

# GRUSEL

KOPRODUKTION  
MIT PULK FIKTION  
AB 8 JAHREN





**BEGLEITMATERIAL**



HINTERGRUNDINFORMATIONEN UND THEATERPÄDAGOGISCHE ANREGUNGEN

# INHALT



	Begrüßung	2
	Stückinfo	3
	Dein Besuch in Theater - In leichter Sprache	4
	Zur Ästhetik der Inszenierung	6
	Spielpraktische Übungen	7
	Gesprächsimpulse	13
	Literaturtipps	14

-  Informationen
-  Anwendungsmöglichkeit

-  geeignet zur Vorbereitung des Vorstellungsbesuchs
-  geeignet zur Nachbereitung des Vorstellungsbesuchs

Herausgegeben von:  
Theater Dortmund /  
KJT Theatervermittlung und Dramaturgie:  
Martha Kleinhempel und  
Milena Noëmi Kowalski  
Intendant: Andreas Gruhn

pulk fiktion  
Hannah Dijkma  
Lisa Zehetner  
Künstlerische Leitung: Hannah  
Biedermann und Norman Grotegut

Spielzeit 2023/2024

# LIEBE PÄDAGOG\*INNEN, LIEBE INTERESSIERTE,

wir freuen uns darauf, die neue Spielzeit mit GRUSEL zu eröffnen.

Mit GRUSEL laden wir dazu ein das Theater als Gruselkabinett zu begreifen und sich auf eine Hörspielreise durch verschiedene und individuelle Gruselgeschichten und Momente führen zu lassen. Führen meint hier nicht das Laufen durch Räume, sondern emotional und in der Fantasie.

pulk fiktion untersucht in der Inszenierung, wo das Potential des Theaters und seiner Mittel für ein lustvolles Gruseln liegt und erschafft eine hörbare Geisterbahn, die bei den eigenen guten Geistern endet.

Es ist wichtig den Grusel von anderen ernst zu nehmen. Sich mit Grusel auseinander zu setzen ermöglicht, sich den kleinen und großen Ängsten vorsichtig anzunähern und zu untersuchen, um evtl auch den Grusel kleiner zu machen, aufzulösen oder in einen lustigen Spaß zu verwandeln. Die gemeinsame Auseinandersetzung ermöglicht zu merken, wer sich vor denselben Dingen gruselt und wer vor ganz anderen Dingen, denn dadurch ist man mit dem Grusel niemals allein.

Auf den folgenden Seiten finden Sie Hintergrundinformationen sowie Anregungen für die Vor- und Nachbereitung Ihres Theaterbesuchs mit Schüler\*innen ab 8 Jahren.

Ein ganz herzliches Dankeschön geht an dieser Stelle auch an unsere Expert\*innen der

Belvedere Schule Köln, die katholische Grundschule Triererstraße, der Probenklassen 3-6 der Martin Bartels Schule Dortmund mit Katharina Hanusa, der Probenklasse 4e und 4b von der Landgrafengrundschule Dortmund mit Melanie Tewes und Susanne Schulten, der Probenklasse 3 von der Kerschensteiner Grundschule Dortmund mit Kerstin Schulte, sowie an unsere Spielclubs des KJT: der Sckellynauten und Theaterstilisten.

Wenn Sie konkrete Fragen haben oder uns eine Rückmeldung zum Begleitmaterial oder zur Inszenierung geben möchten, dann schreiben Sie dem KJT:  
[theatervermittlungkjt@theaterdo.de](mailto:theatervermittlungkjt@theaterdo.de)  
 oder pulk fiktion:  
[schule@pulk-fiktion.de](mailto:schule@pulk-fiktion.de)

Viel Freude beim Ausprobieren und wir wünschen ein aufregendes Theatererlebnis.

Martha Kleinhempel (Theatervermittlung KJT),  
 Hanna Dijksma (Theatervermittlung pulk fiktion)  
 Milena Noëmi Kowalski (Dramaturgie KJT)  
 Lisa Zehetner (Dramaturgie pulk fiktion)



**UND ICH WOLLTE NOCH SAGEN, VOR  
GIFTSCHLANGEN FÜRCHTE ICH MICH  
EIGENTLICH NICHT SO SEHR WIE  
VOR KATZEN**

# STÜCKINFO

## GRUSEL

ist ein theatrales Live-Hörspiel für blinde und sehende Menschen ab 8 Jahren. Der Theaterraum wird zu einem seltsamen Ort mit knisternden Ecken und knarrenden Türen. Geräusche lassen fremde Welten entstehen und seltsame Gestalten tauchen auf – oder scheinen ganz in deiner Nähe zu sein.

