

THEATERPÄDAGOGISCHES BEGLEITMATERIAL

DIE GROSSE ENTWUNDERUNG DES WILBUR WHITTAKER

von Dan Giovannoni

6+



KARTEN 0331 9811-900
KASSE@HANSOTTOTHEATER.DE
HANSOTTOTHEATER.DE
SCHIFFBAUERGASSE 11 / 14467 POTSDAM

junges
HANS
OTTO
THEATER

INHALTSVERZEICHNIS

- 03 **Vorwort****
- 04 **Zur Inszenierung****
- 05 **Zum Stück****
 - 05 Inhalt des Stückes
 - 06 Zum Autor / Zur Regisseurin
- 07 **Im Gespräch: Autor Dan Giovannoni****
- 09 **„Woher sollte ich wissen, dass ich die Wunderungen behalten muss?“****
- 12 **Exkurs: „In Gedanken verwandeln wir Flüsse in Honig“****
- 14 **Theaterszene: „Ding Dong“****
 - 17 Meine Kiste voller Wunderungen
- 18 **Theaterpraktische Fantasie-Übungen****
- 19 **Wie sieht Prinzessin Fantastic aus?****
- 20 **8 Tipps, um die Fantasie wieder zu beflügeln****
- 21 **Theaterknigge****
- 22 **Quellen, Kontakt und Impressum****

VORWORT

Liebe Theaterbesucherinnen und Theaterbesucher,
liebe Lehrerinnen und Lehrer,

kennen Sie die Geschichte vom kleinen Prinzen? Sie erzählt von einem Kind, das von seinem eigenen Planeten aufbricht, durch das All reist und dabei den sonderbaren Gewohnheiten der Erwachsenen begegnet – und von einem Erzähler, der erst durch diese Begegnung wieder lernt, mit den „Augen des Herzens“ zu sehen. Im Kern ist diese Erzählung eine leise, poetische These: Wirklich wichtig ist das, was sich der nüchternen Logik entzieht und nur durch Zuwendung, Fantasie und Verantwortung sichtbar wird.

Diese Einsicht macht den Text so wertvoll – und zugleich so anspruchsvoll. Hinter einer märchenhaften Oberfläche werden Themen wie „Einsamkeit“, „Verlust“ und „Sinnsuche“ abgehandelt, die sich nicht ohne Weiteres erschließen. Sie scheinen, weniger für ein kindliches Publikum als vielmehr für reflektierende Erwachsene geeignet zu sein. Die Aussagen sind für Kinder zwar bedeutsam, doch ihre Tiefe richtet sich an jene, die bereits etwas verloren haben.



Während also die bekannte Vorlage von Antoine de Saint-Exupéry ein kindliches Wesen zeigt, dass die Welt der Erwachsenen durchquert, kehrt unser Theaterstück „Die große Entwunderung des Wilbur Whittaker“ diese Perspektive um: Hier ist es das „erwachsene Kind Wilbur“, das sich auf eine Reise begibt – nicht, um die Absurditäten der Welt zu entlarven, sondern um im unendlichen Raum seine verlorene Fähigkeit des Staunens wiederzufinden. Als eine bewusste Neuinterpretation der Vorlage greift das Stück also deren poetische Prämisse auf und stellt sie in einen veränderten Kontext: Was geschieht, wenn nicht ein Kind die Welt der Erwachsenen befragt, sondern ein Erwachsener versucht, sich das Kindliche zurückzuerobern?

Mit dem folgenden Begleitmaterial möchten wir Ihnen die Möglichkeit bieten, sich intensiver mit dem Theaterstück und insbesondere mit dem Thema „Fantasie“ auseinanderzusetzen. Neben Experteninterviews, Szenenausschnitten aus dem Stück und „fantastischen“ theaterpädagogischen Übungen können Sie gemeinsam mit den Kindern auch eigene „Wunderkisten“ gestalten oder Versionen der heroischen „Prinzessin Fantastic“ selbst entwickeln.

Als Theaterpädagoge wünsche ich Ihnen und den Kindern einen besonders eindrücklichen Theaterbesuch und hoffe, dass Ihnen dieses Material bei der Vor- und Nachbereitung eine hilfreiche Unterstützung ist.

Michael Böhnisch

Leiter des Jungen Hans Otto Theaters

ZUR INSZENIERUNG

Die große Entwunderung des Wilbur Whittaker

von Dan Giovannoni

mit

Wilbur Whittaker

Paul Wilms

Prinzessin Fantastic

Mona Georgia Müller

Patsy, Barney Junior, Denise, Pearl, Susannah

Isabel Tetzner

George; Barney, Francis, Pearl 2, Lionel

Aaron Finn Schultz

REGIE **Krystyn Tuschhoff** BÜHNE & KOSTÜME **Marcel Franken** MUSIK **Jan Wilhelm Beyer**
DRAMATURGIE **Jan Pfannenstiel** THEATERPÄDAGOGIK **Michael Böhnisch** REGIEASSISTENZ
Ann-Kristin Lausch AUSSTATTUNGSASSISTENZ **Nele Luisa Hübner / Paula Kowalkowski**
INSPIZIENZ/SOUFFLAGE **Melanie Spähn / Lydia Müller** BÜHNENMEISTER **André Kaiser**
BELEUCHTUNGSMEISTER **Christian Wiesniewski** TON **Christoph Kozik** MASKE **Nora Peters**
REQUISITE **Sabine Kassebaum**

TECHNISCHER DIREKTOR **Tobias Sieben** LEITER AUSSTATTUNG **Matthias Müller** REFFERENT*INNEN DER
TECHNISCHEN DIREKTION **Marion Große, Henry Gabriel** LEITER DER BÜHNENTECHNIK **André Schwarz** LEITER
BELEUCHTUNGSABTEILUNG **Christian Wiesniewski** LEITER TONTECHNIK **Marc Eisenschink** LEITER REQUISITE **Robin
Oliver Struhl** KOSTÜMDIREKTORIN **Antje Sternberg** GEWANDMEISTERINNEN **Antje Kyntschl, Sophia Piepenbrock-Saitz**
SCHUHMACHERMEISTERIN **Claudia Papke** CHEFMASNBILDNERIN **Ute Born** WERKSTÄTTENLEITER **Ulf Knödler**
MALSAALVORSTAND **Jacqueline Teschner** TISCHLERMEISTER **Rainer Schroeter** SCHLOSSERMEISTER **Manuel Mestemacher**
DEKORATIONSMEISTER **Ingo Jesorka** BETRIEBSINGENIEUR **Marco Saß**

