



MADAGASCAR

EIN MUSIKALISCHES ABENTEUER

Lehrmaterial

zur deutschsprachigen Erstaufführung nach
dem DreamWorks-Animationsfilm



**JUNGE
LUISEN
BURG**

Inhaltsverzeichnis

| | Seite |
|--|-------|
| Einleitende Worte | 3 |
| Besetzung | 4 |
| Für schlaue Füchse... oder doch Löwen? | 5 |
| <i>Teste dein Wissen</i> | 5 |
| Für kreative Köpfe | 5 |
| Tierdomino | 5 |
| <i>Bühnenbild</i> | 6 |
| <i>Kostümdesign</i> | 6 |
| Tierisch gut drauf | 7 |
| <i>Interaktive Geschichte</i> | 7 |
| <i>Tiermemory</i> | 8 |
| <i>Statuenkreis</i> | 9 |
| <i>Ich wäre gerne</i> | 9 |
| Fühl dich rein | 10 |
| <i>Emotionsecken</i> | 10 |
| Nachbereitung | 11 |
| <i>Gute Frage, nächste Frage</i> | 11 |
| <i>Standbilder</i> | 11 |
| Anhang und Kopiervorlagen | 12 |
| <i>Kostümdesign</i> | 13 |
| <i>Tierdomino</i> | 14 |
| <i>Interaktive Geschichte</i> | 18 |
| <i>Tiermemory</i> | 19 |
| <i>Emotionsecken</i> | 21 |

Liebe Lehrerinnen und Lehrer, liebe Erzieherinnen und Erzieher,

Wir freuen uns, Sie und Ihre Klasse/Kindergartengruppe bei unserem Familienmusical „Madagascar“ auf der Luisenburg begrüßen zu dürfen.

Das diesjährige Familienmusical ist die deutschsprachige Erstaufführung nach dem gleichnamigen DreamWorks-Animationsfilm

Buch von Kevin Del Aquila, Musik- und Gesangstexte von George Noriega & Joel Someillan, deutsche Fassung von Christian Poewe

Wie süß ist doch das Leben im Zoo für den Löwen Alex und seine Freunde: Regelmäßig werden sie gefüttert und immerzu freundlich bestaunt. Allerdings hat die Sache einen kleinen Haken: Sie alle – Alex, die Giraffe Melman, das Zebra Marty und die Nilpferd-Dame Gloria – sind eingesperrt.

Marty stinkt das. Er lässt sich von den mutigen Pinguinen zu einem Ausbruchversuch überreden und das hat Folgen, nicht nur für ihn: Auch die anderen Tiere geraten in ein heilloses Durcheinander, werden in Richtung Afrika verschifft und landen schließlich auf der Insel Madagascar.

Jetzt sind sie ihr bequemes Leben endgültig los und müssen sich in der „echten“ Wildnis bewähren. Sie lernen die Lemuren und deren König Julien kennen und bekommen es mit ganz besonderen Raubtieren zu tun.

Um all diese Abenteuer unbeschadet zu überstehen, braucht es außerdem viel Humor, noch mehr Musik und eine Choreografie, die die Wildnis zum Tanzen bringt.

Damit Sie und Ihre Klasse oder Kindergruppe sich optimal auf den Musicalbesuch vorbereiten können, haben wir für Sie eine Materialmappe mit Spiel- und Übungsanregungen erstellt.

Sollten Sie dazu irgendwelche Fragen haben, dürfen Sie sich gerne jederzeit mit uns in Verbindung setzen. Ansonsten wünschen wir Ihnen jetzt viel Spaß beim Ausprobieren!

