

Luminaria

Das Spiel

**EIN SCHATTENTHEATER-SPIEL ÜBER UNGERECHTIGKEIT UND
MÖGLICHKEITEN ZUR VERÄNDERUNG IN EUREM LEBEN**

4–20 Spieler*innen

Ab 16 Jahren

Spieldauer: 90–135 Minuten (+60–90 Min. Vorbereitungszeit)

WARUM SOLLTET IHR LUMINARIA SPIELEN? WORUM GEHT ES BEI LUMINARIA?

Luminaria ist ein partizipatives Spiel, das Schattentheater und Theater der Unterdrückten verbindet. Mit Papierpuppen und einer einfachen Lichtquelle erschafft ihr gemeinsam Schatten, um Geschichten über Ungerechtigkeit und Möglichkeiten für Veränderung zu erzählen.

Warum sollte man Schattentheater und Theater der Unterdrückten kombinieren? Schattentheater ermöglicht es euch, auch sensible Geschichten auf sicherere und noch kreativere Weise zu erzählen. Das Theater der Unterdrückten ermutigt euch, nicht passive Beobachter*innen zu bleiben, sondern aktiv nach Wegen zu suchen, ungerechte Situationen zu verändern. Zusammen schaffen sie einen Raum für Fantasie, Dialog und die gemeinsame Suche nach Gerechtigkeit in eurem Leben. Theatererfahrung ist nicht erforderlich. Wichtig ist die Bereitschaft, kreativ zu sein, Ideen auszutauschen und neue Lösungen zu erkunden.

DIESES SPIEL ENTHÄLT:

- Spielanleitung
- 6-minütiges [Anleitungsvideo](#) zum Schattentheater
- Beispiele für Geschichten, die als Schattentheaterstücke umgesetzt werden können
- Ein Set Puppen zum Ausdrucken und Ausschneiden
- Geheimkarten zum Ausdrucken und Ausschneiden
- Eine Anleitung zum Bau eines einfachen Schattentheaters aus Pappe

WAS IHR FÜR DAS SPIEL SELBST BESORGEN MÜSST:

- LED-Lampe mit nur einer Lichtquelle / Smartphone-Taschenlampe
- Materialien zum Basteln eigener Puppen: Papier (mindestens 180 g/m²), Schere, Cuttermesser, Holzspieße, Klebeband, Filzstifte
- Stoff/Flipchart-Papier und Pappe für das Schattentheater (optional) Materialien zur Gestaltung der Atmosphäre (Stoff, Spitze, PET Flaschen, Gegenstände, die interessante Schatten werfen)
- (optional) Einfache Klangobjekte oder Instrumente, eine Musikbox/ein Smartphone zum Abspielen von Liedern



VORBEREITUNG DES SPIELS

DRAMATURGISCHE/ÄSTHETISCHE TIPPS FÜR DIE ENTWICKLUNG DES STÜCKS:

Die Aufführung hat ein schlechtes/unbefriedigendes Ende, das zeigt, was für den Protagonisten (= Hauptfigur) auf dem Spiel steht.

Es gibt einen klaren Konflikt zwischen den Figuren und einen eindeutigen Fall von Ungerechtigkeit.

Der*die Protagonist*in versucht aufrichtig, die Ungerechtigkeit, der sie*er ausgesetzt ist, zu überwinden, erreicht sein*ihr Ziel in dieser Szene jedoch nicht – aufgrund der Handlungen bzw. der Haltung des*der Antagonist*in (= Gegenpart der Hauptfigur/Bösewicht).

Zusätzliche Schattentheaterobjekte und Geräusche wie Trommeln, Klatschen, Stimmen, Musik oder Gesang bereichern eure Geschichte ästhetisch

Vor dem Spielen benötigt ihr ca. 60–90 Minuten Vorbereitungszeit, um die Schattenpuppen auszudrucken und auszuschneiden, ein einfaches (Papp-) Schattentheater (in dem Raum, indem ihr spielt!) aufzubauen und optional zusätzliches Material zu sammeln, um Atmosphäre und Bühnenbild zu gestalten. Schaut euch zuerst unser Anleitungsvideo an, denn darin wird gezeigt, wie man die Figuren bastelt und eine einfache Schattenbühne baut.

Das Spiel enthält flache Papierfiguren, die ihr auf dickem Papier ausdruckt und ausschneidet. Befestigt dann an der dafür vorgesehenen gepunkteten Linie einen Holzstab daran.

Die Puppen stellen grundlegende Archetypen von Figuren und Rollen dar, die ihr direkt verwenden oder abwandeln könnt, um eigene zu kreieren. Wenn ihr euch entscheidet, ganz neue Puppen zu basteln, plant mindestens eine zusätzliche Stunde für die Vorbereitung ein (auch wenn ihr euch erst während des Spiels für ein bestimmtes Stück, das ihr aufführt, dazu entschließt).

Um die Atmosphäre des Schattentheaters zu verstärken, kannst du Alltagsgegenstände wie Gläser, PET-Flaschen, Spitze oder Stoffe sammeln, um interessante Schatten zu erzeugen.

Druckt unser Set mit "Geheimkarten" aus, schneidet es aus und mischt es. Drucke außerdem die Beispielgeschichten einmal für jede Gruppe von 2-4 Spieler*innen aus.

Ihr könnt die Vorbereitungen gemeinsam als Gruppe durchführen oder einige Teilnehmer dies bereits vor dem Treffen erledigen lassen.

Stellt sicher, dass ihr einen Satz Puppen und genügend Material für jede teilnehmende Gruppe von 2–4 Spielern habt.

SO SPIELEN WIR „LUMINARIA“

Schaut euch zunächst gemeinsam als ganze Gruppe unser [Erklärvideo](#) an, da es euch alle Grundprinzipien des Schattentheaters vermittelt (ihr lernt, wie man mit Handpuppen, Licht und Schatten arbeitet). Anschließend könnt ihr damit beginnen, eure eigenen Geschichten zu entwickeln und die Welt von Luminaria zu erkunden.

Teilt eure Gruppe zum Spielen in mindestens zwei Untergruppen auf, wobei jede Gruppe aus 2–4 Spieler*innen besteht. Jede Gruppe erhält einen kompletten Satz vorbereiteter Puppen und (optional) Schattentheater-Requisiten sowie Musikinstrumente, um Atmosphäre zu schaffen.

Jede eurer Gruppen erhält einen eigenen Platz, an dem sie getrennt von den anderen arbeiten kann. Stellt sicher, dass jede Gruppe ihre eigene Schattentheaterbühne hat (sei es aus Pappe, einer weißen Wand oder Stoff/Whiteboard-Papier an einer Schnur).

Jede Gruppe erhält dieselbe Aufgabe: Überlegt euch eine Situation, die ihr als ungerecht empfindet. Das kann etwas sein, das ihr selbst erlebt habt, das jemandem aus eurem Umfeld widerfahren ist oder von dem ihr gehört habt. Mit welchen Herausforderungen und Ungerechtigkeiten seid ihr in eurem Alltag, in eurer Gemeinschaft oder auf systemischer/struktureller Ebene konfrontiert? Ihr erhaltet einige ausgedruckte Beispiele für

Geschichten (verfügbar im Paket „Beispiele für Geschichten“). Ihr könnt in eurer Gruppe diskutieren und gemeinsam entscheiden, welche Geschichte ihr nachspielen möchtet.

Entwickelt in 20–40 Minuten ein kurzes Schattentheaterstück (einige Minuten lang, 3–6 Szenen). Achtet darauf, jede Geschichte fiktional zu gestalten, um zu vermeiden, dass andere Spielteilnehmer*innen sie als eure eigene oder die einer euch bekannten Person identifizieren könnten.

JETZT SEID IHR AN DER REIHE!

Sammelt innerhalb der jeweiligen Gruppe mindestens drei Erkenntnisse aus den Darbietungen darüber, wie sich Ungerechtigkeit überwinden lässt, und tauscht euch darüber mit der bzw. den anderen Gruppen aus (15 Minuten). Hier sind einige Fragen, die ihr in dieser Phase des Spiels berücksichtigen könnt:

- Welche Art von Ungerechtigkeit hat eure Gruppe gewählt? Warum habt ihr euch dafür entschieden?
- Was macht es einfach oder schwierig, auf Ungerechtigkeit zu reagieren?
- Was kann eine einzelne Person tun, um sich gegen Ungerechtigkeit zu stellen?
- Was können eine Gruppe oder eine Gemeinschaft gemeinsam gegen Ungerechtigkeit unternehmen?

ABSCHLUSSRUNDE:

Versammelt euch als gesamte Gruppe im Kreis. Jede und jeder von euch erhält die Gelegenheit, einmal über die eigenen Erfahrungen während des Spiels und das aktuelle Befinden zu sprechen. Wer möchte, beginnt. Anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wenn du an der Reihe bist, aber noch nicht bereit dazu, sage einfach „Pass“. Achtet darauf, dass diese Person später noch zu Wort kommt, sobald die Runde einmal durchlaufen ist. Eigentlich ist vorgesehen, dass jede Person einmal spricht – natürlich könnt ihr aber auch weiter reflektieren und aufeinander eingehen; plant dafür dann jedoch mehr Zeit ein. Das Spiel endet, wenn sich alle Gruppen einig sind, dass sie mit der Diskussion über Ungerechtigkeit und der Reflexion ihrer Gefühle zu den Spielszenen zufrieden sind. (20 Minuten) Hier sind einige Fragen, die euch für die Abschlussrunde helfen könnten:

- Wie fühlt ihr euch jetzt?
- Welcher Auftritt oder welcher Moment im Spiel ist dir am stärksten in Erinnerung geblieben? Warum?
- Hat eine Geschichte deine Sichtweise auf Ungerechtigkeit verändert? Wie?
- Welches Bild, welcher Schatten oder welches Geräusch hat den stärksten Eindruck auf dich gemacht?
- Was hat Sie während der Aktivität überrascht?
- Gab es einen Moment, der dich zum Lachen gebracht hat? Warum?
- Gab es einen Moment, in dem du dich unwohl, traurig oder hoffnungsvoll gefühlt hast? Warum?
- Wie hat die Verwendung von Schatten anstelle von Worten die Art und Weise beeinflusst, wie Sie die Geschichte erzählt oder verstanden haben?
- Welche Idee oder Erkenntnis nimmst du daraus mit?

BEISPIELE FÜR GESCHICHTEN

Hier sind Beispiele für Geschichten zu drei Ebenen von Ungerechtigkeit: persönlich, gemeinschaftlich, systemisch. Bitte drucke die Beispielgeschichten für jede Gruppe aus. Wenn möglich, versuche, die verschiedenen Ebenen in einer Geschichte miteinander zu verknüpfen, um dein Theaterstück komplexer zu gestalten

1. Persönliche Ebene – Die unsichtbare Leistung (Schule)

Ein*e Schüler*in hilft anderen regelmäßig bei den Hausaufgaben und Gruppenaufgaben, doch wenn Noten vergeben oder Lob ausgesprochen wird, wird der Beitrag der Person nicht erwähnt oder gewürdigt.

