

Materialmappe



von Bouke Oldenhof

Regie: Frank Fuhrmann

Dramaturgie: Stefanie Kaufmann, Anna-Lena Rode

Musik: Franz Fendt

Bühne & Kostüm: Pier 21 & JulaBü

Grafische Gestaltung: Anna Witteveen

Mit: Patrick Kramer, Liza Simmerlein

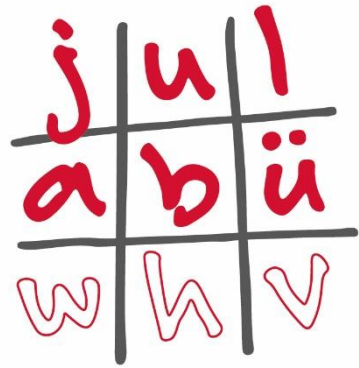
Premiere:

Mi., 29/12/2021 / 18.00 Uhr/

TheOs – Theater im Oceanis

Eine Koproduktion mit der Theatergruppe Pier 21 aus Leeuwarden (NL).

*In Kooperation mit dem Nationalpark Niedersächsisches Wattenmeer /
Mit freundlicher Unterstützung der Ems-Dollart-Region*



VORWORT

Liebe Jugendliche, liebe Theaterbegeisterte, liebe Naturfreund*innen,

wir freuen uns darüber, dass ihr euch für dieses außergewöhnliche Stück interessiert. In den letzten Monaten haben wir in den Niederlanden und Deutschland recherchiert, diskutiert, entwickelt und geprobt – herausgekommen ist ein mitreißendes Stück, das Wissenschaft und Fantasie miteinander verbindet. Spannende Infos rund um das Leben im Wattenmeer inklusive!

In dieser Mappe findet ihr Spiele, Aufgaben und Übungen, mit denen ihr euch auf euren Theaterbesuch vorbereiten oder ihn nachbereiten könnt. Auch ein paar Zusatzinformationen helfen, Zusammenhänge durch Hintergrundwissen zu erkennen!

Viel Freude damit!

Herzliche Grüße,

Stefanie Kaufmann
Dramaturgin und Theaterpädagogin Julabü
Tel. 04421.9401-34
stefanie.kaufmann@landesbuehne-nord.de

INHALTSVERZEICHNIS

Inhaltsangabe.....	4
Das Konzept & die Inszenierung.....	5
ANREGUNGEN FÜR DEN UNTERRICHT	
Vorbereitung des Theaterbesuchs.....	6
Spielpraktischer Teil: Vor- und Nachbereitung des Theaterbesuchs.....	7
Das Team.....	15
Buchungsinformationen und Kontakt.....	16

INHALTSANGABE

Bouke Oldenhof

WATT SCHÖN (UA)

Deutsche Uraufführung 29 / 12 / 2021, 18.00 Uhr @ TheOs Wilhelmshaven

Das Watt ist richtig schön.

Bei Flut, und vor allem bei Ebbe.

Es ist immer anders, immer neu.

Sven und Lotte sind im Auftrag einer Werbeagentur in Schulen unterwegs. Sie sollen für eine Kampagne zur Vermarktung des Wattenmeeres herausfinden, was junge Menschen anspricht. Dabei sind sie was diese Marketingkampagnen angeht, nicht ganz einer Meinung. Lotte hält das alles für Lug und Trug und Geldmacherei. Sven dagegen glaubt, dass eine größere Öffentlichkeit dabei hilft, das Wattenmeer zu schützen. Im flotten Schlagabtausch ihrer Ansichten entdecken sie Schritt für Schritt, dass dieser einzigartige Lebensraum mehr Wunder in sich trägt, als jede PowerPoint-Präsentation. Verzaubert von der Schönheit des Watts und fasziniert von der Fülle an Leben – in und unter Wasser - begeben sich Sven und Lotte auf eine abenteuerliche Reise.

Das interaktive Stück lädt Menschen ab 10 Jahren dazu ein, über die Schönheit und Bedeutung des Wattenmeeres nachzudenken. Es gibt Einblick in die Vielfalt dieses einzigartigen Lebensraums und sensibilisiert für seine Zerbrechlichkeit und Schutzbedürftigkeit.

Dauer:	ca. 45 Minuten
Für:	Jahrgänge 5-7
Anzahl:	max. 70 Schüler*innen pro Vorstellung
Fächer:	Deutsch, Biologie, Geografie, Ethik
Schlagworte:	Wattenmeer / Naturschutz / nachhaltiger Tourismus / Umweltschutz / Klimawandel / Zukunftsvisionen / Lebensraum / Ökologie / Berufswahl / Freundschaft / Meinungsaustausch / Werbung & Marketing / Aktionismus / Kritik /

Buchungszeitraum 17/01/2022 bis 15/03/2022

DAS KONZEPT UND DIE INSZENIERUNG

Für WATT SCHÖN! hat das Produktionsteam zusammen mit Regisseur Frank Fuhrmann eine besondere Form gewählt. Die Inszenierung kommt mit technisch geringem Aufwand aus, ist räumlich äußerst flexibel, eignet sich somit besonders gut für größere Klassen- oder Teamräume, die Turnhalle oder die Schulbibliothek.

Wie alle Stücke der Julabü ist auch WATT SCHÖN! eine mobile Produktion mit der das Theater in die Schulen oder in die Veranstaltungsräume der Region kommt.

Eine bewusst niedrige Zuschaueranzahl von maximal 70 Personen macht ein unmittelbares Erleben und große Nähe zum Geschehen möglich. Dies wird zusätzlich durch das interaktiv angelegte Setting des Stücks unterstützt. Als Teilnehmer*innen einer Marketingumfrage zum Wattenmeer werden die Zuschauer*innen hierbei direkt nach ihrer Meinung gefragt und mit eingebunden.

