



**Was kost'
die Welt?**

oder

Kleines

Ein ~~*~~ **Handbuch**
über das
Theaterspielen
mit Jugendlichen



Vorhang



Inhaltsverzeichnis

In der landläufigen Meinung steht man beim Theaterspielen mit einem Text in der Hand auf der Bühne, studiert eine bestimmte Rolle ein und die Regie mit dem Zepter in der Hand gibt Anweisungen, wie es auszusehen hat. Dieses Theater ist hier nicht gemeint!

Wir sind der Meinung, dass auch ohne vorhergehende Theatererfahrungen interessante Aktionen im eigenen Lebensumfeld gestartet werden können. Dieses Handbuch soll eine Ermutigung dafür sein, die Öffentlichkeit im eigenen Ort, in der eigenen Stadt oder im eigenen Dorf mit einer spielorientierten Theaterarbeit zu beleben. Unser Ansatz liegt dabei irgendwo zwischen Erlebnispädagogik und Straßentheater.

Auf dem Marktplatz, im Einkaufscenter, an der Bushaltestelle oder auf dem Bahnhof - die Kulissen im öffentlichen Raum können interessanter nicht sein. Dabei werden aber keine fertigen Theaterstücke präsentiert, sondern es geht um das Theater-spiel selbst, nicht um die Show für ein Publikum. Wir verkaufen daher keine Karten und machen keine Werbung für eine Veranstaltung, sondern tauchen auf belebten und unbelebten Plätzen auf und beginnen einfach.

Theaterspielen im öffentlichen Raum macht sich hervorragend für die persönliche Entwicklung der jugendlichen Spieler*innen und für die Entwicklung des sozialen Raums, in dem wir uns bewegen, denn mit solchen (Inter-)Aktionen verändern wir

die öffentliche Wahrnehmung, machen die Begegnung mit bis dahin unbekanntem Menschen möglich und animieren auf diese Weise das Gemeinwesen. Weder das Theater noch die Öffentlichkeit sind fest definierte Begriffe, sondern Orte der Zusammenkunft und des sozialen Ereignisses. Beide werden immer wieder geschaffen von jenen, die ihnen Lebendigkeit einhauchen. Da dürfen nicht nur Profis ran, sondern müssen Sp rein, denn Öffentlichkeit lebt dort, wo etwas öffentlich gemacht wird. Spielspaß ist ganz sicher eine gute Möglichkeit, um Menschen zusammen zu bringen!

Dieses Handbuch ist gedacht für Leute, die eine Gruppe gründen wollen und auch für Leute, die eine coole Gruppe haben und mal etwas anderes ausprobieren wollen. Es gehört nicht zur theaterpädagogischen oder erlebnispädagogischen Fachliteratur, sondern fußt auf den Erfahrungen, die wir in dem Projekt „DialogueTheArt“ gemacht haben. Unsere Gruppe gab sich den Namen Hatschiather und fand das Format der Live-Action-Games. Was sich dahinter verbirgt und warum wir denken, dass das unbedingt auch anderswo ausprobiert werden sollte, lest ihr auf den nächsten Seiten.

Fragt sich nur noch, was wir spielen. Und wo wir proben sollen. Und mit wem. Und wie das gehen soll. Mit dem Buch wollen wir einige Fragen beantworten, die bei so einem Unternehmen auftauchen können und auch Vorschläge geben, es anzupacken und das Experiment zu wagen. Denn was soll schon Missliches geschehen?

Wir spielen doch nur!

Wichtig:

- Legende:**
- Sp - Spieler*in oder mehrere Spieler*innen
 - SpL - Spielleiter*in oder Spielleitung
 - MSp - Mitspieler*in

Akt 1	Wir sind neu hier!	(Das Abklappern)	4
Akt 2	Der Raum		5
	Der geschützte Raum	(Das Abwägen)	6
	Der öffentliche Raum	(Das Analysieren)	8
		Der Tauschhandel	10
		(Das Ausprobieren)	10
Akt 3	Jugendliche jagen		11
		(Das Anregen)	12
Akt 4	Die Gruppe		13
		(Vertrauen, Verständnis, Verantwortung)	14
Akt 5	Die Spielleitung		15
Akt 6	Die Requisiten		16
Akt 7	Live-Action-Games		18
		Olympiade	18
		Disziplin: Ritter	19
		Disziplin: Erzählen	19
		Disziplin: Familienalbum	19
		Die Schatzsuche	20
Akt 8	Spielsammlung		22
	Erwärmung	Swisch-Boing-Pauh	22
		Renovierung	22
		Gehen-Stehen-Sitzen-...	23
		Mörder	23
	Gruppenbildung	S-Bahnfahrt	24
		Blindführen	24
		Ich erzähle von mir	24
		Fallen lassen	24
		Familienalbum	24
	Requisiten		25
Akt 9	Literatur, Links und Kontakte		26



Akt 1 - Wir sind neu hier!

Akt 2 - Der Raum

„Guten Tag! Wir sind neu hier und würden gern Jugendliche aus der Stadt treffen. Wohin sollten wir gehen?“ „Na, in die Schule, wo sie hingehören!“

Einen besseren Start, um eine Ortschaft kennen zu lernen, kann man sich nicht wünschen. Zu jeder Stadt oder jedem Dorf gehören natürlich auch die Plätze, an denen sich die junge Generation trifft. Will man diese in Erfahrung bringen, schlendert man am besten gleich von Anfang an durch den Ort und sammelt Reaktionen.

Wenn nicht gerade ein belebtes Jugendzentrum bereit steht, wo man andocken kann, muss man eben einfach bei null anfangen und mit möglichst vielen Menschen sprechen. Das bringt beiderseitige Orientierung.

