

Dramaturgisches Modell

Wunschautomat

Ausgangslage:

Beim Fischen findet eine Gruppe Kinder merkwürdige Teile einer Maschine oder eines Roboters.

Jedes Teil ist einzigartig, und hat eine besondere Eigenschaft – so kann z.B. eines blinken, eins gibt ein Geräusch von sich und winkt, eins dreht sich um sich selbst....

Neugierig über ihren rätselhaften Fund, schaffen die Kinder die Teile in einen Keller. Durch Experimentieren finden die Kinder heraus, dass die Teile zusammengeslossen werden können.

Und dann.....startet der Lauf der Dinge; die seltsame Maschine beginnt sich zu bewegen, und zu arbeiten. Weiterhin rätselhaft ist, wofür sie zu brauchen ist. Dank einem befreundeten Forscher stellt sich heraus: die merkwürdigen Teile sind das Herzstücks des Wunschautomats. Vor vielen Jahren hatte ihn die berühmte Erfinderin R.P. bei der Weltausstellung präsentieren wollen – und ist auf dem Weg dahin mit dem Flugzeug abgestürzt. Die drei wichtigen Teile konnten bis heute nicht gefunden werden.

Nun bauen die Kinder den Wunschautomaten zusammen – er funktioniert tatsächlich. Und nun?

Spielsetting 1: Proberunde Wunscherfüllung

*Die Kinder testen und spielen verschiedene Wünsche und ihre Konsequenzen:

Gruppe 1: Wunsch: eine bisher verborgene Welt entdecken

Gruppe 2: eine Reise mit

Gruppe 3: die Sprache der Tiere verstehen

Gruppe 4: einmal auf den Mond fliegen

Spielsetting 2: Suche nach verborgenen Wünschen

*Die Kinder machen sich auf die Suche nach verschiedenen Wünschen, die sie dem Wunschautomat «verfüttern» wollen.

In kleinen Gruppen machen sie sich auf Wunschsuche. Sie treffen verschiedene Menschen und suchen möglichst gute Wünsche zusammen. Das ist gar nicht so leicht. Denn der Wunschautomat akzeptiert nicht alle Wünsche, da gewisse Teile durch den Absturz leicht beschädigt wurden.

Spielsetting 3: Wunschautomat ist überlastet

*immer mehr Wünsche soll der Wunschautomat erfüllen. Immer mehr Wünsche werden in ihn hineingesteckt. Da geschieht es – der Wunschautomat bleibt stecken.

Gemeinsam gelingt es den Kindern, den Wunschautomaten zu flicken.

Dramaturgiemodell

WunschGeschichtenMaschine

Beim Spielen findet eine Gruppe Kinder merkwürdige Teile einer Maschine. Jedes Teil ist einzigartig, und hat eine besondere Eigenschaft – so kann z.B. eines blinken, eins gibt ein Geräusch von sich und winkt, eins dreht sich um sich selbst...Neugierig über ihren rätselhaften Fund, schaffen die Kinder die Teile in ein geheimes Versteck. Durch Experimentieren finden die Kinder heraus, dass die Teile zusammengesgeschlossen werden können.

Und dann...startet der Lauf der Dinge; die seltsame Maschine beginnt sich zu bewegen, und zu arbeiten. Weiterhin rätselhaft ist, wofür sie zu brauchen ist. Ebenfalls blinkt eine Lampe bei «Treibstoff».

Beim Fernsehschauen am Abend erfahren zwei Kinder aus der Gruppe zufällig, dass eine berühmte Erfinderin vor vielen Jahren bei einem Unglück ihre neueste Erfindung, eine Wunschgeschichtenmaschine, verloren hat.

Die Kinder mutmassen – die gefundenen Teile könnten vielleicht die Wunschgeschichtenmaschine sein....und tatsächlich, nach längerem Ausprobieren und dem Zugeben von einigen kleinstgerissenen Seiten aus der unendlichen Geschichte in den Treibstofftank funktioniert sie!

Um eine Geschichte zu wünschen, kann man das GENRE eingeben

(Abenteuer, Krimi, Märchen, Heldengeschichte, Gruselgeschichte,)

Eine oder zwei wichtige Figuren

einen Ort

und auf eine Tafel muss ein Gegenstand skizziert werden

und damit katapultiert die Wunschgeschichtenmaschine die Wünschenden direkt in die Geschichte.

In Gruppen werden nun verschiedene Momente aus den WunschGeschichten gespielt.

Das besondere ist, dass die Wünschenden in die Geschichte hineingesogen / katapultiert werden und Teil der Geschichte sind. Aus der Geschichte entkommen kann man-beispielsweise über einen NotKnopf, der zu finden ist, und in jeder Geschichte an einem anderen Ort, oder über ein BUCH, das irgendwo in der Szene versteckt ist.

Gemeinsamer Abschluss: Die Kinder entscheiden, was sie mit der Wunschgeschichtenmaschine machen wollen. Das Stück ist mit ihrem Entscheid zu Ende.