Das Team

Es spielen:

Sven	Patrick Kramer
Lotte	Liza Simmerlein

Regie	Frank Fuhrmann
Bühne & Kostüme	Julabü & Pier 21
Dramaturgie	Stefanie Kaufmann / Anna-Lena Rode
Musik	Franz Fendt

Spieldauer: ca. 45 Minuten / keine Pause

„Wat'n Wad“ – eine Koproduktion mit Pier21 (NL)

In Kooperation mit dem Nationalpark Niedersächsisches Wattenmeer; mit freundlicher Unterstützung der Ems-Dollart-Region

ANREGUNGEN FÜR DEN UNTERRICHT

Unterrichtsempfehlung

Deutsch, Geografie,
Biologie, Ethik

Vorbereitung des Theaterbesuchs

Annäherung über das Plakatmotiv und den Titel

Schaut euch gemeinsam das Stückplakat genau an. Nehmt es zusammen mit dem Titel WATT SCHÖN! zum Anlass, über folgende Fragen nachzudenken:

- Was ist alles auf dem Plakat zu sehen?
- Was soll uns das Plakat erzählen?
- Was hat das Plakat wohl mit dem Stück zu tun?
- Worum geht es in dem Stück?
- Wo spielt das Stück?
- Wer spielt alles mit?
- Was wird wohl auf der Bühne passieren?

Habt Spaß daran ganz frei und mit Fantasie eure Ideen zusammen zu tragen. Vielleicht haltet ihr ein paar der Einfälle als Stichpunkte fest. Dann könnt ihr sie nach dem Stückbesuch mit euren Eindrücken aus der Aufführung vergleichen.

Gedankenketzen (Vor- und Nachbereitung des Theaterbesuchs)

Jede*r schreibt vor und nach dem Theaterbesuch je ein Wort zum Stück auf eine Karteikarte. Holt beide dann wieder hervor und nehmt sie als Einstieg zu einem Gespräch:

- Passen eure Worte (noch) zusammen?
- Hat sich eure Erwartung vom Stück erfüllt?
- Hat euch etwas überrascht? Wenn ja was genau?
- Hat euch etwas enttäuscht? Wenn ja, was genau?
- Gibt es etwas, das ihr anders gemacht hättet? Wenn ja, was?
- Wie könnte eine Fortsetzung der Geschichte aussehen?

***** SPIELPRAKTISCHER TEIL *****

VOR-UND NACHBEREITUNG DES THEATERBESUCHS

WATTENMEER

Das Wattenmeer sieht auf den ersten Blick aus, wie eine riesige Fläche Matsch. Aber wenn man genau hinsieht, wimmelt es dort vor Leben. Das Wattenmeer an der Nordsee ist das bedeutendste und größte Wattenmeer der Erde. Es ist etwa 450 km lang und erstreckt sich über drei Länder: die Niederlande, Deutschland und Dänemark.

Tiere im Wattenmeer

Das Wattenmeer ist für Tiere und Pflanzen ein besonderer Lebensraum, es gibt mehr als 10.000 verschiedene Arten. Sie müssen unter anderem mit dem wechselnden Wasserstand durch Ebbe und Flut zurechtkommen. An diese Lebensbedingungen haben sich die Bewohner des Wattenmeers perfekt angepasst. Viele von ihnen sind sehr klein wie zum Beispiel der Wattwurm, die Wattschnecke oder die Herzmuschel. Sie verstecken sich im Sand vor ihren Fressfeinden, den Vögeln. Davon gibt es hier viele, denn das Wattenmeer ist ein riesiger Rastplatz für Zugvögel. Gut 10 Millionen von ihnen kommen pro Jahr hier vorbei und sind auf ihrer langen Reise auf die Pause und das Futter im Watt angewiesen. Im Wattenmeer sind aber auch größere Tiere zuhause, wie der Seehund, die Kegelrobbe und der Schweinswal

Schutz des Wattenmeeres

Das Wattenmeer ist in Deutschland durch den Nationalpark unter hohem Schutz gestellt. Hier soll die Natur sich frei entfalten, ohne vom Menschen beeinflusst zu werden. Das Wattenmeer ist ein einmaliges Ökosystem und wurde deshalb in die UNESCO-Liste der Weltkulturerbe aufgenommen. Es ist für die weltweite Artenvielfalt unverzichtbar und muss deshalb besonders geschützt werden. Denn das Wattenmeer ist von vielen Dingen bedroht. Zum Beispiel von der Erderwärmung durch die Klimakrise. Wenn das Polareis schmilzt, steigt auch im Wattenmeer der Meeresspiegel. Die Wattflächen, Strände, Dünen und sogar ganze Inseln drohen auf lange Sicht verloren zu gehen. Auch Stürme und Sturmfluten werden heftiger und häufiger und bedrohen zum Beispiel brütende Vögel. Genauso sind verschmutztes Wasser durch Schiffe, Industrieanlagen, Plastikmüll und der Einsatz von zu viel Dünger in der Landwirtschaft eine Bedrohung für die Lebewesen im Wattenmeer. Um einen nachhaltigen Umgang mit der Umwelt in der Wattenmeerregion anzustreben, ist die Region auch als Biosphärenreservat ausgezeichnet. Hier werden verstärkt nachhaltige Projekte zum Schutz und Erhalt der Landschaft umgesetzt.

