Zeitschrift: Schweizer Schule

Herausgeber: Christlicher Lehrer- und Erzieherverein der Schweiz

Band: 64 (1977)

Heft: 17: Das darstellende Spiel in der Schule I : Schultheater

Artikel: Das Schulspiel : eine ungezwungene Arbeit im Dienste der Kommunikation und Selbstbestätigung

Autor: Jans, Urs

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-532736

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

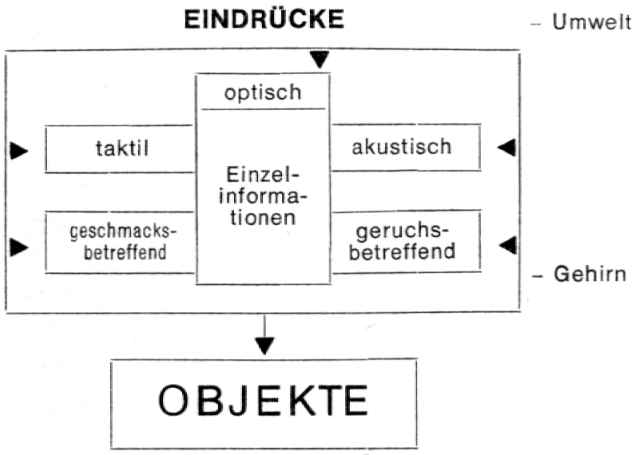
Download PDF: 11.12.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Das Schulspiel – eine ungezwungene Arbeit im Dienste der Kommunikation und Selbstbestätigung

Urs Jans

Spiel – darstellen, spielen, vorspielen, nachspielen, zuspielen, umspielen, ausspielen.
Spielen ist ein schöpferischer Prozess, eine ungezwungene Arbeit ohne Zielhang. Das heisst: *Jeder Schüler kommt zum Ziel.*
Ich finde an den Spielmöglichkeiten im Unterricht gerade darin das Faszinierende, dass sich im Spielprozess nicht Schemapräparate, sondern kreativste *Spontanspiele* (aus dem Moment heraus) entwickeln können. Damit bekommt das einzelne Kind (vielleicht zum ersten Male in seiner Schulzeit) *die Selbst- oder Eigenbestätigung,* das Aha-Erlebnis; dass sich das Kind durch seine ungezwungene persönliche Mitwirkung beim Spiel bestätigt fühlen kann: «Ich bin im Schulspiel wie ein Kettenglied, das zum Ganzen tragend und aufbauend wirken kann.»
Es ist doch gerade im Zeitpunkt eines neuen Schuljahres wichtig, dass sich ein Kind vor dem andern *vorstellen* kann: vorstellen, was es allerhand erlebt hat usw. Jedes möchte sein Erlebnis erzählen können. Jetzt beginnt das eigentliche *Spiel.*
Was heisst das aber, von einem Erlebnis die richtige Vorstellung machen können?
Ausgangspunkt eines jeden Spiels oder einer Darstellung ist ein Gegenstand, ein Objekt, das *Darstellungsobjekt,* von dem der Spieler genügende Informationen besitzen muss.
Erst wenn ich mit meinen Sinnen richtig Kontakt gefühlt habe, kann ich über das Objekt eine genaue *«Vorstellung»* machen.



SPIEL: Reaktionen aus Aktionen
Über eine bestimmten **Aktion** eines Gegenstandes hat der Erzählende verschiedenste **Reaktionen** zu spüren bekommen. Diese können sich positiv oder negativ auswirken.
Aus Aktionen und Reaktionen zusammen entsteht eine Handlung, eine Aussage, eine Darstellung, ein **Spielimpuls.**

Beispiel:
Objekt «Krug»
Frage: Was fällt Dir zum Wort «Krug» ein? *(Assoziationen)*
Krug –
Scherbenhaufen ▷ eher neg. Erfahrungen
Krug –
voll feinem Most ▷ eher pos. Erfahrungen

Um die Sinnesorgane für die Objekterfassung noch besser zu aktivieren, sind einige passende Übungen sehr wertvoll.
Diese eignen sich auch bestens, um Stunden aufzulockern, Kurzpausen einzuschalten, als Lektionseinstieg . . .

