Theaterpädagogisches Begleitmaterial

LUFT NACH OBEN

oder GAME OVER

VON FABIENNE DÜR

für alle ab 9 Jahren

Regie: Sophia Bechstädt

Premiere am 17.07.2025

Athanor Akademie Passau

Theatersaal

INHALTSANGABE

Sop, Fri und Kar haben eine Mission - sie müssen den Endboss besiegen, bevor er mit seinen üblen Geschäften die Welt leer saugt wie eine Caprisonne. Die drei verfolgen als unsichtbare “Invisible Sop”, als geheimnisvolle und mächtige “Frinx” und als Überflieger “Amazing Carbon Kar” den Endboss und stellen sich jeder Gefahr - in ihrem Videospiel. In der Realität sind die drei Freund*innen, die zusammen in die vierte Klasse gehen. Der Wechsel auf die weiterführende Schule steht an und sie müssen sich mit den Erwartungen ihrer Eltern und Lehrer*innen herumschlagen, was sie ziemlich unter Druck setzt.
Fri ist total schlau und weiß ganz viel, traut sich aber nicht, sich zu melden und hat noch keinen Plan, wie es nach der vierten Klasse weitergehen soll. Sop hat reiche Eltern, kann gut singen und Fußball spielen, aber die Klassenlehrerin und ihre Eltern erwarten, dass sie aufs Gymnasium geht, obwohl ihr die Schule schwerfällt. Kar hingegen wird von allen immer unterschätzt, weil seine Mutter in der Schule als Putzfrau arbeitet. Er ist so begeistert von Videospielen, dass er später mal Game Designer werden möchte.
Wenn den dreien alles zu viel wird, dann starten sie einfach das Videospiel, in dem sie mit ihren Superkräften alles schaffen. Nur löst das nicht ihre realen Probleme. Was ist, wenn die besten Freund*innen bald in eine andere Schule gehen? Das Leben wird zum Wettkampf, doch die Kinder finden ihren Weg, um mit Erfolgszwang und sozialer Ungerechtigkeit umzugehen.

FRI:
"Auch als Kind weiß man schon, was man später mal geworden sein wird, man muss nur tief reinhören in sich, ... aber so sehr ich lausche, mich ruft da nichts."

BESETZUNG

FRI	Lena-Maria Köhler
SOP	Konstantia Meinzer
KAR	Josef Wallner
Regie	Sophia Bechstädt
Technik:	Nico Bäck

Betreuende Dozierende: Marika Rockstroh, Elisabeth Gabriel, Cristina Milea, Michael Bischoff

AUFFÜHRUNGSTERMINE

Premiere 17.07.2025 um 16 Uhr
Weitere Vorstellungen 19.07, 20.07, 26.07, 27.07, um 16 Uhr
Aufführungen für Schulen von 14. bis 31. Juli nach Vereinbarung
Dauer ca. 60 Minuten
Vor der Vorstellung kann ein vorbereitender theaterpädagogischer Workshop besucht werden und nach allen Schulvorstellungen bieten wir ein Nachgespräch mit der Regisseurin und den Schauspieler*innen an.

KONTAKT

Daniela Holler-Hartmann
d.holler-hartmann@athanor.de

Athanor Akademie
Schulbergstraße 30
94034 Passau

AUTORIN

FABIENNE DÜR

ist Autorin und Theatermacherin. Sie studierte Theaterwissenschaft und Deutsche Philologie an der Freien Universität Berlin und Szenisches Schreiben an der Universität der Künste Berlin.
Ihr Debütstück “GELBES GOLD” wurde 2021 zum Heidelberger Stückemarkt eingeladen und im Dezember 2022 am Staatstheater Kassel uraufgeführt.
Mit “LUFT NACH OBEN ODER GAME OVER” schrieb sie 2022 ihr erstes Theaterstück für das Kindertheater. Es entstand als Auftrag für das Stadttheater Gießen und gewann 2023 bei den Mülheimer Theatertagen den Preis der Jugendjury. Für beide Theatertexte wurde sie 2023 im Theater Heute Jahrbuch als beste Nachwuchsautorin nominiert.
Von 2020 bis 2024 war Fabienne Dür Dramaturgin an der Vagantenbühne Berlin. Dort entstanden mehrere kollektive Arbeiten.
Aktuell ist sie für den Retzhofer Dramapreis 2025 in der Kategorie Junges Publikum nominiert und ist in der Spielzeit 2024/25 Hausautorin am Institut für theatrale Zukunftsforschung im Zimmertheater Tübingen. Sie lebt in Berlin.

