

Die drei ??? Kids

Der singende Geist

Theaterstück für Kinder
nach dem gleichnamigen Buch von
Ulf Blanck und Boris Pfeiffer



Theaterpädagogisches Begleitmaterial

Premiere: 04.06.2023

Dauer: 60 Minuten

Herzlich Willkommen im Westfälischen Landestheater!

Wir freuen uns über Ihr Interesse an „Die drei Fragezeichen Kids - Der singende Geist“, einem Kinderstück ab 6 Jahren.

Mit dem vorliegenden Begleitmaterial erhalten Sie Anregungen zur Vor- und Nachbereitung des Vorstellungsbesuches im Unterricht sowie dramaturgische Informationen zum Stück.

Wenn Sie einen Vorstellungsbesuch durch eine unserer Theaterpädagoginnen vorbereiten oder nachbereiten lassen möchten, zögern Sie nicht anzurufen oder eine E-Mail zu senden.

Wir freuen uns auch über Feedback zur Inszenierung oder zu dieser Infomappe.

Herzliche Grüße aus dem WLT,

Michaela Cordes & Caroline Kries, Theaterpädagogik

Westfälisches Landestheater e.V.

Theaterpädagogik

Europaplatz 10, 44575 Castrop-Rauxel

Tel.: 02305 – 978026

E-Mail: cordes@westfaelisches-landestheater.de

Inhaltsverzeichnis

Die Besetzung.....	4
Stückinformation.....	5
Die Figuren	6
Die Bühne	9
Theaterübungen und Spielideen	10
Kirschkuchen	10
Der Boden ist Lava	10
Klischees	11
Das Genre Krimi.....	13
Raumlauf mit verschiedenen Aufgaben	13
Blinder Mörder.....	14
Detektive vertrauen einander - Vertrauensübungen	16
Einen Geist erfinden.....	17
Bastelideen	18
Decodier-Lupen bauen.....	18
Eigene Geheimschrift erfinden / Geheimschriften erraten – die Caesar-Scheibe	18
Fragen für ein Nachgespräch	19
Service	20
Impressum.....	21

Die Besetzung

Just Jonas	Kirsten Engelmann / Nina Holtvoeth
Peter Shaw	Christian Zell
Bob Andrews	Mark Plewe / David Kiefer
Onkel Titus / Skinny Norris	Vincent Bermel / Alexander Maria Wolff
Tante Mathilda / Mrs Wilmers	Anne Noack / Silvia Schmidt
Elisabeth Fireman	Annamae Endtinger
Inszenierung	Maximilian von Ulardt
Ausstattung	Marc Mahn
Dramaturgie	Sabrina Klose
Theaterpädagogik	Michaela Cordes
Regieassistentz	Dalila Niksic
Dramaturgiehospitantz	Simone Schuster
Bühnentechnik/ Requisite	Sabrina Rose
Veranstaltungstechnik	Amir Abas Salehi
Licht	Kolja Fiebig
Ton	Roland Knör
Maske	Celine Eickenbusch
Garderobe	Cornelia Zapf

Stückinformation

Onkel Titus hat eine alte Standuhr ersteigert. Kaum steht sie auf dem Schrottplatz, sind plötzlich jede Menge Leute hinter ihr her. Die drei ??? merken schnell, dass die Uhr ein Geheimnis birgt. Ein singender Geist gibt den drei Detektiven jede Menge knifflige Rätsel auf und führt sie auf eine gefährliche Spur...



Christian Zell, Mark Plewe, Kirsten Engelmann; Foto: Volker Beushausen

»Der singende Geist« ist der 49. Fall der drei Fragezeichen Kids. Er wurde extra für Theateraufführungen geschrieben und 2011 als Buch veröffentlicht. Das auf diesem Fall basierende Hörspiel ist am 4. März 2016 erschienen.

Ulf Blanck ist als Autor und Radiomoderator für verschiedene Rundfunksender tätig. Er hat zahlreiche Kinder- und Jugendbücher veröffentlicht und gehört seit Start der Reihe »Die drei ??? Kids« zum Autorenteam. Außer Kinderbüchern schreibt Blanck auch Drehbücher und Theaterstücke.