Aufführungsrechte: Theaterstückverlag im Drei Masken Verlag GmbH

PREMIERE 24-April-2026 / Reithalle / HANSOTTOTHEATER.DE
EMPFÖHLENES ALTER 6 +

Dauer ca. 65 min

ZUM STÜCK

Inhalt des Stückes

Das Wunder, sich wundern, wundersam, Wunderung! Als Kind war Wilbur Whittaker ein Meister der Fantasie und keine Galaxie zu entfernt für seine wundersamen Ideen. Er musste nur in die Sterne schauen, und schon konnte er den Nachthimmel zu einer großen Karte verbinden. Er erfand gleich noch einen Raketenrucksack mit vier Geschwindigkeitsstufen dazu, um den Weltraum zu bereisen und herauszufinden, ob Wurmlöcher denn wirklich existieren. All diese Wunderungen verstaute er in einem Karton. Doch je älter Wilbur wurde, desto weniger wunderte er sich und desto mehr geriet der Karton in Vergessenheit. Heute arbeitet Wilbur in einem Büro am Flughafen und stempelt. Tagein, tagaus. Eines nachts steht plötzlich Barney vom Büro für Wunderungen in seinem Büro und nimmt den Karton mit – zum Recycling. Obwohl Wilbur ihn jahrelang nicht mehr geöffnet hat, ist ihm ganz unwohl dabei. Seine Entwunderung beginnt. Da taucht Prinzessin Fantastic auf und erklärt ihm, dass mit dem Karton auch sein Stern am Nachthimmel erlöschen wird und von den Wunderungen das Gleichgewicht des gesamten Universums abhängt. Die beiden begeben sich auf eine intergalaktische Reise auf der Suche nach der Recyclingmaschine, um sich und die ganze Welt vor der Großen Entwunderung zu retten.

Der australische Autor und Theatermacher Dan Giovannoni erzählt eine fulminante Geschichte über die Magie von Träumen und Vorstellungskraft.



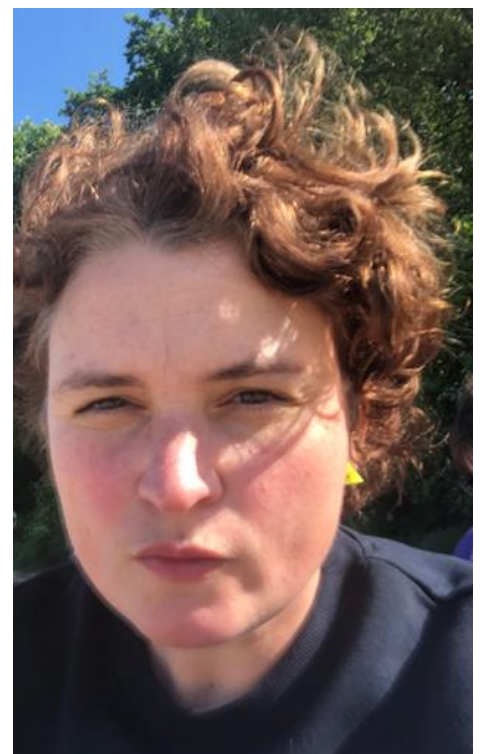
Zum Autor

Dan Giovannoni schreibt Theaterstücke für Familien, junge Menschen und Erwachsene. Dan war einer der ersten Autoren des NEXT STAGE-Residenzprogramms der Melbourne Theatre Company, in deren Auftrag er auch weiterhin arbeitet. Weitere Werke entstehen für das Terrapin Puppet Theatre und das Malthouse Theatre. Sein Stück „**Die große Entwunderung des Wilbur Whittaker**“ ist das erste, das in Deutschland gezeigt wird. Am Staatstheater Oldenburg erlebte es seine deutschsprachige Erstaufführung. [1]



Zur Regisseurin

Krystyn Tuschhoff, geboren in Herdecke, begann am Bochumer Schauspielhaus bei Jürgen Kruse und Leander Hausmann zu hospitieren, bevor sie Sozialwissenschaften studierte und später unter der Intendanz von Elmar Goerden am Schauspielhaus assistierte. Von hier ging sie ans Oldenburgische Staatstheater. Seit 2011 ist sie freie Regisseurin und arbeitete bisher u.a. am Theater Kaiserslautern, Schauspielhaus Bochum, Staatstheater Braunschweig, Jungen Schauspielhaus Düsseldorf, Schlosstheater Celle, Theater Bremerhaven sowie am Oldenburgischen Staatstheater. Nach „**Die Schöne und das Biest oder Die Geschichte eines Kusses**“ und „**Die kleine Hexe**“ ist „**Die große Entwunderung des Wilbur Whittaker**“ ihre dritte Arbeit am Hans Otto Theater. [2]



IM GESPRÄCH: AUTOR DAN GIOVANNONI

(Englischsprachiges Interview mit Laura Money am 29. März 2022. auf der Webseite fourthwallmedia.com. Zur Übersetzung dieses Gespräches wurde KI verwendet) [3]

Dan Giovannoni ist Autor und arbeitet eng mit dem australischen Barking Gecko Theatre zusammen. Sein neuestes Projekt ist „The Great Un-Wondering of Wilbur Whittaker“, eine zeitlose Geschichte über Abenteuer und Selbstentdeckung. Wir haben Dan vor der Premiere getroffen, um mehr darüber zu erfahren.

Laura Money (LM): Warum dieser unglaublich lange Titel? Ich liebe ihn!

Dan Giovannoni (DG): Wir wollten einen Titel, der ein Gefühl von Abenteuer vermittelt – von einer großen, epischen Reise. Das Stück greift viele Einflüsse aus unserer eigenen Kindheit auf, etwa die poetischen Bilder aus „Der kleine Prinz“, aber auch Serien wie „She-Ra“ oder Filme wie „Labyrinth“ und „Die Braut des Prinzen“. Der Titel sollte genau dieses epische Gefühl widerspiegeln, das unser Protagonist auf seiner Reise erlebt.

LM: Der Titel erinnert wirklich an die großen Abenteuergeschichten aus der Kindheit.

DG: Genau darum ging es uns. Wir wollten auf die Dinge zurückgreifen, die unsere eigene Vorstellungskraft geprägt haben – die Orte, an denen unsere Kreativität entstanden ist. (...) Es ist ein unglaubliches Gefühl, das Publikum auf solche Reisen mitzunehmen – etwa in ein fliegendes Haus oder ins Weltall.

LM: Schreibst du speziell für Kinder?

DG: Wir machen Theater für Familien – also für mehrere Generationen gleichzeitig. Idealerweise regt das Stück Gespräche an, etwa auf der Heimfahrt: zwischen Großeltern und Enkeln über Themen wie Kreativität, Einsamkeit oder Erwachsenwerden. Ich denke nicht: „Das darf ich nicht sagen, weil Kinder zuhören.“ Meine Aufgabe ist es, Dinge so auszudrücken, dass Kinder sie verstehen. Kinder erleben dieselben Emotionen wie Erwachsene. Deshalb schreibe ich ehrlich – aber mit Spaß, Abenteuer und Hoffnung. Und ich finde: Als Künstler habe ich die Pflicht, Hoffnung zu vermitteln.

LM: Wie zeigt sich diese Hoffnung in „Wilbur Whittaker“?

