

Dokumentation

KuEr – Modul 2

Zusatzqualifikation ProgrammkoordinatorIn
Für Kinder- und Jugendreisen

**Akademie Remscheid für musische Bildung und
Medienerziehung (ARS)
28.10.-01.11.02**

Lernziele:

Inszenierung und Veranstaltungstechnik

Medien:

Kreatives Gestalten und Digitalfotografie

Die Schulung im Überblick

28. Oktober

Zeit	Top
bis 14.30	Anreise
15.00	- Begrüßung in der Akademie - Infotisch der Kooperationspartner und der Organisationen und Verbände in der ARS - Kaffeetrinken
16.00	Offizielle Begrüßung, Vorstellung des Teams
16.15	- Warmwerden in Verbindung mit Kennenlernen der Workshopthemen - Programm, Ziele und Ablauf Modul 2 - Vertiefendes Kennenlernen der Workshops - Einbettung des Moduls in die gesamten Ablauf der KuER-Fortbildung: Welche Themen sind von Modul 1 offen geblieben und jetzt weiterzuverfolgen Wie weit ist die Praktikumsplanung bei allen vorangeschritten? Ziele und Schritte für Modul 2 Gruppenaufteilung für den nächsten Tag
18.00	Abendessen
19.00	Expertentalk über die Netzwerke im Bereich Kulturarbeit mit: Ulrich Baer, Hermine Steinbach-Buchinger, Rolf Witte, Jan Schmolling und Ina Bielenberg
20.30	Sauna und Bar

29. Oktober

Zeit	Top
bis 8.45	Frühstück
9.00	Kick und Tagesansagen im Plenum
9:15	Workshop Durchlauf 1- lange Version zum vertieften Schnuppern - bei Hermine: Inszenierung mit Kostümen, kreativen Spiel, Licht und Ton - bei Ulrich: Digitalfotografie mit Technik, Material, Bildbearbeitung, Präsentation
12:30	Mittagesessen Fortsetzung Workshop Durchlauf 1
18:00	Abendessen Fortsetzung Workshop Durchlauf 1
Anschl.	Sauna und Bar

30. Oktober

Zeit	Top
bis 8.45	Frühstück
9.00	Gemeinsamer Kick Zwischenfeedback, Organisatorisches und Tagesablauf
9:30	Fortsetzung Workshop Durchlauf 1- lange Version
12.30	Mittagesessen Fortsetzung Durchlauf 1
17:00	Gemeinsame Zwischenauswertung
18:00	Abendessen Fortsetzung der Workshops
Anschl.	Individuelles Entspannen

31. Oktober

Zeit	Top
bis 8.45	Frühstück
9.00	Gemeinsamer Kick Organisatorisches und Tagesablauf
9:15	Workshop Durchlauf 2- kurze Version zum Schnuppern
12.30	Mittagessen
	Fortsetzung Workshop Durchlauf 2
16.00	Zwischenauswertung und Zusammenführung der Workshopergebnisse für die Abendinszenierung Abschließende Vorbereitungen und Proben für die Abendaufführung
18.00	Abendessen
20.30	Öffentliche Abendinszenierung mit den Ergebnissen der Workshops, eingebettet in die Hausveranstaltung: Theateraufführung, Multimediashow und inszenierte Fotoausstellung zu unserer Gruppe
anschl.	Halloweenparty

01. November

Zeit	Top
bis 8.45	Frühstück
9.00	Kick, Tagesablauf und Orientierung
9:15	Auswertung der Abendinszenierung und des Moduls
11.00	Praktikumsberatung und Festlegung nächster Schritte Abschluss: Ergebniszusammenführung mit Blick zum nächsten Modul
12.30	Mittagessen
	Abreise

Tipps aus dem Expertentalk:

Netzwerkadressen im Bereich Kulturarbeit

- www.webforum-jugend.de
- www.kulturrat.de/ccp
- [www.\(international.\)bkj.de](http://www.(international.)bkj.de)
- www.europa.eu.int
(Generaldirektion Bildung und Kultur)
- www.jugendserver.de
- www.DKHW.de

Workshop Digitalfotografie

In dem Workshop Digitalfotografie lernten die Teilnehmer diese Medium und seine Möglichkeiten für die Jugendarbeit schrittweise kennen.

Digitalfotos sind durch die schnellen Ergebnisse und kreativen Gestaltungsmöglichkeiten ein sehr geeignetes aktuelles Mittel für die thematische Projektarbeit: Reiseverläufe, Erfahrungen, Gruppenprozesse, Storys und andere visualisierte Themen können als Bildserien mit Vertonung, Text und Animation dokumentiert und präsentiert werden.

Verschiedene Kameras, Software und Präsentationsmedien standen den Teilnehmern für die exemplarische Erarbeitung eines kleinen Fotoprojektes mit anschließender Präsentation zur Verfügung.

Im Workshop erhielten die Teilnehmer einen Überblick über die methodischen Möglichkeiten für die Digitalfotografie bei Jugendreisen und Ferienmaßnahmen.

Kreative Fotoprojekte

Fun-Projekte:

Goo: Verzerrung von Gesichtern, daraus Animationen erstellen

Super-Goo: Portraits mit neuen Gesichtsteilen oder Zubehör kombinieren

Morphen: Videotübergänge zwischen verschiedenen Personen und /oder Tieren erzeugen

Animationen: Kleine Zeichentrickfilme für Webseiten mit Gif-Animator erstellen

Collagen: Personenfotos auf Titelbilder von bekannten Zeitschriften, mit Untertitelung

Köpfe bei Gruppenbildern vertauschen oder multiplizieren

Personenbilder vor andere Hintergründe montieren

Foto-Würfel: Bausteine mit Fotos bekleben, die Bausteine hängen puzzleartig zusammen

Foto-Ratespiele:

Dalli-Klick: Abgedecktes Foto wird schrittweise aufgedeckt, Inhalt muss erraten werden

Re-Zoom: Vergrößerter Bildausschnitt: wird schrittweise re-zoomed, Inhalt ist zu raten

Original und Fälschung: Ein Foto wird verändert, die Veränderungen sollen beim Vergleich mit dem Original entdeckt werden

Rätselbilder: Macro-Aufnahmen, Fotos mit Spiegelungen oder aus ungewöhnlichen Perspektiven sollen erraten werden

Rebus: Ein Satz wird gesucht. Je Wort ist ein Gegenstand abgebildet

Quiz: Zu Fotos Fragen mit Auswahlantworten stellen

Memory: Foto-Memory selber machen mit je zwei identischen oder sinngemäß zusammengehörenden Fotos

Selbstdarstellungen/ Öffentlichkeitsarbeit/ Werbematerial von Einzelpersonen, Gruppen, Institutionen

Transferfolie: Transfer von Portraitfotos, Logos, evtl. kombiniert mit Textzeilen auf T-Shirts, Trinkbecher, Mouspads u.a.

Postkarten

Kalender: Fotokalender selbermachen mit Software oder Blanko-Kalendern

Visitenkarten

Spielkarten: Memory, Quartett, Skatkarten...jeweils mit Personenbildern

Plakate: Ausdruck im A1 oder A2 Format oder als Transparent auf Stoff

Drucksachen: Briefköpfe, Bewerbungsunterlagen, Grußkarten, Prospekte, Dokumentationen von Veranstaltungen mit Fotos versehen

Webseiten: Fotos in Webseiten importieren, auch als Bildschirmschoner

Präsentationen und Ausstellungen

Ausstellung: Ausgedruckte Fotos, mit verschiedenen Displays oder Rahmen oder kombiniert mit Gegenständen oder Video zeigen

Präsentationsschau: Interaktive oder selbstablaufende Computerpräsentation (Diaschau)

Fotos für Grafiken: für Organi- und Ablaufdiagramme, Arbeitsanleitungen, Mindmaps u.ä.

Fotogeschichten: Ähnlich wie Fotostories in Jugendzeitschriften mit ausgedruckten Bildern oder im Computer als verzweigende oder lineare Präsentation mit Text versehen und evt. vertont.

Workshop Inszenierung

Im Workshop Inszenierung ging es neben dem Basiswissen und Eigenerfahrung mit Inszenierungen vor allem um praktisches Erleben in den Bereichen Moderatortraining („Sich selbst inszenieren“), Methodentraining (eine in der Gruppe getroffene Auswahl aus den Bereichen Spiel mit Licht und Schatten, Dialog mit Photographien und graphischen Materialien, „Bilderwerfen“, Schwarzes Theater, Spiel mit Kontrasten, Zeitungstheater) und Rollenreflexion.

Es ist überhaupt das Wesen der Theaterillusion, dass sie aus dem armseligsten Material gewonnen werden kann.

Berthold Viertel

Wer ins Spiel will muss durch die Tür der Imagination - Schauspieler wie Zuschauer gleichermaßen: Stell Dir vor, Du bist...

Die Schwierigkeit diese Imagination in konkrete Handlungen umzusetzen ist das Hauptproblem der Schauspielerei

Theater grenzenlos, rororo 1985

Nur das, was Ihr wieder zurückgebt, ist wirklich Euer Eigentum

Theater machen, rororo 1985

HEINER MÜLLER
Herzstück

EINS Darf ich Ihnen mein Herz zu Füßen legen.

ZWEI Wenn Sie mir meinen Fußboden nicht schmutzig machen.

EINS Mein Herz ist rein.

ZWEI Das werden wir ja sehen.

EINS Ich kriege es nicht heraus.

ZWEI Wollen Sie, dass ich Ihnen helfe?

EINS Wenn es Ihnen nichts ausmacht.

ZWEI Es ist mir ein Vergnügen. Ich kriege es auch nicht heraus.

EINS heult.

ZWEI Ich werde es Ihnen herausoperieren. Wozu habe ich ein Taschenmesser. Das werden wir gleich haben. Arbeiten und nicht verzweifeln. So, das hätten wir. Aber das ist ja ein Ziegelstein. Ihr


Herz ist ein Ziegelstein.

EINS Aber es schlägt nur für Sie.