2. Gemeinschaftsebene – Der gemeinsame Raum (Wohnung/Nachbarschaft)

In einem Mehrfamilienhaus nutzt eine Gruppe von Bewohnern die Gemeinschaftsräume ungehemmt und hinterlässt sie verschmutzt, während andere beschuldigt oder ignoriert werden, wenn sie sich beschweren.

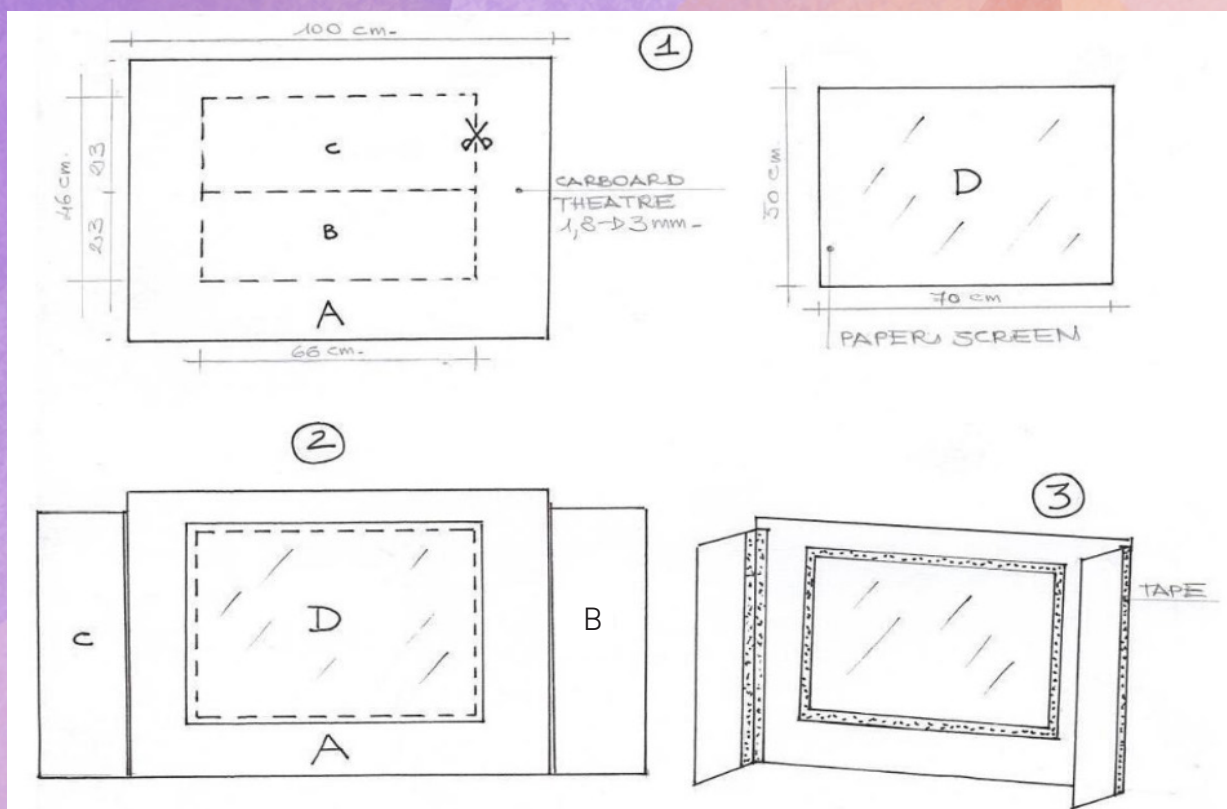
3. Systemebene – Der Jobfilter (Arbeitsplatz/Einstellung)

Aufgrund von Rassismus wird ein*e qualifizierte*r und erfahrene*r Bewerber*in automatisch von einem Online-Einstellungssystem oder einer Personalabteilung abgelehnt (z. B. aufgrund seines Namens, seiner Adresse oder des Fehlens bestimmter Schlüsselwörter in seinem Lebenslauf).



SO BASTELST DU DEIN EIGENES PAPP-SCHATTENTHEATER

Du kannst deine Schattentheaterbühne anhand dieser Anleitung basteln. Eine schnelle Alternative ist es, Flipchartpapier oder weißen Stoff mit Wäscheklammern an einer Schnur aufzuhängen





Entwickelt eine neue Version eures Stücks 10 Jahre später.



Entwickelt eine neue Version eures Stücks, in der jede Figur nur an sich selbst denkt.
Was würde passieren?



Entwickelt eine neue Version eures Stücks, als ob die zentrale Ungerechtigkeit aus der Perspektive deines*deiner Protagonist*in (=der Hauptfigur, die mit der Ungerechtigkeit konfrontiert ist) gelöst wäre.



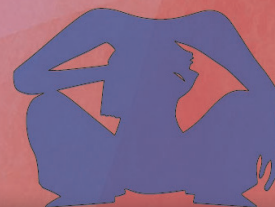
Entwickelt eine neue Version eures Stücks, in der eine der Figuren etwas tut, womit niemand jemals rechnen würde.



Entwickelt eine neue Version eures Stücks, als ob jede seiner Figuren eine Superkraft als Charaktereigenschaft bekäme.



Entwickelt eine neue Version eures Stücks, in der die Hauptfigur sehr mutig ist.



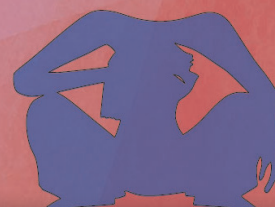
Entwickelt eine neue Version eures Stücks, in der die zentrale Ungerechtigkeit verschwunden wäre.



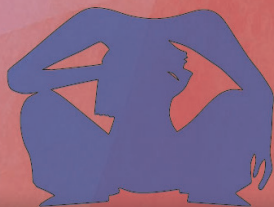
Entwickelt eine neue Version eures Stücks, in der alle Figuren erst um Erlaubnis fragen müssen, bevor sie eine Handlung ausführen.



Entwickelt eine neue Version eures Stücks, in der der*die Protagonist*in in einer Realität leben könnte, die er*sie sich wünscht.



Entwickelt eine neue Version eures Stücks, in der der*die Protagonist*in sehr alt ist und seinen Urenkeln von dieser Zeit in ihrem*seinem Leben erzählt und davon, wie er*sie sie überwunden hat.



Entwickelt eine neue Version eures Stücks, in der die zentrale Ungerechtigkeit zwar nicht verschwindet, sich aber alle Figuren im Einklang mit den Grundbedürfnissen der Hauptfigur verhalten.



Entwickelt eine neue Version eures Stücks, in der eine berühmte Figur aus einem Film oder Buch, das du kennst, dem*der Protagonisten hilft.



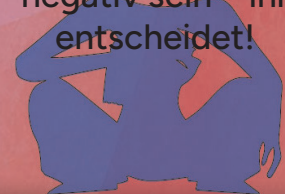
Entwickelt eine neue Version eures Stücks, in der ihr beispielsweise das Geschlecht aller Figuren umkehrt (wähle dabei die Kategorie, die für die Ungerechtigkeit in deiner Geschichte am relevantesten ist).



Entwickelt eine neue Version eures Stücks, in der alle Figuren von der Stärke ihres Seelentiers inspiriert sind.



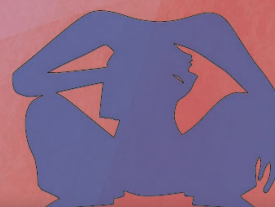
Verlegt die Geschichte in eine andere Kultur oder ein anderes Jahrhundert und zeige, wie dort und damals mit der zentralen Ungerechtigkeit umgegangen wird. Das kann positiv oder negativ sein – ihr entscheidet!



Entwickelt eine neue Version eures Stücks, in der die Person, die die Ungerechtigkeit begeht, selbst Ungerechtigkeit erlebt.



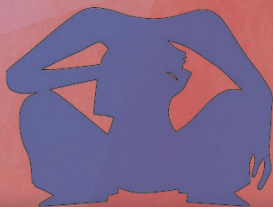
Entwickelt eine neue Version eures Stücks, in der das Gefühl der Scham durch die gesamte Geschichte hindurch integriert ist: Was wäre, wenn alle ganz offen darüber sprechen würden, wofür sie sich schämen?



Entwickelt eine neue Version eures Stücks, die mit Ironie, Sarkasmus und Satire arbeitet: Deine Aufführung macht sich über die Ungerechtigkeit lustig, indem sie diese komisch übertreibt.



Entwickelt eine neue Version eures Stücks, die mit einem paradoxen Ende schließt.



Entwickelt eine neue Version eures Stücks, in der das Gefühl der Angst durch die gesamte Geschichte hindurch integriert ist: Was wäre, wenn jeder ganz offen sagen würde, wovor er*sie Angst hat?



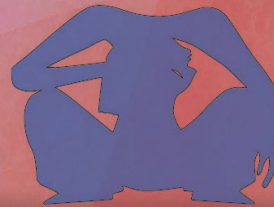
Entwickelt eine neue Version eures Stücks, in der sie zu einem Musical mit viel Drama und einem Happy End wird!



Entwickelt eine neue Version eures Stücks, in der du deine Geschichte auf die wichtigsten Elemente reduzierst und alles weglässt, was für das Verständnis der Ungerechtigkeit, mit der die Hauptfigur konfrontiert ist, unnötig ist.



Wählt als Gruppe ein Gefühl aus: Alle Figuren verhalten sich entsprechend (z. B. sind alle verliebt, alle traurig, alle fröhlich usw.).



Entwickelt eine neue Version eures Stücks, in der eure Geschichte zu einem Krimi mit einem zusätzlichen Ermittler wird!



Entwickelt eine neue Version eures Stücks, in der es zu einer Horrorgeschichte wird.



Entwickelt eine neue Version eures Stücks ganz ohne Worte. Ihr müsst die Bedeutung dennoch durch Schatten vermitteln. (Musik ist erlaubt!)



