

Portfolio

über den **Sommerworkshop** **„Darstellendes Spiel“** (18.- 22. August 2008)

Referenten: Karl Eigenbauer
Helmut Köpping
Thomas Pohl
Aurelia Staub
Tanja Reinalter und Lorenz Wenda

Verfasserin: Dipl. päd. Agnes Tremmel

August 2008

Workshoptagebuch:

1.Tag: 18. 08.2008

Ankunft im PH Hollabrunn- 11 Uhr Besprechung der Gruppeneinteilungen

Vorstellungsrunden und Begrüßungszeremonien begannen den Kurs, diese Szenen deuteten mir, dass das mit Sicherheit nicht ein alltäglicher Kurs wird.

Besonders kreative Menschen, Individualisten, Lehrer, „Kombinationen“- sehr interessant.

Ich entschied mich für die 1. Gruppe, da Karl Eigenbauer einen Einführungskurs für „Darstellendes Spiel“ anbot.

Alle anderen Gruppen waren für mich noch nicht vorstellbar, da ich die Überzahl an „Langzeitbesuchern“ bemerkte, die schon wussten, wie „der Hase läuft“.

Herr Eigenbauer (Charly) erklärte uns, dass es den Kurs schon 26 Jahre gibt-beachtlich und bürgt für Qualität. Ich glaube, auf Grund der gewaltigen Größe der Gesamtgruppe (110 Personen) waren die Organisatoren leicht überfordert, jedoch gab es bald Lösungen.

Als ich dann in der Gruppe 1 war, wurden wir gleich mit rhythmischen Übungen und Kennenlernspielen auf die Thematik eingestellt.

Die Schnappschüsse (szenische Darstellung als Standbild) haben mir am besten gefallen.

Die Gruppe, in der ich bin und unser Vortragender sind einmalig. Es braucht zwar einige Überwindungen in Richtung Hollabrunn zu fahren, da ja noch Ferien sind, aber so ist es halt.

Voerst kam es zu Kennlern-, Lockerungs-, Interaktionsübungen zur Sensibilisierung des Körpers und der Stimme. Die Personen sollten dadurch zu einer Gruppe verschmelzen, wo sich jeder der Teilnehmer auf den anderen verlassen kann.

Abendprogramm:

Guten Abend / Morgen (*Kennen lernen*)

Alle gleichzeitig in der Gruppe. Man reicht einer Person die Hand und begrüßt sie mit „Guten Abend“. Diese Hand wird erst losgelassen, wenn man die zweite Hand einer anderen Person zur Begrüßung gereicht hat.

Kommentar: sehr wirksames Warmup-Game, um Spielbereitschaft zu erzeugen (auch für das Klassenzimmer)

Kluppenspiel

Alle GM erhalten 2 – 3 Wäscheklammern. Auf „Los“ versuchen alle, ihre Kluppen an Kleidungsstücken anderer GM zu befestigen. Wer keine Kluppen mehr hat, setzt sich an den Rand.

Katz´ und Maus (Lied: Bruder Jakob)

Ein GM ist Katze, ein anderes Maus. Alle anderen stehen mit zwei Armlängen Abstand und ausgebreiteten Armen zu dritt, viert, fünft, ... nebeneinander und in entsprechenden Reihen hintereinander und bilden so parallele Gassen. Auf Klatschzeichen des Spielleiters (Varianten: der Katze, der Maus) drehen sich alle um 90° nach rechts. In den entsprechenden Laufgängen muss die Katze versuchen, die Maus zu fangen. Je nach Zeichen des Spielleiters - der damit die Maus sehr unterstützen kann - verändern sich die Laufgänge längs oder quer. Sie dürfen weder von der Maus noch durch die Katze durchbrochen werden.

Variante hier: Drehbewegung kann auch durch die Zeilen eines Liedes (z.B. Bruder Jakob) vorgegeben werden.

Boodleheimer (*Großgruppenanimation*)

Der folgende Vers wird von den TN auf verschiedene Weise (nach Anweisung des SL) ausgeführt:

Boodleheimer – Boodleheimer – klatsch – klatsch – klatsch

Boodleheimer – Boodleheimer – klatsch – klatsch - klatsch

The more you boodle, the less you heimer,

The more you heimer, the less you boodle

Boodleheimer – Boodleheimer – klatsch – klatsch – klatsch

Boodleheimer – Boodleheimer – klatsch – klatsch - klatsch

z. B.

- Großgruppe in 2 Hälften teilen: abwechselnd linke Gruppe eine Zeile, rechte Gruppe eine Zeile
- SL spricht, Gesamtgruppe klatscht
- bei „boodle“ jeweils rechte Faust hoch, bei „heimer“ linke Faust hoch
- ohne Worte

- bei „boodle“ jeweils springen
- leise – laut variierend etc.

Heimatkarte (*Kennen lernen*)

Die TN stellen sich nach der geographischen Lage ihrer Geburtsorte im Raum auf. Durch Gespräche mit den neben einem Stehenden sollte eine möglichst genaue „Landkarte“ entstehen.

Wie oft hier / Spots in Movement (*Kennen lernen*)

Musik. Bei Musikstopp finden sich die TN nach Anweisung des SL möglichst rasch in Gruppen zusammen.

Mögliche Anweisungen: Welches Geburtsmonat?

Aus welchem Bundesland?

Wie oft schon in Hollabrunn? etc.

Einladung zum Tanz (Hava Netze Bamachol)

Aufstellung: frei im Raum. Anfangs keine Handhaltung, bei Phase 2 einhängen oder Hände fassen.

Im Raum herumgehen, einander ansehen und 3 x zuklatschen, beim 2. Melodieteil einen oder mehrere Partner fassen und im Kreis herumtanzen, hüpfen, ...

(Musik: Hava Netze Bamachol - Calig CAL 17709 „Tänze aus Israel“)

Doudlebska Polka (Ooooh!)

Paarweise im Kreis, Blick in Tanzrichtung, Hände in Schulterhöhe fassen.

16 Schritte (= 4 Takte) in Tanzrichtung gehen; Außenkreis dreht um und geht gegen die Tanzrichtung, Innenkreis geht weiter (16 Schritte). Beide Kreise halten an. Innenkreis dreht sich mit dem Gesicht nach innen und klatscht: 3x Schenkel, 3x Hände, 3x Hände der Nachbarn (4 Takte). Währenddessen sucht jedes Mitglied des Außenkreises neuen Partner und „versteckt“ sich hinter seinem Rücken. Dann drehen sich die Inneren um, sind mit „Oh!“ sehr überrascht und drehen mit dem neuen Partner ein Paar Runden Polka.

Innen- und Außenkreis sollen einmal wechseln.

Kolo von Srem

Im Kreis, man hält sich an den Händen.

1. Teil: Re Fuß vorne über li. Fuß. Li. Fuß dazustellen. Re. Fuß hinten über li. Fuß kreuzen, li. Fuß dazustellen – 8 x.

2. Teil: Ausfallschritt mit re. Fuß nach links zur Mitte, dabei li. Bein nach hinten anheben, Wechselschritt am Stand, Ausfallschritt mit li. Fuß nach rechts zur Mitte, dabei re. Bein nach hinten anheben – 4 x.

Bei vielen Mittänzern kann innerhalb des großen Kreises ein kleinerer Innenkreis in die Gegenrichtung tanzen, oder auch mit dem Gesicht nach außen.

Swing durch die Gasse (Oh Susanna)

Aufstellung in 2 Reihen gegenüber. 4 Schritte aufeinander zu, in die Hände des Partners klatschen. 4 Schritte zurück. Mit 7 Schritten links am Partner vorbeigehen und ihm in der Mitte die rechte Hand reichen, der 8. Schritt ist am Ziel die Drehung nach innen. Ebenso wieder zurück. 4 Schritte vor - klatsch - 4 Schritte zurück. Jetzt swingen die Partner nacheinander durch die Gasse, der Rest rückt nach und klatscht den Takt (während des Refrains). Rechtzeitig aufhören zu swingen, damit die Gasse für die nächste Strophe frei wird.

Der fröhliche Kreis

Kreistanz von Susi Perusich

2. Tag: 19.08.2008

09.15: Gemeinsames Warm-up im Turnsaal

Dieses Warm-up wurde von **Aurelia Staub** gestaltet.

- Tanz mit den Gummibändern: Tanz zur rhythmischen Musik, wobei Gummischnüre zwischen den Menschen gespannt sind, die Entspannung und Spannung zulassen und jeden einladen mit zu tun,
- Gymnastische Übungen zur Zentralisierung der Körpermitte: (Schulter, Becken, Wirbel, Bauch),
- Energetische Ruheübung am Rücken- liegend,
- „Abklopfen“: Freies durch den Raum gehen, wer stehen bleibt wird abgeklopft und massiert, wenn man fertig ist- „ausstreichen- 3 mal“,

Zurück um 10.00 Uhr im Seminarraum Übungen zum Thema Gruppe und Raum. Charly zeigt uns einen kurzen Einblick in die Dramapädagogik.

Nachmittags werden kleine Szenen durchgespielt. Zuerst mit Stimme und entsprechender Intonation, dann auch nur pantomimisch. Diesen Einheiten waren sehr anstrengend, aber sehr schön und anregend. Charly unterstützte uns sehr in Sprache, Ausdruck und Text, gab uns Anregungen und vermittelte uns immer eine sehr große Leidenschaft für das Darstellende Spiel.

Raum (*Ankommen / Raum wahrnehmen*)

Neutraler, verwurzelter Stand (schulterbreit, Füße parallel, Kopf und Kinn gerade, sich leicht am „Strippchen“ imaginär hochziehen - wie an einem Faden - Gleichgewicht austesten, leichtes Schwanken, Augen schließen, sich an Innenraum/ an draußen erinnern; Geräusche von drinnen / draußen wahrnehmen; sich an andere Teilnehmerinnen erinnern; an den Morgen etc.

2er-Reihe / Gasse (*Kennen lernen / Beobachten*)

A und B stehen einander gegenüber und beobachten einander genau. Beide schließen die Augen - versuchen sich zu erinnern (welche Haarfarbe / Augenfarbe / Locken / Schmuck / Uhr / Kleidungsstücke ® Farben, Art, Material etc.) und erzählen, was ihnen an der Partnerin aufgefallen ist. Augen öffnen und überprüfen.

2er-Reihe / Gasse (*Kennen lernen / erster Abbau von Berührungsängsten*)

Wieder Gasse, beide schließen die Augen, machen einen Schritt aufeinander zu und umarmen einander, machen einen Schritt zurück, 1 ganze Drehung, 1 Schritt zurück, 1/2 Drehung, 1 Schritt zurück, 1 kleinen Schritt zurück, 1/2 Drehung und jetzt auf Partnerin zugehen und sie umarmen.

Hände schütteln (*Begrüßung / Einstieg*)

In 30 Sekunden so viele Hände wie möglich schütteln (Wangen tätscheln, Pos klopfen etc.)

Kommentar: sehr wirksames Warmup-Game, um Spielbereitschaft zu erzeugen (auch für das Klassenzimmer).

Ständig neue Begrüßungen (*Warm-Up / Improvisation*)

Immer wieder variieren, einander auf immer neue Art begrüßen, als ob man einander noch nie gesehen hätte

Begrüßung in Zeitsprüngen (*Warm-Up / Improvisation*)

Als ganz Unbekannte beginnend – dann in allen Varianten zwischenmenschlicher Beziehung

Begrüßung in Klischees (*Icebreaker / Abbau von Berührungsängsten / Förderung der Spielfreude*)

Rasch durch den Raum gehen und nach Anweisung des Spielleiters in 30 Sekunden möglichst viele Hände schütteln, einander als Russen / Franzosen / Italiener / Amerikaner / Deutsche Ballermänner / Eskimos (mit den Nasenspitzen) / „Südseeinsulaner“ (Po gegen Po mit gegrätschten Beinen und durch die Beine einander die Hände schütteln)

/ als ob man einander 1 Jahr nicht gesehen hätte / einander förmlich / überschwänglich / misstrauisch etc. (der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt) begrüßen.

NAMENSSPIELE / KENNEN LERNEN

Gegenstände tauschen (*Namen*)

Jedes GM holt sich einen Gegenstand (es sollten nicht zu viele gleiche Gegenstände sein). Dann geht die Gruppe im Raum umher. Jedes der GM stellt sich einer anderen Person vor, übergibt ihren Gegenstand dieser Person und erhält dafür deren Gegenstand. („Ich bin der Charlie und das ist mein Kamm.“ „Ich bin die Christine und das ist meine Uhr.“) Dann geht man weiter und übergibt diesen Gegenstand - unter Nennung des eigenen Namens und der Aussage, wem der Gegenstand gehört - einer nächsten Person und erhält dafür wieder einen anderen Gegenstand („Ich bin der Charlie und das ist Barbaras Geldbörse.“ Ich bin die Maria und das ist Ullas Kaugummi.“). So geht das etliche Runden weiter. Zum Schluss bildet die Gruppe einen Kreis und die Gegenstände, die mittlerweile oftmals den Besitzer gewechselt haben, sollten an die richtige Person zurückgegeben werden (wieder unter Nennung des Namens: „Ich bin der Manfred und das ist Danielas Ring.“)

Language-Input: Vocabulary; meines Erachtens ein sehr geeignetes Kennenlernspiel gerade für Anfänger, da nicht mit einer der üblichen Aktionen und Bewegungen verbunden, die oft als peinlich empfunden werden

Jemanden aus der Gruppe vorstellen, ohne diese Person zu kennen **/ Einander Vorstellen** (*Improvisation*)

Jeder TN stellt z. B. die übernächste Person vor, indem er etwas (Erfundenes) über sie behauptet:
z. B. „Das ist Harald. Ich glaube, er besitzt ein Reitpferd und tanzt in seiner Freizeit Ballett.“

Kommentar: sehr lustig, über Unbekannte etwas zu behaupten

Namensliedpräsentation (*Darstellen*)

eine 4 - 5er-Gruppe präsentiert nach kurzer Vorbereitung ihre Namen (rhythmisch) den anderen als Lied.

(Vorhang auf (*Bühnenpräsenz*))

Um einen klaren Beginn zu setzen und die Privatheit der Akteure zu reduzieren und gleichzeitig die Aufmerksamkeit der Zuschauenden zu

erreichen, wird jede Präsentation vor der Gruppe mit einem Trommelwirbel der Zuseher mit den Händen (entweder auf die Oberschenkel oder den Boden) und ein anschließendes chorisches „Vorhang auf“, begleitet von einem Klatschen auf jede Silbe, eingeleitet. Ab diesem Zeitpunkt sollten die Akteure versuchen, „präsent“ und nicht mehr privat zu sein, das heißt sie müssen vorher bekannt geben, ab wann sie spielbereit sind, erst dann erfolgt der „Vorhang - auf- Ruf.“)

Kissenjagd (*Warm-Up*)

Stuhlkreis

2 Gruppen: 1-2 der Reihe nach durchzählen

1 TN der 1. Gruppe erhält ein Kissen; ebenso ein TN der 2. Gruppe; diese beiden TN sollten einander diametral gegenüber sitzen

Die beiden Kissen sollten nun möglichst schnell innerhalb der eigenen Gruppe im Kreis weiter gegeben werden (d. h. an den jeweils übernächst Sitzenden). Ziel ist es, das andere Kissen einzuholen. Die Gruppe, der das gelingt, hat gewonnen.

Weiterrücken (*Spiel / Icebreaker / Abbau von Berührungsängsten*)

2 Packerl Spielkarten, Sitzkreis, Kennzeichnung des eigenen Sessels.

Nach Teilnehmeranzahl ausgesuchte Spielkarten (4 Symbole) gut mischen und an die TeilnehmerInnen austeilen. Spielleiter hebt vom 2. Kartenstoß ab und sagt Farbe an. Spieler mit der Karte dieser Farbe rücken um 1 Platz im Kreis weiter. Ist dieser besetzt, setzen sie sich auf den Sitzenden drauf. Wenn der/die unten sitzende Spieler/in weiter rücken muss, nimmt er/sie immer seine „Beisitzer“ (d. h. alle Personen, die auf seinem Schoß über ihm sitzen) mit. Das Spiel ist aus, wenn die/der die erste Spieler/in wieder auf dem eigenen Platz gelandet ist.

Kommentar: lustiges Spiel zum Abbau von Berührungsängsten

Familie Meier (*Icebreaker / Abbau von Berührungsängsten*)

Sessel im Raum verteilen (1/4 oder 1/5 der Zahl der Gruppenmitglieder, also bei 16 Spielerinnen 4 Sessel, bei 15 Spielerinnen 3 Sessel etc.). Jede Mitspielerin erhält ein Kärtchen mit einer Bezeichnung eines Familienmitglieds und einem Namen (z. B. Mutter Schmid, Sohn Müller, Tochter Meier, Vater Berger). Die Mitspielerinnen gehen zügig im Raum umher (evtl. zu Musik) und tauschen mit den anderen Mitspielerinnen ständig Karten, die umgedreht sein müssen, sodass man nicht sieht, was draufsteht. Auf Musikstopp / einen Klatsch / Pfiff des Spielleiters drehen die Spielerinnen die Kärtchen um und setzen sich so schnell wie möglich nach Familien geordnet in folgender Reihenfolge auf jeweils **einen** Stuhl:

1. Vater 2. Mutter 3. Sohn 4. Tochter 5. Hund

Welche Familie zuerst fertig ist, hat gewonnen. Wenn es sich mit der

Zahl der Gruppenmitglieder nicht ausgeht, kann man noch Großvater, Hund etc. dazunehmen.