Boris Pfeiffer arbeitete als Regieassistent und Regisseur an verschiedenen Theatern. 1994 wurde sein erstes Theaterstück für Kinder am Berliner GRIPS Theater uraufgeführt. 2003 erschien sein erstes Kinderbuch: »Kira und Buttermilch«. Inzwischen hat er über 80 Theaterstücke und Bücher geschrieben und über vierzig Bände der Kult-Reihe »Die drei ??? Kids« verfasst.



Figurinen von Marc Mahn; Foto: Lisa Stallhaus

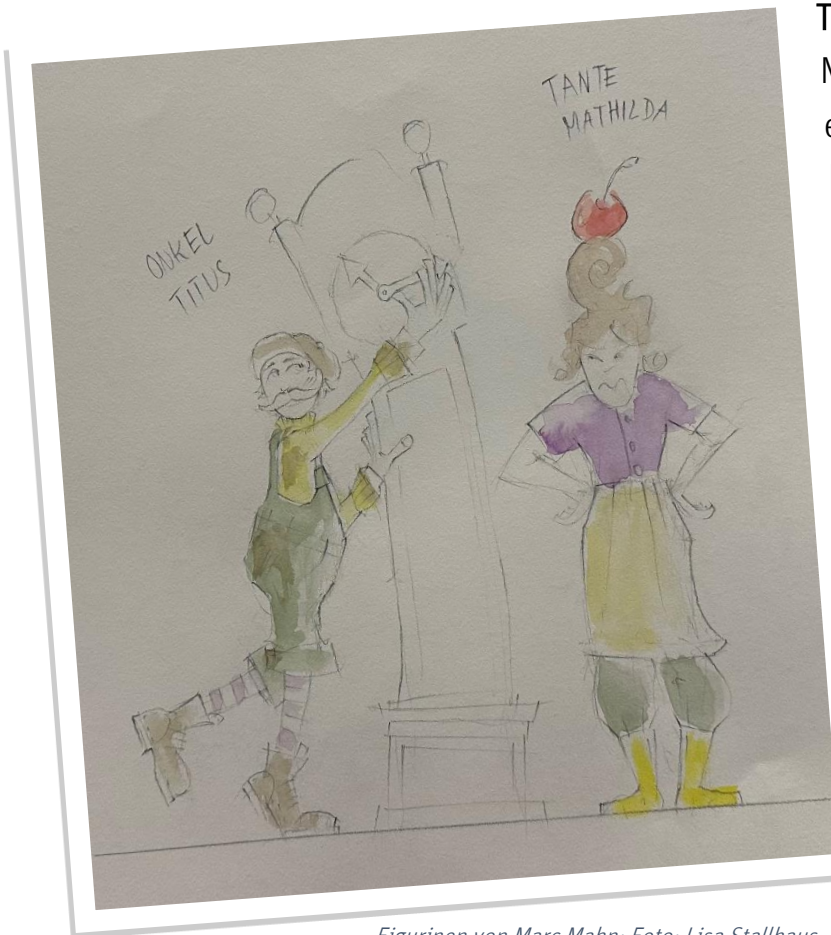
Die Figuren

??? Drei Fragezeichen sind das Symbol des Juniordetektiv-Teams: Justus, Peter und Bob aus Rocky Beach in Kalifornien. "Wir übernehmen jeden Fall" heißt ihr Motto, und dabei scheuen sie weder Risiko noch Gefahren. Die drei ??? stehen für das Unbekannte, für ungelöste Fälle und mysteriöse Vorkommnisse. Und wenn der Erfinder der Detektive auch noch Hitchcock heißt, ist Spannung garantiert! Alfred Hitchcock ist der Schirmherr der Serie. Er verschaffte den drei ??? ihre ersten Fälle.

Justus Jonas Erster Detektiv und Gründer der drei ???. Wenn der Fall richtig knifflig wird, ist "Genie" Justus in seinem Element. Da seine beiden Eltern bei einem Flugzeugunglück ums Leben kamen, wohnt er bei seiner Tante Mathilda und seinem Onkel Titus Jonas, der einen Schrottplatz führt. Auf dem Schrottplatz befindet sich auch die Zentrale der drei, von der aus sie ihre Unternehmungen starten.