Sehsinn:
Im Nachhinein beschreiben wir verschiedene Bilder, Personen, Objekte usw. nach optisch-differenzierten «Gesichtspunkten».

Gehörsinn:
Mit verbundenen Augen nehmen wir natürliche oder auch künstliche Geräusche (Tonband, Geräuschplatte . . .) wahr und versuchen, sie verbal zu beschreiben. Oft ist auch das Imitieren sehr wertvoll.

Geruchsinn:
Wir basteln eine «Geruchsküche»: In Behälter werden verschiedene Gewürze (Pfeffer, Paprika, Rosmarin, Knoblauch, Lavendel) abgefüllt und zu riechen und beschreiben versucht (mit verbundenen Augen).

Geschmacksinn:
Gleich gross geschnittene Stücke von verschiedenen Brot-, Apfel- oder Fleischsorten werden dem Partner («blind») auf die Zunge

gelegt: er schildert differenziert die Eigenschaften der Geschmackseindrücke und errät dabei die «gefütterten» Objekte.

Tastsinn:
Mit verbundenen Augen werden ähnliche Gegenstände wie Kugelformen, Papiersorten, Gesteinsarten, Stoffstrukturen usw. ertastet und zu beschreiben versucht.

Schulspiel ist Kommunikation

Im Schulspiel ist Kommunikation von enormer Wichtigkeit. Miteinander, untereinander, nacheinander nachgeben können und einander verstehen, sei es verbal oder nonverbal.

Dazu sind einige geplante Partner- oder Gruppenübungen zu empfehlen. Es sollten, wenn immer möglich, grossflächige Räumlichkeiten zur Verfügung stehen. Auch Rasen-, Pausen- oder Turnplatz können hier gute Dienste leisten.

– In Gruppen zu einer Musik gehen. Immer einer setzt sich hin, und wenn alle sitzen, erheben sie sich wieder und gehen weiter.

– Die Hälfte der Gruppe bewegt sich frei im Raum. Wenn die eine Hälfte still steht, bewegt sich die andere. (Dieses Anhalten der Bewegung sollte möglichst ohne Zeichen vor sich gehen. Wenn Schwierigkeiten entstehen, kann auch ein Anführer bestimmt werden.)

– Gruppen zu 7–8 Teilnehmern bilden sich. Sie stellen sich in einer Reihe auf. Der erste beginnt möglichst grosszügig in die Luft zu zeichnen. Wenn sein «Bild» fertig ist, fährt der nächste fort, ohne dass eine Pause entsteht.
Der Kreis eignet sich auch sehr gut für diese Darstellungsform, indem der eine sein Bild dem andern übergibt.

– Die Hälfte stellt sich in einer Reihe auf, die andern sind Zuschauer. Auf ein Zeichen schliessen die Zuschauer die Augen und die Spieler stellen sich auf irgend eine Art hin. Auf ein neues Zeichen schauen die Zuschauer auf. Wenn sich ein Spieler bewegt, muss er ausscheiden. Das Spiel soll sich in recht schnellem Ablauf wiederholen (Wachsfigurenkabinett!).

– Partnerübung: Einer sagt oder ruft dem andern, was er zu tun hat. Jeder versucht, dem andern mit Gesten klar zu machen, was er von dem andern will.
Ein einzelner dirigiert eine ganze Gruppe. Er dirigiert zwei oder drei Gruppen, gleichzeitig (nonverbal).

– Die Kinder schliessen die Augen, und der erste macht eine deutlich fühlbare Bewegung (z. B. Hand dem zweiten Spieler auf die Schulter legen), die andern kopieren das (Kreislaufstellung vorteilhaft).