Da kann es manchmal dunkel und manchmal ganz laut werden. Da kann dir der Wind durch die Haare pusten oder ein eiskaltes Händchen an deine Schulter fassen. Du begegnest seltsamen Erwachsenen, Gespenstern, Monstern und realen Gefahren und natürlich auch einem guten Geist. Aber keine Angst: Dir passiert nichts. Vielleicht bekommst du Gänsehaut und vielleicht kannst du über deinen eigenen Schrecken lachen.

pulk fiktion sucht den lustvollen Grusel und unternimmt den Versuch den fantastischen Gruselvorstellungen genauso wie den realen Schrecken der Welt einen gemeinsamen lustvollen Auftritt zu verpassen.

Theatrales-Live-Hörspiel bedeutet bei GRUSEL: das Publikum sitzt gemeinsam auf der Bühne und hört etwas über Kopfhörer, erlebt aber auch Dinge parallel im Raum.

Koproduktion mit pulk fiktion  
ab 8 Jahren

Premiere am 09. September 2023  
KJT Dortmund - Theater für junges Publikum

**Konzept:** pulk fiktion

**Regie:** Hannah Biedermann Norman Grotegut

**Performance:** In Dortmund: Mohammed Marouf Alhassan, Rainer Kleinespel, Johanna Weißert, Jan Westphal

In Köln/Düsseldorf: Mohammed Marouf Alhassan, Franziska Schmitz, Manuela Neudegger, Hannah Biedermann/Norman Grotegut

**Beratung:** Amy Zayed

**Ausstattung:** Ria Papadopoulou

**Dramaturgie:** Milena Noëmi Kowalski, Lisa Zehetner

**Theatervermittlung:** Martha Kleinhempel, Hannah Dijkma

**Mitarbeit:** Anna Berndtson

**Technik und Licht:** Peter Behle

**Technik und verschaltete Elemente:** Simon Brinkmann

**Musik und Sound:** Dirk Sorge

**Regieassistenz:** Janna Radowski, Ruven Bircks

**Inspizienz:** Peter Kirschke

**Finanzmanagement:** transmission

**Produktionsberatung:** Access Maker by Un-Label

**Koproduktion:** pulk fiktion, KJT, FFT Düsseldorf, FWT Köln

## DEIN BESUCH IM THEATER - IN LEICHTER SPRACHE

Das passiert:

Du schaltest dein Handy aus.

Du wirst in den Theater-raum hineingeführt.

Das Licht verändert sich.

Die Leute werden ruhig.

Alle sitzen verteilt auf der Bühne.

Das Theaterstück beginnt.

Alle sind zusammen in einem Theater-raum:  
die Schauspielerinnen und Schauspieler und  
das Publikum.

Das ist das Besondere im Theater!

Damit das klappt, ist dieses Verhalten wichtig:

Leise sein.

Nicht essen oder trinken.

Wir wünschen dir viel Spaß im Theater!

## ZUR ÄSTHETIK DER INSZENIERUNG

**GRUSEL** ist ein Stückentwicklung von pulk fiktion für Kinder ab acht Jahren. Stückentwicklung bedeutet, dass es keine textliche oder narrative Vorlage gibt, sondern das Stück über Interviews mit Kindern, die Gedanken und Gruselmomente der beteiligten Theatermacher\*innen und Zitaten aus der Popkultur entstanden ist.

### Thematische Auseinandersetzung

Die Ausgangsfrage war es nicht das Publikum über Angst zu gruseln, sondern sich mit dem lustvollen Grusel zu beschäftigen, der viel mehr über den Alltagsgrusel in unserer Welt nachdenkt und Impulse für einen Umgang damit bietet. pulk fiktion glaubt, dass es Strategien der Auseinandersetzung mit unseren Gruselmomenten braucht, um nicht in der Schockstarre zu verbleiben.

### Recherche

Während der Recherche wurde deutlich, dass der Grusel über individuelle Perspektiven und biografische Erfahrungen entsteht und uns insbesondere das Individuelle interessant ist und nicht die stereotype Zuschreibungen von Gruselmomenten.

### Bühnenaufbau

Das Publikum wird einzeln in den Theaterraum hineingeführt und sitzt nicht im anonymen Publikumsraum, sondern auf einzelnen Stühlen

auf der Bühne. Im Theaterraum befinden sich 30 Stühle für das Publikum, ein selbstspielendes Klavier, zwei Holztreppe und drei Holztüren, die zur Erzeugung von Geräuschen dienen, Auf- und Abgänge und auch Spielsituationen mit Licht und Dunkelheit ermöglichen. Jede Person erhält einen Kopfhörer.

