

„Kinder-Zirkus-Attraktionen“

Ein Münchner Kooperationsprojekt

Das Thema Zirkus zieht jedes Jahr viele Kinder mit ihren Familien an.

Seit dem Sommer 2006 findet das beliebte Kooperationsprojekt „Kinder-Zirkus-Attraktionen“ in den Sommerferien in vier verschiedenen, dezentralen Stadtteilen Münchens statt. Dieses Projekt wird durch die Kooperation der Abteilung Ferienangebote des Stadtjugendamtes mit den freien Trägern Kreisjugendring München-Stadt, Spiellandschaft Stadt e. V., Schul- und Kultusreferat/ Freizeitsport, PA/Spielen in der Stadt e. V. und Zirkus TRAU DICH ermöglicht.

Die Zusammenarbeit dieser zirkus- und spielpädagogischen Träger, hat den großen Vorteil, dass viel Fachwissen, Material, Kontakte, Personal und zeitliche Ressourcen in das Projekt eingebracht werden. Diese Kooperation bringt eine sehr breite Angebotsstruktur mit sich. Die Vielfalt der angebotenen Zirkuskünste und Spiele rund um die Zirkusvorstellung bieten somit ein vielfältiges Angebot für die individuellen Interessen der Kinder.

Vor dem regulären Kartenverkauf für die Workshopsplätze werden ca. 25% des Gesamtkontingentes an Kinder und Jugendliche mit Behinderungen vergeben. Ebenso können sich Familien, die über spezialisierte Fachdienste in München betreut werden, über ihre Sachbearbeitung einen Platz im Workshop sichern. Durch diese Möglichkeit der bevorzugten Einbuchung, kommen Kinder und Jugendliche mit den unterschiedlichsten sozialen oder nationalen Hintergründen zusammen.

Die Projekt-Bausteine

„Zirkus Nordini“ und „Zirkus Ganz Spontan“ in Münchner Norden

„Zirkus Nordini“, das Projekt des Kreisjugendrings München Stadt in Kooperation mit dem Familienzirkus „Roberto“ eröffnet seine Pforten in Feldmoching/ Hasenberg. Eine Woche lang trainieren 100 Kinder verschiedene Zirkuskünste und präsentieren sie zum Abschluss in einer großen Zirkus-Gala-Vorstellung. Das kostenlose Rahmenprogramm mit Zirkuskantine, Werkstätten für Zirkusrequisiten, Zirkusolympiade und Attraktionen wie Klettern, Rolliparcours, Seilgarten, Einradfahren wird vom „Zirkus Ganz Spontan“ im Rahmen der Arbeitsgemeinschaft Spiellandschaft Stadt angeboten in Kooperation von Spiellandschaft Stadt e. V. und Sportamt/ Freizeitsport München für Kinder ab 5 Jahren kostenlos im offenen Außenprogramm.

„Komm doch mit nach Indien“ im Münchner Süd-Osten

Das interkulturelle Ferienprojekt „Komm doch mit nach Indien“ ermöglicht Kindern im Alter von 6 bis 12 Jahren eine spannende „Reise nach Indien“. Münchner Kinder und Kinder aus Indien

begegnen sich, lernen sich kennen und schnuppern die Magie des Zirkus nach indischer Tradition.

„Zirkus Simsala“ und „Zirkus Ganz Spontan“ im Münchner Süden

Dieses Programm soll nun ausführlicher beschrieben werden. Es besteht aus zwei sich ergänzenden und voneinander profitierenden Bestandteilen: Dem anmeldungs- und kostenpflichtigen Workshop-Programm „Zirkus Simsala“ und dem offenen, kostenlosen Mitmach-Programm „Zirkus Ganz Spontan“. Die beiden Angebote finden mit einer räumlichen Trennung gleichzeitig auf einem Gelände statt.

„Zirkus Simsala“ – Das Workshop-Programm mit Ganztagesbetreuung

Der „Zirkus Simsala“ lädt in den Sommerferien zwei Mal hintereinander jeweils sechs Tage lang 110 Kinder im Alter von 6 – 14 Jahren ein, sich in zehn Workshops intensiv mit einer Zirkuskunst zu beschäftigen. Gemeinsam wird eine Zirkus-Gala-Vorstellung erarbeitet und am letzten Tag Eltern, Freunden, Verwandten und anderem Publikum im großen Gala-Zirkuszelt präsentiert. Für dieses Projekt schlossen sich drei Institutionen zusammen. Das Stadtjugendamt/Ferienangebote deckt die Ganztagesbetreuung mit Verpflegung ab, PA/Spielen in der Stadt und der Zirkus TRAU DICH gestalteten gemeinsam Workshops und Galavorstellung.