DG: Das Stück handelt von der Bedeutung des Staunens, der Fantasie und der Kreativität – Dinge, die in unserer Gesellschaft oft unterschätzt werden. Ironischerweise sind genau diese Fähigkeiten entscheidend, die Herausforderungen der Zukunft meistern zu können. Wilbur ist 41 Jahre alt – also kein Kind mehr. Die Hoffnung, die er entdeckt, ist ein Geschenk an das erwachsene Publikum, aber auch eine Einladung an Kinder, ihre Vorstellungskraft zu bewahren.

LM: Wie viel steckt von dir in Wilbur?

DG: Eine ganze Menge. Wir haben fünf oder sechs Jahre an dem Stück gearbeitet. Die fantasievollen Elemente kamen leicht – aber die Figur Wilbur zu finden, war schwieriger. Während des Lockdowns in Melbourne wurde mir klar: Ich bin selbst ein bisschen wie Wilbur geworden. Ich hatte mein Staunen verloren. Durch das Schreiben habe ich es wiedergefunden. Also ja – viel von mir (...) steckt in dieser Figur.

LM: Denkst du beim Schreiben schon an Bühne, Kostüme etc.?

DG: Ein bisschen. Wir arbeiten eng mit dem Designer Jonathan Oxlade zusammen, der von Anfang an dabei ist. Aber gleichzeitig heißt es immer: „Lass deiner Fantasie freien Lauf.“ Wir suchen dann gemeinsam nach Möglichkeiten, das umzusetzen – möglichst mit echten Theatermitteln, nicht wie im Film mit CGI. Viele im Team sind etwa gleich alt, deshalb teilen wir ähnliche Referenzen – vor allem aus den 80ern. (...)



LM: Achtet ihr bewusst auf Themen wie Diversität und starke Figuren?

DG: Absolut. Alles auf der Bühne ist eine bewusste Entscheidung. Wir wollen sowohl die heutige Welt widerspiegeln, aber auch eine mögliche Zukunft zeigen. Das Publikum soll sich wiederfinden oder sich vorstellen können, Teil dieser Welt zu sein. Im Stück geht es stark um das Spannungsfeld zwischen Kindheit und Erwachsensein. Wilbur wird begleitet von „Princess Fantastic“ – sie ist 6500 Jahre alt, hat aber den Geist eines Kindes. Durch diese Figur können wir fragen: Wann verlieren wir unsere Fantasie? Warum passiert das? Und wie bekommen wir sie zurück? Es geht nicht darum, für immer Kind zu bleiben – sondern um ein Gleichgewicht.

LM: Viele Menschen finden später wieder zu ihrem „inneren Kind“ zurück.

DG: Ja, das ist eine sehr verbreitete Erfahrung. Besonders in den letzten Jahren haben viele ihr Leben hinterfragt.

LM: Wie kann man sein Staunen wiederfinden?

DG: Ein Teil davon ist, sich an die eigene Kindheit zu erinnern. Aber wichtiger ist es, nach innen zu schauen. Im Stück gibt es die Metapher vom „inneren Universum“ – was bedeutet, dass in jedem von uns ganze Galaxien stecken. Wenn man auch nur einen kleinen Zugang zu ihnen findet, beginnt die Reise.

„WOHER SOLLTE ICH WISSEN, DASS ICH DIE WUNDERUNGEN BEHALTEN MUSS?“

Der Stückeritel „Die große Entwunderung des Wilbur Whittaker“ könnte bei einigen Zuschauer*innen für Irritation sorgen. Und das zu Recht, denn was soll „eine Entwunderung“ überhaupt sein? Die kreative Wortneubildung „Wunderung“ geht zunächst auf den Originaltitel des Stückes zurück: „The Great Un-Wondering of Wilbur Whittaker“. Hier gibt es allerdings ein Problem: Das englische Wort „wonder“ vereint mehrere Bedeutungen, die im Deutschen auf verschiedene Wörter verteilt sind:

Die Mehrdeutigkeit von „wonder“ im Englischen

a) Staunen / Gefühl

- „a sense of wonder“ → Staunen, Ehrfurcht, kindliche Offenheit
- zentral im Stück: das Verlieren dieses Staunens im Erwachsenenleben

b) Neugier / Fragen („to wonder“)

- „I wonder why...“ → sich fragen, grübeln
- im Stück konkret: „wonderings“ als Dinge, die gesammelt werden

c) Wunder / Magie

- „a wonder“ → etwas Wunderbares, Fantastisches

Bedenkt man diese Mehrdeutigkeit, beschreibt „Un-Wondering“ einen Zustand, in dem jemand aufhört, zu staunen, zu fragen und sich etwas vorzustellen – alles zugleich.

Diese Mehrdeutigkeit funktioniert im Deutschen so leider nicht. Das Substantiv „Wunder“ wird zwar mit etwas fantastisch Übernatürlichem assoziiert, doch das Verb „sich wundern“ steht weniger für Staunen oder Neugier als für eine (manchmal sogar negativ konnotierte) Irritation über ein unerwartetes Ereignis. Die Poesie des Originaltitels lässt sich also nicht direkt übertragen. Allerdings lässt sich auch im Deutschen eine starke Bedeutung im Titel erkennen:

Während die Hauptfigur Wilbur Whittaker sich als Kind noch im Sinne eines schöpferischen Staunens „wundert“, also fantastische Ideen hervorbringt, bleibt dem erwachsenen Wilbur nur noch das „sich wundern“ im Sinne von Irritation. Die scheinbare Zweideutigkeit markiert hier die Differenz zwischen kindlichem und erwachsenem Verständnis desselben Wortes – und trifft damit den Kern des Stückes.

Der Titel kann somit zweifach gelesen werden: als Verlust dieser fantasievollen „Wunderungen“ und – in einer bewusst gegenläufigen Deutung – als mögliche Rückbewegung vom irritierten „sich wundern“ hin zum kindlichen Staunen. Nicht ohne Grund wünscht die Angestellte des Büros für Wunderungen Wilbur immer wieder einen „Wunder-vollen Tag“.

Aufgabe:

Was halten die Schüler*innen vom Stückeritel?

Das Wort „Entwunderung“ gibt es eigentlich nicht – was könnte es dennoch bedeuten?

Sammeln Sie die Ideen der Kinder und entwickeln Sie gemeinsam mit der Klasse eine mögliche Deutung des Titels.

„Eines Tages hörte Wilbur einfach auf, in die Weiten des Weltalls zu schauen“

Während Wilbur Whittaker, der Protagonist unseres Theaterstücks, als Kind noch die fantastischsten Ideen hatte, arbeitet er später als Büroangestellter in einem Flughafenterminal – völlig ohne sie. Über seine kindlichen „Wunderungen“ hat er seit Jahrzehnten nicht mehr nachgedacht – und es sind auch keine neuen mehr hinzugekommen.