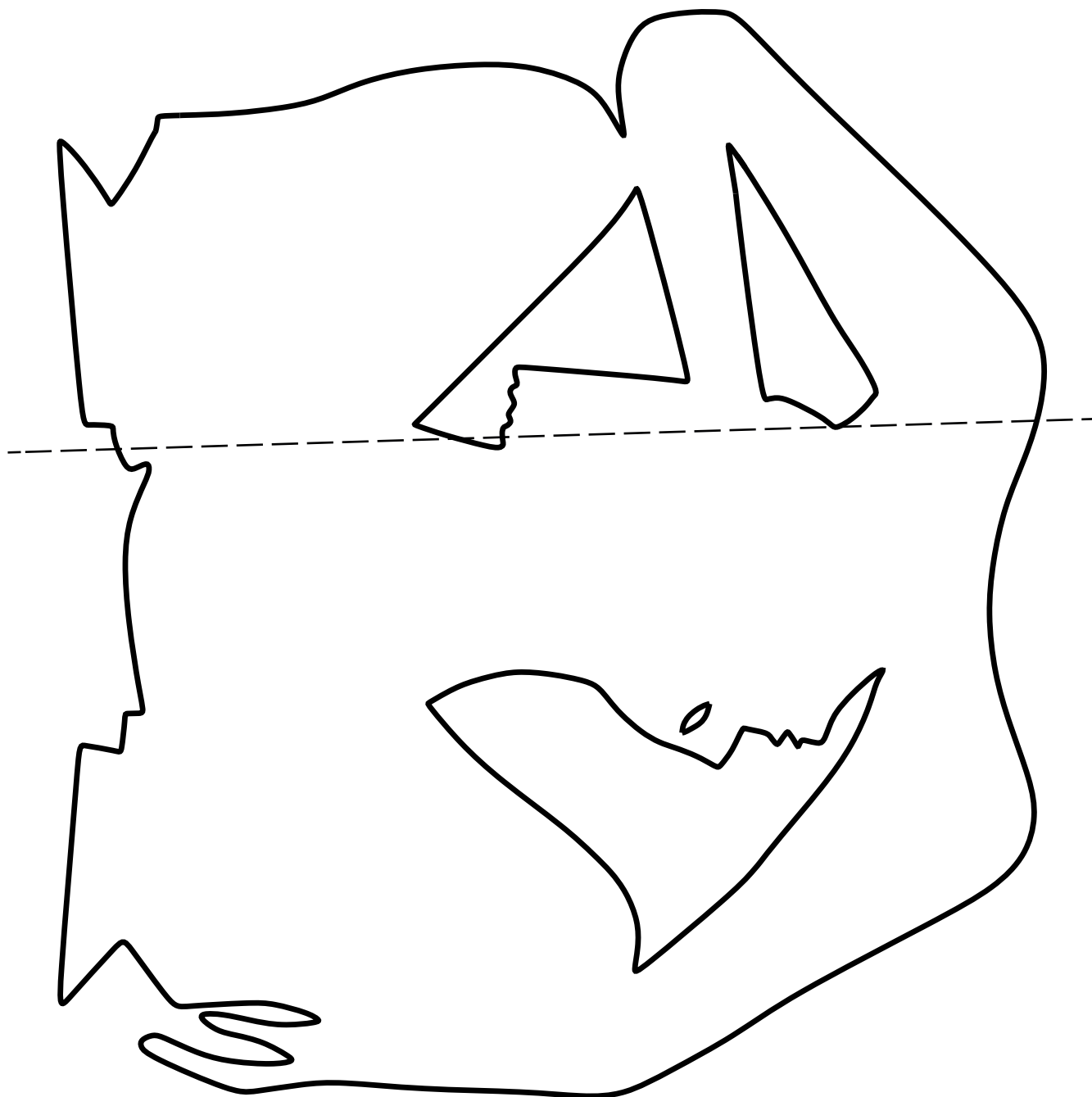
Entwickelt eine neue Version eures Stücks in Zeitlupe: Verlangsamt die Handlung in den Momenten, die ihr als besonders wichtig erachtet.



ZEICHNUNGEN VON PUPPEN

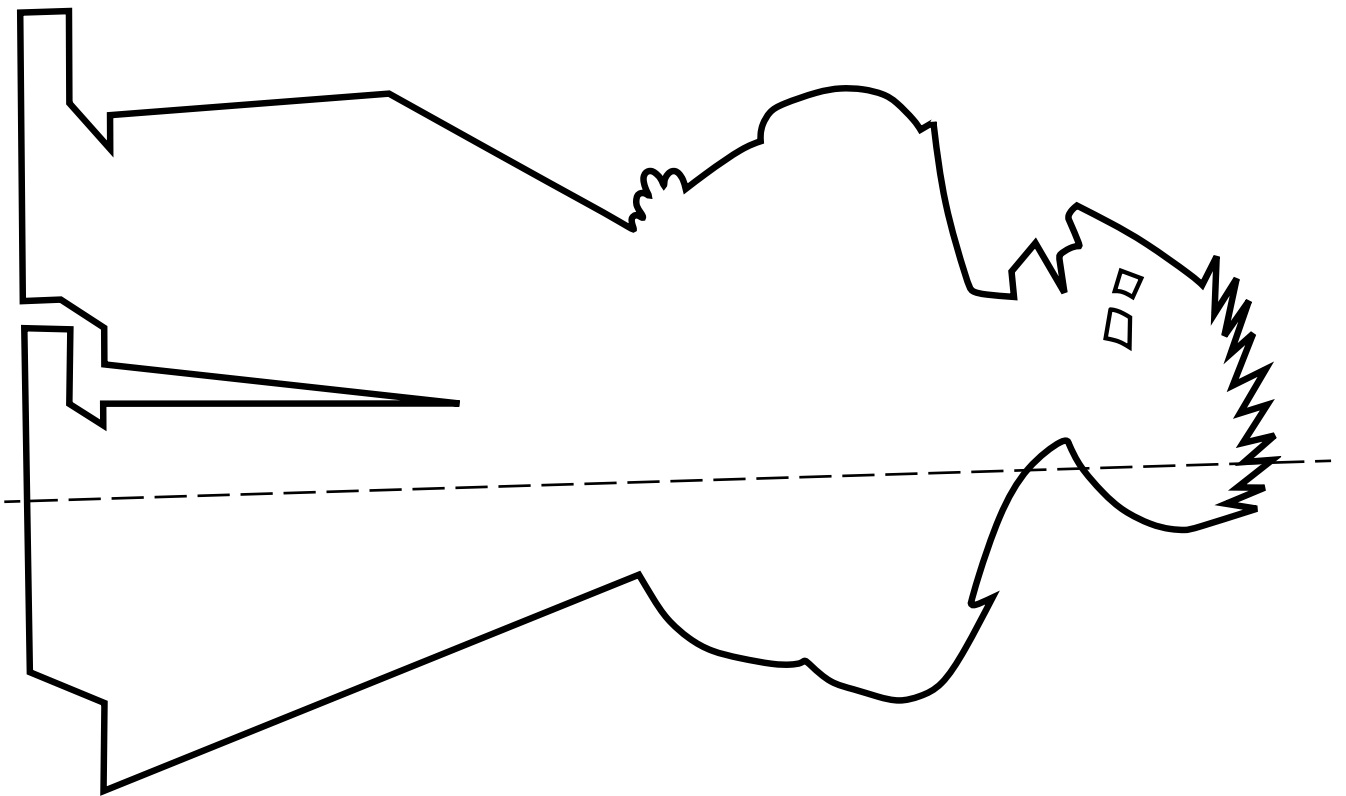
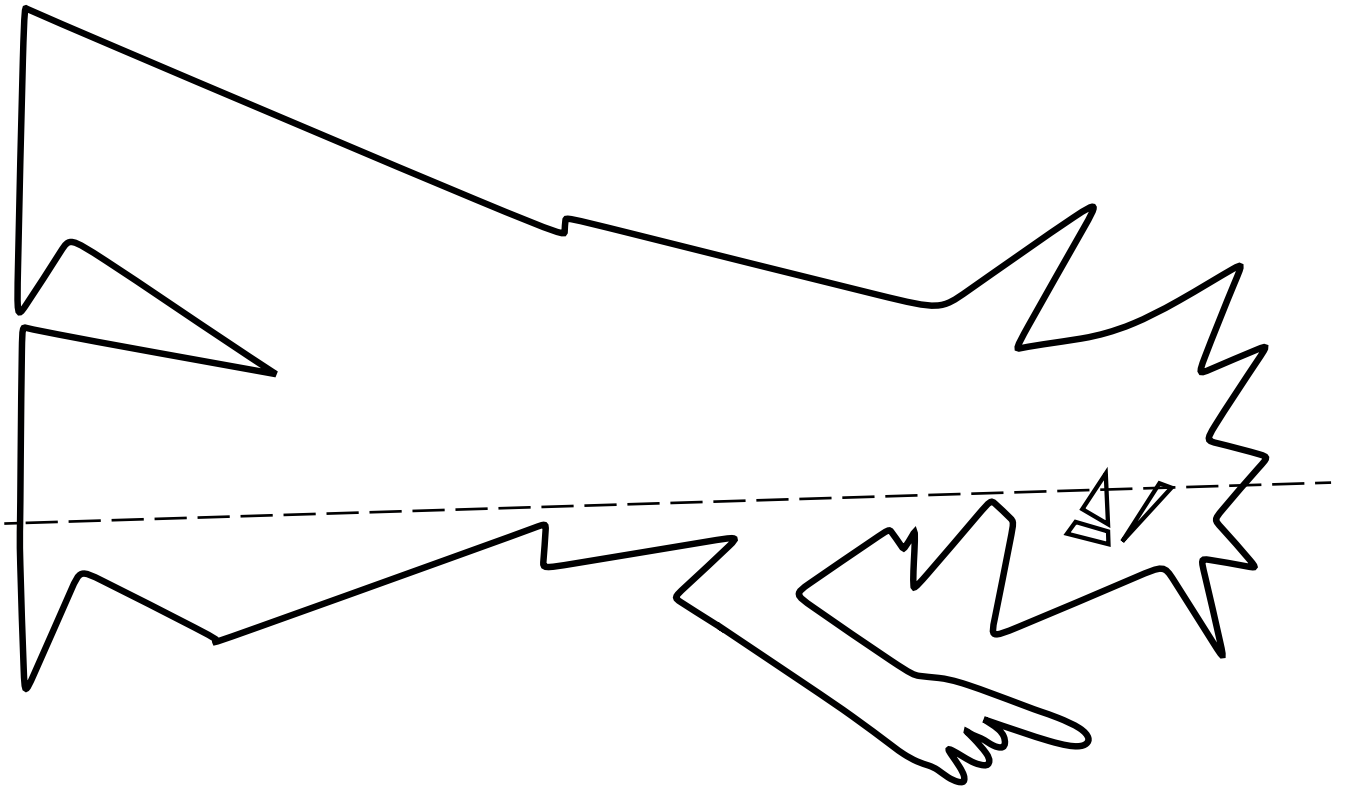