### Performatives Spiel

Die vier Performer\*innen sind Mitarbeiter\*innen des Gruseltheaters, welches sie Stück für Stück für das Publikum entstehen lassen und den Grusel in den Raum bringen. Über die Kopfhörer erhält das Publikum den sicheren Rahmen einer Moderation, die immer wieder auf den gemeinsamen Moment des Theaters verweist und auch auf die eigenen Gefühle und Gedanken im Gruseltheater.



@ Hupfeld

## Ästhetik

Ästhetisch hatte sich pulk fiktion von Anfang an festgelegt, dass in GRUSEL vor allem über Audio ein immersives Hörerleben hergestellt werden soll. Entstanden ist ein theatrales Live-Hörspiel, dass das Publikum über Kopfhörer, Raumsound und vier Performer\*innen im Raum erfährt. So wurden aus Interviews mit Kindern kleine Audioszenen gebaut, die die Musiker\*innen von pulk fiktion mit Sound und Musik weiterbearbeitet haben. Um den Sound zu unterstützen, entwickeln die Performer\*innen im Theatererlebnis selbst weitere Sounds, wie Schritte, Klopfen und Rufen. Zusätzlich zu den Sounds fährt einem auch mal ein Hauch in den Nacken, eine Windmaschine lässt wie von Geisterhand Türen öffnen und Spinnen fallen von der Decke.

## Zielpublikum

Durch die Fokussierung aufs Hören haben sich pulk fiktion entschieden, sich mit der Produktion erstmals auch an ein blindes Publikum zu wenden. Dazu wurden zum einen sehbehinderte Künstler\*innen in den Entwicklungsprozess und zum anderen eine Inklusionsberaterin mit dem Schwerpunkt Sehen ins Team eingeladen. Entstanden ist eine Produktion, die nicht durch Audiodeskription für blindes Publikum zugänglich ist, sondern in der alle Zuschauer\*innen gleichberechtigt auf verschiedenen Sinnesebenen, wie Hören, Riechen, Fühlen und starke Lichtveränderungen angesprochen werden.



# SPIELPRAKTISCHE ÜBUNGEN

Im folgenden Teil befinden sich ausgewählte Übungen, die sich mit dem Thema Grusel beschäftigen und zur Vorberietung, sowie zur Nachbereitung des Theaterbesuches genutzt werden können. Wir haben dabei darauf geachtet, dass diese Übungen ebenso für blinde Menschen sowie auch mit Sehbeeinträchtigung durchführbar sind.

## **V N** BUH-KREIS

### Durchführung:

Alle stehen im Kreis.

Die Spielleitung beginnt und gibt in eine Richtung ein **BUH!** an die Person nebenan. Dann wird das **BUH!** den Kreis herum gegeben.

**Setting:** Übung im Kreis

**Materialien:** -

**Ziel:** Reaktionsvermögen stärken, Spaß, Geschwindigkeit

### Erweiterung:

Wenn das flüssig läuft, kann parallel zum **BUH!** in die andere Richtung ein erschrockenes Geräusch herumgeschickt werden.

## **V N** GRUSELDUSCHE

**Setting:** Übung im Kreis

**Materialien:** u.U. etwas zum Augen verbinden

**Ziel:** gegenseitige Achtsamkeit, Gruppengefühl stärken, Gruselatmosphäre erzeugen

### Durchführung:

Alle stehen im Kreis und suchen für sich ein gruseliges Geräusch, welches sie mit der Stimme machen wollen.

Eine Person stellt sich in die Mitte des Kreises.

Nun besteht die Möglichkeit, dass die Person entweder die Augen verschließt, sich einen Punkt aussucht, wo er\*sie hinschauen möchte, oder die Augen verbunden bekommt.

Nun geht die Kreis-Gruppe gemeinsam langsam auf die Person in der Mitte zu, während sie alle ihre Grusel-Geräusche machen.

Die Geräusche werden dadurch lauter bzw. leiser.

**Variante:** Während die Teilnehmer\*innen auf die Person in die Mitte zugehen, können sie ihre Geräusche lauter werden lassen und beim Zurückgehen wieder leiser werden.




**V N GRUSEL ODER ANGST?**

**Setting:** Positionierung im Raum

**Materialien:** 2 Blätter (1. GRUSEL, 2. ANGST), Klebeband

**Ziel:** Entscheidungen treffen, Meinungen bilden

Dies ist ein Positionierungsspiel.

Grusel fängt mit G an und Angst mit A. Aber gibt es noch mehr Unterschiede?