Inhalt

1. Einleitung
2. Methoden
 - 2a. Übersicht
 - 2b. Einführende Übungen / Montag Nachmittag
 - 2c. Workshop „Inszenierung“
3. Spannungsfeld „Spielleiterin – Gruppenleiterin“
4. Darstellendes Spiel
5. Reflexionsfragebogen für Erwachsene

1. Einleitung

	<p>Theaterpädagogik aus dem spielpädagogischen Blickwinkel Versuch einer Standortbestimmung von Hermi Steinbach-Buchinger und Rosalia Eichinger, Wien 1998</p>	
	<p>Theater und Pädagogik</p> <p>Die Gruppe der TeilnehmerInnen (meist sind es Kinder und Jugendliche) hat eine ganz zentrale Bedeutung. Die Bedürfnisse, die Entwicklungsmöglichkeiten des Einzelnen und die gruppendynamischen Ereignisse und Erlebnisse der ganzen Gruppe sind den SpielleiterInnen während des gesamten Prozesses ein wichtiges Thema.</p> <p>Theaterpädagogik ist mehr als Theaterspielen. Theaterpädagogik erprobt ein Modell einer selbstbestimmten, engagierten Wirklichkeit.</p>	
	<p>Pädagogische Relevanz</p> <p>Eine Gruppe von Menschen arbeitet <u>freiwillig</u> (Freizeit) mit einem klaren <u>Ziel</u> (öffentliche Aufführung) an einer gemeinsamen <u>Aufgabe</u> (Theaterstück). Drei Werte, die gerade in der Arbeit mit Jugendlichen pädagogisch äußerst relevant sind. Die gemeinsame Bewältigung der Aufgabe, die öffentlichen Auftritte vor „richtigem“ Publikum setzen das eigene Handeln für die Jugendlichen in eine Relation, eine Beziehung zu ihrer Umwelt. <u>Das eigene Handeln wird relevant.</u></p>	
	<p>Politische Relevanz</p> <p><u>Theaterpädagogik bietet</u> den teilnehmenden Menschen, Jugendlichen zum Beispiel,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anlass um Stellung zu nehmen • und die Chance gehört zu werden. <p>Theaterpädagogik schafft</p> <ul style="list-style-type: none"> • den Rahmen um produktiv tätig zu werden • und das Feld um die eigene Kraft einzusetzen. 	
	<p>Theater als Sprache</p> <p>Theater ist vielseitig und sinnlich. Theater wird den TeilnehmerInnen zur Sprache mit vielfältigen Ausdrucksmöglichkeiten. Die SpielerInnen suchen den Dialog miteinander und mit dem Publikum. Sie arbeiten intensiv daran, sich mitzuteilen, weil sie nicht nur gehört, sondern verstanden werden wollen!</p>	






2. Methoden





2a. Übersicht





	Einführende Übungen / Montag Nachmittag	
	<ul style="list-style-type: none"> • Namen auf Post-It's • Namen klatschen • Name und Bewegung • Namen vertauschen • Spots in Movement (mit Gesprächsimpulsen) • Seelenbilder 	
	Workshop „Inszenierung“ / Dienstag	
	<ul style="list-style-type: none"> • Schatten gehen • Von Wand zu Wand • Synchrone Bewegung im Kreis • Synchrone Bewegung in einer Reihe (einer – viele – alle) und vor dem Spiegel • Namen inszenieren • Lichtprobe: Einsatz unterschiedlicher Lichtquellen (Fluter, Verfolger, UV-Licht) mit Einzelauftritten (& Applaus), Verbeugen, Wiederholen der Namensinszenierungen mit drei Lichtarten • Szenen (Namen inszenieren) durch Requisiten, Geräusche, Bewegung verfremden • Das Theater als Symbol: „Wo ist Dein Platz?“ (Reflexionsrunde) • Geräuschkulisse • Pantomime: „Was tue ich?“ „Wo bin ich?“ „Wer bin ich?“ • Standbilder ablösen • Gangster-Training: 100Euro in der Fußgängerzone von Remscheid • Bewegungsabläufe mit Rhythmusinstrumenten • Schwarzes Theater (Übungen mit Handschuhen) • Choreographie • Schattenspiel (einzeln, paarweise, OH-Szenen) • Spiel mit Dias 	

	Workshop „Inszenierung“ / Mittwoch	
	<ul style="list-style-type: none"> • Atemübung „Den Himmel stützen“ • Massageübung „Rücken abklopfen“ • Gruppenübung „Fliegen“ • Geschmeidigkeit und Koordination: auf „10“ hinlegen und aufstehen • Kopf wenden • Briefe schreiben „Was willst Du erleben?“ • Was sollen die Gäste erleben? (Diskussion) • Inszenierung (Diskussion, Brain Storming) • Konkrete Umsetzung / Proben 	







2b. Einführende Übungen – Montag Nachmittag




	POST IT (Namen / Kennenlernen)	
	<p>Post It's gehören zu den Highlights menschlicher Erfinderkunst (so wie Küchenrolle und Kaugummi aus der Tube). Außerdem ist der Name so schön: „post it“!</p> <p>Einmal schnell in PONS Wörterbuch für Schule und Studium nachgeschlagen, ergibt sich eine erquickliche Vielzahl an Deutungen: to post – postieren; to be posted away – versetzt werden; to post it – etwas verschicken; to keep somebody posted – jemanden auf dem laufenden halten; usw, usw,....</p> <p style="text-align: center;"><i>Grund genug für mich, den legendären gelben Zettelchen eine kurze Spielsequenz zu widmen (die wir beim Seminar nicht komplett durchgenommen haben):</i></p>	
	So geht's los:	
	<p>Alle TN schreiben ihren Namen auf ein Post-It und befestigen es an ihrer Kleidung.</p>	Musik, Post It's, Stifte
	Name exchange	
	<p>Zu Musik gehen die TN durch den Raum und vertauschen ihre Namenskärtchen. Bei Musikstopp versuchen Ulrich und ich die Gesichter wieder den Namen zuzuordnen.</p>	
	What colour is your personality?	
	TIPP: <i>Nettes Buch zum Thema:</i> <i>„What color is your personality? Red, Orange, Yellow, Green,....“</i> <i>Carol Ritberger; Hay House, Inc.; Carlsbad, California; 2000</i>	Buchtipp
	<p>Musik. TN erhalten je einen kleinen Stapel Post-It plus Schreibgerät und überlegen nun, welche Farbe zu den anderen TN passt. Nachdenken – aufschreiben – der betreffenden Person an die Kleidung heften.</p> <p>Nach einiger Zeit werden die Farbvorschläge „gepflückt“ und gesichtet: eher ähnliche Farben? Ganz neue Aspekte? Zufrieden?</p> <p>Jeder TN wählt einen der Farbvorschläge für seine Person aus und erhält jetzt diese Farbe als Nachnamen: z.B.: „Paul Blau“ „Christa Rot“</p>	Super-Einstiegs-Methode auch für museumspädagogische Aktivitäten (aber das wäre ein anderes Seminar!)
	Farbgruppen	

	<p>TN finden sich in Farbgruppen zusammen und überlegen kurze Inszenierung ihrer Farbe (mit oder ohne Material – ohne Material: 10 Minuten VOBE-Zeit; mit Material: 20 Minuten VOBE-Zeit)</p> <p>Danach kurze Vorführung der Inszenierung (Einschränkung möglich: einzig erlaubtes Wort ist der Name der Farbe & Geräusch): Welches Tempo hat diese Farbe? Welches Alter? Welche Gemütslage?</p>	<p>Musik, Post It´s, Stifte</p> <p>Bunte Materialien (Seidenpapier, Stoffe, Luftballons,...)</p>
	Time check	
	<p>Variante: TN verteilen Post-It an andere TN mit einer Tageszeit, die sie den betreffenden Personen zuordnen würden: sanfte Morgenröte, 11.00 Uhr vormittags, high noon, Fünf-Uhr-Tee,....</p> <p>Danach wählt jeder TN diejenige der ihm zugeordneten Tageszeiten, die ihm/ihr am meisten zusagt. Schließlich stellen sich alle Tn in einer Reihe auf (geordnet von „früh bis spät“) und jeder sagt seinen Namen mit einer passenden Miniszene (gähnen und strecken, schlafend, joggend,.....)</p>	<p>Musik, Post It´s, Stifte</p>
	NAMEN KLATSCHEN	
	<p>TN stehen im Kreis und haben Post It Namensschilder an ihrem Gewand. Nun werden die Namen laut genannt (rhythmisch – nach Silben) und dazu geklatscht. Zwischen den Namen gibt es einen Schlag Pause (kann mit dem Fuss geklopft werden). Alle beginnen beim Namen des SL und enden auch dort wieder. (Her-Mi & Thi –Lo & Su – San – Ne & ...)</p> <p>Variation 1: Klatschen ohne Namen laut auszusprechen</p> <p>Variation 2: In die Gegenrichtung klatschen</p> <p>Variation 3: Gruppe in zwei Teile teilen. Gruppe 1 klatscht in ursprüngliche Richtung, Gruppe 2 klatscht gleichzeitig in Gegenrichtung. Alle beginnen und enden bei der selben Person (SL). Somit beginnen sie gleichzeitig und enden auch gleichzeitig, auch wenn Rhythmus dazwischen variiert.</p>	
	NAME UND BEWEGUNG	
	<p>Alle TN stehen im Kreis. Ein TN – in neuen Gruppen besser der SL – tritt einen Schritt vor, sagt seinen Namen und macht eine für sie/ihn typische Bewegung dazu. Alle gehen einen Schritt in den Kreis und wiederholen Namen und Bewegung wie ein Echo. Alle treten wieder zurück und nun kommt der nächste TN dran – reihum.</p>	
	Variante für „danach“:	
	<p>SL nennt seinen Namen und seine Bewegung und im Anschluss daran Namen und Bewegung einer anderen Person. Diese Person beginnt wieder mit ihrem eigenen Namen & Bewegung und danach nennt sie</p>	

	N & B einer weiteren Person usw.	
	SPOTS IN MOVEMENT	
	<p>S.I.M. ist eine Basisübung für Gruppen aller Größen und vor allem für Anfangssituationen. Das Prinzip ist immer gleich: Musik (zu der sich die TN durch den Raum bewegen) und Musikstop (mit jeweils neuem Impuls). Dieser Impuls kann entweder in den Zwischenphasen ohne Musik passieren (z.B. Gesprächsimpulse) oder während der neuen Musikphase erfolgen (z.B. Bewegungsimpulse).</p> <p>In unserem Fall:</p>	Musik
	Spots zum Ankommen	
	<p>Während der Musikstops werden die folgenden Gesprächsimpulse genannt, die mit jeweils wechselnden PartnerInnen ausgetauscht werden:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Was war DAS BESTE, das Dir seit Modul 1 passiert ist? 2. Was willst Du bis zum Ende des Jahres 2002 unbedingt erledigen? 3. Worauf hast Du Dich bei Modul2 ganz besonders gefreut? 	
	SEELENBILDER	
	<p><i>TIPP:</i> „Portraits“, Steve Mc Curry; 1999: Phaidon Press Limited (Kartensammlung, die wir beim Seminar verwendet haben)</p>	Oder div. Postkarten, Musik
	<p>Karten werden am Boden verteilt. Jeder TN wählt eine Karte, die jetzt und hier seiner / ihrer Seele entspricht. „Der Seele ein Gesicht geben“. Karte in die Hand nehmen und mit einzelnen anderen TN austauschen.</p>	

