

MASKÉNADA



PEDAGOGESCHEN DOSSIER

De sëlwer-roude Rack

E Lauschter-Trëppeltour
zu Esch am Ellergronn

MASKÉNADA
Banannefabrik
12 rue du Puits
L-2355 Luxembourg

info@maskenada.lu
www.maskenada.lu

INHALTSVERZEICHNIS

Virwuert	03
Inhalt vun dësem Dossier	04
Informationen zum Lauschter-Trëppeltour:	
„De sëlwer-roude Rack“	05
• Konzept: E roude Fuedem duerch de roude Buedem	05
• MASKÉNADA asbl	06
• De Lauschter-Trëppeltour „de sëlwer-roude Rack“	07
• Geschicht vum sëlwer-roude Rack	13
• Team/ Produktioun	14
• Interview mam Annick Sinner a Peggy Wurth	15
Prakteschen Deel	17
• Aktivitéiten & Spiller	19
• Bastel-a Molureegungen	33
Quellen	34
Impressum a Kontakt	35
Anhang:	37
A) Geschicht: De sëlwer-roude Rack	38
B) Kopéierfirlag fir d’Aktivitéit Nr.1 - Personnagen aus der Geschicht	41
C) Kopéierfirlag fir d’Aktivitéit Nr.2 - D’Margréit an hiert Talent	46
D) Kopéierfirlag fir d’Aktivitéit Nr.10 - D’Zauberformelen	51
E) Kopéierfirlag fir d’Aktivitéit Nr.11 - Ausmol-Biller	53
F) Kopéierfirlag fir d’Aktivitéit Nr.13 - Bastel dän eegent Zauberbichelchen	57
G) Kopéierfirlag fir d’Aktivitéit Nr.13 - D’Dauf bitzen & Fliléck Muster molen	59

Léif Pedagoginnen a Pedagogen,

Am Numm vum Maskénada-Projet „E roude Fuedem duerch de roude Buedem“, deen Deel ass vum Kulturjoer Esch2022, heeschen ech lech häerzlech wëllkomm fir zesumme mat Ärem Grupp Kanner dem „roude Fuedem“ nozegoen.

Mir ginn elo zesummen op Entdeckungsrees duerch den Bësch am Ellergronn zu Esch/Uelzecht a loossen eis mat alle Sënner op de Parcours a Lauschter-Trëppelwee „De sëlwer-roude Rack“ an. Mir freeën eis, dass Dir an är Kanner mat dobäi sitt. Sécherlech sidd Dir scho gespaant, wat lech erwaarde wäert!

Dësen pedagogeschen Dossier ass konzipéiert ginn fir lech, léif Pedagoginnen a Pedagogen, eng Ënnerstëtzung ze ginn a fir selbststänneg eng theaterpedagogesch, spilleresch Vir- an Nobereedung zu dësem Lauschter-Trëppelwee mat äre Kanner ze maachen. Mat den Informatiounen an den Hannergrënn vum Projet, der Virstellung vun der kënschtlerescher Equipe, de prakteschen Übungen an Aktivitéite ronderëm d’Geschicht, kréien Är Kanner d’Méiglechkeet, sech op eng aner Aart a Weis mat der Handlung ausernanerzesetzen.

Mir begleeden lech mat dësem Dossier, fir dass Dir lech eegestänneg op de Parcours kënnt virbereeden. Wann Dir Froen oder Umierkungen hutt, kënnt Dir lech gäre bei mir oder der Equipe vu Maskénada mellen. Ganz zum Schluss vun dësem Dossier fannt Dir eis Kontakt-Informatiounen.

An elo geet et lass fir op d’Sich nom roude Fuedem duerch den Ellergronn ze goen.

Vill Spaass ☺

Am Numm vun der Maskénada-Equipe,

Anja Hoscheit,
Theaterpädagogin

INHALT VUN DËSER **M**APP



Informationen

An dësem Deel vun der Mapp gitt Dir méi iwwert de KënschtlerInnen Kollektiv MASKÉNADA gewuer. Dir fannt eraus, dass den Lauschter-Trëppeltour, deen Dir mat äre Kanner maache wäert, Deel vun hirem grouse Projet fir d'Europäesch Kulturhauptstad Esch2022 ass: "E roude Fuedem duerch de roude Buedem". Dir gitt hei gewuer, wien hannert dem kreativen Team vum Lauschter-Trëppeltour stécht a wat Dir wësse musst ier Dir mat der Klass an den Ellergronn den Lauschter-Trëppeltour ufänkt: Erklärungen zum Konzept, logistesch Informationen vum Trëppeltour, Handlung vun der Geschicht am Resumé, Interview mam Annick Sinner & Peggy Wurth - déi zwee kreativ Käpp hannert der Geschicht - & Virstellung vun den aneren KënschtlerInnen.

Dësen Deel ass inhaltlech wichteg fir de Lauschter-Trëppeltour an sengem Ganzen ze verstoen. Dëst ass net fir mat de Kanner ze behandelen - mee d'Wëssen dat Dir drauséie kënnt, hëlleft Iech fir de prakteschen Deel ze verstoen an d'Übungen unzeleeden.

Prakteschen Deel

Hei fannt Dir Ureegungen a Form vu praktesch-spillereschen Übungen, déi Dir ganz einfach mat äre SchülerInnen a Schüler kënnt uwenden. An enger iwwersiichtlecher Tabellsinn am Detail 10 theaterpädagogesch Spiller erkläert, déi Dir **virum** Lauschter-Trëppeltou **an/oder nom** Lauschter-Trëppeltour kënnt mat de Kanner maachen.

A ganz zum Schluss stinn nach e puer flott Bastel- a Molureegungen, déi Dir bei Loscht a Laun mat de Kanner kënnt zousätzlech maachen.

Anhang

Hei fannt Dir d'Geschicht vum Lauschter-Trëppeltour déi Dir Iech virum Tour kënnt duerchliesen an och **no** der Lauschter-Trëppelrees de Kanner kënnt virliesen. Opgepasst, d'Geschicht net virdrun de Kanner virliesen.

An hei fannt Dir och d'Virrage fir verschidde praktesch Aktivitéiten, déi Dir ganz einfach kënnt kopéieren.

Quellverzeichnis & Impressum

An dësem Deel fannt Dir d'Quellverzeichnis an d'Kontakter vu Maskénada an dem Team vum „E Roude Fuedem duerch de roude Buedem“.

INFORMATIONEN ZUM LAUSCHTER- TRÄPPELTOUR „DE SËLWER-ROUDE RACK“

Konzept: „E roude Fuedem duerch de roude Buedem“

Getrei dem Motto „Remix Culture“ léisst d'KënschtlerInne Kollektiv Maskénada fir d'EuropäeschKulturhaaptstad Esch2022, d'Fraebiller aus ale Geschichten a Legenden nei opliewen.

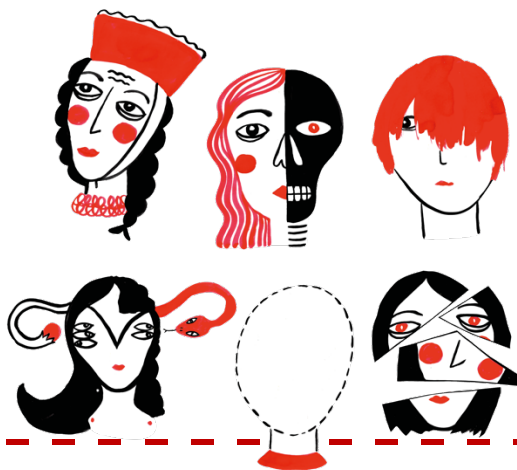


Ënnert anerem inspiréiert vum Mil Goerens sengem Repertoire "Eiser Soen", ginn a 6 ausgewielte Südgemengen (Esch, Beetebuerg, Diddeleng, Suessem, Monnerech an Déifferdeng) während 6 Méint fir 2022, 6 verschidde Projet'en am Fräie presentéiert. Dësen neien « Legenden-Parcours » ass eng marche artistique an en Erzieltheater duerch déi schéin a mystesch Natur am Minett.

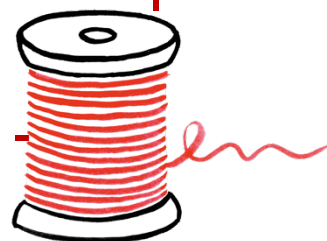
Legenden si Geschichten, déi et scho jorelaang ginn. Vu Generatioun zu Generatioun gi se weidererzielt, si reese mat de Mënschen duerch Zäit a Raum. Si gi verännert, ugepasst, a spiglen oft den Zäitgeescht vun der Gesellschaft erëm. Weltwäit existéieren déi mystesch Geschichten, dacks änelen se sech souguer an der Thematik, och wann d'Form oder d'Sprooch eng aner ass. Enk verbonne mat der Beweegung vum Vollek an der Entwécklung vun de Leit behandelen se dëss och thematesch: Et geet oft em Reesen, ëm Hierkonft an Doheem, ëm d'Sich no eppes Neiëm.

Bei eisem Projet gëtt de Public mat op eng Rees geholl, op där hien/hat déi verschidden Themen op eng speziell Aart a Weis begéint. De Spectateur erlieft op sengem Spadséierwee e Remix vun den traditionelle Legende mat der Aktualitéit vun haut.

An de Legende geet et och oft ëm Schätz oder verzaubert Objeten: D'Leit maachen sech op d'Sich a spiere sech magesch ugezunn. Och haut ass d'Mënschheet weiderhin op der Sich no Sënn, no Verännerung, dono, eppes zesummen ze gestalten an eppes ze beweegen. D'KënschtlerInnen-Kollektiv MASKÉNADA mëscht dat traditionellt Erziele mat Theater, Musek, Installatioun, Foto, Film, Danz a Performancekonscht. All Projet ass eng interdisziplinär a standortspezifesch Produktioun:



- **DE SËLWER-ROUDE RACK**
AB ABRËLL 2022 | Esch/Ellergronn | Lauschter-Trëppeltour ab dem 09.04 disponibel
- **NUETSGEJÄIZ & BËSCHGEPËSPERS**
AM MEE 2022 | Beetebuerg/Obeler | Theater-Trëppeltour
- **DÉI ROUT DRËPS - WAT KUCKS DU?**
AM JULI 2022 | Suessem/Zolwerknapp | Theater-Trëppeltour
- **MALLEUS MALEFICARUM 2.2**
AB AUGUST 2022 | Diddeleng/Haard | Lauschter-Trëppeltour ab dem 02.08 disponibel
- **OUNI KAPP**
AM SEPTEMBER 2022 | Monnerech/Biergem | Lecture-Performance
- **ZOWAASCH**
AM OKTOBER 2022 | Déifferdeng/Lasauvage | Theater-Trëppeltour



MASKÉNADA asbl:

Maskénada ass e Lëtzebuerger KënschtlerInne Kollektiv, bekannt fir interdisziplinär a sitespezifesch Produktiounen. D'Associatioun MASKÉNADA, déi 1995 um Rand vun der europäescher Kulturhauptstad zu Lëtzebuerg gegrënnt gouf, produzéiert zënterhier innovativ Kulturprojeten, déi tëscht Qualitéit, Popularitéit an Innovatioun verbannen. Membere vum Kollektiv sinn si fräischaffend a semi-fräischaffend Kënschtler & PädagogInnen, déi aus de Beräicher Theater, Musek, Film, Danz a Performancekonscht stamen. Dobäi kommen och Leit, déi sech fir déi alternativ Konschtzeen interesséieren an aktiv bei eis matschaffen. Duerch d'Pluridisziplinaritéit an d'Flexibilitét am Bezug op d'Zeenerie vun de Spektakelen ass den „nomadesche“ Charakter en Deel vun der Identitéit vu MASKÉNADA.

De Lauschter-Trëppeltour „de sëlwer-roude Rack“:

- **INHALT:**

Vun Esch op Déifferdeng, duerch Beetebuerg, Suessem, Diddeleng a Monnerech, féiert „de roude Fuedem duerch de roude Buedem“ Zuschauer fir d'alleréischt an de Bësch vum Ellergronn. Den éischte vun deene 6 Projeten ass een digitale Lauschter-Trëppeltour: **„de sëlwer-roude Rack“**.