Die Ganztagesbetreuung

Die Ganztagesbetreuung von 9-17 Uhr soll Eltern in München eine Entlastung bieten und die Vereinbarkeit von Familie und Beruf unterstützen. Der Preis für die Ganztagesbetreuung liegt bei 85 € für eine Woche und für Familien, die einen ALG II- Bezug erhalten, können außerdem Ermäßigungen gewährt werden.

Die Kinder werden morgens, mittags und nachmittags verpflegt und können außerhalb der Workshopzeiten zwischen verschiedenen Möglichkeiten wählen, wie z.B. Ball- und Laufspiele, ausruhen in einem Relaxzelt, Bastel-, Mal- und Brettspielangebote, sowie ein Besuch im Mitmachprogramm des „Zirkus Ganz Spontan“. Das ermöglicht die Berücksichtigung der aktuellen und individuellen Bedürfnisse der Kinder. Die An- und Heimfahrt der Kinder mit den öffentlichen Verkehrsmitteln wird auf zwei Routen von Mitarbeitern der Ferienangebote betreut.

Die Zirkus-Workshops

Ziel ist es, gleichermaßen künstlerisch und pädagogisch anspruchsvoll zu arbeiten. Daher wird Wert darauf gelegt, dass alle Workshopleiter/innen in ihren künstlerischen Disziplinen und deren Methodik, als auch in pädagogischer Methodik qualifiziert sind.

Zudem soll das Projekt so weit wie möglich zum Projekt der Kinder gemacht und ihrer Kreativität

Raum gegeben werden. Deshalb wird die Zirkusvorstellung nicht durch eine klassische Moderation gerahmt, sondern es wird zusammen mit den Kindern ihre eigene Geschichte für die Vorstellung entwickelt. Dabei werden die Ideen der Kinder gesucht, gefördert und so weit wie möglich umgesetzt. Die Workshopleiter/innen moderieren, strukturieren und geben möglichst wenig vor. In der zweiten Woche wird mit den neuen Kindern wieder eine neue Geschichte entwickelt!

Diese Arbeitsweise erfordert eine intensive Gesprächskultur im Projekt, die Offenheit aller Beteiligten, sich auf die Ideen der Kinder einzulassen und sie gemeinsam zu entwickeln sowie organisatorische Genauigkeit und einen erheblichen Aufwand für Ausarbeitung, Requisitenbau, Kostümmzusammenstellung. Außerdem braucht man einen großen Fundus, um die in der Woche wachsenden Ideen bis zur Galavorstellung am Samstag umsetzen zu können.

Zehn bis zwölf Kinder werden von einem/einer Zirkuspädagog/in und einem/einer Praktikant/in betreut. Trainiert wird zwei mal zwei Stunden am Tag mit zwei Stunden Pause dazwischen.

Angeboten werden folgende Workshops:

Akrobatik, Einrad und Hochrad, Rope Skipping, Seillauf, Hochstelzen, Laufkugel, Jonglage, Clownerie, Zaubern, Fakirkünste, und Theater/Moderation. In all diesen Workshops ist Platz für viele unterschiedliche Neigungen und Talente.

Der inhaltliche Ablauf und die Entwicklung der Geschichte

Jede Projektwoche geht von Montag bis Samstag. Die Workshopleiter/innen nutzen die ersten zwei Projektstage, um den Kindern grundlegende Techniken zu vermitteln. Der Theaterworkshop entwickelt bereits am Dienstag aus Improvisationen der Kinder heraus die Rahmenhandlung für die gesamte Vorstellung, wie etwa 2008 das "Computerspiel Simsalapix". Die Workshopleiter/innen erzählen das Thema am Mittwoch ihren Kindern und überlegen bis zum Nachmittag gemeinsam welche "Rolle" oder "Station" oder "Figuren" oder "Level" sie in dem Computerspiel spielen wollen. Nach diesem Tag stellen die Workshopleiter/innen die Kostüme und Requisiten für die Kinder zusammen.

Am Donnerstag und am Freitagvormittag werden in den Workshops die verschiedenen Nummern entwickelt und geprobt. Meistens erfordern die vielen guten Ideen, am Donnerstag Abend einen weiteren Besuch im Kostüm- und Requisitenfundus.