REGISSEURIN

SOPHIA BECHSTÄDT

wurde 2000 geboren, ist im Landkreis Passau aufgewachsen und in Passau zur Schule gegangen. Seit sie 5 Jahre alt war, wollte sie Schauspielerin werden und ist in Schulprojekten, Kinderchor, Tanz- und Musicalverein und im Theaterjugendclub immer wieder auf der Bühne gestanden. Nach ihrem Fachabitur verbrachte Sophia Bechstädt ein Jahr im Rahmen eines Bundesfreiwilligendienstes am Landshuter Theater und entschied sich danach, Regie zu studieren.
Sophia Bechstädt befindet sich in ihrem 3. Studienjahr an der Athanor Akademie und inszeniert mit “Luft nach oben oder Game Over” ihr erstes Kinderstück.

FRAGEN AN REGISSEURIN SOPHIA BECHSTÄDT

warum hast du dir dieses Stück für deine Inszenierung ausgesucht?

“Luft nach oben oder Game Over” hat mich extrem gepackt. Ich fühlte mich beim Lesen des Stücks sofort in die Köpfe der Kinder katapultiert, bei denen Gedanken in rasantem Tempo aufploppen, die ganz selbstverständlich zwischen den Realitätsebenen wechseln. Die Kinder im Stück sind außerdem komplexe, realistische Figuren aus verschiedenen sozialen Schichten. Ich kann mich mit jedem der drei Kinder identifizieren, wenn ich an meine Kindheit denke.

wie hast du selbst den wechsel auf die weiterführende Schule erlebt?

Das Problem mit dem Wechsel hatte ich selbst nicht, weil ich meine ganze Schulzeit in derselben Montessorischule verbrachte. Ich habe das aber bei meinen Freund*innen erlebt, die sich mit dem Leistungsdruck und dem geforderten Konkurrenzverhalten teilweise sehr verändert und entfremdet haben. Damals habe ich das nicht verstanden, habe ihr Verhalten aber zum Teil übernommen, mich mit anderen verglichen und mir damit Probleme geschaffen.

wie spiegelt sich das Thema in den Geschichten der einzelnen Figuren im Stück?

Jedem der drei Kinder wird ein anderes Bild von ihrer Zukunft vermittelt – und genauso unterschiedlich ist der Druck, der auf ihnen lastet. Sop kommt aus einem Akademikerhaushalt, wird zuhause stark unterstützt und soll unbedingt aufs Gymnasium, egal, wie gut sie dafür geeignet ist. Kar wird aufgrund seiner sozialen Situation unterschätzt und von der Lehrerin falsch eingestuft. Die kluge, aber schüchterne Fri erfährt von ihren Eltern Arbeit als notwendiges Übel und hat Angst vor Veränderung. Das Stück untersucht auch, wie all das sich auf die Freundschaft der drei Kinder auswirkt, die einer großen Zerreißprobe ausgesetzt wird. Die Videospielebene ist der Fluchtort, an dem die Kinder sich stark und selbstbestimmt fühlen, doch die Konflikte dringen auch dort immer mehr ein.

Die Autorin switcht in ihrem Stück ganz selbstverständlich und schnell zwischen Videospiel und der Realität hin und her. wie setzt du das in deiner Inszenierung um?

Das wichtigste „Mittel“ sind die Schauspieler:innen selbst. Während die drei Figuren in der Realität ganz normale Kinder sind, verwandeln sie sich im Spiel in Superheld*innen, die ihre Schwächen in Stärken umkehren. Auch die Bühne lässt sich schnell verändern: Aus modularen Elementen lassen sich im Handumdrehen verschiedene Orte und Situationen