Mehr Informationen über den Nationalpark Wattenmeer: www.nationalpark-wattenmeer.de

Das Watt hautnah erleben könnt ihr auf einer Wattwanderung. In den Nationalparkhäusern erfahrt ihr außerdem viel über Tiere, Pflanzen und Besonderheiten des Wattenmeeres www.nationalpark-wattenmeer.de/besuchen/infozentren/

Spannende Unterrichtsmaterialien zu verschiedenen Wattenmeer-bezogenen Themen gibt es bei der International Wadden Sea School www.iwss.org/resources

Kleines Wattenmeer-Lexikon

Deich: Ein künstlicher Wall, der verhindern soll, dass das Wasser weiter als bis zu einem bestimmten Punkt fließt.

Ebbe: Ablaufendes Wasser, wenn wegen der Gezeiten der Meeresspiegel sinkt.

Fahrwasser:	Ein markierter tieferer Weg für Schiffe in einem flachen Gewässer. Hier wird der Schiffsverkehr entlang der sichersten oder tiefsten Route geleitet.
Flut:	Auflaufendes Wasser, wenn wegen der Gezeiten der Meeresspiegel steigt.
Gezeiten:	Der Wechsel von Ebbe und Flut auf den großen Gewässern der Erde. Verursacht werden sie von der Anziehungskraft von Sonne und Mond.
Hallig:	Kleine Inseln im Wattenmeer, die nicht eingedeicht sind und bis auf die Warften überspült werden können.
Hochwasser:	Der höchste Wasserstand beim Übergang von Flut zu Ebbe.
Niedrigwasser:	Der niedrigste Wasserstand beim Übergang von Ebbe zu Flut.
Priel:	Natürlicher Wasserlauf im Watt, manchmal die Verlängerung eines Flusses. Bei Wattwanderungen muss man hier besonders aufpassen, Priele können tief sein und das Wasser fließt hier schnell.
Sandbank:	Kleine Insel aus angeschwemmtem Sand oder Kies, die bei Ebbe frei liegt und bei Flut überspült ist.
Tide:	Die Gezeiten heißen auch Tide, das kommt vom niederdeutschen Wort "tiet" - Zeit.
Tidenhub:	Der Unterschied zwischen mittlerem Hochwasser und mittlerem Niedrigwasser. An der Nordsee sind das ungefähr zwei bis drei Meter.
Warft:	Künstlich aufgeschütteter Hügel auf einer Hallig, der normalerweise nicht überspült wird. Hier haben die Bauern früher ihre Häuser errichtet.
Watt:	Meeresboden, der bei Niedrigwasser trockenfällt, also nicht dauerhaft von Meerwasser bedeckt ist.

(<https://www.br.de/kinder/wattenmeer-meer-nationalpark-durchwaten-nordsee-nordfriedland-ostfriesland-kinder-lexikon-100.html>)

Spiel WATTENMEER-MEMORY

Sammelt im ersten Schritt verschiedene Begriffe zum Wattenmeer (hier in der Mappe findet ihr schon eine Menge). Geht in Paaren zusammen. Wie im Memory-Kartenspiel geht es im Folgenden darum, immer Paare „aufzudecken“. Dafür gehen 2 Spieler*innen für einen Moment nach draußen. Jedes Paar im Raum überlegt sich zu einem der gesammelten Begriffe nun die gleiche „Wattenmeer-Bewegung“. Wenn ihr Lust habt, könnt ihr euch auch noch ein dazu passendes Geräusch ausdenken. Jetzt verteilen sich alle einzeln im Raum, stehen mit hängenden Armen ganz neutral. Die beiden Spieler*innen kommen zurück. Abwechselnd geht jede/r zu einer Person und tickt sie an die Schulter. Dann zeigt die Person schnell die Bewegung (und macht ggf. das Geräusch dazu), und steht dann wieder neutral. Wenn Paar gefunden wurde sortiert es in eine Ecke des Raumes. Wer ein Paar gefunden hat darf weiterspielen. Gewonnen hat der/die mit den meisten Paaren.

SMALL FIVE – DIE KLEINEN FÜNF

Kennst du die BIG FIVE? Gemeint sind Elefant, Löwe, Büffel, Nashorn und Leopard und man findet sie in den Nationalparks Afrikas. Für die SMALL FIVE muss man fast schon die Lupe ansetzen, da sie nicht durch ihre Größe, sondern besonders durch ihre herausragenden Fähigkeiten überzeugen. Sie kommen mit Trockenheit genauso wie mit Überflutung zurecht und sind so „pffiffig“, dass sie so manchen Angriff eines Fressfeinds überleben. Hier die SMALL FIVE des Wattenmeeres mit einigen ihrer besonderen Fähigkeiten, die du vielleicht noch nicht wusstest:

1. **Gemeine Wattschnecke** (*Hydrobia ulvae*)

Bei auflaufender Flut heften sich die Schnecken mit dem Fuß nach oben an die Wasseroberfläche und lassen sich treiben. Dabei bilden sie ein Schleimband, an dem ihre Nahrung kleben bleibt.

2. **Gemeine Herzmuschel** (*Cerastoderma edule*)

Wird sie aus Sand freigespült, kann sie sich mit ihrem Fuß relativ rasch wieder eingraben, so in ca. 2 bis 10 Minuten.

3. **Nordseegarnele** (*Crangon crangon*)

Die Nordseegarnele häutet sich regelmäßig und erst nach etwa 25 Häutungen sind sie richtig erwachsen.

4. **Wattwurm** (*Arenicola marina*)

Er frisst ständig den Sand des Watts und filtert dort die organischen Stoffe heraus, welche er dann verwertet. Ein einzelner Wattwurm filtert dabei 25 kg Sand jährlich.

5. **Gemeine Strandkrabbe** (*Carcinus maenas*)

Die Strandkrabbe übersteht auch ein mehrstündiges Trockenfallen unbeschadet, da die Kiemenhöhlen die Feuchtigkeit super gut halten können. *(Quelle: Wikipedia)*

Fallen dir noch mehr besondere Fähigkeiten ein? Auch im Stück wurden noch einige Besonderheiten erwähnt, erinnerst du dich vielleicht?