Aber warum ist das so? Ist dies vielleicht sogar eine typische Entwicklung beim Erwachsenwerden? Welche Erfahrungen haben die Kinder selbst – und welche machen sie gemeinsam mit ihren Eltern zu Hause? Welche Rechte und Pflichten haben sie? Und welche Freiheiten im Vergleich zu Erwachsenen?



Aufgabe:

Lassen Sie die Kinder die folgenden vier Fragen beantworten:

1. *Was dürft ihr bei euch zu Hause selbst entscheiden? Und was nicht?*
2. *Was müsst ihr tun, damit der Alltag in eurer Familie funktioniert?*
3. *Wie viel Zeit habt ihr zum Spielen, für Quatsch oder einfach für euch selbst?*
4. *Worüber macht ihr euch zu Hause Sorgen?*

Tragen Sie die Antworten zusammen. Im Anschluss sollen die Kinder die vier Fragen noch einmal beantworten – diesmal aus der Perspektive der Erwachsenen bzw. ihrer Eltern:

1. *Was entscheiden die Erwachsenen bei euch zu Hause? Und was nicht?*
2. *Was müssen eure Eltern tun, damit der Alltag in der Familie funktioniert?*
3. *Wie viel Zeit haben die Erwachsenen zum Spielen, für Quatsch oder für sich selbst?*
4. *Worüber machen sich die Erwachsenen bei euch zu Hause Sorgen?*

Vergleichen Sie anschließend die Antworten und diskutieren Sie diese.

Warum haben Erwachsene möglicherweise weniger Zeit für Spiel und Spaß? Ab wann übernehmen Kinder Verantwortung – freiwillig oder weil sie müssen – und was könnte das mit ihrem kindlichen Spieltrieb machen? Gibt es Dinge, die Erwachsene nicht dürfen, obwohl sie es gerne würden? Wann dürfen Erwachsene wie Kinder sein – und wann sind Kinder schon wie Erwachsene?

„Die Ironie des Lebens“

Die unten abgebildete Illustration bringt sehr schön die „Ironie des Lebens“ auf den Punkt. Wie verstehen die Kinder diese Grafik? Und können die Schüler*innen die Veranschaulichung aus eigener Erfahrung bestätigen?



Übersetzt auf das Stück könnte dieses Gleichnis so lauten:

**Wenn du ein Kind bist, kannst du dir noch alles vorstellen – deine Fantasie kennt keine Grenzen. Aber nur wenig davon kannst du wirklich umsetzen.
 Wenn du erwachsen bist, kannst du zwar vieles tun und gestalten, aber du hast oft vergessen, was du dir einmal erträumt hast.
 Und wenn du alt bist, erinnerst du dich vielleicht wieder an deine früheren Vorstellungen – doch vieles davon ist dann nicht mehr möglich.**

Fazit:

Wie unser Theaterstück zeigt, muss diese strikte Trennung zwischen Kindheit und Erwachsenenalter nicht so bleiben. Wilbur gelingt es, sich wieder mit seinem inneren Kind zu verbinden. Er erinnert uns daran, wie wichtig es ist, die eigene Fantasie und Neugier nicht zu verlieren – auch als Erwachsener. Denn wer sich seine Träume bewahrt, kann sie vielleicht nicht alle verwirklichen, aber er verliert nie den Blick für das, was sein Leben besonders macht.

Aufgabe für zu Hause:

Befragt eure Eltern (oder andere Erwachsene in eurer Familie) nach einer fantastischen Idee oder Träumen, die sie als Kind hatten.

- Was haben sie sich früher vorgestellt oder gewünscht?
- Warum haben sie diese Idee vielleicht nie umgesetzt?
- Würden sie es heute noch einmal ausprobieren wollen?

Überlegt anschließend gemeinsam, ob ihr diese Idee – oder einen Teil davon – heute zusammen umsetzen könnt. Vielleicht lässt sich der Traum auf eine neue, kreative Weise verwirklichen! (Hierfür könnten auch die „Wunderkartons“ von S. 15 eine Inspiration sein!) Bringt eure Ergebnisse oder Erfahrungen mit in die Klasse und erzählt davon.

EXKURS: „IN GEDANKEN VERWANDELN WIR FLÜSSE IN HONIG“

Fantasie hilft uns, soziale Rollen zu erproben, Probleme zu lösen und Zukunftspläne zu schmieden. Sie ist keine Zeitverschwendung. Es folgt ein Interview der taz mit Hannes Rakoczy von 3.7.2025. Hannes Rakoczy ist kognitiver Entwicklungspsychologe an der Universität Göttingen. Er erforscht, wie sich Denken, Fantasie und andere kognitive Fähigkeiten in der frühen Kindheit entwickeln.^[4]

taz: Was ist eigentlich Fantasie?

Rakoczy: Fantasie ist die Fähigkeit, sich vorzustellen, wie die Welt anders sein könnte – oder hätte sein können. In Gedanken verwandeln wir Flüsse in Honig, lassen Schweine fliegen oder machen uns selbst zur Königin von Deutschland. Fantasie eröffnet uns fremde Welten und neue Perspektiven. Sie ist eine Quelle großer Freude: Ob beim Lesen, Fernsehen oder Gaming. Wir verbringen viel Zeit damit, in erfundene Geschichten einzutauchen. Doch Fantasie ist weit mehr als Unterhaltung.

taz: Wofür ist Fantasie denn nützlich?

Rakoczy: Auf den ersten Blick scheint Fantasie keinen unmittelbaren Nutzen zu haben. Aus biologischer Sicht ist das überraschend, denn auch spielerisches Denken kostet unseren Körper Energie und Zeit. Warum also existiert Fantasie überhaupt? Die wahrscheinlichste Erklärung ist, dass Fantasie eine indirekte Funktion erfüllt und eine Art Nebenprodukt ist. Sie basiert auf einer sehr allgemeinen kognitiven Fähigkeit, Dinge im Kopf durchzuspielen und Lösungen zu entwickeln, noch bevor wir handeln. Außerdem können wir in Fantasiewelten soziale Rollen einüben und mit Erwartungen experimentieren.

taz: Ist Fantasieren stets eine bewusste Entscheidung?

Rakoczy: Oft ist sie das, wenn wir uns willentlich in Fantasiewelten oder auf Bühnen begeben. Aber oft passiert sie uns auch mehr oder weniger. Unser Gehirn kann tatsächlich ohne großes Zutun von uns in eine Art Fantasiemodus schalten, am eindeutigsten im REM-Schlaf, wenn wir träumen. Träume gelten als klarer Ausdruck ungebundener Vorstellungskraft. Aber auch im Wachzustand gibt es Phasen, in denen das Gehirn in einen fantasieähnlichen Zustand wechselt. Die Neurowissenschaft spricht hier vom Default Mode Network. Das wird aktiv, wenn wir keine konkrete Aufgabe haben, zum Beispiel beim Tagträumen. Es ist kein exklusiver Fantasiezustand, aber oft ein Ausgangspunkt für kreatives Denken. Und auch sie haben einen indirekten Nutzen: Die Tagträume oder das Durchgehen von erlebten Situationen können uns helfen, aus der Vergangenheit zu lernen, um in Zukunft bessere Entscheidungen zu treffen. Das nennt man kontrafaktisches Denken.

taz: Das Einüben von sozialen Rollen und das Ausprobieren von Dingen ist auch ein wichtiger Teil des kindlichen Fantasiespiels. Ab wann beginnt sich unsere Fantasie zu entwickeln?