Das Spiel wird noch lustiger, wenn die **Namen ähnlich klingen** (z. B. Schiller, Schöller, Schüller, Schaller; Meier, Geier, Beier, Reyer, Seier etc.). Die einzige SpielerInnenzahl, wo keine gleich großen Gruppen herauskommen, ist 13 – sonst gehen sich ab einer Gruppengröße von 8 immer zumindest 3 gleich große Gruppen aus (3 3er etc.), sofern der SL mitspielt falls es sich nicht ausgeht.

Kommentar: ebenso lustiges Spiel zum Abbau von Berührungsängsten

Kevin allein im Kreis (*Spiel / Icebreaker*)

GM stehen im Kreis und sehen zu Boden auf ein konkretes Paar Schuhe / Socken / Füße. Auf ein 1 - 2 - 3 des SL schauen alle bei drei ganz schnell („zack“) auf (= eine andere Person im Kreis an). Hat man mit einem anderen Augenpaar Blickkontakt, legt man beide Hände auf die Schläfen, schreit auf und scheidet aus. Bei ungerader Zahl (durch Mitspielen des SL steuerbar) bleibt „Kevin allein im Kreis“. (Wenn niemand aufschreit - bei nur mehr wenigen Teilnehmerinnen möglich - wiederholen!)

Variante: Bussikreis: das gleiche, nur Ausscheiden durch Bussi zuschicken

Kommentar: sehr wirksames Warmup-Game, um miteinander in Kontakt zu kommen; Kinder (aber auch Jugendliche) mögen es sehr!

Crust / Crumb / Creamcake (*Konzentration / Spiel*)

Gasse. Jede/r hat ein Gegenüber als „Gegner“. Eine Reihe muss bei „Crust“ zur eigenen Wand laufen, eine bei „Crumb“. Der jeweils andere muss versuchen, den Gegner vor Erreichen der Wand zu fangen. Bei Fangen oder Fehler des Gegners (z. B. in die falsche Richtung laufen) gibt es Punkte. Fehler ist auch Reaktion auf ein anderes Wort (Creamcake).

Kommentar: sehr lustiges Reaktionsspiel,

Lebender Fotoapparat / Schnappschuss

Paare. A ist blind und wird von B durch den Raum geführt. Wenn B einen imaginären Knopf auf den Schulterblättern drückt, öffnet A für ein paar Sekunden die Augen und „macht einen Schnappschuss“. Nach einiger Zeit Wechsel.

Blind führen mit Zeigefinger (*Raum / Sensibilisierung / Vertrauen*)

Sehende führt Blinde am Zeigefinger im ganzen Raum herum und „zeigt“ ihr den Raum, indem sie deren Zeigefinger entlang verschiedener Stellen im Raum führt (evtl. auch über einen Menschen)

und dadurch den Raum lebendig werden lässt. Die Blinde wird wieder am Ursprungsort abgesetzt und erklärt nun und zeigt, was sie alles berührte in der richtigen Reihenfolge. Dann Partnerwechsel!

Kommentar: Ganz neue Raumerfahrung und Wahrnehmung!

Einfache Beobachtungsübung

Je drei GM stehen einander gegenüber und beobachten einander. Eine Gruppe schließt die Augen oder dreht sich um. Die andere Gruppe verändert drei bis fünf Details. Die erste Gruppe versucht daraufhin, die Veränderungen zu entdecken. Wechsel!

Blind Skulpturen nachstellen / Photographing the image (nach Augusto Boal)

(auch Abbau von Berührungsgängen)

2 Paare stehen einander gegenüber: 1 Paar schließt die Augen, das andere Paar macht gemeinsam eine Skulptur. Auf Kommando öffnet das 1. Paar kurz die Augen (Diotechnik) und stellt dann blind die Skulptur nach.

Bilder nachstellen (Beobachten / Bewerten / Gestus / Improvisation)

Das Bild kann gerade bei Eigenproduktionen gute

Dramatisierungseinstiege bieten. Ausdrucksstarke Bilder sind intensiver in der Wirkung.

Der Spielleiter legt eine Reihe von ausdrucksstarken Fotos (z. B. von Theateraufführungen) auf, die von den Teilnehmerinnen in Gruppen, je nach der Anzahl der im Bild vorhandenen Personen, genau und im Detail als Standbild nachgestellt werden - in Haltung, Körper- und Gesichtsausdruck, Beinstellung etc. Es empfiehlt sich, dass eines der Gruppenmitglieder hin und wieder aus dem Bild tritt und die anderen kontrolliert, bzw. dass man einander kontrolliert. Die anderen Gruppen sehen sich nun das jeweilige Standbild an und vergleichen es mit dem Bild. Sie überprüfen, ob es übereinstimmt und dürfen auch Korrekturen am Standbild vornehmen.

Die Akteurinnen des Standbilds versuchen nun, sich in die Figur zu versetzen und die Bilder durch typische Aussagen zu beleben. Jede der Figuren sagt entweder spontan (oder vorher ausgedacht) einen Satz, der zur Haltung - dem Gestus - der Figur passt. Haltung, Stimme und Ton sollten möglichst ident sein und sind es bei dieser Übung meist auch. Aus diesem Bild und diesem Satz wurde in unserem Fall eine ganze Szene spontan weiterimprovisiert, wir sind also über das Bild bereits zu einem Text gekommen.

Standbilder zu bestimmtem vorgegebenem Thema

4 - 6 Teilnehmerinnen stellen gemeinsam ein konkretes Standbild zu einem vom Spielleiter vorgegebenen Thema mit Vorbereitungszeit (kann selbstverständlich auch als Methode bei der Erarbeitung eines bestimmten Themas / Stückes verwendet werden). Diese Standbilder sollen dann von den anderen Gruppen besichtigt werden. (Variante: Jeder einzelne „Teil“ des Standbilds macht jetzt oder auch erst nach dem Raten eine Bewegung und ein Geräusch, das seiner Meinung nach zum Standbild passt.) Anschließend soll von den Zuschauern das Thema erraten werden.

(Beispiele: Alltagssituationen oder konkrete Begriffe, z.

B.Schiffsuntergang / Verkehrsunfall / Feuer / Getreideernte / Bankraub / Party / Springbrunnen oder Filmszenen (Western / Horror) bzw. auch Titel wie „Wir haben noch 10 Sekunden!“, „War das ein schöner Tag!“, „Verlassen Sie dieses Haus sofort!“, „Wie lang dauert das noch?“).

Durch diese Übung werden charakteristische, typische Merkmale eines Objekts / eines menschlichen Verhaltens / eines Themas erarbeitet.

Variante: Nicht ein konkreter, sondern ein abstrakter Begriff wird konkret oder abstrakt dargestellt (z. B. Verlegenheit, Vergebung, Rache, Neid, Zuneigung).

Kommentar: Skulpturen sind vielfältig einsetzbar – bei literarischen Werken oder auch bei Themen – je nach dem Ziel der Stunde;

Blitzstatuen (Fantasie / Darstellen)

3 - 6 Teilnehmerinnen stellen sich mit dem Rücken zum Publikum. Das Publikum ruft ihnen Begriffe verschiedenster Art zu (z. B. Geburtstag / Schule / Hochzeit / Glück / Gulasch / Kälte / Trauer / blau / Winter / Sparpaket / Seminarhaus etc.). Darauf machen die Akteure einen 180°-Sprung und stellen **spontan** den zugerufenen Begriff dar. Sie drehen sich wieder um und in raschem Wechsel kommt der nächste Begriff. Wenn jemandem nichts einfällt, bleibt er / sie mit dem Rücken zum Publikum stehen. Wichtig: Auf spontane Einfälle vertrauen, nicht viel nachdenken.

Kommentar: Es werden tolle Bilder entstehen – gerade die verschiedenen Zugänge zu einem Thema sind interessant!

Abschluss

*Es empfiehlt sich, jede Einheit mit etwas Gemeinsamem abzuschließen.
In unserem Fall - immer wieder verwendet:*

Kreis-Abschied (nach *Wolfgang Mettenberger*)

Im Kreis einander an den Händen fassen, tief Luft holen und dabei gemeinsam die Arme hoch und mit einem lauten „Hey“ bzw. „Mahlzeit“ oder was auch immer in die Mitte die Arme runterschleudern und loslassen.

Blasebalg (*Abschluss*)

Enge Kreisstellung. Die GM ziehen gemeinsam mit dem Einatmen, indem sie ihre Arme von der Kreismitte zu sich ziehen, Luft aus der Kreismitte und blasen die Luft mit dem Ausatmen und gleichzeitigem Schieben der Arme in die Kreismitte wieder hinein. Beim fünften Mal wird mit dem Ausatmen ein kräftiges „Hey“ oder „Mahlzeit“ oder „Wiedersehen“ in die Kreismitte gerufen!

Crick Crack – That’s That / Steirische Variante: “Kold – Hoab – deis woas!” (*Abschluss*)

2mal in die Hände in Pendelbewegung klatschen (wie wenn man sich abputzt) auf crick – crack und links (auf that’s) und rechts (auf that) Finger schnippen – ritueller Abschluss einer Stunde – ritueller Ausstieg aus einem Drama (auch körperliches Abschütteln hilft).

Abendprogramm:

Arbeit mit kurzen Texten und Szenen
(siehe Textbeilagen) **ARBEIT MIT TEXTEN**

10 - 0 und Yeah (*Warm-Up / Gruppe*)

Kreis. Die Gruppe zählt von 10 - 0 herunter, dann von 9 - 0, 8 - 0 etc. und springt bei der 0 jeweils mit einem lauten „Yeah“ in den Kreis.

Textpräsentation (*Texte im Anhang*)

Wichtige **Hinweise** dazu: Charaktere schaffen (**Wer** bin ich?) und sich über die **Beziehung** der handelnden Personen zueinander klar werden. **Wo** spielt die Szene? Was ist **vorher** passiert und was passiert **gerade** eben? Was ist die **Situation**?

Vielleicht ist auch wichtig, **wann** die Szene spielt.

Die Szene sollte einen **Anfang** haben, der unser Interesse erweckt, eine **Entwicklung**, die unsere Aufmerksamkeit erhöht und einen starken **Höhepunkt** als Schluss! Ein **Konflikt** (physisch / psychologisch) sollte der Szene zugrunde liegen. Was ist unter der Oberfläche dieser kurzen Texte, was ist der **Subtext**, die Handlung die darunter liegt? **Pausen** zwischen den Worten zulassen, die Stille sprechen lassen! Möglichkeit, einen Schluss zu finden: gemeinsames

Einfrieren.

Wichtig ist nicht der Text primär, sondern das Spiel, der Ausdruck, die Präsenz, das Staunen; erst durch sie wird der Text auf der Bühne interessant.

Spiele mit verschiedenen Genres / Stilen (*Szene / Fantasie / Darstellen / Stiltraining*)

Text: A: Hast du Agatha nicht gesehen?

B: Nein, ich hab Agatha nicht gesehen.

A (oder C): So stirb!

(vollständiger Text im Anhang)

Diesen Text zunächst mit Vorbereitungszeit als Szene / Geschichte spielen lassen (wie bei den Kurzszenen vom Donnerstag mit klarer Geschichte / Schauplatz / Subtext (was ist wirklich gemeint?) / Beziehung der handelnden Personen / Anfang – Entwicklung – Höhepunkt / Präsenz / auch die Stille spielen lassen, nicht nur Text abliefern etc). (z. B. Agatha als Fisch; Gameboy; Agatha Galotti; Katze; Lösungswort etc.)

Dann diesen Text ein zweites Mal von den Akteuren **spontan** in verschiedenen **Genres** (als klassische Tragödie / Oper / Operette / Musical / klassisches Ballett / modernen Ausdruckstanz / Krimi / Volksstück / Moritat / Kasperltheater / absurdes Theater / extremes Körpertheater/ Märchen / Pantomime / Peking-Oper / existentialistisch-tragisch / episches Theater / Straßentheater etc.) oder verschiedenen **Stilen** ("altes Burgtheater" (pathetisches, großes, dramatisches Spiel, mit großen, ausufernden Bewegungen) / als schlechtes „Bauerntheater, ins Publikum grinsend / als engagiertes Schwulen-/Lesbentheater / Seniorentheater / als 'Schmierentheater' / als feministisches Theater / in Gehörlosensprache etc.) oder auch eine Kombination von beiden spielen lassen.

Kommentar: Auf diese Weise ergeben sich unzählige Rollen-Variationen und verschiedenste Spielweisen. Wir können Rollenmuster mitdenken, und es ergeben sich vielleicht Umsetzungsmöglichkeiten für den Text bzw. die Rolle. Außerdem wird die Spielfreude gefördert – es macht einfach Spaß.

Gemeinsamer Heurigenbesuch

3. Tag: 20.08.2008

09.15: Gemeinsames Warm-up im Turnsaal

Gemeinsames Warm-up im Turnsaal mit Thomas Pohl.

Er zeigte uns einfache Dehnübungen für den Nacken und die Schultern.

Weiters zeigte er uns die Übung „Ausschütteln“- 5 mal rechter Arm/ linker

Arm/ Po/ rechtes Bein/ linkes Bein- Verkürzungen- 4 mal- 3 mal- 2 mal- 1

mal. Dann die Übung 1- 2- 3 mit Variationen- Zahlen ersetzen durch Laut und Gestik. Die Steigerung war mit der Zahlenfolge 1- 2- 3- 4- 5.

Helmut Köpping studierte dann mit uns im Chor das Lied „Norwegian wood“ ein. Wir sollten das Lied leise zur Musik singen.

Vormittags:

Wir spielten Übungen zum **Improvisationstheater**, lernten mit Fantasiensprache zu agieren. Schwierig war es, weil keine Gestik angewendet werden durfte. Dazu gab es viel Aktion, die uns sehr forderte. Wir erfanden Geschichten, wobei jeder entweder ein Wort oder einen Satz sagte. Charly nahm uns die Hemmungen mit rathmischem Schlagen/ Stampfen und Klatschen. Er wollte, dass wir intuitiv agieren und unsere Gedanken steuern lernen. Improvisationstheater ist eine spontane Interaktionsform, die mit der Zeit ihre Eigendynamik erhält. Wunderbar!

WARM-UPS / KONZENTRATION

1 – 2 – 3 (*Konzentration / Reaktion*)

Paare: immer abwechselnd relativ rasch 1-2-3-1-2-3... zählen
(Endlosschleife)

Dann: 1 durch Klatschen ersetzen, 2 und 3 bleiben Ziffern

Dann: die 1 klatschen, die 2 durch Hüpfen ersetzen, 3 bleibt Ziffer

Dann: die 1 klatschen, die 2 hüpfen und die 3 durch Powackeln
ersetzen

Namensstaffel I (*Namensspiel / Fokusübung*)

Kreisauflistung. Die erste nimmt Blickkontakt mit einer Person im Kreis auf, nennt deren Namen, geht auf die Person zu und nimmt deren Platz ein. Diese Person hat in der Zwischenzeit bereits mit einer anderen Person Blickkontakt aufgenommen und geht nun ihrerseits auf eine neue Person unter Nennung deren Namens zu.

Namensstaffel II (*Konzentration / Kooperation / Aufmerksamkeit*)

Kreisaufstellung. Jemand beginnt (SL), indem er / sie unter Namensnennung eine MitspielerIn auf seinen Platz ruft. Noch bevor diese SpielerIn beim Rufer angekommen ist, muss der erste Rufer von einer anderen Person im Kreis weggerufen werden (wenn mehrere gleichzeitig rufen, macht das auch nichts, dann entscheidet man sich für einen der Rufer). Bevor der nächste Spieler dort angekommen ist, soll wieder dieser weggerufen werden, sodass ein fließender Rhythmus entsteht.

Wenn das Spiel läuft, wird ein zweiter Impuls durchgeschickt, dann vielleicht auch ein dritter, sodass ständig zwei oder drei Personen durch den Kreis gehen bzw. ebenso viele gerufen werden. Die ganze Gruppe hat Verantwortung, dass das Spiel im Fluss bleibt.

(Hinweis: Wenn jemand bei der Person, die ihn gerufen hat, angekommen ist und diese nicht weggerufen wird, geht er vor ihr so lange im Stand weiter, bis es jemand bemerkt und den Partner wegruft.)

Kommentar: sehr wirksames Konzentrations- und Kooperationsspiel; Gruppenfeeling ist wichtig!

Zip - zap – zboing (*Aufwärmen / Konzentration / Aufmerksamkeit*)

Laserzippen und –zappen im Kreis, mit jeweils klarer Hand-/Armbewegung.

Zip geht an irgendjemanden im Kreis (quer etc.),

zap geht an den Nachbarn,

zboing (=Schutzschild, Schuss prallt ab) geht an den Sender zurück.

Mit der Zeit dieses Spiel schnell, ohne Zögern spielen, wer einen Fehler macht, scheidet aus (bzw. **Variante:** setzt sich im Kreis nieder, sodass das Spiel noch schwieriger wird, da oft der Nachbar weit entfernt im Kreis steht).

(Man kann natürlich auch **weitere Erschwernisse** einbauen, z. B. nur zweimal hintereinander ist Zboing erlaubt etc.)

Ende: Duell der zwei letzten SpielerInnen (Rücken an Rücken von 5 herunterzählen, wer zuerst zappt, hat gewonnen!)

ENSEMBLETRAINING / GRUPPE / FOKUSARBEIT

Wenn ich mit SchülerInnen arbeite, läuft sehr viel über Ensembletraining und Aufmerksamkeit für die Gruppe, da diese Übungen nicht nur für das Gruppenklima (alle müssen mit allen spielen lernen, alle sollen die Gruppe spielend erfahren) und das Improvisationstheater (alle sind für alle verantwortlich; es gibt keine Fehler, wenn sich alle einig sind) ungemein

wichtig sind, sondern auch als wichtige Aufmerksamkeitsübungen für Fokus abgeben und Fokus nehmen dienen können.