An den Tagen Mittwoch bis Samstag braucht jede Gruppe eine oder zwei Stellproben in der Manege des Galazeltens, um dort die realen Positionen und Wege auf der Bühne festzulegen, sich schon einmal etwas an die Situation im großen Zelt zu gewöhnen und sich dort etwas mehr zuhause zu fühlen. Parallel präsentieren sich die Workshops ihre Nummern gegenseitig auf einer kleinen Bühne im Workshop-Gelände. Denn auch vor Publikum stehen braucht Übung.

Am Freitag Nachmittag findet die Generalprobe statt, in der alles, was in der Vorstellung vorkommt, geprobt wird – der gemeinsame Einmarsch, die einzelnen Nummern mit Auftritt, Ablauf und Verbeugung und das große gemeinsame Finale. Am Samstagvormittag wird noch einmal geprobt und die Erfahrungen aus der Generalprobe eingearbeitet.

Am Nachmittag folgt die große, sensationelle Zirkus-Gala-Vorstellung:

Alle Kinder sind geschminkt und kostümiert, die Workshopleiter/innen erscheinen in der Manege als schwarz gekleidete Manegenarbeiter. Es kann losgehen! Nach dem Einmarsch sitzen alle Artisten in der „Artistenloge“ und sehen die ganze Vorstellung.

Den Raum für das Zusammenführen dieser Ideen, Entwicklungen und für das Gestalten von schönen Übergängen zwischen der Theatergeschichte und den einzelnen „Szenen“ sowie für die Koordination von Umbauten, Licht und Musik schaffen drei Workshopleiter-Besprechungen pro Tag und zwei Regiebesprechungen, eine vor und eine nach der Generalprobe.

Die Zirkusgala der zweiten Workshop-Woche findet zusammen mit den Kinder des offenen Mitspielbereichs statt. Um das zu koordinieren nehmen die Mitarbeiter/innen des Mitspielbereiches ab Mittwoch an den Regiebesprechungen teil.

Und jetzt konkret:

Moderationsgeschichte

Für die Moderationsgeschichte eignen sich „Suchen“ wie z.B. einen Schatzsuche oder die Suche eines Wissenschaftlers nach dem 8. Weltwunder, „Reisen“ ob absichtlich oder weil die Hauptfiguren versehentlich durch einen Zufall/ Ungeschick in andere Welten katapultiert werden (Weltall, Vergangenheit, Computerspiel), „Rückschauen einer bestimmten Person“, z.B. die Lebenserinnerungen des Opas oder „Orte“ an welchen viele verschiedenen Begegnungen parallel stattfinden können, z.B. ein Flughafen. Die Kinder des Theaterworkshops definieren die Rahmengeschichte und wählen sich selbst darin Rollen.

All diese Geschichten ermöglichen es den Figuren der Theatergeschichte verschiedene Orte / Stationen / Völker / Situationen zu besuchen. Diese werden von den einzelnen Nummern aus den andern Workshops dargestellt. So haben die Kinder der anderen Workshops genug Freiraum, um für ihre eigene Nummer Ort/Volk und Atmosphäre innerhalb der Geschichte zu entscheiden. Z.B. stellt in einem Computerspiel jede Nummer ein weiterer Level mit unterschiedlichen Herausforderungen dar, auf einer Reise ist jede Nummer ein anderes Land oder Volk, mal bedrohlich, mal freundlich und hilfreich. Das greift wiederum der Theaterworkshop auf und legt damit den Ablauf der Geschichte fest.

Beispiel-Nummer: „Die Riesenzwerge“ vom Hochstelzen-Workshop

Material: Für jedes Kind ein Paar Hochstelzen, zwischen 40 und 90cm Höhe, lange Stelzenhose, Waldschrat-Hut und passendes Oberteil, Basketbälle

Musik: „Hey Zwerge ho“ von Otto Waalkes, „Fire-Fire“ von Circus OZ, Kafe Kaos

Helfer: 2 Helfer werfen Bälle zu, 5 Helfer sitzen als Security rundherum am Rand der Manege

Einleitende Moderationsszene:

Auf der Suche nach dem 8. Weltwunder gab eine Feuerfee (aus der vorhergehenden Rope

Skipping-Nummer) unserem Professor den Tipp, dass die Riesenzwerge im Dschungel Guatemalas einen Hinweis für ihn haben können. Also reist er mit seiner Tochter und Haushälterin dorthin. Sie tapen mit Taschenlampe durch den dunklen Dschungel (Manege, grünes Licht) als er plötzlich auf einer helleren Lichtung zehn 2,50 Meter große Zwerge entdeckt. Aber was machen die da? Ein Ritual, einen Tanz oder Sport? Man weiß es nicht so genau. Er entscheidet sich in Deckung zu bleiben und das Geschehen zu beobachten. (Geht zur Seite, bleibt aber auf der Bühne.)

