



Urmel aus dem Eis

von Max Kruse
Regie: Lames Lyons

Materialien für Schulen
Junge WLB

WÜRTTEMBERGISCHE
LANDESBÜHNE
ESSLINGEN
Junge
WLB

Zum Inhalt

Professor Habakuk Tibatong arbeitet im Naturkundemuseum von Pumpolon. Er hat eine Methode entwickelt, Tieren das Sprechen beizubringen, was ihm bei seinem Hauschwein Wutz bereits gelungen ist. Herr Dr. Zwengelmann, der Direktor des Museums hält nichts von den Forschungen des Professors. Was Tibatong zu dem Entschluss veranlasst, mit Wutz Pumpolon den Rücken zu kehren, um sich auf der Insel Titiwu niederzulassen. Dort eröffnet er eine Sprachlernschule für Tiere. Ping Pinguin, Wawa der Waran und der traurige Seelefant sind allesamt seine Schüler, auch wenn jeder von ihnen seinen individuellen Sprachfehler nicht so richtig in den Griff bekommt. Eines Tages wird ein Eisberg mit einem großen Ei an der Küste angeschwemmt, aus dem ein kleines Tier schlüpft: das Urmel! Es ist grün, quäkt und vermisst seine Mama. König Futsch der Erste von Pumpolonien hört davon und beschließt auf die Jagd zu gehen. Weil er unbedingt ein Urmel-Exemplar ausstopfen und ins Museum stellen will, droht Gefahr für die Bewohner von Titiwu...



Urmel aus dem Eis

von Max Kruse

Besetzung

Professor Dr. Habakuk Tibatong	Timo Bayerling
Wutz	Franziska Theiner
Ping Pinguin	Alessandra Bosch
Wawa Waran / Dr. Zwengelmann	Julian Häuser
Urmel / Höhlenmensch / Assistentin 1	Mira Leibold
Seelefant / König Futsch / Höhlenmensch / Assistent 2	Daniel Großkämper
Riesenkrabbe	Joanna Nowinski

Regie James Lyons ▶ *Musik* Oliver Krämer ▶ *Ausstattung* Esther Bättschmann ▶ *Dramaturgie* Barbara Schöneberger ▶ *Theaterpädagogik* Barbara Brandhuber

Altersempfehlung: ab 4 Jahren

Dauer: ca. 80 Minuten, keine Pause

Themen des Stückes: Freundschaft, Wirklichkeit und Fantasie

Premiere am 16. November 2019

▶ Spielstätte Große Bühne im Schauspielhaus

Zum Autor

„Der Knabe, der meinen Namen trug, war immer ein Einzelgänger.“ So charakterisiert sich Max Kruse. Geboren wurde er 1921 in Bad Kösen an der Saale, siebtes Kind des Bildhauers Max Kruse und der Puppenmacherin Käte Kruse.

Die Beziehung zur Mutter war eng. „Und sehr liebevoll“, sagt Kruse. Eine Schule sah das häufig kränkelnde Kind selten. „Daher hatte ich auch wenig Freunde.“ Zu schreiben begann er früh, ermutigt von „Kätchen“, die ihren „Herzensmaxl“ immer als Dichter sah. „Erst Räuberpistolen, dann Gedichte.“ Mit Kinderbüchern wollte er sich eigentlich nicht abgeben.

Aber die Mutter hatte mit einer Fotografin den Plan ausgeheckt, Puppenbilderbücher zu fotografieren. 1947 bat sie den Sohn, eine Geschichte dafür zu schreiben. Der fand den Gedanken absurd, aber ließ sich im Haus der Fotografin mit den Puppen und den Steiff-Stofftieren in eine Dichterstube verbannen. Nach dreitägiger Arbeit und unentwegtem Seufzen stand „Der Löwe ist los“, Kruses erstes Kinderbuch. Der Löwe lag allerdings noch ein paar Jahre in der Schublade und erschien erst 1952 mit Illustrationen von Franziska Bilek. Weitere zwölf Jahre später wurde es mit der Augsburger Puppenkiste verfilmt, und von dem Zeitpunkt an konnte Kruse vom Schreiben leben.

