, und die Nachbarn waren alle auf dem Eise; niemand hörte sie. Immer größer ward unterdes die Wolke und allmählich immer schwärzer; noch einige Minuten und die Flut muss da sein, der Sturm losbrechen; da rafft sie all ihr bisschen Kraft zusammen und kriecht auf Händen und Füßen aus dem Bette zum Ofen; glücklich findet sie noch einen Brand, schleudert ihn in das Stroh ihres Bettes und eilt so schnell sie kann hinaus, sich in Sicherheit zu bringen. Da stand das Häuschen augenblicklich in hellen Flammen, und wie der Feuerschein vom Eise ausgesehen ward, stürzte alles in wilder Hast dem Strande zu. Schon sprang der Wind auf und fegte den Staub aus dem Eise vor ihnen her; der Himmel ward dunkel und bald fing das Eis an zu knarren und zu schwanken, der Wind wuchs zum Sturm, und als eben die Letzten den Fuß aufs feste Land setzten, brach die Decke und die Flut wogte an den Strand. So rettete die arme Frau die ganze Stadt und gab ihr Hab und Gut daran zu deren Heil und Rettung.

Quelle:
„Das brave Mütterchen“ aus: Frank Trende (Hg.): Sie rettete die ganze Stadt! Literarische Verwandlungen einer Nordsee-Sage. Kiel 2016, S. 11f.)

# PLATTDEUTSCH FÜR ANFÄNGER

| | |
|---|---|
| der Hellseher | de Spökenkieker, Pl.: de Spökenkiekers |
| der Deich | de Diek, Pl.: de Dieken |
| die Ebbe | de Ebb, auch: Ebbe |
| die Flut | dat Hoogwater |
| die Freundschaft | de Fründskupp, Pl.: de |
| Fründskuppen die Wolke | de Wulk, auch: Wulke, Pl.: de |
| Wulken | |
| das Dorf | dat Dörp, Pl.: de Dörpen |
| zusammen sein | binanner wesen |
| das Eis | dat Ies |
| hohles, brüchiges Eis | dat Bumsies |
| der Winter | de Winter, Pl.: de Winters |
| das Wasser | dat Water |
| der Traum | de Drööm, Pl.: de Drömen |
| die Katze | de Katt, auch: Katte, Pl.: de Katten |
| das Fenster | dat Fenster, Pl.: de Fensters |
| das Brot | dat Brood, Pl.: de Broden |
| der o. die Alte | de Oll, auch: Olle, Pl.: de Ollen |
| die Schuld | de Schuld, Pl.: de Schullen o. Schulden |
| das Kind | dat Kind, Pl.: de Kinner |
| der Hund | de Hund, Pl.: de Hunnen |
| das Meer | de See |
| das Feuer | dat Füür |
| das Gewitter | dat Gewitter, Pl.: de Gewitters |

Quelle: https://www.greetsiel.de/plattdeutsch-woerterbuch

# EBBE UND FLUT: WIE ENSTEHEN DIE GEZEITEN?

Ebbe und Flut entstehen durch den Mond! Aber warum kommen beide zweimal am Tag?

Wir kennen Gezeiten vielleicht von unserem letzten Urlaub am Meer: Ebbe und Flut wechseln einander ab und sorgen dafür, daß das Meer mal sehr nah, dann wiederum weit weg ist. Bei einer flachen Küste entsteht so eine Landschaft, die wir Wattenmeer nennen. Viele Kinder haben schon einmal gehört, daß Ebbe und Flut mit der Wirkung des Mondes zusammen hängen. Damit haben sie Recht!

Es dauert etwas mehr als 6 Stunden, in denen das Wasser steigt und die Flut kommt. Danach fällt das Wasser wieder 6 Stunden, die Ebbe naht. Die Zeitdauer von einer Ebbe bis zur nächsten ist immer gleich: sie beträgt etwa 12 Stunden und 25 Minuten. Wir wissen, daß der Tag 24 Stunden hat. Das bedeutet, daß sich das Auftreten von Ebbe und Flut täglich um den Unterschied von 2 mal 25 Minuten proTag (=50 Minuten) verschiebt. Daher erleben Urlauber diese Gezeiten jeden Tag ein bißchen anders: in zwei Urlaubswochen haben sich der Beginn von Ebbe und Flut völlig verschoben und möglicherweise haben sich unsere Strand- und Badegewohnheiten täglich ein bißchen geändert.