*****SPIEL*** SUPERPOWER DER TIERE IM WATT**

*Stellt euch vor, die besonderen Fähigkeiten der Tiere wären Superkräfte. Wie könntet ihr sie darstellen und wie würdet ihr sie als Superheld*innen nutzen?*

Stellt euch in zwei Reihen gegenüber auf. Auf ein Zeichen der Spielleitung spielt ihr einen imaginären Kampf zwischen den Small Five-Superheros in Slow Motion, also ganz langsam, ohne euch weh zu tun. Tretet dafür immer abwechselnd einen Schritt vor.

*****SPIEL*** DIE WATTWÜRMER KOMMEN**

Ihr seid eine Gruppe von Wattwürmer und möchtet gerne einen kleinen Schatz an einer Möwe vorbeismuggeln. Ein zusammengerollter Zettel symbolisiert diesen Schatz. Ihr stellt euch an die eine Seite des Zimmers, die Möwe steht an der anderen Seite des Zimmers. Hinter ihr ist das Watt, dort seid ihr sicher. Die Möwe dreht euch immer wieder den Rücken zu und ruft „1,2,3 - die Wattwürmer kommen“, während sie sich umdreht, dürft ihr euch in Richtung Watt bewegen.

Ziel ist es, dass sie nicht entdeckt, wer von euch den Schatz in der Hand hält. Sie darf 3 Mal raten, schafft sie es, sind alle Würmer verloren und können von der Möwe verspeist werden. Schafft ihr den Schatz über die Linie zu bringen, muss die Möwe hungrig nach Hause. Natürlich könnt ihr, wenn die Möwe wegguckt, auch den Schatz/Zettel in eine andere Hand geben – aber lasst euch nicht erwischen! Viel Spaß!

*****SPIEL*** FLUT-WATTWURM-MÖWE (aka Schere, Stein, Papier)**

Überlegt euch in der Großgruppe eine Geste für Flut, Wattwurm und Möwe. Das Spiel funktioniert wie das Fingerspiel „Schere, Stein, Papier“. In diesem Fall jedoch etwas modifiziert: Ihr teilt euch in zwei Gruppen auf. Ihr geht bis zur Mitte aufeinander zu und die Spielleitung sagt: „1, 2 3 - jetzt.“. Bei „jetzt“ zeigt ihr die Geste, zu der ihr euch vorher in der Kleingruppe entschieden habt.

Die Regel ist so:

Die Möwe frisst den Wattwurm, die Flut vertreibt die Möwe, der Wattwurm sichert sich in der Flut

Ist man schwächer, so muss man sich schnell zu einem sicheren Punkt zurück zur Anfangslinie in flüchten. Wird man vorher gefangen, so muss man sich der anderen Gruppe anschließen. Am Ende bleibt meistens eine Person übrig. *Merke: Möwe>Wattwurm, Flut>Möwe, Wattwurm>Flut

PLANKTON

Als Plankton bezeichnet man Tiere und Pflanzen, die im Wasser leben und sich von der Strömung herumtreiben lassen. Plankton kann sich also nicht selber und gezielt bewegen. Das griechische Wort für Plankton bedeutet „was im Wasser umherirrt“.

Plankton gibt es in Meeren, Seen und Flüssen. Plankton ernährt sich von winzigen Teilen im Wasser. Das kann Kot von Meerestieren sein, Jauche aus der Landwirtschaft aber auch Reste von Waschmitteln und anderen Stoffen, die der Mensch in die Gewässer einleitet.

Die einzelnen Teile des Planktons können so klein sein, dass man sie von Auge gar nicht sieht, sondern nur mit einem starken Mikroskop. Aber auch riesige Quallen zählen zum Plankton, weil sie sich nur mit der Strömung fortbewegen können.

Viele Tiere im Wasser ernähren sich von Plankton. Sie saugen viel Wasser ein und filtern das Plankton heraus. Zu diesen Tieren gehören Wale, Haie, Krebse, Muscheln, aber auch Sardinen und Flamingos.

Quelle: <https://klexikon.zum.de/wiki/Plankton>

Es gibt viele verschiedene Arten von Plankton. Die Kleinstlebewesen lassen sich in zwei Gruppen unterteilen: in pflanzliches Plankton (Phytoplankton) und tierisches Plankton (Zooplankton).

Quelle: <https://www.geo.de/geolino/tierlexikon/1723-rtkl-tierlexikon-plankton>

*****Spiel*** MIT DER STRÖMUNG TREIBEN**

Verteilt euch im Raum. Findet einen Platz. Streckt eure Arme zur Seite aus, als seid ihr eine seltsame Unterwasserpflanze, eine Alge o.Ä. 1-2 Personen stehen am Rand, schließen die Augen, bekommen einen leichten Schubs (als Antrieb) und suchen sich jetzt mit geschlossenen Augen ihren Weg durch den „Unterwasserdschungel“. Die Pflanzen können sie leiten, oder aber sie auch umleiten. Legt vorher ein ‚Ziel‘ fest, eine Seite z.B., zu der das Plankton treiben soll.

DER AAL

Der Aal ist ein Fisch, der wie eine Schlange aussieht. Sein Körper ist sehr lang, schlank und beweglich. Er hat eher kleine Flossen, die wie Bänder am Körper anliegen. Die Schuppen sind sehr klein und schleimig. Deshalb sagt man über bestimmte Menschen auch, sie seien aalglatt, wenn man sie nicht festmachen kann.