Rakoczy: Erste Formen von Als-ob-Spielen lassen sich schon ab dem zweiten Lebensjahr beobachten. Anfangs ist das noch ganz einfach: Ein Kind tut zum Beispiel so, als wäre eine leere

Tasse voll, und „trinkt“ daraus. Mit der Zeit werden Fantasienspiele komplexer: Erst spielen Kinder nur für sich selbst, dann beziehen sie Puppen oder Tiere als passive Figuren ein. Später bekommen diese Figuren eigene Gedanken und sprechen selbst. Die Fantasie wird allmählich systematischer, reicher und flexibler.

taz: Warum orientieren sich kindliche Fantasienspiele oft so stark an der Alltagswelt?

Rakoczy: Wenn Kinder mit Teddybären Kita spielen, wirkt das vielleicht noch nah an der Alltagswelt. Aber auch das ist bereits eine Fantasiewelt. Am Anfang verändern Kinder in ihren Spielen nur Kleinigkeiten der Realität. Doch mit der Zeit lernen sie, sich weiter von der echten Welt zu entfernen und immer freier zu imaginieren. Sie heben dann gezielt einzelne Regeln der Wirklichkeit auf, zum Beispiel, dass es Schwerkraft gibt oder die Sonne untergeht. Der Unterschied zur Fantasie von Erwachsenen ist dabei gar nicht so groß. Auch wir Erwachsenen bauen unsere Ideen meist auf Erfahrungen auf und entfernen uns dann nach Belieben von der Wirklichkeit.

taz: Wie unterscheidet sich die Fantasie von Kindern und Erwachsenen?

Rakoczy: Es gibt keinen grundsätzlichen Unterschied zwischen der Fantasie von Kindern und Erwachsenen. Was sich ändert, sind Komplexität, Form und gesellschaftliche Bewertung. Bei Kindern wird zielloses Fantasienspiel gefördert und geschätzt, bei Erwachsenen dagegen oft als Zeitverschwendung abgetan. Dabei verbringen viele Erwachsene täglich Stunden mit Büchern, Serien oder Filmen. Das ist ebenfalls Fantasietätigkeit, nur passiver. Wir tauchen in fiktive Welten ein, auch wenn wir sie nicht selbst erschaffen. Darüber hinaus pflegen viele Erwachsene Fantasie aktiv, etwa im Theater, beim Rollenspiel oder in kreativen Hobbys. Die Fantasie bleibt, entwickelt sich aber weiter.

taz: Wie gut klappt gemeinsames Fantasienspiel zwischen Kindern und Erwachsenen?

Rakoczy: Fantasie ist von Anfang an eine soziale Fähigkeit. Anfangs sind es Erwachsene, die die Spielwelt mitgestalten. Später entstehen immer häufiger Fantasienspiele unter Gleichaltrigen. Deshalb kann es wunderbar funktionieren, wenn Kinder und Erwachsene gemeinsam in Fantasiewelten eintauchen. Voraussetzung dafür ist allerdings, dass die Erwachsenen flexibel und aufmerksam sind. Bei jüngeren Kindern übernehmen Erwachsene oft die Rolle der Koordinatoren: Sie strukturieren das Spiel, behalten den Überblick über Figuren und Szenen und geben der Fantasie einen Rahmen. Gleichzeitig profitieren sie selbst von der Offenheit und Unbefangenheit der kindlichen Vorstellungskraft. Je älter die Kinder werden, desto gleichberechtigter wird dieses Zusammenspiel. Mit etwas Einfühlungsvermögen ist das gemeinsame Fantasieren also eine bereichernde Erfahrung für alle Beteiligten.

taz: Ist die Fantasie von Erwachsenen strukturierter und weniger detailverliebt?

Rakoczy: Man kann schwer pauschal sagen, wie Erwachsene Fantasiewelten gestalten. Das ist sehr kontextabhängig. Mal erdenken wir uns große, komplexe Welten mit politischen Systemen, mal haben wir ganz kleine Tagträume, wie einen Saft mit Eiswürfeln und Buttermilch zu verfeinern und ihn an einem heißen Tag zu genießen. Es gibt also keine feste Regel, dass Erwachsene grundsätzlich rationaler oder weniger detailverliebt fantasieren. Interessant ist aber: Neuere Forschung zeigt große individuelle Unterschiede, etwa bei der bildlichen Vorstellungskraft. Einige Menschen haben Aphantasie, also kein inneres Bild vor Augen. Andere erleben hyperlebendige, farbige Fantasien. Das nennt man Hyperphantasie. Die allermeisten Menschen liegen irgendwo dazwischen. Einen gewissen Hang zur Fantasie sieht man auch in der Kindheit. Etwa 30 bis 50 Prozent aller Kinder zum Beispiel haben imaginäre Freunde. Das war früher Anlass zur Sorge, gilt heute aber als Zeichen besonderer Kreativität. Studien zeigen, dass solche Kinder oft auch später flexibler und fantasievoller denken.

THEATERSZENE: „DING DONG“

Wilbur hört plötzlich das Geräusch eines zurücksetzenden Müllwagens. Die Türen knallen auf. Barney kommt mit Barney Junior (Jr.) in den Flughafen. Sie halten inne.

BARNEY Äh, Wilbur Whittaker?

WILBUR Ja?

BARNEY Barney. Büro für Wunderungen. *(zeigt ihm seinen Ausweis)*

WILBUR Wie sind Sie hier hereingekommen? Was wollen Sie hier? Wir haben geschlossen.

BARNEY Ach so, wir sind nicht von dieser Welt.

BARNEY Jr. Wir sind Entsorgungs-Beamte.

WILBUR Ich habe keine Entsorgungs-Beamten angefordert.

BARNEY Jr. Oh, wir werden nicht von Ihnen angefordert. Wir holen nur etwas ab.

WILBUR Was denn?

BARNEY Ihre Wunderungen, Wilbur. *(Wilbur versteht nicht)* „Wunderungen: ein Sammelbegriff für Ihre allerbesten Eigenschaften, jegliche Hoffnungen und Wünsche, außerdem Ihre tollsten Tagträume, verrücktesten Vorstellungen, kreativen Kuriositäten und fantastischen Höhenflüge.“ Normalerweise lagern sie in einem alten Schuhkartons oder so.

WILBUR Sie können hier nicht hereinplatzen und meine Sachen verlangen.

BARNEY Jr. Ihre? Ha! Es sind nicht Ihre.

BARNEY Wunderungen sind wertvolle Ressourcen. Und Sie nutzen sie ja nicht mehr. Hier, was steht hier auf unserer Karte?