– Ein Schüler sitzt in der Mitte des Kreises. Die andern rufen ihm Wörter zu, von denen er eines auswählt. Er muss nun versuchen, möglichst viele Assoziationen zu diesem Wort zu finden, es dürfen keine Pausen entstehen. (Beispiel: Krug: Scherben, zerbrechlich, Kunststoff, Rest. zum Krug, Vase, Im Krug zum grünen Kranze, Milchkrug, Ornamente, Eisenhandlung, abwaschen, Most . . .)

– Eine Geschichte geht im Kreis herum (eignet sich auch sehr gut zur Auflockerung in Zwischenlektionen, reihenweise, wettbewerbsmässig). Der erste sagt ein Wort, der nächste ein weiteres und so muss ein Satz und eine mehr oder weniger sinnvolle Geschichte entstehen.
Vorübung dazu: Der erste sagt ein Wort (Nomen), der nächste macht ein zusammenhängendes Nomen daraus. Der dritte hängt an das zweite Wort eine Beifügung (Beispiel: Tisch*bein,* Bein*bruch,* Bruch*strich,* Strich*zeichnung,* Zeichnungs*stunde,* Stunden*schlag,* Schlag*stock,* Stock*hiebe* usw.).

– Etwa 8–9 Schüler stehen nahe aneinander. Einer steht in der Mitte und lässt sich steif wie eine Stange auf eine Seite fallen. Er wird von den andern aufgehalten und in die Mitte zurückgebracht.

– Immer zwei und zwei führen spiegelbildliche Bewegungen aus (die Bewegungen langsam ausführen!).

– In kleinen Gruppen werden symmetrische Formen dargestellt. Auf ein Zeichen werden die Figuren gewechselt.

– Ein Schüler lässt sich von einem andern Schüler im Raum herumführen. Einige Gegenstände im Raum soll der «Blinde» ertasten können. Nach einer gewissen Zeit ist die kleine Gruppe wieder in der Ausgangsposition. Die Augenbinde wird entfernt. Der angeblich «Blinde» hat nun seinem Führer die Reise genauestens mit den Anlaufstationen zu erklären.

Schulspielmöglichkeiten im Unterricht

Die Voraussetzung eines sinnvollen darstellenden Spiels in der Schule ist der *spielfähige, spielwillige und spielbereite Lehrer.*
Nur in solchen Schulen und Klassen kann das Spielen seine helfende, heilende, vor allem aber notwendige Rolle spielen, in denen der Lehrer selbst ein *Spielender* ist. Wäre er letzteres nicht, so wäre er eben nur einer, der seine Kinder wie Marionetten behandelt. Aber selbst der Marionettenspieler muss ein Spieler sein und mit seiner eigenen Spielgebärde die Puppen beseelen und beleben.
Ich glaube, man darf sagen: Der spielende, mitspielende Lehrer entäussert sich damit freilich nur scheinbar seiner Autorität! Im Grunde wächst sein Ansehen bei seinen Kindern weit über die Spielzeit hinaus. Kinder wollen in ihrem Spiel genau so ernst genommen werden, wie sie ihr Spiel und sich selbst ernst nehmen.
Ehe ein Kind mit andern spielt, muss es zu einem kleinen sozialen Wesen geworden sein. So sind die *Kreisspiele* im Kindergarten sehr wertvoll, welche diese «Sozialisierung» des Kindes zustande bringen. Nicht nur im Kindergarten. Zur gleichen Gruppe gehören die *Krippen- und Weihnachtsspiele,* mit denen möglichst viele Kinder bekannt gemacht werden sollten. *Märchenspiele* gehören zu den dankbaren Schulspielen. Die Schattenspiele sind zu empfehlen!
Der Lehrer sollte nur solche Vorlagen und Texte spielen lassen, zu denen er selbst eine *echte Beziehung* hat.
Die folgende Tabelle soll zeigen, dass sich das Schulspiel nicht als isoliertes Fach auf weiter einsamer Flur behauptet. Das darstellende Spiel findet in allen Schulfächern Platz.
Es bedarf einer recht gründlichen Präparation des Lehrers, damit er den Stoff und Inhalt seiner Spielvorlage zur richtigen Zeit in die Unterrichtsfächer integrieren kann.
Viele Anregungen entstehen jeweils während der Bearbeitung des Textes durch die Kinder (flexibel sein!).

