



Europa & der Stier

Methode zum Einstieg: Wölflingsstufe

Ort: freie Fläche

Format: Improvisationstheater im Stehkreis

Material: Text zum Vorlesen; Auswahl an Requisiten

Dauer: rund 20 Minuten

Beschreibung: Improvisationstheater

Hinweise für Leiterinnen und Leiter: Vor der Gruppe frei zu schauspielern erfordert von den Wölflingen eine große Portion Selbstvertrauen. Daher sollte zu Beginn darauf geachtet werden, dass die Gruppe aufgelockert ist, z. Bsp. durch ein „Schüttel“-Spiel und bei der Vorstellung des Spiels allen Mädchen und Jungen Mut zugesprochen wird. Um als Spielleiter die Meute davon zu überzeugen, dass sie sich auf Improvisationstheater einlässt, sollten Leiterinnen und Leiter als Vorbild vorgehen und dazu einladen mitzumachen. Zum Rollentausch kann es kommen, indem die Darstellerinnen und Darsteller aus der Mitte jemanden auffordern mit ihr oder ihm zu tauschen bzw. mitzuspielen. Auch die Leiterinnen und Leiter können Rollen bzw. Requisiten zu weisen.

Wichtig: Niemand sollte dazu gezwungen werden, vor der Gruppe etwas zu tun, womit er oder sie sich nicht wohlführt! Aufforderungen zum Mitspielen sind deshalb wohl dosiert einzusetzen.

Text zum Vorlesen

Text	Hinweise	Requisiten
Vor vielen, vielen Jahren lebte in Vorderasien eine wunderschöne Prinzessin. Sie war die Tochter des Königs Agenor, Herrscher über die Städte Tyrus und Sidon. Als König der Phönizier regierte er ein Gebiet am Mittelmeer.	Rollen zu Beginn, z. Bsp. gespielt durch LeiterInnen: Prinzessin Europa König Agenor [könnte auf Thron Platz nehmen und zuschauen]	Toga Krone, evtl. Thron
Es war dort das ganze Jahr angenehm warm und die Sonne schien dort fast jeden Tag.		Schild: „Europa“
Die Prinzessin hörte auf den Namen Europa.		Spiegel
Europa war wunderschön und weithin bekannt für Ihre Anmutigkeit und Grazie. Sie hatte wunderschönes, volles, lockiges Haar. Stundenlang saß sie am Ufer des Meeres und kämmte ihre Locken.		Kamm
Zwar hatte sie keine Geschwister aber viele Freunde und Freundinnen. Gemeinsam verbrachten sie viele Stunden am Meer und schwammen in den Wellen. Sie haben viel gespielt, getanzt und gelacht.	Freunde [Europa sucht aus]	Badering Badehauben



Am allerliebsten spielte Europa mit einem Reifen aus Olivenholz. Europa konnte den Reifen minutenlang kreisen lassen und tat dies mit äußerster Anmut.

Hula-Hoop-Reifen

Als Tochter des Königs war sie weit über das Herrschaftsgebiet ihres Vaters bekannt. Rund um das Mittelmeer erzählte man sich vom Liebreiz und der Anmut Europas.

„Flüsterpost“ im Stehkreis

Bis in die Höhen des Olymps gelangten diese Erzählungen. Dort, wo die Götter Griechenlands wohnen, erzählte man sich bald auch von der schönen Tochter des Königs Agenor.

griechische Götter

Olivenkränze

Auch der Göttervater Zeus wollte schon bald mehr erfahren. Und als Zeus die wunderschöne Prinzessin sah, da verliebte er sich unsterblich auf den ersten Blick. Und weil er schon nach kurzer Zeit weder Tag noch Nacht aufhören konnte an Europa zu denken, wollte er sie unbedingt treffen. Wie aber sollte er als Göttervater das nur anstellen?

Göttervater Zeus

Blitz für Zeus

Er saß oben auf seiner Wolke im Olymp und blickte herab auf die Welt der Menschen unter ihm. Er beobachtete Europa, die mit ihren Freunden und Freundinnen am Ufer des Mittelmeers im Sand spielte.

Fernglas

Da kam ihm eine Idee: Zeus lies Hermes, den Götterboten zu sich kommen. Und weil Hermes regelmäßig zwischen dem Olymp und der Erde hin und her reiste, wusste er bestens Bescheid über die Geschehnisse auf der Erde bei den Menschen. Hermes hatte auch schon von der Prinzessin Europa gehört und wusste auch genau, wo das Königreich ihres Vaters lag.