Hochstelzen-Nummer:

Die Zwerge singen noch hinter dem Vorhang "Hey Zwerge, hey Zwerge, hey Zwerge ho". Die gleiche Musik startet vom Band und alle Zwerge marschieren hintereinander im Gleichschritt ein (Dschungel-Licht) und drehen erst einmal als Reihe eine Runde rund um die Manege. Der erste Zwerg stoppt nach ca. einer Runde so dass die ganze Reihe mittig vor dem Vorhang zum Stehen kommt. Mit dem letzten Refrain der Musik laufen alle Zwerge kreuz und quer über die Manege, johlen, begrüßen das Publikum und lassen sich feiern. Das Ende der Musik vom Band ist das Zeichen für die Zwerge wieder selbst zu singen und sich singend zu einer geraden Linie von links nach rechts etwas vor der Mitte der Manege aufzustellen. Sobald sie stehen startet eine energetische Trommelmusik zu deren Rhythmus die Zwerge synchron mit ihren langen Beinen nach vorne Kicken und dazu "Hey" schreien. Synchron wird es durch eine klare Musik, in der das "Hey" klar erkennbar ist und die genau zur Schrittfolge rechts-links-rechts-links-kick usw. passt. Die Schritte rechts-links sind Trippelschritte auf der Stelle. Die Musik wechselt in ein freies Trommelsolo, zu diesem gehen alle Zwerge in ihrer Linie rückwärts, nach fünf Schritten drehen sie sich um und laufen in der Mitte hinten der Manege zu einem Pulk zusammen. Die Musik wechselt zu einem lebendigen, fröhlichen Part, zu diesem gehen die Zwerge formiert als Pulk (das ist gar nicht so einfach auf Stelzen!) nach vorne, klatschen über den Köpfen in die Hände und animieren das Publikum zum mitmachen. Vorne angelangt teilen sich die Zwerge über die ganze Manege auf, es stehen sich immer zwei Zwerge gegenüber. Helfer bringen Basketbälle, werfen sie den Zwergen zu – diese beginnen sich gleichzeitig die Bälle zu zuspieren. Zum Ende der Trommelmusik werfen die Zwerge die Bälle den Helfern wieder zu und beginnen erneut zu singen. Singend stellen sie sich an der Vorderkante der Manege wieder mittig zu einer Reihe auf. Sobald diese formiert ist startet erneut vom Band "Hey Zwerge ho". Zu dieser Musik marschieren sie winkend "ab". Gerade als sie hinten mittig vor dem Vorhang angelangt sind und somit einen schönen Halbkreis bilden ruft es "Halt, halt" von der Seite.

Beendende Moderationsszene:

Die Musik blendet aus und der Professor kommt (im Spot) hereingestürzt. Er steht in der Mitte vor den großen Zwergen und bittet sie dringlich um Hilfe - sie wüssten ja wo das 8. Weltwunder sei und ob sie ihm nicht sagen könnten wo. Die Zwerge schauen sich an und zeigen synchron mit dem ganzen Arm nach rechts und rufen „Dort!“. "Vielen Dank, vielen Dank" ruft der Professor und eilt mit Tochter und Haushälterin im Schlepptau nach rechts ab.

Erarbeitung:

Für die Einsätze der verschiedenen Figuren und des Singens ist jeweils ein Kind zuständig, an dem sich alle anderen orientieren müssen – das wird im Vorfeld abgesprochen und auch so geübt. Nur so erreicht man synchrone Handlungen der ganzen Gruppe.

Die beschriebene Nummer ist choreographisch aufgebaut, gemischt aus Elementen, die aus dem Stelzenttraining der Workshopleiterin stammen, Elementen, die sich die Kinder gewünscht haben – Stelzenfußball war eigentlich der Favorit, aber leider in einer Woche nicht umsetzbar, daher Stelzen-Basketball – und Elementen, die sich im Workshop durch Improvisation entwickelt haben – wie der Gesang der Kinder „Hey Zwerge ho“, den die Workshopleiterin für die Vorstellung mit der entsprechenden Musik vom Band ergänzt hat.