Ihre Junge Luisenburg

Fenja Makosch & Kira Söllner
Jean-Paul-Straße 5
95632 Wunsiedel
JungeLuisenburg@wunsiedel.de
Telefon: 09232 - 602 207

Besetzung

| | |
|-------------------------|---------------------------------------|
| Regie | Anatol Preissler |
| Regieassistenz | Cesca Carneier |
| Regieassistenz 2 | Matthias Kirsch |
| Choreographie | Kerstin Ried |
| Musikalische Leitung | Philipp Riedel |
| Bühne | Thomas Pekny |
| Kostüm | Karen De Meijer, Marrit van der Burgt |
| Maskenbild | Heiko Hartmann |
| Inspizienz ab Endproben | Günter Ziegler |

Ensemble

| | |
|---|-----------------------|
| Alex, der Löwe | Stefan Reil |
| Marty, das Zebra | Mark Weigel |
| Melman, die Giraffe | Christian Bindert |
| Gloria, das Nilpferd | Nadine Lauterbach |
| King Julien (Lemur)/Zooführer/Kapitän/Fossa | Torsten Ankert |
| Maurice (Lemur) | Sandra Maria Germann |
| Pinguin Kowalski/Lemur/Kellner | Jan Rogler |
| Pinguin Rico | Anne-Mette Riis |
| Pinguin Private, Mort, Lemur, Kellner | Melanie Dull (Striuk) |
| Pinguin Skipper, Lemur, Kellner | Christopher Dederichs |
| Ensemble | Katharina Maria Abt |
| | Yuri Yoshimura |
| | Fides Groot Landeweer |
| | Adrian Burri |

Talente

Johanna Schrenk, Magdalena Schrenk, Marlene Spielvogel, Melanie Schrenk, Katja Frank, Ewa Pankowska

Für schlaue Füchse... oder doch Löwen?

Teste dein Wissen

| | |
|------------------|------------|
| Material: | Keines |
| Dauer: | ca. 5 Min. |

Im diesjährigen Familienmusical geht es tierisch zu.

Wo wir gerade dabei sind, welche im Zoo lebenden Tiere fallen den Teilnehmer_innen ein?

Und wo stammen diese ursprünglich her?

Für kreative Köpfe

Tierdomino

| | |
|------------------|-------------------------|
| Material: | Kopiervorlage im Anhang |
| Dauer: | ca. 15 Min. |

Apropos Kostüme: Wir haben anhand der sogenannten Figurinen, also den Kostümzeichnungen unseres Stücks, ein Domino erstellt.

Drucken Sie das Domino für jede_n Teilnehmer_in auf möglichst festes Papier aus. (Zum Spielen wird zwar pro Spielteam nur eine Version benötigt, jedoch ist es schön, wenn jeder sein eigenes Domino auch mit nach Hause nehmen kann)

Zunächst sucht sich jede Person einen Spielpartner. Gemeinsam werden nun alle Kärtchen des Dominos ausgeschnitten und aufgeteilt, sodass jedes Kind gleich viele Kärtchen hat. Das jüngere Kind beginnt nun und legt eine Karte. Wer die passende Karte dazu hat, legt sie daneben. Fertig ist das Spiel, wenn alle Karten gelegt sind und alle Karten eine geschlossene Schlange bilden.

Anmerkung: Sollten Sie mit Ihrer Gruppe ebenfalls eigene Kostümbilder entwerfen empfehlen wir, das Domino erst danach zu spielen. So sind die Kinder in ihrer Kreativität völlig frei. Wenn Sie möchten, können Sie das Domino danach mit den eigenen Kreationen der Kinder erweitern.

Bühnenbild

| | |
|------------------|--------------------|
| Material: | Papier, Buntstifte |
| Dauer: | ca. 20 Min. |

Das Bühnenbild ist im Theater sehr wichtig. Dafür gibt es eine ganz besondere Person: Den Bühnenbildner.

Nun ist die Kreativität der Teilnehmer_innen gefragt! Wie stellt sich die Gruppe das Bühnenbild zu „Madagascar“ vor? Sie dürfen sich nun ihre Buntstifte schnappen und ein eigenes Bühnenbild ganz nach ihren Vorstellungen zu Papier bringen.

Die Ergebnisse können anschließend aufbewahrt und nach dem Theaterbesuch mit dem tatsächlichen Bühnenbild verglichen werden.