Peter Shaw Der zweite Detektiv und der sportlichste der drei. Obwohl er ein eher furchtsamer Mensch ist, hat er sich zum Spezialisten für hartnäckige Fälle gemauert: ihm und seiner Dietrichsammlung kann keine verschlossene Tür widerstehen.

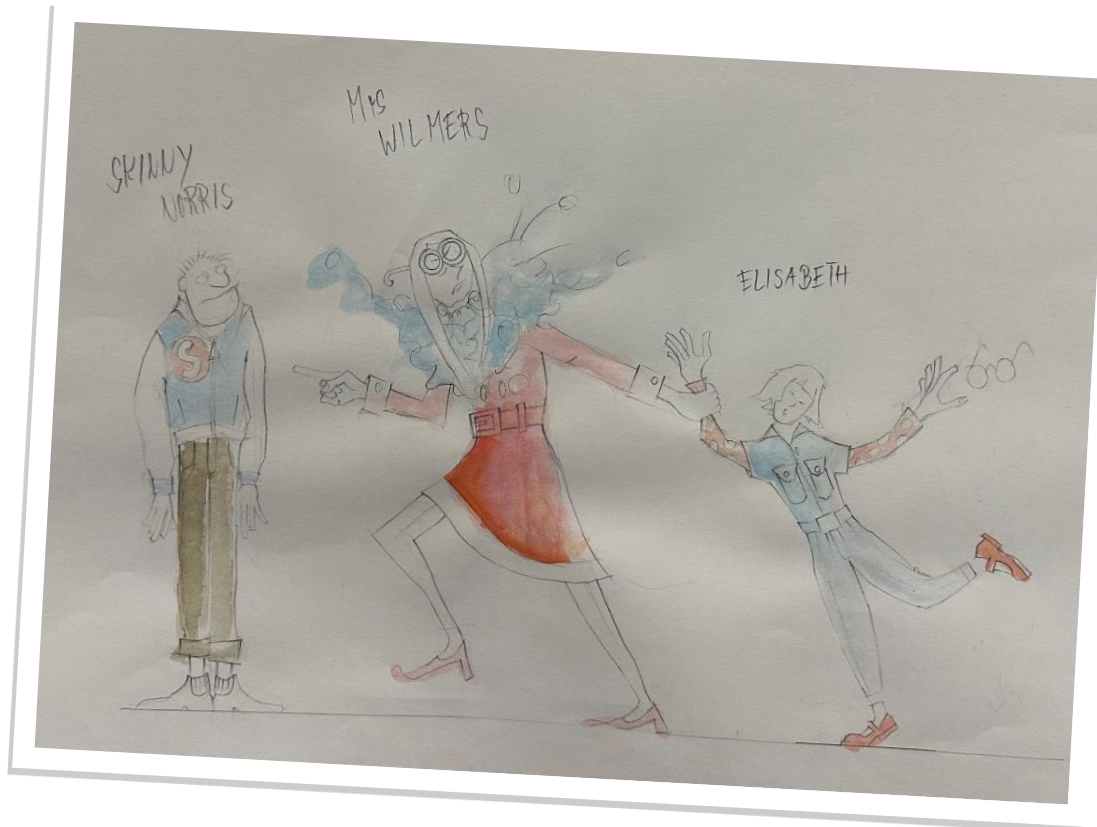
Bob Andrews Er war schon immer der ruhige ausgeglichene dritte, der immer die richtigen Informationen zum richtigen Zeitpunkt parat hat. Als belesener Rechercheur fahndet er in Archiven nach hilfreichen Material. Er hat die Brille gegen Kontaktlinsen getauscht und sein Faible für Musik und Kunst entdeckt. Inzwischen hat er sich vom Rechercheur zum echten dritten Detektiv entwickelt!