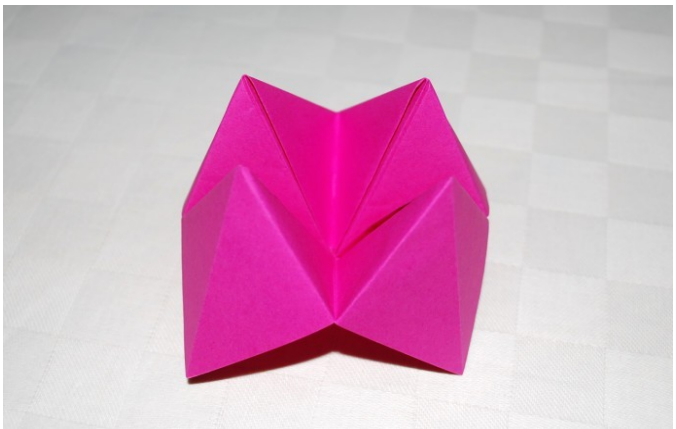
Was hat der Mond nun mit Ebbe und Flut zu tun? Erde und Mond umkreisen einander. Das dauert etwas mehr als 27 Tage. Gleichzeitig rotiert die Erde um ihre eigene Achse, das dauert 24 Stunden. Da der Mond nicht sehr klein gegenüber der Erde ist, bewegen sich beide aufgrund der Schwerkraft um einen gemeinsamen Mittelpunkt. Auf der Seite der Erde, die dem Mond zugewandt ist, wirkt die Anziehungskraft des Mondes. Diese "zieht" das Wasser der Meere zu sich und erzeugt so die Flut.

Es wirkt nicht nur die Anziehungskraft des Mondes, sondern auch die Fliehkraft. Auf der anderen Seite der Erde ist die Anziehungskraft des Mondes viel schwächer und es wirkt diese Fliehkraft. Wir erinnern uns, Erde und Mond umkreisen einander (wie zwei Tänzer, die sich an den Händen halten und sich drehen). Auf der dem Mond abgewandten Seite der Erde ist die Fliehkraft am stärksten und möchte das Wasser der Meere "abstoßen" (wie in einer Wäscheschleuder). So kommt es auch dort zu einer Flut.

Die Flut- und Ebbegebiete wandern mit dem Mond um die Erde herum, die Erde dreht sich unter den Flut- und Ebbegebieten.

Quelle:
https://www.kids-and-science.de/natur-und-umwelt/detailansicht/datum/2009/10/20/ebbe-und-flut-wie-entstehen-die-gezeiten.html

## Himmel und Hölle 1

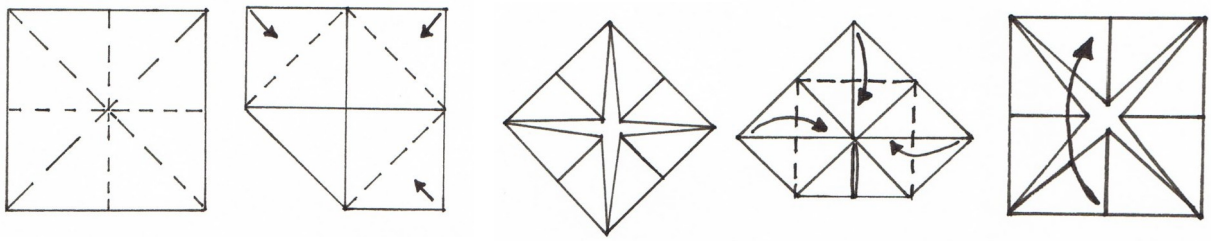


Wer kennt es nicht, das sehr bekannte Faltspiel Himmel und Hölle, das schon von Generation zu Generation weitergegeben wurde.