Einige Möglichkeiten im Unterricht

FACH	*UNTERSTUFE*	*MITTELSTUFE*	*OBERSTUFE*
Sprache	Wahrnehmungen formulieren (über alle 5 Sinne!), Atemübungen	Wort- und Satzspiele/ Einfache Gedichte und Geschichten dramatisieren, Fussballspiel «trokken» reportieren (gilt als Aufsatz)	Text*an*spiele Textvergleiche Bildbeschreibung (Nachvollzug, Nacherzählung)
Rechnen	Marktszenen Handelsszenen im Einkaufsladen	Kuh-, Land- und Häuserhandel (früher und heute) Aufgaben im Rechnungsbuch transferieren, spielen	Qualitäts- und Quantitätsbegriffe Währungskrach, Bankskandal Rechnungsmaschinen
Geografie	Wege (Schulreise) beschreiben, Sonntagsfahrten schildern, über/ durch eine Landschaft (Schulwandbild) fahren und schildern	Postszenen (Briefzustellung) Pantomimenspiele (nach geograf. Örtlichkeiten suchen!) Expeditionen erfinden	Szenen im Reisebüro, im Flugzeug (Fremdsprachen) Zoll-Szenen Expeditionsberichte imitieren
Geschichte Heimatkunde	Sagenspiele Grenzgänge aus dem Sachunterricht Szenen spielen lassen!	Gerichtsszenen Entdeckungsreisen alte Traditionen nachspielen versuchen 1.-August-Redner . . .	Historische Szenen / Konferenzgespräche Geschichtspersönlichkeiten imitieren / Geschichtsbilder und Eindrücke «sprechen» lassen

Bibelkunde	Herbergsuche Schöpfungstage Arche Noah Der reiche Fischfang «Jonas» (Krippenspiele)	Krippenspiele Kontrastszenen (David–Goliath / Prasser–Lazarus) Abstrakte Begriffe wie Trost, Glück, Not, Mitleid . . . darstellen	Gleichnisse Geschichten transferieren mod. Krippenspiele
Lebenskunde	Sensibilisierungsübungen	Konfilktspiele Tafelmajor bei einem Klassenlager, Klassenfest	Berufsbilder Generationenkonflikt «Wie stellt man sich gut vor?»
Naturkunde	«Wachsen - blühen - welken» (b. Pflanzen, Tieren und Menschen)	«Altersstufen» «Die 4 Jahreszeiten» Wetterspiele (Sonne, Regen, Wind, Nebel, Schnee, Kälte)	Umwelt als Lernraum merkwürdige Naturerscheinungen
Zeichnen	Papiermasken Köpfe bemalen verkleiden kontrastieren	Schattenspiele Kostümcollagen Kontraste schaffen	Farb-Kombinationsspiele Dias herstellen Figuren (Kasperli-Marionetten konstr.) Figuren sprechen, spielen und leben lassen
Musik	Geräusche imitieren Reigen-, Kreisspiele	Singspiele / Orffbegleitung	Schultänze, Hörspielkonzepte, Toncollagen, Orchester imitieren
Turnen	Laufübungen differenzieren, Kreisspiele	Laufübungen mit Interaktionen	Materialspiele

Spielformen Gewicht auf Vormachen – Nachahmen
Unterstufe: (bei Erlernen der Buchstaben und Zahlen geeignet)
Spiel-Improvisationen (in allen Fächern) – Spontanspiele (aus dem Moment heraus)
Mittelstufe: Gewicht auf Spielen «aus der Vorstellung» «nach Beobachtung»
Dramatisierungsversuche (Sprachtexte, Lesetexte, Verständigungsproben . . .)
Oberstufe: Gewicht auf *Textspiele* (nach stufengemässen Vorlagen selbsterarbeitete Texte)
viele Transferversuche verwirklichen!