Prinzip 21:

(= Suche nach dem „eigenen Moment“)

Zug um Zug zählen - Spiel 21 (Konzentration / Gruppenbildung)

Die GM stehen oder sitzen im Kreis mit geschlossenen Augen und zählen die Zahlenfolge ab. Je 1 GM sagt eine Zahl, aber man weiß nie genau, wer es sein wird - die Reihenfolge derer, welche die Zahlen nennen, ist nämlich willkürlich und zufällig. Jedes GM kann selbst entscheiden, wann es eine Zahl sagt. So kann es sein, dass zwei oder mehrere gleichzeitig dieselbe Zahl nennen. In diesem Fall muss das Spiel von neuem begonnen werden. Ziel: Zahlenfolge ohne Unterbrechung durchzusprechen und möglichst weit zu kommen

Varianten:

- bis 21 kommen
- oder so weit zählen, wie Gruppenmitglieder vorhanden sind, wobei jede/r nur einmal eine Zahl sagen darf). Das Spiel dient zur Beruhigung, andererseits aber auch zur Gruppenkoordination.
- dasselbe mit einem vorgegebenen Satz Wort für Wort (d. h. je 1 Person sagt ein Wort) bzw. mit Brief an den SL
- oder jede Zahl mit einer Stimmung / einem Gefühl verbinden.

Wichtig: Nicht raten, sondern deinen Moment spüren!

Language Input: z. B. Zahlen oder das Alphabet mit Spiel 21 (bis 26 zählen) oder auch bestimmte Wortfelder.

Aufstehen und setzen

Sitzkreis mit geschlossenen Augen. Jedes GM sucht „seinen“ Moment, um aufzustehen (Hören möglich). Wer glaubt, dass alle stehen, sucht „seinen“ Moment, um sich hinzusetzen. Wer glaubt, dass jetzt alle sitzen, kann die Augen öffnen.

Drei stehen (Konzentration / Ensembletraining / Kooperation) (leichtere Variante: Einer steht)

Sitzkreis, eventuell Musikuntermalung. Wir beobachten einander genau und arbeiten exakt zusammen: Es sollen immer drei Personen stehen, nicht mehr und nicht weniger! Während eine sich setzt, soll bereits eine andere aufstehen - aber nur eine! d. h. sobald sich jemand – das können bei drei TN auch alle drei auf einmal sein – niedersetzt, muss sofort jemand anderer aufstehen, bzw. sobald jemand aufsteht, muss sich jemand niedersetzen, sodass immer eine (drei) Person(en) stehen, aber auch nie mehr (auf einander achten, einander wahrnehmen –

weiter, peripherer Blick). Kann auch sehr schnell gespielt werden, oder mit einer Art „innerem Rhythmus“ oder mit Tempovariationen.

Ensembletraining:

Stopp and Go (Gruppe)

Zunächst durch den Raum gehen, mit weitem Blick, ohne zusammenzustoßen. Daraus mit der Zeit gemeinsame Stopps entwickeln und auch wieder gemeinsam losgehen, ohne dass jemand einen deutlichen Impuls gibt. Sich auf das Gruppengefühl verlassen. Ständig alle im Auge haben – mit weitem Blick – niemanden konkret anvisieren.

Improvisation – Ensembletraining (Ensemble / Improvisation)

Dann in 3 - 5 verschiedenen Geschwindigkeiten – langsam / mittel / schnell (Schleichen - langsames Gehen – Gehen – schnelles Gehen – Laufen) gemeinsame Stopps finden und wieder gemeinsam losgehen. Immer wieder gemeinsames Freeze und Go. Auch mal länger im Freeze bleiben und wieder losgehen, alle in der gleichen Geschwindigkeit ohne Absprache (weiter, peripherer Blick, alle im Auge habend, aber niemand Konkreten, nur die Gruppe, ohne Sprechen und Kontaktaufnahme), Geschwindigkeiten immer wieder variieren!

Gemeinsame Gänge: Improvisation – Ensembletraining (Ensemble / Improvisation / Ins Spiel Kommen / Abbau von Hemmungen / Die Idee teilen)

Zunächst in 3 - 5 verschiedenen Geschwindigkeiten – langsam / mittel / schnell (Schleichen - langsames Gehen – Gehen – schnelles Gehen – Laufen) gemeinsame Stopps finden und wieder gemeinsam losgehen. Immer wieder gemeinsames Freeze und Go. Auch mal länger im Freeze bleiben und wieder losgehen, alle in der gleichen Geschwindigkeit ohne Absprache (weiter, peripherer Blick, alle im Auge habend, aber niemand Konkreten, nur die Gruppe, ohne Sprechen und Kontaktaufnahme), Geschwindigkeiten immer wieder variieren! Daraus schließlich gemeinsame groteske Gänge („ministry of silly walks“) entwickeln (Fantasie spielen lassen, nicht zu sehr anstrengen!). Immer wieder aus gemeinsamen Stopps zu (gemeinsamen) neuen Gängen finden und immer wieder gemeinsame Stopps. Dazu dann während der Gänge auch Sounds entwickeln, die zum Körper passen („Der Körper spricht“). Irgendwann schließen (auf Anweisung des SL) alle in einem Stopp die Augen und einer nach dem anderen setzt sich so bewusst, dass es die anderen mitbekommen (immer nur einer, wie Spiel 21, nie zwei gleichzeitig). Wenn alle sitzen, genauso bewusst wieder einer nach

dem anderen aufstehen und die Augen öffnen.
Diese Art von Training / Etüde durchaus immer wieder länger laufen lassen und weitere Vorgaben (Fokus geben und nehmen etc. dazuentwickeln)

Kommentar: Gute Etüde für Impro-Langformen (d.h. wenn aus einem Impuls eine Geschichte improvisiert werden soll).

KÖRPER

Körpertraining ist gerade mit SchülerInnen äußerst wichtig. Theater spielt sich nämlich vornehmlich im Körper ab und ist nicht aufgesagter Text. Das traditionelle Schülertheater ist oft sehr statisch. Erst über der Körper komme ich zur Sprache (siehe unten). Körper – Gestik – Gang – Bewegung sind eine Einheit. Den Körper bewusst erfahrbar zu machen, ihn agierend und reagierend kennen zu lernen werden immer wieder Inhalte der Theaterarbeit sein. Der bewegte Körper ist das Instrument des Spielers / der Spielerin.

Gänge (nach Michail Tschechow) (Körper)

5 Geschwindigkeiten – nach Ansage durch den SL – von der Gruppe ausgeführt

1 – wie ein „Weichtier“ ohne Knochen, nur Impulse treiben noch an

2 – müde, leicht betrunken, gelöst, fast stolpernd, weich

3 – normale Gangart im Raum, flott, ausgeglichen, gleichmäßig

4 – Stress, größte Hektik, im ganzen Körper, auch Gesicht

5 – aus dem Totalstress in den totalen Krampf, immense Anstrengung.

Immer wieder nach Anweisung durch den SL zwischen den einzelnen Gangarten wechseln; auch immer wieder nach Anweisung einfrieren (dabei eigene Körperhaltung analysieren – Mimik, Spannungen etc.).

GESTUS / MIMIK

Gestische und mimische Ausdrucksmöglichkeiten erfahrbar zu machen, den Körper agierend und reagierend kennen zu lernen und mit diesen Ausdrucksmöglichkeiten Wirkung zu erzeugen, ist Teil meines Theatertrainings. Die SpielerInnen sollen – insbesondere auch durch das Training von fließenden und abrupten Übergängen (vgl. z. B. die Grotowski-Übung) - eine „Wiederholbarkeit“ bzw. eine Art „Technik“ erfahren, das die SpielerInnen als Handwerkszeug begreifen lernen.

Typenkreis (Gestus / Rolle)

Gruppe bewegt sich im Kreis zu Musik (verwendete Musik: *Dead Man*)

Walking, 12. Titel: Eddie Vedder & Nusrat Fateh Ali Khan, „The Long Road“, Sony Music / Columbia Col 483534 2), bleibt aber mehr oder weniger auf ihrem Platz. Hält der SL die Musik an, erstarren die Spielerinnen. Aus dieser Haltung heraus, in der sie sich gerade befinden, spielen sie eine Rolle bzw. einen Typus, z. B. eine gebückte alte Frau etc. (mit Bewegung und Stimme). Nicht lange nachdenken - machen!

Kommentar: Die GM sollen erkennen, dass eine bestimmte Körperhaltung bestimmte Rollenassoziationen hervorruft!

Dies war die Übung, die wir wegen technischer (CD-Gerät) Schwierigkeiten abgebrochen haben!

Grotowski-Übung (Gefühl)

2 Gruppen stehen einander gegenüber und springen mit einem Schrei auf ein 1 - 2 - 3 des SL in eine Figur der absoluten Freude (jede für sich) und verharren für ungefähr 5 Sekunden im Freeze - dann springen sie erneut, diesmal in die Figur des absoluten Gegenteils („dunkle“ Gegenfigur, z. B: der absoluten Angst).

In einem zweiten Durchgang springt eine Gruppe erneut in die dunkle Figur und macht auf 15 Schläge des SL einen fließenden Übergang von der dunklen Figur in die Figur der absoluten Freude von 1 - 15 (1=absolut „dunkel“, 8=mittlere Position, 15=absolute Freude). Die andere Gruppe sieht zu. Dann Wechsel!

Nachmittags:

Eine kurze Feed- backrunde über bisherige Erfahrungen im theaterpädagogischen Bereich.

Weitere Übungen zum Improvisationstheater.

WARM-UPS

Paranoia (Möb möb) (Icebreakerspiel / Gruppenkoordination)

Gruppe bewegt sich auf Anweisung des SL (=Spielleiters) in fünf verschiedenen Tempi von 1 (Zeitlupe) bis 10 (sehr schnelles Gehen) (man kann auch nur 3 oder 5 Geschwindigkeitsstufen nehmen) durch den Raum. Zusätzlich muss jedes GM versuchen, seinen Rücken freizuhalten, muss aber immer im Tempo bleiben. Sobald es einem GM gelingt, in den Rücken eines anderen GM zu gelangen, sagt es „möb möb“ in den Rücken dieser Person.

Kommentar: relativ lustiges Warm-Up, kein sonstiger sprachlicher Zweck

Bombe / Schild

Jede/r wählt sich - geheim - aus der Gruppe eine Person als „Bombe“ und eine Person als „Schild“. Bei der anschließenden Bewegung durch den Raum soll mein „Schild“ immer zwischen mir und meiner Bombe sein.

Kommentar: ein lustiges Spiel, das viel Bewegung bringt

Osterhase - Jäger - Vegetarier - fernöstlicher Gott (nach Wolfgang Mettenberger)

(Konzentration / Reaktion / Aufmerksamkeit)

Kreisaufstellung: Impulse im Kreis weitergeben; zuerst ersten Impuls, dann zweiten in die Gegenrichtung nachschickend, dann dritten in die erste Richtung nachschickend, zum Schluss alle vier, in verschiedene Richtungen (links / rechts variierend, nie einen Impuls „sterben“ lassen) und beschleunigend diese Impulse immer weiter geben.

1. Impuls: Osterhase: laut kreischen und die Arme hochreißen
2. Impuls: Jäger: imaginäre Flinte anlegen, in den Fuß der Nachbarin schießen und „päng“ schreien
3. Impuls: Vegetarierin, die keinen Braten und speziell keinen Hasenbraten mag: abwehrende Bewegung mit den Händen und entsetzt „igittigitt“ kreischen
4. Impuls: fernöstlicher Gott: die Arme ausbreiten und „ohmmmmm“

rufen

Kommentar: sehr beliebtes Reaktionsspiel, gut für Gruppenkoordination

Hai - Hase - Vogel (Bewegung / Kooperation / Akzeptieren)

Hai: Haifischflosse mit einer Hand auf dem Kopf

Hase: 2 Hasenohren mit beiden Händen über dem Kopf

Vogel: Schnabel mit einer Hand vor der Nase

Partnerinnen stehen Rücken an Rücken. Gemeinsam sprechen und zeigen sie die drei Zeichen: Hai – Hase – Vogel. Nach dem dritten Zeichen drehen sich beide mit einem Sprung zueinander und zeigen sich eines der drei Zeichen.

Ziel ist es, dass beide das selbe Zeichen zeigen.

Gibt es zwei „Gewinnerpaare“ tun sie sich zu viert zusammen usw.

Abschluss: Die gesamte Gruppe zeigt auf den Sprung das selbe Zeichen.

Kommentar: gutes Gruppenspiel

KONZENTRATION / KÖRPERSPANNUNG – ENTSPANNUNG / SPRACHE / VOM KÖRPER ZUM TEXT

Sprechen ist zugleich auch Sprache. Unsere Sprache ist Ausdruck und Darstellung von Gefühlen, Gedanken, Willensregungen. Es gilt also, das Empfinden für die eigene Stimme, für das Sprechen und die Sprache im Hinblick auf den Einsatz im Spiel zu entwickeln. Es kann nicht genug sein, einen Text aufsagen zu lassen. Mit den vielfältigen Möglichkeiten des Sprechens sollte bewusst gestalterisch umgegangen werden. Der Text sollte „lebendig“ werden. Sprechen wird daher auch als ein gesamtkörperlicher Vorgang begriffen, der situationsbezogen ist.

Name und Raum (*Konzentration / Präsenz / Raum / Namenstest*)

3 Personen, auf die man sich konzentrieren soll, werden vom Spielleiter genannt. In flottem Tempo durch den Raum gehen und auf einen Stoppimpuls des Spielleiters stehen bleiben und die Augen schließen. Spielleiter fragt: Wo steht 1 / 2 / 3? Mit Ka -Ke - Ki jeweils auf die gefragten Figuren blind zeigen. Dann Augen öffnen und überprüfen! Diese Übung mehrfach wiederholen.

Beschleunigter Raum (Ka - ke - ki - ko – ku) (*Konzentration / Gruppe / Raum / Präsenz*)

Gruppe bewegt sich in raschem Tempo durch den Raum und nimmt die anderen Mitspielerinnen nur räumlich wahr. Jedes GM sucht sich eine Person aus und konzentriert sich auf diese, geht aber dabei ständig in raschem Tempo durch den Raum. Auf ein Signal des SL stoppt Gruppe, und jedes GM zeigt mit lautem „Ka“ mit dem Finger auf die Person. Dann der Reihe nach auf 2 / 3 / 4 / 5 Mitspielerinnen konzentrieren (beobachten), bei stopp mit Ka - ke - ki - ko - ku auf die jeweilige Person zeigen.

Punktgehen (*Fokus*)

Fokuspunkt im Raum finden auf diesen Fokuspunkt gezielt zugehen - kurz verweilen - sich einen neuen Punkt suchen - dann erst losgehen - etc. Dabei bei sich bleiben, keine Beziehung zu den anderen

Emotionale Punkte (*Fokus / Emotion*)

In bestimmten Emotionen auf diese Punkte zugehen - bei Suchen eines neuen Punkts - neue Emotion - nicht spielen, sondern empfinden - bei sich bleiben

Emotion und Text fokussiert (*Annäherung an Text*)

Diese emotionalen Punkte mit einem ausgeteilten Satz aus dem „Herzstück“ versehen und diesen Text in allen Varianten und Stimmungen, mit Mimik und Gestik, in verschiedenen Emotionen (auch sprachlich und stimmlich), leise und laut. Immer auf den Punkt fokussieren! Immer erst losgehen, wenn man neuen Punkt fokussiert hat. Nur wenn man an Wand verweilt, darf man anderen zusehen, sonst bei sich bleiben. Daraus entweder, wenn nach einiger Zeit alle an der Wand stehen ®

Einzelpräsentationen

Jedes GM geht einmal, seinen Satz variierend quer durch den Raum.

Partnerübung mit Text

2 Reihen, die einander gegenüberstehen, an den Wänden. Jeder hat ein Gegenüber. Paarpräsentationen: Die Partner sehen einander in die Augen und gehen langsam aufeinander zu. Begegnung in der Mitte: Jeder sagt seinen Satz (Dialog) und geht zur gegenüberliegenden Wand. (abwechselnd ein Paar nach dem anderen)

Textmassagen

Textmassagen dienen dazu, Textsicherheit zu gewinnen, ohne einen Text strikt auswendig lernen zu müssen. Sie dienen aber auch dazu, eingefahrene Interpretationen zu sprengen und Neues entstehen zu lassen – mit Nähe und Distanz spielen.

- a. auf einem Stuhl verschiedene Sitzpositionen ausprobieren, den Stuhl auch als Requisit benutzen und dabei ständig den Text variieren
- b. Partnerarbeit, Partner verstecken sich hinter Stühlen und schreien und flüstern sich abwechselnd Sätze und Textteile zu; Stühle auch als Requisit verwenden
- c. Rückendialog: Partnerübung - Rücken an Rücken (entweder am Boden sitzend oder stehend) - vorgegebenen Dialog (in unserem Fall Satz oder Dialog aus dem „Herzstück“) mit „Rückenimpulsen“ mit der jeweiligen Partnerin.
- d. über Stühle steigen und möglichst selten den Boden berühren, dabei ständig Text sprechen
- e. Partnerübung: mit Nähe / Distanz spielen

Einzelarbeit mit Text (ohne nachzudenken!):

- am Boden sitzend Text mit ganz rundem Rücken ins Brustbein hineinsagend
- mit den Armen aufgestützt, am Bauch liegend nach oben
- während ihr an euch herumklopft
- am Rücken liegend, mit Füßen und Becken am Boden klopfend

- sich die Nase zuhaltend
- im Stand mit Kickboxen
- Ballett tanzend (was passiert mit Stimme / Atmung / Text?)
- Golf spielend
- in großen, weichen Schritten über Pfützen / Hindernisse gehend
- sich ganz klein / eng hinstellend
- groß, breitbeinig, mit ausgebreiteten Armen, wie am alten Burgtheater
- mit beiden Händen am Kopf
- wild gestikulierend
- mit ständig entschuldigender Geste, beide Arme nach außen wendend
- immer wieder mit der Zunge schnalzend ein ‚a‘ einbauend
- mit ganz tiefer, sonorer Stimme
- als klassischer Bösewicht, mit rauchiger Stimme, hochgeschlagenem Mantelkragen, übertreibend etc.