Kostümdesign

| | |
|------------------|--|
| Material: | Buntes Papier, Stifte, Schere, Kopiervorlage im Anhang |
| Dauer: | ca. 20 Min. |

Eine wichtige Rolle in jeder Inszenierung spielen auch die Kostüme. Auch dafür gibt es eine spezielle Person: den Kostümbildner. In diese Rolle soll sich Ihre Gruppe jetzt hineinversetzen.

Ihre Gruppe verwandelt sich nun in kreative Kostümdesigner. Wie könnten die Tiere im Musical aussehen?

Im Anhang finden Sie eine kleine Vorlage, welche die Gruppe nun „anziehen“ soll. Sie können entweder die Gruppe aufteilen und Rollen vorgeben oder Sie lassen die Teilnehmer selbst entscheiden, für welche Figur sie gerne das Kostüm entwerfen möchten.

Tierisch gut drauf

Interaktive Geschichte

Material: Geschichte zum Vorlesen (im Anhang)

Dauer: ca. 20 Min.

In dieser Übung geht es darum, die Geschichte besser kennenzulernen. Dafür finden Sie im Anhang eine Version zum Vorlesen. Damit die Schüler_innen aber nicht nur zuhören, sondern selbst in Aktion treten, bekommen sie die Aufgabe, sich parallel Geräusche und/oder Bewegungen zu den jeweiligen Rollen zu überlegen.

Teilen Sie die Teilnehmer_innen in sechs Gruppen auf, nach den folgenden Figuren des Musicals: Zebra, Löwe, Giraffe, Nilpferd, Lemuren und Fossas.

Jede Gruppe soll sich nun ein passendes Geräusch und/oder eine Bewegung zu ihrer Figur ausdenken (gerne können dazu auch Instrumente verwendet werden).

Treten die jeweiligen Rollen in der Geschichte auf, sollen die passenden Geräusche und/oder Bewegung dazu gemacht werden.

Geschichte im Anhang auf Seite 18.

Tiermemory

Material: Tierkarten (im Anhang), Losgefäß

Dauer: ca. 10 Min.

Schneiden Sie die in der Kopiervorlage beiliegenden Tiernamen einzeln aus, sodass jedes Tier zweimal vorkommt, und geben sie die Zettel zusammengefaltet in einen Lostopf.

Jede/r Teilnehmer_in darf nun einen Zettel ziehen, jedoch niemandem verraten welches Tier gezogen wurde. Anschließend beginnen die Teilnehmer_innen, sich in der jeweiligen tierischen Rolle durch den Raum zu bewegen, ohne dabei zu sprechen.

Die Aufgabe besteht nun darin, seinen jeweiligen Partner ausfindig zu machen und sich deutlich neben diesem einzufinden. Die Suche kann auch gerne mit Musik untermalt werden. Nach Ablauf der Zeit wird aufgelöst, ob jeder seinen jeweiligen Partner gefunden hat, oder doch falsch lag.

Achtung: Bitte achten Sie darauf, dass die Gruppe aus einer geraden Zahl besteht. Stellen sie, wenn nötig Tische und/oder Stühle zur Seite, denn die Übung benötigt ausreichend Bewegungsfreiraum.

Statuenkreis

| | |
|------------------|-------------|
| Material: | Keines |
| Dauer: | ca. 20 Min. |

Die Gruppe kommt in einem inneren und einem äußeren Kreis zusammen. Die Personen im inneren Kreis blicken nach außen, die Personen im äußeren Kreis nach innen, sodass sich immer zwei Personen gegenüberstehen.

Der innere Kreis verwandelt sich nun in Statuen, der Äußere in Bildhauer. So kann der Bildhauer seine Statue nach Belieben formen, diese bleibt in der geformten Position eingefroren.

Aufgabe ist, seine Statue in die Position eines Tieres zu formen. Die Gruppe hat dafür max. 5 Minuten Zeit. Sobald jeder mit der Statue zufrieden ist, rückt der äußere Kreis eine Position nach rechts. Der fertig geformten Statue, die nun vor ihnen steht, soll nun ein passendes Geräusch gegeben werden, das sie wiederholen muss. Anschließend rückt der äußere Kreis wieder eine Position nach rechts und darf dieser Statue neben dem Geräusch, eine Bewegung geben, die wiederholt wird.