Es gibt etwa zwanzig Arten von Aalen, die zusammen eine Gattung bilden. Bei uns gibt es nur den Europäischen Aal. Er ist gemeint, wenn jemand bei uns von einem Aal spricht. Diese Aale leben in Flüssen und Seen. Um sich zu vermehren, schwimmen sie die Flüsse hinunter und durch das Meer bis fast nach Amerika in die Sargassosee. Dort paaren sie sich. Auf dem Weg dorthin kommen einige Aale auch durch die Nordsee.

Aus den Eiern entwickeln sich Jungtiere. Wenn sie so groß sind wie ein Finger sind sie fast durchsichtig, dann nennt man sie auch Glas-Aale. Dann schwimmen sie durch das Meer zurück und die Flüsse hinauf. Dazu können die Aale einen Trick: Sie schlängeln sich wie Schlangen durch das feuchte Gras, um von einem Fluss in den anderen zu gelangen.

Quelle: <https://klexikon.zum.de/wiki/Aal>

*****Spiel*** DIE REISE DER AALE**

Im Stück ist auch von der aufregenden Reise der Aale die Rede. Ihr fragt euch bestimmt, warum die Tiere wissen, wohin die Reise gehen soll. Vielleicht lassen sie sich einfach treiben von ihrem inneren Gefühl, ihrem Instinkt?

Ihr geht bitte zu zweit zusammen. Eine Person schließt die Augen, die andere Person legt ihr die Hand auf die Schulter und führt sie langsam, ohne Sprache durch den Raum.

Wie fühlt sich das an, von jemand anderem geführt zu werden?

Variante

Alles ohne Sprache. Die eine Person schließt die Augen. Die andere führt sie an der Hand durch den Raum. Vor markanten Stellen bleibt sie stehen und tickt der Person auf die Schulter. Nun darf diese die Augen für 3 Sekunden öffnen. Stellt euch vor ihr würdet in dem Moment ein Foto machen von dem was ihr seht. Danach geht es weiter zu einer anderen markanten Stelle. Seid kreativ und führt die Person im Raum zu außergewöhnlichen Orten, auch könntet ihr mit vorsichtigen Griffen die Person in ihrer Haltung modellieren, so kann sie zum Beispiel auch einen Flusen am Boden entdecken oder Ähnliches. Nach einiger Zeit wechselt ihr.

Tauscht euch darüber aus, wie es sich angefühlt hat, geführt zu werden. Was hat das vielleicht mit der Reise der Aale zu tun?

NACHHALTIGER TOURISMUS IN DER DESTINATION WELTNATURERBE WATTENMEER

In der gesamten Destination Weltnaturerbe Wattenmeer gehen Naturschutz und nachhaltiger Tourismus Hand in Hand. Ihre Verbindung basiert auf gegenseitiger Wertschätzung, Verständnis, Erfahrungen und der aktiven Einbeziehung aller Akteure. Die Menschen, die die Destination Weltnaturerbe Wattenmeer besuchen, dort leben oder arbeiten, sind sich des außergewöhnlichen universellen Wertes und der einzigartigen Landschaft bewusst und wissen diese zu schätzen. Sie engagieren sich für den Erhalt dieser Werte zum Nutzen der heutigen und künftigen Generationen. Örtliche Unternehmen und die Bevölkerung profitieren wirtschaftlich und gesellschaftlich von den hochwertigen Angeboten, die die Integrität und die ökologischen Anforderungen an das Weltnaturerbe Wattenmeer unterstützen.

Die strategischen Ziele

1. Alle Akteure haben ein grenzübergreifendes Verständnis für die Werte des Weltnaturerbes Wattenmeer und schätzen sie.
2. Alle Akteure übernehmen Verantwortung für und unterstützen den Schutz des ‚außergewöhnlichen universellen Wertes‘ bei ihrem Engagement im Tourismusmanagement und in der Produktentwicklung.
3. Der Tourismussektor leistet konsistente Kommunikations- und Marketingarbeit und bewirbt die hochwertigen Tourismusangebote in der Destination Weltnaturerbe Wattenmeer.
4. Naturschutz, Tourismus und örtliche Bevölkerung profitieren vom Status des Wattenmeeres als Weltnaturerbe.

Was ist nachhaltiger Tourismus?

Die UNESCO definiert nachhaltigen Tourismus als “Tourismus, der die örtliche Bevölkerung und die Reisenden, das Kulturerbe und die Umwelt respektiert”. Welterbestätten sind häufig bedeutende Reiseziele, die bei gutem Management potenziell große Auswirkungen auf die wirtschaftliche Entwicklung vor Ort und die langfristige Nachhaltigkeit haben. Das neue Programm der UNESCO für “Welterbestätten und nachhaltigen Tourismus” hat folgende Vision: „Die Akteure von Welterbe und Tourismus teilen sich die Verantwortung für die Bewahrung unseres gemeinsamen Kultur- und Naturerbes von außergewöhnlichem universellem Wert und für die nachhaltige Entwicklung durch ein entsprechendes Tourismusmanagement.”

Das Konzept der nachhaltigen Entwicklung gemäß der Definition der Weltkommission für Umwelt und Entwicklung in "Unsere gemeinsame Zukunft" (1987) ist auch Grundlage für die vorliegende Strategie. Hier wird nachhaltige Entwicklung definiert als Entwicklung, "welche den Anforderungen der Gegenwart Rechnung trägt, ohne die Fähigkeit zukünftiger Generationen zu beeinträchtigen, ihre eigenen Bedürfnisse zu befriedigen."