Publikum

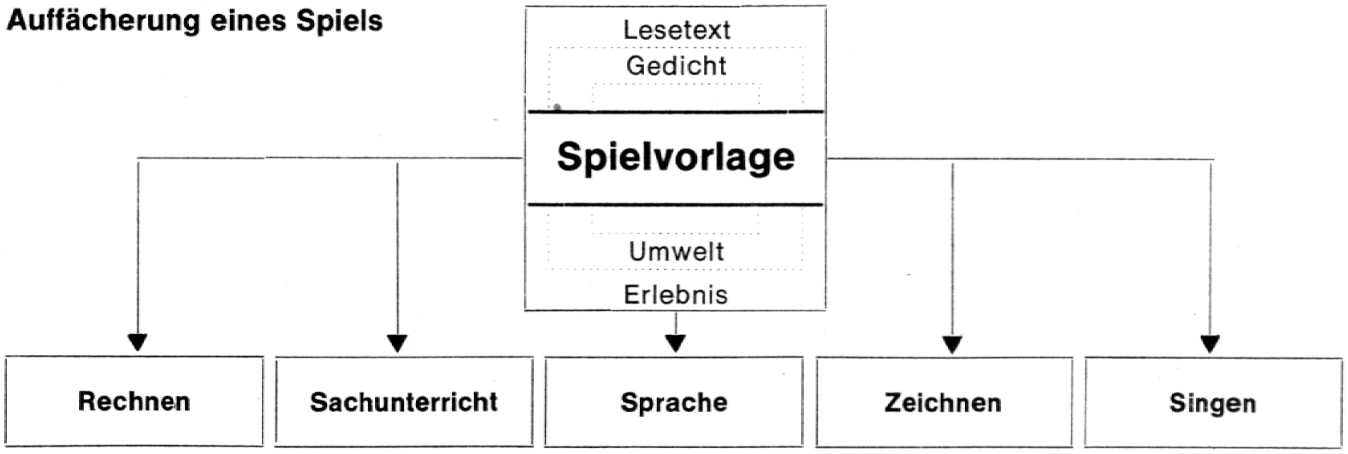
Das darstellende Spiel hat erst einmal seinen Wert in der Klasse selbst. Die Scheu und Befangenheit werden überwunden, dem sogenannt «weniger guten» Schüler wird die Chance zu einer Rolle gegeben, die es spielend meistert.

Ist dann später einmal die Klasse ganz vom Was und Wie des Spieles erfüllt, kann das Erlebnis weitergegeben werden. Vielleicht der Parallelklasse, der ganzen Schule, den Eltern.

Es werden Einladungsschreiben (Briefe) aufgesetzt, welche im Rahmen des Sprachunterrichts bearbeitet werden können. Im Zeichenunterricht werden Plakate entworfen (für den Anschlagkasten im Dorf).

5./6. Kl. Aesch
«St. Petrus vergnügt sich bei seinen Freunden unten auf der Erde». Bild: Petrus erbettelt 3 Tage Urlaub von seinem Herrn.

Auffächerung eines Spiels



Geometrie:
- Massberechnungen
  - bei den Requisiten
  - bei der Kulisse

Geschichte:
- evtl. historische Szenen
- historische Kulissen
- historische Requisiten

Geografie:
- Örtlichkeiten transferieren
- Kulissen

Naturkunde
- naturkundliche Aspekte aus dem Text «röntgen»
- Naturerscheinungen darstellen, symbolisieren
- Kulissen

- Techniken des Auswendiglernens
- Reime (Aufbau)
- Texte und Wörter ersetzen, auswechseln
- Texte transferieren
- selbst dichten
- Briefe für Einladungsschreiben
- Briefformalitäten