Anleitung zum Falten von Himmel und Hölle

Wie dieses tolle Spiel gefaltet wird, erfahrt ihr in unserer Bastelanleitung.

Ihr benötigt zum Falten von Himmel und Hölle ein Papierquadrat.



Faltet das Quadrat diagonal zu einem Dreieck zur Hälfte. Öffnet es jetzt wieder. Faltet es auch in die andere Richtung zum Dreieck. Auch dieses öffnet ihr danach.

Erzeugt nun eine waagrechte und senkrechte Falzlinie in der Mitte des Quadrates indem ihr es einmal zur Hälfte als Rechteck faltet und nach erneutem Öffnen zum Rechteck in die andere Faltrichtung.
Auch diesen Faltschritt wieder öffnen zur Ausgangsform Quadrat.

Faltet jetzt alle vier Ecken in die Mitte auf den neu entstandenen Mittelpunkt des Quadrates.

Dreht die Faltarbeit nun um auf die Rückseite.

Faltet jetzt erneut alle vier Ecken zur Mitte.

Faltet danach die Unterkante in Pfeilrichtung nach oben. Öffnet den Faltschritt wieder.

Nun die linke Kante zur rechten Kante hinüberfalten und danach auch wieder

öffnen. Jetzt ist euer Himmel-und-Hölle-Spiel fertig gefaltet.
Von unten her könnt ihr nun die Finger in die entstandenen Löcher/ Öffnungen an der Unterseite stecken.

Viel Spaß beim Himmel-und Hölle-spielen!!!

Quelle: https://www.kinderspiele-welt.de/basteln-und-werkeln/himmel-und-hoelle-falten.html

# Himmel und Hölle 2 (Hüpfspiel)

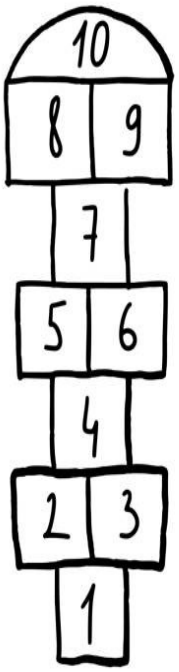
**Himmel und Hölle** ist ein Hüpfspiel, für das es zahlreiche landschaftliche Bezeichnungen gibt, beispielsweise *Hopse* (Berlin), *Tempelhupfen* (Tirol), *Häuslhupfa* (Oberbayern), *Humpelchen* (Hinterpommern), *Hippelheisje* (Saarbrücken), *Reise zum Mond*, *Paradiesspiel*, *Hinkekasten*, *Hickelkasten*, *Hüpfe-*, *Huppe-* oder *Hüppekästchen*, *Hickelsches*, *Hickeln*, *Hasehoppeln*, *Hipferihoppedi*, *Hickerles*, *Hinkepinke* oder *Hinkeln*.

Man findet dieses Spiel nahezu überall in einer Vielzahl von Varianten auf der Welt. Spieleforscher fanden heraus, dass Kinder in Burma auf einem ähnlichen Diagramm hüpften wie Kinder in den USA. Allein in Deutschland und den Niederlanden fand man bei Untersuchungen an die 20 verschiedene Hickelkastenmuster. In manchen Ländern hüpfen die Kinder in gebückter Haltung (verbreitet in Südostasien), anderswo mit den Händen in den Hüften (Afrika).

Die Herkunft des Spieles ist ungesichert. Auf dem Boden des antiken Forums in Rom fand man eines der ältesten erhaltenen Hickel-Diagramme, eingeritzt wohl mit einem Stein. Mit ihrem Straßennetz, das von Kleinasien bis Nordeuropa reichte, schufen die Römer ideale Untergründe für das Hüpfspiel. Möglicherweise hat dies zu seiner weiten Verbreitung beigetragen. Da Archäologen keine vor Jahrhunderten in Erde eingezeichnete Linien finden können, bleiben Geschichte der weltweiten Verbreitung sowie Alter des Spiels im Dunkeln.