Götterbote Hermes

Flügelschuhe für Hermes

Gemeinsam heckten Zeus und Hermes einen Plan aus: Hermes flog runter auf die Erde und landete ganz in der Nähe des Strandes, an dem Europa mit ihren Freundinnen und Freunden so viel Zeit verbrachte.

Göttervater Zeus & Götterbote Hermes

Als Göttervater hatte Zeus eine ganz besondere Gabe. Er konnte sich in jedes Lebewesen, ob Mensch oder Tier verwandeln und dessen Gestalt annehmen. Und so war es ihm möglich, ab und an, wenn er das wollte unerkannt unter den Menschen umher zu gehen.

Europa & Freunde [Spiel]

Göttervater Zeus

Und weil in der Nähe des Strandes eine Herde Rinder graste, befahl er Hermes diese zusammen zu treiben. So rannten die aufgeschreckten Rinder mit ihrer Herde hinunter zu der Stelle, an der Europa gerade badete.

Um sich Europa nähern zu können, verwandelte sich Zeus nun also in einen Stier, einen ganz besonders schönen Stier. Einen so schönen Stier, mit glänzendem Fell und strahlenden Hörnern, hatte man in diesem Teil der Welt noch nie gesehen. Zeus mischte sich unter Rinderherde und rannte mit den anderen Tieren über die Felder am Ufer.

Und natürlich musste ein so schöner Stier Europa und ihren Freundin und Freunden auffallen! Und sie staunten mit offenen Mündern, dass es einen so schönen Stier geben kann.

Langsam näherte sich Zeus in der Gestalt des Stieres Europa und ihren Freundinnen und Freunden. Ganz vorsichtig ging er auf sie zu. Eben ist er noch wild über die Felder gerannt und nun gab sich der Stier ganz sanft. Er verbeugte sich vor Europa und ihren Freundinnen und Freunden und als er vor ihnen auf die Knie ging, da trauten sie sich auch langsam auf den Stier zu zugehen.

Europa war besonders mutig und weil der Stier so friedlich lag, getraute sie sich sogar ihn zu streicheln. Der Stier schnurrte ganz sanft während er gestreichelt wurde.

Da drängten die ihre Freundinnen und Freunde Europa sich auf den Rücken des Stiers zu setzen. Europa wollte erst nicht, schließlich ist so ein Stier ja ein wildes, ungestümes Tier. Aber als der sie ganz lieblich anblickte, da tat sie es doch.

Doch kaum saß Europa auf dem Rücken des Stiers, stand dieser auf und nahm sie Huckepack.

Da rannte der Stier plötzlich los. Und er rannte ins Meer und da er sehr gut schwimmen konnte, konnten Europas Freundinnen und Freunde ihm nicht mehr folgen!

Göttervater Zeus
& Götterbote Hermes
Rinder: „Muuh!“

Haarreifen mit
Rinderhörner

Europa & Freunde

Göttervater Zeus
[legt Fell an]

Tierfell/ Stoff
Haarreifen mit
Rinderhörner

Rinder: „Muuh!“

[im Kreis rennen]

Europa & Freunde

Göttervater Zeus/ Stier

[Verbeugung]

Europa & Freunde

Göttervater Zeus/ Stier

Europa & Freunde

[Nachrennen]



Europa winkte ihnen noch zu, aber schon bald konnte sie ihre Freundinnen und Freunde am Strand schon nicht mehr sehen.

[Abschiedsszene]

Einen Tag und eine Nacht schwamm der Stier durch die Wellen des Mittelmeers. Am anderen Morgen war plötzlich wieder Land in Sicht. Der Stier schwamm ans Ufer und ließ Europa wieder absteigen.

Göttervater Zeus/ Stier

Europa

Europa blickte weit um sich, aber sie konnte nicht so recht erkennen, wo sie war. Ein bisschen sah es so aus, wie im Königreich ihres Vaters aussah: In der Ferne gab es ein Gebirge, an den Hängen standen Obstbäume, es gab Olivenhaine und Weinberge. Das Land schien angenehm war zu sein, fast wie dort wo Europa aufgewachsen war.

Europa

Fernglas

Und als Europa wieder zurück Richtung mehr blickte, da ist sie sehr erschrocken, denn der Stier war ganz plötzlich nicht mehr da: Zeus hatte sich wieder zurück in seine Gestalt als Göttervater verwandelt.

Göttervater Zeus
[legt Fell ab]

Olivenkränze
Blitz für Zeus

[Verwandlung]

Europa hatte furchtbar Angst, denn diese Verwandlung konnte sie sich wirklich nicht erklären: Ein Stier, der eben noch ein richtiger Stier war, war plötzlich ein Mann.