Op 9 Statiounen gëtt mat enger spezieller App an QR-Codes, d'Geschicht vum wëlle Ritter Heenz Jacoby a senger Fra, dem Margrëit de la Navette, erzielt. Et ass eng erfundene Geschicht, déi awer staark inspiréiert vun der aler So vum „Ellergronner Schloss“ ass.

Wéi huet eng Fra vun engem Ritter am fréie Mëttelalter gelieft? Um Wee duerch de Bësch kënnt Dir d'Geschicht lauschten an Objeten, Installatiounen, esou wéi Illustratiounen aus der Zäit vum wëlle Ritter an dem Margrëit entdecken. All Elementer, déi vun der kënstlerescher Ekipp entwéckelt goufen, hëllefen de Lauschterer, d'Geschicht mat alle Sënner ze verstoen.



- **U WIE RIICHT DEN ET SECH?**

Den Lauschter-Trëppeltour riicht se u jiddereen! Dësen pedagogesch Dossier zu der Geschicht ass geduecht fir Kanner aus dem Cycle 2 a Cycle 3.

- **MAT WÉI VILLE KANNER KANN EEN DEN TOUR MAACHEN?**

Ideal ass den Lauschter-Trëppeltour natierlech an engem klengen Grupp vu bis zu 10 Leit. Wann de Grupp méi grouss ass, bitt et sech un de Grupp an ze deelen an a klengen Gruppen de Wee ze trëppelen - a pro Grupp soll dann och emmer ee Begleeder mat engem Handy mat trëppelen. Bei méi wéi 5 Leit, ass et am Beschten, Dir huet eng Lautsprecherbox mat, fir d'Geschicht méi haart kënnen ze lauschten.

- **WOU:**

Den Start vum Lauschter-Trëppeltour befënnt sech beim Centre nature et forêt/Naturschutzzentrum Ellergronn. Deen ass gutt mam Bus (N°12) oder mam Auto ze erreechen.



- **KAART:**

Wann Dir bis am Ellergronn sidd an éiert Dir lasstrëppelt, vergiesst net, lech d'**Kaart** vum Lauschter-Trëppeltour ze huelen. D'Kaart beschreift lech de genaue Wee vum Tour. Dir fannt d'Kaart an enger Holzkëscht just nieft dem Gebai vum Centre nature et forêt/Naturschutzzentrum Ellergronn. Dës Kaart weist lech net nëmmen déi 9 verschidden Statiounen um Wee, mee Dir fannt dorop och weider Aktivitéiten, déi Dir mat de Kanner nom Trëppeltour maache kënnt: e Rezept fir Brennessels-Zopp & Houscht-Sirop, esou wéi eng Uleedung, wéi ee Käsche-Wäschmëttel oder Villerchers-Haisercher selwer maachen kann.



- **SCHËLDER MAT DER ROUDER BOBINN:**

De Lauschter-Trëppeltour ass mat enger Illustratioun vun enger rouden Bobinn un de Pottoen mat deenen aneren Trëppelweeër gezechent:



- **APPLIKATIOUN / QR-CODES:**

Fir op de verschiddene Statiounen d'Geschicht ze lauschteren, brauch een en Handy an eng speziell Applikatioun. Well een am Bësch am Ellergronn keng Internet Verbindung huet, muss een éiert een den Lauschter-Trëppeltour ufänkt onbedéngt d'APP **"Roude Fuedem"** eroflueden. Dir fannt d'App am Apple Store oder bei Google Play wann dir "Roude Fuedem" agitt. Oder Dir kënnt och dës QR-CODE scannen fir d'App erofzelueden:



Um Tour op de jeeweilegen Etappen/Statiounen, fannt Dir 9 iwwerdimensional Bitzspillchercher (Bobinnen) aus Holz mat roudem Fuedem. Op deenen ass ëmmer een anere QR-Code drop deen een dann nëmme mat der spezieller App „roude Fuedem“ kann ascanen. Wann dir op enger Statioun de QR-Code mat der Applikatioun agescannet hutt, da kennt dir deen Deel vun der Geschicht lauschteren a gesitt eng Foto, Op puer Statiounen gëtt et och keen Audio - do kritt ee just eng Foto gewise wann dir de QR-Code ascannet (bei Statioun 2, 6, 8)

• DÉI 9 STATIONEN VUM LAUSCHTER-TRÉPPELTOUR:

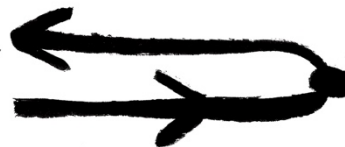
1. Beim Hénze-Bierg-Weier
○ Audio: D'Ellergronner Schloss
○ Installatioun: d'Klack & Dier vum Schloss
2. Installatioun: Stammbam/Bamstamm <i>(hei gett et keen Audio)</i>
3. Beim Liégeois-Weier
○ Audio: D'Marguerite de la Navette
4. Beim Vullespidol
○ Audio: De Wiechter vum Bësch
○ Installatioun: e Bam voller Vullenhaisercher
5. Beim Wiefstull
○ Audio: En aalt Bichelchen
○ Installatioun: De Wiefstull
6. Installatioun: Fotoen vun der Juegd - <i>(hei gett et keen Audio)</i>
7. Beim Kriibse-Weier:
○ Audio: De wëlle Ritter Heenz
○ Installatioun: Wäifässer als Buedbiden, Seefesponder ëmgebaut
8. Installatioun: Foto vum Heenz Jacoby senger Wäsch - <i>(hei gett et keen Audio)</i>
9. Beim Pompelhaus:
○ Audio: Undenken un de wëlle Ritter
○ Installatioun: Altor/Schräin vum Ritter (Skulptur, Wopen, Blummen,..)

Opgepasst:

Déi meescht Statiounen leien op engem definiéiertem Wee, et ginn awer zwou Plaze (Statioun 4 & 9) wou een e klengen „Loop“ muss maachen (hin an zereck trëppelen muss) - dëst ass dann mat „Loop-Feiler“ gezeechent.



oder



EULERKRONN



- **WÉI LAANG:**

Op engem circa 5km laangen Trëppelwee duerch den Ellergronner Bësch fënnt een 9 Statiounen fir ze lauschten an ze kucken. Also muss ee gutt Schong undoen an zu Fouss duerch de Bësch trëppelen, fir déi ganz Geschicht vum wëlle Ritter Heenz a senger Fra Margréit erzielt ze kréien. De Wee dauert mat den jeeweilegen Stopps circa 1h30.

- **SPROOCHEN:**

Den Text vun der Geschicht ass a véier Sproochen iwwersat ginn. Et gëtt eng lëtzebuergesch, eng franséisch, eng portugisesch an eng englesch Iwwersetzung. Déi englesch Versioun ass a Gedichtform, an déi lëtzebuergesch wéi déi portugisesch eegentlech ganz besonnesch fir dee méi jonke Publikum. All AuteurIn huet a senger Sprooch der Geschicht een neit Liewen agehaucht. Et ass also an all Sprooch emmer erëm en neit Erliernis fir ze lauschten.

⇒ **WAT BRAUCH EEN AM RESUMÉ / WICHTIG ZE WËSSEN:**

- am Virfeld d'App „Roude Fuedem“ eroflueden an wichtig: Dir musst an den Astellungen vun der der APP, akzeptéieren dass mat der App Fotoen kënnen gemaach ginn;
- e geluedenen Handy (Smartphone) mathuelen;
- eventuell eng „Powerbank“ fir ären Handy ënnerwee ze lueden;
- eng Lautsprecherbox fir e bessere Sound;
- gutt fest Schong;
- d'Kaart vum Lauschter-Trëppeltour (déi an der Holz-Këscht beim „Centre nature et forêt/Naturschutzzentrum Ellergronn“ läit);
- net op all Bobinn gëtt et eng Geschicht ze lauschten, heiansdo gëtt et och just eppes ze kucken (Foto/Illustratioun) - op Statioun 2, 6, 8.

GESCHICHT VUM "SËLWER-ROUDE RACK"

Gäre kënnt Dir fir **lech eleng** d'Geschicht vum sëlwer-roude Rack liesen ier Dir mat de Kanner de Lauschter-Trëppeltour gitt.

Mee während dem Lauschter-Trëppeltour sollt Dir d'Lauschter-Geschicht awer op d'Kanner wierke loossen, an reagéiert gären op d'Froen vun de Kanner, mee ouni d'Suite vun der Geschicht ze verroden. D'Audio-Geschicht vum Lauschter-Trëppeltour, déi op deenen 9 Statiounen verdeelt sinn, ass net linear dh, Deeler vun der Geschicht ginn **net a chronologescher Reiefolleg** erzielt.

De Resumé vun der Geschicht, deen dir am Anhang fannt, ass awer linear geschriwwen - a chronologescher Reiefolleg.

Nodeems Dir de Lauschter-Trëppeltour gemaach hutt, hutt Dir och d'Optioun, de Kanner d'Geschicht am Anhang eemol virzeliesen.

Am **ANHANG (A)** fannt Dir:

- D'Titele vun den 9 Statiounen vum Lauschter-Trëppeltour
- De Resumé vun der Geschicht (linear - a chronologescher Reiefolleg)



TEAM / PRODUKTION:

E roude Fuedem duerch de roude Buedem:

Projets-& Produktiouns-Leedeung: Mirka COSTANZI

Artistesch Leedung: Tammy REICHLING

Produktioun: MASKÉNADA asbl

Co-Produktioun: Esch2022, Gemeng Esch-Uelzecht & FrEsch asbl, Gemeng Beetebuerg, Gemeng Suessem, Gemeng Diddeleng & CCDR opderschmelz, Gemeng Monnerech, Gemeng Déifferdeng

Partner: Ministère de la culture, Oeuvre nationale de secours Grand-Duchesse Charlotte, Ministère de l'économie, Fondation Sommer, Fondation indépendance, Office régional du tourisme SUD - Visitt Minett

De sëlwer-roude Rack:

Konzept: Peggy WURTH & Annick SINNER

Geschicht: Annick SINNER

Autorin & Auteurs:

Annick SINNER (L), Fernando MARTINS DA MOTA (ENG/PT), Antoine POHU (FR)

Stëmmen:

Annick SINNER (L), Melissa DALTON (ENG), Aude-Laurence BIVER (FR), Marly MARQUES (PT)

Illustratiounen: Annick SINNER

Fotoen: Neckel SCHOLTUS

Digital Aarbecht: Nicolas BRAUCH

Sound-Design & Musek: Luka TONNAR

Konstruktioun:

Centre nature et forêt Ellergronn, Alex MATHIS, Jorge AFONSO, Arsène LALLEMANG

Grafik: Sonja Gärtner, Schema G

Theaterpädagogin: Anja HOSCHEIT

E grouse Merci:

Pol ZIMMERMANN, Lynn REITER, Denise RUPPERT, Adriana PINHO, Jeff WURTH

INTERVIEW MAM ANNICK SINNER & PEGGY WURTH:

Annick SINNER:



"Ech sinn d'Annick an hu bis elo Geschichte vun anere Leit a Bicher illustréiert oder anhand vu Figuren erzielt. De Lauschter-Trëppeltour ass déi éischt Geschicht, déi ech selwer geschriwwen hunn, mat ganz vill Zesummenaarbecht vum Peggy."

Wat ass däi perséinlechen Highlight vum Lauschter-Trëppeltour?

"Et ass dobaussen an ech si gespaant, wéi d'Geschicht vum Margréit a vum wëlle Ritter am Bësch eriwuerkënn. D'Geschicht gëtt net gespillt, mee et héiert ee just Wieder. Dofir ass de ganzen Ellergronnerbësch eng Bün fir déi eege Fantasie."

Peggy WURTH:



"Ech sinn d'Peggy an ech schaffen normalerweis dobannen a schwaarze Këschen: Theateren. Do këmmen ech mech em d'Bünebild an ëm d'Kostümer."

Wat ass däi perséinlechen Highlight vum Lauschter-Trëppeltour?

"Wat mer um Lauschter-Trëppeltour sou gutt gefällt, ass datt en ënnert dem fräiem Himmel am Bësch ass."