2c. Workshop „Inszenierung“





	<p>WARM UP (Musik und synchrone Bewegungen)</p>	<p>Musik</p>
	<p>Schattengehen</p>	
	<p>PartnerIn suchen, zu zweit hintereinander aufstellen. Paare verteilen sich im Raum. Zur Musik beginnt der vordere TN in einer bestimmten Gangart loszugehen, -tanzen, -hüpfen und der dahinterstehende Partner folgt ihm wie ein Schatten. Wenn der hintere Partner dem vorderen auf die Schulter tippt, drehen sich beide um. Nun geht der andere TN voraus in neuer Gangart, usw. Auch der vordere Partner kann die Richtung ändern, dazu dreht er sich einfach um und los geht's in die andere Richtung.</p>	
	<p>Variante: Schattengehen mit Impulsen</p>	
	<p>Bei Musikstopp erfolgen konkrete Impulse (auch durch TN möglich) für's Schattengehen: Beim Agentenball, im Dschungel, beim kalten Buffet, Vernissage,.....</p>	
	<p>Von Wand zu Wand</p>	
	<p>Alle TeilnehmerInnen stehen an einer Seite des Raumes. Zur Musik beginnt ein TN, zu anderen Seite zu laufen, schleichen, hüpfen,... Alle TN folgen ihm mit der gleichen Bewegung. Zurück geht's dann mit einer neuen Bewegung eines anderen TN. Variante: Der TN, der vorausgeht, tut dies in einer bestimmten Rolle (alt gebückt, als hopsendes Baby, als Buschauffeur usw.,...) Variante: jeweils 2 TN bewegen sich zur anderen Seite, indem sie etwas Gemeinsames vorzeigen. Die übrigen TN schnappen sich spontan eine Partnerin und machen die Gangart nach.</p>	
	<p>Variante: Synchrone Bewegung im Kreis</p>	
	<p>TN stehen im Kreis und bewegen sich in eine Kreisrichtung weiter. Ein TN erhält eine Kopfbedeckung und gibt Bewegung vor, wenn er nicht weiterwill, gibt er Kopfbedeckung an anderen TN weiter.</p>	<p>Musik, 1 Kopfbedeckung</p>
	<p>Variante: Synchrone Bewegung in einer Linie</p>	





	<p>(einer – viele – alle) Ein TN steht an einer Raumseite, die anderen gegenüber. Zur Musik beginnt der TN eine möglichst simple Bewegungsabfolge. Wer die Abfolge völlig synchron mitmachen kann, stellt sich neben den ersten TN und macht die Bewegung mit. Die anderen TN können so lange zusehen, bis auch sie die Abfolge beherrschen. Nach und nach stehen alle TN in einer Linie und bewegen sich völlig synchron.</p> <p>Variante: Selbe Übung vor einem großen Wandspiegel, um den Effekt der synchronen Bewegung selbst überprüfen zu können.</p>	
	NAMEN DRAMATISIEREN	
	<p>TN bilden Kleingruppen (mind. 3 Personen). Jede KG wählt einen der Vornamen ihrer Mitglieder aus. Dieser Name wird nun „inszeniert“. Vokal für Vokal wird ein synchroner Ablauf mit Geräuschen und Bewegung entworfen. So entsteht eine kurze Szene. Größtes Augenmerk wird auf Exaktheit und völlige Übereinstimmung gelegt. Tempo, Lautstärke, Spielausrichtung auf der Bühne lässt sich hier bereits gut trainieren.</p>	
	Variante: Lichtprobe	
	<p>Kurze Szenen - wie die oben erarbeiteten – eignen sich bestens um daran Lichteffekte zu zeigen. Z.B.: Fluter, Verfolger, UV-Licht.</p>	<p>Div. Beleuchtungskörper</p>
	Variante: Szenen verfremden	
	<p>Mittels einfacher Requisiten, Einsatz von Rhythmusinstrumenten, oder punktuellen Verstärken mancher Szeneneffekte (Komik, Spannung, Tempo,...) lassen sich diese kurze Szenen einfach und wirkungsvoll verfremden. Dadurch wird beispielhaft sichtbar, wie man mit unterschiedlichem „Szenenmaterial“ aus Gruppenarbeiten weiter vorgehen kann.</p>	<p>Requisiten (Hüte, Masken, Tücher,...), Instrumente,...</p>




★	DAS THEATER ALS SYMBOL: „Wo ist Dein Platz?“ (Reflexion)	
	<p>Nach: DAS STADTTHEATER-SPIEL (Autor: Ulrich Baer) Quelle: AGB (Hrsg.): Das Methoden-Set, Band 4 „Reflektieren“, Münster: Ökotoxia</p> <p>Auf einem großen Bogen Papier wird ein Stadttheater gezeichnet. Jeder TN überlegt, welche Rolle er/sie in einem Theater am liebsten einnehmen würde, wenn einmal die Chance dazu bestünde. Mit einem Textmarker bezeichnet jeder TN seine Lieblingsposition und schreibt seinen Namen dazu.</p> <p>In einer gemeinsam Diskussionsrunde werden die Positionen besprochen – die Selbsteinschätzung / Fremdeinschätzung – die Aussage des gewählten Platzes für die eigene Rolle als TeilnehmerIn in einem Workshop zum Thema „Inszenierung“, bzw. für die eigene Rolle als GruppenleiterIn zum Thema „Inszenierung“. Ressourcen und Stärken der unterschiedlichen Positionen werden ebenso reflektiert, wie mögliche zukünftige Veränderungen (Perspektivenwechsel)</p>	Packpapier, Textmarker
★	GERÄUSCHKULISSE	
	<p>Kleingruppen wählen einen Ort (Kaffeehaus, Badezimmer, Wald,...), den sie den anderen als pure Geräuschkulisse präsentieren. Das Publikum wird zum „Auditorium“ – es hat die Augen geschlossen und lauscht der Darbietung bis zu deren Ende bevor es zu raten beginnt, wohin es gerade entführt wurde.</p>	
★	PANTOMIME	
➡	Was tue ich?	
	Ein TN betritt die „Bühne“ und übt eine pantomimische Tätigkeit aus. Wer erkennt, WER sich hier WO befindet und WAS er hier tut, stellt sich dazu und macht die gleichen Bewegungen mit, usw. Nach einigen TN sagen die Zuseher, was sie erkannt zu haben glauben.	
➡	Wo bin ich ?	
	Ein TN beginnt in seiner Rolle eine pantomimische Szene. Wer erkennt, WER sich hier WO befindet und WAS er hier tut, steigt in die Szene ein und ergänzt sie. Z.B. Ein Chirurg beginnt zu operieren, der nächste TN steigt ein als OP-Schwester, die ihm die Instrumente reicht, der Nächste als Patient, der auf dem OP-Tisch liegt usw.	
➡	Wer bin ich?	



	<p>Ein TN beginnt mit einer pantomimischen Tätigkeit. Ein zweiter TN, der in die Szene einsteigt, gibt durch das, was er tut und sagt, dem Ersten erst eine Identität. Z.B. Der erste TN kocht, der zweite kommt dazu und sagt: „Mama, ich hab schon wieder einen Fünfer“, dann muss der erste TN in der Rolle, die ihm vom zweiten zugeteilt wurde, darauf reagieren.</p> <p>Die Szene wird wiederholt, ein anderer TN kommt dazu und sagt zB „Chef, ich hole jetzt die Kartoffeln vom Lager.“ usw.</p> <p>Durch die Wiederholungen einer Anfangsszene werden die Zuseher oft zu wirklich skurrilen und originellen Einstiegen animiert, die auch zu weiter ausgebauten Szenen führen können.</p>	
★	STANDBILDER ABLÖSEN	
	<p>Zwei TN bilden ein Standbild, in dem sie in Beziehung zueinander stehen (z.B. Kunde und Friseur), ein zweiter TN kommt dazu, tippt einem der beiden TN auf die Schulter, diese/r verlässt das Bild und der neue TN stellt, legt, setzt sich zum ersten dazu und bildet so eine neue Szenerie, ein neues Bild. Davor kann er eine kleine Änderung an der Haltung des verbliebenen TN vornehmen, aber z.B. nur die Handhaltung, Kopfneigung usw.</p>	
★	GANGSTER-TRAINING: DER 100ER	
	<p>„Du gehst auf der recht belebten Fußgängerzone im Zentrum der Stadt und plötzlich siehst du einen 100er auf dem Boden liegen. Du versuchst nun, dir das Geld möglichst so zu nehmen, dass es keiner der Umstehenden bemerkt.“</p> <p>TN, die eine Idee haben, wie sie auf clowneske Weise das Geld pantomimisch an sich bringen könnten, kommen auf die Bühne und zeigen ihre Version.</p>	Papierschein als Euro-Ersatz
★	ÜBUNGEN MIT RHYTHMUSINSTRUMENTEN	
	<p>Zu Beginn wählt jeder TN ein Instrument seiner Wahl und probiert, welche Klänge und Geräusche er dem Instrument entlocken kann.</p> <p>Anschließend finden einander zwei TN, deren Instrumente gut zusammen passen.</p>	Rhythmusinstrumente, Orffinstrumente, Fahrradklingeln, Trillerpfeifen, usw.
➡	Übungen und Variationen	
	Zwei TN stehen einander – an jeweils zwei Raumseiten - gegenüber.	