Seinerzeit aber, 1947, fuhr Kruse zurück nach Bad Pyrmont. Dort versuchte er mit seiner ersten Frau eine neue Käte Kruse-Werkstatt aufzubauen. Denn die Manufaktur der Mutter im russischen Sektor stand kurz vor der Enteignung. Und seine Liebe als Dichter galt dem Drama. Theater.

Als er eines seiner Stücke erstmals mit großer Emphase im privaten Kreis einem Theaterkritiker vortrug, endete der szenische Vortrag in einem Höllengelächter, der Fachmann attestierte ihm grandiose Unbeholfenheit und eine allzu gesuchte, konventionelle Sprache.

Davon ist in den Kinderbüchern nichts mehr zu spüren. Termindruck dagegen wirkte sich auf die Kreativität des Autors befruchtend aus. Einen ganzen Nachmittag saß er im Herbst 1967 auf der Terrasse von Manfred Jenning, dem Dramaturg und Regisseur der Augsburger Puppenkiste, und dachte erfolglos über eine neue, von Jenning dringlich erwartete Hauptfigur nach. Ein Tier sollte es sein oder ein Phantasiegeschöpf, weil sich diese als Marionetten besser darstellen lassen.

Während der Heimfahrt überlegte Kruse, was er seinem Sohn Stefan zum Abendessen kochen würde. Fisch sollte es geben: Forellen aus der Tiefkühltruhe. „Und die Kühltruhe brachte mich auf den Gedanken, wie es wäre, wenn ein Tier aus der Urzeit im Ei eingefroren die Jahrtausende überstanden hätte und heute ausgebrütet werden würde.“ Ein Urzeittier, das konnte nur ein kleiner Dinosaurier sein, ein verzogenes, neugieriges Nesthäkchen in einer großen Tierfamilie. Ein paar Gemeinsamkeiten zwischen Urmel und seinem Erfinder gibt es schon. Beide sind die jüngsten in großen Familien.

Aber der häufig kränkelnde Herzensmaxl spricht fehlerfrei ganz im Gegensatz zu Waran Wawa oder Pinguin Ping, der, weil er statt sch immer pf sagt, die berühmte „Mupfel“ kreierte. Kruse lacht. Daran erkenne man seine Sympathie für das Kinderbuch „Doktor Dolittle und seine Tiere“ von Hugh Lofting, sagt er dann. Dort lernt der Doktor die Sprache der Tiere. „Ich habe das umgedreht und lasse Professor Tibatong die Tiere in der Sprache der Menschen unterrichten.“

Kruse schrieb bis 2000 weitere zehn Bände und hat sich daran gewohnt, von seinen Ärzten bis heute in Urmel-Sprache begrüßt zu werden.

Ergänzung:

Am 4. September 2015 ist Max Kruse im Alter von 93 Jahren verstorben. Er lebte zuletzt im oberbayerischen Penzberg.

Gekürzter Auszug aus:

<https://www.sueddeutsche.de/muenchen/urmel-schoepfer-max-kruse-wird-90-einzelgaenger-mit-grosser-phantasie-1.1193102>

SZ online, 18. November 2011, Sabine Reithmaier

Konzeption

Anders als im Original wird unsere Geschichte vom „Urmel“ aus der Perspektive von Professor Habakuk Tibatong erzählt und beginnt auch anders als im Original, nämlich im Naturkundemuseum von Pumpolon, an dem Professor Tibatong angestellt ist und Dr. Zwengelmann das Sagen hat.