Nun dürfen die Personen des äußeren Kreises eine Runde laufen und sich alle Kunstwerke ansehen. Schließlich wird getauscht, sodass die ehemaligen Statuen nun Bildhauer, und andersrum sein dürfen.

Ich wäre gerne...

| | |
|------------------|-------------|
| Material: | Keines |
| Dauer: | ca. 15 Min. |

Die Gruppe findet sich in einem großen Kreis zusammen. Nacheinander darf jeder Einzelne in die Mitte des Kreises treten und mit den Worten „Ich wäre gerne“ ein Zootier nennen, sich in eine passende Position für das genannte Tier stellen und als Statue einfrieren. Die Gruppe darf dieses Bild nun nach und nach mit einem zu dem Tier passenden, Gegenstand, einer Pflanze, usw. ergänzen. Sie baut also nach und nach das Bild aus. Dabei soll laut ausgesprochen werden was man darstellt und ebenfalls eine passende Statue eingenommen werden.

Schließlich bleibt die Gruppe einen Moment im Standbild eingefroren, bevor eine neue Person die neue Runde beginnt.

Fühl dich rein

Emotionsecken

| | |
|------------------|---|
| Material: | Zettel mit Texten und Emotionen (im Anhang) |
| Dauer: | ca. 20 Min. |

Teilen Sie die Gruppe in vier Teilgruppen auf. Jede Gruppe bekommt nun eine Textkarte ausgehändigt.

In jeder Ecke des Raumes liegt ein Zettel mit einer Emotion darauf. Die vier Gruppen sollen sich nun auf die Ecken verteilen. Nun sollen sie die jeweilige Emotion durch ihre Körperhaltung, Mimik und Gestik darstellen. Dann können sie zusätzlich den Satz, der auf der Satzkarte steht, in der entsprechenden Emotion ihrer Ecke sprechen. Wie muss das Gesamtbild aussehen, damit ich ängstlich oder fröhlich wirke? In jeder Ecke bekommen die Gruppen maximal 5 Minuten zum Üben.

Anschließend laufen die Teilnehmer_innen in ihrer jeweiligen Emotion im Uhrzeigersinn in die nächste Ecke, nehmen dort die entsprechende Emotion auf. Dies geschieht solange, bis jede Gruppe jede Emotion einmal spielen konnte. Nach dieser Übung, kann gerne eine kurze Reflexionsrunde stattfinden. Wie war es für die Teilnehmer_innen sich bewusst in die bestimmten Emotionen zu begeben und was ist ihnen dabei aufgefallen?

Nachbereitung

Genauso wichtig wie eine gute Vorbereitung ist auch eine gute Nachbereitung. Daher haben wir hier ein paar Anregungen für Sie.

Gute Frage, nächste Frage

Material: Keines
Zeit: ca. 10 Min.

Geben Sie Ihrer Gruppe die Möglichkeit, über das Gesehene zu sprechen. Das bietet sich zum Beispiel auch auf dem Nachhauseweg an. Ein paar Anregungen für ein Gespräch finden Sie hier:

- Welche Figuren/Charaktere kamen vor?
- Wie sahen sie aus?
- Welche Emotionen haben die Figuren verkörpert?
- Welche war deine Lieblingsfigur? Warum?
- Welche Szene hat dir am besten gefallen? Warum?
- Wie hat die das Bühnenbild gefallen? Wie sah dein persönliches Bühnenbild aus?