Umgebung, fängt an, Ideen zu spinnen. Vielleicht gibt es bereits Institutionen und Strukturen in der Jugendarbeit? Um hier nicht als Konkurrenz wahrgenommen zu werden (mitunter werden Jugendliche und ihre Freizeit nämlich als begrenzte Ressourcen verstanden, um die gestritten werden muss), packt man sich die passenden Fragen in den Rucksack:

- Gibt es bereits Theatergruppen im Ort?**
- Sind Kooperationen denkbar?**
- Wie wird die Idee aufgenommen?**
- Können wir mit Unterstützung rechnen?**
- Wollen wir das gemeinsam machen?**
- Wie sieht das weitere Vorgehen aus?**
- Empfehlungen?**

Ein kluger Mann sagte einmal: Gib Deinem Gegenüber das Gefühl, er oder sie hätte ein Interesse daran, Dir zu helfen! So wird es für euch beide zu einem freudvollen Ereignis.

Wenn ich etwas öffentlich machen will, ist es vorher nicht öffentlich. Klar soweit! Aber wo ist dieses „Nicht-Öffentliche“ bis dahin? Bei der Theaterarbeit denken wir ja meistens an das, was später auf irgendeiner Bühne stattfinden oder zu sehen sein soll - also an das Öffentliche. Wo aber entsteht das Öffentliche? Aus sich selbst heraus entsteht ja keine Öffentlichkeit, oder? Entsteht denn das „Nicht-Öffentliche“ aus sich selbst heraus? Auch nicht, oder?

Das Abklappern

- Stadtmarketing
- Sozial-, Schul-, Jugend- und Kulturamt
- Schulleiter*innen
- Bibliothek
- Schulsozialarbeiter*innen
- Träger der Wohlfahrt, Jugend- und Sozialarbeit
- Jugendhäuser und Freizeiteinrichtungen
- Stadtinformation
- Jugendliche, die man auf der Straße oder beim Bäcker trifft
- lokale Medien und Informationsportale
- Pastor*innen, Gemeindepädagog*innen

Auf diese Weise lernt man Menschen kennen und begegnet ihnen von Angesicht zu Angesicht, bekommt einen Blick für die öffentlichen Plätze, man wird selbst gesehen und man wird warm mit der

!!!Achtung Nebeneffekt!!!

Auf diese Weise legt man gleich ein Adressbuch an, um spätere Werbeaktionen und Korrespondenzen ersprießlich zu machen. (siehe dazu auch Akt 3)

Wir brauchen also

2

Räume:

einen geschützten Raum
für unsere Gruppentreffen, Experimente, persönlichen Erfahrungen und Proben

einen öffentlichen Raum
für die Live-Action-Games und offenen Spielabfolgen

Akt 2 - Der Raum

Akt 2 - Der Raum

Um die Frage zu beantworten, was einen geschützten Raum bei der Theaterarbeit ausmacht, werfen wir am besten den Blick darauf, was wir als Sp erleben. Mit dem ganzen Körper loszappeln, galaktische Geräusche von uns geben, eine Fratze schneiden oder in Zeitlupe rückwärtsgehen würden wir uns in der Öffentlichkeit nicht so einfach trauen. Wir haben Hemmungen. Jeder kennt das! Aber soll das deshalb für uns in der Öffentlichkeit für alle Zeit tabu sein? Nee!

In unserem geschützten Theaterraum können wir unsere Hemmungen einfach mal über Bord werfen. Da ist niemand, der uns schräg anschaut, sondern nur all jene Menschen, die sich auch dieser Herausforderung stellen. Zusammen können wir herausfinden, wie weit wir gehen und was wir uns trauen würden und werden. In den öffentlichen Raum tragen wir später nämlich nur die Dinge, auf die wir uns einigen - die wir öffentlich machen wollen! Dazu müssen wir sie einfach mal ausprobieren und Mut fassen.

Die Erfahrungen, die wir im geschützten Raum machen, gehören der Gruppe und nur ihr. Hier können wir unsere Persönlichkeiten und unsere Eigenarten in Ruhe kennen lernen und unsere Erkenntnisse teilen.

Neben der emotionalen Erlebbarkeit geht es bei einem Raum natürlich noch um andere Dinge, wie z.B. die Bewegungsfreiheit. Je sperriger die Inneneinrichtung ist, desto mehr Bewegungsfreiheit geht verloren. Die Sp neigen dann z.B. zu Vermeidungshaltungen. In so einer Situation kann man am Anfang der Probe Platz schaffen und ggf. den Raum am Ende der Probe wieder in seinen Ausgangszustand zu versetzen. Das kostet vielleicht extra Zeit, kann aber ebenso gut zu einem Gruppenritual werden.

Nichts kann einer Theaterprobe so gut im Wege stehen, wie ein gut getimter Schlagzeugkurs im Nebenraum oder ein Fußballturnier, das am selben Tag wie die Theaterwerkstatt stattfindet. Wir haben die Erfahrung gemacht, dass langfristige, lückenlose Festlegungen zu den vorgesehenen Zeiten und Aktionen unbedingt notwendig sind.

Theater lebt von Kontinuität im Prozess. Kann diese Kontinuität nicht gewährleistet werden, ist der Versuch einer Gruppengründung sehr beschwerlich und manchmal auch gar nicht möglich. Hier reiht sich auch die Frage nach der Erreichbarkeit ein. Gerade im ländlichen Raum spielt die Mobilität eine große Rolle. Je besser der Ort mit öffentlichen Verkehrsmitteln zu erreichen ist, umso besser.

Bevor wir also unseren geschützten Raum zum Leben erwecken, können wir eine Menge Fragen auf die Waagschale werfen und unseren Einstieg schon im Vorfeld gestalten.