- Fotografieren
- Kulissen entwerfen
- Gesichter bemalen
- Dias anfertigen

Basteln:
- Kulissengestell
- Requisiten
- Papiermasken

Handarbeit:
- evtl. Kleider anfertigen

- Texte vertonen
- Toncollagen
- Instrumentieren
- Rhythmische Abläufe
- Singspiele
- Tänze
- Tonbandaufnahmen
- Einbezug der Musikschüler

Beispiel oder Möglichkeit eines Schulspiel-Arbeitsblattes

Auszug aus dem Spiel von Hans Sachs (bearbeitet von Jos. Elias): «St. Petrus vergnügt sich bei seinen Freunden unten auf der Erde.»

Die linke Seite zeigt die Spieltext-Vorlage ohne jegliche Regieanleitung. Die rechte Seite – Arbeitsseite genannt – entstand durch die Schüler-Lehrerarbeit während des Erarbeitens und Erlesens des Textes.

Textvorlage	Arbeits- und Spielhinweise
	▶ *Engelmusik durch Musikschüler (Orff'sche Instr.) Petrus tritt aus dem Dunkel gegen die Himmelskulisse / ▶ Licht wird stärker!*
P. – Ich, Petrus, wach beim Himmelstor Mit Sternenglanz und Engelchor hock ich im Paradiesesgarten das Gott in Gnaden mir gegeben!	▷ *auf die Umgebung zeigen (Paradies)*
Doch kann ich nicht recht glücklich sein.	▷ *trübe Miene machen, unzufrieden! Engelmusik etwas intensiver (stärker!)*
Dort kommt der Herrgott grad herin! Soll ich ihm sagen, was mich plagt? Was mir im Himmel nicht behagt?	▷ *Petrus muss auf den hereintretenden Herrgott zeigen! Dieser muss ganz feierlich hereintreten!*
	Herrgott steigt durch die Himmelsleiter zu Petrus
H. – Mein Petrus! Schön hast du es hier im Paradiese, wie ich Dir verheissen	▷ *Herrgott legt väterlich die Hand auf Petrus Schulter*

hab bei deinem Sterben!
Sag', hast du Ursach zu Beschwerden?
Gefällt's Dir in der Ewigkeit?

P. – Nicht ganz, mein Herr, es tut mir leid!
Ich musste damals plötzlich sterben!
Kein bisschen Freud' ward mir gegeben ▷ *grosse Verneinung posieren (Kopf schütteln!)*
dort drunten auf der schönen Welt
wo's doch den meisten gut gefällt! . . .
Drum bitt' ich, lieber Herrgott mein: ▷ *auf die Erde (Zuschauerraum) zeigen*
Könnt' es noch einmal möglich sein,
paar Tage auf die Erd' zu reisen? ▷ *richtig betteln! wie zu Hause (vielleicht Hände zusammenhalten)*
Kannst Du mir diese Gunst erweisen?
Jetzt gleich, weil's drunten *(Pause)* Festtag ▷ *etwas fröhlicher sich zeigen*
ist!!?? ▶ *Festmusik (Musikschüler spielen heitere Musik)*

Fortsetzung (inhaltlich):
Petrus begibt sich nun auf die Erde. Er trifft sich mit vielen Berufsleuten in der Hochkonjunktur. Es gefällt ihm dabei so gut, dass er das Versprechen (3 Tage Urlaub) nicht einhält. Zur Strafe lässt der Herrgott die Rezession auf die Erde einziehen.

Die Bauern erwarten Petrus (zum Stück «St. Petrus vergnügt sich bei seinen Freunden unten auf der Erde»)

Proben

Eine Probe für ein darstellendes Spiel in der Schule sollte immer gut organisiert sein.