**DRUCKEN SIE DIE HANDPUPPEN AUF KARTONPAPIER
AUS – MINDESTENS 180 G, BESSER 300 G.**



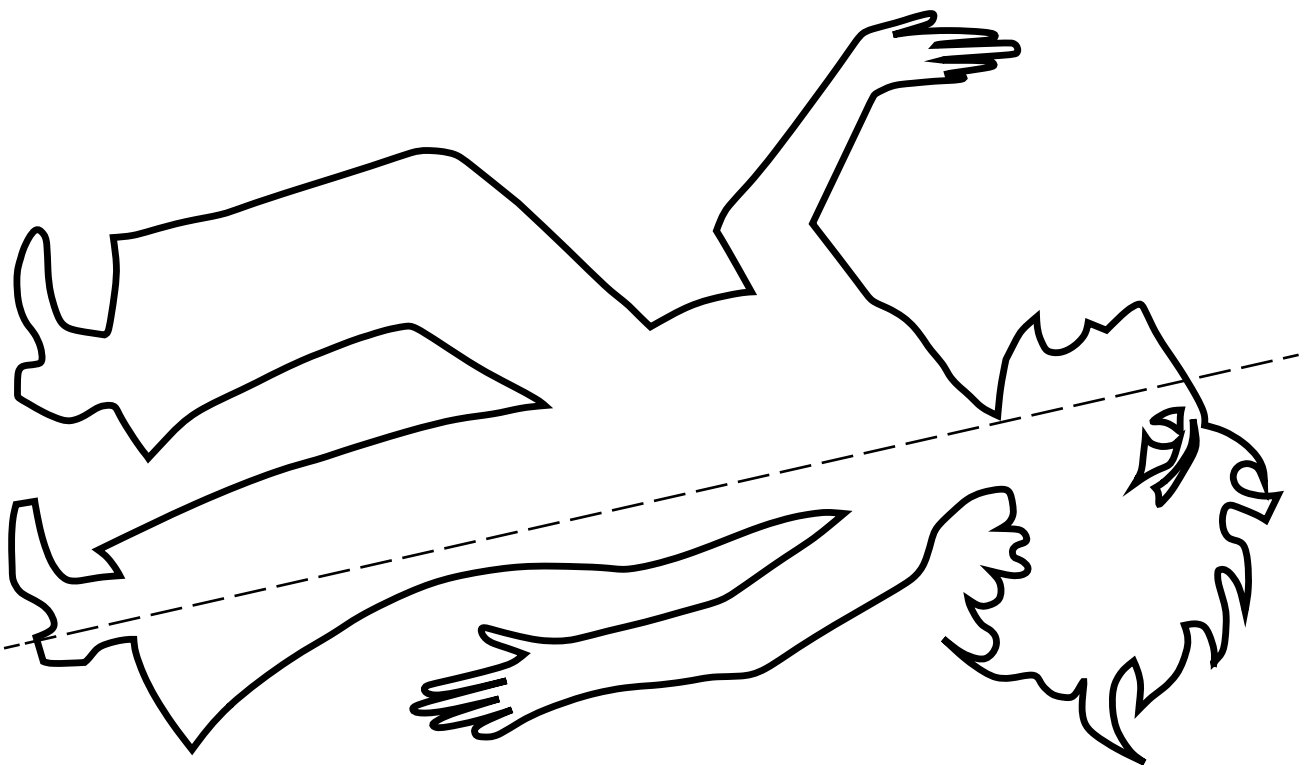
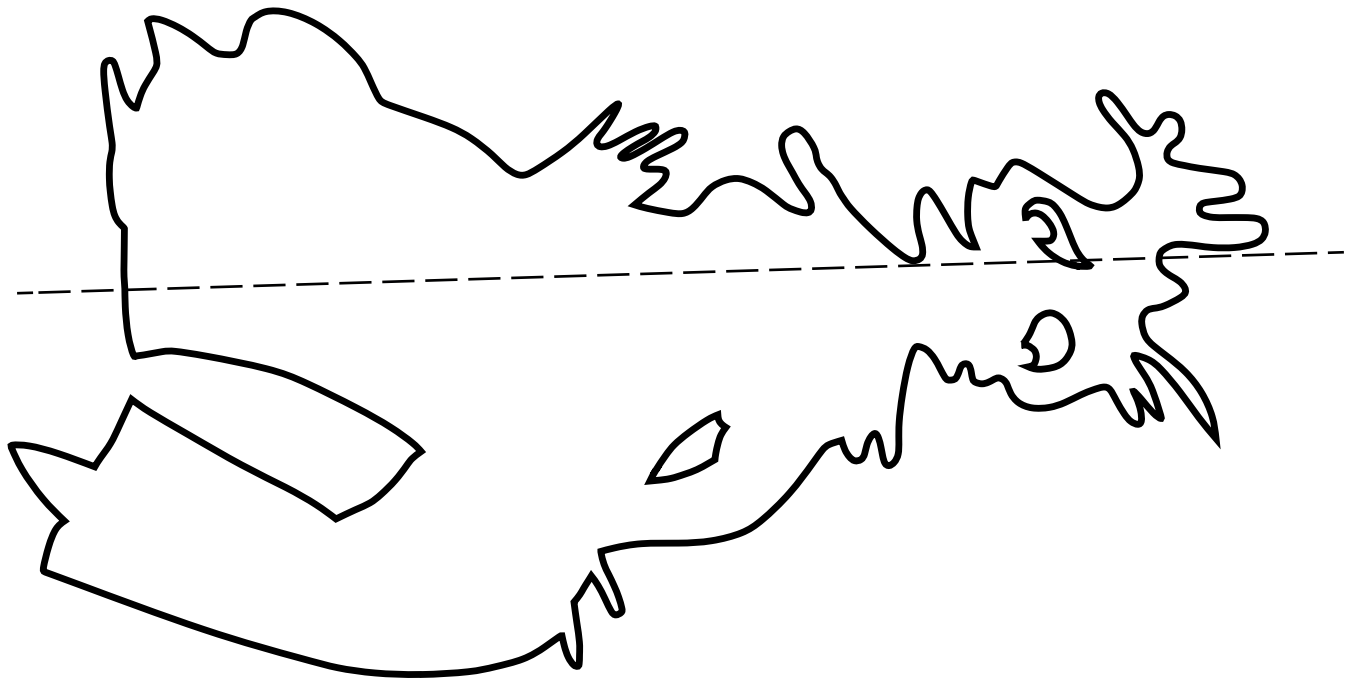
Spieß

ausgeschnitten



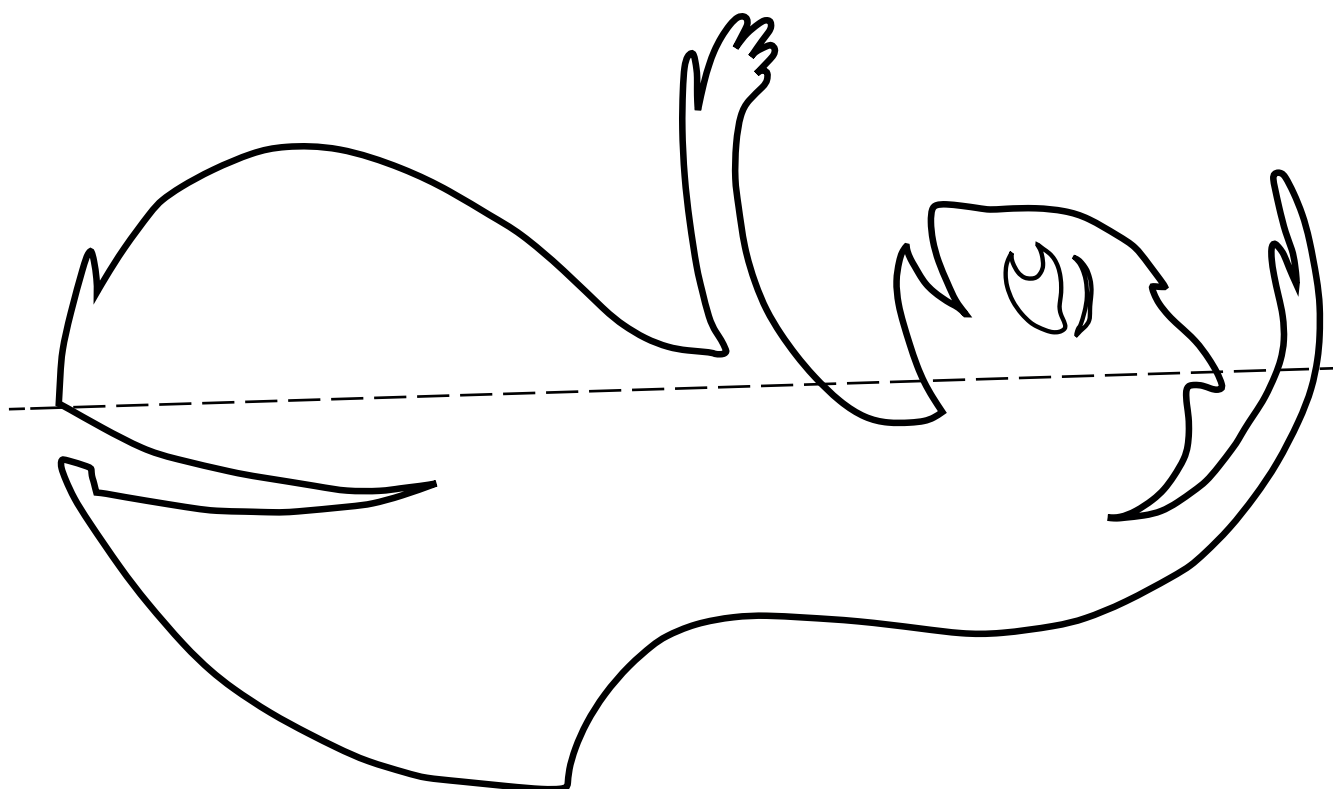
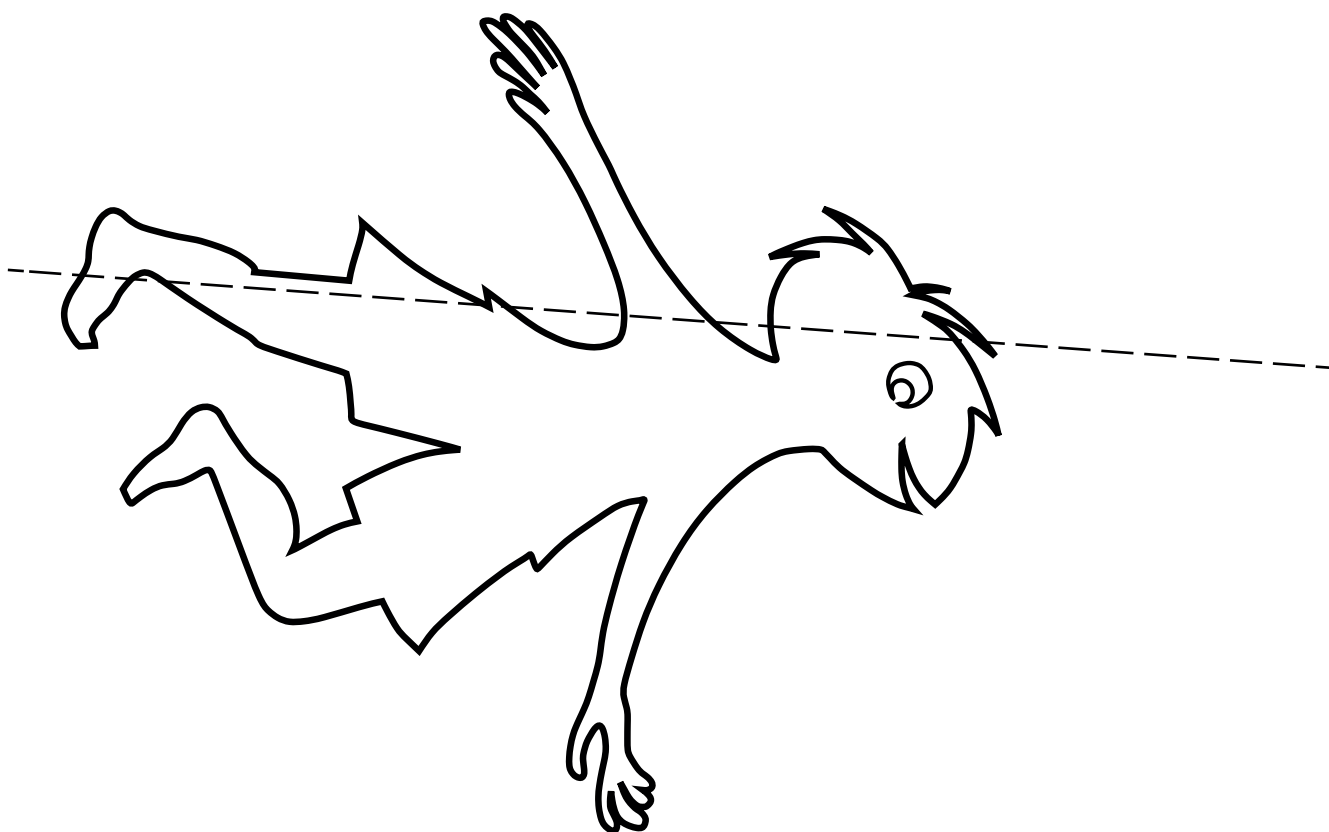
Spieß