Das Abwägen

Haben wir genug Platz für eine gute Bewegungsfreiheit?

Ist der Raum leer oder müssen z.B. Möbel berücksichtigt werden?

Ist das Arbeiten barfuß möglich?

Ist der Raum Störungen ausgesetzt (z.B. Türklingeln, äußere Beschallung)?

Lässt sich in dem Raum wirkliche Ruhe erleben?

Handelt es sich um ein Durchgangszimmer oder können wir von innen auch einmal abschließen?

Gibt es einen sicheren Ort zur Aufbewahrung von Requisiten und anderem Equipment?

Ist der Raum gut zu erreichen (An und Abreise)?

Ist der Raum hell genug?

Erzeugt der Raum eine Art Befangenheit bzw. ist man voreingenommen (Klassenzimmer, Essensraum, Kathedrale)?

!!!Achtung Nebeneffekt!!!

Der Theaterraum kann im Gruppenprozess zum Stützpunkt und zum Rückzugsort werden, gedeiht zur Wohlfühlzone, oder ist Trainingsort und Entscheidungszentrale - es kommt zu Momenten und Punkten der Identifikation.

Akt 2 - Der Raum

Akt 2 - Der Raum

Der öffentliche Raum - das sind Parks, Gewässer, Marktplätze, Promenaden, Straßen oder auch Grünflächen. Wem sie gehören, wer für sie verantwortlich ist, wer sie nutzen darf usw., ist sehr unterschiedlich. Der Marktplatz oder die Parkanlage z.B. fallen in das Verwaltungsressort der Gemeinde- oder Stadtverwaltung, wohingegen der Vorplatz eines Einkaufszentrums zwar auch öffentlich frequentiert wird, Theateraktionen dort aber mit dem Centermanagement besprochen werden sollen.

Als Theatermacher wollen wir uns aber nicht nur mit den Fragen der Zuständigkeiten beschäftigen, unser Anliegen ist es vielmehr, den öffentlichen Raum zu beleben, zu gestalten und dabei mitzuwirken, seine Identität zu prägen!

Wir kommen also aus einer anderen Richtung und denken uns den öffentlichen Raum aus den Augen des Publikums. Das sind Bewohner*innen der Stadt oder des Dorfes, angrenzende Ladenbesitzer*innen, Tourist*innen - kurzum alle Menschen, die wir zum Zeitpunkt der Theateraktion am Ort antreffen und um deren Aufmerksamkeit wir uns bemühen!

Für sie wird unsere Theateraktion eingebettet sein in einem Setting. Ein Setting beschreibt alle Eigenarten der Situation, der Gegebenheiten oder des Schauplatzes - alles also, worauf sich die Blicke richten können. Wir werfen also auch für den öffentlichen Raum allerhand Fragen in die Waagschale.

Je mehr Sichtfreiheit wir haben, desto besser werden wir die Aufmerksamkeit von vielen Personen erhalten. In einem Park, am Hafen oder auf einem Markt haben wir also schnell einen Bühnenraum etabliert, der von vielen Standorten aus gesehen werden kann. In einem Einkaufszentrum müssen wir dagegen an verschiedenen Plätzen aktiv sein, oder kurze Aktionen für wenige Personen machen, die wir als Publikum zum Verweilen einladen, da wir es eher mit Laufpublikum zu tun haben. Eine Grundformel für ein gelungenes Setting lässt sich also nicht finden - alles eine Frage der Perspektive.

Das Analysieren

Bleiben die anwesenden Menschen länger an diesem Ort (Markt, Cafés, Park usw.)?

Gibt es Laufpublikum (in Einkaufszentren, Fußgängerpassagen usw.)?

Ist es ein gemischtes Publikum oder eines, das wir als homogen bezeichnen würden?

Wie alt sind die Menschen durchschnittlich?

Reden sie miteinander oder gehen sie stumm aneinander vorüber?

Ist der Raum weitläufig?

Ist der Raum verwinkelt?

Gibt es Treppen oder Plateaus?

Gibt es einen Brunnen?

Welche natürlichen Kulissen sind noch zu finden?

Gibt es thematische Besonderheiten des Ortes (Hafen - maritime Themen; Bahnhof - Themen der Mobilität usw.)?

Finden parallel andere öffentliche Veranstaltungen statt, bei denen die Theateraktion andocken kann?

!!!Achtung Nebeneffekt!!!

In seinem Buch „Der leere Raum“ liefert Peter Brook folgende Definition für das Theater: „Ich kann einen leeren Raum nehmen und ihn eine nackte Bühne nennen. Ein Mann geht durch den Raum, während ein anderer zusieht; das ist alles, was zur Theaterhandlung notwendig ist.“ Je nachdem, was wir als sichtbar oder beachtlich mit in unsere Performance aufnehmen, wird zum Bestandteil des Raumes, den wir bespielen.



Akt 2 - Der Raum

Um den öffentlichen Raum kennen zu lernen und zugleich mit den Jugendlichen eine erste Aktion darin zu starten, haben wir uns damals zu diesem Kennlernspiel entschieden:

Der Tauschhandel

Die Spielleitung bringt ein Ei mit. Aufgabe an die Sp ist es nun, sich zu diesem Ei eine phantastische Geschichte auszudenken und diese ausdrucksstark, mit Mimik und Gestik unterstützt, zu erzählen. Es ist alles erlaubt - jedoch muss in der Geschichte erläutert werden, warum es sich bei diesem Ei um einen „Gegenstand mit besonderem Wert handelt“. Mit dieser Geschichte macht sich die Gruppe auf den Weg in die unmittelbare Öffentlichkeit. Die Gruppe hat das Ziel, das Ei gegen einen anderen Gegenstand zu tauschen. Ziel ist ausschließlich der Akt des Tauschens. Es wird nicht versucht, den zählbaren Wert der getauschten Sache durch das Tauschgeschäft in die Höhe zu treiben; es geht nicht um Gewinn, sondern um alle anderen Ereignisse und Erfahrungen bei diesem Tausch. Ist ein Tausch vollzogen, wird zusammen mit dem Tauschpartner wiederum eine Geschichte zum getauschten Gegenstand gefunden, in welcher Weise dieser „von besonderem Wert sei“. Die Gruppe sucht sich wiederum einen neuen Tauschpartner usf.