1. Wéi heescht déi urspringlech So, mat där dir geschafft hutt?

„D'Schlass aus dem Ellergronn“ aus dem Buch „Eiser Soen“ vum Mil Goerens an „Feurige Schlangen zu Esch der Alzet“.

2. Wéi sidd dir virgaangen fir d'Geschicht vum Sëlwer-roude Rack ze entwéckelen an ze schreiwen?

An engem Workshop vu Maskénada, hunn ech (d'Annick) mam Neckel Scholtus, der Photographin zesummegeschafft. Mir hunn Objeten vum doheem misse matbréngen, déi eis perséinlech wichteg waren. Déi hu mir an enger kuerzer Virstellung vun eiser So missten abauen. D'Neckel hat e ganz kitschege Rack vu senger Boma dobäi, dee sëlwer geglännert huet. Esou ass d'Figur vum Margréit entstanen an d'Iddi vum sëlwere Fuedem, deen aus der Knupp Sëlwer gesponne gëtt.

3. Firwat hutt Dir iech den Escher Ellergronn erausgesicht?

Et war eng organisatoresch Entscheedung, well mir am Fréijoer eisen Tour maachen wollten. Do hunn d'Mirka Costanzi an d'Tammy Reichling vu Maskénada eis op Esch am Ellergronn agedeelt, well deen och am Mount Abrëll soll stattfannen - en idealen Mount fir eng Lauschterrees fir d'ganz Famill ze entwéckelen. Mir hunn dunn mol ugefaangen vill am Ellergronn spadséieren ze goen. Et war am Ufank schwéier fir sech fir e Wee ze entscheeden. Ech mengen dee Wee, dee mer erausgesicht hunn, huet eis gutt gefall, well en duerch de Bësch, d'Wisen a laanscht d'Weiere geet an op vill Manéiere ganz villsäiteg ass. D'Geschicht vum Ellergronner Schloss (Buch: Escher Soen vum Mil Goerens) war déi, wou eis spontan méi dozou agefall ass, a wou mir direkt d'Gefill haten, do kéint méi draus gemaach an entwéckelt ginn.

4. Wat war iech wichteg an der Geschicht ze erzielen a firwat?

Maskénada huet all déi Geschichten, déi op déi verschiddenen Touren an de verschiddene Gemengen ënnert e puer Haaptthemen gesat, dorënner Seeërcher a Mythen, Fraen an hir Roll an der Geschicht, Hexerei. Mir koschteren a bastelen allen zwee gären, an dat oft mat Naturmaterialien. Et war eis direkt kloer, dass d'Handarbecht eng Plaz an eiser Geschicht géif fannen. Och Themen wéi z.B. d'Naturverbondenheet an als Fra op den eegene Féiss ze stoen, waren eis wichteg.

5. Wéi sidd dir virgaange beim kreative Prozess vun den Installatiounen, déi een um Lauschter-Trëppeltour fënnt?

Mir hunn zesumme probéiert fir d'Geschicht déi d'Annick nei entwéckelt huet, ze illustréieren an d'Fantasie fir d'Geschicht weiderzespannen. Mir hunn du verschidde Punkten um Wee festgeluecht, wou mir zousätzlech zur Geschicht eppes kéinten ophänken oder histellen, wat e Rapport mat der Geschicht huet. Well mir zwee mat verschiddene Medien schaffen, hu mir eis d'Statiounen opgedeelt a jiddereent huet fir sech iwwerluecht, an zum Schluss hu mer nees zesumme geschafft, fir alles ënnert een Hutt ze kréien. D'Peggy, dat méi Erfarung huet fir Bühnen ze bauen, hat direkt de Bléck an d'Iddi fir déi grouss Objeten, déi een an de Bësch stelle kéint. Ech (d'Annick) war am Ufank e bëssen erschloe vun deem groussen Espace „Bësch“. Mir hunn awer zesummen d'Geschicht mat Illustratiounen, kleng feine Molereien, an Objeten op verschidde Plazen installéiert, wat deem Ganzen eng Form ginn huet. An d'Fotoen vum Neckel Scholtus geknipst an opgehaangen, sollten nach eng Kéier en neit Universum opmaachen, wou een zousätzlech aner Biller op d'Geschicht kritt.

PRAKTESCHEN DEEL

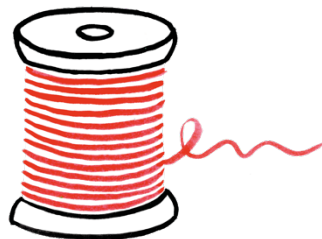
An elo geet et lass mam prakteschen Deel!

An dësem zweeten Deel vun der Mapp kritt Dir konkret **Aktivitéiten a Spiller** proposéiert, déi Dir virum an nom Lauschter-Trëppeltour mat de Kanner kënn maachen. Dës sinn einfach a Form vun engem Tableau erkläert, wou Dir all d'Detailer fannt, fir dass Dir se eleng kënn uleeden.

D'Aktivitéite si gekennzeechent, an zwar ob se geduecht sinn fir VIRUM oder NOM Lauschter-Trëppeltour mat de Kanner ze maachen. Verschidden Aktivitéite kënnen och virum AN nom Lauschter-Trëppeltour gemaach ginn. Dëst ass all Kéier ëmmer am Tableau ugewisen.

Dir fannt d'Zäitangab, d'Zuel vun de Participanten, d'Raum- a Gruppenopdeelung an eng Lëscht mam néidege Material. Zil erkläert lech op wat der mat de Kanner zesummen hischafft. D'Beschreibung vun der Aktivitéit weist lech de Wee, wéi Dir kënn virgoen. Dir fannt heiansdo Erklärungen vun theaterpedagogesche Begrëffer oder eventuell Tipps an Tricks an der leschter Rubrik vum Tableau.

A ganz zum Schluss stinn nach e puer flott **Bastel- a Molureegungen**, déi Dir bei Loscht a Laun mat de Kanner kënn zousätzlech maachen.



WICHTEG ZE WESSEN:

- Et sinn alles Ureegungen bzw. Propositionen! Dir entscheet fräi, op wat Dir Loscht an Zäit hutt mat de Kanner ëmzesetzen. ☺
- Wéi schonn am éischten Deel erkläert, kënnst dir gären fir **lech eleng** d'Geschicht vum sëlwer-roude Rack liesen ier Dir mat de Kanner de Lauschter-Trëppeltour gitt.
Mee während dem Lauschter-Trëppeltour sollt dir d'Lauschter-Geschicht awer op d'Kanner wierke loossen, a reagéiert gären op d'Froen vun de Kanner ouni d'Suite vun der Geschicht ze verroden. D'Geschicht vum Lauschter-Trëppeltour, déi op deenen 9 Statiounen verdeelt sinn, ass nämlech net linear dh, Deeler vun der Geschicht ginn net a chronologescher Reiefolleg erzielt.
Am **ANHANG (A)** fannt Dir:
 - D'Titele vun den 9 Statiounen vum Lauschter-Trëppeltour
 - De Resumé vun der Geschicht (linear - a chronologescher Reiefolleg)
- Nodeems Dir de Lauschter-Trëppeltour gemaach hutt, hutt Dir och d'Optioun, de Kanner d'Geschicht eemol virzeliesen, fir dass ee se besser versteet oder nach eng Kéier widderhuelen kann.
- Hei nach e puer wichteg Konditiounen fir d'Aktivitéiten unzeleeden:
 - Loosst de Kanner e gewësse Fräiraum, fir dass si kënne kreativ sinn.
 - Et gëtt kee Richteg a kee Falsch: D'Kanner ginn net bewäert, mee an hirem Maachen vun lech valoriséiert.
 - Envisagéiert genuch Plaz fir déi praktesch Übungen, fir dass d'Kanner sech kënne fräi beweegen.
 - Rechent genuch Zäit an.
 - Einfach Ausprobéieren a keng Angscht virum „Scheitern“ hunn: wann eppes net direkt klappt wéi et soll, flexibel bleiwen an d'Aktivitéit inhaltlech nach eemol un de Grupp upassen.

1. D'Personnagen aus der Geschicht kennenleieren

Virum Lauschter-Trëppeltour

Dauer	15'
Raum & Gruppenopdeelung	Am Krees sëtzen (op Still oder um Buedem)
Zuel vun de Kanner	max. 20
Material am ANHANG (B)	4 ausgedréckte Biller vun de Personnagen aus der Geschicht fannt Dir am ANHANG 1. D'Margréit (Marguerite de la Navette) 2. De wëlle Ritter Heenz Jacoby 3. De klengen, ale Mann 4. D'Dauf
Zil	D'Personnagen aus der Geschicht kennenleieren & Hypotheesen opstelle kënnen, wien déi Personnage sinn a wéi eng Roll si an der Geschicht spillen - Fantasie ureegen.
Beschreibung	• Ee Bild vun engem Personnage, deem Dir eraussicht, gëtt an d'Mëtt geluecht (oder op d'Tafel gehaangen). • D'Kanner an hire Wieder beschreiwe loossen, wat si um Bild gesinn. • Dir kënnt de Kanner dës méiglech Froe stellen: ○ <i>Wéi gesäit dee Personnage aus?</i> ○ <i>Wéi kuckt en dran? Gesäit e frou aus? Gesäit en net sou frou aus? Firwat?</i> ○ <i>Wéi ass en ugedoen?</i> ○ <i>Wou kéint dee Personnage wunnen?</i> ○ <i>Wéi eng Roll kéint se/en an der Geschicht spillen?</i> ○ <i>Kennt dir Geschichten/Märercher, an deenen änlech Personnage virkommen?</i> • Dëst kënnt Dir mat den 3 weidere Biller vun de Personnage widderhuelen. • Zum Schluss kënnt Dir de Kanner d'Nimm verrodén an eventuell op d'Biller dobäi schreiwen. Sou kënnen d'Kanner spéider um Lauschter-Trëppeltour en Zesammenhang zu de Personnagen herstellen.

2. D'Margréit an hiert Talent

Virum Lauschter-Trëppeltour

Dauer	10'
Raum & Gruppenopdeelung	Entweder am Krees sëtzen (op Still oder um Buedem) oder am Krees stoen
Zuel vun de Kanner	max. 20 min
Material am ANHANG (C)	Véier Fotoen fannt Dir am ANHANG fir erauszeprenten <u>1. Foto:</u> Fraen am Mëttelalter bei engem Wiefstull. Si préparéieren d'Woll a spannen de Fuedem mat enger Spëndel. <u>2. Foto:</u> Fraen am Mëttelalter brodéieren e Stéck Stoff <u>3. Foto:</u> Fraen aus der „Eisenzäit“ wiewe mat engem änleche Wiefstull wéi d'Margréit an eiser Geschicht. <u>4. Foto:</u> Wiewerschëffchen
Zil	Dem Margréit säin Talent kenneléieren, neie Vocabulaire kenneléieren & eng Konnektioun zu dëser Aarbecht am Mëttelalter maachen
Beschreibung	- Déi 3 Fotoe ginn an d'Mëtt vum Krees geluecht (oder op d'Tafel gehaangen). - D'Kanner an hire Wierder beschreiwe loossen, wat si gesinn. - Dir kënnt de Kanner dës méiglech Froe stellen: <i>Wat maachen d'Fraen op der 1. Foto/op der 2./op der 3. Foto?</i> <i>Wéini hunn déi Frae gelieft?</i> <i>Mat wat wieft een? Wat brauch een dofir?</i> <i>Mat wat bitzt een? Wat brauch een dofir?</i> - Dir kënnt de Kanner erklären, dass d'Margréit, dem Ritter seng Fra, och e grousst Talent huet. Hatt ka gutt op d'Juegd goen, mee säin gréisst Talent ass d'Wiewen an d'Bitzen. Mat Kreatiounen, huet hat d'Leit frou gemaach.
Erklärung	D'Margréit wieft säi Stoff mat engem Handwiefstull. Et brauch een e Wiewerschëffchen an deem de Fuedem stécht. Dee gëtt duerch d'Fach „geschoss“, sou dass ëmmer eng nei Couche Fuedem eng hannert där anerer gesat gëtt. E gëtt hin an hier geschoss vu lénks no riets an dann nees zeréck vu riets no lénks.
Tipps & Tricks	Hei fannt Dir Videoe wéi Dir aus Kartong e Wiefstull maache kënnt an e klengen Teppech wiewe kennt: https://www.youtube.com/watch?v=qKgacXLxRTw https://www.youtube.com/watch?v=xj5U7qFXkXg Hei ass en anere Site mat enger Basteluleedung fir e Wiefstull ze maachen: https://www.kikisweb.de/basteln/weben/pappe/pappevorbereiten.htm