Figurinen von Marc Mahn; Foto: Lisa Stallhaus

Tante Mathilda Wenn Tante Mathilda ruft, dann kann das eigentlich nur eins bedeuten: Kuchen! Oder Arbeit für Justus, Peter und Bob. Um ihr mageres Taschengeld aufzubessern, haben die drei sich nämlich verpflichtet, ab und an auf dem Schrottplatz ein wenig auszuheilen. Den großen Worten scheinen aber selten ähnlich große Taten zu folgen, denn hätte Tante Mathilda sonst einen Anlass, fortwährend auf der Suche nach Justus und seinen Freunden zu sein?

Onkel Titus Titus Andronicus Jonas ist Justus' Onkel und betreibt das Gebrauchtwaren-Center T. Jonas in Rocky Beach. Bei manchen Dingen, die er anschleppt, muss man sich aber schon wundern... Allerdings hat er auch ein Händchen dafür, den alten Plunder zu restaurieren und gewinnbringend weiterzuverkaufen.



Figurinen von Marc Mahn; Foto: Lisa Stallhaus

Skinny Norris "Wenn Dummheit weh täte, müsstet ihr den ganzen Tag schreien."
Skinny Norris ist der Erzfeind der ??? und taucht in mehreren Folgen auf.

Mrs Wilmers Mrs Wilmers ist Elisabeths Vormund und hat ein großes Interesse an der mysteriösen Standuhr, die ihr Onkel Titus auf der Auktion weggeschnappt hat.

Elisabeth Fireman Elisabeth ist eine Waise mit einem berühmten Vorfahr in Rocky Beach und hilft den ??? bei diesem Fall.

Die Bühne



Wie können verschiedene Orte dargestellt werden? Oft landen wir bei der Überlegung bei einer Drehbühne. Der Regisseur Maximilian von Ulardt wollte viel Action und Klettermöglichkeiten für die Schauspieler*innen schaffen, eine ganze Szene basiert auf dem Spiel „Der Boden ist Lava“. Der Ausstatter Marc Mahn entwickelte für „Die drei Fragezeichen Kids – Der singende Geist“ einzelne drehbare Wägen, die im Laufe des Stückes Bewegung in die Geschichte und die Figuren an verschiedene Orte bringen.



Bühnenbildmodell und Fotos: Marc Mahn

Theaterübungen und Spielideen

Kirschkuchen

Sitzkreis mit einem Stuhl weniger als Anzahl an Mitspieler*innen

Das Spiel funktioniert analog zu dem bekannten Spiel „Obstsalat“. Zunächst werden gemeinsam Zutaten für einen Kirschkuchen gesammelt (Mehl, Eier, Zucker, Kirschen etc.). Jedes Kind erhält einen Begriff. Bei „Kirschkuchen“ müssen sich alle einen neuen Platz suchen.



Christian Zell, Kirsten Engelmann, Mark Plewe, Vincent Bernel, Annamae Endtinger, Anne Noack; Foto: Volker Beushausen

Der Boden ist Lava

Die Umsetzung der Szene in der Kanalisation ist „Der Boden ist Lava“. Es bietet sich an, einen Parcours im Klassenraum, auf dem Schulhof oder in der Sporthalle aufzubauen. Ideen dazu: Kletter- und Balanciermöglichkeiten schaffen, Hindernisse in den Weg legen (z.B. sich durch einen Haufen aus Jacken und Schultaschen wühlen müssen), Fahrräder oder andere Fahrzeuge als Rennstrecke einsetzen, Schnüre aufspannen, die nicht berührt werden dürfen, auf dem Weg durch den Parcours kleine Fragezeichen finden und zählen...

Klischees

Disclaimer: In den (Hör-)Büchern „Die drei Fragezeichen“ gibt es einige klischeehafte Darstellungen, die auf Stereotypen basieren und die in der heutigen Zeit als veraltet oder problematisch angesehen werden können. Einige Beispiele:

- *Geschlechterstereotype:* In einigen Büchern gibt es klischeehafte Darstellungen von Geschlechterrollen, wie zum Beispiel, dass Frauen als schwach und emotional dargestellt werden, während Männer als stark und rational dargestellt werden. Es gibt auch Beispiele von Frauen, die als hysterisch oder naiv dargestellt werden, während Männer als mutig und intelligent dargestellt werden.
- *Rassismus:* In einigen älteren Büchern gibt es stereotype Darstellungen von ethnischen Gruppen, wie z. B. dass sie als kriminell oder minderwertig dargestellt werden.
- *Ableismus:* In einigen älteren Büchern gibt es stereotypische Darstellungen von Menschen mit Behinderungen, wie z. B., dass sie als hilflos oder abhängig dargestellt werden.