Das Museum muss renoviert werden, deshalb sind zu Beginn der Aufführung neben Ausstellungsvitrinen auch viele große und kleine Kisten auf der Bühne zu sehen. Als Professor Tibatong mit seinem Hausschwein Wutz beschließt Pumpolon zu verlassen, verwandelt sich die reale Welt des Museums in den Sehnsuchtsort der beiden. Aus den Kisten im Museum entsteht die Insel Titiwu. So könnte man sich auch fragen, ob die Insel Wirklichkeit ist oder aus der Fantasie Professor Tibatongs entsteht.

Max Kruse zeichnete seine Figuren mit einem liebevollen Blick und viel Humor.

Auch in unserer Inszenierung wurde großer Wert auf die Figurenanalyse gelegt. Besonders die Tiere sollten eine nachvollziehbare Psychologie entwickeln. So wurde das reale Verhalten der Tiere in menschliches Verhalten übertragen. Der Pinguin, bekannt als Gruppentier, ist auch im Stück an der Gemeinschaft und den Beziehungen zu anderen Tieren interessiert. Der Waran, in der Tierwelt als Einzelgänger bekannt, behauptet seinen eigenen Raum und kann bei aller Freundlichkeit auch mal abweisend zu seinem Freund Ping sein. Dass Schweine reinliche Tiere sind, ist ja durchaus bekannt, und Seelefant verkörpert durch das ihm zugeschriebene traurige Heulen den Künstler, der seine Kreativität aus der Melancholie des Lebens speist. Im Urmel erkennen wir das Kind, das seine Grenzen austestet, das frech und neugierig ist. Anders als im Original bekommt selbst Professor Tibatong durch sein Stottern eine psychische Tiefe. Denn auf der Insel verliert sich sein Sprachfehler nach und nach, weil er sich durch seine Flucht dem Herrschaftsbereich seines Vorgesetzten Dr. Zwengelmann entzogen hat, der offensichtlich für das Stottern mitverantwortlich war.

Auch wenn die Inszenierung viel Wert auf Timing legt und viele Szenen durchaus turbulent werden, gibt es immer wieder Ruhepunkte, bei denen wir uns dieser Innenwelt der Figuren nähern können.

Ein weiterer wesentlicher Teil der Inszenierung ist die Musik. Schon die Augsburger Puppenkiste verwendete Lieder in ihrer Verfilmung. Für unsere Inszenierung hat Oliver Krämer die Songs mit Texten des Regisseurs James Lyons neu komponiert. So wurde aus der Geschichte vom Urmel ein unterhaltsames Stück mit viel atmosphärischer und mitreißender Musik.



Vor dem Theaterbesuch

Für das Verständnis des Theaterstücks ist es nicht notwendig, dass sie mit Ihren Kindern die Geschichte von „Urmel aus dem Eis“ gelesen haben.

Wenn Sie Ihre Klasse aber auf den Theaterbesuch einstimmen wollen, lassen Sie Ihre Schüler*innen ihren persönlichen Sehnsuchtsort malen. Wie würde der Ort aussehen, an den sich das jeweilige Kind träumt? Wäre es auch eine Insel, wie in der Geschichte vom Urmel? Oder wäre es ein ganz anderer Ort? Wer lebt dort? Und womit würde man sich den ganzen Tag beschäftigen?

Da es für einige Kinder wahrscheinlich einer der ersten Theaterbesuche sein wird, können Sie gerne auch Grundsätzliches zum Verhalten in Theateraufführungen besprechen, um sie auf das Live-Erlebnis vorzubereiten.

Nach dem Theaterbesuch

Sprechen Sie mit den Kindern über die Geschichte und vor allem über die Tiere, die auf der Insel Titiwu leben. Wie hießen sie? Wie haben sie sich bewegt? Welchen Sprachfehler hatten sie? Hier finden Sie einzelne Sätze aus dem Stück, den jeweiligen Tierfiguren zugeordnet:

WUTZ

Ich besuche deine Schule und wische öff-öff-öffter als alle anderen die Tafel!

WAWA

Ich bin umgeschogen. In eine Rieschenmussel!