3. Entdeckungsrees am Bësch

Virun an/oder nom Lauschter-Trëppeltour

Dauer	20'-30'
Raum a Gruppenopdeelung	Raumlaf
Zuel vun de Kanner	10-20
Material	/
Zil	• D'Naturelementer fiktiv mam eegene Kierper erliewen • D'Warneemung (Visibilitéit?) an d'Sënner gi geschäerft • An en éischt, spontaant Duerstelle mam eegene Kierper kommen (Mimik a Gestik) • Ausdrocksfäegkeet a Virstellungskraaft trainéieren
Beschreiwung	• D'Kanner verdeele sech am Espace. Si bleiwe roueg stoen a maachen kuerz hir Aen zou. Dir erkläert de Kanner, dass si elo am Bësch sinn wéi z.B: <i>„Dir sidd elo am Bësch. Iwwerall ronderëm iech richt der d'Natur. Dir lauschtert de ville Geräischer no. Dir fillt iech ganz eens mat der Natur, sou wéi d'Margrét, wann hatt duerch de Bësch gaangen ass. All är Sënner si geschäerft. An elo gi mer zesummen op Entdeckungsrees duerch de Bësch.“</i> • D'Kanner ginn elo an de Raumlaf. Dir kënnt fir d'éischt emol verschidden Tempi ugi fir a Beweegung ze kommen. • Elo gitt Dir verschidden Impulser an d'Kanner mussen op déi Impulser spontan mat Beweegunge reagéieren. Jidderee bleift bei sech. Si maache mat hirem Kierper ouni ze schwätzen no, wat Dir hinne sot: ○ Buedem: z.B. Glatäis, äiskaalt Waasser, héich Wiss, Beemstämm, Bulli, Pull, etc. ○ Wieder: z.B. Donnerwieder, Sonneschäin a bloen Himmel, Reen, Schnéi, etc. ○ Kucken: z.B. eppes Eekleges, eppes Schéines, eppes Erschreckendes, etc. ○ Héieren: z.B. Villerchersgesang, en Donnerwieder, bedrolech Schrëtter am Bësch, etc. ○ Richen: z.B. Dännen, den Doft vu verschidde Blummen, de Kacka vun engem wëllen Déier, e Sumpf, etc. ○ Taaschten: z.B. e Kéisécker Bamrënd, erfrëschend Waasser aus dem Weier, duusse Moos, eng Plomm, Brennessel, etc. ○ Schmaachen: z.B. eng Bëschäerdbier, eng Noss, eng Brennessel, etc.

Extra-Erklärungen	<u>Raumlauf:</u> D’Kanner gi gutt verdeelt duerch den Espace deem Dir ugitt (net ze wäit ewech - markéiert den Espace wou Kanner sech sollen ophalen). De Kierper ass labber, d’Äerm hänke labber laanscht de Kierper. De Kapp kuckt riicht aus an de Bléck ass wäit ausgeriicht. Dir kënnt de Kanner soen a wéi engem Tempo se duerch de Raum lafe sollen. Eng wichteg Reegel ass, dass d’Kanner sech net solle beréieren (ausser et gött gefrot). <u>Et gi 5 Tempi:</u> Tempo 1 = Zäitlupentempo: ganz ganz lues Tempo 2 = Schleekentempo: nach ëmmer lues mee e bësse méi séier wéi Zäitlupentempo Tempo 3 = Normalen Tempo: wéi wann een am Alldag geet Tempo 4 = Schnellen Tempo ouni ze lafen: wéi wann een de Bus misst erwëschen Tempo 5 = Nach méi schnellen Tempo: lafen <u>Fir stoen ze bleiwen ginn et 2 Méiglechkeeten:</u> Freeze = wéi eng Statue an der leschter Positioun stoe bleiwen, de Kierper wackelt net méi, de Kierper ass ugespaant / agefruer Stopp = einfach stoe bleiwen an enger normaler Stopp-Positioun, de Kierper ass labber
--------------------------	--

4. Wéi eng Mäercher/ Seeërcher kenns du?

Virum Lauschter-Trëppeltour

Dauer	10'
Raum a Gruppenopdeelung	Am Krees setzen (op Still oder um Buedem)
Zuel vun de Kanner	10-20
Material	Eng Plott (rout) Woll
Zil	• Sech iwwert verschidde Märecher austauschen • Vun hirem Wëssen ausgoen fir spéider Zesammenhäng mat eiser Geschicht kënnen ze maachen
Beschreibung	• Dir huet d'Plott Woll a stellt de Kanner dës Fro: <i>Wéi eng Mäercher kennt dir, an deenen och e Ritter matspillt?</i> • Dir werft engem Kann d'Woll zou an dat Kand äntwert op d'Fro. Dat Kand hält an der enger Hand deen ee Fuedem un, mat der anerer Hand schéisst d'Kand engem neie Kand d'Plott weider. Op dës Manéier spénnt sech lues a lues wann de Fuedem ëmmer ugehaale gëtt an d'Plott weider geschoss gëtt: e Woll-Spannennetz. • Fir de Wee nees hannerzeg ze maachen an d'Woll-Spannennetz opzeléisen, kënnt Dir déi heite Fro stellen: <i>Wéi eng Mäercher kennt dir, wou och eng Prinzessin matspillt?</i>
Tipps an Tricks	• Wann Dir wëllt, kënnt Dir d'Äntwerten opschreiwen, fir op engem spéideren Zäitpunkt nach eemol drop zrëckzekommen.

5. Standbiller

Virun an nom Lauschter-Trëppeltour

Dauer	15'
Raum a Gruppenopdeelung	Raumlaf (2 Gruppen)
Zuel vun de Kanner	max. 20
Material	eng Schell/Klack
Zil	• Sech mat dem eegene Verständnis vun engem Begrëff vertraut maachen an déi an enger Pose weisen • An en éischt, spontaant Duerstelle mam eegene Kierper kommen (Mimik a Gestik)
Beschreibung	Zwou Gruppen: • De Grupp Kanner gëtt an zwou Gruppen opgedeelt. • Den 1. Grupp mécht e Raumlaf am Tempo 3. Déi aner Grupp setzt sech an kuckt no. • Dir kënnt elo e Begrëff nennen. Ouni Nozedenken maachen d'Kanner déi am Raumlaf sinn dozou eng Pose. Wann d'Kanner fäerdeg sinn, kënnt Dir mat der Schell/Klack schellen, fir dass d'Kanner hir Pose opléisen. • Am zweeten Duerchlaf, wiesselen d'Gruppen. Aner Méiglechkeet mat alle Kanner: Dir kënnt zwee Begrëffer nennen an d'Kanner stelle sech zesummen an e Standbild, z.B. déi eng sinn d'Ritteren an déi aner sinn d'Prinzessinnen. D'Kanner kënnen wielen, wat si duerstelle wëllen. Begrëffer (virum Lauschter-Trëppeltour): ○ E Jeeër ○ En Zauberer ○ E Ritter ○ Eng Prinzessin ○ En Déier aus dem Bësch z.B. Hues, Fuuss, Hirsch, etc. Begrëffer (nom Lauschter-Trëppeltour): ○ D'Margréit ○ De klengen, ale Mann ○ De wëlle Ritter Heenz Jacoby ○ D'Dauf ○ Eng Persoun, där et net gutt geet ○ Eng Persoun, déi grad e Kleedungsstéck vum Margréit krut an doduerch nees frou a glécklech gëtt

Tipps an Tricks	Bei dësem Spill kommen bei de Kanner zu engem bestëmmte Begrëff ënnerschiddlech Associatiounen zesummen. Déi kënnen bei Bedarf an eng kuerz Spillzeen agebaut ginn: Wat geschitt z.B: wann e Ritter mat der Prinzessin op d'Juegd geet? Oder: En Zauberer fënnt e blesséiert Déier am Bësch, asw.
Erklärungen	<u>Standbild:</u> Allegueren d'Kanner stellen zesummen eng Situatioun, e Personnage oder e Gefill vir a fréieren an dëser Positioun an.

6. Imaginäre Roude Fuedem - Zauber

Virum an/oder nom Lauschter-Trëppeltour

Dauer	10'-15'
Raum a Gruppenopdeelung	Zu 2 an 2 am Raum verdeelt
Zuel vun de Kanner	max. 20
Material	Ënnerschiddlech Musek (bei Bedarf) z.B. <i>An Ending, a Beginning – Dustin O'Halloran</i>
Zil	• Sech opwiermen • Een deem anere vertrauen • Sech mam ganze Kierper beweegen • Sengen éischten Impulser nogoen
Beschreiwung	• D'Kanner maache Gruppen zu zwee an zwee. • Si verdeele sech am ganze Raum. • Ee Kand kritt d'Roll vum Zauberer an dat anert Kand ass de Verzauberten. • Elo „zitt“ den Zauberer de Verzauberten mat engem imaginäre Fuedem duerch all Ebenen vum Raum. De Fuedem kann u verschiddene Kierperdeeler „festgemaach“ sinn. Vun deem geet den Impuls vun der Bewegung aus. Den Zauberer tippt duuss mam Fanger de Kierperdeel vum Verzauberten, dee sech zéie loosse soll, z.B. Tippt een de Kapp: de verzauberte Kapp geet no vir. Tippt een op den lelebou, geet den verzauberten lelebou no vir. Hei kann een och erëm mat verschiddenen Tempi spillen. • Herno ginn d'Rolle getosch.
Erklärungen	<u>Ebenen:</u> Et kann ee sech aussichen, ob een z.B. um Buedem leie wëll, op de Knéien oder um Hënner sëtze wëll, an den Hippercher oder ob ee ganz riicht wëll stoen.

7. Emotiounen-Raumlaf

Nom Lauschter-Trëppeltour

Dauer	20'
Raum a Gruppenopdeeling	Raumlaf
Zuel vun de Kanner	max. 20
Material	- E puer Verkleedungen oder Dicher - Ënnerschiddlech Musek: Am Ufank: traureg, melancholesch, lues Musik z.B. <i>On the nature of Daylight – Louisa Fuller</i> Zum Schluss: frou, méi schnell a rhytmesch Musek z.B. <i>Blues Clair – The Rosenberg Trio</i>
Zil	- An en éischt, spontaant Duerstelle mam eegene Kierper kommen (Mimik a Gestik) - Verschidden Emotiounen duerstelle kënnen - E Rapport zu der Geschicht hierstellen: D'Margréit heelt mat senge gebitzte Kleeder säin Ëmfeld
Beschreibung	1 Kand spillt fräiwëlleg d'Margréit. Dat Kand, dat dës Roll elo spillt, kritt d'Stéck Stoff an d'Hand. - Déi aner Kanner maachen e Raumlaf. - Méiglech Uweisung fir de Raumlaf: <i>D'Awunner vun Esch an d'Bewunner vum Ellergronner Schloss sinn net gutt drop. Si fille sech net méi wuel an hirer Haut a sinn traureg oder rosen. Hinnen ass eppes geschitt, sou dass si sech net méi wuel an hirer Haut spieren. Si gesinn alles nëmmen nach gro.</i> - D'Kanner versetzen sech elo an déi Stëmmung an trëppelen esou duerch de Raum (Tempo 1-2). Jidderee geet fir sech duerch de Raum. Et besteet kee Kontakt zu deenen aneren. - Méiglech Uweisung: <i>Elo spadséiert d'Margréit duerch de Bësch. Hatt huet grad nees eppes Neies gebitzt an hatt wëll de Bewunner hëllef goen. Hatt verdeelt een nom aneren de Leit e Stéck Stoff bzw. seng gebitzte Kleeder.</i> - Wann d'Bewunner hiert Stéck Stoff oder d'Kleedungsstéck vum Margréit ausgedeelt kréien, doen si dës un: <i>Lues a lues fillen si sech besser, si ginn nees méi frou a lëschtteg. Si spieren eng Freed a Liichtegkeet a sech. Si hu Loscht ze laachen an ze danzen. Si fillen sech nees vun hirem Leed geheelt.</i> - D'Kanner versetzen sech an déi nei Stëmmung an trëppelen sou duerch de Raum (Tempo 3-5). Si soen dem Margréit

	Merci a versichen elo nees Kontakt mat deenen aneren am Raum hierzustellen.
Tipps an Tricks	• Dir kënnt dës Übung emol ouni Musek an emol mat Musek probéieren, fir ze kucken, ob et Ënnerscheeder ginn. Dacks ass déi musikalesch Begleedung eng Ënnerstëtzung, fir sech an eng Stëmmung eranzeversetzen. • Als Variant kann een och nach d'Übung esou veränneren, dass d'Kanner hir Kleedungsstécker ausdinn an dann nees vun der positiver an déi negativ Gefillslag falen (also e Wiessel vun den Emotiounen).