**Durchführung:**

Auf der einen Seite des Raumes befindet sich ein Schild mit dem Wort **Angst**. Auf der anderen Seite eins mit dem Wort **Grusel**.

Nun müssen alle zu Aussagen sich entscheiden und positionieren: Ist es Grusel oder ist es Angst?

**Beispielsätze:**

- Eine Spinne kommt in den Raum.
- Du hörst in den Nachrichten vom Krieg zwischen Ukraine und Russland.
- Du bist alleine Zuhause.
- Jemand erschreckt dich von hinten.
- Du liegst im Bett und du hörst ein komisches Geräusch.
- Du denkst, du hast einen Geist gesehen.
- Du hörst eine Tür knarzen.
- Du bekommst Gänsehaut.

**Erweiterung:**

Es können von allen Aussagen ergänzt und entsprechend positioniert werden.



**MANCHMAL TRÄUME ICH VON GEISTERN.  
WENN ICH IRGENDWIE IN DER NACHT SO  
EIN POLTERN HÖRE.**

## **V N** DIE SPINNE IM RAUM

### Durchführung:

Alle Teilnehmer\*innen stehen im Kreis.

Alle stellen sich vor, dass eine Spinne an ihren Füßen entlang im Kreis rennt.

Eine Person fängt an hoch zu springen, dann die Person daneben usw. bis alle reihum dran waren.

**Setting:** Übung im Kreis

**Materialien:** -

**Ziel:** Reaktionsvermögen, aufeinander achten, Spielfreude wird angeregt

### Varianten:

- a) Springen
- b) Springen + erschrockenes Geräusch
- c) Bewegung + Geräusch übertreiben

## **V N** ALLE, DIE

### Durchführung:

Alle sitzen im Kreis.

Die Spielleitung nennt eine erste Aussage. Wenn jemand sich zugehörig fühlt, klopf diese mit den Händen an den Stuhl oder auf den Boden.

**Setting:** Übung im Sitz-Kreis

**Materialien:** -

**Ziel:** Einfühlen ins Thema Gruseln, gegenseitig besser kennenlernen

### Satzvorschläge:

Alle, die...

- ... sich schonmal gegruselt haben.
- ... Angst von Giftschlangen und Spinnen haben
- ... schonmal einen Geist gesehen haben
- ... schonmal Angst hatten



@Hupfeld

Die Spielleitung, sowie die Teilnehmer\*innen können sich selber Aussagen überlegen und nennen.

### Varianten:

- Wenn möglich, kann als Zustimmung stattdessen ein gruseliges Geräusch gemacht werden.
- Wenn möglich, kann als Zustimmung stattdessen der Platz gewechselt werden.
- Wenn möglich, kann als Zustimmung stattdessen auf ängstliche Art und Weise der Platz gewechselt werden.

## **N** GRUSELFORSCHER\*IN

Gemeinsam suchen die Teilnehmer\*innen gruselige Orte im Schulgelände und untersuchen diese.

### Vorbereitung:

Besprecht gemeinsam: Welche Stellen/Orte sind in der Schule gruselig? Warum ist der Ort gruselig?

Sammelt diese Orte und sucht euch 1-3 Orte aus, die ihr genauer untersuchen wollt.

**Setting:** Ortsbegehungen

**Materialien:** Papier und Stifte zur Dokumentation

**Ziel:** Gemeinschaftsarbeit, Teamwork, Forschung, gemeinsam Gruselorte besuchen und möglicher sie auch entgruseln



@ Hupfeld

### Durchführung:

Geht zum Ort und untersucht diesen auf folgende Art und Weise:

1. Raum ausmessen: Zählt die Schritte, die ihr braucht, um den Ort zu begehen. Dokumentiert die Anzahl
2. Hören: Wie hört sich der Ort an? Augen schließen hilft besser in den Raum zu hören? Dauer: 1 Minute hören, danach Gehörtes sammeln und dokumentieren
3. Riechen: Jede Person sucht sich eine Sache am Ort (Boden, Wand, Gegenstand, usw.) und berichtet es ausführlich. Dokumentiert, was ihr gerochen habt.

## GRUSELZAUBER



@ Hupfeld

**Setting:** Übung im Sitz-Kreis

**Materialien:** Zauberrequisiten (1 Gegenstand zum Zaubern: Zauberhut, Zauberstab, Zauberkugel oder ähnliches.)

**Ziel:** Kreativität, Spielfreude, Aufmerksamkeit auf Mitmenschen

**Durchführung:**

Alle überlegen sich gemeinsam einen Zauberspruch.