PING

Ich will auch eine Riesenmupfel!

SEEEFANT

Öch bön traorög, vörstöht öhr?



Szenische Übung 1: Raumlaf mit Tieren

Schaffen Sie Platz im Klassenzimmer damit die Kinder durcheinander im Raum gehen können. Wichtig dabei ist, dass sich niemand berührt, dass alle im gleichen Tempo gehen ohne zu sprechen, außer Sie als Spielleiter fordern dazu auf.

Wenn der Raumlaf gut klappt, stoppen Sie die Kinder durch den Befehl „Freeze“. Das heißt, die Kinder frieren in der Bewegung ein. Danach dürfen alle auf den Befehl „Go“ weitergehen. Das darf mehrmals hintereinander durchgeführt werden. Sie können auch die Geschwindigkeit, mit der durch den Raum gelaufen wird, variieren. Mögliche Geschwindigkeiten sind: Zeitlupe, langsames Gehen, Gehen in mittlerer Geschwindigkeit, schnelles Gehen, Rennen. Wenn die Übung gut klappt und die Gruppe konzentriert ist, fordern Sie die Kinder auf, während des Raumlafs in mittlerer Geschwindigkeit die verschiedenen Tiere aus dem Stück nachzuspielen. (Wutz, Ping Pinguin, Wawa Waran, Urmel, Seelefant). In einem weiteren Durchlauf können Sie zusätzlich zur Bewegung der Tiere die oben stehenden Sätze mit den jeweiligen Sprachfehlern dazu nehmen.

Szenische Übung 2: Szene nachspielen

Lesen Sie gemeinsam mit den Kindern zuerst den unten stehenden Szenenausschnitt, in dem das Urmel aus dem Ei schlüpft, um sich zu erinnern. Anschließend wählen Sie sechs Kinder aus, die nun die Tiere aus dem Stück sowie Professor Tibatong darstellen dürfen. Das Kind, welches das Urmel spielt, versteckt sich unter einer Decke oder einem großen Karton. Diese symbolisieren das Ei des Urmel. Jedes Kind soll sich nun einen im Szenenausschnitt unterstrichenen Satz merken. Die Sätze können von den Kindern beim Nachspielen der Szene verwendet werden.

In einer weiterführenden Szene dürfen die Kinder sich nun selbst ausdenken, wen sie spielen wollen. Es muss kein Tier aus der Geschichte des Theaterstücks sein. Auch der Text darf verändert werden. Ein Kind bleibt wieder unter der Decke und „schlüpft aus dem Ei“. Dieses Kind sollte nicht als Urmel „zur Welt kommen“, sondern sich ein eigenes Fantasiewesen ausdenken, das es durch entsprechende Laute oder besondere Bewegungen darstellt. Nun müssen alle Kinder, die um das „Ei“ stehen, unmittelbar und mit ihren eigenen Worten auf das Wesen reagieren, das sie erblicken.

Textauszug

Die Inselbewohner stehen am Strand und betrachten den Eisberg fasziniert.

TIBATONG

Eine Sensation! Und der Beweis für die globale D-dings... äh...Erderwärmung!

WAWA

Und ich habe ihn entdeckt!

PING

So ein Pfwachsinn! Ich habe ihn entdeckt!

SEELEFANT

Öchhh oooch!

TIBATONG

Es ist ein Dings...äh, Ei! Ein Riesen-Ei!

PING

Keine Mupfel?

TIBATONG

Und es scheint völlig unbeschädigt zu sein!

WUTZ

Was da wohl drin ist?

PING

Wo das wohl herpfammt?

WAWA

Wie dasch wohl smeckt? Meint ihr, die Schonne wird esch auschbrüten?

TIBATONG

Es braucht tierische Wärme, wie von einer Mutter.

WUTZ

Ich brüte nicht!

TIBATONG

Es geschieht im Dingse der Wissenschaft!

