



Zonka und Schlurch

Altersempfehlung

3. - 6. Klasse

Dauer

ca. 70 Minuten ohne Pause

Autorin/Autor

Finn-Ole Heinrich, Dita Zipfel

Regie

Benedikt Grubel

Bühne und Kostüme

Nina Hofmann

Musik

Jan Paul Werge

Dramaturgie

Marcus Grube

Theaterpädagogik

Rita Rudenstein

Es spielen

Sabine Christiane Dotzer, Daniel Großkämper,
Julian Häuser

Themen

Wirklichkeit und Phantasie, Freundschaft

Inhalt

Zonka und Schlurch sind zwei ausrangierte künstliche Intelligenzen, die sich selbständig gemacht haben. Gemeinsam leben sie in der „Huul“, ihrer ganz eigenen Welt, einer Art Elektroschrotthaufen tief in der Erde, einfach: „Unten“. Während Zonka den dort ankommenden Schrott sortiert, baut der treue Schlurch, ein verspielt-verträumter Bastler mit unbändiger Neugier und Hang zur philosophischen Ader, aus den alten Versatzteilen neue Maschinen. Ihre Zeit messen sie in Ladezyklen. Eigentlich sind sie glücklich, so wie die Dinge sind. Plötzlich taucht Schröder-Schröder auf, ein Mensch, der nicht weiß, wie er in die „Huul“ gekommen ist. Gemeinsam müssen sie ihn wieder nach „Oben“ bringen. Aber wie kann Zonka ihren Schlurch davon abhalten, dieses „Oben“ gleich mit zu erkunden und womöglich Gefallen daran zu finden?

Konzeption

Zwei Maschinen in einer selbsterfundenen technischen Welt. Das Bühnenbild besteht aus kunstvoll zusammengebauten ausrangierten Geräten auf einer Drehbühne. So schaut in einer Szene ein Kopf aus einer Waschmaschine heraus, im darauffolgenden Bild ist das Schlafzimmer aus einer Stehlampe mit Föhn und seitlichen Monitoren zusammengesetzt, auf denen die Schlaffrequenz und Ladestatus gezeigt werden. Sie gehen sie nicht „ins Bett“, sondern schließen sich an ihre „Saft“-Ladestationen an. Das Laden der Batterien wird zu einem immer wiederkehrenden Ritual. Statt einem „Gute Nacht“ der Menschenwelt wünschen sich die beiden Freunde dabei „Gut Saft“. Denn Zonka und Schlurch haben auch ihre eigene Sprache entwickelt. So wird nicht auf „deutsch“, sondern auf „huulisch“ gesprochen. Unseren Ohren fremd, aber durch Körpersprache, Sprachklang und Mimik der Hauptakteure bestens verständlich und kein Hindernis, der Handlung zu folgen.

Vor dem Theaterbesuch

Dita Zipfel und Finn-Ole Heinrich sind aktuelle Autoren für das Kinder- und Jugendtheater und auch im realen Leben ein Paar. Informationen über ihre weiteren Stücke und Kinderbücher entnehmen Sie den Webseiten: <https://www.finnoleheinrich.de/> und <https://www.ditazipfel.de/>

Nach dem Theaterbesuch

- Zonka und Schlurch haben ihre eigene Sprache entwickelt. Ermutigen Sie die Kinder sich eine eigene Fantasiensprache auszudenken und diese auszuprobieren. Sie können in Zweiergruppen eine kleine Geschichte erzählen, so dass eine(r) in dieser erfundenen Sprache redet und ein(e) andere(r) für ihn übersetzt. Reden Sie anschließend darüber, wie kommuniziert wird. Geschieht das über die Körpersprache? Mimik? Laute? Sprachmelodie? Blickkontakt?
- Zonka ist vor den Menschen geflohen und hat sich ihre eigene Welt erschaffen. Fragen Sie die Kinder wie ihre eigene von ihnen erschaffene Welt aussehen würde: Wo würden die Schüler*innen gerne wohnen? Woraus würde ihre Behausung bestehen (z.B. Baumhaus, Zelt, Raumschiff...)? An welchem unbekanntem Ort würden die Kinder mal leben wollen (z.B. Weltall, fremder Planet, unter der Erde, einsame Insel...)?
Teilen Sie die Kinder in Dreiergruppen auf. Sie dürfen sich ihre eigene „Huul“ bauen, wobei sie fünf Dinge aus dem Klassenzimmer benutzen dürfen. Die ausgesuchten Gegenstände dürfen umbenannt und umfunktioniert werden. Lassen Sie die Schüler*Innen anschließend ihre Fantasieorte vorstellen.
- Als Ergänzung zu den Fantasiewelten bitten Sie die Kinder alte nicht funktionierende Klein- elektrogeräte mitzubringen. Gemeinsam kann eine neue „Maschine“ zusammengebaut werden. Lassen sie die Kinder als Verkäufer Werbung für ihre neuen Geräte machen: Was ist das für eine Maschine? Wie funktioniert sie? Welchen Zweck erfüllt sie? Ist diese beispielsweise ein Haushaltsgerät, eine Zeitmaschine oder sogar ein Roboter?
- Zonka und Schlurch sind enge Freunde. Sprechen Sie mit den Schüler*Innen über ihre besten Freunde, ohne dass sie diese konkret benennen. Was ist das Schöne daran, beste Freunde zu haben? Warum braucht man sie und was kann man mit ihnen teilen? Was haben die Kinder mit diesen Personen spannendes erlebt? Anschließend sollen die Schüler*Innen sich an eine Streit- situation mit ihren besten Freunden erinnern. Wie fühlt es sich an, beste Freunde zu verlieren? Was kann man dagegen tun? In Zweierteams sollen sie mögliche Streitsituationen darstellen. Wichtig ist es, sich eine Lösung zu überlegen und diese ebenfalls zu zeigen. Geben Sie den Kindern dafür 10 Minuten Probenzeit und bauen Sie eine Bühnen-Zuschauer-Situation im Klassenzimmer auf.