**Beispiel:** *AbraKadabra Simsalabim*

Eine Person fängt an den Zauberspruch aufzusagen.

**Hinweis:** Diese kann dabei Zauberbewegungen machen.

Anschließend sagt die Zauberperson, was wie verzaubert werden soll.

**Beispiel:** *AbraKadabra Simsalabim – alle werden zu Schweinen.*

Um den Zauber aufzulösen wird laut gerufen: *Spuk vorbei!*

Dann bestimmt die Zauberperson eine neue Person, die als nächstes zaubern darf.

## ICH BIN EIN GEIST

**Setting:** Standbild kreieren

**Materialien:** -

**Ziel:** Kreativität, Spielfreude,  
Konzentration: eine Position halten

In dieser Übung entstehen absurde, spaßige und vielleicht auch gruselige Standbilder. Hier ist Konzentration gefragt in einer Pose zu verharren, bis das Standbild vollendet ist.

**Durchführung:**

Eine Person stellt sich auf eine festgelegte Stelle und stellt sich in eine Pose und sagt, was er:sie darstellt.

**Beispiel:** 1 Person stellt sich hin, breitet die Arme aus und sagt: *Ich bin ein Geist.*

Dann kommt die nächste Person dazu und ergänzt das Standbild. In diesem Beispiel den Geist.

Wenn 5 Personen sich hingestellt haben, kann ein Foto gemacht werden oder nur so getan werden als ob und das Standbild löst sich wieder auf.

Dann kann das Standbild bauen mit neuen Situationen von vorne beginnen.

## N GRUSELGESCHICHTE

### Vorbereitung:

Um sich auf das Erzählen einzustimmen, überlegen sich die Teilnehmer\*innen gemeinsam, was alles der Grusel ist und sammeln Begriffe und Beschreibungen.

### Durchführung:

Die Geschichte beginnt zB. mit folgendem Satz:

Es war einmal auf einem Dachboden...

**Hinweis:** Dieser Beispielsatz kann variieren und dient dazu ins Erzählen zu kommen.

Die erste Person oder alternativ die Spielleitung fängt mit dem ersten Satz an.

Nun werden nacheinander weitere Sätze ergänzt.

Dies wiederholt sich, bis am Ende eine Gruselgeschichte entstanden ist.

Die Spielleitung kann die Geschichte entweder aufnehmen oder schriftlich festhalten.

### Weiterer Schritt:

Am Ende kann die fertige Geschichte nochmals vorgelesen oder abgespielt werden und gemeinsam darüber geredet werden: Was ist daran gruselig und warum?

**Setting:** Übung im Kreis

**Materialien:** u.U. Papier und Stift zum Dokumentieren bzw.

Aufnahmegerät

**Ziel:** Kreativität stärken



@ Hupfeld

# GESPRÄCHSIMPULSE

Die Fragen dienen als Ergänzung, um sich dem Thema Grusel anzunähern und über den Vorstellungsbuch ins Gespräch zu kommen.

Diese können beliebig ergänzt und verändert werden.

---

**V****N**

- Wovor gruselst du dich?
- Wer hat schonmal einen Geist gesehen?
- Wer gruselt sich (nicht so) gerne?
- Was machst du, wenn du dich gruselst?

---

**N**

- An welche Momente kannst du dich erinnern?
- Wer hat sich alles gegruselt und an welcher Stelle?
- Wer hat sich getraut die Augen zu schließen?
- Was war der gruseligste Moment?
- Kennst du die Gruselmomente der Kinder auch von dir selbst?
- Wie war es auf der Bühne zu sitzen? Was war für dich dadurch anders?
- Wurdest du berührt? Wenn ja wie war das für dich?
- Welche Gruselfiguren hast du im Raum erlebt?
- Was hast du gehört? Was hast du gesehen? Macht das einen Unterschied?
- Hast du die Sicherheitsdecke genutzt?



## LITERATURTIPPS

Um sich weiter mit dem Thema zu beschäftigen, gibt es hier noch ein paar Literaturtipps. Viel Spaß beim Stöbern.

- Gruselgeschichten für Kinder ab 6 Jahren: [www.schlummerienchen.de](http://www.schlummerienchen.de)
- Paul van Loon: Das Gruselhandbuch: Ein Ratgeber für schaurige Stunden
- Kinder- und Jugendliteratur in Blindenschrift: [www.pader-braille.de](http://www.pader-braille.de)



**EINMAL DURCHATMEN UND WIR WAGEN UNS  
GEMEINSAM HINTER DIE NÄCHSTE ECKE  
DEINER PHANTASIE. LASS UNS DIE GEISTER  
RUFEN!**