Der „Zirkus Ganz Spontan“

Der „Zirkus Ganz Spontan“ bietet ein breites kostenloses Mitmachprogramm täglich von 13-19 Uhr für Kinder von 2-12 Jahren. Zirkus ist für Kinder ein faszinierendes Thema. Hier kommen Spiel, Bewegung, Kreativität und darstellendes Spiel zusammen. Die Kinder entscheiden, wie sie und wo sie mitmachen. Sie können immer wieder neu wählen zwischen der Zirkuskantine, der Requisitenwerkstatt, dem Kleinkinderprogramm, den Zirkusspielen, speziellen Attraktionen, wie Kletterturm oder Seilgarten und den verschiedenen Zirkusangeboten, wo sie Clown, Raubtier, Dompteur, Seiltänzerin, Artist oder Zauberer werden können.

Auch im „Zirkus Ganz Spontan“ haben die Kinder die Möglichkeit als Artisten in der Manege zu stehen – sogar täglich. Der „Zirkus Pumpernudl“ bietet die Rahmenstruktur für die gemeinsame Aufführung mit dem „Zirkus Shadow“ und dem „Zirkus Megabyte“.

Dieses Programm wird von der Arbeitsgemeinschaft Spiellandschaft Stadt mit ihren Partnern Schul- und Kultusreferat Sportamt Freizeitsport, PA/Spielen in der Stadt und Spiellandschaft Stadt e.V. Westkreuz und Kinderinformationsdienst durchgeführt.

Zirkus real und digital

Das Zirkusspiel mit Medien wie Computer, Digitalkamera, Beamer oder Overheadprojektor hat eine eigene Faszination, die über das Einüben und Vorführen von Zirkusnummern hinausgeht. Neue wie alte Techniken wecken das Interesse der Kinder. Mit den im „Zirkus Shadow“ als Schattenspielnummern oder im „Zirkus Megabyte“ am Computer erzeugten Zirkustrickfilmen kreieren die Kinder ihre eigene Zirkusnummer und treten selbst auf oder über die erzeugte Figur, ohne als Person im Rampenlicht vor dem großen Publikum zu stehen. (siehe Gruppe und Spiel, Heft 1+2 2009, Seite 20-25).

Der „Zirkus Pumpernudl“

Der älteste Mitspielzirkus Deutschlands bietet den Kindern eine Art „Stand-Up-Zirkus“ an.

Angeboten werden als betreute Stationen im Wechsel: "Jumpies" - Verschiedene Sprünge mit einem Sprungbrett auf eine Weichbodenmatte, "Die silberne Zauberkiste", Akrobatik, Leiterakrobatik, sowie Jonglieren, Zaubern und Wahrsagen mit einfachen Zauberkits, Schwebebalken, Drahtseillauf, Fakire, Tierdressur, Clowns und Schminken. (Viele dieser Nummern sind in der Gruppe und Spiel, Heft 02/01 im Artikel „Es pumpernudelt schon wieder...“ beschrieben.)

Fünf Mitarbeiter/innen bieten diese Nummern im Laufe des Nachmittags zunächst als offenes, ohne Verpflichtung zugängliches Mitspielprogramm an, damit alle Kinder alles ausprobieren können. Zwei Stunden vor der Vorstellung beginnen 3 Mitarbeiter/innen mit den Proben für die Vorstellung. Zu Beginn der Proben werden alle interessierten Kinder zu einer "Artistenbesprechung" zusammengerufen. In dieser werden die verschiedenen möglichen Zirkusnummern vorgestellt. Die Kinder entscheiden, wo sie mitmachen wollen und werden auf einer großen Tafel mit ihrem Namen eingetragen. Daraufhin starten die Proben.

Bei einer Stunde Probenzeit wird der Ablauf überwiegend von den Zirkusmitarbeitern vorgegeben, haben die Kinder aber Ideen dazu, wird bestmöglichst versucht, diese einzubauen. In eineinhalb oder zwei Stunden Probenzeit kann man mit den Kindern experimentieren, viele ihrer Ideen mit einbauen oder selbst entwickelte Nummern der Kinder aufgreifen.

Eine Stunde vor der Vorstellung beginnt der Mitarbeiter, der die Rolle des "Direktors" übernimmt, sich mit dem "Zirkus Shadow" und dem "Zirkus Megabyte" auszutauschen, die entstandenen Nummern zu sammeln, sich deren Reihenfolge unter Berücksichtigung der Umbauten zu überlegen und spezielle Musikwünsche zu notieren. Er überprüft, ob die Musikanlage funktionsbereit ist, die Manege sauber und ob die Bänke der Zuschauer/innen noch da stehen, wo sie sein sollten.