**Einfache Variante**

In einer einfachen, weit verbreiteten Variante muss der Stein jeweils von Feld 1 bis Feld 9 geworfen werden. Trifft man das entsprechende Feld, so beginnt man loszuhüpfen (zu hickeln), das heißt, auf einem Bein zu hüpfen. Das Feld mit dem Wurfstein wird jedoch übersprungen. Feld 4 und 5 betritt man mit beiden Beinen, um danach in Feld 6 wiederum auf nur einem Bein zu landen. Die Felder 7 und 8 sind wieder beidbeinig zu absolvieren, genau wie das letzte Feld 9 (oft der *Himmel* genannt). Anschließend vollführt man eine halbe Drehung, landet abermals beidbeinig auf 9 und gelangt nun hickelnd wieder zum Anfang zurück. Im Feld vor dem Wurfstein muss dieser noch aufgesammelt werden.




Je nach Variante ist das Spiel in Runden eingeteilt, das heißt, zu Beginn der nächsten Runde muss der Stein ein Feld weiter geworfen werden als in der Runde zuvor. Wer zuerst in das letzte Feld geworfen hat und richtig gesprungen ist, hat gewonnen.

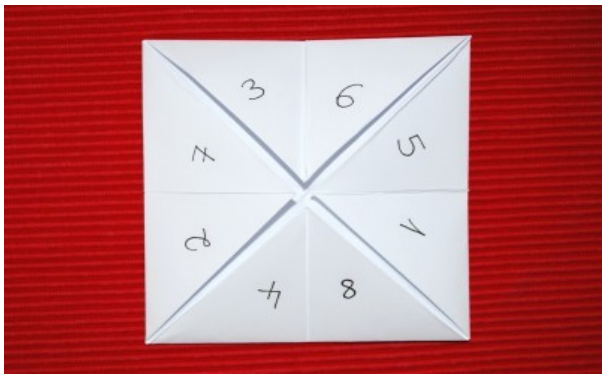
Begeht man einen Fehler beim Wurf (Stein landet außerhalb oder auf der Linie des ausgesuchten Feldes) oder Sprung (man tritt auf die Umrandung, vergisst einen Sprung, vergisst den Stein beim Rücklauf oder kommt aus dem Gleichgewicht und muss mit beiden Füßen den Boden an einer unerlaubten Stelle berühren), ist sofort der nächste Mitspieler dran. Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Himmel_und_H%C3%B6lle_(H%C3%BCpfspiel)

# VOR- UND NACHBEREITUNG

## Warm-up

Alle Schüler*innen gehen durch den Raum. Sie sollen verschiedene Aufgaben erfüllen, die die/der Spielleiter*in ansagt. Wie verändert sich der Gang?
*Es ist kalt.*
*Ihr lauft um die Wette.*
*Ihr geht auf einem zugefrorenen See. Ihr lauft Schlittschuh.*
*Ihr geht auf dem Eis, wie eine ältere Frau / ein älterer Mann.*
*Ihr bleibt stehen und seht in den Himmel.*
*Ihr seht eine Wolke kommen.*
*Ihr räumt schnell alles vom Eis und bringt Euch in Sicherheit.*
*Ihr lauft durch das Wasser.*
*Ihr lauft durch das Watt.*
*Ihr schwimmt.*
*Ihr macht eine Wasserschlacht.*
*Es fängt an zu regnen.*
*Ihr genießt die Sonne.*

## Himmel und Hölle




Faltet zu zweit ein Himmel-und-Hölle-Spiel aus weißem Papier. (Eine Anleitung befindet sich auch in diesen Materialien.)
Schreibe auf die Innenseite wild gemischt die Zahlen von 1 bis 8.

Auf die Unterseite des Spiels / unter die Flügel (lange herunterragende Außenseiten unter denen man auf der Unterseite die Finger hineinsteckt) schreibt ihr unter jeden der vier Flügel eine Aufgabe
z.B. „Klatsche in die Hände“, „Sing ein Lied“, „Hüpf auf einem Bein“ oder „Zähle 5 Tiere auf“. Frage jetzt dein Gegenüber nach einer Zahl von 1 bis 8.
Öffne/ Zeige die Innenseiten bis die entsprechende Zahl zu sehen ist.
Schaue nun unter den Flügel und sage dem Betreffenden, welche

Aufgabe er hat. Führt diese Aufgabe aus.