ausgeschnitten



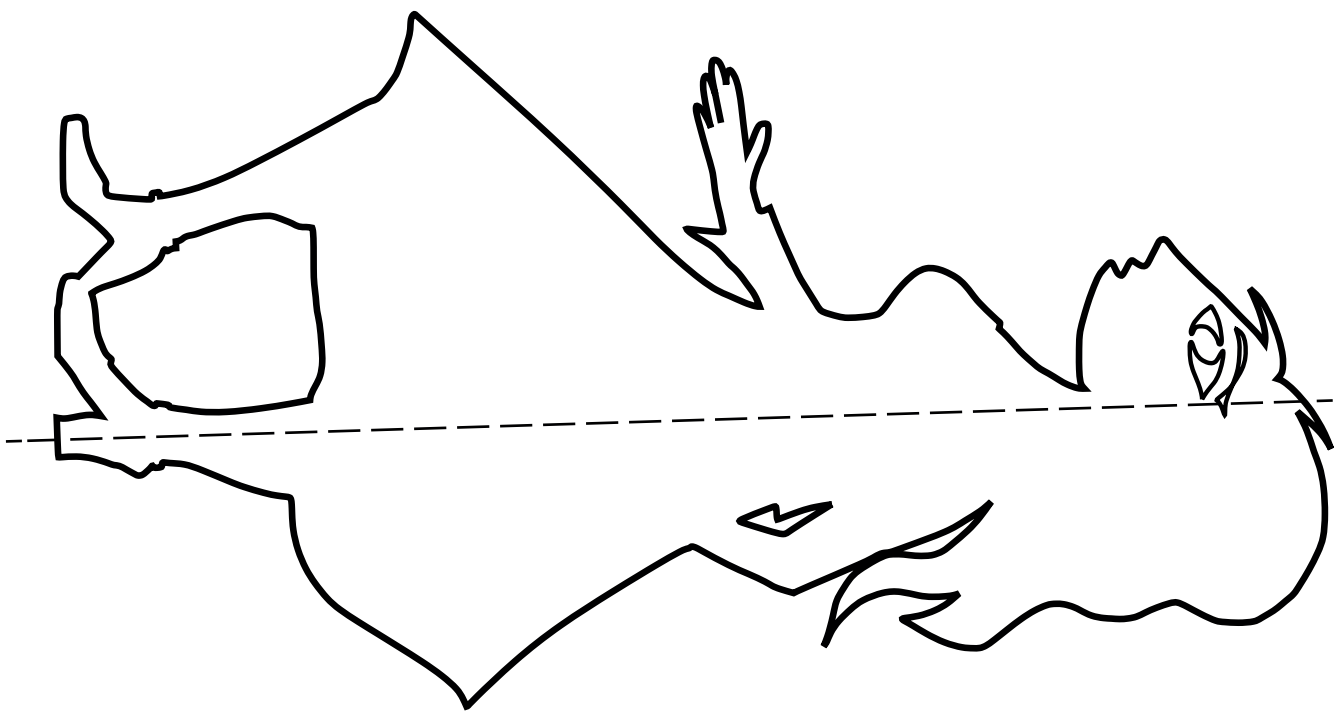
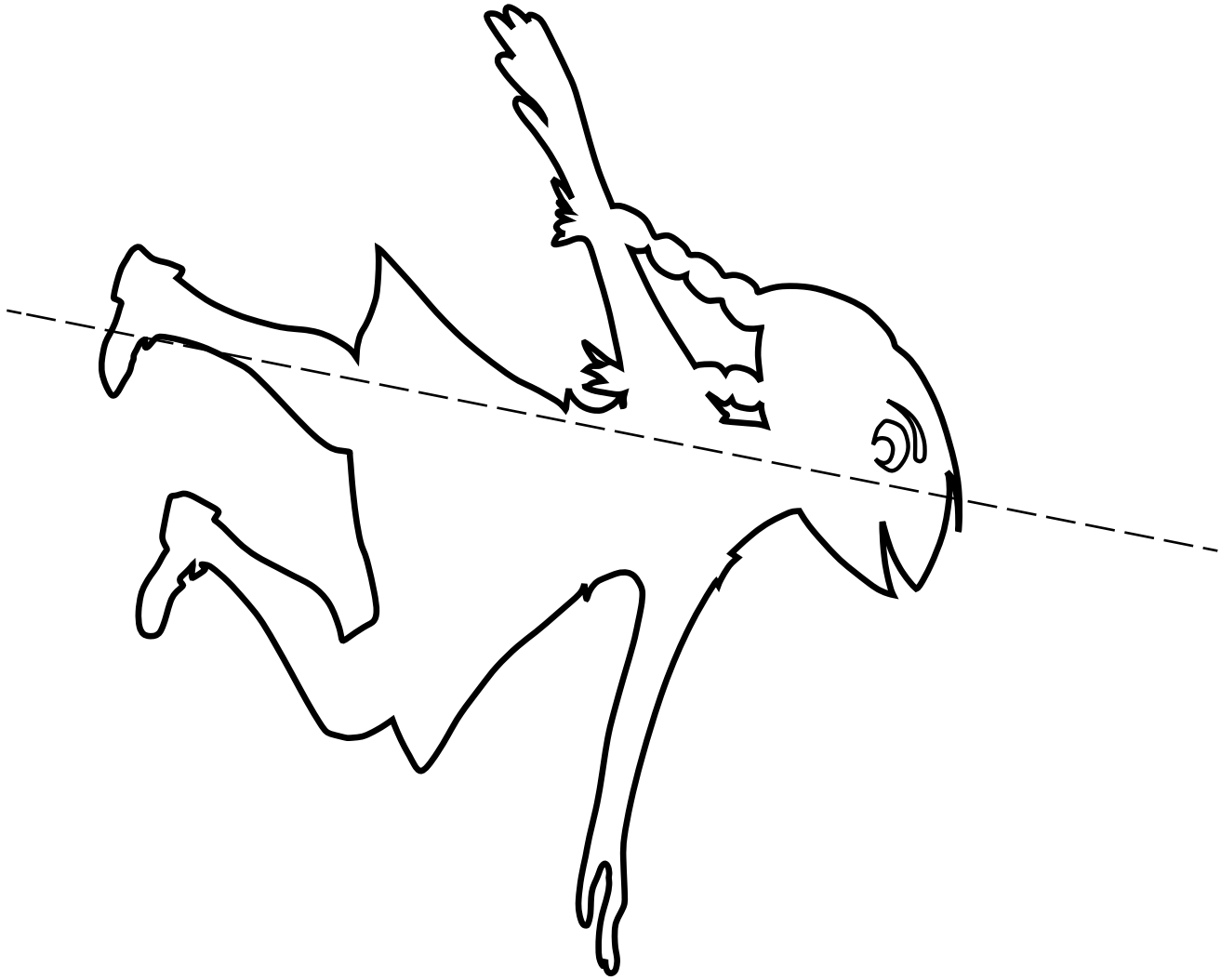
Spieß