Diese Darstellungen basierten oft auf dem Stand der Zeit. Auch wenn sie nicht notwendigerweise absichtlich beleidigend oder diskriminierend gemeint waren, werden sie heute als problematisch angesehen und sollten reflektiert und hinterfragt werden.

Klischee-Ecken

Für ältere Gruppen geeignet. Stehkreis, 4 Gruppen in 4 „Ecken“

Die Ecken bekommen Klischees zugeteilt, z. B. „Der Schlaue“, „Der Sportliche“, „Die Hausfrau“, „Der Dicke“, „Der Bösewicht“, „Der Angsthase“, „Das hilflose / unschuldige / naive / brave Mädchen“, „Die hysterische Frau“, etc... In der Vorbereitung werden den Ecken Sätze aus dem Stück zugeordnet, in der Nachbereitung könnten zunächst Sätze gesammelt und dann ausgewählt werden. Für das chorische Sprechen eignen sich sehr kurze Sätze am besten.

Jede Eck-Gruppe erarbeitet eine chorische Sequenz (Bewegung und Sprache) ihres Klischees, dann werden die Ecken nacheinander von der Spielleitung aktiviert. Die Gruppen wechseln in die nächste Ecke, dabei nehmen sie ihren Satz mit in das nächste Klischee. Die Gruppe agiert am Ende selbständig, ohne von der Spielleitung aktiviert zu werden.

Beispielsätze für die Vorbereitung:

„Erster!“ / „Beim Marshmallow Wettessen war ich Erster!“

„Ich finde es höchst merkwürdig...“ / „Kirschkuchen ist fertig!“

„Wie sieht es denn hier aus!“ / „Stell dich nicht so dumm an!“

„Kann mir mal einer sagen, was hier los ist?!“ / „Elisabeth, halte durch!“

„Da geht es aber tief runter!“ / „Wieso habe ich mich nur darauf eingelassen?“

„Sofort stehen bleiben!“ / „Ich habe alles mitgeschrieben.“



Anne Noack, Kirsten Engelmann, Christian Zell, Mark Plewe; Foto: Volker Beushausen

Reflexionsfragen:

- Was haltet ihr von Klischees?
- Passt ihr selbst auf ein Klischee?
- Wo widersprecht ihr einem Klischee?
- Achtet im Theaterstück darauf, wo Klischees vorkommen und wo ganz bewusst das Klischee gebrochen, also verändert wird, und redet danach mit eurer Klasse darüber.

Das Genre Krimi

Raumlauf mit verschiedenen Aufgaben

Beim Raumlauf gehen alle Mitspieler*innen kreuz und quer im Raum herum. Reden und Berührungen sind nicht erlaubt. Der*die Spielleiter*in kann verschiedene Aufgaben ansagen.

Basic-Beispiele: Tempo 1 – 10 (z.B. auch Tempo -1), Lautstärke 1 – 10 (Stimme, aber auch Geräusche beim Laufen), bei sehr ruhigen Gruppen „Spaß 10 von 10“, in engen Räumen „suche die Lücken“, alle im Kreis, dann Zickzack mit plötzlichen Richtungswechseln, etc.

Besondere Aufgaben:

Messer: Alle suchen sich heimlich EIN Opfer aus, versuchen, dieser Person unauffällig zu folgen und sie zwischen den Schulterblättern zu berühren. Natürlich müssen alle versuchen, nicht berührt zu werden. Wer berührt wurde, setzt sich an die Seite. Ist das Opfer weg (von jemandem selbst oder einer anderen Person gefangen), sucht man sich ein neues Opfer aus. Das Spiel funktioniert auch ohne Ausscheiden, z.B. „wie oft wurde oder habe ich zwischen den Schulterblättern berührt?“

Freund-Feind: Suche dir heimlich 2 Personen aus, am besten nicht die*den beste*n Freund*in. Eine von beiden Personen ist im Spiel dein*e heimliche Freund*in, eine dein*e heimliche Feind*in. (Diese Übung funktioniert auch gut mit einer geteilten Klasse, jeweils die Hälfte schaut zu und rät am Ende, wer heimlich befreundet oder verfeindet ist.)