WILBUR *(liest)* „Büro für Wunderungen: Sie verwerfen, wir verwerten.“

BARNEY Unreiner Reim, ich weiß. Aber man kapiert's.

WILBUR Träum ich gerade? Ist das ein Traum?

Der Karton beginnt wieder zu leuchten.

BARNEY Jr. Da ist er! Der Schuhkarton.

BARNEY *(wirft einen Blick hinein)* Ja, das sind sie. Schade drum. Okay, einpacken!

WILBUR Aber ... Vielleicht sollte ich auch noch einmal nachsehen, was drin ist.

BARNEY Jr. Sagen Sie mir doch einfach, was drin ist.

Wilbur kann es nicht. Er erinnert sich nicht, was da drin ist.

Hier steht, das letzte Mal haben Sie den Karton mit 14 Jahren geöffnet. Das heißt, Sie haben ihre Wunderungen nicht mehr genutzt seit ...

BARNEY Wie alt sind Sie eigentlich, hundert? Hundertfünfzig?

WILBUR ... Nein.

BARNEY Zweihundert! Respekt, für zweihundert haben Sie eine echt tolle Haut.

WILBUR Ich bin 41! Was ist, wenn ich meine.... „Wunderungen“ einmal mal brauche? Eines Tages vielleicht.

BARNEY An welchem Tag?

WILBUR Ähm. Samstag? Ach nee, am Samstag schleife ich den Zaun. Oder Sonntag? Es sei denn, ich streiche den Zaun am ...

Einer der anderen räuspert sich und tippt auf seine Uhr.

BARNEY Alles klar, hören Sie – ich will Sie nicht hetzen. (*reicht Wilbur ein Klemmbrett*) Seite eins ist die Standardgenehmigung für den Abschuss ihrer Wunderungen zurück in den Weltraum, Seite zwei ist nur Versicherungskram, können Sie ignorieren.

WILBUR Sagten Sie „Abschuss in den Weltraum“?

BARNEY Und auf Seite drei kommt dann noch Ihre Unterschrift hin.

Barney klickt mit dem Stift und hält ihn Wilbur hin. Wilbur unterschreibt zögernd und in der Sekunde bleibt die Welt für einen Moment stehen – eine Störung im Universum.

BARNEY Großartig. Hier ist Ihre Quittung – gut aufbewahren. Und jetzt Ihre Uhr!

WILBUR Die auch noch?

BARNEY Nein, für den Timer. (*Hantiert an Wilburs Uhr*) So, die Wunder-Frist ist eingestellt: 24 Stunden haben sie noch Zeit für einen Einspruch beim Büro der Wunderungen. Noch irgendwelche Fragen? Sieht nicht so aus. Schon schade. Wir hatten große Hoffnungen in Sie gesetzt.

BARNEY Jr. Tschö! (*gehen ab*)

Der Müllwagen heult auf und fährt davon

WILBUR (*schaut auf die Uhr*) 24 Stunden, und dann? Hallo? Was passiert dann mit mir?...

Fragen zur Theaterszene:

Lassen Sie die Szene zunächst mit verteilten Rollen laut lesen.

- Wie wirkt die Szene auf die Kinder: eher lustig, traurig oder beides?
- Was versteht man in der Szene unter „Wunderungen“? Lassen Sie von den Kindern den Begriff mit eigenen Worten beschreiben.
- Welche Aufgabe haben Barney und Barney Jr.? Warum bezeichnen sie sich als „Entsorgungsbeamte“?
- Warum kann sich Wilbur nicht mehr daran erinnern, was sich in seinem Schuhkarton befindet? Und weshalb hat er seine „Wunderungen“ seit seinem 14. Lebensjahr nicht mehr genutzt? Was könnten die möglichen Gründe dafür sein?
- Warum könnte es problematisch sein, dass Wilbur seine „Wunderungen“ einfach so abgibt? Was könnte das für ihn in Zukunft bedeuten?



Fragen zur Lebenswelt der Schüler*innen:

- Habt ihr schon einmal alte Zeichnungen, Ideen oder „Erfindungen“ von euch wiedergefunden, die längst vergessen waren? Beschreibt und begründet die Gefühle, die ihr damals dabei hattet (z. B. Freude, Überraschung oder evt. sogar Traurigkeit).
- Glaubt ihr, dass viele Erwachsene – so wie Wilbur – ihre früheren fantasievollen Ideen vergessen haben? Begründet eure Meinung.
- Was glaubt ihr: Warum hören manche Menschen auf, so fantasievoll zu sein wie früher? Was hilft dir persönlich dabei, deine Fantasie und Ideen nicht zu vergessen?
- Stell dir vor, jemand würde deine „Wunderungen“ abholen wollen – wie würdest du reagieren und warum?

Aufgabenstellung: „Meine Kiste voller Wunderungen“

In der Theaterszene „Ding Dong“ auf Seite 12 wird deutlich, dass Wilbur seine „Wunderungen“ – also seine Träume, Ideen und Fantasien – über viele Jahre hinweg verdrängt und schließlich vergessen hat. Sie lagern unbeachtet in einem alten Schuhkarton, bis sie von den „Entsorgungsbeamten“ abgeholt werden sollen. Die folgende kreative Aufgabe greift dieses zentrale Motiv des Stücks auf:

Die Schüler*innen dürfen eine Kiste voller „eigener Wunderungen“ gestalten. Als Grundlage dient ein Schuhkarton, der individuell bemalt, beklebt und dekoriert werden kann. Fordern Sie Ihre Schüler*innen anschließend auf, ihre persönliche Wunderkiste mit Inhalten zu füllen, die für sie mit Staunen, Fantasie und eigenen Ideen verbunden sind. Dies können beispielsweise Zeichnungen, kleine gebastelte Objekte, erfundene Fantasiewesen oder schriftlich festgehaltene Gedanken sein (z. B. „Ich wundere mich über...“ oder „Ich stelle mir vor, dass...“).



Ziel der Aufgabe ist es, die Schüler*innen für die Bedeutung eigener Vorstellungen und kreativer Prozesse zu sensibilisieren und einen bewussten Gegenpol zur Figur Wilbur zu schaffen, der den Zugang zu seinen „Wunderungen“ verloren hat.

Abschließend können die Kartons untereinander präsentiert werden. Dabei sollen sich die Kinder mit der Bedeutung ihrer ausgewählten Inhalte auseinandersetzen und diskutieren, warum diese für sie persönlich wichtig sind. Zudem kann die Frage thematisiert werden, inwiefern Erwachsene solche „Wunderungen“ ähnlich oder anders wahrnehmen.

Ergänzend bietet es sich an, dass die Kinder ihre gestalteten Wunderkisten zu Hause vorstellen und mit ihren Eltern darüber ins Gespräch kommen (dies könnte als Ergänzung der Aufgabe von S. 11 verstanden werden). Auf diese Weise entsteht vielleicht ein generationsübergreifender Austausch, der die zentrale Thematik des Stücks – das Bewahren oder Verlieren von Fantasie – vertieft und reflektiert.