8. De Jeeër op der Juegd

Virum an/oder nom Lauschter-Trëppeltour

Dauer	10'
Raum a Gruppenopdeelung	Raumlaf
Zuel vun de Kanner	min. 8 max. 20
Material	Grousse Raum fir vill Beweegungsfräiheet – eventuell dobaussen
Zil	• De Kierper opwirmen • Konzentratioun
Beschreibung	• 1 Kand spillt de Jeeër. Déi aner Kanner sinn d'Déieren am Bësch. • Dir kënnt d'Kanner virum Spill opfuerderen sech e spezifescht Déier auszesichen. • De Jeeër muss probéieren, d'Déieren ze fänken. Wann e se un der Schëller ugetuppt kritt, muss d'Déier op der Plaz stoe bleiwen an "afreezen" / afréieren (Freeze-Positioun an huelen). Dëst Kand muss seng Been opmaachen. En Déier (dat nach net gefaange ginn ass), kann dat gefaangent Kand befreien, andeems et séier op 4 Patten duerch him seng Been krabbelt. Dobäi muss dat Kand awer oppassen, dass et net och vum Jeeër getraff gëtt. • De Jeeër huet gewonnen, wann en all d'Déiere gefaangen huet, also wann all d'Déiere am Freeze stinn.

9. D'Faarwerees

Virum an/oder nom Lauschter-Trëppeltour

Dauer	10'
Raum a Gruppenopdeelung	Am Krees stoen
Zuel vun de Kanner	max. 20
Material	Wuessfaarwen & Wäisse Pabeier (A4)
Zil	• A Beweegung kommen • Kierperhaltunge mat Faarwen a Verbindung setzen
Beschreibung	• D'Kanner sëtzen am Krees. • Dir fuerdert jiddwer Kand op, d'Faarwe vun senge eegene Kleeder ze benennen déi se grad unhunn. Nodeems all d'Faarwe benannt goufen, fanne sech gläich oder géigesätzlech Faarwen zesummen. • Dir verdeelt elo d'Blieder an all Kand kritt eng Wuessfaarf vun enger Faarf. • D'Kanner molen elo dat ganz Blat mat dëser Faarf. Wann se domat fäerdeg sinn, leeën si d'Blat hannert sech. • Elo gëtt ee Blat nom aneren an d'Mëtt vum Krees geluecht an et ginn elo e puer Andréck gesammelt: ○ <i>Ass dës Faarf waarm oder kal?</i> ○ <i>Mat wéi engen Erënnerunge verbannt dir d'Faarf, mat wéi engen Objeten, Liewewiesen, lesswueren?</i> • Elo verwandelen d'Kanner d'Faarwen an e Spill ëm, z.B. bei Blo: afréieren; bei Rout: schweessen; bei Gréng: alleguer spadséiere goen; bei Giel: sech op de Buedem leeën a sech strecken asw. • Herno kënnen d'Faarwen als verschidde Spillimpulser am Raum verdeelt, an op de Buedem geluecht ginn: z.B. rout Blat: Feier; gréngt Blat: Wiss; blot Blat: Waasser. Dir kënnt Uweisung ginn, wéi wann d'Kanner elo op d'Rees duerch de Bësch ginn a verschidden Elementer entdecken. Si setzen déi duerch hir Kierperhaltung a Beweegung ëm. ○ Am Waasser schwammen ○ Duerch héicht Gras op d'Juegd goen ○ Sech am Bulli wänzelen
Tipps an Tricks	• Der Fantasie si keng Grenze gesat! • Dës Aktivitéit soll/kann iwwert e puer Kéiere goen a lues a lues openeen opgebaut ginn.

10. D'Zauberformelen	
Nom Lauschter-Trëppeltour	
Dauer	20'
Raum a Gruppenopdeelung	- Als éischt am Krees sëtzen - Am Raum verdeelen
Zuel vun de Kanner	max. 20
Material am ANHANG (D)	- Am ANHANG fand dir: Biller mat alchimistech Zeeche vu Sëlwer, Feier, Waasser, Loft, Seef a Buedem - Eng Schell/Klack - Wäiss Blieder a Bläistëfter
Zil	- Alchimistech Elementer kenneléieren a mam Kierper duerstellen. - Senger eegener Fantasie fräie Laf loossen fir nei Elementer ze erfannen an se mam eegene Kierper duerzestellen, eleng oder zu zwee.
Beschreibung	Jidderee sëtzt am Krees. Dir kënnt de Kanner dës Intro maachen: <i>An der Geschicht huet de klengen, ale Mann dem Margréit e Bichelche mat lauter Zauberformelen, Zeechen, Gedichter a Rezepten ginn. D'Margréit huet alles aus dem Bichelche geléiert a verhalen an huet dat Wëssen mat sengem Talent, dem Bitzen verbonnen andeems et Kleeder a Stëfter gemaach huet, déi eng positiv Wierkung op d'Leit, déi d'Kleeder ugedoen hunn, ausgeléist hunn.</i> 1. Etapp: Dir weist de Kanner d'Biller vun de 6 alchemistechen Zeechen/Elementer: Sëlwer, Feier, Waasser, Loft, Seef a Buedem. D'Kanner verdeele sech am Raum an elo hält jiddereen spontan eng Pose als Element: Feier, etc. an. Fir dës Pose opzeléisen kënnt Dir eemol schellen an duerno dat nächst Element soen. Duerno kënnt Dir zwee Kanner wielen an d'Elementer kombinéieren. Wat geschitt, wann d'Elementer Feier a Waasser openeen treffen? D'Kanner maachen zu zwee an zwee e Standbild a fréieren an, wéi op enger Foto. Dir kënnt weider experimentéieren. 2. Etapp: Dir deelt de Kanner jidderengem e Blat an e Bläistëft aus. Dir frot d'Kanner, dass si en eegent Zeeche mole sollen, mat der Froestellung: <i>Wéi een neit Element wëll dir erfannen? Wat fir en Element/er kann de Bësch gebrauchen? Oder wéi eng Elementer kann d'Margréit gebrauchen?</i>

	Wann d'Kanner hir Zeechen entworfen hunn, kënnen si déi een nom aneren och mam Kierper an enger Pose duerstellen. Duerno kënnen nees wéi bei der 1. Etapp och déi nei Elementer kombinéiert ginn.
Tipps an Tricks	Als éischt just mam Kierper duerstellen. An enger nächster Etapp, kann d'Element och Geräischer maachen oder schwätzen.

BASTEL- A MOL UREEGUNGEN:

Wann Är Klass Loscht huet nach weider Aktivitéiten zu der Geschicht „De sëlwer-roude Rack“ ze maachen, da fannt Dir hei e puer Iddien:

- 11. Biller vum Annick Sinner fir méi wéi nemmen auszemolen: am ANHANG (E)**
- 12. Wéi stells du dir d'Schlass an d'Kapell vum Margréit a vum Ritter Heenz Jacoby vir?** Mol op en A3 Blat mat de Faarwen au choix, d'Schlass wéi s du der et virstells.
- 13. Bastel & erfann däin eegent Zauberbichelchen mat Formelen a Rezepten mat Elementer aus der Natur:**
 - a. Géi op Entdeckungsrees duerch den (Ellergronner) Bësch.
 - b. Du kanns am Bësch Blieder a Blumme sammeln an déi eventuell pressen oder dréchenen, fir se méi spéit an d'Bichelchen ze pechen.
 - c. Maach e puer Skizzen mam Bläistëft vun Déieren/Planzen , déi dir gutt gefallen.
 - d. D'Annick Sinner wéisst Dir wéiste däi Bichelchen kanns zesummen bastelen/falen - am **ANHANG (F)** fënns du d'Fal-Method (fir A4 oder A3).
 - e. Eventuel kanns du selwer däi Pabeier fir däi Bichelchen hierstellen. Hei ass e Site mat enger Basteluleedung:
<https://www.geo.de/geolino/basteln/4346-rtkl-bastelanleitung-papier-selber-machen>
- 14. Bitz der Dauf hier Konturen mat roudem Fuedem & erfann e Muster fir der Dauf hieer Fliläck - am ANHANG (G) fënns du D'Virlog vun der Dauf.**
- 15. Bastel däin eegene, kléngen Wierfstell.**

Hei ass e Site mat enger Basteluleedung & Videoen, wéi dir aus Kartong e Wierfstell maache kënnt an e klengen Teppich wierwe kennt:

 - a. <https://www.youtube.com/watch?v=qKqacXLxRTw>
 - b. <https://www.youtube.com/watch?v=xj5U7qFXkXg>
 - c. <https://www.kikisweb.de/basteln/weben/pappe/pappevorbereiten.htm>
- 16. Erfann deng eegen Zeechen op de Beemstamm:**

Du kanns mat Leem deng eegen Zeechen oder Figuren formen an se dann op d'Bamrënd „pechen“
- 17. Däin eegene roude Fuedem strécken mat Hëllef vun enger „Strickliesel“. Hei fënns du e Site mat der Uleedung:**
<https://www.talu.de/stricken-mit-der-strickliesel/>

QUELLEN

Inhalt:

- Escher Parcours/Ellergronn, E roude Fuedem duerch de roude Buedem, 2022
- Konzeptpabeier, E roude Fuedem duerch de roude Buedem, Maskénada, 2021/2022
- Pedagogesch Konzept, E roude Fuedem duerch de roude Buedem, Maskénada, 2021/2022

Biller:

- <https://de.wikipedia.org/wiki/Weben>
- <https://textilegeschichten.net/2016/03/08/die-erfindung-der-weiblichen-handarbeiten/>
- <http://heritage-illustration.blogspot.com/2008/07/iron-age-loom-reconstruction.html?m=1>
- <https://www.bfhg.de/sammlung-prisard/varia/weberschiffchen/>
- <https://www.symbols.com/symbol/silver>
- <https://symbolikon.com/downloads/fire-alchemy/>
- <https://symbolen-en-tekenen.digiden.net/en/w-to-z/water-alchemy>
- <https://www.fontspace.com/unicode/char/1F754-alchemical-symbol-for-soap>
- https://de.m.wikipedia.org/wiki/Datei:Alchemy_earth_symbol.svg
- https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Alchemy_air_symbol.svg

Illustratiounen: ©Annick Sinner, 2021/2022

IMPRESSUM A KONTAKT

E roude Fuedem duerch de roude Buedem - am Kader vum der Europäescher Kulturhauptstad Esch2022.