Der nachhaltige Tourismus in der Destination Weltnaturerbe Wattenmeer:

1. ist sich der natürlichen Werte des Wattenmeeres bewusst und akzeptiert die umfassende Verantwortung für seinen Schutz als Weltnaturerbe,
2. trägt zum Schutz, zum Erhalt und zur Darstellung der Weltnaturerbebestätte Wattenmeer bei,
3. fördert die Zusammenarbeit von Akteuren in Naturschutz und Tourismus, so dass der Gebietsschutz optimiert und gleichzeitig Beeinträchtigungen und nachteilige Auswirkungen durch Tourismus minimiert werden,
4. stellt das Weltnaturerbe Wattenmeer auf eine adäquate, konsistente und ausführliche Weise dar, die das Bewusstsein, das Verständnis und die Unterstützung zu seinem Schutz und Erhalt stärkt,
5. sorgt für den gemeinschaftlichen und wirtschaftlichen Nutzen der heutigen und künftigen Generationen bei gleichzeitiger Wahrung der Schutzziele,
6. bietet einen hochwertigen, die Natur schonenden Tourismus (Produkte, Dienstleistungen, Einrichtungen), der die ökologischen Anforderungen der Stätte berücksichtigt, und
7. trägt bei zur regionalen Entwicklung.

QUELLE: Gemeinsames Wattenmeeresekretariat (Hrsg.), Nachhaltiger Tourismus in der Destination Weltnaturerbe Wattenmeer, Quelle, <https://www.nationalpark-wattenmeer.de/mediathek/strategie-nachhaltiger-tourismus/>, Wilhelmshaven:2014, letzter Abruf: 27.05.2021.

Das Wattenmeer ist ein beliebtes Urlaubsziel für Tourist*innen. Für die Menschen, die in der Wattenmeer-Region leben, ist Tourismus die Haupteinnahmequelle. Die Urlauber*innen kommen unter anderem aufgrund der besonderen Natur und dem Erholungswert der Nordsee und bringen Geld in die Region, Dies hat Vor- und Nachteile. Je mehr Menschen das Wattenmeer lieben, desto größer ist das Bestreben nach dem Schutz dieses Naturraums. Viele Menschen benötigen aber auch viele Ressourcen, produzieren Müll und belasten die Natur. Im Urlaub im Hotel werden beispielsweise mehr Handtücher verwendet, Buffets verursachen viele Lebensmittelabfälle und viele Menschen benötigen viel Fläche, die der Natur nicht mehr zur Verfügung steht. Um dem entgegenzuwirken, hilft die Umsetzung der Ziele eines nachhaltigen Tourismus. Hierbei arbeiten Tourismus und Naturschutz Hand in Hand, um den Urlauber*innen einen möglichst naturverträglichen Urlaub zu ermöglichen. Dazu gehört z. B. das Anbieten einer klimaneutralen Anreise und Fortbewegung vor Ort, Naturerlebnis-Angebote, Verkauf von regionalen Produkten und Vermeidung von Müll. Besuchende werden für die Umwelt am Urlaubsort sensibilisiert.

*****Aufgabe***NACHHALTIGER URLAUB IM WATTENMEER**

Überlegt euch, wie ein nachhaltiger Urlaub in der Wattenmeer-Region aussehen könnte. Malt hierfür ein Bild oder schreibt Notizen. Dabei könnt ihr z. B. folgende Fragen berücksichtigen: Wie reist ihr an? Wo übernachtet ihr? Was wollt ihr unternehmen? Worauf könnt ihr achten?

ERDÜBERLASTUNGSTAG

Der Erdüberlastungstag (engl. Earth Overshoot Day) kennzeichnet den Tag im Jahr, an dem die Menschen alle Ressourcen aufgebraucht haben, die die Erde innerhalb eines Jahres wiederherstellen kann. Der Tag wird jedes Jahr von einer Nichtregierungsorganisation ausgerechnet und veröffentlicht. 2021 lag der Erdüberlastungstag am 29. Juli. Den Rest des Jahres lebten wir „auf Pump“ und entnahmen unserem Planeten mehr Ressourcen, als uns für einen nachhaltigen Umgang zustehen. In Deutschland lag der Erdüberlastungstag 2021 sogar schon am 5. Mai. Würden alle Menschen so leben wie wir in Deutschland, wäre die Erde also noch deutlich früher ausgelastet. Um den Erdüberlastungstag nach hinten zu verschieben, müssen wir mehr für den Umwelt- und Klimaschutz tun, sparsam mit Ressourcen umgehen und eine nachhaltige Lebensweise fördern.

Quellen: <https://www.umweltbundesamt.de/themen/erdueberlastungstag-deutschland-lebt-auf-kosten>

letzter Abruf: 30.12.2021

<https://www.zdf.de/kinder/logo/erdueberlastungstag-104.html> letzter Abruf: 30.12.2021

*****Aufgabe*** ÖKOLOGISCHER FUSSABDRUCK**

Berechne deinen ökologischen Fußabdruck mit einem Rechner im Internet (z. B. www.footprintcalculator.org). Hier kannst du auch deinen ganz persönlichen Erdüberlastungstag herausfinden. Überlegt gemeinsam, was ihr im Alltag ändern könntet, um euren Fußabdruck zu verringern.

ABC DER JUGENDWERBUNG

Immer und überall begegnet uns Werbung. Es vergeht kein Tag, an dem wir nicht von Werbebotschaften beeinflusst werden. Manchmal nervt Werbung uns. Manchmal nehmen wir eine Werbung gar nicht wahr. Manchmal macht Werbung Spaß und bringt uns auf neue Ideen. Die meiste Werbung will uns dazu bewegen, bestimmte Produkte zu kaufen oder Marken gut zu finden. Solche Werbung kann dazu beitragen, dass wir uns leichter unter den vielen verschiedenen Warenangeboten entscheiden können. Oft bringt diese Werbung uns aber auch dazu, etwas zu kaufen oder unbedingt haben zu wollen, das wir gar nicht brauchen oder uns leisten können.