	<p>1. Die Bewegung gibt die Musik vor</p> <p>TN „A“ bewegt sich ohne Instrument – in einer bestimmten Gangart - auf TN „B“ zu. TN „B“ hat nun die Aufgabe, mit seinem Instrument, die Bewegungsform, Tempo, Rhythmus der Bewegung mit seinem Instrument zu erfassen und „A“ dadurch in seiner Bewegung zu unterstützen. (Wechsel)</p> <p>2. Die Musik gibt die Bewegung vor</p> <p>Dann umgekehrt: TN „A“ bewegt sich wieder auf „B“ zu, aber nun gibt dieser Tempo etc. mit seinem Instrument vor.</p> <p>3. Mit der Ähnlichkeit / Verschiedenheit der Instrument experimentieren</p> <p>Wenn die beiden TN ursprünglich Instrument gewählt hatten, die einen sehr ähnlichen Klang-Ausdruck haben, dann ist es lohnenswert, die Übung nochmals zu wiederholen mit TN, deren Instrumente sehr divergent sind. Dies ergibt spannende und komische Bewegungsabfolgen.</p> <p>4. Verkehrte Rollen</p> <p>Ein Tänzer tanzt auf der Bühne – das Orchester (mehrere TN mit unterschiedlichen Rhythmusinstrumenten) gibt die Musik nicht vor, sondern hat die Aufgabe mit seinen Instrumente den Bewegungen zu folgen (wie Übung 1)</p> <p>5. Verteilte Rollen</p> <p>Wie oben, aber nun gibt es bei der folgenden Improvisation jeweils einen Tänzer und ein Instrument die zusammengehören. (z.B.: ein Tänzer für die kleinen schrillen Töne der Piccolo-Flöte, ein Tänzer für die große Pauke, ...) Die Tänzer haben durch die Art ihres Instrumentes jeweils nur eine ganz bestimmte Fortbewegungsart (stampfen, schleichen, stolpern,...)</p>	
★	SCHWARZES THEATER	
	<p>Nach dem Aufbau der „Black-Box“ (Bühne aus schwarzen Stoffen) und dem UV-Licht erfolgen erste Übungen mit Handschuhen.</p>	<p>UV-Röhren, Schwarze Stoffe, weisse Materialien, weisse Handschuhe, Papier, Neon-Marker, div. Gegenstände in Neonfarben,...</p>
➡	„Handsome“	

	<p>Jeder TN erhält einen weißen Handschuh. Mit Karton in Neonfarbe (oder weißem Karton und Neonmarkern), Schere und Klebeband entstehen „Augen“ für die behandschuhten Hände.</p> <p>Jede Hand erhält so einen unverwechselbaren Charakter. Die TN arbeiten an diesen Charakteren – Tonfall (laut, leise, hoch, tief, ...), Bewegungsart (hektisch, schleimig,...) - jedoch ohne Einsatz von Sprache.</p> <p>Jeder „Handschuh“ bekommt zunächst seinen ganz persönlichen Auftritt und zeigt dem Publikum seinen Charakter.</p>	
	Szenen zu zweit – „Begegnungen“	
	Zwei TN bilden mit ihren neu entwickelten Hand-Charakter-Wesen (Handschuh + Augen + Bewegung + Tonfall) eine kurze Szene, in der sichtbar wird, was passiert, wenn diese beiden Wesen aufeinander treffen.	
	CHOREOGRAPHIE	
	<p>Musik: Gotan Project</p> <p>Zum Musikstück, das aus klar unterscheidbaren Einzeleinsätzen besteht, werden unterschiedliche Bewegungsabfolgen, Bewegungscharaktere von TänzerInnengruppen erarbeitet. Abschließend, wenn jede Gruppe in ihrem Ablauf ganz sicher und flüssig ist, erarbeitet die Gruppe gemeinsam die Choreographie.</p>	Musikstück das aus klar unterscheidbaren Einzeleinsätzen verfügt
	SCHATTENSPIEL	
	<p>Ein Schattentuch kann von unterschiedlichen Lichtquellen bestrahlt werden: Spots, Taschenlampen, OH-Projektor, Diaprojektor, etc. – je nach Möglichkeiten und gewünschter Lichtstärke.</p> <p>Der Vorteil von OH ist: große Lichtstärke, jederzeit Änderung der Farben möglich (Folien) , große Spielmöglichkeiten durch die OH-Fläche, die als Kulissenauflage, etc. verwendet werden kann.</p>	<p>Schattentuch, Lichtquellen Falls OH-Projektor: Folien, Scheren, Stifte, Kopiermöglichkeit, Papiere, div. Gegenstände,...</p> <p>Musik</p>
	Vorübung: Hinterm Schattentuch vorbeitanzen	
	Das Schattentuch wird mit bunten Lichtquellen beleuchtet. Zur Musik bewegt sich die ganze Gruppe hinter dem Schattentuch	Musik, Schattentuch,

	<p>vorbei. Diejenigen TN, die gerade vor dem Tuch vorbeigehen, können ihre KollegInnen hinter dem Tuch tanzen vorbeitanzen sehen und erleben die Effekte.</p> <p>(Tipp: Netter Discoimpuls für Kinder/Jugendliche)</p>	Beleuchtungskörper
	„Peter Pan“ - Übung	
	<p>Die TN gehen zu zweit zusammen. Jeweils ein TN bewegt sich zur Musik hinter dem Tuch (einfache, rhythmische Bewegungen) vorbei, sein Partner versucht vor dem Tuch, den Bewegungen des Schattens seines Partners zu folgen. Für Zuseher ist das so, als ob die (sichtbare) Person vor dem Schattentuch versuchen würde ihren eigenen Schatten wieder an sich zu bringen.</p>	Musik, Schattentuch, Beleuchtungskörper
	Overhead-Schattenspiel	
	<p>Der SL erklärt und zeigt der Gruppe Möglichkeiten und Prinzipien des OH-Schattenspiels.</p> <p>In KG erarbeiten die TN kurze, einfache Szenen zu bekannten Kinderliedern oder –reimen. Danach gegenseitige Vorführung.</p>	<p>Schattentuch, Lichtquellen Falls OH-Projektor: Folien, Scheren, Stifte, Kopiermöglichkeit, Papiere, div. Gegenstände,...</p> <p>Musik</p>
	BEWEGTE BILDER: SPIEL MIT DIAPROJEKTIONEN	
	<p>Dias eignen sich in Kombination mit Musik für sehr eindrucksvolle Performances.</p> <p>Das Bildmaterial dazu kann</p> <ul style="list-style-type: none"> • einen thematischen Bezug haben (z.B. Museumsbilder, Stadtansichten, Architektur,...) • besondere Dias aus der Sammlung der TN sein (Urlaub, Reisen, Projekte,...) • mit Glasrahmen-Dias (Fotohandel) und einfachen Materialien selbst produziert werden (dazu werden flache Gegenstände wie Blütenblätter, Gräser, etc zwischen die beiden Glasscheiben gelegt oder die Glasflächen beschriftet, bemalt, usw....) <p>Die Dias werden auf bewegten (weißen) Untergrund projiziert. Dazu bewegen TN Stoffe unterschiedlicher Beschaffenheit durch den Raum (gesamten Raum bespielen!) und erproben im Spiel die vielfältigen Effekte, die sich dadurch ergeben.</p>	<p>Diaprojektor, Dias, Musik, weiße Stoffe (Leintücher, Vorhangstoffe, Tüll, Futterseide, ...)</p> <p>Vorzugsweise schwarzer Raumhintergrund</p>
	KÖRPERÜBUNGEN	

	Den Himmel Stützen - Atemübung	
	<p>Jeder TN sucht sich einen Platz im Raum, der ausreichend Bewegungsfreiheit verspricht. Die Füße stehen hüftbreit (Knie locker) und Oberkörper, Kopf und Arme hängen nach vorne (Hände berühren fast den Boden).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einatmen: langsam aufrichten • Luft anhalten: Arme über den Kopf strecken, Hände ineinander verschränken, auf Zehenspitzen erheben, ganzen Körper nach oben strecken • Ausatmen: Oberkörper wieder vorne nach unten hängen lassen <p>3x wiederholen – die Bewegung sollen fließend sein und der Atemrhythmus langsam und gleichmäßig. Jeder TN arbeitet nach seinem Tempo</p>	
	Abklopfen – Massageübung für 2	
	<p>Paarweise zusammen gehen – Partner sind etwa gleich groß.</p> <p>Partner 1 steht wie zu Beginn der Atemübung: Füße hüftbreit, Oberkörper hängt zu Boden, Arme, Nacken, Kopf baumeln locker, Knie nicht verspannen!</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partner 2 steht hinter Partner 1 und massiert: • Hände auf Rücken auflegen • Rücken, Arme, Beine abstreifen • Abklopfen: Hände klopfen gleichzeitig und gleichmäßig über Rücken, Arme, Oberschenkel (Nicht direkt auf Nieren und Wirbelsäule klopfen!) Partner bleiben in Kontakt, damit Partner 1 stärkeres oder schwächeres Klopfen bestellen kann • Hände kommen wieder zur Ruhe – auf Rücken legen • Abstreifen • Partner beim Aufrichten helfen: evtl. eine Hand unter den Bauch des Partners legen; Finger der anderen Hand gehen links und rechts neben ! den Wirbeln langsam nach oben (beim Becken beginnend) • Partner 1 richtet sich langsam auf und versucht diejenigen Wirbel „aufzurollen“, die von Partner 2 gerade „begangen“ werden (schöner runder Katzenbuckel). • Partner 1 rollt sich ganz langsam auf – Kopf hängt bis zum Schluss locker nach unten. Halswirbel richten sich ganz zuletzt auf • Partner 2 massiert Partner 1 noch liebevoll die Schultern <p>Dann – endlich – WECHSEL!</p>	
	Fliegen	

	<p>Etwa 8 Personen stehen um eine am Boden liegende Person. Der TN am Boden liegt auf dem Rücken und macht sich ganz steif. Seine KollegInnen legen ihre Hände auf seinen Körper und drücken ihn ganz fest in den Boden.</p> <p>Nach gemeinsamen Blickwechsel (ohne Worte) greifen sie unter den Körper der Person und heben die Person gleichzeitig nach oben (etwa Hüfthöhe – in geübteren Gruppen auch höher). Die Hebebewegung ist meist mit nur zwei Fingern pro Hand (Zeigefinger, Mittelfinger) möglich.</p> <p>Die Gruppe lässt nun die Person zum anderen Ende des Raumes schweben und legt sie dort wieder behutsam auf den Boden.</p>	2 Decken
	<p>Geschmeidigkeit und Koordination: auf „10“ hinlegen und aufstehen</p>	
	<p>Jeder TN hat eine Decke und sucht sich einen Platz im Raum. Alle stehen in der Mitte ihrer Decken. Zu einem gemeinsamen Rhythmus (von 1 bis 10 zählen – langsam!) kringelt sich jeder TN so klein wie möglich auf seiner Decke zusammen.</p> <p>Ziel ist es, in einer möglichst runden und geschmeidigen Bewegungsabfolge von der größtmöglichen zur kleinstmöglichen körperlichen Ausdehnung zu gelangen – und wieder zurück (wieder auf „10“). Dazu ist es notwendig, auch mit den Gelenken zu gehen, zu drehen, beugen, wenden – für eine möglichst runde Bewegung ohne übertriebenen Kraftaufwand.</p>	Decken
	<p>Kopf wenden</p>	
	<p>TN stehen wieder hüftbreit im Raum. Nun wird (nur!) der Kopf zu einer Seite gedreht und versucht, mit den Augen den äußersten Punkt wahrzunehmen, den man jeweils rechts und links durch die Kopfdrehung sehen kann.</p> <p>Dann werden außer dem Kopf auch die Schultern gedreht. Wo ist nun der äußerste Punkt?</p> <p>Nun auch der ganz Oberkörper – wieder äußersten Punkt kontrollieren</p> <p>Nun geht auch das Becken mit dem Schwung nach rechts und links mit</p> <p>Und schließlich mit den Knien – dreht der ganze Körper jeweils nach eine Seite (wobei die Füße wie zu Beginn noch immer am selben Platz stehen)</p> <p>Der äußerste Punkt ist sehr viel weiter außen wahrzunehmen, das Gesichtsfeld hat sich durch das Mit-Einbeziehen aller Gelenksebenen wesentlich erweitert.</p>	