Liedsingen (*Übung für Stimmausdruck und Gestus*)

2 Gruppen stehen einander gegenüber. Ein allgemein bekanntes Kinderlied (z. B. Hänschen klein) wird abwechselnd von je einer Gruppe nach Anweisung der Spielleiterin/des Spielleiters in verschiedenen **Stilen** (z. B. als deutscher Männerchor / Schulklasse / Kirchenchor / Revolutionschor / PensionistInnenchor / Kinderchor / Opernchor / Discogruppe etc.) oder mit verschiedenen **Eigenschaften** (hochmütig / rebellisch / drohend / traurig / frömmlicherisch / siegesbewusst / fröhlich / weinerlich etc.) in verschiedenen **Formen** (als Schlaflied / Ballade / Moritat / Marschlied / Schlager im Stil der 20er-Jahre / Liebeslied / Trauermarsch etc.)

(Pause)

Vorgegebenen Text verfremden (z. B. einen Text, den die Spielerin auswendig kann, z. B. ein Gedicht) (*Stimme / Sprache*)

Hier geht es um die Übertragung eines beliebigen Textes auf Rollen und Typen, um das Spielen mit einem Text. Dies ist natürlich mit jeder Lesebuchgeschichte machbar - auch im „normalen“ Unterricht! Gleichzeitig ist es eine gute Vorübung zu Rollenmustern, zu den Verhaltensweisen einer Stückfigur – auch für das stimmlich-sprachliche Reagieren!

Die Übung gelingt dann besonders gut, wenn der SL darauf achtet, dass die Spielerinnen nicht gleich nach zwei Zeilen abbrechen, und wenn der SL versucht, verstärkend zu wirken, d. h. die Spielerinnen in ihre Emotion hineinzutreiben.

Die GM ziehen ein Rollenkärtchen und versuchen entweder einen vorgegebenen Text oder einen Text, den sie selbst parat haben und

auswendig können (z. B. Gedicht, Kinderlied), in verschiedenen **Redetypen** darzustellen: wie ein Kind, das gerade Lesen gelernt hat / wie ein Betrunkener / wie ein schwafelnder Politiker / wie ein Pfarrer bei der Predigt / wie im Beichtstuhl / wie ein Feldweibel / als Popstar / wie ein Grabredner / als Lehrerin / wie ein Sportreporter für eine entsprechende Sportart / wie im Musikantenstadel / als Witzerzähler / als ganz alter Mensch / wie eine Roboterstimme / wie ein Nachrichtensprecher / in verschiedenen Dialekten / mit ausländischem Akzent (Amerikaner / Ungar / Böhme / Franzose / Chinese(l statt r) etc. / wie einer, der mit der Zunge anstößt / leiernd / traurig / fröhlich / im Lachkrampf / flüsternd / unter Tränen / heiser / ärgerlich / stotternd / cool / im Rap-Rhythmus / besessen / verträumt / gelangweilt / mit großem Pathos - wie ein alter Burgschauspieler / für eine Runde Schwerhöriger / mit Fistelstimme / wie jemand, der gerade dringend aufs Klo muss, aber es ist besetzt / als Liebesgeflüster / ohne Gaumen / Rhythmen wechselnd (z. B. $\frac{3}{4}$ Takt) / nur Vokale / nur Konsonanten / melodios / monoton / abwechselnd jeder eine Zeile / hinter einem Stuhl / auf einem Stuhl stehend / unter den Stuhl kriechend etc.).

NONVERBALE DARSTELLUNG

Das pantomimische Spiel wird hier nicht als Technik eingesetzt, sondern als Methode, die Spielfreude anzuregen, die Scheu zu überwinden. Die besondere Qualität liegt im Training der Wahrnehmung und Sensibilisierung, der Ausdrucksübung, der freien Improvisation, dem Entwickeln von Ideen, im genauen Beobachten und Wiedergeben.

5-Sinne-Spiel (*Sensibilisierung / Fantasie / Übungen zur Vorstellungskraft / Erinnern*)

Wir sitzen im Halbkreis. Eine Spielerin geht in die Mitte, sagt „Ich höre“ oder „Ich sehe“ und stellt nonverbal eine kurze Szene dar, in der sie etwas sieht oder hört (evtl. auch riecht, fühlt, schmeckt, was aber viel schwieriger ist), das die Zuschauer erraten müssen. Dann Wechsel!.

Nonverbale Übungen zur Vorstellungskraft (*Fantasie / Darstellung*)

Die Teilnehmerinnen ziehen eine Karte, auf der eine der folgenden Anweisungen steht. Jede spielt nun ihre vorgegebene Situation nonverbal den anderen vor. Die Zuschauer versuchen, die jeweiligen Aufgaben zu erraten. Erst dann wird die Aufgabe vorgelesen. Wichtig ist, die Dinge nicht - wie bei Activity - mit den Händen zu zeigen, sondern zu sehen und zu spüren, dann werden auch die Zuseher sehen,

was der Akteur sieht. Auf den Subtext, die Intention achten! Kleine nonverbale Geschichten erzählen.

- * Du landest bei abnehmendem Mond auf demselben. Es wird eng für dich.
- * Du sitzt beim Mittagessen und isst Huhn. Da wird das Huhn plötzlich lebendig und fliegt weg.
- * Du kommst in deine Wohnung. Ab dem Augenblick, in dem du die Tür aufsperrst, beginnt alles aus Gummi zu werden. Du selbst wirst auch zu Gummi.
- * Du kommst in den Umkleide- und Schminkraum eines Theaters und willst dich für die Vorstellung umziehen. Da siehst du plötzlich einen Löwen, der hinter dir steht, im Schminkspiegel.
- * Du gehst auf eine Party. Keiner kennt dich, aber du kennst alle.
- * Du erwachst am Morgen und gehst vor deine Haustür. Da befindet sich ein See, der vorher noch nicht da war, vor deiner Tür.
- * Du bist im Zoo und befindest dich plötzlich selbst hinter Gittern. Alle Leute betrachten dich.
- * Du gehst auf der Straße. Plötzlich bemerkst du, dass du immer leichter wirst. Du beginnst zu schweben, dann zu fliegen.....
- * Du kommst von der Arbeit nach Hause und willst die Haustür aufsperrn, doch dein Haus ist plötzlich nicht mehr da.
- * Du kommst in deine Wohnung - es ist ganz bestimmt deine - und die Wohnung hat sich total verändert.
- * Du sitzt an deinem Schreibtisch und schreibst einen Brief. Plötzlich bemerkst du, wie viele seltsame, kleine Tiere an dir hoch krabbeln. Immer mehr..
- * Du gehst in dein Zimmer und setzt dich auf einen Stuhl. Plötzlich wird das Zimmer immer kleiner, und alle Wände kommen auf dich zu (auch von oben).
- * Du gehst in dein Zimmer, da sind alle Möbel plötzlich so groß, als wenn du ein kleines Kind wärst.
- * Du stehst im Park und fütterst Tauben. Mit einem Mal werden es immer mehr Vögel, von allen Seiten kommen sie.
- * Du pflanzt eine Bohne in einen Blumentopf. Schneller als erwartet beginnt die Pflanze zu wachsen (nach allen Seiten).
- * Du gehst am Morgen in dein Badezimmer und siehst in den Spiegel. Da blickt dich ein völlig fremdes Gesicht an. Du bist nicht mehr du!
- * Du bist auf der Straße, da merkst du, dass dich keiner sieht. Du musst plötzlich unsichtbar geworden sein.
- * Du steigst ganz normal auf einen Dachboden und willst etwas holen. Als du wieder runter willst, ist die Leiter weg.
- * Du gehst in dein Zimmer, da steht plötzlich mitten drin ein Baum.

- * Du gehst in dein Badezimmer. Da sitzt ein fremder Mann in einem schwarzen Anzug mit Melone(=Hut) in der Wanne und duscht sich.
 - * Du sitzt auf einem Stuhl. Plötzlich bemerkst du, dass alles um dich herum essbar zu werden beginnt. Wie im Schlaraffenland bist du plötzlich von den köstlichsten Speisen umgeben.
 - * Du sitzt in (d)einer Schulklasse / einem Vortragssaal, da bemerkst du, wie sich der Lehrer / die Lehrerin / der / die Vortragende allmählich in einen Hund verwandelt, der dich anklafft.
 - * Du bist im Klassenzimmer eingeschlossen. Es ist ein langes Wochenende – deine Eltern sind / dein/e Partner/in ist verreist.
 - * Du wachst am Morgen auf. Da bemerkst du, dass sich der Fußboden in eine glühende Herdplatte verwandelt hat.
- etc.

Kreis-Abschied (wie oben)

Kold hoäß – deis woas

Abends- Plenum:

Kontaktadressen:

- Homepage: hollabrunn mon amour- Links zu theaterpädagogischen Aktivitäten, Forum- Theaterbesprechungen, Referenten, Ankündigungen von Veranstaltungen
- Landesverband für außerberufliches Theater
- KPH- viele Angebote für Theaterpädagogik
- www.holler.gnx- Passwort: fescherkampfl
- Volkskultur NÖ- Motto: „Mit allen Sinnen“- Beantragung von Fördergeldern
- Kulturkontakt Austria

Theaterpädagogisches Zentrum:

„Theater im Werkraum“

Erich Hofbauer

Verschiedenste theaterpädagogische Angebote:

- Grundlagen der Schauspiel- und Theaterarbeit,
- Schule für Improvisationstheater,
- Comedyclub,
- IchDuWir- Studio- Heide Rohringer,
- Off off- Theater/ Jugendtheaterprojekt,

- Kurse für Erwachsene,
- Impro- Line,
- Theater für Junggebliebene,
- Theater- Sport,
- Schattentheater,
- Schwarzes Theater,
- Schulpakete: Workshops an Schulen oder im TPZ, Produktionsbegleitung und Beratung, Aufführungsmöglichkeiten.

www.tpz-wien.eu

Zu den Referenten:

Angela Staub: Ab Herbst gibt es ein Tanztheater für Kinder und Jugendliche in Wien. Gruppe „konnex“- ist ein internationales KünstlerInnen- kollektiv, das Tanztheaterstücke und Crossover- Projekte für Bühne und theaterfremde Räume entwickelt.

Beispiele: Das Tränenprojekt, Short cuts reloaded, Scipio, Hunger im Schlaraffenland

Anmeldung: 0664/3519921

www.intakt.at

office@konnexwien.at

www.konnexwien.at

Thomas Pohl: Geboren 1967 in München; Sprecher beim Bayrischen Rundfunk; Synchronsprecher in München; Schauspielausbildung auf der Elisabeth- Bühne in Salzburg; 1991 bis 1993 im Ensemble am Linzer Landestheater; Seit 1993 freischaffend am Theater PHÖNIX mit den „Niederträchtigen“ bei diversen Sommertheatern; mit der Klassenzimmerproduktion „Klamms Krieg“ (2003- 2007) am Theater des Kindes; seit 1998 Theaterpädagoge bei der pro mente Oö; seit 2005 Leiter des Jugenspielclubs am Landestheater in Linz (Regiearbeiten, Hörspiele, Moderationen, privater Vorleser).Er ist buchbar für Produktionsbegleitungen und Beratungen an Schulen.

Helmut Köpping: (Graz)

geboren 1967; Regisseur und Schauspieler; Theater im Bahnhof; Film und Theaterarbeiten. Zumeist arbeitet er an eigenen Stücken, performativen Anordnungen und Theaterserien. Zuletzt: Nicht einmal Hundescheisse (steirischer Herbst)- Regie, Preis: best off styria; Kotsch (Regie); Die fetten Jahre sind vorbei (Regie, Staatstheater Mainz) Und vieles mehr!

Karl Eigenbauer: Lehrer für Englisch und Geschichte am Wiener Musikgymnasium, seit 18 Jahren Leiter einer Oberstufen- und

Unterstufengruppe im Rahmen der unverbindlichen Übung „Darstellendes Spiel“, Referent in der Lehrerfortbildung und im privaten Sektor im In- und Ausland mit Schwerpunkt Grundlagenarbeit, Improvisationstheater, Dramapädagogik

Tanja Rainalter:

(Innsbruck) Ausgebildete Schauspielerin, Internationale Clownausbildung, Rote Nasen Clowndoctors, Mitwirkung bei diversen Clown-, Theater- und Bühnenproduktionen (Clowntrio, Tris, Kindertheater „Stromboli“), Leitung von Clownkursen

Lorenz Wenda:

Internationale Clownausbildung, Rote Nasen Clowndoctors, Mitwirkung bei diversen Clown-, Theater- und Bühnenprojekten, Leitung von Clownkursen, Analytische und existenzanalytische Beraterausbildung

Jill-out: Gemeinsames Singen und Disco

4. Tag: 21.08.2008

09.15: Gemeinsames Warm-up im Turnsaal

Waschstraße: Zwei Reihen knieend, gegenüber, ein Auto fährt durch die Waschstraße.

Reißverschluss: Zwei Reihen am Rücken liegend, Kopf an Kopf- sehr eng, ein Teilnehmer wird von den Liegenden rücklings mit den Händen weiter transportiert.

Vormittags:

Weiterarbeit am **Improvisationstheater**- Aufwärmspiele, Gedächtnisübungen- Märchenfiguren und Standorte, „Billybillybob“, „spoon river“- Akteure sitzen verkehrt zum Publikum und erzählen eine Geschichte, wobei die Charaktere sich heraus kristallisieren sollen. Der Ort wird vom Publikum vorgegeben.

IMPROVISATION

Improvisation in Paaren (*Improvisation/ Warm-Up*)

In Paaren die Anweisungen des Spielleiters ausführen (Improvisation mit Sprache); bei jeder neuen Anweisung Partnerwechsel

- Spielt eine sehr leise Szene
- Spielt eine sehr lebhaft, aufgeregte, laute Szene
- Spielt eine sehr runde Szene
- Spielt eine sehr eckige Szene
- Spielt eine Szene in einem ganz engen Raum
- Spielt eine Szene ohne Worte
- Spielt eine Szene auf einer Opernbühne
- Spielt eine Szene weit auseinander
- Spielt eine Szene im Wilden Westen
- Spielt eine ganz blöde Theaterszene (übertrieben, clownesk)
- Spielt eine Szene in einem Raum, der euch Angst macht
- Spielt eine Szene, in der ein Geheimnis weitergegeben wird
- Spielt eine Szene, in der es um eine Überraschung geht
- Spielt eine Szene in Slow Motion (mit Sprache).
- Spielt eine Szene im Schlaraffenland
- Spielt eine Szene mit einem emotionalen Ausbruch (irgendeine Art von Emotion – positive oder negativ).
- Spielt eine Szene in höheren Kreisen (upper-class circles).
- Spielt eine Szene, in der eine von euch ein Tier ist und die andere sie füttert etc. Schließlich
- Spielt eine Szene in Gibberish (Fantasiesprache) (hört einander gut zu!).
- Spielt eine Szene, in der eine von euch in Fantasiesprache spricht und die andere übersetzt (wieder gut zuhören!). etc.
- Spielt eine Szene zu zweit, in der eine von euch im Hochstatus in Gibberish Befehle gibt, die die andere ausführt (die, die ausführt, hat immer recht); Wechsel
- Spielt eine Szene, in der eine von euch urnett in Gibberish um etwas bittet, das die andere ausführt; dann Wechsel. Daraus
- Spielt zu viert eine Szene wie vorher, d. h. eine gibt in Gibberish Befehle oder bittet um etwas, die anderen drei machen exakt das gleiche (siehe auch *Die Idee teilen*). Immer wieder fließender Wechsel zwischen den Befehlsgebern. Was immer ihr macht, ihr habt immer recht. „Verkauft“ es gut und macht es mit (Spiel-)Freude. Daraus
- je nach Spieleranzahl zu acht das gleiche. Daraus
- Großgruppe das gleiche. Auf einander gut achten beim Ausführen der Gibberish-Befehle. Man sollte nicht merken, wer wirklich führt. Es

sollten nicht zwei gleichzeitig sprechen. Wenn zwei verschiedene Ideen da sind, einfach beides machen.

Kommentar: sehr gutes Impro-Warm-Up

Daraus □

Die Idee teilen / Unterhältet uns (*Warm-Up zur freien Improvisation / Gruppe / Kooperation*)

Die TN machen eine spontane Bewegungs-Gruppenimprovisation, indem sie aufeinander achten und Ideen, die schon da sind weiterentwickeln. Wenn die Szene zu langweilig wird, soll der SL „Neues Angebot“ hineinrufen, worauf dann eine neue Idee entwickelt werden muss. Es können dabei tolle Bilder entstehen.