Nicht alle Werbung beabsichtigt, dass wir Geld für Konsum ausgeben. Es gibt auch Werbung, die uns auf eine „gute Sache“ aufmerksam machen will, wie z. B. für arme Menschen zu spenden oder gegen Rechtsradikalismus zu kämpfen. Auch die Regierung macht Werbung für ihre Programme und Aktionen, mit denen sie unsere Gesellschaft aufklären und stärken will. Es ist also wichtig, genau hinzuschauen, wer eine Werbung in Auftrag gibt und welches Ziel mit ihr verfolgt wird.

Wie entsteht Werbung für Jugendliche?

Ein Unternehmen denkt sich seine Werbung entweder selbst aus oder es beauftragt eine Werbeagentur. Am Beispiel der Arbeit in einer Werbeagentur lässt sich gut zeigen, wie eine Werbestrategie entsteht. Die Werbeagentur bekommt z. B. die Aufgabe, Jugendliche für ein neues Haarwachs zu begeistern. Am Ende sollen Jugendliche das Haarwachs kennen, es im Laden wieder finden und es anstatt eines anderen Haarstyling-Produkts kaufen.

Was müssen die Werbeleute wissen?

Um erfolgreich ein Produkt zu bewerben, wird viel gearbeitet und nachgedacht. Dies geschieht in drei großen Schritten. Zuerst macht man Marktforschung: Wer von den jungen Menschen benutzt alles Haarstyling-Mittel, wann und warum tun Jugendliche dies und was für Haar-Gels und Haarwaxse gibt es schon? Was macht das neue Haarwachs wirksamer und cooler als andere?

Dann wird ein Plan gemacht: So muss das Haarwachs beworben werden, damit es Jugendliche neugierig macht und sie Lust bekommen, es zu probieren. Dieser Plan wird dann in die Tat umgesetzt. Dies geschieht in Bildern, in Filmen, mit Musik und krassen (manchmal witzigen, manchmal ganz schön doofen) Sprüchen, z. B.: Mit Haarwachs X bist du das Super-Girl/der Super-Boy!

Wie können Jugendliche Werbung bewusst begegnen?

Wenn Euch Werbung begegnet, schaut sie Euch an und prüft, ob sie Euch etwas Interessantes oder Brauchbares anbietet. Fragt Euch: Von wem ist die Werbung gemacht und was will sie erreichen? Einige Werbung will Euch dabei unterstützen, einen Ausbildungsplatz zu finden, mit dem Rauchen aufzuhören oder Euch vor Aids zu schützen. Andere Werbung will, dass ihr Euer Taschengeld für ein Produkt ausgeben. Bei solcher Werbung könnt Ihr Euch fragen: Ist das Produkt wirklich neu oder besser als das, was ich schon habe? Lohnt es sich, Geld dafür und nicht für etwas anderes auszugeben oder es zu sparen? Stimmt der Preis oder ist das Produkt so teuer, weil ich die viele Werbung dafür mitbezahle?

*Quelle: Antoine, Nadine, ABC der Jugendwerbung, Institut für Wirtschaftskommunikation (IWK) an der Universität der Künste Berlin, Berlin: 2005,
www.verbraucherbildung.de/sites/default/files/downloads/onlinekurs_abc_der_jugendwerbung_vzbv_2005.pdf
letzter Abruf: 20-12-2021.*

*****Spiel*** DIE FANTASIEWERBUNG**

Die Gruppe steht im Kreis und bekommt von der Spielleitung einen beliebigen Gegenstand gereicht. Nun kommt die Fantasie ins Spiel: Ist eine Person an der Reihe und bekommt den Gegenstand gereicht, überlegt sie sich spontan, was das für ein Fantasiegegenstand ist, was man damit machen kann usw. Das Ganze soll wie eine kurze Werbesendung funktionieren. Z.B. Ein Föhn ist kein Föhn, sondern ein Super-Elektro-Multifunktionshammer, ganz neu auf dem Markt, sensationell!!!

FRAGEBOGEN ZU MARKEN UND WERBUNG

Im Folgenden findest ihr einen Fragebogen zu Thema Konsum und Werbung, den ihr ausfüllen, auswerten und anschließend in der Gruppe diskutieren könnt.

1. Nenne fünf Marken, die für Dich wichtig sind und die Du gut findest!
2. Begründe bei zwei von ihnen, warum Du sie gut findest!
3. Woher kennst Du diese Marken?

4. Wie viel Zeit verbringst Du täglich online im Schnitt? (Instagram, TikTok etc.)
5. Welchen Accounts folgst Du am liebsten (bitte in der Reihenfolge)?
6. Warum?
7. Wie findest Du es, wenn die Influencer*innen Werbung machen?
8. Ist Werbung in Social-Media-Kanälen:
lästig, unwichtig, mir egal, unterhaltend, unverzichtbar, das Schönste am Fernsehen?
(Unterstreiche!)

10. Wo findest Du überall Werbung?
11. Mein Taschengeld gebe ich
immer, meistens, oft, manchmal, selten, nie für Produkte aus, die ich aus der Werbung kenne.
(Unterstreiche!)

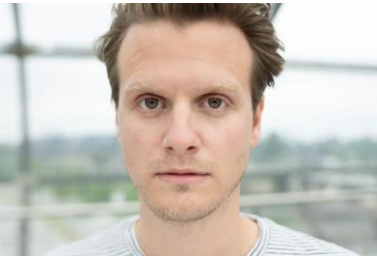
12. Gute Werbung ist für mich.....
13. Kennst du Werbung für das Wattenmeer oder deine Region?
14. Welche Werbung kennst du, die sich mit Natur/Naturschutz beschäftigt?
14. Naturschutz ist für mich
lebenswichtig, wichtig, mir egal, unwichtig, absolute Nebensache. (Unterstreiche!)