★	BRIEFE SCHREIBEN (Gruppenfeedback)	
	<p>Die Übung „Briefe schreiben“ ist eine Vertrauensübung, die in Gruppen zur Vertiefung der Beziehungen und der Auseinandersetzung mit sich selbst und den anderen führt.</p> <p>In unserem Fall behandelten wir mit Hilfe dieser Übung das Thema „Was will ich bei unserer Inszenierung erleben“.</p> <p>Das „Ich“ besitzt in diesem Fall zwei Aspekte gleichzeitig:</p> <ul style="list-style-type: none"> • einerseits meine Rolle als GruppenteilnehmerIn und DarstellerIn bei einer öffentlichen Inszenierung (etwas vor anderen tun) • andererseits Ich als GruppenleiterIn (etwas für andere oder mit anderen tun) <p>Die TN sitzen im Kreis. TN erzählen reihum, was sie bei der Inszenierung selbst erleben wollen. Dazu haben sie Gegenstände mitgebracht, die sie an eine Situation erinnern, die für sie selbst äußerst animierend, anregend, etc. war.</p> <p>Die anderen TN lauschen der Geschichte des Gegenstandes und dem Wunsch des TN nach einer Erlebnisqualität für sich selbst bei der gemeinsamen Inszenierung.</p> <p>Danach schreiben jeder der Person, die gerade erzählte auf einem Kärtchen ein persönliches Feedback. Somit erhält jeder TN von allen KollegInnen ein Briefchen.</p>	
★	WAS SOLLEN DIE GÄSTE ERLEBEN?	
	<p>In einem gemeinsamen Brainstorming wird erarbeitet, was die Gäste – unser Publikum – bei der Inszenierung erleben sollen.</p>	
★	INSZENIERUNGSIDEEN SAMMELN	
	<p>Nun sammeln wir erste Ideen für unsere Inszenierung. Aus dem Fundus der bereits in den vorhergehenden Übungen entstandenen Szenen und Impulsen schöpfen wir das Kerngerüst unserer Aufführung.</p> <p>Später teilen wir uns in KG und feilen an den einzelnen Teilen.</p>	



SPANNUNGSFELD

SPIELLEITERIN-GRUPPENLEITERIN

Hermine Steinbach-Buchinger, Rosalia Eichinger

Viele SeminarteilnehmerInnen befinden sich, wenn sie mit ihren Gruppen oder Klassen Theaterspielen, im Spannungsfeld zwischen ihrer Funktion als SpielleiterIn einer Theatergruppe und ihrer Position als LehrerIn oder GruppenleiterIn.

Dazu einige Punkte zum Nachdenken, Überprüfen, Diskutieren,..

und *auszugsweise Texte (kursiv) aus:*

IMPROVISATIONSTECHNIKEN von Viola Spolin, Verlag Junfermann

Ein Spannungsfeld besteht zwischen Wunsch und Wirklichkeit:
--

Die Überlegung dazu beginnen bei der

AUSWAHL DES STÜCKES

„Es ist schwierig, einen Plan für die Auswahl eines Stückes aufzustellen. Es gibt einige Fragen, die sich der/die Spielleiter/in stellen sollte, bevor er sich endgültig entschließt:

- *Welches Publikum werde ich haben?*
- *Wie geschickt, erfahren sind meine Darsteller?*
- *Kann ich mit dem Stück umgehen?*
- *Ist es nur ein ausgeschmückter Vortrag (Moralisieren)?*
- *Ist es theatergerecht?*
- *Wird es uns allen eine kreative Erfahrung vermitteln?*
- *Wird es Spaß machen? Kann man mit ihm spielen?*
- *Ist es lebendig (hat es Realität)? Oder handelt es sich um ein Psychodrama?*
- *Vermittelt es dem Publikum neue Erfahrungen, provoziert es das Publikum zum Nachdenken und schafft es neue Erkenntnisse?*

Bei der Betrachtung eines Stückes sollte der die Leiter/in darüber nachdenken, ob sich jede Probe um ein darstellerisches Problem herum organisieren lässt, dessen Lösung zu einer gelungenen Aufführung beitragen würde. Teilen Sie das Stück (oder die ausgewählten Improvisationsszenen) in viele kleine Szenen-Teile des Ganzen- auf und setzen Sie sich gründlich mit diesen auseinander (wobei Sie nie den Überblick über das Gesamtstück verlieren sollten). Beobachten Sie während der Proben jeden Abschnitt in Aktion. Fragen Sie sich permanent:

Bei einem formalen Stück:

- *Wie kann die Absicht des Autors verdeutlicht werden?*
- *Werden individuelle Affektiertheiten lästig?*
- *Sollte die Szene visuell durch mehr Bühnenarbeit, durch ungewöhnliche Requisiten oder Effekte intensiviert werden?*
- *Werden Massen- und Geselligkeitsszenen uneffektiv dargestellt?*
- *Sollten wir mehr spielen?*

Bei einer improvisierten Szene oder einem improvisierten Stück:

- *Wie kann der Sinn der Szene verdeutlicht werden?*
- *Kann der Szene mehr Gestalt gegeben werden?*
- *Ist die Szene konstruiert? Handeln die Darsteller nach Belieben, machen sie Witze usw. anstatt zu improvisieren?*
- *Ist es geschmackvoll?*
- *Sollten wir mehr spielen?*

Unter diesen Gesichtspunkten bereitet der Spielleiter Probleme vor, die die Darsteller/innen lösen müssen. Er gibt ihnen das Problem, mit dem sie spielen sollen, und nimmt dann von den Spielern, was sie zu geben haben, während sie es lösen. Die Spieler/innen wiederum nehmen auf, was der Spielleiter in kleinen Details zurückgibt. Er bringt eigene Zusätze ein, auf die er spontan gekommen ist, als er die Spieler/innen bei der Arbeit am Problem beobachtete, um die Szene zu bereichern.

Diese organische Arbeitsweise, dieses spontane Auswählen, dieses Geben und Nehmen zwischen den Spieler/innen und der Spielleitung, welches bei der Entwicklung von Szenen für das Improvisationstheater stattfindet, eignet sich auch für die Aufführung eines niedergeschriebenen Stückes. Diese Arbeitsweise hält die Integrität des Leiters der Leiterin und der Darsteller/innen aufrecht und teilt jedem seinen Platz bei der gemeinsamen Erfahrung zu. Beim improvisierten Theater bringt sie Szenenmaterial hervor. Beim formalen Theater wird durch sie die totale Aktion entwickelt, durch die sich der Sinn eines Stückes einstellt.“

GRUPPE

- **In welcher Position stehe ich dazu: LehrerIn, GruppenleiterIn oder nur SpielleiterIn.**
- **Was nehme ich in die Theaterarbeit mit?**
- **In welcher Rolle sehen mich die Darsteller/innen?**

ÄUSSERE BEDINUNGEN

- **Wie viel Zeit steht uns zur Verfügung?**
- **In welchen Abständen trifft sich die Gruppe?**
- **Bleibt die Gruppe fix oder werden die TeilnehmerInnen wechseln?**
- **Welcher Raum steht zur Verfügung?**
- **Kann er von der Gruppe „in Besitz genommen“ werden, ist es der übliche Gruppenraum, die Klasse?**
- **Welche technischen Möglichkeiten stehen mir zur Verfügung? Wie aufwendig ist das Besorgen diverser technischer Geräte, Requisiten? Gibt es Gruppenmitglieder, die damit umgehen können?**

ABSICHTEN

Will ich diese Theatergruppe für mich, für die Gruppe,

- **um der Gruppe kreative Erfahrungen zu ermöglichen,**
- **um in der Gruppe etwas zu verändern,**
- **um ein Anliegen (von mir oder eines, das in der Gruppe gerade Thema ist) deutlich zu machen,**
- **um zu einem Anlass (Weihnachten, Schulschluss,...) eine Aufführung zu zeigen,**
- **um einen Wunsch der Gruppe zu entsprechen.**

Mit Kindern oder Jugendlichen Theater spielen heißt auch, die Gruppe mit ihren Beziehungen, Konflikten usw. mit hinein zu nehmen in die Theaterarbeit. Darstellen als spielerisches Element ermöglicht veränderte Wahrnehmungen voneinander, sich in anderen Rollen zu präsentieren, verborgene Fähigkeiten sichtbar zu machen und so auch einen anderen Umgang miteinander. Ebenso wie der Spielleiter; die Spielleiterin bringen aber auch die Gruppenmitglieder ihre bisherige Geschichte miteinander in die Theaterarbeit ein. Das ist nun der Bereich, den die Spielleiter/innen besonders im Auge haben müssen, um auftretendes Unbehagen, Auffälligkeiten einzelner Spieler/innen usw. richtig einordnen zu können und eine Atmosphäre zu schaffen, die unbelastet von Ängsten und Vorurteilen freies Spiel ermöglicht.

ZUSTIMMUNG UND ABLEHNUNG

Bewerten – Beurteilen

„Der erste Schritt zum Spielen ist das Gefühl persönlicher Freiheit. Bevor wir spielen können (Erfahrungen machen können), müssen wir die Freiheit dazu erlangt haben. Es ist notwendig, Teil der Welt um uns her zu werden und die durch Berühren, Sehen, Fühlen, Schmecken und Riechen real zu machen – wir suchen den direkten Kontakt mit der Umgebung. Diese muss erforscht, in Frage gestellt, akzeptiert oder abgelehnt werden. Die persönliche Freiheit für diese Reaktionen führt uns zum Erleben und damit zum Selbst-Bewusst-Sein (Selbst-Identität) und Selbst-Ausdruck. Der Hunger nach Selbst-Identität und Selbst-Ausdruck, der grundsätzlich in uns allen vorhanden ist, ist auch für theatralische Ausdrucksformen grundlegend.