Die gefundenen Geschichten können auf ein Diktiergerät oder ein Smartphone o.ä. gesprochen und später verschriftlicht werden. Sie können als Geschichtensammlung aus dem Ort immer wieder hervorgeholt, als Dokumentation festgehalten oder bei Bedarf in sozialen Netzwerken geteilt werden. Ist der Anreiz in den Geschichten und bei den Sp groß genug, kann dieser Tauschhandel etwas größer in Szene gesetzt und im öffentlichen Raum vorgespielt werden.

Das Ausprobieren

- nicht nur im Probenraum arbeiten, sondern bei Gelegenheit an der frischen Luft experimentieren
- den Spieß einmal umdrehen und sich von den Jugendlichen die Stadt, das Dorf zeigen lassen
- die Hemmungen im öffentlichen Raum bewusst machen und damit umgehen: sich auf einen Brunnenrand setzen, ein Lied auf dem Markt anstimmen, fremden Menschen im Gespräch begegnen
- Ereignisse schaffen, die erlebt und reflektiert werden können

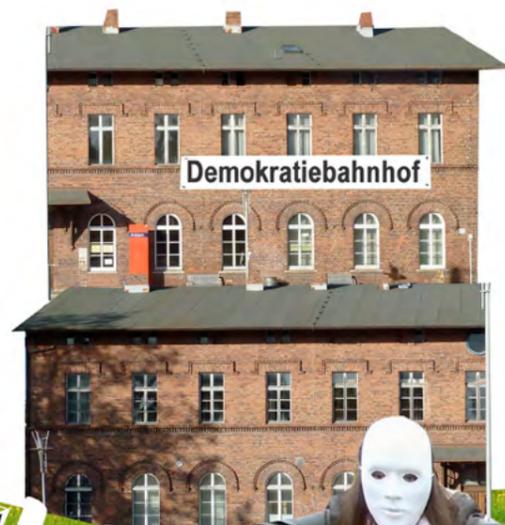
Akt 3 - Jugendliche jagen

Ein kleiner Artikel im örtlichen Mitteilungsblatt und etwa zehn Jugendliche melden sich bei der Kontaktadresse, kommen hochmotiviert zum ersten Treffen der neuen Theatergruppe und haben den Rucksack voller Ideen - Tagträume aller Pädagog*innen. Die Realität sieht manchmal anders aus.

Wenn es gut läuft, treffen wir nach einigen Werbeaktionen ein/zwei Jugendliche und schauen mit ihnen zusammen weiter, wie wir überhaupt genügend Leute zusammenkriegeln. Die Kommunikationsform und die Ausdauer sind absolut entscheidend und niemand sollte verzagen, wenn das gerade am Anfang enorm viel Zeit braucht! „Wir wollen ein Theaterstück einstudieren“ geht z.B. gar nicht. „Wir wollen den öffentlichen Raum mit euren Ideen kritisch hinterfragen und dazu entsprechende Theaterformate entwickeln“ noch

übler. Am besten versucht man, kreativ, bunt, laut, witzig, effektiv, knallig und schön oder hässlich zu sein und dabei wahrhaftig zu bleiben. Ohne fliegende Kühe geht also eigentlich gar nichts.

Im Projekt „DialogueTheArt“ waren wir regelmäßig als Zweier- oder Dreier-Teams in den Schulen unterwegs und besuchten in Anklam nahezu alle Klassen von der 6. bis zur 11. Jahrgangsstufe. Wir erbaten jeweils 7 - 10 Minuten Präsenzzeit am Anfang einer Stunde, stellten mit Miniszene eine paar Theatermittel vor (z.B. Freeze, Slow-Motion, Improvisation) und luden mit schrillen Flyern zu den ersten Treffen ein. Sie trugen das Motto „Was kost' die Welt?“ und mit drei sogenannten Kick-Off-Workshops ging es los. Auf der Plattform Facebook meldeten wir die Person „Paulina Peene“ an, konnten uns bestens vernetzen und unsere Ankündigungen, Filmtrailer und Fotos posten.




Hatschinter



Akt 3 - Jugendliche jagen

Das Anregen (#s'läuft)

- ✗ Jugendliche kennen die Wahrheit und wissen, was geht: Es macht total Sinn, sich hier anstecken zu lassen.
- ✗ Facebook, Instagram, Twitter und vor allem WhatsApp sind ein absolutes Muss. Unbedingt muss Zeit für die Nutzung und Betreuung eingeplant werden
- ✗ Gepostet wird alles, was geht.
- ✗ Bewegung im Medium!
- ✗ Wo macht das Auslegen von Flyern Sinn? Funktionieren Plakate als Medium noch?
- ✗ Der Verteiler bei der E-Mail-Werbung soll stetig wachsen.
- ✗ Nicht allein die Qualität und Quantität der Werbung ist entscheidend, sondern auf die verschiedenen Richtungen der Öffentlichkeitsarbeit kommt es an.

!!!Achtung Nebeneffekt!!!

Aus der Not eine Tugend machen: Will man sich ein Projekt über diverse Fördermittel stützen lassen und schreibt Anträge, kann man diese Erfahrungen bereits einfließen lassen und im Projekt eine Anlauf- oder Aufbauphase berücksichtigen!