[Verwunderung]

Da ging Zeus langsam auf Europa zu und sprach zu ihr:

Göttervater Zeus

„Oh, Du wunderschöne Prinzessin Europa, von meiner Wolke im Olymp herab, habe ich Dich schon so lange beobachtet und Gefallen an Dir gefunden.

Fürchte Dich doch nicht vor mir! Ich bin der Vater aller Götter und bin für Dich vom Olymp herab gestiegen.

Göttervater Zeus
[übergibt Krone]

Ortsschild
Kreta/ Κρήτη

Ich habe Dich hierher auf die Insel Kreta gebracht, damit Du auf ihr als Königin herrschen kannst! Dein Vater, Königs Agenor, Herrscher über die Städte Tyrus und Sidon, ist ein ganz wunderbarer König. Du wirst als Königin über diesen Teil der Erde sicherlich ebenso berühmt werden!

Und sei nicht traurig, auf diesem Erdteil gibt es viele, viele gute Menschen. Du wirst sicher schon bald neue Freundinnen und Freunde finden!

Es ganz wundervoll hier, schau Dich um! Und zu Deinen Ehren soll dieser Teil der Erde heißen wie Du: Europa!“

Krone

Schild: „Europa“



Das Schauspiel bietet sich auch zur Aufführung vor anderen Gruppen des Stammes an, z. Bsp. im Rahmen eines Stammestags, der sich Europa und der Gemeinsamen Jahresaktion von DPSG, SGDF und ZHP widmet.

Ideen für Fortsetzungen

Bewegungsspiel: Zeus & Europa

Ort: freie Fläche im Freien; ausreichend groß und sicher für ein Fangspiel

Format: Gruppenspiel; auch als Warm-up geeignet, um das Europa-Thema wieder aufzugreifen

Material: kein

Dauer: rund 10 Minuten

Beschreibung:

Die Wölflinge finden sich in Zweierpaaren zusammen und verteilen sich auf der Spielfläche. Einem Spielpaar kommt eine Sonderrolle zu: Sie stellen Zeus und Europa dar.

Zeus beginnt nun Europa nach zu jagen und versucht sie zu fangen. Sie tun dies ganz in ihren Rollen: Europa schreit schrill auf und ruft ihre Freundinnen und Freunde um Hilfe; Zeus imitiert die Verwandlung in den Stier, in dem er mit den Fingern Hörner nachahmt, mit den Hufen scharrend und lauthals brüllt.

Gelingt es Zeus Europa zu fangen, tauschen sie Rollen und die Jagd beginnt von vorne. Die einzige Rettungsmöglichkeit besteht für die flüchtende Europa darin, sich an eines der Zweierpaare anzuhängen. Der andere Partner übernimmt nun die Rolle von Zeus, der Spieler der eben noch ein Stier war, übernimmt die Rolle von Europa und versucht zu entkommen. Der Jäger wird zum Gejagten und umgekehrt.... bis sich alle Pärchen einmal getrennt haben oder die eingeplante Spielzeit erreicht wurde.

Kim-Spiel: Der Geschmack Europas

Ort: Gruppenraum

Format: Kim-Spiel in gemütlicher Runde

Material: Auswahl an möglichst unterschiedlichen Lebensmittel aus verschiedenen europäischen Ländern, z. Bsp. türkische Baklava; französischen Weichkäse; spanischen Turrón, sizilianische Zitronenbonbons; schwedische Preiselbeeren; tschechische, saure Gurken

Dauer: rund 15 Minuten (beliebig verlängerbar)

Beschreibung:

Die Wölflinge verbinden sich gegenseitig die Augen, sodass sie in der Folge nicht sehen können, welche Leckereien ihnen serviert werden. Ziel ist heraus zu finden, was es zu probieren gibt bzw. es möglichst genau zu beschreiben sowie zu erraten, woher dieses Lebensmittel stammt. Ganz nebenbei gibt es so viele leckere Dinge für die Meute zu entdecken!

Das Spiel kann auch in zwei konkurrierenden Gruppen gespielt werden, wobei sich die Wölflinge nach dem ersten Geschmackstest untereinander austauschen sollen, um was es sich wohl handelt.

Hinweise für Leiterinnen und Leiter: Um zu vermeiden, dass einzelne Teilnehmende Angst davor haben, dass sie etwas Ekliges essen müssen, sollte den Wölflingen vorher versichert werden, dass dies nicht der Fall sein wird. Natürlich muss auf Allergien geachtet werden!