Nur wenige sind fähig, diesen direkten Kontakt mit der Realität aufzunehmen. Unsere einfachsten Ausflüge in die Umwelt werden durch unser Bedürfnis nach günstiger Beurteilung oder Deutung durch anerkannte Autoritäten unterbrochen. Entweder befürchten wir, dass wir keine Zustimmung erhalten werden, oder wir akzeptieren widerspruchslos Kommentare und Deutungen von außen. In einer Kultur, in der Zustimmung und Ablehnung das wichtigste Regulativ für Leistungen und Positionen geworden sind und oft einen Liebesersatz darstellen, werden unsere persönlichen Freiheiten zerstört.

Den Launen anderer ausgeliefert müssen wir uns mit dem Wunsch, geliebt zu werden und der Furcht vor Ablehnung auseinandersetzen, bevor wir produktiv werden können. Von Geburt an werden wir mit den Kategorien von „gut“ und „böse“ beurteilt. So werden wir derart mit den feinen Strukturen von Zustimmung und Ablehnung verwoben, dass wir kreativ gelähmt werden. Wir sehen mit den Augen anderer und riechen mit den Nasen anderer.

Da wir nach anderen schauen müssen, die uns sagen, wo und wer wir sind und was Realität ist, ist das Ergebnis ein ernsthafter Verlust persönlichen Erlebens. Wir kennen unsere eigene Substanz nicht und dabei verschwindet natürlicher Charme und werden Lernprozesse behindert.

Ablehnung und Zustimmung entspringen einer autoritären Struktur, die ihr Gesicht im Laufe der Jahre verändert hat: von Eltern über Lehrer bis zur gesamten sozialen Struktur.

Da die meisten von uns nach dieser Zustimmung- Ablehnungsmethode erzogen worden sind, ist eine permanente Selbstüberwachung auf Seiten des Leiters der Leiterin notwendig, um diese Methode in sich selbst auszumerzen, damit sie nicht in die Lehrer-Schüler bzw. Spielleiter-Darsteller-Beziehung eindringen kann. Die an Beurteilungen ausgerichtete Erwartungshaltung verhindert freie Beziehungen innerhalb der Theatergruppen. Darüber hinaus kann ein Spielleiter /eine Spielleiterin nicht für andere Gutes von Schlechtem unterscheiden, denn es gibt keinen absolut richtigen oder falschen Weg für eine Problemlösung: ein Lehrer mit großer Erfahrung mag hundert Wege kennen, um ein bestimmtes Problem zu lösen, der Schüler kann jedoch mit der Lösung Nr. 101 aufwarten. Dies trifft besonders für den Bereich der Künste zu.

Beurteilungen von Seiten des Lehrers des Leiters begrenzen dessen eigenes Erleben und des Schülers, denn im Prozess der Beurteilung kapselt er sich gegen frische Erfahrungen ab. Die autoritäre Struktur ist bei der Bestätigung schwieriger als bei der Ablehnung zu erkennen – besonders, wenn der Schüler nach Bestätigung lechzt. Diese gibt ihm das Selbstgefühl, denn die Zustimmung eines Lehrers zeigt in der Regel an, dass ein Fortschritt stattgefunden hat. Aber dieser Fortschritt wird vom Lehrer und nicht vom Schüler selbst definiert. Wenn wir wünschen, Bestätigung zu vermeiden, müssen wir dennoch darauf achten, dass wir uns nicht derart von der Situation ablösen, dass sich der Student verlassen vorkommt und das Gefühl entwickelt, nichts zu lernen usw.

Wahre persönliche Freiheit und Selbstdarstellung können nur in einer Atmosphäre gedeihen, in der Einstellungshaltungen eine Gleichheit zwischen Schüler und Lehrer zulassen. Die Probleme der Materie werden für beide Seiten lehrreich sein.“

(Viola Spolin, Improvisationstechniken)

Ein drittes Spannungsfeld ist: ZWISCHEN KREATIVITÄT UND ANLEITUNG
--

Wie weit bin ich

TEIL DER GRUPPE – LEITERIN DER GRUPPE?

Wie weit kenne ich die

ERWARTUNGEN DER GRUPPE – MEINE ERWARTUNGEN ALS LEITERIN?

„Lange vor der Rollenbesetzung hat der Regisseur das Stück schon oft durchgelesen. er hat es verdaut und er hat sich mit ihm und dem Schriftsteller vertraut gemacht. Vielleicht hat er sogar schon irgendwo eine Aufführung des Stücks gesehen.

Dann muss er sich von seinem „Traumstück“ und von seinen Erinnerungen lösen. Der Leiter eines Improvisationstheaters hat nicht ganz dasselbe Problem. Aber auch er hat vielleicht Szenen ausgewählt, die während der Proben, Vorbereitungen aufgekommen sind und die er genauer erforschen möchte. Damit ist er ungefähr in der gleichen Situation wie der Regisseur eines formalen Stückes.

Die Überführung der Idealvorstellung vom Stück in eine bühnenreife Produktion ist nicht einfach. Eine Produktion lebt von den Fähigkeiten, der Kreativität und den Energien vieler. Deshalb muss der Spielleiter einsehen, dass er Darsteller und Techniker nicht in vorgefasste Schemata einpressen und sich dann noch Hoffnung auf eine lebendige Aufführung machen kann. Keine Soloflüge für den Regisseur oder die Darsteller.“

(Viola Spolin, Improvisationstechniken)

Bewusst machen muss sich die Spielleiterin auch, dass in ihrem Bereich auch die VERANTWORTUNG FÜR MOTIVATION/ENERGIE LIEGT:

Und als Ausgangspunkt für eine Zusammenarbeit, die der Gruppe neue Erfahrungen bietet, Spaß macht und auch erfolgreich ist, sollte der Spielleiter/die Spielleiterin stets im Auge behalten: IMPROVISATION ERMÖGLICHEN – KOMMUNIKATION FÖRDERN!



DARSTELLENDEN SPIEL

Hermine Steinbach-Buchinger, Rosalia Eichinger

Das darstellende Spiel findet seine **Anwendung** sowohl im Bereich der Spielpädagogik als auch der Theaterpädagogik. Als Spielform zum Warming Up, Lockern, als Element im Unterricht und in der Freizeitgruppe, als Einübung und Vorbereitung zum Theaterspiel, als Aktion im Rahmen von Festgestaltungen, als Medium zur Umsetzung und plastische Darstellung von Geschichten, als Möglichkeit mit Bewegung und Sprache zu spielen, usw.

Anregungen und zahlreiche Übungen dazu finden sich sowohl in der spielpädagogischen Literatur als auch in den angeführten und vielen weiteren Büchern zum Theaterspielen.

Das darstellende Spiel ist ein hervorragendes **Kommunikationstraining** und **künstlerisches Ausdrucksmittel** zugleich. Gestik und Mimik werden erprobt. Die Vielfalt körperlicher Ausdrucksmöglichkeiten wird erfahren.

Nachahmungsspiele wie Scharade und Pantomime erfordern eine genaue Beobachtung von Geschehnissen und Personen, um das Gesehene in der Vorstellung zu reproduzieren.

Durch die Nachahmung von Personen wird unwillkürlich die **Aufmerksamkeit** stärker auf das Verhalten der Mitmenschen gelenkt. Zum einen kann es zur Typisierung kommen, indem bestimmte Verhaltensweisen überspitzt dargestellt werden; zum anderen wird die **Differenzierungsfähigkeit** trainiert. Beides ist erforderlich, um Verallgemeinerungen und Vorurteile abzubauen.

Beim verbalen Spiel, dem Umgang mit der Sprache, erfahren wir die Wirkung von Tonfall, Lautstärke, Artikulation, Betonung, Sprechgeschwindigkeit und Sprechpausen. Das Kennenlernen der Ausdrucks- und Modulationsfähigkeit der **Stimme** wird so zur wichtigen **Selbsterfahrung**.

Darstellendes Spiel bedeutet:

- Alle können mitspielen
- Lust am Sich- Darstellen und Darstellen anderer
- Neugierig im positiven Sinn zu sein
- Spaß an Sprache, Mimik, Gestik und Bewegung
- Einfühlungsvermögen wecken und vertiefen
- Freude und Vergnügen im gemeinsamen Spiel mit anderen erleben
- Spaß am Nachmachen, Ausprobieren, Experimentieren
- Spaß am Verkleiden
- Einfälle werden spontan umgesetzt
- Selbstsicherheit gewinnen und Selbstbeherrschung üben
- Selbst in Aktion treten und Selbsttätigkeit erfahren

(Aus: Drauflos- Spieltheater/ Peter Thiesen/ Beltz praxis)

HINWEISE FÜR DIE SPIELLEITUNG

Die Qualitäten des szenischen Spielens für den einzelnen und die Gruppe können nur dann zum Tragen kommen, wenn einige Voraussetzungen dafür stimmen. Dazu gehören das Wissen um die TeilnehmerInnen und die Erfahrungen in den Bereichen Spiel und Theater.

Fragen und Überlegungen dazu können sein:

- *Was braucht, was will, was kann diese Gruppe?*

Etwas vom Schwierigsten in der Theaterarbeit ist, die Erwartungen der TeilnehmerInnen mit den eigenen Vorstellungen und Wünschen in Einklang zu bringen. Viele Kindergruppen gehen z.B. von ihrem Fernseherfahrungen aus und entwickeln bei der Idee, Theater zu spielen, Vorstellungen von Gestaltungsmöglichkeiten, die in der Realität einer Gruppe nicht zu verwirklichen sind.

- *Wie gehen die einzelnen mit sich selbst, wie mit ihren PartnerInnen um?*

In einem Workshop im Ferienlager hat die Gruppe wesentlich andere soziale Kontakte als z.B. in einer Jungschargruppe, die sich seit langer Zeit in der gleichen Zusammensetzung trifft und viele gemeinsame Erfahrungen hat.

- *Welche Erfahrungen bringe ich mit? Was kann ich mir zutrauen?*

Welche Spiele kenne ich? Kann ich Spiele ziel-, gruppen- und situationsgerecht einsetzen? Wie werde ich mit schwierigen und unvorhergesehenen Situationen fertig? Die Spannung und die Lust am Spielen über einen längeren Zeitraum in einer Gruppe zu erhalten, erfordert sowohl Erfahrung in der Gruppenarbeit als auch die Fähigkeit, eigene Vorstellungen und Pläne des Öfteren zu ändern.

- *Kenne ich die Bedürfnisse und Interessen der SpielerInnen? Kann ich eigene Bedürfnisse zurückstellen?*

Kinder wachsen auf mit Zustimmung und Ablehnung. Mit der Erfahrung, dass das, was sie tun, entweder richtig oder falsch ist. Theaterarbeit erfordert freies Handeln und das heißt für den Spielleiter, dass er sich ständig auf einer Gratwanderung befindet. Einerseits ist er dazu da, seine Erfahrungen und Kenntnisse einzubringen, andererseits muss er vermeiden, mit Beurteilungen das kreative und freie Spielen zu hemmen.