WUTZ

Öff-öff-öff! (*gibt nach*)

Das Ei wird bebrütet. Das Urmel schlüpft

TIBATONG

Es lebt!

WAWA

Saut! Esch hat Arme! Wie ich!

PING

Und Flügel! Wie ich!

TIBATONG:

Und Dings! Wie ich!

WUTZ

Und Schleim! Wie ich...äh, wie eklig!

URMEL

Wuuu?

WUTZ

Ach du saftige Rübe! Das Ding hält mich am Ende noch für seine Mutter! Öff!

TIBATONG

Das Ding ist ein Dings! ...Äh, ein Urmel!

SEELEFANT

Es öst grön, ond hat Schoppen.

TIBATONG

Kein Zweifel! Ein echtes Urmel! Was für ein Wunder!

URMEL

Qui quäpscht gluck gluck miminipi quätscht!

TIBATONG

Und sprechen kann es bald auch schon!

SEELEFANT

Oin noier Mötbewohner onserer Önsel!

Szenische Übung 3: Das Urmel wird vorgestellt

Zuerst darf ein Kind das Urmel darstellen. Es ist allein auf der „Bühne“ und spricht zu seinen Mitschülern in „Urmelsprache“. Das bedeutet, es darf in einer Fantasiensprache einfach drauf los brabbeln. Es kann in dieser Sprache zum Beispiel erzählen, wie es sich fühlt oder wie schwierig es war aus dem Ei zu schlüpfen. Oder wie erstaunt es darüber ist, was es in der Welt außerhalb des Eis alles zu sehen gibt. Gerne darf diese Fantasiensprache von einem bestimmten Laut eingefärbt sein. Vielleicht hat die Fantasiensprache sehr viele „ö“ wie beim Seeelfant oder viele „pf“ wie bei Ping oder viele „sch“ wie bei Wawa.

In einem zweiten Schritt darf ein weiteres Kind zum Urmel dazukommen und das neu geborene Wesen allen anderen vorstellen. Dieses Kind spricht aber in normalem Deutsch. Es kann das Urmel einfach beschreiben. Hat es einen Schwanz oder besondere Arme und Beine? In einem weiteren Schritt darf es dolmetschen. Wenn das Urmel etwas in seiner Fantasiensprache gesagt hat, tut es so, als würde es das „Gesagte“ verstehen und übersetzt es. Diese Übung kann immer wieder von einem neuen Paar gespielt werden. Dann muss es auch nicht immer das Urmel sein, das beschrieben wird. Es kann auch ein selbst erfundenes Fantasiewesen sein.

Szenische Übung 4: Tiere imaginieren

Die Kinder erinnern sich bestimmt an den unsichtbaren Fisch, den die Bewohner von Titiwu König Futsch mitgeben, als er die Insel wieder verlässt. Der unsichtbare Fisch wird in unserer Inszenierung in einem unsichtbaren Behälter übergeben. Sie können aber für die folgende Übung gerne auch einen Hut zu Hilfe nehmen, in dem der unsichtbare Fisch schwimmt. Fordern Sie die Kinder auf, sich in einen Kreis zu stellen. Jedes Kind darf nun reihum den Hut und den darin angenommenen Fisch so „bespielen“, dass klar wird: Ein Gefäß mit einem Fisch wird weitergereicht.

In einem zweiten Durchlauf darf jedes Kind sich ein beliebiges anderes Tier ausdenken, das in dem Hut sitzt. Durch das „Bespielen“ des Hutes muss deutlich werden, um welches Tier es sich handelt. Die anderen Kinder dürfen das jeweilige Tier erraten.

In einem dritten Durchlauf wird der Hut so benutzt, dass er kein Hut mehr ist, sondern ein anderer Gegenstand. Der Hut wird allein durch das Spiel jedes Einzelnen zum Beispiel zu einem Lenkrad, einem Ball, einem Baby, usw. Auch hier dürfen alle anderen Kindern erraten, welcher Gegenstand „gespielt“ wird.