ausgeschnitten



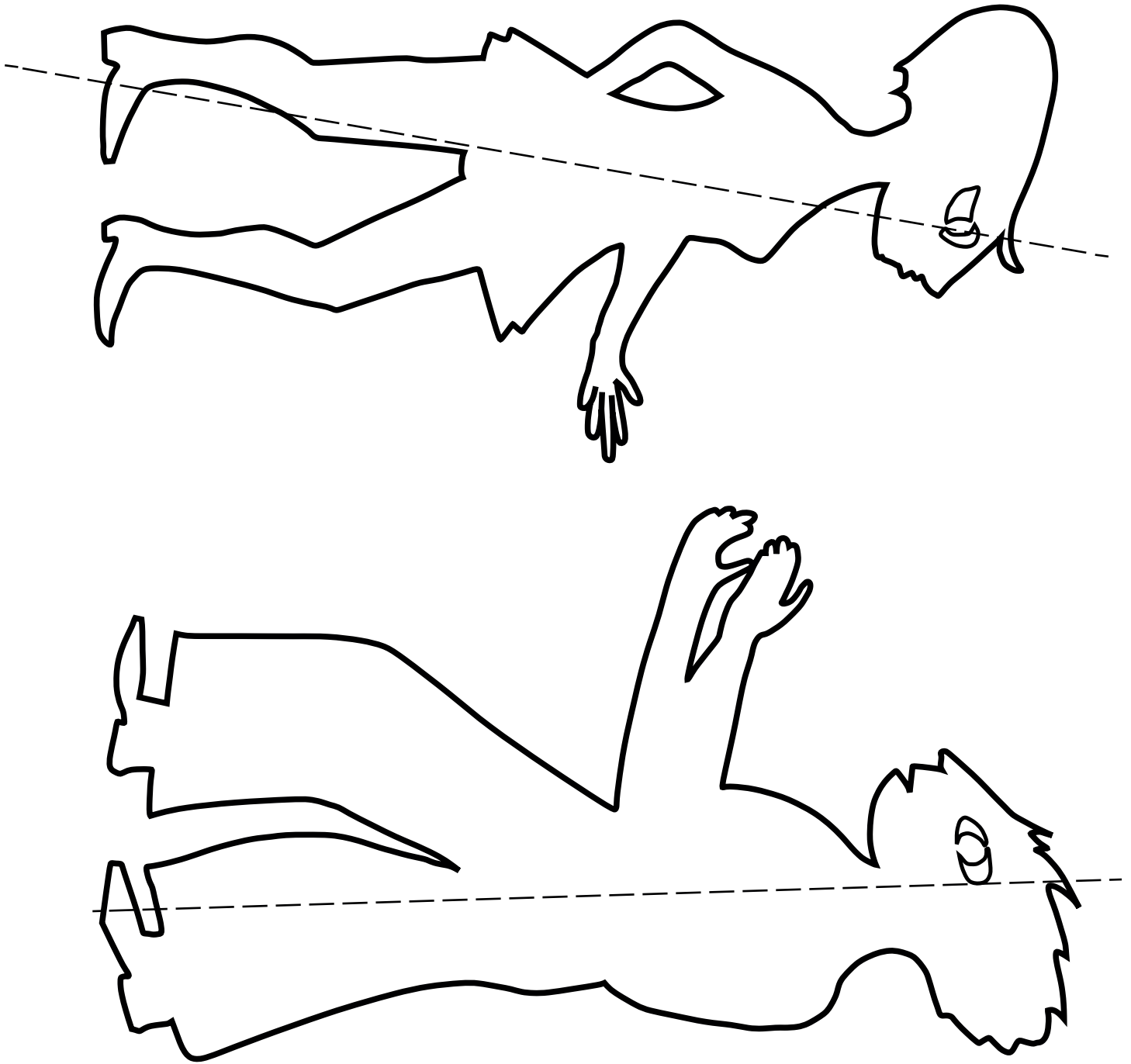
Spieß

ausgeschnitten



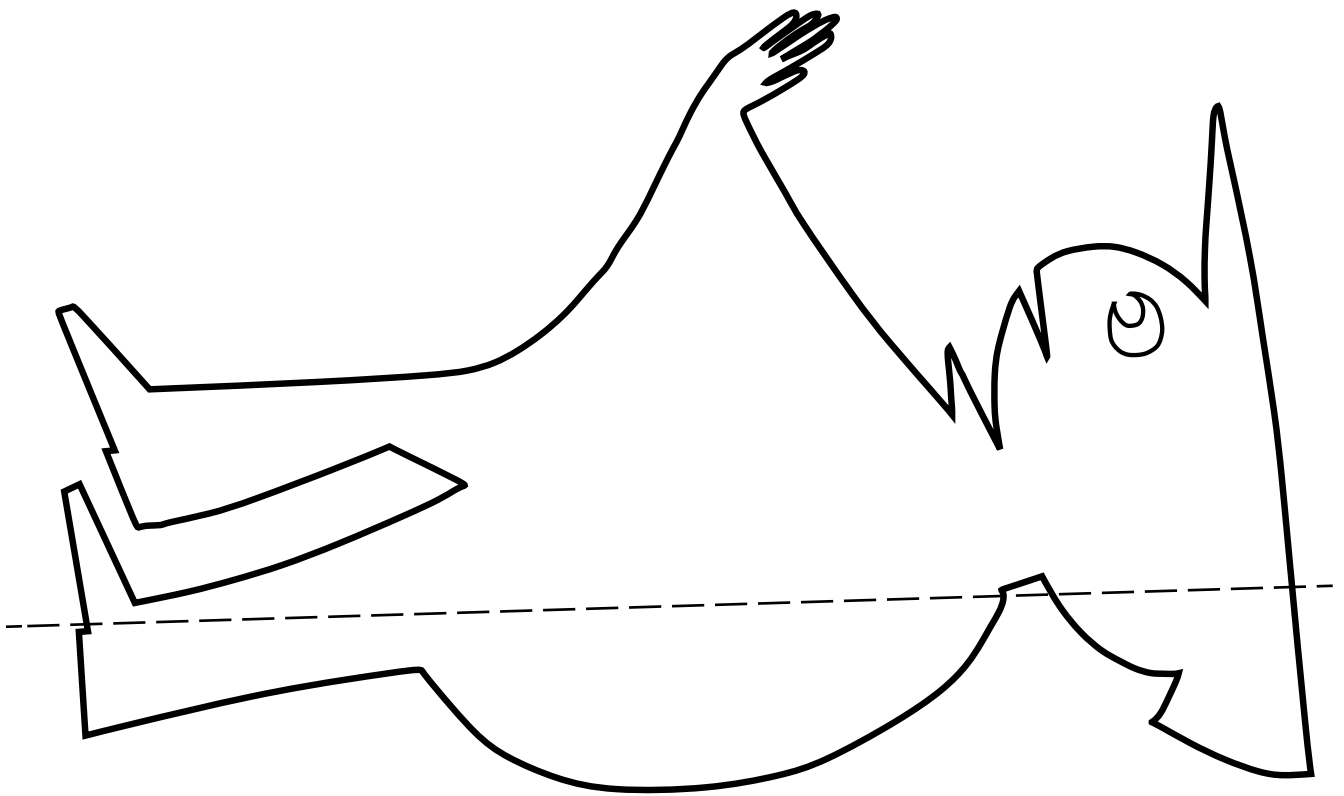
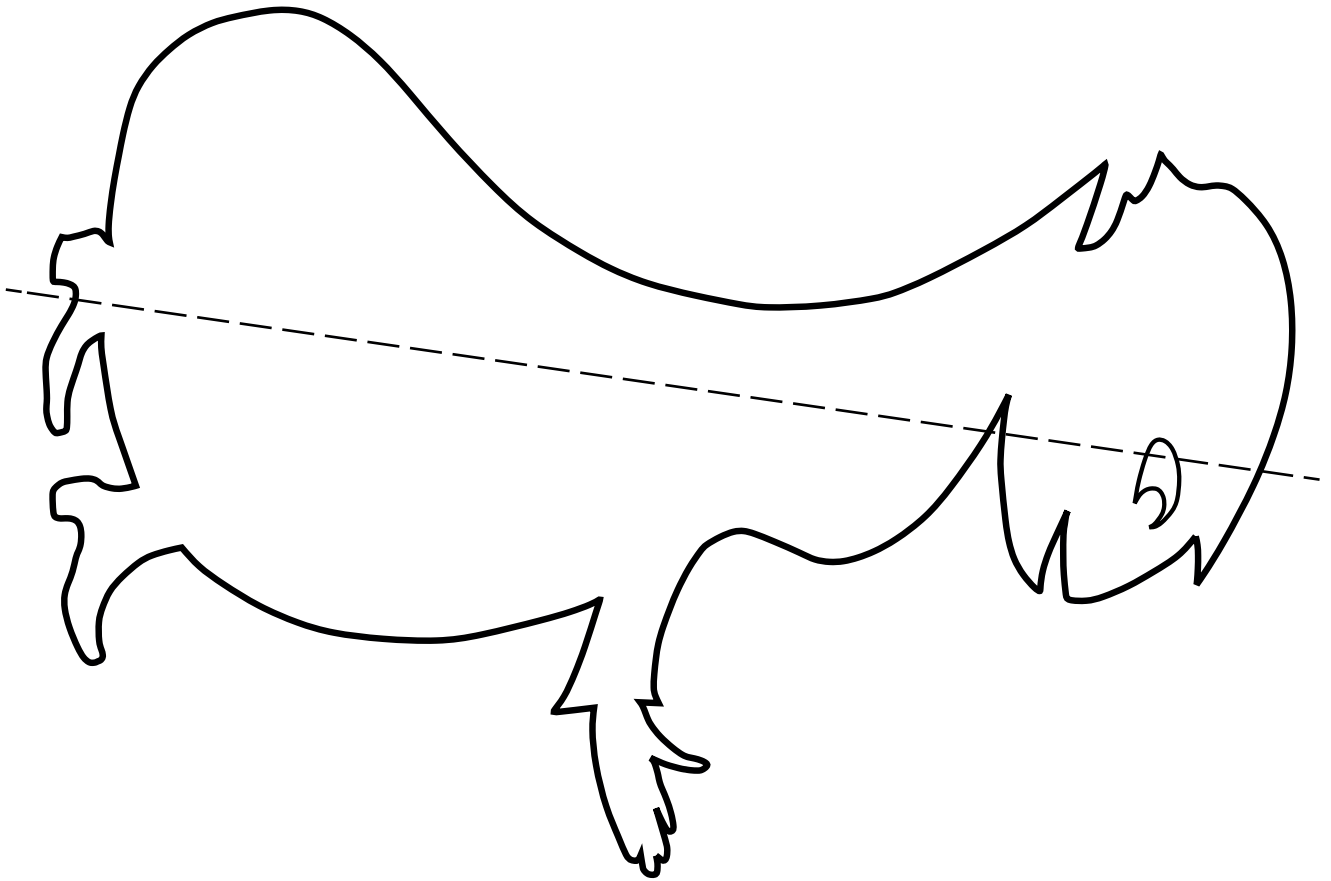
Spieß