Standbilder

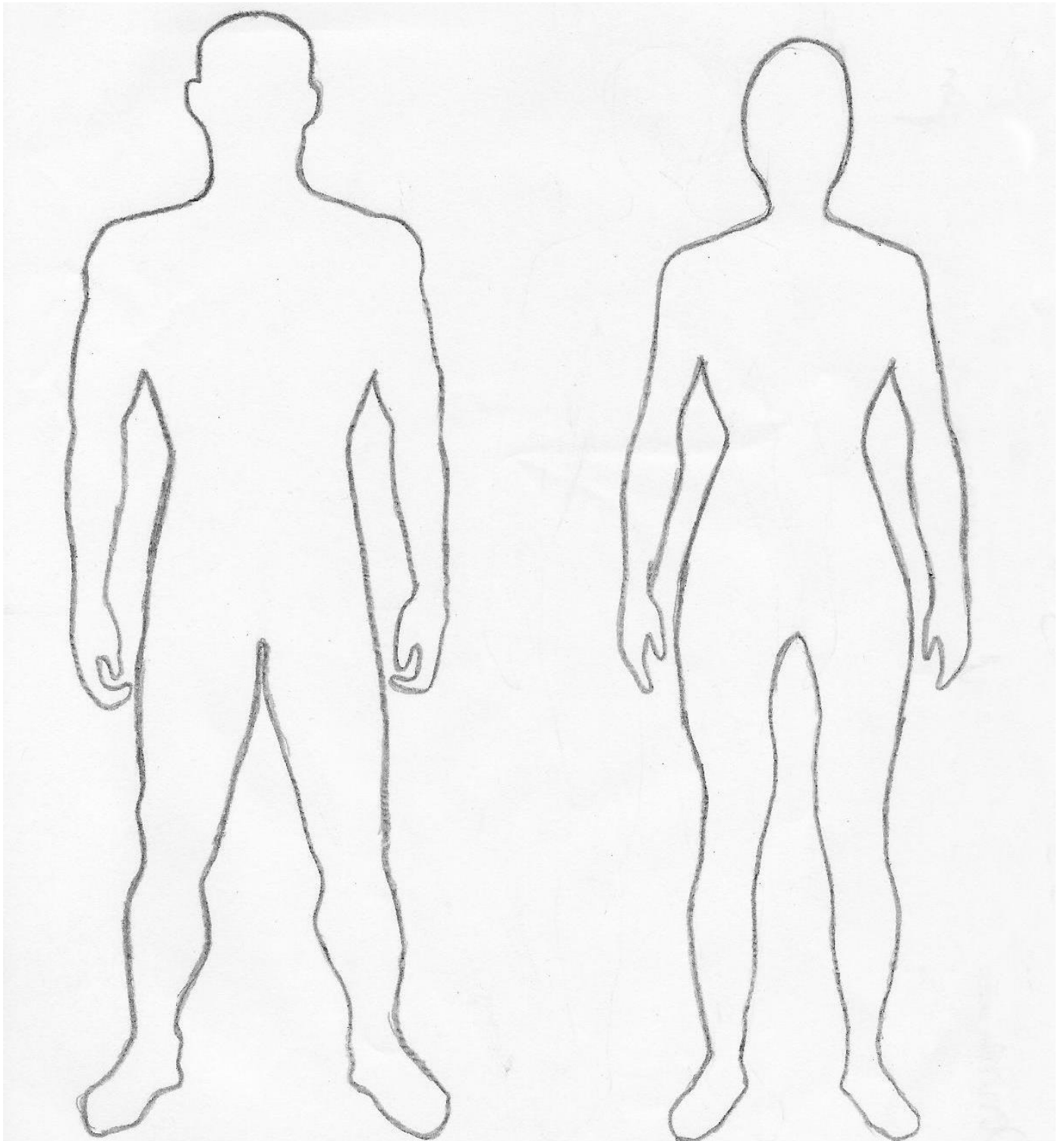
Material: Keines
Zeit: ca. 10 Min.

Die Teilnehmer_innen sollen sich an ihren Lieblingsmoment im Musical erinnern. Nacheinander kann dann, wer möchte, diesen Moment in einem kurzen Standbild vormachen. Dazu können sie sich auch gerne einen oder mehrere Partner suchen. Die anderen Kinder sollen erraten, welche Szene gemeint ist.