**Freundschaftsbilder**

Die Schüler*innen finden sich zu dritt zusammen.
Sie sollen sich 3 Standbilder zum Thema Freundschaft überlegen. Was machen Freunde gerne zusammen?

Bei der Präsentation bestimmt der/die Spielleiter*in eine andere Gruppe, die die Stimmen der Standbild-Gruppe improvisieren. Dafür zeigt der/die Spielleiter*in auf eine Person aus dem Standbild. Die bekommt dann einen Satz.

Erweiterung: Die Standbild-Gruppe darf sich bewegen. Die Stimm-Gruppe spricht weiter. Beide Gruppen müssen aufeinander achten und voneinander Impulse aufnehmen.

**Der Krimi auf dem Eis**

Drei Schüler*innen schauen aus dem Fenster und beobachten eine besonders spannende Situation auf dem Eis. Sie beschreiben es dem Publikum möglichst lebendig und gestenreich. Was ist passiert? Und wie geht die Geschichte aus? Das Publikum darf Fragen stellen. Die „Live-Reporter“ versuchen alles zu beantworten.

Diese Geschichte darf dann auch stumm von der Gruppe nachgespielt werden.

Ideen für Geschichten: Eine Kuh muss vom Eis.
Oma Hildegard übt für den Senioren-Eiskunstlaufwettbewerb.

**Schwierige Kommunikation**

Wie kann man miteinander reden oder sich Dinge vermitteln ohne Handy, Telefon, Mail, Twitter etc.?) Die Schüler*innen finden sich zu zweit zusammen und stellen sich so weit wie möglich auseinander. Jeder bekommt einen kleinen Stapel mit Aufgaben, die er/sie dem/der Anderen übermitteln muss mit Hilfe seines Körpers. Bitte nicht reden. Danach können die Aufgaben getauscht werden.

Es fängt an zu schneien!

Es kommt eine Wolke!

Die Hütte dort oben brennt!

Mir ist kalt.

Das Essen ist kalt.

Sie hasst Katzen.

Achtung: Gewitter!

Ich hatte einen Alptraum!

Sie ist eine Spökenkiekerin. Geisterseherin)

Wir sind die allerbesten Freunde.

Durch dick und dünn, durch Ebbe und Flut. Die See ist zu Eis geworden.

Du bist nur in meinem Kopf.

Ich träume vom Wasser.

Sie haben mich eingesperrt.

Kommt sofort zurück.

Das Wasser bleibt niemals stehen.

Da springen zwei, vier, sechs Hunde umeinander.

Der Mond ist eine helle Sichel.

Die Wolke ist leicht, wie eine Feder, wie Nebel.

Sie haben alle nur zugesehen, nur zugesehen.

Sie hören mich nicht.

Meine Stimme ist schwach. Ich bin zu alt.

Es wird getanzt und gerutscht und geklatscht.

Sie laufen kreuz und quer übers Eis, sagen allen Bescheid.

Weiterlaufen! Da, die Wolke, sie hat dich gleich überholt, sie will dir den Weg zum Ufer abschneiden.