Eine Viertelstunde vor Beginn kommen alle Artisten im Backstage zu einer erneuten "Artistenbesprechung" zusammen. Der Direktor hat den Ablauf auf eine große Tafel geschrieben und erklärt die Reihenfolge allen Kindern, damit sie sich orientieren können. Nach einem gemeinsamen Zirkus-Schlachtruf setzen sich die Kinder in die Artistenloge, von der aus sie die Vorstellung verfolgen können.

In der Vorstellung ist der Direktor verantwortlich für die Ansagen und für diejenigen Kinder, die hinter dem Vorhang auf ihren Auftritt warten. Die anderen Mitarbeiter holen die Artisten für die nächste Nummer aus der Artistenloge, sitzen an der Musikanlage oder übernehmen die Umbauten als "Umbauclowns". Da jeder Mitarbeiter eine Nummer mit Kindern probt, die er auch in der Vorstellung begleitet ist es wichtig, diese Rollen flexibel tauschen zu können.

Alle Mitarbeiter sind während der ganzen Zeit kostümiert und spielen ihre Rollen in der Manege. So wird jede Vorstellung zu einem gemeinsamen Projekt und Spaß von Mitarbeitern und Kindern. Die Spielfreude der Kinder steckt die Mitarbeiter an und umgekehrt.

Der "Stand-up-Zirkus" ist in so kurzer Zeit möglich, weil es im Pumpernudl ein Repertoire aus 13 Nummern gibt für welche Kostüme, Requisiten, Musik und Standard- Show- Bestandteile

vorbereitet sind. Das gewährleistet eine funktionierende Vorstellung.

Im Unterschied zum einwöchigen Workshop-Programm oder einem kontinuierlichen Zirkustraining arbeiten sich die Kinder an einem Nachmittag nicht so intensiv in eine bestimmte artistische Zirkuskunst ein. Aber es ist ein Hineinschnuppern in die Welt des Zirkus und bietet erste Erfolgserlebnisse. Davon abgesehen kommen viele Kinder täglich wieder und entwickeln sich so weiter – jeden Tag wieder freiwillig und selbst motiviert.

Zudem hat diese Praxis sogar einige Vorteile gegenüber der Workshopwoche oder längeren Probenphasen. Für die theatralen Zirkuskünste wie etwa Clowns hat sich gezeigt, dass die Kinder, die jeden Tag auf der Bühne stehen, im Laufe einer Woche eine enorme Bühnenpräsenz und selbstbewusste Spielfreude entwickeln! Auch auf der Bühne und vor Publikum stehen will geübt sein! Der zweite Vorteil ist, dass an die einzelnen Vorstellungen nicht so hohe Erwartungen geknüpft sind. Das lässt mehr Spielraum für Experimente mit selbst erdachten Nummern, die den Kindern einen enormen Spaß, Selbstbestätigung und Erfahrungen im Umgang mit Publikum bescherten und die auch mal scheitern dürfen.

Zwei Beispiele von „Pumpernudl-Standard-Nummern“

Titel: Die Silberne Zauberkiste

Material: Eine 1x1m große Kiste mit Klappe oben und sechs leicht angespitzten Holzstäben. Die Löcher für die Holzstäbe sind an allen Seiten der Kiste gebohrt, auch oben, und zwar so, dass in jeder Ecke ein Kind gefahrlos sitzen kann wenn es den Kopf zurückgelehnt und die Beine angezogen hat. Zusätzlich braucht man vier Schminkschwämmchen, rote Schminkefarbe, Kostüme für zwei Zauberer, drei Artisten und einen Leopard.

Musik: Soundtrack des Films „Four Rooms“

„Sehr verehrte Damen und Herren! In der folgenden Nummer geschehen gefährliche Dinge! Bitte bleiben sie ruhig und konzentriert, um die Artisten nicht zu gefährden!“