Kommentar: sehr gute Gruppenübung

Daduda (*Konzentration / Rhythmus*)

Im Kreis mit den Füßen einen Viererrhythmus stampfen, auf die zwei jeweils mit den Fingern schnippen, auf vier in die Hände klatschen. Dann nennt jemand auf die zwei gleichzeitig mit dem Fingerschnippen einen Begriff, der Nachbar antwortet ohne Zögern und Stottern mit einem (erschwerende Variante: möglichst verwandten) Begriff auf den vierten Schlag gleichzeitig mit dem Händeklatschen. Die Gruppe wiederholt im nächsten Takt auf den zweiten (gleichzeitig mit dem Schnippen) und dritten Schlag die beiden Begriffe und auf den vierten Schlag mit dem Klatschen sagen alle „Daduda“. (Im Rhythmus bleiben!) Im nächsten Takt wiederholt diejenige, die vorher reagieren musste, ihren Begriff, und es geht wie vorher weiter, wobei darauf zu achten ist, dass auch wenn jemand nur stottert, dies wiederholt wird und der Nächste darauf eben reagiert. Bei Fehler – neuer Anfang!

Variante: Man kann das Spiel auch als ein immer schneller werdendes Ausscheidungsspiel spielen lassen, wobei leichtes Zögern oder Stottern bereits als Ausscheidungsgrund gilt. Dabei wird ständig der Viererrhythmus gestampft.

Was wäre wenn (*Improvisation / Darstellen / Gruppe*)

Gruppe bewegt sich durch den Raum; 1 TN ruft z. B. „Was wäre wenn wir alle Polizisten wären“ und alle führen es aus (mit möglichst wenig Text); ein anderer TN ruft „Freeze“ und macht einen neuen Vorschlag (z. B. „Was wäre wenn wir alle ein Kaugummi wären / auf Hawaii wären / der Boden aus Pudding wäre etc.), den wieder alle ausführen, bis wieder jemand „Freeze“ ruft und einen neuen Vorschlag macht. Das Spiel kann auch so gespielt werden, dass der SL die Impulse vorgibt.

Kommentar: grammar practice (What if) and vocabulary extension

Laufende Geschichte agieren (*Improvisation*)

Die Gruppe geht im Raum umher. Dabei wird eine einfache Geschichte durch die GM gemeinsam erzählt, indem immer wieder jemand aus der Gruppe einen Satz sagt und alle anderen diesen Satz dann ausführen. („Wir kaufen eine Hose.“ „Wir gehen in ein Kaufhaus.“ – Alle gehen ins Kaufhaus. - „Wir rufen nach dem Verkäufer.“ – Alle rufen. – etc.). Es ist fast leichter, wenn man sich eine Tätigkeit vom Publikum vorgeben lässt – außer die Gruppe ist so gut geübt, dass sie diese Übung in eine „Langform“ spontan von sich aus einbaut.

STORYTELLING

Die unten angeführten Aktivitäten schaffen Sprechkanäle, sie führen zu mehr "oral fluency" im Fremdsprachenunterricht (deutlich zu beobachten in einer von mir unterrichteten 6. bzw. 7. Klasse, wo ich viele storytelling und drama conventions einsetze) und sind "fun activities" zur language development. Schließlich verbessern diese Aktivitäten auch die eigenen Präsentationstechniken und erhöhen insgesamt die Kreativität. Die meisten - wenn auch nicht alle – dieser Aktivitäten sind im Fremdsprachenunterricht allerdings wahrscheinlich erst ab der Mittelstufe einsetzbar, da sie gewisse Englischkenntnisse voraussetzen, in der Muttersprache natürlich viel früher.

Ja und.... / Einsatzgeschichte (*Storytelling / Übung zur Fantasie*)

Die Gruppe sitzt im Kreis. Eine TN beginnt mit einem Satz, z. B. „Es war einmal ein Riese.“ Die nächste im Kreis setzt spontan fort mit „Ja und....“ (z.B. „Ja und er war blau“), sodass reihum eine Geschichte entsteht. Diese Methode lässt sich natürlich vielfältig variieren (z. B. mit Ballwerfen, d. h. die Spielerin, die beginnt, wirft einen Ball jemandem im Kreis zu und diese Person muss fortsetzen etc.)

Variante: 1 Gruppe erzählt reihum Geschichte, andere Gruppe agiert dazu.

Kommentar: fluency, creativity, ausprobiert mit 5. und 6. Klassen

Einwortgeschichte (*Konzentration / Improvisation / Fantasie / Gruppe*)

Kreis: Eine Geschichte wird reihum im Kreis erzählt, wobei jeder nur ein Wort sagt. Es sollte sich eine zusammenhängende Geschichte ergeben. Es empfiehlt sich, die Geschichte als Aufwärmübung in einem ganz engen Kreis (Schultern, Arme, Hände locker hängen lassen) ohne lang nachzudenken spielen zu lassen. Wenn Fehler – alles wegschmeißen und Neubeginn, ohne Debatten. Im Rhythmus bleiben, keine Pausen. Wenn schon geübt, auch nicht der Reihe nach spielen lassen, sondern

mit klarem Impuls (z. B. Zunicken) quer – links – rechts etc. im Kreis.)
Kommentar: schwierigere Variante des obigen

Eine Geschichte gleichzeitig erzählen / Text antizipieren / Verbaler Spiegel (*Storytelling / Wortschatz / Kooperation*)

Paare. A and B sitzen einander gegenüber. Spieler A beginnt eine Geschichte zu erzählen (der Lehrer kann einen Titel vorgeben). B muss versuchen zur gleichen Zeit die gleichen Worte wie der Sprecher zu benutzen. Es ist überraschend, wie viel man vom Text aus der Satzstruktur und der Lippenstellung etc. antizipieren kann. Man soll zusammenarbeiten und nicht danach trachten, einander zu überlisten, daher zu Beginn langsam sprechen. Nach einiger Zeit (Klatschen des Lehrers) übernimmt B. Man kann diese Übung aber auch versuchen, ohne einander abzusprechen, d. h. festzulegen, wer führt.

Sprechen mit kollektiver Stimme (*Stimme / Improvisation*)

Zwei Kollektive stellen sich jeweils im Halbkreis zueinander auf, jedes verkörpert eine Person und spricht mit einer Stimme; K 1: „Wiiiee heeeißt duuu?“ K 2: „Kkkkk...aaa...rrrr....in“ – aus einem Ton formt sich ein Namen. So entspinnt sich ein Dialog mit einer kollektiven Stimme, indem Töne sich zu Worten formen. „Wwwooo.....geee.....hst....duuu

hin?“ Niemand sollte die Führungsrolle übernehmen. Warten, bis sich das Wort oder die Antwort selbst bildet!

Steigerung des Gruppenspiels – Fehler machen! Das Kollektiv ist ein ideales Instrument zum Ausprobieren – im Kollektiv hat keiner Angst, weil er kein „public face“ hat.

Wichtig: Blickkontakt zwischen den GM, Konzentration, Geduld, akzeptieren und nicht blockieren, offensichtlich sein und nicht originell!

Wörterklärungen / „Dingsda“ (*Storytelling / Improvisation*)

Paare. Jemand beginnt eine einfache Geschichte zu erzählen (z. B. wo er / sie gestern war, oder man gibt den Titel einer Geschichte vor, z. B. „Das salzige Brot“). Der Partner fragt immer wieder – als ob er nicht verstehen würde, wie ein Alien – bei bestimmten Begriffen oder auch Wörtern nach, die dann der Erzähler ohne langes Nachdenken sofort erklären muss. Nichts ist selbstverständlich.

(z. B. A: Gestern war ich in der Kirche. B: Kirche? A: Ja, das Haus, in dem Gott verehrt wird. B: Gott? etc.; auch mutiger werden und bei kleinen Wörtern wie „weil“ etc. nachfragen).

Kommentar: a very good game for fluency and vocabulary development in higher forms

Extend / Advance (Storytelling / Improvisation)

Entweder Paare oder ganze Gruppe. Ein Titel wird vorgegeben. Ein Spieler erzählt eine Geschichte. Mit der Aufforderung „Extend“ gibt der Spieler über diesen Begriff / diese Passage der Geschichte ausführlichere Informationen bzw. nähere Erläuterungen. Mit „Advance“ wird die Geschichte weiter getrieben. (Bei Paaren irgendwann Wechsel.)

z. B. A: Ich fuhr nach Paris, um meinen Freund zu besuchen.

B: Extend "Freund".

A: Jean ist attraktiv, hat schwarze Haare, fährt einen Peugeot und wohnt am südlichen Seineufer.

B: Advance.

A: Ich war schon sehr aufgeregt vor der Fahrt.

B: Extend 'aufgeregt'.

A: Ich war so aufgeregt, dass ich in der Nacht vor meiner Abreise nicht

schlafen konnte....

Die "B-Spieler" sollte angehalten werden, ihre Einwürfe zu variieren und nicht zu warten, bis B nicht mehr weiterkann, d. h. die Aufgabe von B ist es auch, das Geschichtenerzählen von A zu unterstützen.

Kommentar: Eine sehr nützliche Übung, die bei gezieltem Einsatz und einigem Verständnis dem Lernenden hilft, die schriftliche und mündliche Ausdrucks- und Erzählfähigkeit zu verbessern – manchmal auch im wirklichen Leben einsetzbar – bei Menschen, die nicht so stringent erzählen).

Aphorismen – Gedichte – Witze (Warm-Up / Fantasie / Improvisation)

Ohne nachzudenken / zu zögern den restlichen Leuten einen Witz / Aphorismus / Gedicht erzählen / vortragen, von dem die ersten paar Worte vom SL oder von der Gruppe vorgegeben werden. Die Leute ansehen, es gut verkaufen, sicher sein, ruhig atmen und dazu stehen.

Angst ist ein ganz schlechter Motivator!

* **Aphorismen** (bedeutungsschwer)

Vorschläge für Aphorismen:

Sei ein...

Hängt ein Meister...

Wasche dich...

Geh in den...

Das Herz in mir...

Wenn das Kind...

Greife nie...

Blicke in...

Der Tau der Nacht...

Das Wasser im Ohr...
Was Futter für die Tiere...
Wie die Musik im...
Gesundheit heißt...
Die Hölle der...
Solange die...
Das Fenster zum...
Packe den...
Freue dich...
Ein Mann, der...
Noch nie hat...
Besser eine...
Verzweifeln heißt...
Bedenke wenn...
Schließe den...
Wenn die Liebe nicht...
Gelegenheiten soll man...
Fernsehen ist...
Wo die Kinder...
Bleibe bei dir... etc.

* **Witzanfänge** (eher die schwierigste dieser Übungen)

Vorschläge für Witzenanfänge:

Der kleine Fritz...
Kommen zwei...
Treffen sich vier...
Hat ein...
Singen zwei...
Klopft ein...
Klingeln vier...
Tanzen zwei...

Ein Amerikaner...
Sitzt eine...
Sagt der...
Weißt du, warum...
„Hört, hört“, sagte die...
Beschwert sich...
Fahren vier...
Klappern drei...
Kräht eine...
Spielt ein...
Um vier am Nachmittag...
Schmeißen zwei...

Sehen zwei...
Gehen drei Kinder...
Beten zwei... etc.

* **Gedichtüberschriften**

(Gedicht lesen – als Gedicht, nicht als Prosa – mit Titel – Satz für Satz, so tun, als ob man es von einem leeren Blatt lesen würde; Schritt für Schritt, ruhig atmen, strukturieren!)

Vorschläge für Überschriften:

Kalendertage
Brutzel brutzel
Der Engel fällt
Kälte im Herzen
Das grüne Tal
Bittersüße Schokolade
Sei auf der Hut
Sibylle, Sibylle
Die Traurigkeit
Bist nie da gewesen
Der rote Ritter
Kille Kille
Zeitungsinsert
Kindergeschrei
Praterbesuch
Samaden
Blütenstaub
Mondschatten
Bitte, bitte
Apfelkuchen
Networks
Die Traurigkeit
Großstadtmelodie
Heimatlos
Der Rosenstrauch
Regen fällt
Istanbul
Die Zeche
Kleine Einladung
Nudel
Da Oide do etc.

Gruppenobjekt (*Gruppe / Improvisation*)

Die ganze Gruppe stellt in 5 Sekunden auf Zuruf aus dem Publikum ein gemeinsames Objekt dar. (z. B. Kochtopf mit Deckel, Fön, Lehnstuhl,

Tanzbär, Lasagne etc.)

Abschluss

Nachmittags:

Proben für die Aufführung

KONZENTRATION / AUFMERKSAMKEIT

Auf der Bühne sind oft Mehrfachwahrnehmungen gefordert, daher sind diese Aufmerksamkeitsspiele – gerade auch bei Improvisationstheater – wichtig und stehen oft am Beginn als Warm-Up – siehe auch an den anderen Tagen.

Namen schreiben (*Warm-Up / Abbau von Berührungsängsten*)

Seinen Namen schreiben (mit imaginärer Bürste zwischen den Schulterblättern)

Seinen Namen mit imaginärer Bürste zwischen den Schulterblättern kleinst- bzw. größtmöglich schreiben.

Dann in Paaren Rücken an Rücken den Namen zwischen Schulterblätter der Partnerin schreiben.

Dann in 30 / 60 Sekunden zwischen so viele Schulterblätter als möglich.

Stretchen und Gähnen (*Aufwärmen / Koordination / Improvisation*)

a. neutral und einzeln

b. mit Floh im Po

(c. paarweise spiegelnd und Übergang zur ® Spiegelübung mit fließendem Übergang, keine abrupten Führungswechsel

d. dann. vulgäres Stretchen einzeln) – haben wir nicht gemacht

e. Partnerarbeit: 1 stretcht vulgär, der andere synchronisiert mit Sprache und Geräusch, dann Wechsel

Schauspieleraufwärmen in verschiedenen Stilen (*Warm-up / Kreativität / Improvisation / Stilübung*)

2 Gruppen; eine Gruppe sieht zu

Gruppe wärmt gemeinsam auf – das gleiche kann man auch mit einer vom Publikum vorgegebenen Tätigkeit machen (z. B. Einkaufen etc.) – mit Sound!

Schauspieler wärmen sich neutral auf

Schauspieler sind eitel, haben viel Platz zum Aufwärmen, nur ihr könnt so gut aufwärmen

Sie sind an einem ganz kleinen Theater engagiert und haben nur ganz wenig Platz zum Aufwärmen.

Sie wärmen seit vielen Jahren auf – alte Kammerschauspieler, die glauben, sie haben das Aufwärmen nicht mehr nötig.

Sie waren am Wochenende auf einem Selbsterfahrungsseminar für Aufwärmen, und das sieht man.

Sie wären in Wirklichkeit gern Opernsänger geworden, und das sieht man.

Sie haben noch nie aufgewärmt und wissen nicht, wie Aufwärmen geht. Ein Theaterdirektor sitzt im Publikum, es ist ein Aufwärmcasting, von dem ein Engagement abhängt.etc.

Man könnte auch zwischendurch immer wieder das Publikum fragen:

z. B. An was denken die Schauspieler beim Aufwärmen? (z. B. Kochen)

Als welches Tier werden sie wiedergeboren? (z. B. Tiger)

Welches körperliche Problem haben sie? (z. B. nur ein Bein)

An was für ein Lied denken sie? (z. B. Alle meine Entchen)

All dies sollte beim Aufwärmen oder bei der vorgegebenen Tätigkeit einfließen. Ihr seht, der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Dazwischen könnte man immer wieder ins Freeze kommen.

Was machst du? / What are you doing?

Paare. A beginnt nonverbale Tätigkeit (z.B. Bügeln). B fragt: „Was machst du?“ und A antwortet mit etwas ganz anderem (z.B.: „Ich füttere meine Katze.“). B tut nun das Gesagte (füttert die Katze) und wird von A gefragt ...

Commentary: An improvisation game, which can be used effectively as a grammar game to practise the present progressive (also useful for beginners). It's usually more fun than asking for the obvious.

(Was machst du – mit produktivem Zwang – haben wir nicht gemacht)

Paare und Spiel wie oben, aber diesmal wird vom SL entweder ein Buchstabe, mit dem Verb und Objekt beginnen sollen oder zwei Buchstaben vorgegeben (z. B. T und F: „Ich tätowiere Herzen in Franzosen.“ oder: „Ich frisiere Tänzer.“)

Ich bin Wer bist du? (Spiel / Fantasie / Kreativität)

3 Sessel nebeneinander. 1 TN (A) setzt sich auf den mittleren Sessel und benennt sich selbst (z. B. „Ich bin die Sonne.“) Auf die Plätze links und rechts davon setzen sich 2 andere TN (B und C). A fragt B und C jeweils: „Und wer bist du?“ Die beiden antworten, indem sie sich zur ersten Aussage in Beziehung setzen (z. B. B: „Ich bin dein Regenbogen.“ C: „Ich bin dein Sonnenfleck.“). A entscheidet sich für einen der beiden. Die beiden gehen weg, der Verbleibende rückt in die Mitte, bleibt aber was er war (z. B. C: „Ich bin ein Sonnenfleck.“) und 2 neue TN setzen sich in Beziehung etc...

IMPROVISATION

Improvisationstheater wurde von Keith Johnstone in den 60ern begründet. Der Kern seiner Lehre: Deine Phantasie ist nicht impotent, solange du nicht tot bist; du bist nur eingefroren: Schalte den verneinenden Intellekt aus, und heiße das Unbewusste als Freund willkommen. Es wird dich an Orte führen, die du dir nicht hast träumen lassen, und es wird Dinge hervorbringen, die origineller sind als alles, was du erreichen könntest, wenn du Originalität anstrebst.

Einige Impro-Bemerkungen (stark verkürzt):

Impro ist, wenn ständig alles neu ist!

Freie Impro heißt Offenheit, Neugierde, Selbstüberraschungen (z. U. von Impro nach strengen Regeln ohne Inspiration!)

Lächle! Auch wenn du Fehler machst!