## EINE SZENE AUS DEM STÜCK

1
*Hell.*
*Ein Wintermorgen. Gonne sitzt, gehüllt in eine Wolldecke, am Fenster und schaut regungslos hinaus zum Deich. Er summt dabei leise vor sich hin, womöglich ohne es zu merken. Fiete liegt zusammengerollt und ebenfalls eingewickelt in der dunkelsten Ecke und schläft unruhig. Beide sind unter ihren Decken auffallend sommerlich gekleidet.*
*Eine ganze Weile geschieht nichts weiter. Plötzlich ertönen von draußen drei laute Schläge: „Bamm! Bamm! Bamm!“*
*Stille. Gonne hört auf zu summen und blickt sich um. Fiete hat sich stöhnend umgedreht, schläft jedoch weiter. Gonne will sich soeben wieder dem Fenster zuwenden, als drei weitere Schläge ertönen: „Bamm! Bamm! Bamm!“*
*Stille. Gonne schaut zur Haustür, überlegt. Schließlich steht er auf und schlurft quer durch den Raum. Fiete hat sich erneut umgedreht. Er brabbelt jetzt leise im Schlaf. Gonne nimmt ihn nicht wahr, sondern geht zur Haustür, bleibt dort stehen und mustert sie neugierig von oben bis unten.*Von oben dringen nun die knarzenden, schlurfenden Geräusche müder Schritte, die sich *quer über die Zimmerdecke bewegen. Gonne schaut hinauf und folgt den Schritten mit seinen Blicken. Drei weitere Schläge vor der Haustür: „Bamm! Bamm! Bamm!“ Kurze Pause, dann ein letzter Schlag: „Bamm!“ Gonne zuckt zusammen. Fiete schnaubt.*
*Stille. Auch von oben. Gonne betrachtet die Tür. Plötzlich wird von außen die Katzenklappe aufgestoßen und von unsichtbarer Hand ein abgedeckter Teller ins Zimmer geschoben, gefolgt von einem verbeulten Blechkrug. Dann fällt die Klappe wieder zu.*
*Stille. Gonne betrachtet das Geschirr zu seinen Füßen, dann wieder die Tür, dann wieder das Geschirr. Von oben hört man es knarzen, aber dieses Mal schaut Gonne nicht hinauf. Stattdessen schlurft er zurück zu seinem Platz vorm Fenster, setzt sich langsam, zieht die Wolldecke bis ans Kinn hoch und schaut wie zuvor hinaus. Fietes Schlaf wird unterdessen zunehmend unruhiger, er wirft sich hin und her, brabbelt, stöhnt und ächzt, fuchtelt unkontrolliert mit den Armen. Gonne beobachtet das seltsame Schauspiel eine Weile lang, überlegt, schaut zum Blechkrug an der Tür, überlegt, steht auf, schlurft erneut durchs Zimmer, hebt den Krug auf, schlurft zu Fiete, bleibt neben ihm stehen, schaut ihm noch ein wenig zu und gießt ihm dann das Wasser aus dem Krug langsam übers Gesicht.*

*FIETE (fährt panisch japsend empor)*
Was
–
Was
–
Was
–
GONNE Wasser.
FIETE *(kommt allmählich zur Besinnung, bemerkt seinen nassen Oberkörper, blickt sich hektisch um, entdeckt Gonne, der jetzt wieder ungerührt aus dem Fenster schaut, bekommt eine finstere Miene)*
Du! Natürlich du!
GONNE Hast mal wieder deinen Traum gehabt, mhmm?
Sieht wirklich scheußlich aus.

Ganz schlimm scheußlich aus.

FIETE — Ich versteh nicht, wieso du nicht dasselbe träumst wie ich. *Du* müsstest davon träumen, nicht *ich*. Das ist ungerecht. *(will sich mit der Wolldecke abtrocknen, aber die ist auch nass)* Hättest das Wasser ruhig warm machen können, bevor du‘s mir über den Kopp kippst.

GONNE — Womit denn?

FIETE — Womit wohl, mit dem –
Was soll das?
Sie lässt einfach den Herd
ausgehen? Bei der Kälte? Mitten
im Winter?
Das kann sie doch nicht, den Tod werden wir uns holen!

GONNE — Schon wieder?

FIETE — Sie darf nicht vergessen zu heizen, auf gar keinen Fall! Schuhe zubinden, von mir aus, geht ja eh nicht mehr raus. Zähne putzen, schön, schön, hat ja kaum noch welche.
Aber heizen – auf gar keinen Fall. Das geht nicht. Geheizt werden muss.

*(atmet eine Wolke aus, schaut ihr versonnen nach)*

Schau, da.
Kommt eine Wolke.

*(atmet noch eine Wolke aus)*

Da, noch eine, guck!
Guck! Du guckst ja gar
nicht.

*Gonne schweigt.*