Anhang und Kopiervorlagen

Kostümdesign

Eine Vorlage pro Teilnehmer_in.



Tierdomino

Eine Vorlage pro Teilnehmer_in.



Nilpferd



Löwe



Lemur



Fossa



Affe



Giraffe



Pinguin

Interaktive Geschichte

Eine Vorlage für die gesamte Gruppe.

Rollen:

Zebra, **Giraffe**, **Löwe**, **Nilpferd**, **Lemuren**, **Fossas**

Einst lebten in einem großen Zoo eines fernen Landes ein **Zebra**, ein **Löwe**, eine **Giraffe** und ein **Nilpferd**. Diese waren tierisch gute Freunde und führten ein angenehmes Leben im Showbusiness. Besonders der **Löwe** genoss die Annehmlichkeiten des Zoolebens und galt als der Star der Zootiere.

Doch das **Zebra** sehnte sich schon lange nach der freien Wildbahn, um so dem Zooalltag zu entfliehen. „Ich würde gerne mal etwas anderes sehen“; stellte das **Zebra** fest. „So etwas Blödes habe ich ja noch nie gehört“ sagte darauf der **Löwe**. Auch die **Giraffe** und das **Nilpferd** konnten diesen Wunsch nicht verstehen.

So entschloss sich das **Zebra** alleine einen Ausflug in die Wildnis zu unternehmen und brach aus. Seine Freunde bemerkten sein Verschwinden schnell. „Wir müssen ihn unbedingt zurückbringen“ sagten das **Nilpferd** und die **Giraffe** aufgeregt. Doch dabei lief einiges schief und vier tierischen Freunde fanden sich schließlich in einem fremden Land namens Madagascar wieder.

Bereits die erste Begegnung mit den einheimischen Inselbewohnern war ihnen unheimlich. „Hilfe! Die **Fossas** kommen!“ schrien die kleinen **Lemuren**, als sie von den bösen **Fossas** gejagt wurden „Lauft um euer Leben!“. Doch der **Löwe** vertrieb die Jäger mit lautem Gebrüll und die vier tierischen Freunde wurden vom König der **Lemuren** auf der Insel willkommen geheißen. Dieser schmiedete den Plan, sich durch den **Löwen** vor den bösen **Fossas** zu schützen und die **Lemuren** bereiteten ihm, dem **Zebra**, der **Giraffe** und dem **Nilpferd** eine schöne Zeit auf der Insel. Doch es stellte sich mit Schrecken heraus, dass auch ein **Löwe** ein Raubtier ist und die **Lemuren** verbannten ihn in das Revier der gruseligen **Fossas**.

Wie wird es mit den tierischen Freunden weitergehen? Werden **Zebra**, **Nilpferd** und **Giraffe** ihren Freund den **Löwen** aus dem Revier der **Fossas** zurückholen? Werden sie auf der Insel bleiben oder den Weg zurück in den Zoo finden? Wie die Geschichte weitergeht erfahrt ihr im Theater!

Tiermemory

Eine Vorlage für die gesamte Gruppe. Bitte zählen Sie die Teilnehmer_innen/Tierpaare ab.

| | |
|-------------|-------------|
| Giraffe | Giraffe |
| Zebra | Zebra |
| Löwe | Löwe |
| Nilpferd | Nilpferd |
| Schlange | Schlange |
| Elefant | Elefant |
| Krokodil | Krokodil |
| Papagei | Papagei |
| Schildkröte | Schildkröte |
| Pinguin | Pinguin |
| Lemur | Lemur |

| | |
|---------|---------|
| Gorilla | Gorilla |
| Bär | Bär |
| Eule | Eule |

Emotionsecken

Eine Vorlage für die gesamte Gruppe.

Arrogant

Ängstlich

Fröhlich

Verträumt

Ich bin der Beste, der
Stärkste und der Klügste!

Haben wir heute nicht
tolles Wetter, ihr Lieben?

Lasst uns endlich ein
Abenteuer erleben!

Oh nein, ich möchte lieber
zu Hause bleiben.