Sei neugierig!

Habe keine Erwartungen! Erfolgsdruck, Effizienzdenken, Leistungsdenken sollen im Hintergrund sein! Stattdessen: Gruppenvertrauen, Teamdenken, Offenheit, Verantwortung, Aufmerksamkeit auf Gruppe, PartnerIn und Umgebung!

Sei entspannt!

Habe Spaß!

Sei positiv!

Stelle unlösbare Aufgaben – verbinde völlig unzusammenhängende Dinge!

Habe keinen Stress!

Handle von Moment zu Moment zu Moment!

Wenn etwas nicht klappt, nicht darüber diskutieren, sondern von neuem beginnen!

Scheitern macht Spaß! Das Publikum liebt Fehler!

Es gibt in der Impro keine falschen Antworten!

Wenn sich alle einig sind, gibt es keine Fehler!

Mache kein Kommentargesicht, wenn du eine Szene / ein Spiel verlässt!

In der Impro musst du da sein, die Augen gehen nicht zum Nachdenken weg!

Gib nicht dein Bestes, du bist dann gut, wenn dein/e PartnerIn gerne mit dir arbeitet!

etc.

Blindes Angebot

4 – 6 Spieler stellen sich irgendwie hin. Diese Skulptur wird von einem (zwei) Erzähler(n) verbal interpretiert.

Bilderbuch

6 – 8 Spieler und zwei Erzähler. 2 Erzähler erzählen ein Bilderbuch und holen sich vom Publikum einen Titel. Die Spieler stellen sich irgendwie hin (in eingefrorener Position). Die Erzähler interpretieren und blättern, wenn sie fertig sind mit „flop“ um. Dann wird ein neues Bild gestellt und wieder interpretiert – ein paar Bilder (5). Das Ende wird durch „flop – flop“ angezeigt!

Kollektives Erzählen – Fokusabgabe (*Storytelling / Improvisation*)

z. B. 6er-Gruppe:

Titel wird vorgegeben. Jemand beginnt zu erzählen und erzählt, bis der SL jemanden anderen aus der Gruppe anschnippt, der fließend und ohne zu Stocken (auch mitten im Satz fortsetzt).

In einem zweiten Durchgang dann selbständige Fokusabgabe und Übernahme (ohne SL)

Storyboard / Improvisierter Bilderreigen (*Storytelling / Improvisation*)

Einen alltäglichen Gegenstand (z. B. Schuhlöffel, Schraubenzieher, Spaghettizange, Kleiderbügel etc.), der in der folgenden Geschichte irgendwann eine Rolle spielen oder vorkommen soll, vom Publikum vorgeben lassen.

Auftritt, indem jemand nach vorne kommt.

- Zuerst Szene etablieren:
 - z. B. A geht nach vorne: „ Hier am Boden liegt ein Handtuch.“ (pantomimisch andeuten)
 - B: „Auf dem Handtuch liegt ein Buch.“
 - C: „ Man hört Vogelgezwitscher.“
 - D: „Auf Seite 36 in dem Buch ist ein Eselsohr.“
 - etc.
- Bei Personen z. B. „Ich spiele den Lehrling, der“ und kurz anspielen. Möglichkeit, zu sagen: „Wichtig dabei ist, dass ich besonders angestrengt schaue.“ (und vorführen)
- Weitere Möglichkeit z. B.: „Ich habe eine kurze Szene mit einer Kundin, die ... (und kurz anspielen)

Nicht konstruieren! Einige wenige Versatzstücke, die wiederkehren. Nicht unbedingt mit dem Offensichtlichen beginnen (z. B. Schuhgeschäft für Schuhlöffel).

Jederzeit Räume wechseln!
Die Bühne sollte nie leer sein.
Im Zweifelsfall nur durch den Raum gehen und eine Kleinigkeit sagen.

(kurze Pause)

Danke-Kreis – nonverbale Improvisation - (Vorübungen zum Marathon)

Übung: Gruppe steht im Kreis – eine TN steht in der Mitte und nimmt eine Position ein, in der sie einfriert – eine andere TN stellt sich dazu, indem sie ihrerseits eine Position einnimmt, d. h. also auf das nonverbale Angebot der 1. TN eingeht. Die 1. TN sagt „Danke“ – dann geht die 2. TN in den Kreis zurück und eine dritte TN stellt sich in neuer Pose zur 1. TN – wiederum „Danke“ – dann eine vierte etc. bis alle dran waren.

2. Durchgang Übung wie vorher (nonverbal mit Einfrieren), nur dass jetzt die dritte TN die erste ablöst – sobald alle dran waren, macht die erste TN der letzten ein nonverbales Angebot.

Marathon gelenkt

Insgesamt 4 SpielerInnen, A bringt B in eine bestimmte Position, C bringt D ebenfalls in eine bestimmte Position. B und D beginnen nun eine verbale Interaktion (bloß ein Satz). Nach jedem Satz von B verändert C die Position von D, ebenso verändert A die Position von B nach jedem Satz von D. Die Körperhaltungen beeinflussen natürlich die Sätze.

Marathon / „Stopp-Spiel“ / Cliffhanger - verbale Improvisation *(Theatersportdisziplin)*

2 Spielerinnen (A und B) beginnen eine Szene zu improvisieren (mit Sprache). Als Hilfe kann man ihnen zwei Charaktere vorgeben. Auf einen Stoppruf des Gruppenleiters frieren die beiden ein. Die Spielerin, die den Spielimpuls in der vorherigen Szene gegeben hat (A), bleibt in eingefrorener Position stehen, die andere verlässt die Szene. Eine andere Spielerin (C), der zu A's Position etwas einfällt, geht auf die „Bühne“, nimmt die eingefrorene Position B's ein, schlägt diese ab, B verlässt die Bühne und C gibt einen neuen **Impuls**, indem sie eine völlig neue Improvisation über etwas völlig anderes beginnt, auf das nun die „eingefrorene Spielerin“ A **reagieren** muss. Beim nächsten Stopp des Spielleiters verlässt nun A die „Bühne“ und C bleibt eingefroren und muss nun ihrerseits reagieren. Das geht so weiter, bis alle durch sind und auch B noch einmal die Chance erhält, einen Impuls zu geben. Die Szenen sind so lang, wie der Gruppenleiter entscheidet.

Als **Variante** kann man das Spiel auch als Wettbewerb zwischen Gruppenleiter und Gruppe spielen. Nach dem Stopp zählt der Spielleiter von 10 bis 0 herunter, wenn bis 0 niemandem etwas eingefallen ist, geht der Punkt an den Spielleiter. Eine weitere Erschwernis könnte sein, dass erst, wenn der Spielleiter bei 4 angelangt ist, jemand drankommen darf, der schon dran war, um auch ungeübteren Spielerinnen die Chance zu geben dranzukommen.

Wenn das Spiel schon gut funktioniert, kann der Spielleiter das Unterbrechen den Spielerinnen überlassen, d. h. jede kann Stopp rufen, die beiden Spielerinnen, die gerade spielen, müssen einfrieren und man darf eine der Spielerinnen austauschen und selbst eine neue Szene anbieten.

Die Szenen sollten, sobald der Schauplatz, die Situation und die Beziehungen der Charaktere zueinander klar sind, durch ein Stopp unterbrochen werden, und ein völlig neues Spiel sollte beginnen.

Kriterien beim Marathon sind, spontan schnell einen Raum aufzubauen, schnell und spontan Status und Beziehung, schnell eine Geschichte zu entwickeln. Jedes Angebot ist ein Geschenk – es abzulehnen, indem man auf das Angebot des Partners nicht eingeht und krampfhaft versucht, originell zu sein, ist kontraproduktiv.

Marathon mit vorgegebenem Schauplatz (*Improvisation*)

Wie oben, nur dass das Publikum diesmal einen Schauplatz vorgibt, der sich aber nicht zu eindeutig auf die eingefrorenen Positionen beziehen sollte. Wieder sollten Situationen und Beziehungen klar gemacht werden. Desgleichen können Gebäude, Tageszeiten, Gefühle der Akteure, Farben, Beziehungen zwischen den Menschen, Genres etc. vorgegeben werden

Abends:

Gemeinsamer Abschluss, gegenseitiges Präsentieren der Projekte

5. Tag: 22.08.2008

In der Gruppe:

Eingangs eine kurze Feed- backrunde über den gemeinsamen Abschlussabend und die jeweiligen Präsentationen.

Kurze Einführung in die **Dramapädagogik** mit Hilfe von Spielen und Übungen. Anhand der Szenerie von Romeo und Julia wurden Charaktere aus diesem Stück näher beleuchtet. Die Schlüsselszene wurde in Kleingruppen dargestellt. Weiters wurde Julia in den Raum gestellt und einige Personen äußerten Aussagen, die zu ihrer Person passen und stellten sich versetzt seitlich hinter sie. Nun gab es einen Dirigenten, der den Personen die Aussagen sprechen ließ. Eine interessante Methode, um eine Person näher zu beleuchten.

Dramapädagogik und Theaterpädagogik – unterschiedliche Zielsetzungen

Die aus dem angelsächsischen Sprachraum stammende **Dramapädagogik** – dort in den letzten 50 Jahren entwickelt und unter dem Namen **Drama in Education** (*Peter Slade, Brian Way, Dorothy Heathcote, Gavin Bolton*) bzw. (neuerdings auch) **Process Drama** (*Cecily O'Neill, John O'Toole*) oder **Structured Drama** (*Jonathan Neelands*) bekannt – ist eine handlungsorientierte, kreative und ganzheitliche Form des Lehrens und Lernens, die Spielen und Darstellen im Unterricht mit einschließt und die durch die Interdependenz von kognitiven und affektiven Inhalten den Unterrichtsertrag wesentlich erhöht. Dramapädagogische Methoden eignen sich besonders für die Themenbereiche des Deutsch- und Fremdsprachenunterrichts, aber auch für die grund-, integrativ- und humanwissenschaftlichen Fächer.

Dramapädagogik schafft durch die "Als-ob-Situation" Freiräume für subjektives Erleben und Erfahren. Neben inhaltlichem Lernen findet vor allem auch soziales Lernen statt: Dramapädagogik ermöglicht den Erwerb von Fähigkeiten und Fertigkeiten, die die psychosozialen Schlüsselqualifikationen und Grundkompetenzen (Persönlichkeitsbildung, Rollenflexibilität, Teamfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit, Empathie, etc.) befördern und stärken. In einer Zeit, in der das Darstellen einer Idee und das Sich-Präsentieren-Können einen immer größeren Stellenwert in der Berufswelt einnimmt, ist es notwendig, diese lebenspraktischen und berufsqualifizierenden Kompetenzen in der Schule adäquat zu vermitteln. Nicht zuletzt ist Dramapädagogik auch ein wichtiger Bereich der ästhetischen Erziehung von Kindern und Jugendlichen.

Allerdings steht die Ästhetik, zum Unterschied von der Theaterpädagogik, nicht im Mittelpunkt. In der Theaterpädagogik werden Spiele, Übungen, Techniken oder Methoden eher im Hinblick auf ihre künstlerische Aussagefähigkeit oder Verwendbarkeit eingesetzt. Es geht vorrangig darum,

die Ausdrucksmöglichkeiten und -fähigkeiten der Kinder und Jugendlichen durch das Medium Theater zu schulen und zu ästhetisieren. Am Ende des Prozesses wird zumeist ein (ästhetisches) Produkt präsentiert. Im dramapädagogischen Unterricht ist hingegen oft gar kein außenstehendes Publikum vorhanden, und am Ende steht kein Produkt sondern eine Erkenntnis. *Dorothy Heathcote*, eine der großen Vordenkerinnen von *Drama in Education*, hat diesen Unterschied auf folgenden Nenner gebracht:

The difference between theatre and classroom drama is that in theatre everything is contrived so that the audience gets the kicks. In the classroom, the participants get the kicks. However, the tools are the same: the elements of theatre craft. (Wagner 1979, S. 147)

Drama- und Theaterpädagogik im Fremdsprachenunterricht

In einer kommunikativ orientierten **Fremdsprachendidaktik** kommt der Dramapädagogik auf Grund ihres ganzheitlichen Ansatzes, der lerntheoretisch auf das neuropsychologische Prinzip der multiplen Vernetzung zurückgreift (d. h. je mehr Sinnesleistungen mit einbezogen werden, desto wirksamer und nachhaltiger wird gelernt), eine entscheidende Rolle zu.

Während aber spielerische Methoden und (isolierte) Drama-Aktivitäten zur Erhöhung der Sprechbereitschaft oder auch zur Einübung von Strukturen in der Fremdsprachenvermittlung mittlerweile gang und gäbe sind und eine ganze Reihe von Lehrwerken für den Englischunterricht (*vgl. Maley/Duff; Wessels; Rinvoluceri; Tselikas; Turecek*) Drama-Aktivitäten und Spiele, die Theatertechniken verwenden, zum Inhalt hat, sind die Inszenierungsformen und -techniken der Dramapädagogik für den Fremdsprachenunterricht bisher so gut wie unberücksichtigt geblieben. Es gibt auch nur wenige Untersuchungen zu diesem Thema (*Schewe; Kao/O'Neill; Even*), von praktischen Handreichungen ganz zu schweigen.

Obwohl die zuerst erwähnten Drama-Aktivitäten in der Regel durch das Moment der Unvorhersagbarkeit die Kreativität und Fantasie anregen, Sprachhemmungen abbauen und insgesamt die Lerneffektivität steigern, bleibt der Nachteil gegenüber dramapädagogischen Unterrichtssequenzen, dass sie eher kurze Einzelübungen ohne größeren Zusammenhang umfassen und außerdem meist reglementiert sind: *Kao/O'Neill* sprechen von „*kontrollierten und geschlossenen*“ Inszenierungsformen. Unter diesen Begriff fallen vor allem auch die stark gelenkten Formen des Nachspielens von Szenen, von Rollenspielen (oft als stereotyp und gekünstelt erlebt) und Simulationen, in denen vorgegebene Sprachmuster eingeübt werden.

Je „*offener*“ (*Kao/O'Neill*) bzw. „*ungelenkter*“ (*Even*) die Inszenierungsformen sind, oder mit anderen Worten, je näher der dramapädagogische Unterricht sich an der Methodik und am Aufbau des *Process Drama* orientiert, desto authentischer, ungehemmter und flüssiger wird die fremdsprachliche Kommunikation werden und desto weiter wird sich der Unterricht von der

oftmals sowohl von Lehrenden als auch Lernenden gerade auch im Fremdsprachenunterricht als öde empfundenen Lehrerfrage-Schülerantwort-Situation entfernen, zumal Lehrende häufig Mitagierende sind und sich in der Gruppe bewegen, die sich ihrerseits in wechselnden Sozialformen (von Einzelarbeit bis zur Großgruppe) bewegt. Durch die Technik des *Teacher in Role* können Lehrer dem Geschehen neue Impulse geben und sogar einen niedrigeren Status als Schüler einnehmen. Die insgesamt weitaus stärkere Rollenidentifikation schafft direkte, persönliche Sprechanlässe, die eine Verbesserung der kommunikativen Kompetenz insgesamt zur Folge haben. Zudem ist dieses Unterrichtskonzept gezielt und äußerst fruchtbringend in den Themenbereichen Landes- und Kulturkunde, Literatur oder aktuelle Sachthemen einsetzbar.

ZUM BEGRIFF „DRAMAPÄDAGOGIK“ / “DRAMA IN EDUCATION“

Dramapädagogik ist eine kreative und ästhetische Lehr- und Lernmethode, die Spielen und Darstellen im Unterricht mit einschließt. Die Lehrperson gibt Impulse, um aktive und kreative Prozesse der SchülerInnen auszulösen und zu fördern.

Der Schwerpunkt dieser Unterrichtsmethode liegt im Prozess und weniger an (dem Publikum) vorzeigbaren Ergebnissen. Diese Art des Unterrichts unterstützt besonders das Lernen im affektiven, sozialen und kognitiven Bereich und initiiert selbständiges Lernen durch theatralische und darstellerische Elemente.

Drama rettet den gegenwärtigen Moment in das Langzeitgedächtnis und fördert die SchülerInnen, indem sie selbst geistig, körperlich und emotionell gefordert werden.

Weiters wird Drama auch als integrierte Methode für den Unterricht in verschiedenen Unterrichtsgegenständen angewandt (® Integriertes Schulspiel, Darstellendes Spiel, Rollenspiel ...).

Mittels Dramapädagogik besteht die Möglichkeit der Bewältigung komplexer Themen, sowie die Arbeit mit und an literarischen Texten.

Jedes Drama enthält: Charaktere ® Ort ® Zeit ® Ereignisse

*Es geht immer um Inhalte - Bewältigung von Problemen und Entwicklung von Lösungsstrategien - niemals um die Qualität der Darstellung.
Nicht wie man spielt, sondern was man spielt ist wichtig!*

Was Drama in Education bewirken soll und kann

- Ⓡ Entfaltung der gesamten Vielfalt der menschlichen Intelligenz
- Ⓡ Entfaltung der Fähigkeit kreativen Denkens und Handelns
- Ⓡ Einfühlungsvermögen und Sensibilität für soziales Miteinander
- Ⓡ Erforschung von gesellschaftlichen Werten
- Ⓡ Verständnis für kulturelle Unterschiede
- Ⓡ Entwicklung physischer und geistiger Fertigkeiten
- Ⓡ Erweiterung der kognitiven Bereiche (Wissen)

(nach Richard Finch)

Inhalte der Dramapädagogik

- Aufbau einer fiktiven Situation (durch konkrete Gegenstände und Räumlichkeiten, Handlungen, Verbalisierung, Interaktion und Kommunikation)
- Identifikation mit einer Rolle
- Blickpunktwechsel
- Ⓡ Diskussion und Evaluierung

dramatische Situation

-

fokussiert durch

Ort, Zeit, Charaktere und Handlung

-

unterstützt durch den Gebrauch von

Bewegung, Gestik, Stimme, Raum, Objekt, Zeichnung, Text...