- Laufe durch den Raum und versuche, in der Nähe deine*r Freund*in (Beschützer*in) zu sein, ohne dass er*sie es merkt.
- Laufe durch den Raum und versuche, so weit wie möglich weg von deine*r Feind*in zu sein, ohne dass sie*er es merkt. Du spielst, du hast Angst vor ihr*ihm.
- Laufe durch den Raum und versuche gleichzeitig in der Nähe deine*r Freund*in und weit weg von deiner Feind*in zu sein, ohne dass beide es merken.



Blinder Mörder

Dieses Spiel erfordert eine klare Spielfläche, die räumlich begrenzt sein muss. Das ist wichtig, weil alle Spielenden permanent die Augen geschlossen halten. Z. B. könnten alle Tische ein großes Rechteck bilden, innerhalb dessen sich die Gruppe bewegt. Inhaltlich ist es „Blind fangen spielen“. Die erforderliche Zeitlupe ergibt sich daraus fast automatisch. Die Gruppe verteilt sich auf der begrenzten Spielfläche. Alle schließen die Augen, alternativ bieten sich auch Schlafmasken an. Die Spielleitung läuft erklärend zwischen den Spieler*innen durch.

Mark Plewe, Christian Zell, Kirsten Engelmann; Foto: Volker Beushausen

*„Alle haben während des gesamten Spiels die Augen geschlossen, deshalb bewegen sich alle eher langsam, um sich selbst und andere nicht zu verletzen. Ich werde gleich eine*n von euch am Rücken zwischen den Schulterblättern berühren. Vielleicht habe ich es auch schon getan. Diese Person ist in diesem Durchlauf der Blinde Mörder* die Blinde Mörderin. Wenn ihr spürt, dass jemand in der Nähe ist, würde ich versuchen, schnell von der Person wegzukommen, es könnte die*der Mörder*in sein! Wenn zwei Personen sich versehentlich leicht berühren – das kann passieren, nicht schlimm – gehen sie wieder auseinander. Wenn es allerdings der*die Mörder*in ist, wird sie*er die andere Person kurz etwas fester am Arm greifen. Dann weiß die andere Person ‚Oh oh, ich wurde gefangen!‘. Die gefangene Person zählt leise bis drei und darf dann die Augen öffnen und dramatisch ‚sterben‘, also schreien und auf den Boden fallen. Der Schrei zeigt den anderen, wo gerade eben noch der*die Mörder*in war. Nach dem dramatischen Sterben geht*

die Person mit offenen Augen aus dem Spielfeld hinaus und beobachtet mucksmäuschenstill die Szene – das macht Spaß und man muss sich sehr anstrengen, nicht zu kichern! So, jetzt habe ich aber eine Person angetippt. Augen bleiben zu! Kann die angetippte Person einmal kurz nicken? – Gut, dann kann es losgehen!“

Je nachdem, wie groß die Gruppe ist und wie schnell der*die Blinde Mörder*in, kann es eine zeitliche Begrenzung geben oder das Spiel geht so lange, bis alle gefangen wurden. Gerade das Finale, wenn nur noch sehr wenige auf der Spielfläche sind, ist sehr spannend zu beobachten. Wenn noch 3 Personen übrig sind, kann z. B. „Noch 2 Minuten!“ vorgegeben werden.

Gruppen sind in der Regel zunächst sehr skeptisch über die Vorgabe, permanent die Augen geschlossen zu halten. Die Erfahrung zeigt aber, dass ausnahmslos alle Gruppen nach dem ersten Durchlauf nicht genug von diesem Spiel bekommen können.