Ein Plan – auf Folie oder Grosspapier aufgezeichnet – zeigt einen Probeablauf über mehrere Phasen:

WER ?	*WO ?*	*WAS ?*
Musikgruppe	Singsaal	Engelmusik einproben Schlussreigen neu
Roland, Bruno, Markus, Kurt, Toni	Pausenhalle	Kulissen malen, Requisiten herstellen
Thomas, Peter	Lehrerzimmer	Stellprobe 1. Teil, «Petrus und Herrgott»
Gruppe Manager	Schulzimmer	Text 2 Sprechproben / Reime vervollständigen
Rest Knaben 6. Klasse	Gruppenraum	Toncollagen auf Tonband (Paradiesmusik)
Rest Mädchen Knaben 5. Klasse	Schulzimmer	Dia für Szene «Rezession» evtl. Einladungsschreiben entwerfen

Ein Spiel soll *alle* Schüler aktivieren. Auch Beleuchter, «Musiktechniker» und Schüler an anderen Apparaturen erstellen selbständig ein Regiebuch für ihre Tätigkeit.
Diese sollen immer die Möglichkeit haben, während der Stellproben ihre Apparaturen – sofern nötig – einsetzen zu können.
Jeder Text bietet mehr oder weniger die Gelegenheit, transferiert und erweitert zu werden, das heisst dass Örtlichkeiten, Traditionen usw. berücksichtigt werden können. Das gibt zusätzlich Möglichkeiten, in Gruppen Szenen und Texte so zu verändern, dass der Zuschauer vielleicht kaum Unterschiede zwischen Originaltext und Schülerbeiträgen herausfindet. Dann aber – Bravo!!
Hilfe, Apparaturen!! Kein SOS, mit einfachen Mitteln können ganz phantastische Effekte für Schulspielaufführungen zustande gebracht werden!

Lichtquellen Scheinwerfer	● Spotlampen ● starke Glühbirnen ● Dia-Projektor ● Hellraumprojektor ● Taschenlampen	Farbeffekte können erzielt werden, indem farbige Transparentblätter (Folien) vor die Lichtquelle gehalten werden. (Gute Lichtquellen für Schattenspiele sind notwendig!)
Geräuschkulisse	● Tonband ● Schüler-Cassetten-Recorder ● Plattenspieler ● *Instrumentalisten*	Cassettenrecorder eignen sich besser für Schülerarbeiten als Ton*bänder*. Tonband kann auch als Verstärker für Mikrofon eingesetzt werden. Eigene Musikschüler einbeziehen, ist immer die sicherste Lösung.
Bühne	● 2–3 «Böcke» mit Lattenboden (Schreinerei!) ● Tische, Schulbänke zusammenstellen (Abwart orientieren!) ● im Freien: günstiges Gelände (Schulhausareal) auswählen	

5./6. Kl. Aesch
«St. Petrus vergnügt sich bei seinen Freunden unten auf der Erde» / Die Manager beim Bluff

Schlusswort

Im darstellenden Spiel in der Schule erfahren die Kinder, dass sie die Sprache haben, sich miteinander zu verständigen, die Gebärde, den andern damit zu umfangen, und den Raum, miteinander zu leben.

Was wollen wir agieren nun vor so viel klugen Leuten?

Franz Wey

Es gibt, nach neuesten Angaben der Interkantonalen Konferenz für Vereinheitlichung des Schultheaters, 1001 Möglichkeiten, Schüler Theater spielen zu lassen. Ich bin beauftragt, Ihnen eine davon anhand eines konkreten Beispiels kurz vorzustellen: eine breit angelegte Arbeit der zweiten Realklasse 1977 von Hitzkirch LU. Die Real Hitzkirch wird von Schülerinnen und Schülern aus 9 Gemeinden besucht.

Wir, Schüler und Lehrer, haben ein Schelmenstück gefunden: Johann Peter Hebel, «Die drei Diebe», es in Szene gesetzt, haben uns Traktor und Wagen beschafft und sind während der zweitletzten Schulwoche in der Art der Wanderschauspieler vergangener Zeiten zu den Schulen der umliegenden Dörfer gefahren, haben unsere Bühne aufgerichtet, gespielt, sind weitergezogen. Der Einsatz war total, das Erlebnis unbeschreib-