Schon bei der Werbung für eine neu entstehende Theatergruppe ist es hilfreich, sich über das Alter der Jugendlichen im Klaren zu sein. Natürlich wünschen wir uns oft bei Projekten der Kulturellen Bildung, dass wir intergenerativ arbeiten und wir freuen uns auf die vielen attraktiven Effekte. Es ist aber nicht von der Hand zu weisen, dass die Eingrenzung des Altersbereichs auf die Gruppe der Jugendlichen viele Vorteile mit sich bringt. Unsere Erfahrungen im Projekt „DialogueTheArt“ lassen sich folgendermaßen umreißen:

- die Interessenlagen haben zumindest teilweise große Überschneidungen
- die Bindungskraft einzelner Sp untereinander ist höher
- Theaterübungen können einen höheren Abstraktionsgrad haben
- das Durchhaltevermögen für zeitlich ausdauernde Spielabläufe ist höher
- das generelle Spielverständnis ergänzt sich gut
- die Bindung zum Trainings- und Probenraum tritt stärker zum Vorschein

Andersherum hat sich aber auch gezeigt, dass das eigentliche Kriterium die Spielbegeisterung sein muss und nicht das Alter. Je mehr Spieler*innen mit Spielbegeisterung die Gruppe aufbieten kann, desto eher kommt die gewünschte Gruppendynamik zum Tragen. Bei dieser Rechnung zählt jede*r Einzelne unabhängig vom Alter.

In jedem Fall ist der *Startpunkt für Theater im öffentlichen Raum* ein anderer als der *Startpunkt zum Aufbau einer Gruppe*. Eine Gruppenentwicklung braucht gerade am Anfang genügend Raum und sollte nicht vernachlässigt werden! Ohne eine gute Anlaufphase läuft man Gefahr, ein Jugendfreizeitangebot installieren zu wollen und dabei an den Jugendlichen vorbei zu entscheiden.

Akt 4 - Die Gruppe

Wie jede Kulturtechnik, so verfügt auch das Theater über Regeln, wenn es funktionieren soll. In diesem Handbuch wollen wir aber keine „best practice der Gruppenentwicklung“ vorzeichnen, denn das ist ganz klar Sache der Gruppe! Aber wir sind der Meinung, dass jede Gruppenentwicklung bei der Theaterarbeit einen aktiven und dynamischen Prozess bedeutet, den wir mitbestimmen und reflektieren müssen, um zu unserer eigenen „best practice“ zu gelangen.

Wenn z.B. beim Sp nicht bekannt ist, dass man mitten in einer Theaterprobe nicht den Raum verlassen kann, weil man eine SMS schreiben möchte, fehlt diese Information wahrscheinlich einfach und sie gehört in das gruppeneigene Regelwerk. Vielleicht gibt es aber auch eine SpL, die derlei Umgang mit dem Handy in Ordnung heißt. Alle Wege sind richtig - sie müssen nur zur Gruppe gehören und gepflegt werden, um zu einem für alle tragbaren Selbstverständnis zu gelangen.

Ohne Selbstverständnis kein Selbst und ohne Selbst keine Gruppe!

Zum Thema Gruppenbildung existiert eine ganze Bibliothek von Literatur, die man zu Rate ziehen kann. Mit Blick auf die gewünschten Aktionen im öffentlichen Raum wollen wir deshalb nur einige Anregungen geben, worauf man bei der Arbeit mit den Sp generell seinen Blick werfen kann und sollte. Wir haben dazu drei Begriffe enger eingekreist, die wohl bekannt sind, aber allzu oft in den Hintergrund geraten.

Vertrauen

Verständnis

Verantwortung



Akt 4 - Die Gruppe

Vertrauen

Aus unserer Erfahrung können wir sagen, Vertrauen ist das A und O jeder Theaterarbeit, denn ohne gegenseitiges Vertrauen existiert kein Einverständnis zum gemeinsamen Spiel. Das geht nur mit Wertschätzung meines Gegenübers. Es bietet sich also an, immer wieder Übungen und Spiele mit der Gruppe zu machen, die das Vertrauen und die Wertschätzung der Sp untereinander fördern, denn sie können in einer Gruppe große Kraft entfalten.

Auch in Anfängergruppen kommen wir in der Theaterarbeit recht schnell auf persönliche Themen zu sprechen. Sie tauchen z.B. einfach in Improvisationen auf und haben meist direkt mit dem Erleben und den Erfahrungen, vielleicht auch mit den Ängsten und Hoffnungen der Sp zu tun. In diesen Momenten brauchen wir unseren geschützten Raum und erschaffen ihn uns gleichzeitig. Manchmal kann ein Treffen sich ausschließlich um das Thema Vertrauen drehen.

Verständnis

Das Verständnis hilft vor allem dabei, respektvoll miteinander umzugehen. Egal ob persönliche Handicaps, Stimmungslagen oder Meinungen; egal ob SpL oder Sp - mit einem besseren Verständnis können die Bindungskräfte in der Gruppe wachsen, Aufmerksamkeit und Konzentration werden überhaupt ermöglicht. Theaterarbeit muss ernst genommen werden, damit man Spaß haben kann. Dafür ist das gegenseitige Verständnis unter den Sp und der SpL von enormer Bedeutung.

Wir haben in diesem Zusammenhang die Entdeckung der „Kuchenpause“ gemacht, in der alle Anwesenden ins Gespräch kommen konnten. Hier haben wir gemeinsam coole Fotos der Probe gepostet, kulinarische Entdeckungen gemacht und fleißig geklönt, wie man hier im Norden sagt. Wir haben einander zugehört und immer noch mehr verstanden.