Anne Noack; Foto: Volker Beushausen

Detektive vertrauen einander - Vertrauensübungen

Die Drei Fragezeichen sind ein eingeschworenes Team, alle haben ihre Stärken und Schwächen. Vertrauensübungen eignen sich neben diesem thematischen Bezug auch gut zur Stärkung der Klassengemeinschaft.

„Geheimnisdetektor*innen“: Partner*innenübung. Der*die Detektiv*in führt den*die blinde*n Detektor*in durch den Raum, indem sich nur Zeige- oder kleiner Fingerspitzen berühren. Die Sensoren (Hände) des*der Detektor*in werden an Gegenstände geführt, die befühlt werden. 3 – 5 Gegenstände, dann werden die Rollen getauscht. Die Detektor*innen berichten von ihren Enthüllungen, was haben sie gefunden?

„Die Kamera“: Partner*innenübung. Eine Person spielt die Kamera, die andere ist die*der Fotograf*in. Die Kamera hat die Linse (Augen) geschlossen und wird von der*dem Fotograf*in an den Schultern durch den Raum geführt. Will die*der Fotograf*in ein Bild machen, wird der Auslöser betätigt (z.B. zwischen den Schulterblättern, am Ellenbogen, etc.) 3 – 5 Bilder – Tauschen. Die Kameras berichten, ob sie schöne Bilder gemacht haben und woran sie sich erinnern.

Variante: „Die Lupe“ – Die Kamera wird sehr nah an ein Objekt herangeführt.



Kirsten Engelmann, Mark Plewe, Christian Zell; Foto: Volker Beushausen

Einen Geist erfinden



Anne Noack, Annamae Endtinger, Vincent Bermel; Foto: Volker Beushausen

Kleingruppen schreiben einen Geister- / Monster-Steckbrief, malen ihren Geist etc. Es könnte auch weiter gefasst werden. Ein*e Spukhausbesitzer*in, ein*e Geisterjäger*in... Am Ende gibt es eine Auswahl an Figuren, mit denen weitergearbeitet werden kann.

Folgende Spiele lassen die Geister lebendig werden:

Stopptanz als ihre Figuren mit passender Musik, dann Raumlauf, die Figuren stellen sich vor, begrüßen sich, jagen sich in Zeitlupe / laufen davon...

Schreckliche Geräusche: Kleingruppen erstellen zu ihrer Figur eine Geräuschkulisse, die präsentiert und erraten werden kann. (Schritte, Schreie, Knarren, Knurren, Klopfen, Seufzen, Husten, Zischen...)

Pantomime: Es werden neue Gruppen gemischt, sodass jede Figur einmal in der neuen Gruppe vorkommt. Die Gruppen entwickeln pantomimische Spielszenen. Nachdem die pantomimischen Szenen gezeigt wurden, untermalt eine neue Gruppe die Handlung mit den Schrecklichen Geräuschen und evtl. Texten.

Bastelideen

Decodier-Lupen bauen

Material: rotes Transparentpapier, schwarzer oder bunter Tonkarton (Lupenrahmen), Schere, Kleber.

Auf Tonkarton wird eine Lupe vorgezeichnet und ausgeschnitten. Für die Stabilität können es auch zwei Lupenrahmen sein, die aneinandergeklebt werden, das ist aber nicht notwendig. Das „Glas“ der Lupe besteht aus einem Kreis aus rotem Transparentpapier.

Nun kann eine Nachricht mit einer anderen Farbe als rot geschrieben werden, anschließend wird mit rotem Stift darüber gekritzelt und geschrieben, sodass die erste Schrift nicht mehr lesbar ist. Wird nun die Lupe über das Gekritzelt gelegt, kommt die alte Schrift wieder zum Vorschein. Es funktioniert auch mit Transparentpapier in anderen Farben, z.B. grün oder blau. In dem Fall wäre die codier-Farbe grün oder blau.

Eigene Geheimschrift erfinden / Geheimschriften erraten – die Caesar-Scheibe

Material: dickes, stabiles Papier für Verschlüsselungsräder, Beutelklammer, Schere.

Eine Vorlage für eine Caesar-Scheibe kann online leicht gefunden werden und aus Urheberrechtsgründen nicht abgebildet werden.