THEATERPRAKTISCHE FANTASIE-ÜBUNGEN:

Die Bühne unseres Stückes „Die große Entwunderung des Wilbur Whittaker“ wurde vom Bühnenbildner Marcel Franken entworfen. Seine Idee war es, Wilburs monotonen Arbeitsplatz am Flughafen zu zeigen, der allerdings im Laufe des Stückes ein großes Verwandlungspotenzial offenbart. Denn im Laufe der Geschichte lassen die spielenden Figuren den Ort und seine Gegenstände ständig zu etwas Neuem werden. Elemente wie Hartschalenkoffer werden zu mysteriösen Schalentieren und ein Goldfischglas zu einem Astronautenhelm.

„Das ist kein Stock!“

Bilden Sie mit den Kindern einen Stehkreis, in dessen Mitte ein einfacher Stock liegt (z. B. ein Schlagzeug-Stick, ein Bambusstab o. ä.). Nacheinander treten die Schüler*innen in die Mitte und verwandeln den Stock pantomimisch in ein anderes Requisit (z. B. einen Golfschläger, eine Hundeleine, eine Zahnbürste oder ein Telefon). Dabei gilt nur eine Regel: „Das ist kein Stock!“ Die anderen Kinder erraten, in was sich das Requisit allein durch das stumme Spiel ihrer Klassenkamerad*innen verwandelt hat.

In einer zweiten Runde verwenden Sie ein großes Halstuch. Nun verwandeln die Kinder nicht mehr nur ein Objekt, sondern sich selbst – etwa in eine alte Frau mit Kopftuch, einen Superhelden mit Umhang oder eine Person mit dickem Bauch. Ziel ist es, möglichst viele (gern auch lustige) Varianten zu (er)finden.

Erweiterung:

Die Kinder können ungewöhnliche Gegenstände aus ihrem eigenen Kinderzimmer mitbringen. Diese werden im Kreis jeweils reihum neu bespielt und verfremdet. Welche Gegenstände eignen sich besonders gut für dieses „kreative Recycling“ – und warum? Welche Geschichten können aus der Verwandlung eines einzigen Gegenstandes entstehen?

Pantomimischer Hindernisparcours

Diese Übung eignet sich besonders für den Schulhof oder einen großen leeren Raum. Die Schüler*innen bilden eine Reihe (maximal 10 Personen pro Gruppe). Das erste Kind beginnt und erfindet pantomimisch ein Hindernis (z. B. das Balancieren über eine schmale Brücke oder das Hüpfen über unsichtbare Trittsteine).

Das nächste Kind wiederholt – ähnlich wie bei „Ich packe meinen Koffer“ – das vorherige Hindernis pantomimisch und ergänzt ein eigenes (z. B. das Ducken unter einem Baumstamm oder das Durchwaten eines Sumpfes). So wächst der Parcours Schritt für Schritt. Am Ende durchlaufen alle den Parcours noch einmal vorwärts und rückwärts.

Erweiterung:

Im Anschluss können die Kinder eine Landkarte mit den entstandenen Hindernissen zeichnen. Wie wurden die einzelnen Stationen interpretiert? Ein Vergleich der Landkarten kann besonders spannend sein.

WIE SIEHT PRINZESSIN FANTASTIC AUS?

Die Figur **Prinzessin Fantastic** aus dem Stück „Die große Entwanderung des Wilbur Whittaker“ lebt von Fantasie, Besonderheit und Überraschung. Lesen Sie den Kindern den kurzen Szenenausschnitt vor, in dem Prinzessin Fantastic zum ersten Mal auftritt. Achten Sie darauf, dass die Kinder genügend Eindrücke von der Figur sammeln können.

PRINZESSIN	Seid ihr ... Wilbur Whittaker?
WILBUR	Ja, ich bin... Moment, hast du da ein Schwert? Warum siehst du mich so an?
PRINZESSIN	Wie bist du hierhergekommen?! Wie lange habe ich denn geschlafen?
WILBUR	Du kannst doch nicht im Flughafen schlafen, du bist ja noch ein Kind!
PRINZESSIN	Ich bin fast 6000. Und wir sind hier doch auf keinem Flughafen. Das ist Stern B-613 in der Milchstraße. Unser Stern, Wilbur!
WILBUR	Okay?! Unser Stern B-613?! Entschuldige, und du bist ...?
PRINZESSIN	Prinzessin Fantastic. Tochter der Sieben Monde, Beschützerin des Hellsten Sterns und Hüterin Deines Wunders.
WILBUR	Und wenn du sagst, du bist die Hüterin meines Wunders, dann meinst du ...
PRINZESSIN	Kraft der Planeten, Monde und Sterne bin ich dazu verpflichtet, deine Wunderungen mit meinem Leben zu schützen, so als ob sie meine eigenen wären. Da aber lange keine Wunderungen mehr von dir kamen, war mir so langweilig, dass ich scheinbar Ewigkeiten geschlafen habe.

Aufgabe:

Die Kinder Ihrer Klasse sollen nun selbst zu Kostümbildner*innen werden und Prinzessin Fantastic ganz neu entwerfen: Wie sieht sie aus? Welche Kleidung trägt sie? Wie alt könnte sie aussehen? Hat sie besondere Farben, Muster oder magische Gegenstände? Wirkt sie fröhlich, geheimnisvoll, mutig oder ganz anders? Achtung: Es geht nicht darum, die Prinzessin aus dem Stück, falls dieses schon gesehen wurde, nachzuzeichnen!



Auswertung:

Anschließend können die Kinder ihre Entwürfe vergleichen. Was ist ähnlich? Was ist ganz unterschiedlich? Welche Ideen gefallen besonders und warum?

Falls das Stück im Anschluss gesehen wird, können die Entwürfe der Kinder auch mit dem tatsächlichen Kostüm verglichen werden: Welche Gemeinsamkeiten stellt ihr fest. Was habt ihr euch ganz anders vorgestellt? Welche Version gefällt euch am besten und warum?

8 TIPPS, UM DIE FANTASIE WIEDER ZU BEFLÜGELN

Für die Fantasie bleibt im Alltag oft wenig Platz. Um diese nicht zu verlernen und ihr mehr freien Lauf zu lassen, können Sie einiges tun. Hier die besten Tipps, um die eigene Fantasie – die der Kinder und die der Erwachsenen – zu erhalten und zu beflügeln [5]:

Neugierig bleiben

Kinder haben von Natur aus ein großes Interesse an Neuem und ihrer Umwelt. Fantasievolle Menschen bewahren sich diese Neugier. Sie versuchen, ihre Umwelt ständig neu zu entdecken oder sie aus einem anderen Blickwinkel zu betrachten. Das lässt sich üben: Wenn Sie das nächste Mal zu Fuß oder mit der Bahn auf einer bekannten Strecke sind, versuchen Sie, fünf Dinge zu entdecken, die Ihnen noch nie aufgefallen sind. Beim nächsten Mal erhöhen Sie die Anzahl auf zehn. Durch diese Übung werden Sie aufmerksamer und erhalten neue Eindrücke.