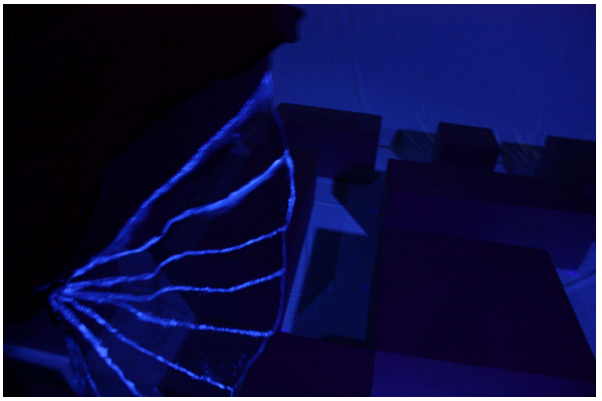
erschaffen. Der Kontrast zwischen nüchternem und effektvoll-buntem Licht unterstreicht zusätzlich die schnellen Wechsel. Bei den Kostümen wird mit wenigen Handgriffen aus der Alltagskleidung der Kinder ihr fantasievoll improvisiertes Superheld*innenkostüm. Schwarzlicht wird dabei ganz neue Formen und Farben offenbaren. Außerdem spielen und sprechen die Darsteller:innen als Videospiel-Avatare völlig anders, künstlicher und stilisierter als in ihrer Realität.

An welchen Vorbildern orientierst du dich dabei?

Die Kostüme der Avatare sind durch Vorbilder der Comic- und Sagenwelt inspiriert. Fris Kostüm ist orientiert an der Sagengestalt der Sphinx mit ihrem Menschenkopf und Löwenkörper; Kars hingegen an großen und bekannten Comichelden wie Flash, Superman, Spiderman und Falcon von Marvel und DC. Sops Kostüm zieht Referenzen zu Catwoman, Shadow Cat und Violetta Parr aus “The Incredibles”. Jedes der Kostüme spiegelt den Charakter, die Sehnsüchte und Bedürfnisse der Figuren.

Was wünschst du dir, dass deine Zuschauer*innen aus dem Theaterbesuch mitnehmen?

Das Stück soll die Kinder ermutigen, sich nicht für den Erwartungsdruck zu verbiegen und ihre Freundschaft nicht dafür zu opfern. Ein Held steckt in jedem von uns, wir müssen ihn nur erkennen und uns trauen, ihn herauszulassen. Auch Eltern und Lehrer sollen auf die Probleme der Kinder aufmerksam gemacht und zum Nachdenken angeregt werden.



SPIELE ZUR VOR- ODER NACHBEREITUNG

1. Welcher Superheld bin ich?

Im Stück werden Sop, Fri und Kar zu Superheld*innen, wenn sie im Videospiel sind. Lasst uns zusammen herausfinden, welche Superkräfte ihr habt (auch eure Lehrerin, oder euer Lehrer darf mitmachen).

a) Ihr braucht für alle ein Blatt Papier und einen Stift. Legt eine Hand auf das Papier und zeichnet den Umriss eurer Hand nach und schreibt euren Namen darüber.
Gebt eure Zeichnung nach links weiter. Schreibt auf die Hand, die ihr jetzt bekommt, eine positive Eigenschaft auf, die ihr über die Person zu sagen habt. Danach gebt ihr das Blatt wieder nach links weiter usw., bis jeder wieder seine eigene Hand hat.
Auf jeder Hand stehen jetzt ganz viele positive Eigenschaften. Nun lest ihr nacheinander alle Eigenschaften auf eurer Papierhand laut vor. Gemeinsam überlegt ihr bei jeder Person anhand ihrer Stärken, welche Superkräfte sie im Videospiel haben könnte und was ihr Superhelden-Name sein kann.

b) Jetzt nehmt euch die Rückseite eurer Papierhand und malt euren Videospiel-Superhelden. Wie sieht euer Superhelden-Kostüm aus?

c) Jede*r Superheld*in hat ganz eigene typische Kampf-Moves und Posen. Was ist denn deine Superhelden-Pose? Überleg dir was und dann starten wir ein kleines Spiel.
   - Wählt euch eine*n Spielleiter*in aus. Das kann eure Lehrer*in sein, eure Klassensprecher*in, oder jede Person, die mal will.
   - Alle anderen gehen jetzt durch den Raum und immer wenn eure Spielleiter*in laut “Stopp!” ruft, dann bleibt ihr stehen und macht eure Held*innen Pose.
   - Wenn das schon gut funktioniert, dann könnt ihr noch Kommandos dazu nehmen. Eure Spielleiter*in sagt euch immer wieder neue Videospiel-Welten an und ihr müsst euch entsprechend bewegen. Zum Beispiel: “Unter Wasser” könnt ihr euch nur langsam bewegen, außer eure Superkraft ändert etwas daran. Oder im Himmel könnt ihr nur auf den Wolken gehen und würdet sonst herunterfallen. Oder auf der Rennbahn, oder in einem Klettergarten…
   - Wechselt doch mal die Spielleitung und seht, in welchen Situationen euch eure Superkräfte helfen.