Geheimnisvolle Musik ertönt. zwei Zauberer und drei Artisten mit ernsten Gesichtern kommen in die Manege, treten vor das Publikum und verbeugen sich gemeinsam. Zwei Mitarbeiter tragen die große silberne Zauberkiste in die Manege und stellen sie in die Mitte. Sie reichen einem Zauberer sechs „spitze“ Holzstäbe. Der zweite Zauberer tritt zu der Kiste, öffnet den Deckel (nach wie vor geheimnisvolle Musik!) und lädt die Artisten ein hinein zu klettern. Einer nach dem anderen verschwindet in der Kiste. Der Zauberer macht einige beschwörende Gesten, dann reicht ihm der zweite Zauberer den ersten Stab. Langsam und mit pantomimischer Anstrengung schiebt er den Stab durch die Löcher der Kiste. Mitten durch die Kinder hindurch! So verfährt er mit allen Stäben. Die Kinder müssen vollständig durchbohrt sein! Die Zauberer decken ein Zaubertuch über die Kiste und gehen mit beschwörenden Gesten einmal um die Kiste herum. Dann entfernen sie das Zaubertuch und ziehen den ersten Stab heraus – der Zauberer wischt den Stab an einem weißen Tuch ab. Es ist Blut daran zu sehen! Und das bei allen Stäben! Sie zaubern noch einmal, dann

öffnen sie die Kiste. Die Musik wird leiser. Heraus springt ein laut quietschender kleiner Leopard, der versucht die Zauberer zu beißen, das Publikum anfaucht und dann nach hinten verschwindet. Ups – der Zauber ist wohl schiefgegangen! Die Zauberer schließen die Kiste und zaubern erneut (zu geheimnisvoller Musik!). Sie öffnen den Deckel zum zweiten Mal und – es erscheinen die drei Artisten, unversehrt! Zu “I will survive” klettern sie aus der Kiste, stellen sich zu einer Reihe auf, der Leopard kommt nochmal dazu, alle verbeugen sich und gehen ab.

Nun, man kann es sich wohl denken: Der Leopard saß bereits in der Kiste, denn es haben vier Kinder darin Platz. Ebenso lagen in der Kiste vier rot eingefärbte Schminkschwämmchen in einer Tüte, mit welchen die Kinder in der Kiste die Stäbe bemalen, sobald sie durchgesteckt werden.

Titel: Die Leiterakrobaten

Material: zwei stabile farbige Holzleitern mit 2m Länge, als Kostüme einfarbige Leggings und geringelte T-Shirts oder Feuerwehrkostüme.

Musik: Flotte, fröhliche Musik jeder Art

Jeweils vier Kinder tragen gemeinsam eine Leiter auf ihren Schultern herein. Die beiden Leiterteams traben locker durch die Manege, rundherum oder auf einem beliebigen Weg und stoppen nebeneinander. Es beginnt ein synchroner Tanz beider Leiterteams – sie drehen sich um sich selbst, hopsen hoch, halten die Leiter über den Kopf und nehmen sie auf die andere Schulter. Auf das Kommando eines Artisten werden nun beide Leitern in der Mitte der Manege zu einer Pyramide zusammengestellt. Ein Mitarbeiter hält die Leitern von hinten fest, so dass ein Artist hinauf klettern und sich ganz oben auf die Leitern setzen kann. Mit seinen Beinen hält dieser Artist die beiden Leitern zusammen. Ist alles sicher, klettern links und rechts jeweils 2-3 Artisten auf die Leitern, halten sich fest, lassen sich zur Seite weghängen, strecken freie Arme und Beine zur Seite und bilden so gemeinsam die erste Figur. Alle steigen vorsichtig ab und es folgt die nächste Figur. Ein neuer Artist setzt sich auf die Spitze, drei weitere Artisten stecken sich waagerecht, wie Querstriche bei einem „A“, durch die Leitern hindurch. Ein Artist liegt auf den beiden untersten Sprossen der beiden Leitern, der nächste auf den beiden zweiten Sprossen und der dritte entsprechend weiter oben.

Weitere mögliche Figuren sind: Werden die Leitern senkrecht nebeneinander gestellt, können bis zu zwei Artisten frei, ohne gehalten zu werden, nacheinander innen hoch klettern. Durch die Sprossen einer Leiter können sich kleine Artisten von unten nach oben hindurchschlängeln und sehr mutige Artisten mit einer guten Körperspannung klettern auf die zweithöchste Sprosse einer Leiter und steigen von dort auf die Schultern der Betreuer. Artisten, die gerade nicht involviert sind, knien links und rechts davon und präsentieren das stattfindende Kunststück.