Literaturhinweis: Improvisationstechniken für Pädagogik, Therapie und Theater/ Viola Spolin/ Verlag Junfermann

WAS IST IMPROVISATION?

Improvisation steht häufig für Gestaltungs- und Erfindungsprozesse, als Ausdruck von Spontaneität und Kreativität. Andererseits bedeutet Improvisation im Sprachgebrauch auch etwas Unvollkommenes und dient zur Entschuldigung: „Na ja, nur halt so improvisiert.“

Als *Kunstform* hat die Improvisation eine lange Tradition. Ende des 17. Jahrhunderts gab es in Italien Berufsimprovisateure. Sie ließen sich Wörter zurufen oder literarische Aufgaben stellen und bauten auf der Stelle Reime, Poeme und Lieder, um ihre Bildung und Virtuosität unter Beweis zu stellen. Auch im deutschsprachigen Raum, unter adeligen Minne- und bürgerlichen Meistersängern gab es solche Dichterauftritte.

Dass in der Bewertung der Improvisation auch ein *Gesellschaftsmodell* zum Ausdruck kommt, das verdeutlicht seine Stellung im Theater. In England und Deutschland war es nur die komische Person die improvisieren musste - musste, weil der Stegreif unter dem geschriebenen Fürsten- oder Gotteswort stand und als minderwertig eingestuft war. Im deutschen Theater war es der Hanswurst, der improvisierte, bis er durch Johann Christoph Gottscheds Theaterreform (gegen den „verderbten Geschmack des unverständigen Geschmacks“ 1740) von den Bühnen vertrieben wurde. Außerhalb des höfisch- bürgerlichen Literaturtheaters blieben die komischen Figuren und mit ihnen die Improvisation lebendig: als Modell des Eingreifens und der Teilnahme, des Veränderns und des nicht Endgültigen.

Der Standort der Improvisation befindet sich zwischen Nachahmung/ Ausführung und der eigentlich schöpferischen Produktion, die durch Intuition, Genie oder Vision etwas wirklich Neues hervorbringt. Improvisation ist also eher eine kombinatorische Angelegenheit, die die Kenntnis von schon bestehenden Regeln und Mustern, Formen, Techniken und Figuren etc. voraussetzt. dazu kommt der Zu- Fall ins Spiel und der Aspekt des Experiments, des Versuchs und Ausprobierens.

Im engeren Sinn ist mit Improvisation dreierlei gemeint:

- ein Training,
- eine Gestaltungsmethode,
- eine Spielform.

(auszugsweise aus: *Theater zwischen Tür und Angel/ M. Batz und H. Schroth/ rororo*)

Darstellende Spiele, Improvisationen und Rollenspiel eröffnen eine Reihe von Chancen und Möglichkeiten für Gruppen:

- die körperlichen und sprachlichen Ausdrucksmöglichkeiten werden ebenso angesprochen wie der Gefühlsbereich die Spontaneität und Fantasie der SpielerInnen;
- die Teilnehmer lernen sich auf anderen Ebenen kennen, Zusammenarbeit wird geübt und der Gruppenzusammenhalt vertieft, im gemeinsamen Spiel, in der Begegnung mit anderen werden soziale Kontakte ausgelöst und gefestigt;
- Situationen und Probleme, die die Kinder und Jugendlichen beschäftigen, können in `als- ob -Situationen` angstfrei bearbeitet werden;
- und nicht zuletzt werden miteinander Spannung, Komik und Ernst, Entspannung und Spaß erfahren und erlebt.

Grundformen der Improvisation:

In der spielpädagogischen und theaterpädagogischen Literatur finden sich ungezählte Varianten, Einteilungen und Bezeichnungen für die verschiedenen Formen von darstellendem Spiel und Improvisationen. Peter Thiesen trifft etwa in dem Buch „Drauflos- Spieltheater“ die Einteilung:

1. Personales Spiel

- *Warming up Spiele, Kleinspielformen, Scharade, Pantomime, Stegreifspiel, Sketche, Theater, Kabarett, problemorientiertes Rollenspiel und Planspiel*

Aktivierung der spielerischen Fähigkeit in der Gruppe, der einzelne Spieler wird sensibilisiert, sowohl für seine persönliche Ausdrucksmöglichkeit, als auch für die Wirkung, die sein Spiel auf die Partner- Mitspieler, Gruppe- und auf die Zuschauer hat.

2. Figurales Spiel

- *Puppenspiel, Marionettenspiel, Schattenspiel, Maskenspiel*

In Spielversuchen werden sie Möglichkeiten, die eine Figur in sich birgt, ergründet.

3. Technisch- mediales Spiel

- *Spiel mit Musikinstrumenten, Hörspiel, Spielgestaltung mit der Videokamera usw.*

Räumliche, akustische und optische Situationen und durch Personen getragene Handlungsabläufe in die `Sprache` des jeweiligen Mediums umzusetzen.

PANTOMIMISCHE SPIELE

Eigentlich handelt es sich dabei um Gestentheater oder Spiele ohne Worte, da es sich bei „PANTOMIME“ um eine besondere künstlerische Darstellung handelt, die im Gegensatz zu diesen szenischen Übungen gerade auf nicht alltägliche Bewegungen aufgebaut ist. Die meisten Ratespiele sind z.B. nonverbale Darstellungen. Sie eignen sich daher auch besonders für Anfangssituationen, da das Sprechen beim szenischen Spiel schon mehr Vertrauen in die Gruppe und auch in seine eigene Fähigkeiten braucht, um locker und angstfrei agieren zu können.

Einige Beispiel für pantomimische Spiele:

- Fratzenmemory:

2 TN werden hinausgeschickt, die übrigen üben paarweise einen Gesichtsausdruck ein und nehmen verteilt im Kreis Platz. Die beiden Ratenden zeigen abwechselnd auf einzelne TN im Kreis. Diese zeigen ihre „Fratze“ für kurze Zeit. Die Rater haben die Aufgabe, Pärchen mit gleichem Gesichtsausdruck zu finden.

- Schachtelpantomime:

Die Spielleiterin bringt eine große imaginäre Schachtel in den Kreis. Sie öffnet sie, schaut hinein und reagiert auf den Inhalt. Dann schiebt sie die Schachtel zum Nächsten im Kreis. Dieser öffnet sie usw.

- Szene ohne Hauptperson:

Kleingruppen, jede Gruppe überlegt eine Szene, in welcher eine Hauptperson fehlt. Wenn die Szene vorgeführt wird, können sich die Zuschauer in die Szene begeben und die fehlende Rolle einnehmen (Operation ohne Patient, Orchester ohne Dirigent usw.).

- Gefühle zeigen:

Mit Stühlen oder Tischen eine `Bühne` abgrenzen. Ein TN geht vor der Gruppe in einer bestimmten Stimmung, einem bestimmten Gefühl ein paar Mal hin und her. Die übrigen versuchen, diese Stimmung zu beschreiben. Dann kommt der/die Nächste dran.

Variante: Ein vorher besprochenes Gefühl wird nacheinander von verschiedenen TN dargestellt.

- Gegensätze darstellen:

Kleingruppen überlegen sich 2 gegensätzliche Begriffe und stellen sie nacheinander dar. Z.B. rund- eckig, fröhlich- traurig, zusammen- auseinander usw.

HINWEIS: In geübten Gruppen ist es günstiger, vorbereitete Begriffe auf Kärtchen zu verwenden. Dadurch wird vermieden, dass die Gruppe sehr viel Energie und Zeit auf das Begriffe- finden verwendet und/ oder Begriffe wählt, die sehr schwierig darzustellen und zu erkennen sind.

- Standbilder verändern:

2 TN bilden ein Standbild. Wer will, geht hinzu, tippt einem der beiden Darsteller auf die Schulter und dieser verlässt das Bild. Der neue TN stellt/ legt/ setzt sich zum ersten Darsteller und bildet so mit kleinen Veränderungen ein neues Bild, bis der nächste TN einen der Darsteller ablöst.

SZENEN MIT MATERIAL

Gegenstände als Anregung zum szenischen Spiel. Über Materialien zu Spielinhalten, Szenen, Ausdruck und Körpersprache kommen:

Ein Ding mit vielen Bedeutungen:

In der Mitte des Kreises liegt ein Stab (ein Papierteller, ein Seil,...). Der TN, dem dazu etwas einfällt, steht auf, nimmt den Stab und stellt damit seine Vorstellung dar. Die übrigen TN im Kreis raten und sagen laut, was sie glauben zu sehen. Dann kommt der nächste TN dran.

Entwicklungshilfe:

Ein von der Zivilisation noch unberührter Stamm bekommt einen Stuhl als Geschenk. Die Stammesangehörigen versuchen nun herauszufinden, was man damit alles machen kann.

Improvisation mit Gegenständen:

Jeder TN sucht sich einen kleinen Gegenstand und überlegt dazu ein passendes Geräusch und eine kleine Bewegung. Die Figuren werden vorgestellt. Dann paarweise eine kleine Szene mit den Gegenständen entwickeln.

MASKEN

Masken sind äußerst vielseitig einsetzbar: sowohl bei der Probenarbeit (Üben von Körperausdruck und Bewegung) als auch bei der Inszenierung (Spannungsmomente, Massenszenen, Abstraktionen, usw.).

Das Fehlen der eigenen Mimik verlangt eine weit deutlichere Körpersprache. **Masken ermuntern die SpielerInnen von selbst ausladender und intensiver zu spielen. Man schlüpft ganz offensichtlich in eine Rolle, in eine andere Identität und kann gefahrloser und freier agieren. Wichtig ist beim Üben mit Masken, dass ein Teil der SpielerInnen dabei zusehen kann- denn man lernt hier auch beim Zusehen sehr viel!**

Viele der pantomimischen Übungen sind sehr gut geeignet, mit Neutralmasken gespielt zu werden, wie z.B. „Gefühle zeigen“ , „Gegensätze darstellen“, Spiele wie „Wo sind wir Publikum“, „Begegnung“ usw.