Verantwortung

Verantwortung ist eine Grundhaltung und man kann sie nicht als gegeben voraussetzen oder als gar einfordern. Sie liegt irgendwo zwischen Berechtigung und Verpflichtung und muss deshalb erst erwachsen aus den Bedingungen und Entwicklungen der Gruppe. Soziale Verantwortung kann niemand Einzelner für die Gruppe haben - diese Verantwortung haben alle Gruppenmitglieder füreinander und sie muss immer wieder neu entdeckt werden.

Es ist sehr leicht und weithin tägliche Praxis in unserem Leben, dass wir jemandem eine Verantwortung zusprechen. Damit nehmen wir aber leider die wertvollen Fragen „Was müsste denn getan werden, um....?“ und „Wer kümmert sich darum?“ der Gruppe aus der Hand. Für eine Gruppe kann es enorme Entwicklungsschübe bedeuten, wenn sie für einige wesentliche Fragen die konkreten Verantwortlichkeiten klärt. Es kann auch vorkommen, dass sich für bestimmte Dinge niemand verantwortlich zeigt und das wird im ersten Augenblick frustrierend sein, gehört aber genauso zum Prozess der Gruppenentwicklung wie alle anderen Entscheidungen.



Akt 5 - Die Spielleitung

Die Leitung einer Spielgruppe kann von voll ausgebildeten Theaterpädagog*innen bis hin zu Menschen reichen, die einzelne Spiele oder Spielabfolgen ausprobieren.

In den letzten 25 Jahren ist dazu eine Menge Literatur erschienen und es haben sich viele Träger gegründet, die eine solide Aus-, Fort- oder Weiterbildung dazu anbieten.

Um näher zu erläutern, was wir hier unter SpL verstehen, bietet sich eine Unterscheidung zwischen dem Führen und dem Leiten einer Gruppe an: Die Leitung einer Gruppe basiert auf der formalen Position oder Funktion in einer Gruppe. Die Leitung hat man inne. Als SpL stelle ich den Rahmen bereit, kümmere mich um den Raum, bereite die Übungen und Spiele für die Probe vor und habe das Ziel im Auge.

Wenn wir von Führung sprechen, sieht es etwas anders aus. Führung ist unabhängig von der offiziellen Position. Sie basiert auf der Zustimmung der Geführten, kann sich innerhalb der Gruppe verändern und orientiert sich sehr an den Jugendlichen. Sie ist weniger eine Rolle, als vielmehr Ausdruck der Persönlichkeit im Moment des Führens und Verführens zum Spiel.

In der SpL kommen diese beiden Grundhaltungen zueinander und in der Theaterarbeit kommt mal die eine, mal die andere Seite mehr zum Tragen.

Mit einer guten Motivation geht jede Theaterprobe viel einfacher von der Hand und wir verabschieden uns danach mit einem guten Gefühl voneinander. Was aber, wenn die Fluktuation bei den Sp so hoch ist, dass wir quasi jede Woche bei null anfangen müssen? Oder die Sp sind von Frühlingsmüdigkeit geplagt, kommen zu spät oder baumeln in der Gegend rum? Allein können wir immer wieder Anlauf nehmen, neue Spiele und Übungen überlegen, die Gruppe zum Gespräch in einen Kreis bitten u.a.m. - eine gute Motivation aber wird für uns immer schwieriger zu erneuern sein. Gut ist es deshalb, mindestens zwei SpL zu haben, denn auf diese Weise können Probenabläufe und Gruppenprozesse viel besser reflektiert und die Vor-

bereitungen einfacher gestaltet werden. Nicht die Probleme oder Aufgaben werden kleiner, aber wir haben jemanden an unserer Seite, der oder die uns unterstützt und entlastet!

Der hier vorgestellte Spielansatz kommt ja einem spielerischen Labor gleich; einem Experiment, das zusammen mit Jugendlichen im öffentlichen Raum stattfinden bzw. unternommen wird. Das braucht mehr Zeit und Raum, als eine vorgedachte Probeneinheit. Ein Treffen mit der Gruppe sollte deshalb erfahrungsgemäß mindestens zwei Zeitstunden dauern und wenigstens einmal wöchentlich stattfinden. Auf diese Weise bleibt auch Spielraum für die sozialen Bedürfnisse der Gruppe und deren Kräfte in der Selbstorganisation.

Wenn es irgendwie geht, kann ein Smartphone angeschafft werden. Das wirkt Wunder, denn die von den Jugendlichen genutzten Medien und Plattformen sind nichts, das nur *außerhalb der Gruppe* stattfindet. Vielmehr läuft die Kommunikation unablässig über unterschiedlichste Kanäle. Mit einem eigens dafür genutzten Handy oder Smartphone kann die SpL unmittelbar daran teilnehmen.

!!!Achtung Nebeneffekt!!!

Eine gute Spielleitung, die zu zweit gemacht wird, wirkt auch gleich als Beispiel für die Jugendlichen, die sozusagen Zeuge werden von einem Miteinander auf Augenhöhe und der Strategie zweier Menschen, die auch einmal unterschiedlicher Ansicht sein können. Sie haben ein Team vor Augen.

Akt 6 - Die Requisiten

Holzkästen, Tücher, Regenschirme, Bälle, Mützen, Masken, Apps, Gimmicks und Gadgets sind vor allem eins - hilfreich! Sie sind unser Spielzeug. Aber im Grunde genügt doch ein leerer Raum und eine Handvoll Sp, um Theater zu machen. Wozu also den ganzen Kram?

Für die „Live-Action-Games“ benötigen wir Mittel, mit denen wir schnell Bilder erzeugen, Vorgänge darstellen, Statements präsentieren und Aufmerksamkeit im öffentlichen Raum erzeugen können. Dafür sind die Requisiten eine großartige Hilfestellung. Sie nähren den Erfindergeist.