ausgeschnitten



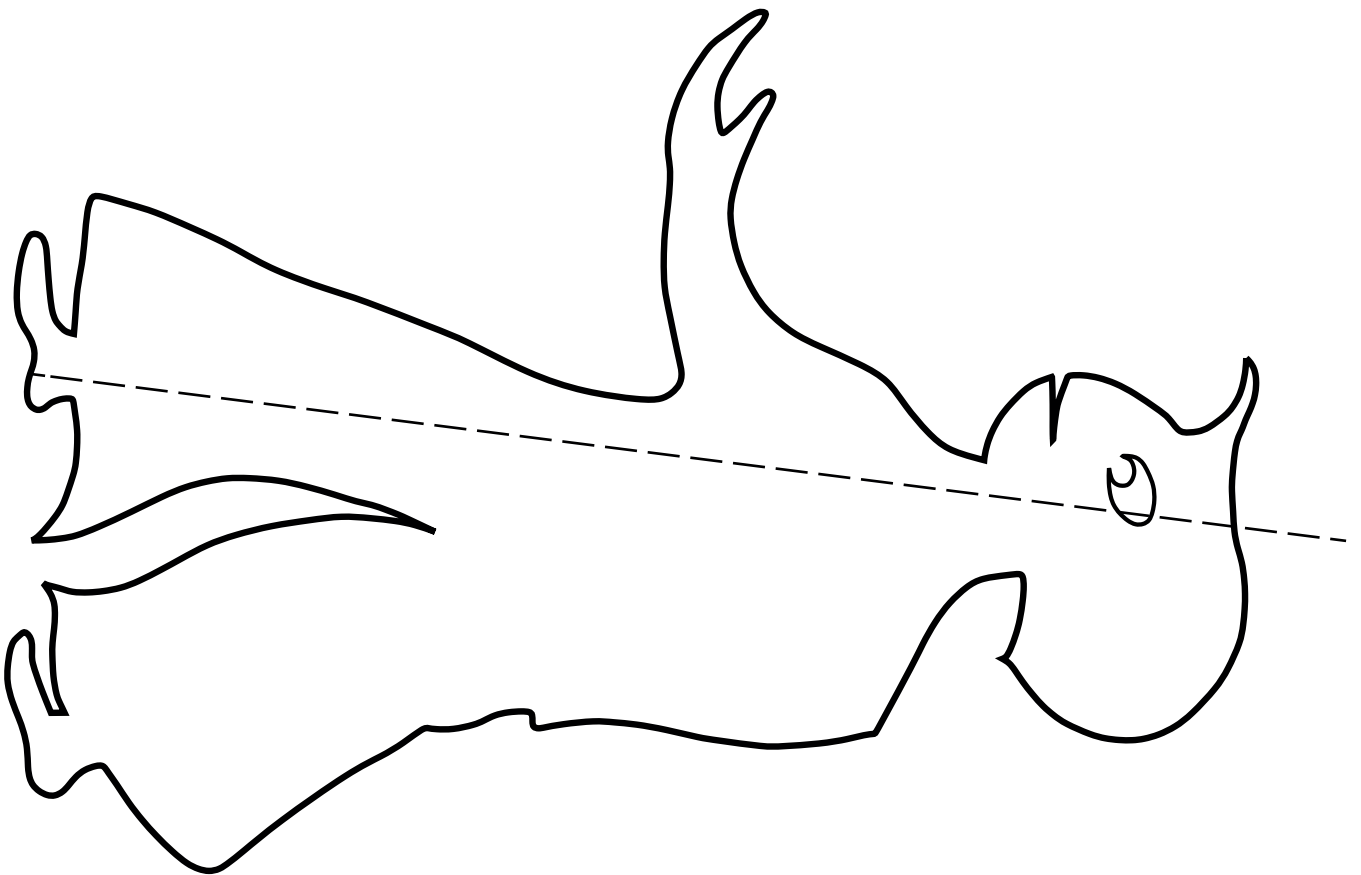
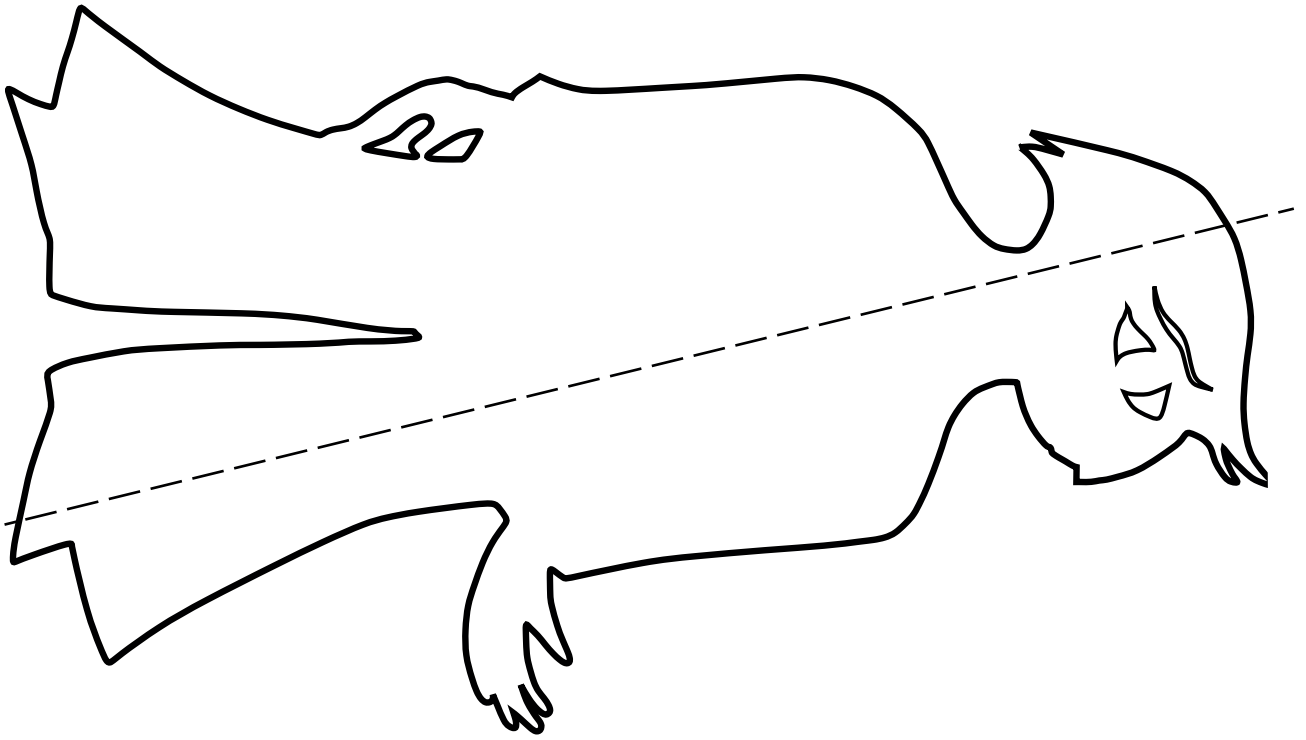
Spieß

ausgeschnitten



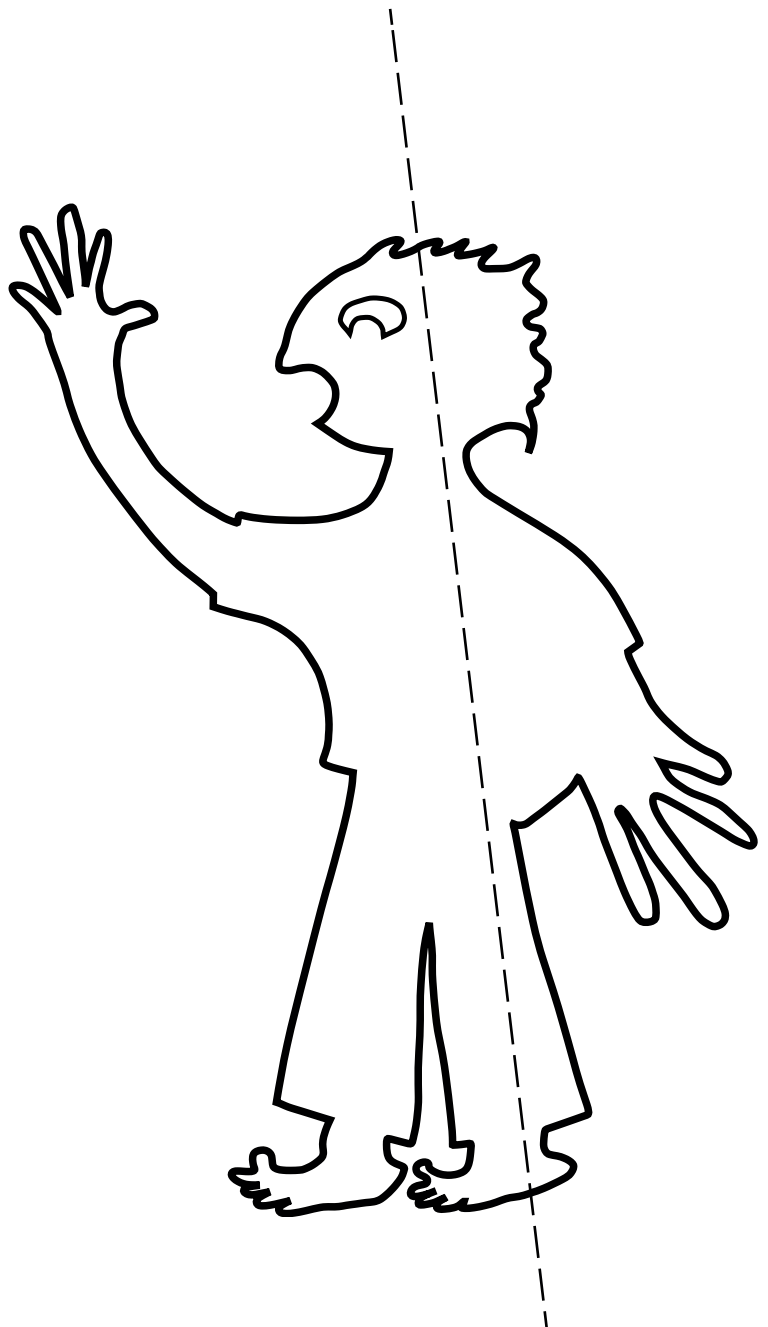
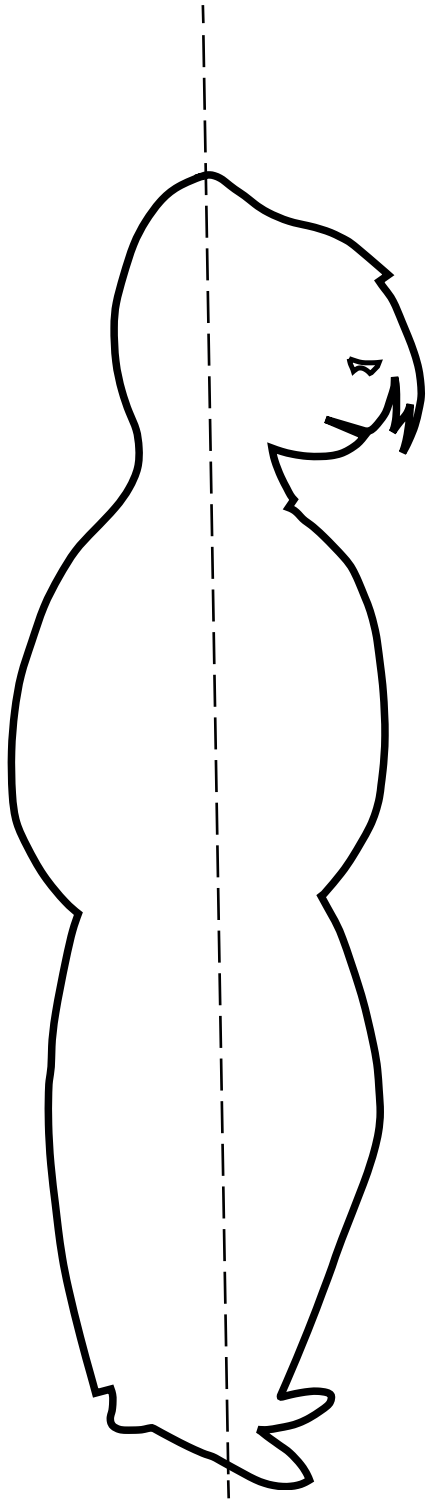
Spieß