Projets-& Produktiouns-Leedung: Mirka COSTANZI
Artistesch Leedung: Tammy REICHLING

Produktioun: MASKÉNADA asbl

Co-Produktioun: Esch2022, Gemeng Esch-Uelzecht & FrEsch asbl, Gemeng Beetebuerg, Gemeng Suessem, Gemeng Diddeleng & CCDR opderschmelz, Gemeng Monnerech, Gemeng Déifferdeng

Partner: Ministère de la culture, Oeuvre nationale de secours Grand-Duchesse Charlotte, Ministère de l'économie, Fondation Sommer, Fondation indépendance, visit Luxembourg, Office régional du tourisme SUD - Visit Minett, Centre Nature et forêt/Naturschutzzentrum Ellergronn

Lauschter-Trëppeltour, De sëlwer-roude Rack zu Esch am Ellergronn:

Ouverture vum Lauschter-Trëppeltour: 09.Abrëll 2022

Konzept: Peggy WURTH & Annick SINNER

Geschicht: Annick SINNER

Autorin & Auteurs: Annick SINNER (L), Fernando MARTINS DA MOTA (ENG/PT), Antoine POHU (FR)

Stëmmen: Annick SINNER (L), Melissa DALTON (ENG), Aude-Laurence BIVER (FR), Marly MARQUES (PT)

Illustratiounen: Annick SINNER

Fotoen: Neckel SCHOLTUS

Digital Aarbecht: Nicolas BRAUCH

Sound-Design & Musék: Luka TONNAR

Konstruktoun: Centre nature et forêt Ellergronn, Alex MATHIS, Jorge AFONSO, Arsène LALLEMANG

Grafik: Sonja Gärtner, Schema G

Theaterpädagogin: Anja HOSCHEIT

E grouse Merci: Pol ZIMMERMANN, Lynn REITER, Denise RUPPERT, Adriana PINHO, Jeff WURTH

Pedagogeschen Dossier:

- **Konzept:** Anja HOSCHEIT
- **Verbesserung:** Mirka COSTANZI, Tammy REICHLING, Joelle SCHWINNEN
- **Layout:** Mirka COSTANZI

Kontakt & Informatiounen - bei Froen oder Ureegungen:

MASKÉNADA asbl

12, rue du puits

L-2355 Luxembourg, Bonnevoie

Site: maskenada.lu/esch2022

Email: info@maskenada.lu

Telefon: 00352/661240488



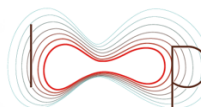
AM KADER VUN



ESCH-SUR-ALZETTE
EUROPEAN CAPITAL
OF CULTURE

frEsch
asbl

obeler
fenneng:beetebuerg
hunchereng
näerzeng
eis gemeng



LE GOUVERNEMENT
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG
Ministère de la Culture



CEUVRE
Nationale de Secours
Grande-Duchesse Charlotte



LE GOUVERNEMENT
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG
Ministère de l'Économie

Direction générale du tourisme

VISIT
LUXEMBOURG

FonSom
dationmer



IVI
VISITMINETT



Centre nature et forêt
Naturschutzzentrum





ANHANG

A) Geschicht - De sëlwer-roude Rack ©:

Gäre kënt Dir fir **lech eleng** d'Geschicht vum sëlwer-roude Rack liesen ier Dir mat de Kanner de Lauschter-Trëppeltour gitt.

Mee während dem Lauschter-Trëppeltour sollt Dir d'Lauschter-Geschicht awer op d'Kanner wierke loossen. Reagéiert gären op d'Froen vun de Kanner, mee ouni d'Suite vun der Geschicht ze verroden. D'Audio-Geschicht vum Lauschter-Trëppeltour, déi op den 9 Statiounen verdeelt sinn, ass anescht wéi dëse Resumé vun der Geschicht.

D'Geschicht um Lauschter-Trëppeltour ass net linear dh, Deeler vun der Geschicht ginn **net an chronologescher Reienolleg** erzielt.

Nodeems Dir de Lauschter-Trëppeltour gemaach hutt, hutt Dir och d'Optioun, de Kanner d'Geschicht eemol virzeliesen.

Hei fannt Dir :

- D'Titele vun den 9 Statiounen vum Lauschter-Trëppeltour
- De Resumé vun der Geschicht (linear - a chronologescher Reiefolleg)

Déi 9 Statiounen vum Lauschter-Trëppeltour :

- 6 Statiounen fir ze lauschteren (App: Audio & Illustratioun) an op der Plaz ze kucken am Bësch: Installatioun & App:Illustratioun & Foto),
- an 3 Statiounen wou et nëmmen eppes fir ze kucken gëtt ouni Audio (am Bësch:Installatioun & App:Illustratioun & Foto).

10. Beim Hénze-Bierg-Weier

- o **Audio:** D'Ellergronner Schlass
- o **Installatioun:** d'Klack & Dier vum Schlass

11. Installatioun: Stammbam/Bamstamm

12. Beim Liégeois-Weier

- o **Audio:** D'Marguerite de la Navette

13. Beim Vullespidol

- o **Audio:** De Wiechter vum Bësch
- o **Installatioun:** *e Bam voller Vullenhaisercher*

14. Beim Wiefstull

- o **Audio:** En aalt Bichelchen
- o **Installatioun:** De Wiefstull

15. Installatioun: Fotoen vun der Juegd

16. Beim Kriibse-Weier:

- o **Audio:** De wëlle Ritter Heenz
- o **Installatioun:** Wäifässer als Buedbiden, Seefesponder ëmgebaut

17. Installatioun: Foto vum Heenz Jacoby senger Wäsch

18. Beim Pompelhaus:

- o **Audio:** Uendenken un de wëlle Ritter
- o **Installatioun:** Altar/Schräin vum Ritter (Skulptur, Wopen, Blummen,..)

Fir ze liesen & net ze copéieren:

De sëlwer-roude Rack© - Geschicht am Resumé - linear, chronologesch

Am Ellergronner Schloss, net wäit vum Hénze Bierg Weier, wunnen de wëlle Ritter Heenz Jacoby a seng Fra d'Margréit. Dem Heenz seng Liblingsbeschäftegung ass op d'Juegd goen. Awer och d'Margréit geet gären op d'Juegd. Sāi gréisst Talent war awer d'Bitzen. Mat senger Stëfter a Kleeder konnt hatt de Leit ronderëm sech nees Freed a Liichtegkeet an den Alldag bréngen.

Am Bësch, wou déi zwee sech gären erëmdreien, lieft och en ale, kleng Mann. Hien ass de Wiechter vum Ellergronner Bësch. Hie këmmert sech ëm all Planz an ëm all Déier. Hie weess alles iwwert de Bësch. Den ale, kleng Mann wusst, datt d'Margréit déi richteg Persoun wier, fir sāi Wëssen enges Daags kënnen weiderzeféieren.

Obwuel si sech net kennt hunn, huet hien dem Margréit all Dag eng wäiss Dauf geschéckt, déi him e Bichelchen matbruecht huet. An deem Bichelche stoung all sāi Wëssen dran, alles wat d'Margréit sollt enges Daags iwwert de Bësch a seng Bewunner léieren.

Wéi d'Margréit d'Bichelchen opgemaach huet, war hatt vum éischten Ablack un faszinéiert vun den Zeechen, Gedichter, Formelen a Rezepten, déi dra stoungen. Hatt konnt et bal net gleewen, dass dat Bichelche fir hatt geduecht war. Am Ufank hat hatt Angscht, dass et e verhext Buch wier, an dofir wollt hatt et gutt verstoppen an ni méi upaken. Mee hatt konnt deem net widerstoen an huet de ganzen Inhalt vum Bichelche gelies, geléiert a gutt verhalen.

Well d'Margréit eng leidenschaftlech Bitzerin war, huet hatt ugefaangen all déi Wieder, déi hatt gelies huet, mat senger Konscht ze verbitzen an ze verwien. Hatt huet déi zwou Saachen matenee verbonnen.

Vun deem Zäitpunkt un, hate seng Stëfter, Teppecher a Kleeder, déi hatt gemaach huet, eng magesch Wierkung. Jiddereen, deen a Kontakt mat senger Saache komm ass, war vum Leed a Misär geheelt. Vill Männer a Fraen si bei hatt komm an hunn d'Margréit ëm Rot gefrot, well hatt mat senger Aarbecht de Leit konnt hëllefen.

De Ritter Heenz war net sou begeeschtert iwwert dem Margréit seng Konschten. Hien huet hatt net méi eescht geholl a sech gefrot, ob et eng Hex wier. Hie wollt net gleewen, dass seng gutt Jeeërin a Fra esou en Talent hat fir d'Leit mat senger Stëfter nees frou ze maachen. Och wann d'Margréit him dat méi wéi eemol bewisen hat, an den Heenz et jo selwer erlieft huet, dass nëmmen d'gebitzte Kleeder vum Margréit hie konnte frou maachen.

Enges Daags, wou de wëlle Ritter ouni d'Margréit op d'Juegd gaangen ass. Hien huet eppes héiere wibbelen hannert den Hecken an ouni ze kucken huet hie geschoss.

Et war déi wäiss Dauf...

Wou den ale, kleng Mann dat gewuer ginn ass, war e rosen op den Heenz. Hien huet seng Dauf verpléischtert, fir dass si nees gesond konnt ginn. Hie war frou, dass hien dem Margréit d'Bichelche mat sengem Wësse scho virun duerch d'Dauf iwwerbruecht hat.

Enges neies Daags gesäit den Heenz während der Juegd, e klengen, ale Mann virun him stoen. Well de Mann net wollt op d'Säit goen, ass den Heenz ganz no bei e gaangen an huet e rosen un der Schëller ugepaakt. An dem Ablack ass en Donnerwieder opgezunn a well de Blëtz de Fiels getraff huet, ass do e grouse Rass entstanen. D'Schloss an d'Kapell, déi genee do stoungen, si spuerlos am Buedem verschwonnen. De Reen huet dunn dat risegt eidelt Lach mat Waasser gefëllt.

Wéi d'Margréit vu senger Rees bei d'Wiewerin vun Obeler (bei Beetebuerg) zeréckkomm ass, huet hatt amplaz vun hirem Doheim e groussen Dëmpel fonnt. D'Schloss, d'Kapell an den Heenz ware vum Blëtz getraff ginn. Vum Heenz war nëmmen nach seng Ritterrüstung iwwreg. Hie war dout. D'Margréit huet dunn a sengem Bichelche gelies, wéi ee Sëlwer flësseg maache kann. Hatt huet doraus e sëlwer Fuedem gesponnen an deen huet et mat senger Léifster Faarf rout kombinéiert an doraus e Rack gebitzt. All seng Trauer huet et dobäi erausgelooss, dass hatt sāi Mann verluer hat. Hatt wusst, dass hatt elo sāi Liewen ouni den Heenz meeschtere konnt an de sëlwer-roude Rack huet et zënterhier ni méi ausgedoen fir sech all Dag esou un den Heenz ze erënneren.

Vun deem Dag un, ass d'Margréit duerch d'Welt gezunn an huet de Leit weider gehollef mat Hëllef vu sengem Bichelchen a sengem Gebitz.

B) Kopéierfirlag fir d'Aktivitéit Nr.1 :

D'Personnagen aus der Geschicht zesummen entdecken

1. D'Margréit (Marguerite de la Navette)
2. De wëlle Ritter Heenz Jacoby
3. De klengen, ale Mann
4. D'Dauf

D'Margréit (Marguerite de la Navette)