Neutralmasken sind Masken ohne bestimmten Ausdruck. *Es gibt sie fertig zu kaufen (meist aus Kunststoff), sie können aber auch geschminkt werden (viele Pantomimen arbeiten mit einem `neutralen` Gesicht). Mit Gipsbinden kann man sie auch leicht selbst anfertigen.*

MITSPIELGESCHICHTEN- MITSPIELAKTIONEN

Mitspieltheater ist eine traditionelle Form lebendigen Theaters, das es bereits bei den Mysterienspielen des Mittelalters gab. An den Spielhandlungen waren alle beteiligt. Die Gaukler, Schauspieler und Komödianten mischten sich direkt unters Publikum, um ihre Späße zu treiben. Auch beim heutigen Mitspieltheater werden die Zuschauer direkt angesprochen. Dafür haben die SpielleiterInnen Szenenfolgen, Strukturen, Geschichtsentwürfe ausgearbeitet und vorbereitet, die jedoch für die Mitwirkung der Zuschauer noch Wahlmöglichkeiten und Lücken offen lassen.

Beim Mitspieltheater sind alle Beteiligten gleichzeitig Spieler und Zuschauer. Bühne und Beleuchtung sind nicht notwendig, nur ausreichend Platz und je nach Alter und Anzahl der TeilnehmerInnen eine ausreichende Anzahl von MitarbeiterInnen.

Der Spielleiter übernimmt die „Reiseleitung“ durch die Geschichten und Szenen, manchmal nur am Beginn, bei manchen Geschichten und in größeren Gruppen bis zum Ende der Geschichte. Unterstützt werden kann das Spiel natürlich noch mit Geräuschen, Musik und durch das Bereitlegen diverser Requisiten wie Tücher, Stäbe usw.

Mitspieltheater eignet sich besonders für den Einsatz in größeren Gruppen, bei ungeübten TeilnehmerInnen, sowie vor allem bei Veranstaltungen, Ferienaktionen, Festen usw.

Einige Formen von Mitspieltheater oder Mitspielaktionen:

- a) Rundumgeschichten, Spots und andere angeleitete Spielformen für große Gruppen:
Alle machen gleichzeitig dasselbe; schneller Wechsel von Anregungen und PartnerInnen; viel Bewegung; Anweisungen, Anregungen kommen von der Spielleitung; usw.
- b) Szenen werden in Teilgruppen vorbereitet und der Großgruppe vorgespielt:
Übung zur Zusammenarbeit in Gruppen; Themen und Aufgabenstellung kommen von der Spielleitung; Beispiele: Sprichwörter darstellen; Städtepantomime; Ratespiele;
- c) Ein Stück wird gemeinsam erarbeitet, einzelne TN und Kleingruppen erarbeiten Szenen daraus:
Beispiele: Sheherezade; historische Situation nachspielen;
- d) Ein Stück wird vom „Regisseur“ an Ort und Stelle inszeniert
Die Handlung wird erzählt, die DarstellerInnen ausgewählt. Sie werden mit Requisiten und Anweisungen versorgt und steigen gleich ins Geschehen ein. Beispiel: Die ´äußerst tragische Oper`
- e) Fortsetzung folgt
Eine Geschichte wird von einer Gruppe vorgespielt, damit gleichzeitig Handlungsfaden und Personen vorgestellt. Das Stück bricht ab und die Zuschauer versuchen in Kleingruppen, eine Fortsetzung zu entwickeln. Die Szenen dürfen nicht länger als 5 bis 10 Minuten dauern (je nach Anzahl der Gruppen) und werden nacheinander vorgezeigt.
- f) Das Publikum als Zweitbesetzung
Eine bekannte Form des Mitspieltheaters. Eine Gruppe beginnt ein Stück zu spielen und stellt fest, dass einige Darsteller oder wichtige Requisiten bei der Anreise verlorengegangen sind. Das Publikum wird nun gebeten, einzuspringen, damit die Vorstellung stattfinden kann.
- g) Vertauschte Rollen
Die Kinder oder Jugendlichen haben die Szene vorbereitet und spielen Erwachsene. Die zuschauenden Erwachsenen bekommen Rollenbeschreibungen auf Kärtchen und stellen Kinder oder Jugendliche dar. Eine Möglichkeit, bei Elternabenden, Schüler- Lehrer- Eltern- Treffen usw. Konflikte anders zu bearbeiten.
- h) Mitspielzirkus:
Einzelne Aktionen werden von Kleingruppen und einzelnen TN selbst entwickelt und eingeübt, von der Spielleitung koordiniert, in eine gemeinsame Vorführung zusammengefasst und durch eine Moderation (z.B. Zirkusdirektor) verbunden.
- i) Show:
Eine einfache und sehr praktikable Form von Mitspielaktion mit aufeinanderfolgenden Nummern, die von kleinen Gruppen vorbereitet werden, und in die jede/r TN seine/ ihre Stärken, Vorlieben usw. einbringen kann.
usw.

Mischformen und weitere Varianten gibt es natürlich noch viele. Je nach Struktur der Aktion, Gruppengröße, Situation, Anlass usw. wird die Beteiligung der Zuschauer von einfachem Klatschen, Zurufen, Mitsingen, Mitsprechen bis zum Einsteigen in einzelne Rollen oder auch zur Erarbeitung und Vorspielen ganzer Szenen unterschiedlich ausfallen.



REFLEXIONS-FRAGEBOGEN FÜR ERWACHSENE

Hermine Steinbach-Buchinger, Rosalia Eichinger

I. Voraussetzungen für Spiel

- I.1. Was bringt mich zum Spielen?
- I.2. Was regt mich an?
- I.3. Was regt mich auf?
- I.4. Wie mache ich mich selbst bereit dazu, mich auf Neues einzulassen?

II. Arbeit an der Rolle

- II.1. Wie spüre ich, wo die Rolle in mir selbst wohnt?
- II.2. Kann ich mich von alten Vorbildern lösen?
- II.3. Getraue ich mich auch respektlos und mutig zu sein?
- II.4. Lerne ich mehr durch Beobachten oder durch Ausprobieren?

III. Beziehung zum Spielleiter

- III.1. Wie möchte ich geführt werden?
- III.2. Kann ich Autorität anerkennen?
- III.3. Wer (Schauspieler/Regisseur) ist wofür verantwortlich?
- III.4. Was erwarte ich von einem/-r RegisseurIn?

IV. Beziehung zum Publikum

- IV.1. Was möchte ich geben?
- IV.2. Was kann ich nehmen?
- IV.3. Was ist „danach“ anders als „davor“?

Auswertung

Die Auswertung des Seminars, insbesondere der Workshops bis zur Inszenierung, ergab zusammengefasst ein wertvolles Regelwerk zur Workshoparbeit mit Gruppen:

1. **Verantwortung in die Gruppe geben:** Die Verantwortung kann in die Gruppe gegeben werden, aber der Zusammenhalt ist Leitungssache. Dazu gehört auch ein tiefer Austausch bei Kleingruppenarbeit.
2. **Gruppenteilung:** Die Gruppenteilung hat Vor- und Nachteile. Sie ermöglicht intensives Arbeiten, ist aber schwierig für den Gruppenprozess der Gesamtgruppe..

3. **Leitungsrolle** :Die Rollen von Leitung und Teilnehmern müssen klar abgegrenzt sein. Um die Gruppe zusammenzuhalten, darf die Leitung nicht in die Teilnehmerrolle rutschen.
4. **Zeitraumen**: Der Zeitraumen darf nicht zu streng sein, sonst wird emotionaler Stress produziert.. Überschwappende Emotionen können in der Konstellation der Kleingruppen schwer wieder aufgefangen werden.
5. **Spannungsbogen**: Der Spannungsbogen kann nur gehalten werden, wenn zu jeder Zeit im Prozess das gemeinsame Machen im Vordergrund steht. Endet der Workshop in einer Aufführung, sollte diese nicht den Spaß und die Spannung nehmen, sondern erhöhen. Dazu darf diese nicht zu sehr in den Vordergrund rücken und Stress verursachen.
6. **Inszenierung/ Aufführung**: Die abschließende Aufführung sollte in einem gesunden Verhältnis zum Gesamtworkshop stehen und nicht zu viel Raum einnehmen. Anreiz und Spannung sollten erhöht werden, dabei die Ansprüche nicht zu hoch geschraubt werden, um nicht nur die zu fördern, die es eh schon können. Der Inszenierungsfokus darf nicht zu stark auf die Außenwirkung gerichtet sein. Die Frage, ist die Aufführung Teil des Workshops und somit für sich selbst oder richtet sich die Zielorientierung auf eine nahezu perfekte Aufführung muss sauber entschieden werden, um emotional sauber arbeiten zu können. Sonst schafft man ambivalente Bedürfnisse. Ziel sollte es jedoch sein, die Aufführung so zu inszenieren, dass sie Teil des Workshops bleibt. Die Leitung muss dementsprechend die Ansprüche der Teilnehmer in den gesunden Grenzen halten, ohne sie jedoch auszubremmen.

Praktikumvereinbarungen:

Praktikum-Anforderungen:

Als Praktikum gilt der Entwurf und die Durchführung eines selbstentwickelten Programms. Dieses darf ein –oder mehrtägig sein und muss im Bereich Kinder- und Jugendreisen oder Interkulturelle Begegnung angesiedelt sein.

Die einzelnen Bestandteile des Praktikums sind:

Konzeption
Durchführung
Evaluation
Dokumentation

Zeitraum:

- Die Planungsphase sollte bis zum 2. Modul abgeschlossen sein.
- Das Exposé/ Konzept zum Praktikum soll bis Ende Januar 2003, dem KuEr-Leitungs-Team schriftlich vorliegen
- Die Durchführung ist dann im Jahr 2003- Projektabschluss spätestens Oktober 2003

Einsatzstellen:

- Eigene Dienststelle
 - Institutionen aus dem KuEr-Teilnehmerkreis
 - Selbstorganisierte Einsatzstellen
 - Praktikumanbieter bislang
- Vamos, Kanubasis Mirow, Praxisfeld und Natur bewegt sind mögliche Praktikumanbieter
- Außerdem sind über den transfer e. V. weitere Kontakte zu möglichen Praxisstellen herstellbar.

Wesentliche Elemente auf die Wert gelegt wird:

- Selbstentwickeltes Programm/ selbstentwickelter Programmbaustein
- Klare Zieldefinition
- Einzel- oder Teameinsatz
- Eigene Ausschreibung
- Klarer Ressourcen Plan (personell, Ort /Räumlichkeiten, Material, Finanzen, etc.
- Ablaufplan, Inszenierungsdrehbuch o.ä.

Dokumentation:

Form: schriftlicher Praktikumbericht, wenn möglich ergänzt durch Bild, bzw. Fotomaterial Es soll enthalten sein

- .Das Konzept/ Exposé
- Belegexemplar der Ausschreibung
- Auswertung der Durchführung mit Reflexion des Gesamtprozesses

Tutorenmodell:

Die KuEr-Steuergruppe legt das Tutoren-Modell bis zum Februar 2003 Modul 3) vor.