-

führt zu einer

dramatischen Kreation und Aussage,

-

die eine

**kulturelle, persönliche, soziale, historische... Bedeutung
haben kann.**

Die Bedeutung der Frage des Lehrers im Drama:

- Ⓜ zu entdecken, was der/die SchülerIn weiß
- Ⓜ zu entdecken, was der/die SchülerIn bisher verstanden hat
- Ⓜ zu entdecken, was er über sein Wissen denkt und wie er sich fühlt
- Ⓜ zu entdecken, was er noch erfahren und wissen muss
- Ⓜ zu entdecken, wie dem/der SchülerIn geholfen werden kann, das angestrebte Wissen zu erfahren
- Ⓜ den Prozess voranzutreiben und die Geschichte weiterzuentwickeln

Der Frage kommt nach Morgan und Saxton im Drama eine ganz entscheidende Bedeutung zu:

Fragen, die das Spiel anleiten (z. B. Festlegen von Spiel- und Verhaltensregeln, Wiederholen von Fakten, Mitteilen von Erfahrungen etc.)

Fragen, die das Verstehen von Zusammenhängen betreffen

Fragen, die zum Reflektieren herausfordern

Dramapädagogik fördert die Persönlichkeitsentwicklung und Ich-Kompetenz; sie ist eine soziale Unterrichtsform, die Sensibilität für ein soziales Miteinander fördert; sie schafft ein Verständnis für dramatische Ausdrucksformen.

Drama ist Lernen über sich selbst. Andere Unterrichtsformen versuchen möglichst viel in die SchülerInnen hineinzufüllen, Drama versucht möglichst viel von dem, was schon in den Köpfen der SchülerInnen ist, hervorzuholen

und zu entwickeln.

Dramapädagogik wurde in England entwickelt und wird dort sowie in Skandinavien und den Niederlanden und der Tschechischen Republik bzw. auch in den USA, in Kanada und Australien seit Jahrzehnten angewandt.

Die folgenden Techniken können sowohl unabhängig voneinander, als auch als Basis für ganze Projekte verwendet werden – einige von ihnen sind „kontextbildend“, d. h. sie bauen entweder eine fiktive Situation auf oder geben Informationen zum dramatischen Kontext, andere sind „narrativ“, d. h. sie treiben eine Handlung voran, andere sind wieder mehr „poetisch“ (d. h. sie verstärken den symbolischen Gehalt einer dramatischen Situation) oder „reflektiv“ (d. h. sie beschäftigen sich mit dem Innenleben von Figuren oder mit einer Reflexion der dramatischen Situation) (Klassifikation nach Jonathan Neelands).

DRAMAPÄDAGOGISCHE TECHNIKEN

Zur praktischen Umsetzung eines Pretextes werden unterschiedliche dramapädagogische Techniken (Dramatechniken, Conventions) benutzt. Sie entwickelten sich im Laufe der Zeit aus verschiedensten Richtungen des Theaters, aus der Literatur und der Psychologie, aus verschiedenen Therapieformen und anderen Kunstrichtungen.

- Animatorisch / informative Techniken
- Erzählende Techniken
- Analytische Techniken
- Reflektierende Techniken
- Techniken, die Zusammenhänge erkennen lassen
- Poetische Techniken
- Gruppendynamische Techniken

Dramapädagogische Techniken sind Methoden und Hilfswerkzeuge, um durch Zeit, Raum und Handlung eine Aussage entstehen zu lassen. Sie erlauben

allen Mitgliedern der Gruppe durch klar organisierte und kreative Vorgaben am Drama teilzunehmen. Verschiedene Techniken ermöglichen einen unterschiedlichen Grad der Teilnahme am Geschehen. Manche TeilnehmerInnen können so ohne große Ängste etwas darstellen ohne sich selbst zu entblößen, für andere TeilnehmerInnen können sich große persönliche Herausforderungen ergeben.

PRETEXTE

- sind das Gerüst, quasi die Startrampe für die Geschichte
- sollen ein klarer Rahmen sein
- führen die TN schnell emotional in die Dramaarbeit ein
- bei der Vorbereitung beachten, was der zentrale Punkt im Drama ist, worum es wirklich geht
- TN sollen an die Situation glauben und sie ernst nehmen

ROMEO UND JULIA – Dramapädagogische Übungen

Liebe ist... (Warm-Up)

Einer nach dem anderen geht zum Sessel, setzt sich und sagt einen der folgenden Sätze:

Liebe ist, wenn....

Ein verliebter Mann / Eine verliebte Frau....

Wenn Männer / Frauen verliebt sind.....

Blindenführung (vgl. Drama Conventions)- haben wir nur besprochen

Paare. A ist blind und wird von B durch Verona geführt. B darf Fragen stellen (z. B. Wie sehen die Wände aus?). Dann Wechsel. A führt B z. B. durch den Palast der Capulets.

Man verwendet diese Technik, um einen Schauplatz zu etablieren (z. B. die Stadt Hameln, Renaissance Verona, Macbeths Schloss).

Sessel - Thema Liebe und Konflikt

zu Sessel gehen - ankommen - sich setzen - entsprechende Geste (Zuneigung ausdrückend oder Hass (mit zusätzlichem Aufstampfen)) - dann sprechen

Ich mag es, wenn mein Vater....

Ich liebe seine Nase, wenn er sich schnäuzt

Ich hasse es, wenn mein Vater....

Ich liebe Julia, wenn....

Ich hasse Julia, wenn....

etc.

Heißer Stuhl und Alter ego (vgl. *Drama Conventions*)

Heißer Stuhl

Julias Vater (Thema Nicht-Kommunikation) - *Julia*

Julias Vater sitzt auf „hot seat“ und erzählt über seine Tochter aus seiner Sicht, auch ihre Vergangenheit / Kindheit wird beschrieben, Vater ist stolz auf seine Tochter, hat viel vor mit ihr. Rest der Gruppe befragt ihn.

Alter ego

2 Julias werden eingeführt, die verschiedene Persönlichkeitsaspekte Julias verkörpern: eine, die die Welt des Vaters vertritt und gehorcht versus Julia, die weg will vom Vater

Beide Julias kommentieren nacheinander (Reihenfolge festlegen), was der Vater sagt (verbal und körpersprachlich), wobei der Vater auf die Kommentare der „Julias“ nicht eingeht bzw. sie in seiner Rolle nicht „hört“. (Reihenfolgen, d. h. Befragung des Vaters und dessen Antwort auf heißem Stuhl, eine der Julias, andere der Julias sollten deshalb eingehalten werden, damit die Aussagen nicht zu verwaschen werden.)

Stimmenskulptur (vgl. *Drama Conventions*)

Ein Spieler stellt sich in die Mitte des Raums und nimmt eine Haltung ein, die die Befindlichkeit einer Figur in einem speziellen wichtigen Augenblick zum Ausdruck bringt (z. B. Romeo, der die vermeintlich tote Julia sieht oder Julia, die erkennt, dass Romeo wirklich tot ist.).

Wichtig: *In diesem Fall ist das bewusste Heraustreten aus der Rolle (vgl. auch **Distanzierung**) besonders wichtig, da der Protagonist tief in die Rolle I in Stimmungen / eintauchen kann. Daher sollten z. B. gemeinsame körperliche Aktionen anschließen (z. B. 10er-Hüpfen, Abschütteln, Crick-crack – that's that!)*

-

-

Verwendete CDs:

Dead Man Walking, 12. Titel: Eddie Vedder & Nusrat Fateh Ali Khan, „The

Long Road", Sony Music / Columbia Col 483534 2 (beim **Typenkreis** vom Mittwochvormittag)

Silvana Mangano: Rumba Anna. 2. Titel auf CD 2 In: „Mehr Jazz!“ sagten die Frauen; Kein & Aber Records; erhältlich z. B. bei Südwind). (bei **Siamesischen Zwillingen** vom Mittwochnachmittag)

Manhattan Brothers, Tula Ndivile, 3. Titel auf CD 1 von Songlines Presents World Music (bei den **Siamesischen Zwillingen** vom Mittwochnachmittag); (auch auf *The Very Best of the Manhattan Brothers 1948 – 1959 (Sterns Africa)*,

erhältlich u. a. bei *Südwind*)

Louis Armstrong, The Peanut Vendor. 10. Titel auf CD 1. In: *Wie man mit Jazz die Herzen der Frauen gewinnt; Kein & Aber Records*) (bei den **Siamesischen Zwillingen** vom Mittwochnachmittag);

EINIGE SUPERBONUS-TRACKS (weil ihr eine so supertolle Gruppe wart)
(„Klassiker“, die wir nicht gemacht haben) – ganz ungeordnet

-

Märchen in 3 bis 5 Dias präsentieren (*Fantasie / Darstellen / Skulptur / Diatechnik*)

Ein bekanntes Märchen wird in 4 - 6er-Gruppen in 3 - 5 charakteristischen Standbildern präsentiert, wobei das Publikum vor Beginn der Präsentation die Augen schließt. Sobald das erste Standbild gestellt ist, ruft die darstellende Gruppe „jetzt“, die Zuschauer öffnen für etwa 10 Sekunden die Augen (wie bei einem Dia, das man kurz in einen Projektor schiebt) und schließen sie dann wieder; das nächste Standbild entsteht, wieder werden für kurze Zeit die Augen geöffnet etc.

Die Zuschauer sollten das Märchen erkennen.)

Glücklicherweise / Unglücklicherweise (Fortunately /

Unfortunately) (Kreativität / Fluency / Improvisation / Imagination)

Dieses Spiel kann von der gesamten Gruppe oder in Paaren gespielt werden. Die Geschichte wechselt jeweils vom Positiven zum Negativen (jede/r Spieler/in jeweils einen Satz).

A: Ein Mann verdurstete beinahe in der Wüste.

B: Glücklicherweise sah er plötzlich ein Cafe.

C (oder A): Unglücklicherweise hatte er kein Geld dabei. Etc.

Kommentar: usually gives students trust in their own ability to generate new ideas

Kettengeschichte mit Bildimpulsen (Improvisation / Storytelling / Fluency / Kreativität / Vocabulary Development)

Eine Reihe von Bildern, die überhaupt nicht miteinander in Beziehung stehen werden an die TN ausgeteilt (z. B. Kaffeehausszene, 2 Leute auf Kamelen, jemand, der sich abseilt etc.) Die GM sollen nun nach und nach ihre Bilder in eine zusammenhängende logische Geschichte einbauen, indem irgendjemand zu seinem Bild zu erzählen beginnt (Schauplatz, Protagonisten, Zeitpunkt, Handlung etc.) und jemand anderer setzt mit seinem Bild fort, sodass sich ein logischer Anschluss ergibt (bis alle durch sind).

Meistens geht die Geschichte logisch auf.

Kommentar: den Einfällen sind keine Grenzen gesetzt.

Schreibmaschine (Konzentration)

Kreisformation: Jedem GM werden (je nach GM-zahl) ein oder mehrere Buchstaben des Alphabets zugeteilt. Gruppe muss nun vorgegebenen Satz klatschen (1 Buchstabe = 1 Klatscher, nach jedem Wort wird von der ganzen Gruppe zweimal geklatscht).

Im folgenden Satz sind alle Buchstaben enthalten: „Karl und Max lernen bequem je vier Wochen Französisch im heißen Ägypten.“(ä = ae; ö = oe; q + u; ß = ss)

Hörbild

Impuls aus dem Publikum. Publikum schließt die Augen. Was man in diesem Stiegenhaus so alles hört: Ein Hörbild mit Geräuschen, Sätzen, Gesprächen etc.. Gut auf einander hören! Es sollte weder zu abgehackt sein (Satz für Satz), noch sollten die Spieler einander mit Geräuschen „zudecken“!

Führung durch den Raum (Storytelling)

Entweder in Paaren oder in Gruppen von 3 - 6. Ein Führer führt seine Partnerin / seine Gruppe (die natürlich Fragen stellen darf) durch den Raum und beschreibt ihnen die Dinge, die in diesem Raum sind. Der

Fantasie der Führer sind keine Grenzen gesetzt; sie sollen ihre Tour so spektakulär und interessant wie möglich machen (z. B. Dieser Kasten gehörte einst Kaiserin Sisi). Auf Details achten (z. B. wie ein bestimmter Fleck in den Boden kam, weshalb eine bestimmte Tür seit Jahren nicht geöffnet wurde). Die Geführten dürfen natürlich auch jederzeit Fragen stellen. Führer wechseln.

Kommentar: bereits öfter ausprobiert (auch mit höheren Klassen); can be fun; viele Sprechanelässe; vocabulary development

Storytelling mit Ansichtskarte

Irgendeine Ansichtskarte hernehmen und die Aufgabe stellen, eine Geschichte zu dieser Ansichtskarte zu erzählen. Einzelpräsentation, jede/r erhält eine andere Aufgabe.

Einige Vorschläge:

1. Beschreibe, was du siehst (Farben, Gebäude, Menschen, Vorgänge)
2. Beschreibe, wie dieser Ort in alten Zeiten aussah (vor Erfindung der Fotografie)
3. Erzähle eine Geschichte über die berühmteste Person, die diesen Ort bewohnte. Weshalb war er / sie berühmt? (N.B.: Man kann auch eine fiktive Person wählen, z. B. Ing. Walter Schwed, den Erfinder der Buchstabensuppe oder Horst „Burli“ Piwonka, den Erfinder der Faustwatsche).
4. Erzähle die Geschichte, wie dieser Ort zu seinem Namen kam.
5. Erzähle das tragischste Ereignis, das sich je an diesem Ort ereignete. Wann fand es statt? Wer war beteiligt? Erzähle uns sowohl über die Beteiligten als auch über das Ereignis.
6. Kurz nach der Aufnahme passierte dem Fotografen etwas sehr Seltsames. Tatsächlich passieren jedem, der diesen Ort, diese Szene fotografiert, seltsame Dinge. Erzähle, was passiert.
7. Diese Ansichtskarte ist ein begehrtes Sammlerobjekt auf der ganzen Welt. Erzähle eine Geschichte, weshalb dies so ist.
8. Jedes Jahr wird am 4. Jänner an diesem Ort eine einzigartige Zeremonie abgehalten. Die Menschen kommen meilenweit, um an dieser Zeremonie teilzunehmen. Beschreibe die Feierlichkeiten, weshalb sie abgehalten werden, wie du von ihnen erfahren hast bzw. was geschah, als du an ihnen teilnahmst.
9. Etwas sehr ungewöhnliches wurde an diesem Ort erfunden. Erzähle, was es war, wer der Erfinder war und wie er zu dieser Erfindung kam.
10. Die Menschen, die diesen Ort bewohnen, sprechen eine sehr seltsame Sprache. Wie klingt diese Sprache, wie entwickelte sie sich? Erzähle uns die Geschichte dieser Sprache.

11. Eine bestimmte Delikatesse wird an diesem Ort zubereitet und gegessen. Nenne ihren Namen, beschreibe ihre Zubereitung, ihren Geschmack, ihr Aussehen etc. Die Zuhörer sollten die Delikatesse wirklich in ihrer Vorstellung schmecken können!
12. Ein Geist spukt an diesem Ort. Erzähle uns über ihn.
13. Ein Schatz ist irgendwo an diesem Ort versteckt – und die Ansichtskarte selbst enthält keinerlei Hinweise zum Fundort. Erzähle die Geschichte, weshalb der Schatz versteckt wurde, wer ihn versteckt hat und gib mögliche Hinweise zum Versteck. (Der Schatz wird bewacht von....?)
14. Für Moni und Susanna: Erfinde eine Legende / Sage zu diesem Ort. Diese Geschichte sollte auch ein Lied über diesen Ort bzw. die Sage enthalten. Singe dieses Lied (Melodie und Text).
15. Nimm zum Beispiel einen Breughel und lass nur einen kleinen Teil des Bildes genau beschreiben.
16. Gib eine detaillierte Beschreibung, was sich gerade außerhalb des Bildes befindet, so dass es sich die Zuhörer gut vorstellen können.
17. Ein mythisches Tier, von dem man annahm, dass es längst ausgestorben sei oder überhaupt nie existierte, bewohnt diesen Ort. Erzähle uns, was geschah, als du diesem Tier begegnetest und wie du entkamst.
18. Wenn du diese Bild lange ansiehst, werden dir seltsame Dinge passieren. Erzähle uns, was sich beim letzten Mal, als du das tatst, ereignete.
19. Seit 50 Jahren erhält jedes Regierungsmitglied beim Amtsantritt diese Ansichtskarte. Weshalb wurde diese Tradition eingeführt und weshalb wird sie beibehalten? Erzähle die Geschichte.
20. Tausende genau dieser Ansichtskarten werden an einem Ort, der viele 1000 Kilometer von diesem Ort entfernt liegt, verkauft. Weshalb? Erzähle die Geschichte.
21. Wer ist die gefürchtetste Person, die je an diesem Ort gelebt hat? Weshalb ist sie so gefürchtet, wie ist ihr Name, ihr Aussehen etc.
22. Wer ist die seltsamste Person, die hier je gelebt hat? Erzähle ihre Geschichte.
23. Wer ist die Person, die man an diesem Ort am meisten verehrt? Weshalb? Erzähle uns ihre Geschichte.
24. Die Verleger dieser Ansichtskarte wurden gewarnt, sie nicht zum Verkauf an die Öffentlichkeit gelangen zu lassen. Weshalb? Gab es rechtliche Schritte dagegen? Wie war das Resultat? Falls es ein Verbot gab, diese Ansichtskarten zu drucken, weshalb

besitzt du eine?