©Annick Sinner

De wëlle Ritter, Heenz Jacoby



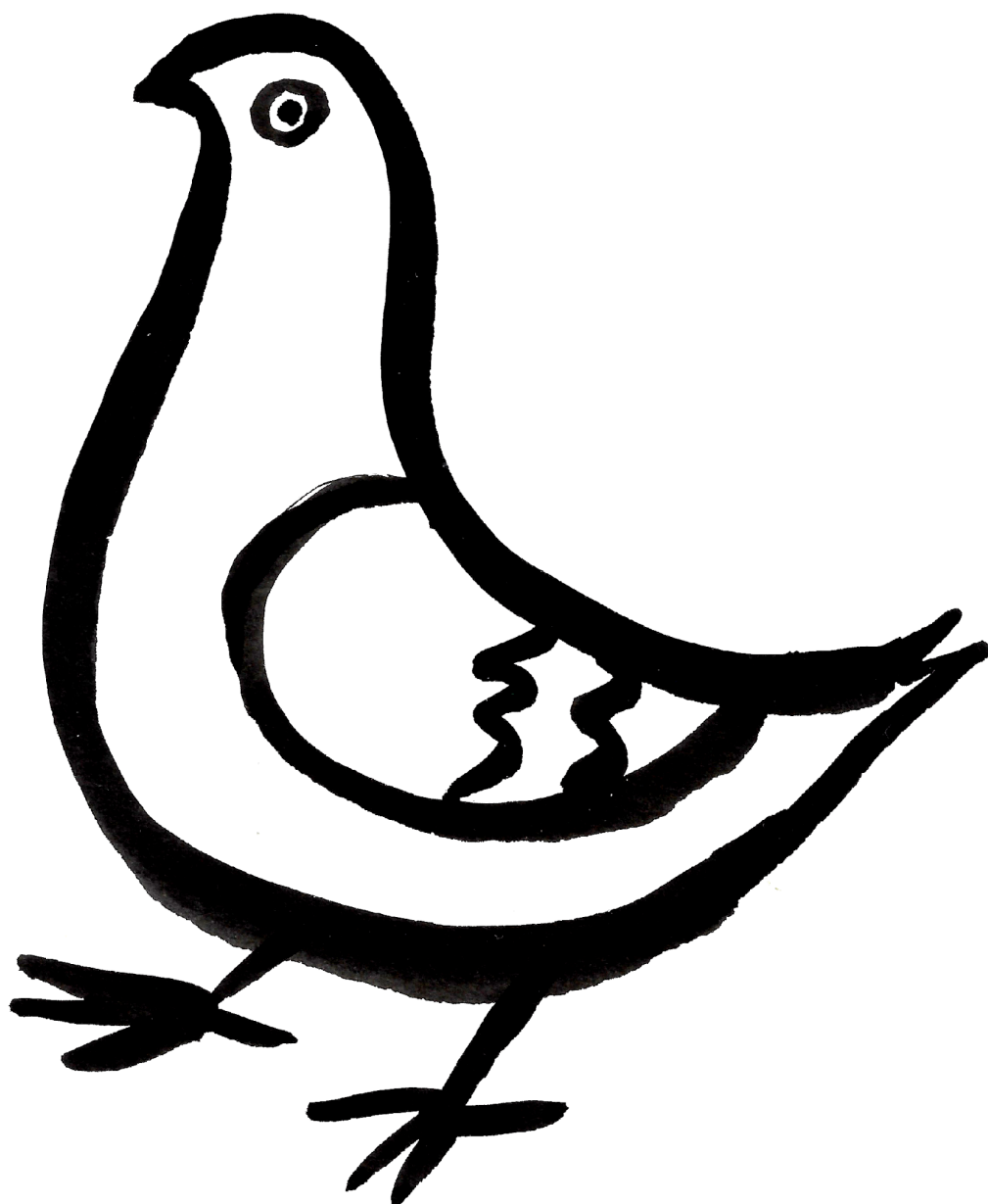
©Annick Sinner

De klengen, ale Mann



©Annick Sinner

D'Dauf



©Annick Sinner

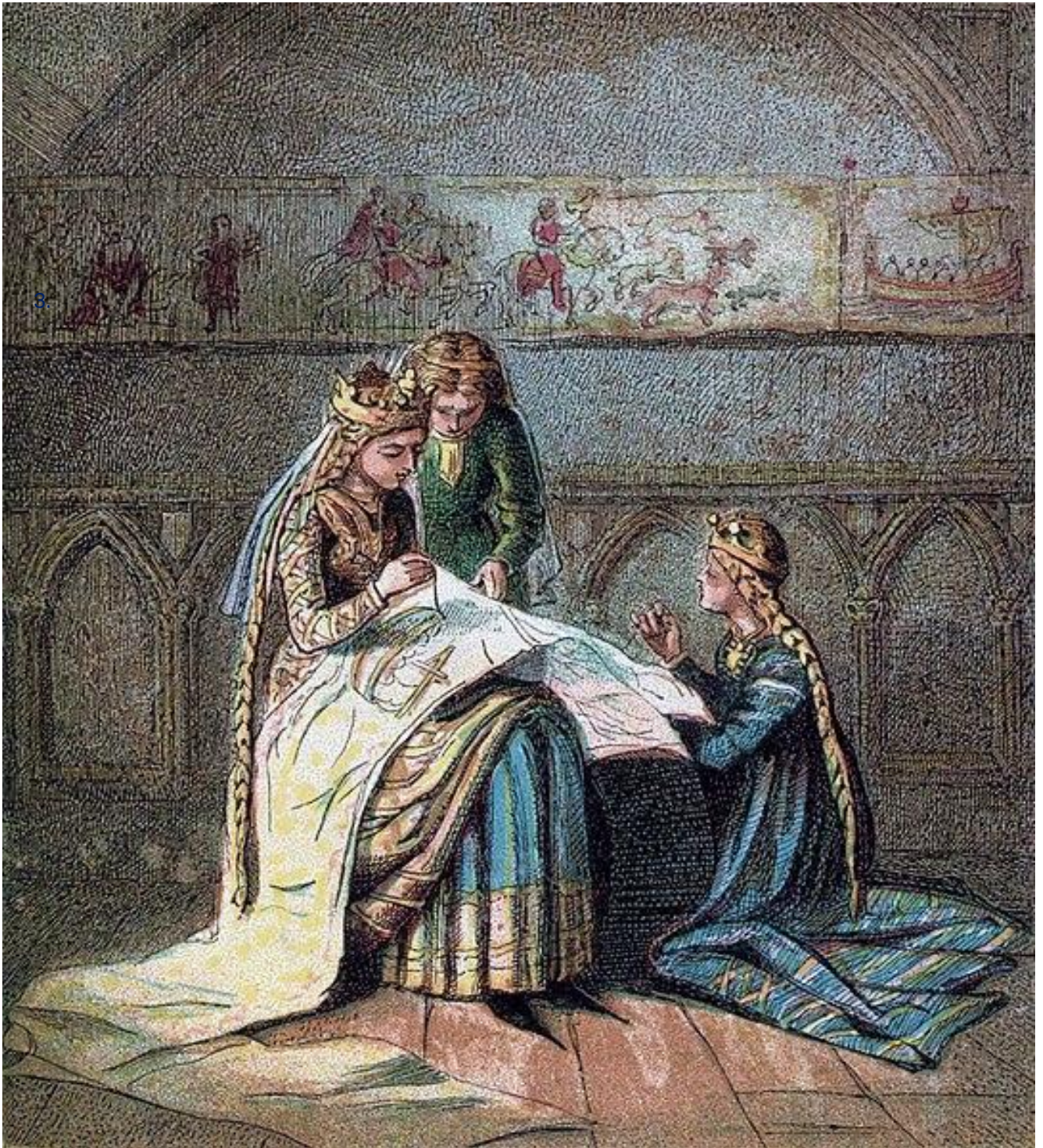
C) Kopéiervirlag fir d'Aktivitéit Nr.2: D'Margréit an hiert Talent

1. Foto:
Fraen am Mëttelalter bei engem Wiefstull.
Si préparéieren d'Woll a spannen de Fuedem mat enger Spëndel.
1. Foto:
Fraen am Mëttelalter brodéieren e Stéck Stoff
2. Foto:
Fraen aus der „Eisenzäit“ wiewe mat engem änleche Wiefstull wéi
d'Margréit an eiser Geschicht.
3. 4. Foto:
Wiewerschëffchen

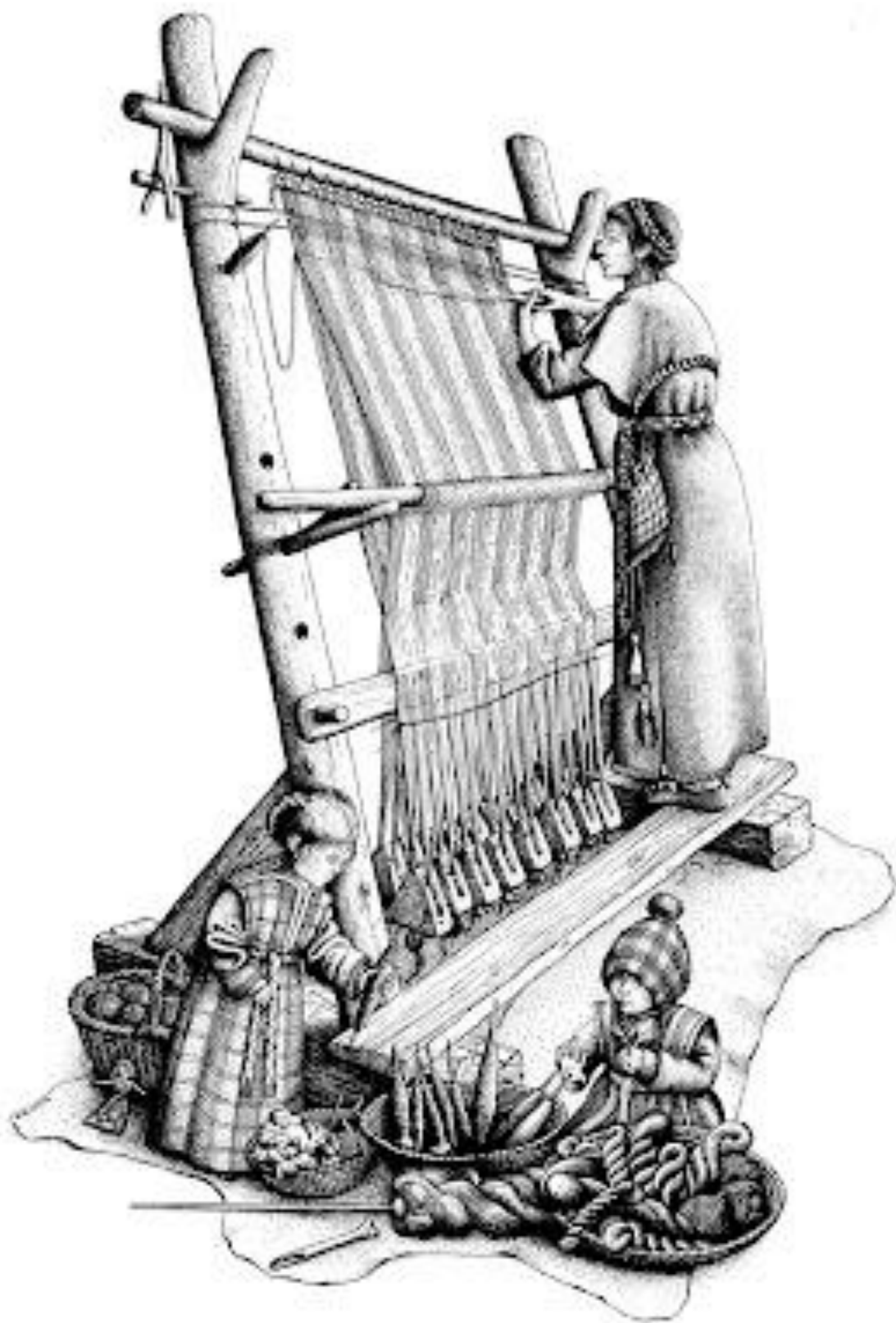
1.



2.



3.



4.