Für Jugendliche, die noch keine Theatererfahrungen gesammelt haben, bedeutet das darstellende Spiel relativ schnell eine Hürde. Die Bewegungen werden kleiner, der Stimmeneinsatz wird reduziert, die Körperspannung nimmt ab usw. Klar - das geht nicht nur Jugendlichen so, sondern vielen Menschen, die nach ein paar Treffen plötzlich in aller Öffentlichkeit lauter sprechen, etwas spielen oder singen sollen. Der Anreiz, es dennoch tun zu können, muss also woanders liegen, nämlich im Spiel selbst. Mit einer guten Auswahl an Spielzeugen ist das Eis schnell gebrochen, denn mit Spielzeug bringt man vor allem eins in die Gruppe - Möglichkeiten! Aus Kindertagen wissen wir, dass ein paar Decken und zwei Kissen ohne große Mühe und mit etwas Vorstellungskraft schnell zu einer geheimnisvollen Höhle verwandelt werden können. Daran hat sich bis heute nichts geändert - daran knüpfen die Entdeckungen im Theaterspiel an.

Tücher sind äußerst wandelbar. Als Wurst zusammengedreht werden sie zu einem Seil, zu einer Schlange oder einem Feuerwehrschauch. Als Bodentuch sind sie Picknickdecke oder Yogamatte, eine Pfütze oder ein Floß. Mit Tüchern können auch alle möglichen Kostüme animiert werden, wie Umhänge, Mäntel, Kopftücher, Röcke usw. Auf diese Weise gelingt es uns recht schnell, Stereotypen darzustellen, Geschlechterrollen im Spiel zu markieren oder auch Statusverhältnisse zwischen Figuren zu untermalen.

Mit größeren Tüchern können Segel gebaut, Zelte errichtet, Gebirge erschaffen oder das Meer in Wallung gebracht werden. Im öffentlichen Raum sind sie z.B. ideal, wenn es darum geht, schnell und unkompliziert einen (Spiel-)Raum zu definieren oder Dinge und Sp zu verbergen. Außerdem garantieren sie in den meisten Fällen die Aufmerksamkeit der Passant*innen.



Holzkästen aller Art sind perfekte Objekte für verschiedenste Bühnenbilder und Funktionen. Sie können ein Thron sein, ein Klo, ein Stuhl, ein Tisch, ein Instrument, eine Sitzgelegenheit für Zuschauer, ein Stein, ein Podest, ein Schatz. Sie eignen sich hervorragend, um die Vorstellung eines Ortes oder eines Raumes zu animieren. Ein Beispiel: Wir denken uns zwei Kästen, die rechts und links auf die Spielfläche gestellt werden oder auch zwei Kästen, die unmittelbar nebeneinander in die Mitte der Spielfläche gestellt werden. Welche Assoziationen werden bei uns sofort hervorgerufen?



Akt 6 - Die Requisiten

Regenschirme sind insofern spannend, als dass ihr Gebrauch schlichthin bekannt ist. Das sind beste Voraussetzungen für das Spiel, denn die Veränderung von Gewohnheiten schafft Aufmerksamkeit und ist spannend. So können Regenschirme z.B. Schutzschilde sein, Handwaffen, Verstecke, Suppenschüsseln, Antennen oder auch einfach verschiedenfarbige Regenschirme, mit denen choreografische Abfolgen ausprobiert werden können.

Pappe ist ein tolles Material, mit dem man in alle möglichen Richtungen experimentieren kann. Natürlich ist ihr Gebrauch bei der Herstellung von Kulissen gemeinhin bekannt. Als Requisit oder Spielzeug aber bieten sich noch viel mehr Optionen: Ein Stück Pappe, das z.B. an einen Regenschirm gehängt wird, ist in Windeseile ein Demonstrationsschild, eine Ampel oder ein Fisch an einer Angel. Ein Stück Pappe kann ein Tablett sein, ein Spiegel oder eine Schallplatte.

Kostüme werden manchmal überbewertet. Ein kleiner Fundus mit einzelnen Kleidungsstücken ist dennoch cool, denn oft reicht bereits ein Kleidungsstück aus, um eine Rolle abzubilden: eine Polizeimütze z.B. macht einen ganzen Polizisten, ein aufwendig umgeworfener Schal macht eine Operndiva und ein Paar enge Handschuhe einen Chirurgen.

Die mobile Bühne

Über die Bühnen im geschützten und im öffentlichen Raum haben wir bereits gesprochen - in unserem Projekt kam die mobile Bühne dazu.

Mit ihr wurden einige, für uns wesentliche Bedingungen vereint. Sie bietet Schutz, ist ein tolles Arbeitsmittel und Werkzeug, ein Hingucker und ein charmantes Novum in der öffentlichen Wahrnehmung. Die mobile Bühne zeigt dem Zuschauer etwas deutlicher, dass hier Theater stattfindet.

In unserem Fall hatten wir die Gelegenheit, einen alten Schwerlasthandwagen um ein Gerüst aus Gerüststangen zu erweitern und eine Art Skelett zum schnellen Auf- und Abbau zu bauen. Mit eigens dafür angefertigten Vorhängen aus schwarzem Molton diente die Bühne mal als Redner-Plateau, mal als Guckkastenbühne oder auch Rampe.



Unter den Live-Action-Games verstehen wir Theaterspiele, die im öffentlichen Raum stattfinden und das Potential besitzen, anwesendes Publikum einzubinden. Bei den Live-Action-Games führt die Interaktion und der Austausch mit bis dahin fremden Menschen zu einem besonderen Erlebnis für die jugendlichen Akteure, aber auch für die Menschen, die als Zuschauer*innen kurzfristig an der Aktion teilhaben.