Wenn du für etwas in deiner Region, deiner Heimat Werbung machen könntest, was würde das sein? Und warum?

Erstellt euer eigenes Werbekonzept für die "Small Five" nach euren Vorstellungen

DAS TEAM

Sven / Patrick Kramer



Seit 2015 arbeitet Patrick freischaffend als Schauspieler mit den Schwerpunkten Theater und Synchron. In den letzten Jahren spielte er an diversen Bühnen in Deutschland und Österreich u.a. bei den Kreuzgangspielen Feuchtwangen, dem Theater Partout in Lübeck, der Landesbühne Wilhelmshaven, dem Ohnsorg Theater Hamburg, dem Grenzlandtheater Aachen und dem Stadttheater Münster. In Münster war er in Anatevka erstmals auch als Gesangssolist engagiert. Als Synchronsprecher arbeitet er vor allem in Hamburg und Berlin, u.a. für DMT, Tonik, VSI und Studio Hamburg Synchron. Mit WATT SCHÖN! ist der nun wieder an der Landesbühne in Wilhelmshaven zu sehen.

Lotte / Liza Simmerlein



Die gebürtige Hamburgerin steht seit ihrer Kindheit auf der Bühne, weshalb sie sich auch für ein Schauspielstudium in Hamburg entschied. Nach ihrem Studium führten Liza diverse Engagements an verschiedene Häuser. So spielte sie bei den Kreuzgangspielen in Feuchtwangen, am Theater Paderborn, dem Altonaer Theater, St. Pauli Theater und Ernst Deutsch Theater in Hamburg. Zu sehen war sie unter anderem als Gretel in „Hänsel und Gretel“, und Julia in „Romeo und Julia“. In den letzten Jahren arbeitete Liza überwiegend als Sprecherin für Synchron-, Doku- und Hörspielformate in Hamburg, Berlin und Potsdam. Zu hören ist sie beispielsweise in „Die drei !!!“, „League of Legends“, „PAW Patrol“, „Die Libelle“, oder „The Report“. Mit „Watt schön!“ ist sie nun zum ersten Mal an der Landesbühne zu sehen.

Regie



Seit 1990 ist **Frank Fuhrmann** Theaterpädagoge und Regisseur an der Julabü, wo er erfolgreich 25 Jahre Projekte mit dem Jugendclub realisiert hat. Seit 2010 leitet er die Seniorentheatergruppe Die Silbermöwen, die mit der Spielzeit 2020/2021 zur Bürgerbühne Schlicktown wurde. Zudem realisiert er internationale Kooperationsprojekte (Polen, Südafrika, Niederlande, Tansania) und inszeniert seit 1995 regelmäßig Erzähltheaterstücke für Kinder und Erwachsene sowie interaktive Formate wie Dinnerkrimi und Forumtheater.

Autor



Bouke Oldenhof ist holländischer Theaterautor und arbeitet eng zusammen mit Pier21. Viele seiner Stücke spielen auf dem Land, sind inhaltlich mit Orten oder historischen Ereignissen verbunden. Wie z.B. „Hanna van Hendrik“, das 2019 unter der Regie von Liesbeth Coltof in Enschede auf einem ehemaligen Flugplatz aufgeführt wurde. Auch für das junge Publikum hat er eine Vielzahl an Stücken geschrieben, darunter in Co-Autorenschaft „King A – Ode an ein Ritterherz“, das 2007 mit dem Brüder Grimm-Preis des Landes Berlin ausgezeichnet wurde, und „Medusa“, das 2000 den Hans Snoek Preis als bestes Kinder- und Jugendtheaterstück in Holland und Flandern gewann. Für Pier21 und die Julabü schrieb er 2020 das Stück „Kanoet“ / „Knut“.

Koproduktion



Pier21 entwickelt seit 2012 Performances, die von aktuellen sozialen Themen inspiriert sind. Die im niederländischen Leeuwarden beheimatete Gruppe produziert ihre Stücke auf Friesisch und trägt damit zur Weiterentwicklung und zum Erhalt dieser, im Norden der Niederlande verbreiteten Sprache bei. Die Theatergruppe hat es sich zum Ziel gesetzt, Projekte für alle Zielgruppen im In- und Ausland zu realisieren, geht damit gerne auch an ungewöhnliche Orte wie z.B. auf den Bauernhof oder in den Gerichtssaal oder kombiniert verschiedenen Kunstdisziplinen wie Tanz, Musik, Film und Theater. www.pier21.nl

BUCHUNGSMITTEILUNGEN UND KONTAKTE

WATT SCHÖNI!

Deutsche Uraufführung: 29.Dezember 2021 / 18.00 Uhr / TheOS

Wir kommen mit dem Stück auch zu Ihnen in die Schule!

Buchungszeitraum 17/01/2022 bis 15/03/2022

Wählen Sie den Aufführungstag innerhalb der Woche selbst aus:

Gruppenbuchungen an unsere Disponentin Simone Lücke unter Tel. 04421.9401-27 oder simone.luecke@landesbuehne-nord.de

Pro Schüler*in kostet eine Karte **6,60 €**. Lehrkräfte und Aufsichtspersonen haben freien Eintritt.

Achtung! Frühbuchungsrabatt bei Gruppenbuchung: Buchen Sie vor der Premiere, kostet eine Karte nur **3,00 €**.

Wochenendvorstellungen im TheOs – Theater im Oceanis:

So., 23/01/2022, 18.00 Uhr

So., 30/01/2022, 18.00 Uhr

So., 13/02/2022, 18.00 Uhr

Einzelkartenreservierungen bitte über das Servicecenter unter Tel. 04421.9401-15 oder service.center@landesbuehne-nord.de