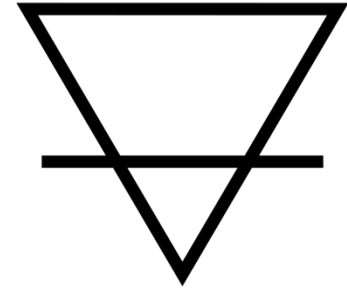
D) Kopéiervirlag fir d'Aktivitéit Nr.10: **D'Zauberformelen**



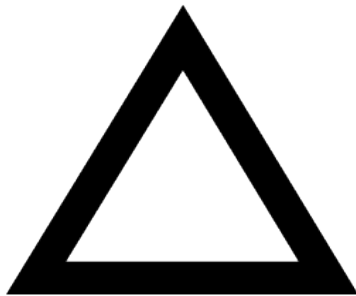
SËLWER



WAASSER



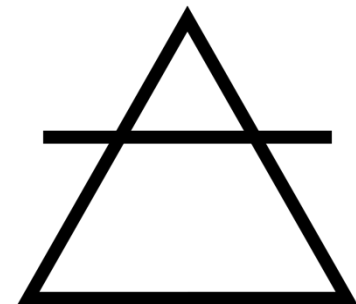
BUEDEM



FEIER

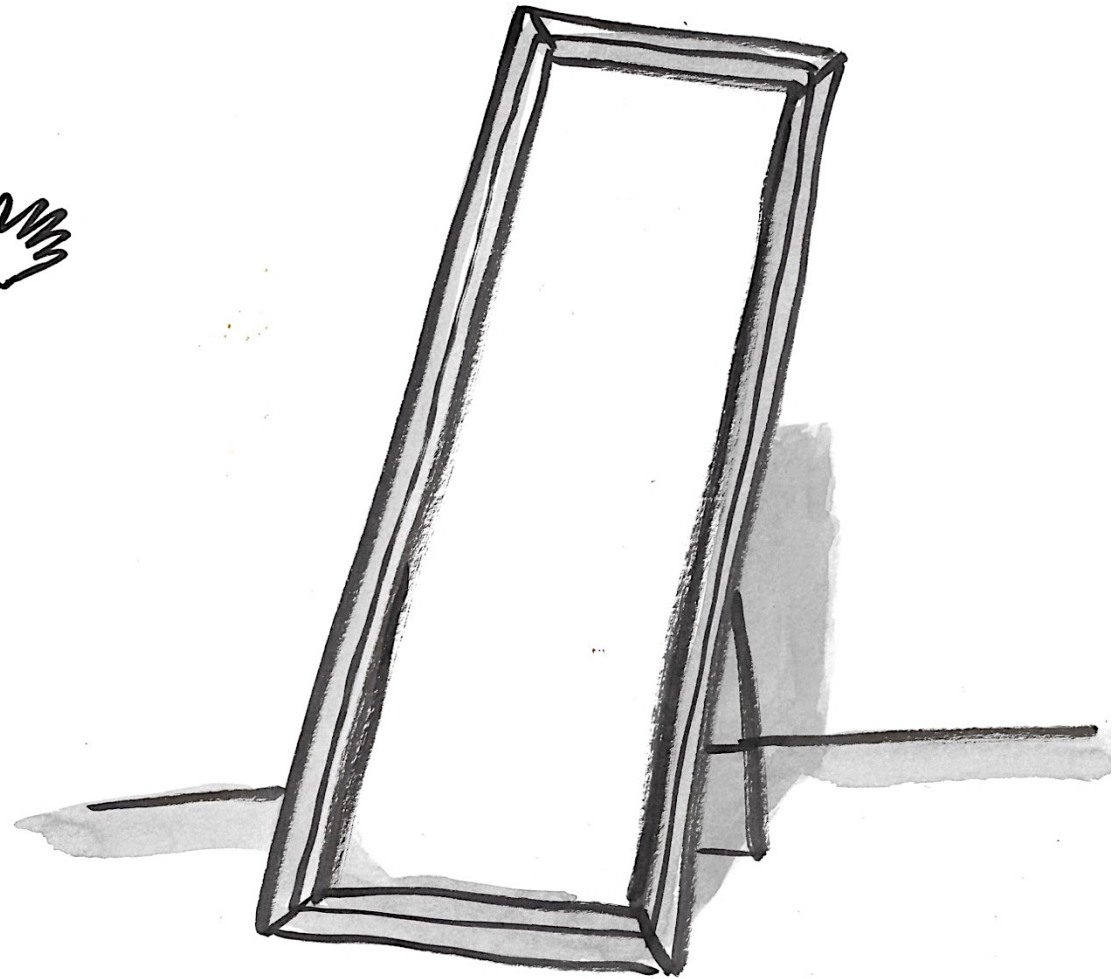


SEEF



LOFT

E) Kopéiervirlag fir d'Aktivitéit Nr.11:
Ausmol-Biller vum Annick Sinner



WÊI GESÄIT D'MARGRÉIT
AM SËLWER-ROUDE RACK AUS?

WÉI GESÄIT „DE WËLLE RITTER“
OUNI SENG RÜSTUNG AUS?



©Annick Sinner

MOL D'SCHLAANGEN,
DEI FEIER SPÄIZEN AN
IWWER DEN ELLERGRONN
FLÉIEN.

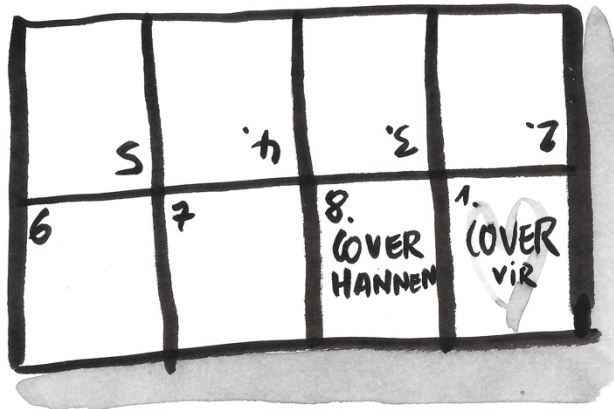


©Annick Sinner

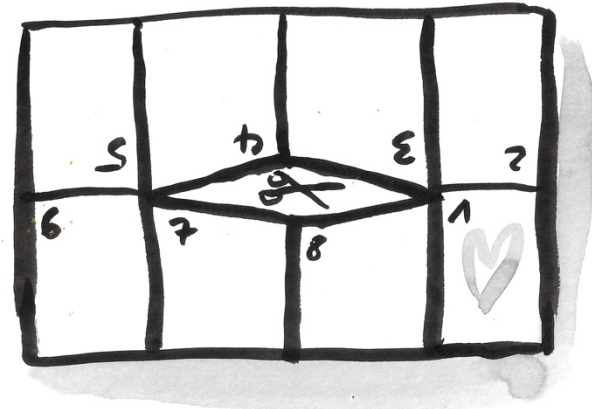
F) Kopéiervirlag fir d'Aktivitéit Nr.13:
Bastel & erfann däin eegent Zauberbichelchen

ERFANN DENG EEBE GESCHICHT A MAACH DORAUS E BICHELCHEN.

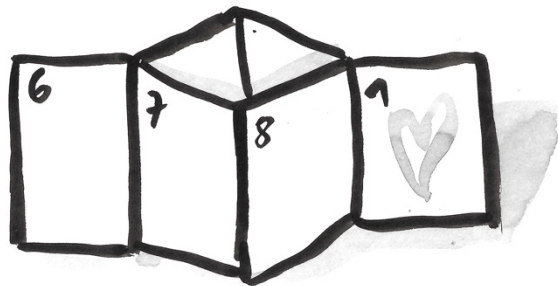
1.



2.



3.



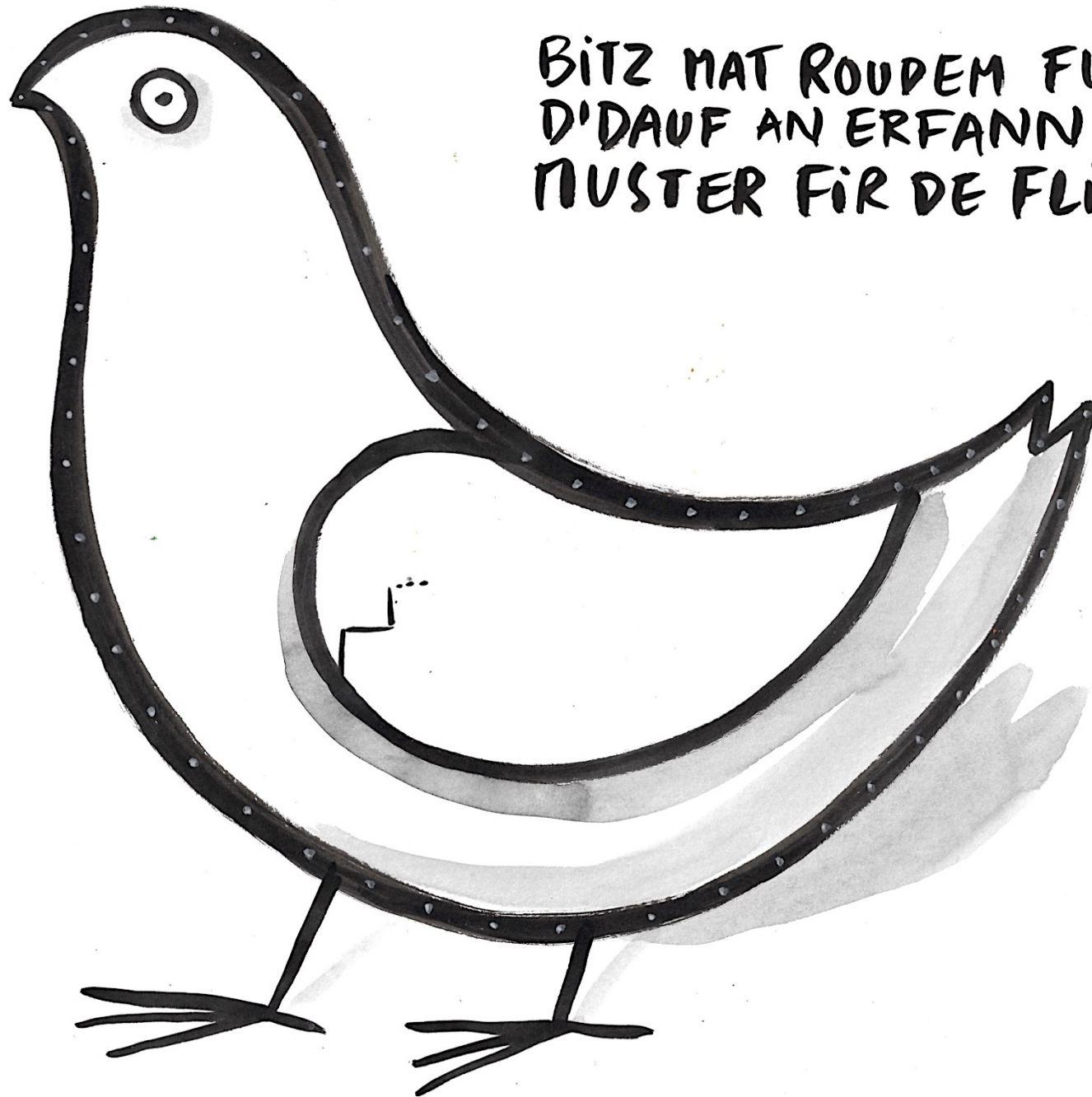
4.



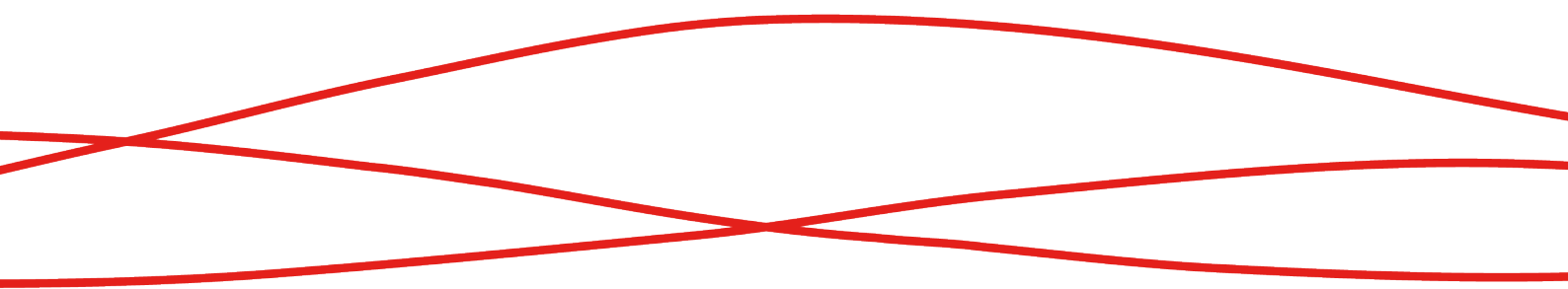
©Annick Sinner

G) Kopéiervirlag fir d'Aktivitéit Nr.14:
D'Dauf bitzen & Fliléck Muster molen

BITZ MAT ROUDEM FUEDEM
D'DAUF AN ERFANN E
MUSTER FIR DE FLILÉCK.



©Annick Sinner

An abstract graphic consisting of three thick red lines that flow across the middle of the page. One line starts from the left, curves upwards, and then downwards. Another line starts from the left, curves downwards, and then upwards. The third line starts from the left, curves upwards, and then downwards, crossing the other two lines.

MASKéNADA
Banannefabrik
12 rue du Puits
L-2355 Luxembourg

661240488
info@maskenada.lu
www.maskenada.lu