ausgeschnitten



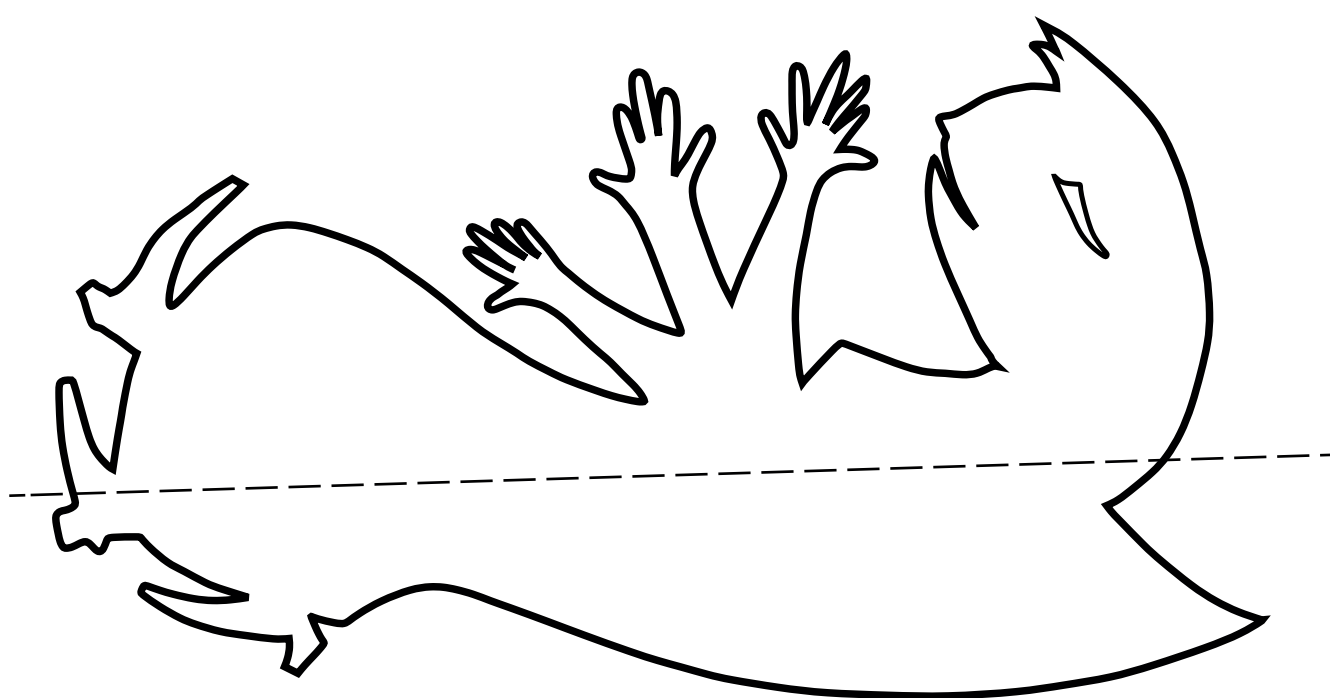
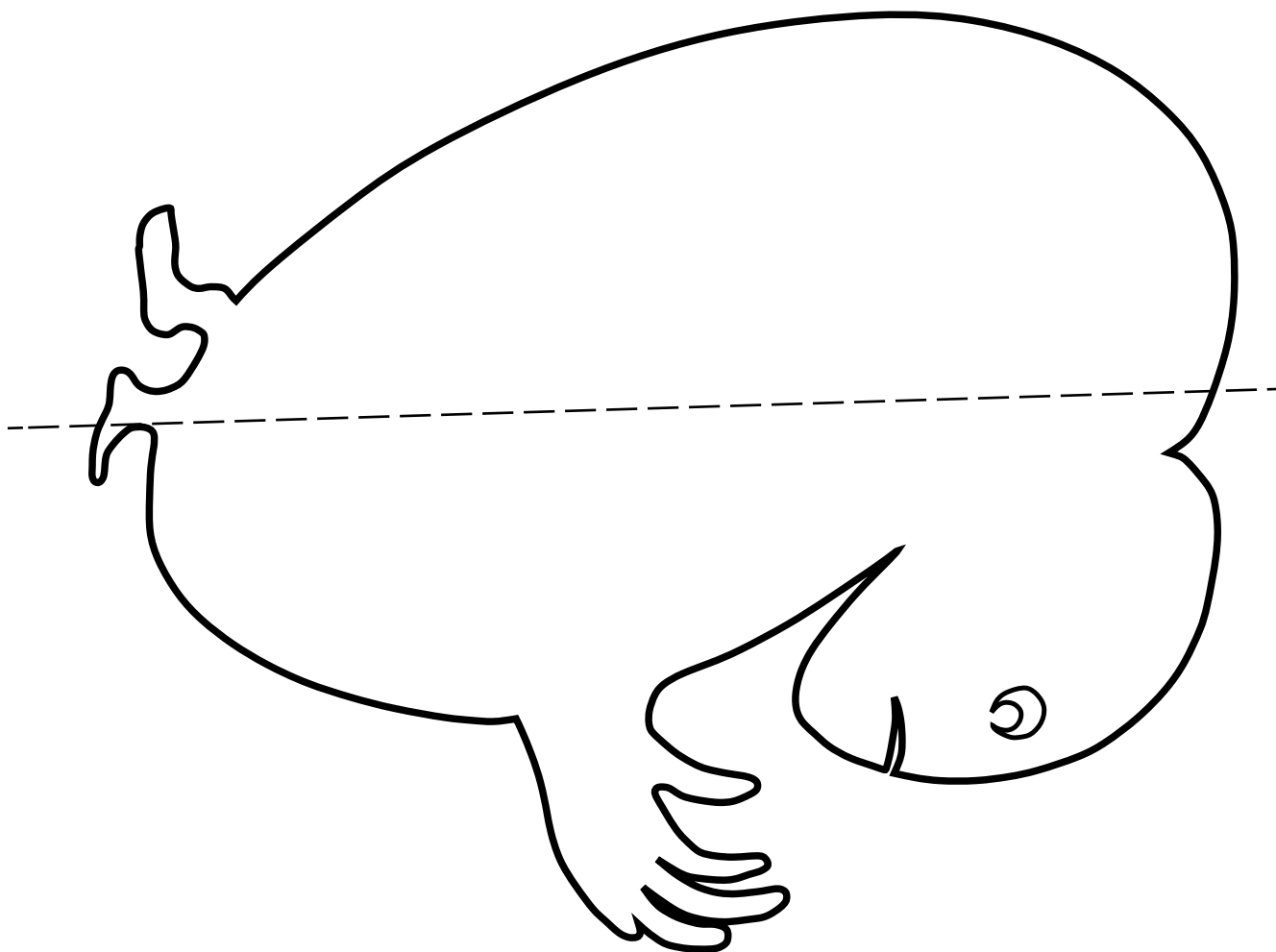
Spieß

ausgeschnitten



Spieß

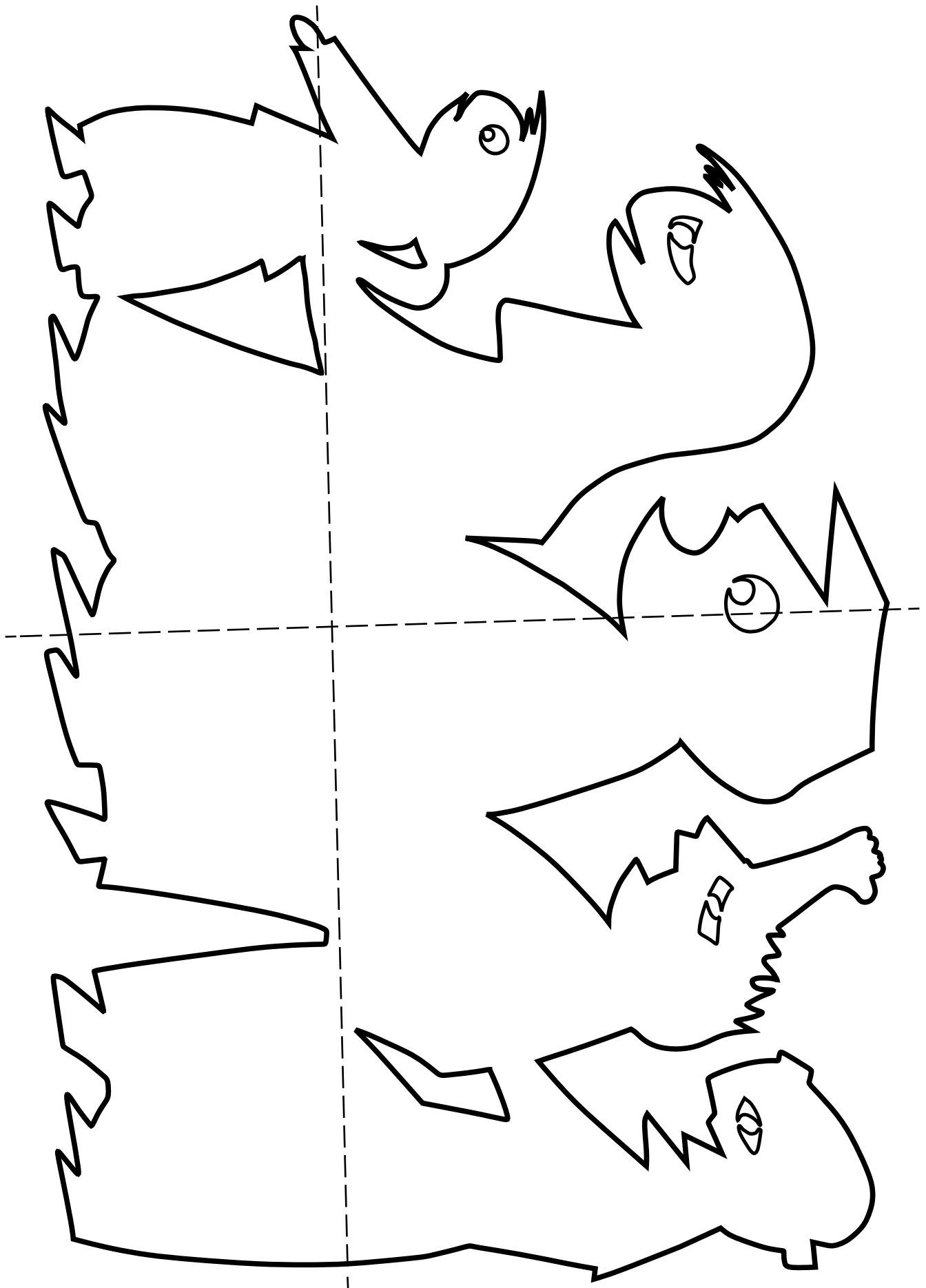
ausgeschnitten



Spieß

ausgeschnitten

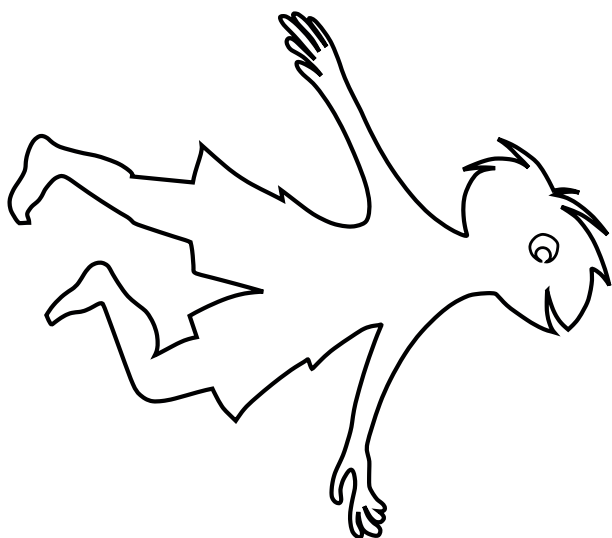
**SIE KÖNNEN ENTWEDER DIE GESAMTE GRUPPE
AUSSCHNEIDEN
ODER NUR DIE FIGUREN, DIE SIE BENÖTIGEN.**



Spieß

ausgeschnitten

ZEICHNE DEINE EIGENEN HANDPUPPEN.



PROJEKTPARTNER:

Centrum divadla utlačovaných



**CENTRUM
DIVADLA
UTLAČOVANÝCH**
V ČESKÉ REPUBLICE

www.divadloutlacovanych.cz

Associazione Moe

associazione
moe

<https://silviogioia.com/associazione-moe/>

Theater der Unterdrückten Wien



TDU

Theater der Unterdrückten Wien

<https://tdu-wien.at/>

LUMINARIA: DAS SPIEL

„Luminaria – The Game“ ist ein Ergebnis des Projekts „Foreshadowing the Future – Using Shadow Theatre and Theatre of the Oppressed to Empower Communities Gefördert von der Europäischen Union.

Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die der Autor*innen und spiegeln nicht unbedingt die der Europäischen Union oder der OeAD-GmbH wider. Weder die Europäische Union noch die Förderstelle können dafür verantwortlich gemacht werden.



**Co-funded by
the European Union**