25. Die Zollbeamten dieses Landes wurden angewiesen, jede dieser Ansichtskarten, die ins Land gebracht werden könnten, sofort einzuziehen. Jeder, der so eine Ansichtskarte in seinem Besitz hat, kann sofort festgenommen und ohne Prozess festgehalten werden. Weshalb? Erzähle die Geschichte, wie du festgenommen wurdest. Wie bist du freigekommen und weshalb hast du noch immer so eine Ansichtskarte in deinem Besitz und kannst sie uns zeigen?
26. Diese Ansichtskarte macht sofort einen großen Eindruck, auf jeden, der sie zum ersten Mal sieht. Wähle deine Sätze sorgfältig, sodass der Zuhörer sofort einen ähnlichen akustischen Eindruck hat.

etc.

Kommentar: Den Einfällen sind – wie man sieht – keine Grenzen gesetzt! Macht Spaß, ist motivierend, mit 6. Klassen im Englischunterricht ausprobiert

Memory (Spiel / Warm-Up / Stimme / Grammar Game / Vocabulary Extension)

Dieses Spiel funktioniert wie Memory. Bei gerader Spielerzahl muss der Spielleiter mitspielen. 1 Person wird vor die Tür geschickt. Die anderen Spieler/innen bilden Paare, und diese Paare machen sich jeweils eine grammatikalische Struktur (z. B. irregular verbs / comparisons / plurals etc.) / Wortgegensatzpaare (z. B. wide – narrow etc.) oder auch (falls für nichtsprachliche Zwecke verwendet) einen gemeinsamen Ton / ein gemeinsames Geräusch / eine gemeinsame Bewegung etc. aus. Dann verteilt sich die Gruppe im Raum. Die Person vor der Tür wird hereingerufen und muss nun die jeweils zwei zusammengehörenden Verben etc. herausfinden, indem sie eine Person nach der anderen antippt, die nun jeweils kurz ihr irregular verb / ihr Geräusch produzieren muss. Wenn zwei gleiche herausgefunden werden, scheiden diese beiden Spieler/innen aus (stellen sich auf die Seite).

Stampfen – Klatschen – Ducken (imaginäre Ohrfeige) – Bop (Warm-Up / Gruppe / Konzentration)

Kreisaufstellung. SL macht eines der vier Dinge und die Gruppe muss versuchen, möglichst gleichzeitig mit ihm zu agieren.

Kommentar: gutes Reaktionsspiel, gut für Gruppenkoordination

Begriffe tauschen

Jedes GM sucht sich (still) einen Begriff zu einem gegebenen Thema aus. Im raschen Umhergehen im Raum tauscht man seinen eigenen

Begriff mit dem jenes GM, dem man begegnet. Diesen Begriff tauscht man dann wieder mit der nächsten Person, der man begegnet, aus usw.

Dann setzen sich alle wieder und der Lehrer befragt jedes GM, womit er / sie begonnen hat und mit welchem Begriff man aufgehört hat. Viele der Begriffe werden verschwunden sein.

Kommentar: Kann auch als Sprachspiel verwendet werden, z. B. Farben, Tiere, Party mit berühmten Personen etc.

Familienfoto (*Kreativität / Gestus / mimische Ausdruckskraft / Abschluss*)

Die Gruppe stellt sich nach Anweisung des SL zu einem Gruppenfoto auf (im Freeze) und verändert jeweils nach Anweisung des SL und kommt wieder ins Freeze.

z. B.

Die Gruppe hat ein Geheimnis.

Die Gruppe hat gestern etwas Schreckliches erlebt.

Der Gruppe ist schrecklich übel.

Die Gruppe hat eine Supergemeinschaft.

Die Gruppe hat einen Mord vor.

Die Gruppe ist verliebt in den Fotografen.

Die Gruppe weiß nicht, wie Fotografieren geht.

Die Gruppe hat super gespielt und erwartet den Schlussapplaus.

Poem in Gibberish getanzt (*Improvisation*)

4 – 6 Spielerinnen

1 Spieler trägt ein Gedicht in Gibberish (Fantasiesprache vor), der andere übersetzt es auf Deutsch. Gut aufeinander horchen!

2 – 4 Spielerinnen setzen den Vortrag in getanzte Bewegung um – auch sie sollen zusammen wirken und das Gehörte umsetzen.

Publikum gibt Titel vor, der vom Poeten und Übersetzer wiederholt wird.

Objektspiel (*Improvisation / Fantasie / Gruppe*)

Es werden zu verschiedenen Schauplätzen bzw. Themen (Vorgabe vom Publikum) Skulpturen gebaut, indem sich die TN nach und nach dazustellen und jeweils sagen, was sie sind (z. B. Thema „Küche“: „Ich bin der Mikrowellenherd.“ „Ich bin die vergessene Wurst im Kühlschrank.“ „Ich bin der Schimmel auf der Wurst.“ „Ich bin die Mineralwasserflasche.“ „Ich bin das Etikett auf der Mineralwasserflasche.“ „Ich bin die Perlen im Mineralwasser.“, etc. – oder abstraktere Themen, z. B. Akkusativ: „Ich bin der non Dr. Mock falsch verwendete Akkusativ.“, etc.). Den Themen sind keine Grenzen gesetzt (z. B. Mittelalter, Was uns an Hollabrunn gefallen hat, etc.).

Varianten: Aus den stehenden Bildern dann neue Bilder entwickeln

(als fließende Statuen), sich neu zu einem Thema zuordnen.
Kleine „Bildgeschichte“ zu einem Thema (z. B. Der Hosenkauf, Das Konzert), in mehreren Bildern, als fließende Statue.

Man kann diese Übung auch in einer Impro-Langform einsetzen.

Kommentar: auch als Wortfeld-Wiederholung für kleinere Kinder geeignet

Den Faden verlieren – paarweises Erzählen (Storytelling / Improvisation)

Paare. A beginnt zu erzählen und beginnt zu stocken, B hilft aus und vollendet Sätze, dann wieder A etc.

z. B. A: Gestern bin ich

B: In den Supermarkt gegangen...

A: Ja und dort wollte ich ...

B: ... dem Kassier meine Meinung sagen...

Rasche Wechsel – nicht endlos erzählen; fließende Übergänge.

Pantomimischer Chor und Kanon (Kooperation / Konzentration)

Pro Teilnehmer ein Sessel, in 2 Reihen gegenüber.

Ein alltäglicher Bewegungsablauf wird in 8 Bewegungen zerlegt.

Beispiel: Frau mit Handtasche

1. Aufstehen
2. Tasche öffnen
3. Spiegel herausnehmen
4. Sich im Spiegel betrachten
5. Enttäuschung über das Aussehen + Geräusch (Aaaah!)
6. Spiegel wieder in die Tasche zurücklegen
7. Tasche schließen
8. Niedersetzen

Ablauf: Bewegungen gemeinsam einüben und durchführen, dann nach-einander (im Kanon). Spielleiter gibt Takt oder Musik vor. Gruppe teilt sich und bereitet jeweils eine ähnliche Situation vor (auch im Kanon).

Aufstehen und Setzen in einer bestimmten Haltung (Warm-up / Gestus / Improvisation)

Sesselkreis, abwechselnd aufstehen und niedersetzen (nach Anweisung des SL)

Aufstehen

- als ob man im Lotto gewonnen hätte
- als ob der Pfarrer „erhebet euch“ gesagt hätte
- als ob der Stuhl eine Herdplatte wäre
- als jemand der alles (nichts) über das Leben weiß

Hinsetzen

- als wärt ihr 14 Stunden gestanden
 - als wärt ihr verliebt in den Stuhl
 - als würdet ihr ein Klavierkonzert (im Frack) beginnen
 - weil der Spielleiter gesagt hat „Setzen!“
 - sodass es niemand merken soll etc.
- etc.

Language-Input: Üben der "as-if-Struktur" durch Lehrer-Input; man könnte auch

Schüler die Befehle geben lassen.

Raumerfahrung / Koordination (Raum)

- Alle versuchen, sich in die **Mitte** des Raums zu **drängen**.
- Möglichst schnell alle **4 Ecken** des Raums **berühren**.
- Möglichst oft **durch** die **Mitte** des Raums **gehen**, in zügigem Tempo, ohne die anderen zu berühren, mit „weitem / peripherem“ Blick geradeaus, alle anderen im Auge behaltend, ohne mit ihnen zusammenzustoßen.
- **Raum zur Gänze ausfüllen**
Die Spielerinnen gehen zügig im Raum umher. Der Spielleiter ruft irgendwann „Stopp“ und zählt zügig von 13 herunter bis 0.
Bis dahin soll die Gruppe den Raum zur Gänze gleichmäßig ausfüllen (nach allen Richtungen, auch nach oben und in die Breite).
- **Platte / Gleichgewicht** (*nach Peter Brook, haben wir nicht gemacht*):
Die Spielfläche / Der Raum ist eine Plattform, die in der Mitte auf einer Spitze balanciert. Jede Person geht in zügigem Tempo ihren Weg, die Plattform muss aber ständig im Gleichgewicht bleiben. Freie Räume suchen. (wurde von uns nicht gemacht)
- **2 Zahlen – Koordination:**
Die Gruppe geht im Raum umher. Der Spielleiter nennt zwei Zahlen. Die erste bezeichnet, wie viele Leute sich möglichst rasch zusammenfinden sollen, die zweite Zahl mit wie vielen Punkten gemeinsam der Boden berührt werden soll (z. B. 6 - 36; 3 - 2).
- Die TeilnehmerInnen gehen wieder durch den Raum, sie sind **sehr neugierig** und betrachten den Raum mit größter Aufmerksamkeit. Hier und da **fokussieren** sie einen **Punkt**, einen **Gegenstand** im Raum, gehen auf ihn zu, **berühren ihn** und **erhalten** einen **elektrischen Schlag**.
- Dann ist der Punkt klebrig, wir kommen kaum mehr von ihm los, nur mit großer Kraftanstrengung, dann stinkt der Punkt, ist ein Wohlfühlpunkt, etc.
Wichtig: Überrasche dich selbst!
- Alle versuchen, sich möglichst unsichtbar im Raum zu bewegen.
- Alle versuchen, sich möglichst wichtig im Raum zu machen.
- Gemeinsam das Tempo steigern und verlangsamen, bis zum Stillstand, dann wieder von neuem beginnen.

Abschiedsrituale / Begrüßungsrituale

In Paaren 4 – 6 Abschiedsrituale (kann man natürlich auch mit Begrüßungsritualen machen) entwickeln und diese in einer Art Choreographie aneinanderreihen (ohne Worte) und immer wieder wiederholen.

Varianten:

- immer schneller werdend, die Rituale werden immer verschwommener
- in Zeitlupe, die Bewegungen vergrößernd
- immer weiter auseinander

Bedienungsanleitung / Kochrezept / Operationsmethode / Trainingsanleitung etc. (*Impro*)

2 Spieler lesen abwechselnd Wort für Wort aus einer imaginären Bedienungsanleitung vor und führen auch aus, was sie vorgelesen haben. (z. B. Drücken Sie den rechten Hebel nach unten. Rühren Sie einen grünen Mann). Das 1. Wort wird vom Publikum vorgegeben (es sollte ein Verb sein: Nehmen, etc.). Zum Schluss sollte das Gerät benannt werden. („Wir gratulieren zum Kauf einer...“). (Ruhig spielen, sich einig sein).

Schauspieltraining über Begrüßungen

2 Reihen stehen einander, etwas weiter entfernt, gegenüber, sodass jeder einen Partner hat.

Einzelpräsentation: nach der Reihe geht ein Paar aufeinander zu und sollte nach Anweisung des SL eine der folgenden Begrüßungen umsetzen (ohne viel Sprache). Natürlich sind die Begrüßungsformen (oder auch andere Aufgaben) variierbar.

Immer wieder die Frage an die Gruppe: „Glaubt ihr ihnen das?“ Ehrlich spielen! Auch öfter ausprobieren lassen!

- 2 Leute, die einander sehr mögen
- 2 Leute, die einander nicht mögen, einander aber trotzdem begrüßen müssen
- 2 Leute, die einander nicht mögen, aber so tun, als ob
- 2 Leute mögen einander, dürfen es aber nicht zeigen
- 2 Leute begrüßen einander, stellen fest, dass sie einander verwechselt haben
 - 2 Leute stellen fest, wenn sie an einander vorbei sind, dass sie einander kennen
 - 2 mögen einander, wollen lange plaudern, hätten sich viel zu erzählen, haben aber überhaupt keine Zeit
- 2 hätten Zeit, haben einander aber nichts zu sagen

- 2 Leute sind entsetzt, wie sich die jeweils andere Person verändert hat
 - 2 Leute, die einander nicht mögen, aber in der Öffentlichkeit so tun müssen, als ob sie einander sehr mögen
- 2 wissen voneinander ein Geheimnis
- 2 würden voneinander gerne ein Geheimnis wissen

Emotionale Achterbahn (*Impro*)

Beziehungen aus dem Publikum (Bergführer + Touristin), Liste mit Emotionen wird angelegt.

Zwei SpielerInnen (+ Support) spielen eine Szene -

Eigenschaft/Emotion von der Liste wird jeweils einem der beiden Spieler zugerufen. Sofortiger oder fließender Wechsel der Eigenschaft oder Emotion. Jeder bleibt so lange in der ihm zugerufenen Emotion, bis ihm eine neue Emotion zugerufen wird.

Die gespielte Geschichte erhält somit ständig neue, ungeplante Wendungen.

Synchro-Spiel (*Impro*)

3 Personen; vom Publikum Schauplatz etc. einholen; 2 Personen agieren, die 3. Person übernimmt die Stimmen der beiden Akteure. Wenn die 3. Person in verschiedenen Stimmlagen gut geübt ist, kann sie auch selbst als Akteur dazukommen und quasi mit 3 Stimmen sprechen.

Leichtere Variante: jeweils ein Sprecher wird einem Akteur zugeordnet

Leseprobe (*Impro*)

Eine Anzahl von SchauspielerInnen (4 – 6 Personen) findet sich zu einer Leseprobe eines Theaterstücks ein. (Die letzte Leseprobe vor der Bühnenprobe). Leider ist der Text wieder mal sehr schlecht kopiert – die ausgeteilten Blätter für die Spieler sind leer.

Bei Improvisationstheater kein Problem!

Durch den Coach wird vom Publikum ein Titel für das Theaterstück eingeholt. Anschließend wird von den SpielerInnen der Text vom leeren Blatt Papier „gelesen“, der Titel soll dabei natürlich eingelöst werden. Auch Regieanweisungen können / sollen mitgelesen werden. Falls zwei gleichzeitig lesen, könnte man sich mit „Ach ich wusste nicht, dass das gestrichen ist!“ oder „Bei mir ist das gestrichen!“ behelfen. Auch gleichzeitig umblättern!

Wichtig: Kein privates Gemurmel, keine Pausen. (Es besteht auch die Möglichkeit verschiedene Rollen anzunehmen – wir sind allerdings

jeweils bei einer Figur geblieben.)

Diashow als laufende Geschichte und Improvisation mit Schauplatzvorgabe (*Impro*)

Das Publikum schließt die Augen und macht sie (auf ein Signal des SL) alle 10 – 15 Sekunden für einige Sekunden wieder auf (Diatechnik). In der Zwischenzeit stellen die Spielerinnen (2-4) eine Szene, die sich jeweils ganz schnell verändert. Das Ganze passiert nonverbal, alle 10 – 15 Sekunden ergibt sich dabei ein neues Bild, ein neues Dia. Die Zuschauer öffnen die Augen dabei nur für ein paar Sekunden, ganz kurz, wie wenn man ein Dia betrachtet und schließen sie auf Anweisung des SL wieder. Aus der Aneinanderreihung der Dias ergibt sich fast immer eine Geschichte. Ein schönes Spiel, wenn's schnell geht. Wichtig ist, dass die Spielerinnen auf das Signal des SL, d. h. wenn das Publikum die Augen öffnet, bereits im Freeze sind.

(Man kann das Spiel auch ohne vorgegebenen Schauplatz als Improvisationstraining spielen lassen, allerdings ist es mit Schauplatz fast leichter für die Akteure.)

Zum Abschluss wurde Charlie mit einem neuen Kursleiterl überrascht.

Literaturliste:

- Radim Vlcek: Workshop Improvisationstheater, Pfeiffer- Verlag, 1997, Übungs- und Spielesammlung für Theaterarbeit
- Wolfgang Mettenberger: Tatort Theater- Kleiner Leitfaden für „Schauspieler“, Burckhardthaus- Laetare- Verlag, 1993
- Felix Rellstab: Handbuch Theaterspielen- Band 4 Theaterpädagogik, Reihe Schauspiel, Verlag Stutz Druck, 1. Auflage 2000
- Doug Nunn: Show ab!, Busch Funk Verlag, 1999
- Grau/ Klingauf: Theater Werkstatt- Grundlagen, Übungen und Spiele, Don Bosco- Verlag, 2. Auflage 1998
- Wolfgang Deichsel: Frankenstein
Aus dem Leben der Angestellten, Verlag Kleus Wagenbach, 1979
- Ronald D. Laing: Liebst du mich?, KiWi Verlag, 1994
- Verlag der Autoren: Mini Dramen, 1. Auflage 1987
- Zeitschrift: Spiellemacher, Vorschläge für Theater, Dramapädagogik
- Spielekartei
- Peter Thiesen: Drauflosspieltheater, Beltz Praxis, 1990