

## Erzählerin der Dunkelheit

Das Dramaturgische Modell «Erzählerin der Dunkelheit» basiert auf dem Bilderbuch «Erzählerin der Nacht» von Carmen Oliver und Miren Asiain Lora.



Im Wald wird es langsam dunkel. Die Tiere des Waldes kriechen und krabbeln über den Waldboden. Fledermäuse flattern herbei, Nachtfalke werden herbeigerufen, Glühwürmchen weisen den Weg zu einer Waldlichtung. Mitten im Wald eröffnet sich eine Bibliothek und erwacht zum Leben. Mittendrin der\*die Erzähler\*in der Dunkelheit. Er\*Sie ruft ihre Freunde herbei und will eine Geschichte erzählen.

Die\*Der Erzähler\*in beginnt Geschichten zu erzählen. Die erzählten Geschichten werden von den Spielenden szenisch dargestellt.

Die Spielenden können frei oder passend zu einem Thema, z.B. «Wald», «Freundschaft», «Abenteuer» etc. Geschichten erfinden, die den Waldtieren «erzählt» wird.

Geschichte 1	Geschichte 2	Geschichte 3	Geschichte 4
Abenteuergeschichte	Heldengeschichte	Liebesgeschichte	Fantasiegeschichte

Oder...

die Spielenden erfinden Geschichten anhand der Bilder und Inputs aus dem Bilderbuch.

<i>Stellt euch einen Ort aus tausend Farben vor: feurige Sonnenuntergänge, salzige Ozeane und tiefblaue Bergspitzen...</i>	<i>Stellt euch ein Bankett vor, würdig eines Waldkönigs und seiner Königin...</i>	<i>Stellt euch wohlige Behaglichkeit vor...</i>	<i>...ein Fest, ein Tanz und mutige Heldentaten...</i>
--	---	---	--

Die Tiere hören den Geschichten gebannt zu. Langsam dämmert es. Die Tiere kehren zurück in ihre Verstecke, wo sie müde die Augen schliessen und einschlafen.

Hinweis zur szenischen Umsetzung:

Die Bühne kann in zwei Bereiche unterteilt werden. Der Hauptteil der Bühne wird z.B. durch einen Scheinwerfer beleuchtet, während die Erzähler\*in der Dunkelheit von einer Lese oder Schirmlampe beleuchtet wird.

Während der Geschichten kann so immer wieder die Erzähler\*in der Dunkelheit zu Wort kommen und in die nächste Geschichte überleiten.