Luftschlösser bauen

Auch das kennen wir von Kindern: Sie können aus dem Nichts spannende Welten erfinden und darin leben und spielen. Auch Erwachsene können Luftschlösser bauen: Stellen Sie sich dazu vor, wie Ihre ideale Welt aussehen müsste. Was würden Sie ändern? Was würde gleichbleiben? Wer könnte davon profitieren und welche Rolle haben Sie in dem ganzen Spiel? Wenn Sie mit dem Entwurf zufrieden sind, fragen Sie sich, was Sie davon abhält, dieser idealen Welt etwas näher zu kommen.

Mehr hinterfragen

„Das haben wir schon immer so gemacht!“ – Ein typischer Ideenkiller-Satz. Kritisches Denken und Hinterfragen von Routinen hilft, ungenutzte Potenziale zu entdecken und zu befreien. Das bedeutet nicht, dass Sie aus Prinzip alles anders machen müssen. Manche Lösungen haben sich schließlich als Optimum über Jahre bewährt – wie etwa das Rad.

Dem eigenen Bauchgefühl trauen

Wer seine Fantasie beflügeln will, sollte öfter seiner Intuition vertrauen. Nicht jede Entscheidung muss objektiv begründet sein. Anfänglich unlogische Entschlüsse basieren häufig auf Erfahrungswissen, das kognitiv nicht sofort abrufbar ist. Trotzdem können die Eingebungen zu einem sinnvollen Ergebnis führen.

Herumspinnen

Phantasie hat nichts mit der Realität zu tun. Lassen Sie sich von etwaigen Gesetzmäßigkeiten also mal nicht beeindrucken. Keine Idee ist absurd genug, um nicht überdacht zu werden. Sollte sie sich dennoch als komplett abwegig entpuppen, haben Sie ihr zumindest eine Chance gegeben. Die nächste Idee wartet schon...

Ideen sammeln

Wenn es läuft, dann läuft's: Sprudeln die Ideen wie wild aus der Oberstube, sollten Sie diese aufschreiben (oder in das Smartphone tippen oder diktieren). Vielleicht haben Sie gerade einen Einfall, der sich erst zu einem späteren Zeitpunkt verwenden lässt. Notizen erweitern das Erinnerungsvermögen. Das gilt übrigens nicht nur für eigene Ideen. Kreative Anregungen und die guten Fantasien anderer sollten Sie ebenfalls aufbewahren.

THEATERKNIGGE

Ein Theaterbesuch sollte immer etwas Besonderes sein. Aber damit ihr das Stück auch richtig genießen könnt, ist es gut, bereits vorher zu wissen, was man im Theater alles beachten sollte:



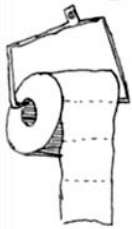
Informiert euch über die Vorstellung: Wisst ihr, welches Stück heute gespielt wird? Vielleicht kennt ihr die Geschichte sogar bereits. Tauscht euch ruhig miteinander aus, was ihr erwartet.



Die Vorstellung fängt pünktlich an. Plant, wie ihr rechtzeitig mit Bus oder Bahn zum Theater kommt, damit ihr noch genügend Zeit habt, euch auf das Stück einzustimmen. Auch das Foyer und der Zuschauerraum sind Orte, an denen man schon eine Menge über das Theater erfahren kann.



Wer rechtzeitig da ist und sich etwas mitgebracht hat, kann sogar vor der Vorstellung noch etwas essen und trinken. Ansonsten habt ihr erst nach dem Stück wieder Zeit dazu.



Denkt daran, vor der Vorstellung noch einmal auf die Toilette zu gehen. Wenn ihr während der Vorstellung müsst, verpasst ihr einen Teil des Theaterstücks und stört vor allem alle anderen im Zuschauerraum.



Theater sehen bedeutet vor allem Zuschauen und Zuhören. Denkt daran, dass es ebenfalls die anderen Personen im Zuschauerraum sowie die Schauspieler*innen auf der Bühne stört, wenn ihr miteinander quatscht. Lachen ist natürlich erlaubt!



Eure Handys haben während der Vorstellung Funkstille.



Eure Jacken und Taschen gebt ihr am besten noch vor der Vorstellung an der Garderobe ab. So kann niemand über eure Sachen stolpern.



Das Theater ist ein Ort, der sauber bleiben soll. Es wäre toll, wenn ihr dabei helfen könntet. Dafür gibt es im Foyer Papierkörbe, in die ihr euren Müll werfen könnt.



Nach dem Stück dürft ihr natürlich zeigen, wie sehr es euch gefallen hat. Unsere Schauspieler*innen freuen sich besonders über euren Applaus am Ende der Vorstellung.

NACHWEISE / KONTAKTE / IMPRESSUM

Quellen

Quelle 1:	https://theaterstueckverlag.de/autoren/giovannoni-dan
Quelle 2:	https://www.hansottotheater.de/spielplan/a-z/die-grosse-entwunderung-des-wilburwhittaker_2025_26/krystyn-tuschhoff/
Quelle 3:	https://fourthwallmedia.wordpress.com/2022/03/29/in-conversation-dan-giovannoni-writer-of-the-great-un-wondering-of-wilbur-whittaker/?utm_source=chatgpt.com
Quelle 4:	https://taz.de/Die-Macht-der-Fantasie!/6094921/
Quelle 5:	https://karrierebibel.de/fantasie/

Bild vom Kleinen Prinzen	https://www.amazon.de/Kleine-Prinz-Das-Bilderbuch/dp/3845816902
Bild von Dan Giovannoni:	https://theaterstueckverlag.de/autoren/giovannoni-dan
Bild Krystyn Tuschhoff:	https://www.krystyn-tuschhoff.de/vita/
Bild Ironie des Lebens:	https://www.instagram.com/p/DQrw_qtAniw/?img_index=1
Bild Schuhkartons:	https://www.warum-magazin.de/spielen/basteln/1-schuhkarton-5-spielideen

Kontakt

Michael Böhnisch

0331 9811-161

m.boehnisch@hansottotheater.de

Impressum

HERAUSGEBER **Hans Otto Theater GmbH Potsdam / Schiffbauergasse 11, 14467 Potsdam / Spielzeit 2025/26** INTENDANTIN **Bettina Jahnke** GESCHÄFTSFÜHRENDE DIREKTOR **Marcel Klett** REDAKTION UND GESTALTUNG **Michael Böhnisch** FOTOGRAFIEN **Thomas M. Jauk**

Amtsgericht Potsdam, HRB 7741

Ein Unternehmen der Landeshauptstadt Potsdam, gefördert mit Mitteln der Landeshauptstadt Potsdam und des Ministeriums für Wissenschaft, Forschung und Kultur des Landes Brandenburg