Zur Musik

Wenn ihnen die Songs aus unserer Aufführung gefallen und Sie Lust haben diese mit Ihrer Klasse nachzusingen, finden Sie im Anschluss die Noten für die Lieder „See you in Titiwu“ und das „Sprechlernlied“.

Zungenbrecher

- Das Schleimschwein schleimt schweinish im Schleim, im Schleim schleimt schweinish das Schleimschwein.
- Mischwasserfischer heißen Mischwasserfischer, weil Mischwasserfischer im Mischwasser Mischwasserfische fischen.
- Sie war die teigigste Teichmuschel unter allen teigigen Teichmuscheln im Teichmuschelteich.
- Auf den sieben Robbenklippen sitzen sieben Robbensippen, die sich in die Rippen stippen, bis sie von den Klippen kippen.



Sprechlernlied

Lyons/Krämer $\text{♩} = 112$

F Dm $5 B^b$ C F/A

Selbst die Ot- tern nicht mehr stot- tern, spre- chen sie im Vier- tel- takt, Tril- lern

B^b Gm G⁷ C

schnal- zen, fau- chen, schnat- tern, Pie- pen, schrei- en, sum- men: Quack!! Nicht nur

B^b A ⁹Dm Gm C⁷

El- che lie- ben wel- che, Wör- ter ler- nen sie wie blöd: Keck- ern,

F Dm B^b C F C

pfei- fen, zir- pen, me- ckern, ga- ckern, win- seln, Krä- hen, Tröt! A- E- I- Das ist

13 F Dm Gm C

falsch! Das ist Quatsch! So kann man das doch nicht sehen! So was

A^m Dm Gm G⁷ C

kommt bei uns nicht vor, So was kann man nicht ver- stehen, Das ist

17 F Dm Gm C

falsch! Das ist Quatsch! So kann man das doch nicht sehen! So was

F Dm B^b C F ²¹C

kommt bei uns nicht vor und so- was kann man nicht ver- stehen! Und jetzt al- le: Selbst die

F Dm B^b C

Ot- tern nicht mehr stot- tern, spre- chen, sie im Vier- tel- takt, Tril- lern,

B^b Gm G⁷ C

schnal- zen, fau- chen, schnat- tern, pie- pen, schrei- en, sum- men, Quack! ⁷ Nicht nur

B^b A Dm Gm C

El- che lie- ben wel- che, Wör- ter ler- nen sie wie blöd, Ke. ckern,

F Dm ²⁹B^b C F

pfei- fen, zir- pen, me- ckern, ga- ckern, win- seln, Krä- hen, Tröt!

See you in Titiwu

Tibatong

Wutz

Lyons/Krämer =114

13

See you in Ti- ti- wu! Nur die See

G Em Am D G

See you in Ti- ti- wu!

17

und ich und du See- lig- keit

Em Am D B^b

Nur die See nur ich und du!

21

im- mer- zu Yes it's true in Ti- ti-

E^b maj B^b E^b maj B^b F

See- lig- keit im- mer- zu,

25

wu, Yes it's true in Ti- ti- wu Hier kann dir

Gm F E^b B^b A⁷

O yes it's true, in Ti- ti- wu. Hier kann dir

29

kei- ner was, kei- ne Hast gibt's, weißt du das? Hier ist das

D A D C

kei- ner was, kei- ne Hast gibt's, weißt du das? Hier ist das

33 37

Le- ben kei- ne Last! Take me fast to there at last! See you

Le- ben kei- ne Last. Take me fast to there at last!

41

in Ti- ti- wu! Nur die See

See you in Ti- ti- wu! Nur die See

45

und ich und du See- lig- keit im- mer-

nur ich und du! See- lig- keit

49

zu Yes it's true in Ti- ti- wu, Yes it's true

im- mer- zu, O yes it's true,

53

in Ti- ti- wu

in Ti- ti- wu.