KAR: "Amazing Carbon Kar steigt in die Höhe - von null auf hundert Meter in nur zwei Sekunden!"

2. Mein Persönlicher Endboss

Was ist Dein persönlicher „Endboss“ in deinem Leben? Ist es Dr. Kreidebleich, die große Drankommangst? Ist es der „Super Strengler“ mit seiner Hausaufgabenschleuder? Ist es „Lady Nachsitz“, die gnadenlose Zeiträuberin? Ist es “Mr. Nullbock”, der euch immer zurück hält? Oder die fiese “Fräulein RingRang”, die euch viel zu früh aus dem Schlaf reißt?
Wie trittst du ihnen entgegen? Und kann dir eine*r der Held*innen aus deiner Klasse vielleicht bei der Bekämpfung deines Endbosses helfen?

SOP: "Überraschung und gute Nacht, mein Lieber!"

3. Was werde ich?

Fri, Sop und Kar müssen sich im Stück überlegen, was sie später mal werden wollen. Weißt du schon, was du denn später werden möchtest? Wissen das auch deine Klassenkamerad*innen?

a) Schreibt euren Traumberuf auf einen Zettel und faltet ihn so zusammen, dass ihn keiner sehen kann. Sammelt eure gefalteten Berufe bei eurer Lehrer*in in einer Schachtel. Setzt euch jetzt wieder in einen Kreis und eure Lehrer*in zieht einen Zettel und liest den Beruf laut vor. Ratet gemeinsam, von wem der Zettel sein kann. Wiederholt das mit jedem Zettel.
b) Sprecht über die genannten Berufe und welche Ausbildung man dafür braucht. Welchen Schulabschluss braucht man dafür? Ist es ein Lehrberuf oder muss man dafür studieren? Und es gibt auch mehr als einen Weg, wie ihr zu eurem Beruf kommen könnt.

FRI: "Muss man aufs Gymnasium, um Sängerin zu werden?"

ZUR INHALTLICHEN NACHBEREITUNG

Momentaufnahme

Dauer: 20 Minuten
Ziel ist das gemeinsame Erinnern an den Theaterbesuch anhand von ausgewählten, besonders prägenden Momenten. Diese Übung kann dabei auch als Einstieg in das intensivere Gespräch genutzt werden.

Was haben die Kinder gesehen? Was ist von der Inszenierung besonders in Erinnerung geblieben? Welcher Moment war besonders gut, lustig, oder überraschend?

Variante 1: Egal ob spielerische Leistung, Bühnenbild, Effekte oder Requisite. Jede*r versucht einen Moment aus der Inszenierung zu begründen, der ihm*ihr besonders im Gedächtnis geblieben ist.

Variante 2: Anhand dieser Fragen entwickeln die Kinder in mehrere Gruppen jeweils ein Standbild, das diese Szene widerspiegelt. Und was erkennen die anderen darin?

Fragen zum Stück

Die folgenden Fragen sind als Diskussionsgrundlage gedacht. Die Diskussion darf sich weg von den Fragen und weg vom Stück bewegen.

Klassismus

Wie verhält sich die Lehrerin, Frau Besserwisserin, zu Fri, Sop und Kar?
Behandelt sie alle gleich?

Erwartung

Was erwarten die Eltern von Sop von ihr?
Wie ist das bei Fri?
Wie bei Kar?
Wie ist das bei euch?
Erwarten eure Eltern, dass ihr auf eine bestimmte Schule geht? Wollt ihr das auch?

Schule

Die Kinder im Stück sollen einzeln vor der ganzen Klasse ihre Berufswünsche vorstellen.
- Wer von ihnen schafft das dann? Warum wohl? Findet ihr das fair?

Freundschaft

Denkt an unsere Held*innen, wie gehen Fri, Sop und Kar mit den immer stärker werdenden Herausforderungen um und wie bewahren sie ihre Freundschaft?

- Habt Ihr es schon einmal erlebt, dass eure Leistungen eure Freundschaften auf die Probe stellten?
- In welcher Situation?
- Gab es deswegen Konflikte?
- Wie habt ihr sie gelöst?

Zum Schluss:

Was glaubt ihr, wie haben sie es am Ende gemeinsam geschafft, den Endboss zu besiegen?