Die Verschlüsselungsräder werden ausgeschnitten, ein Loch in die Mitte gebohrt und aufeinander geheftet. Nun kann eine Nachricht verschlüsselt werden. Die innere und die äußere Scheibe werden nun beliebig gedreht. Im inneren Kreis befinden sich nun die „wahren“ Buchstaben, im äußeren der Code. Nur mit dem Entschlüsselungscode (z.B. A = L) ist diese Geheimschrift lesbar.

Neben dem thematischen Bezug zu unseren Detektiven ist das Erfinden und Entschlüsseln von Geheimschriften ein spielerischer Anreiz, Schreibkompetenz zu fördern. Außerdem muss sauber geschrieben werden, weil sonst die Geheimschrift nicht entschlüsselt werden kann.

Fragen für ein Nachgespräch

- Woran Erinnerst du dich?
- Was war dein Lieblingsmoment?
- Wovor könnte man sich fürchten? (Hattest du manchmal Angst?)
- Gab es in der Geschichte einen echten Geist?
- Welche Figur hat dir am besten gefallen?
- Einige Schauspieler*innen haben mehrere Rollen gespielt. Wer?
[Tante Mathilda + Mrs Wilmers, Onkel Titus & Skinny Norris]
- Ein Schauspieler hat sich innerhalb seiner Spielfigur [Skinny Norris] mehrmals verkleidet, hast du das bemerkt?
[Phantom mit Umhang, Telefontechniker, Müllhaufen zur Entführung]
- Wir fanden die beiden Rätsel in der Geschichte sehr schwer. Hast du schon mal ein Rätsel gelöst oder sogar eines erfunden? Versuche es mal!
- Wenn du das Bühnenbild erfunden hättest, was hättest du anders gemacht?
- Was würdest du anders machen, wenn du die Regie führen würdest?



Mark Plewe, Vincent Bermel, Kirsten Engelmann, Anne Noack, Christian Zell, Annamae Endtinger; Foto: Volker Beushausen

Service

Vor- und Nachbereitungen: Sollte Sie das Material neugierig gemacht haben, so unterstützen wir Sie gerne bei einer Vor- und Nachbereitung an Ihrer Schule. Auch eine Online-Nachbereitung oder ein Online-Nachgespräch gemeinsam mit unserem Dramaturgen ist möglich.

Pädagog*innen-Workshops: Bei diesen Workshops haben Sie in regelmäßigen Abständen die Möglichkeit, sich mit Kolleg*innen über Erfahrungen und Probleme der Theaterarbeit auszutauschen. Die Theaterpädagog*innen des WLT bereiten das Treffen vor und bieten Fortbildungen zu unterschiedlichen Themen an.

Spielplan: Unseren Spielplan entnehmen Sie unserer Homepage oder in gedruckter Form dem großen Spielzeitheft und unserem Leporello. Beides senden wir Ihnen auf Anfrage gerne zu!

Buchung: Karten können Sie unter der Telefon-Nr.: 02305/ 97 80 20 (Max Bock) bestellen. Wenn Sie eine Vorstellung buchen möchten, so können Sie sich an Frau Tymann unter der Rufnummer 02305/ 97 80 14 wenden.

Fragen: Bei Fragen oder Anregungen, schreiben Sie uns oder rufen Sie uns an:

theaterpaedagogik@westfaelisches-landestheater.de

02305/9780- 26/-27/-56.



Mark Plewe, Christian Zell, Kirsten Engelmann; Foto: Volker Beushausen

Impressum



Herausgeber: Westfälisches Landestheater e.V.

Intendant: Ralf Ebeling

Geschäftsführender Direktor: Günter Wohlfarth

Anschrift: Europaplatz 10, 44575 Castrop-Rauxel

Telefon: 02305/97800

Fax: 02305/978010

Internet: www.westfaelisches-landestheater.de

Redaktion: Michaela Cordes & Caroline Kries,
Theaterpädagogik

Herausgabedatum: August 2023

Ministerium für
Kultur und Wissenschaft
des Landes Nordrhein-Westfalen