Pumpernudi-Shadow-Megabyte-Kombi-Nummer

Die Zirkusgala der zweiten Workshop-Woche findet zusammen mit den Kinder des offenen Mitspielbereichs statt. Es werden Nummern des Zirkus Megabyte, Zirkus Shadow und Zirkus

Pumpernudl in die Rahmengeschichte eingearbeitet. Die Grundidee für die Kombi-Nummer war einen vorgegebenen Ablauf für eine Nummer aller drei Zirkusbausteine zu entwickeln, die gut in die Workshop-Gala einzubauen ist. Sie sollte für die Kinder leicht zu lernen sein, da man im offenen Programm nie fest damit rechnen kann am Vorstellungstag tatsächlich schon erfahrene Kinder mit dabei zu haben. Der „Zirkus Shadow“ kann Schatten-Traumwelten jeglicher Art kreieren, der „Zirkus Megabyte“ kleine animierte Trickfilme und der beim „Zirkus Pumpernudl“ treten reale Zirkuskinder in die Manege. Die Super-Spezial-Kombi-Nummer ist folgendermaßen aufgebaut:

Ein (realer) Zauberer tritt auf die Bühne vor die große Leinwand, verbeugt sich und führt einen ganz einfachen Trick vor. Als der Applaus ertönt, geht das Scheinwerferlicht aus, ein Trickfilm der „Zirkus Megabyte“ an und ein animierter Zauberer erscheint auf der Leinwand, gesprochen über Mikro von dem Kind, das ihn gezeichnet hat. Er schimpft „Was tust Du hier, das ist mein Reich! Du hast hier nichts verloren! Zur Strafe verbanne ich Dich in die Unterwelt!“ Der „echte“ Zauberer fällt um und liegt seitlich vor der Leinwand. Das Scheinwerferlicht erlöscht ganz, der „Zirkus Shadow“ startet seine Projektoren. Ein „Schattenkind“ erhebt sich aus der Silhouette des umgefallenen Zauberers, betrachtet seinen Körper und wendet sich dem Schattenreich zu. Es erscheinen riesengroße Figuren, die ihn bedrängen, zauberhafte Gestalten, die ihn retten und endlich eine Fee, die Ihm ein Tuch als Talisman übergibt. Auf der Leinwand erscheint gleichzeitig das Wort „Zauberwettstreit“. Die Projektoren hinter der Leinwand verlöschen, das Schattenreich verschwindet. Ein Spot beleuchtet den liegenden Zauberer, der langsam erwacht, aufsteht und ein echtes Tuch aus seiner Tasche zieht. Er betrachtet das Wort „Zauberwettstreit“ und verlangt dann lauthals nach dem Trickfilmzauberer, um ihn zu einem Wettstreit herauszufordern. Der Trickfilmzauberer erscheint auf der Leinwand, lacht und nimmt die Herausforderung an. Daraufhin ruft der reale Zauberer seine Artisten auf die Bühne und sie führen den oben beschriebenen Trick mit der silbernen Zauberkiste vor. Allerdings so, dass er auf Anhieb klappt. Der Trickfilmzauberer erscheint wieder, versucht einen Zaubertrick, versagt kläglich und explodiert. Die realen Zauberkinder jubeln. Alle beteiligten Kinder kommen auf die Bühne (Schattenspieler, Trickfilmzeichner, Zaubererkinder) und verbeugen sich gemeinsam.

Kombination Workshop-Programm und Offenes Mitmach-Programm

Diese Kombination hat viele Vorteile:

- Die notwendigen Organisations-Aufgaben verteilen sich auf mehrere Schultern.
- Das Galazelt kann gemeinsam genutzt werden: Vormittags zur Generalprobe und zur Galavorstellung vom Workshopbereich, nachmittags und an dem workshopfreien Sonntag vom offenen Bereich.
- Der offene Bereich kann am Sonntag die Licht- und Tonanlage des Workshopprogramms für seine Vorstellung nutzen.
- Der offene Bereich hat höhere Besucherzahlen und einen klaren Stadtteilbezug, was für

das Sponsoring wichtig ist.

- Die Galavorstellung des Workshopbereiches zieht viele Familien, die wegen ihrer angemeldeten Kinder kommen vorher, in der Pause, nachher und an anderen Tagen ins offene Programm. Im offenen Programm wird wiederum in den täglichen Zirkusvorstellungen die Workshopgala beworben.
- Die Vorstellungspausen werden durch das offene Programm wesentlich attraktiver für die Besucher.
- Kinder, die im Stadtteil wohnen und zu spät von dem betreuten Workshopprogramm erfahren haben, um sich anmelden zu können spielen einfach im offenen Programm mit.
- Workshopkinder, die mal was anderes ausprobieren wollen, gehen mittags oder nach den Workshops noch ins offene Programm.
- Eltern, Kleinkinder und die Geschwister der Workshopkinder sind im offenen Programm willkommen.
- Wen im offenen Programm das Zirkusfieber gepackt hat, kann im nächsten Jahr in den Workshops richtig loslegen.