Die Live-Action-Games sind also Theaterübung und Auftritt in einem. Teilweise werden Entscheidungen vom anwesenden Publikum getroffen und zusammen mit den Spieler*innen entsteht für bestimmte Momente eine Gruppe, eine Gemeinschaft - das Theaterspiel wird hier zu einem sozialen Ereignis. Für manch Leser*in klingt das vielleicht etwas zu hoch gestochen, aber wir wollen hier die Perspektive vorstellen, nach der im öffentlichen Raum das Leben als Miteinander, der zwischenmenschliche Austausch und die Begegnung in unserer Gesellschaft nicht mehr zum sozialen Credo gehören. Mit den spielorientierten Theaterübungen im öffentlichen Raum kommt es aber zur Erweiterung der Horizonte:

- Jugendliche werden im öffentlichen Spiel sichtbar
- die Akteure erfahren im Spiel den Schutz der Gruppe und der Idee in einem quasi ungeschützten Raum
- mit den Theaterspielen können gesellschaftliche Kontexte oder Situationen verbunden werden und das Spiel erhält gesellschaftliche oder kommunale Relevanz.

Ein Live-Action-Game findet immer in einem bestimmten Setting statt und schafft darin einen Rahmen, in dem verschiedene Übungen oder Spielabläufe verbunden werden können. Je nach Spielansatz, Lust und Laune der Sp können dabei Zuschauer*innen ins Spiel eingebunden werden. Die SpL fungiert dabei oft als Moderation. Die Übungen können entweder verstecktes oder offenes Theater erzeugen, improvisierte Szenen oder Choreographien hervorbringen. Wir haben ver-

schiedene Settings in unserem Projekt ausprobiert. Aus Platzgründen stellen wir hier nur zwei vor, die dazu anregen sollen, eigene Settings und Spielabfolgen zu finden und auszuprobieren.

Olympiade

Ort: Grünanlagen

Publikum: Passant*innen, die 5 Minuten Zeit haben
Spieler*innen: mindestens 6

Der Olympiade liegt die Idee des Wettkampfs zugrunde und sie hat den Vorteil, dass die Sp sich konzentriert einem Ziel widmen, denn gewinnen will ja gewöhnlich jede*r. Der Wettkampfcharakter hilft den Jugendlichen, die Aufgaben mit theatraler Intensität zu lösen und widrigen Hemmnissen im öffentlichen Raum nicht zu viel Aufmerksamkeit zu schenken.

Dazu werden zwei Gruppen in eine Wettkampfsituation gebracht, wobei auch Varianten möglich sind, bei denen alle zusammenarbeiten müssen, um ein Ziel zu erreichen. Am Anfang sollten immer Spiele stehen, die den Wettkampfgedanken entfachen und die Aufmerksamkeit des Publikums auf die Aktion lenken. Bei der Olympiade treten die Sp in verschiedenen Disziplinen an. Den jeweiligen Punktestand kann man mit den zur Verfügung stehenden Requisiten kenntlich machen (z.B. mit 10 Regenschirmen oder Bällen).

!!!Achtung Nebeneffekt!!!

In seinem Buch „Empört euch“ heißt es bei Stéphan Hessel: „Den jungen Menschen sage ich: Seht euch um, dann werdet ihr die Themen finden, für die Empörung sich lohnt [...] Ihr werdet auf konkrete Situationen stoßen, die euch veranlassen, euch gemeinsam mit anderen zu engagieren. Suchet, und ihr werdet finden!“ Es kann sein, dass Jugendliche über lebensweltliche Themen sprechen wollen, die ihnen am Herzen liegen.

Disziplin: Ritter - Drache - Prinzessin

Es werden zwei Gruppen gebildet, die sich in einer Minute einen Namen geben. Gespielt wird nach dem Schere-Stein-Papier-Prinzip, aber im Team und mit ganzem Körpereinsatz. Beide Teams beraten sich, welche Figur sie auf drei darstellen wollen. Die Rittergruppe hält ein Schild und zeigt eine ausholende Bewegung mit dem Schwert, die Drachengruppe brüllt und macht mit den Armen Beißbewegungen eines großen Kiefers. Die Gruppe Prinzessin schickt einen Kuss zur anderen Gruppe. Die SpL zählt ein und beide Gruppen springen in ihre ausgewählte Figur. Wer gewinnt? Der Ritter schlägt den Drachen, der Drache gewinnt gegen die Jungfrau und die Jungfrau erobert den Ritter. Wahlweise könnten sich z.B. auch Marinesoldat, Pirat, Hafendame und treffen usw. Gespielt wird sieben Runden. Wer am Ende die meisten Punkte hat, bekommt einen Siegpunkt und kann mit einem Siegestanz abfeiern.

Disziplin: Erzählen

Zwei Gruppen. Die SpL fungiert als Moderation. Es muss eine Geschichte in 10 Sätzen erfunden werden. Jede*r Sp einer Gruppe kann immer einen Satz sagen, dann geht es weiter zum nächsten Sp der Gruppe usw. Es darf immer nur ein Sp sprechen. Beide Gruppen erzählen nacheinander eine Geschichte, die mit „Es war einmal in...“ beginnt und in der ersten Runde maximal zwei Minuten dauern darf. Ab der zweiten Runde wird diese Zeit jeweils um 30 Sekunden reduziert. Vom Publikum werden vorher drei Begriffe erfragt, die in der Geschichte vorkommen müssen und die mit dem Ort der Aktion zu tun haben. Schafft es eine Gruppe nicht, die drei Begriffe in den 10 Sätzen unterzubringen, bekommt die andere Gruppe einen Punkt. Bei Gleichstand der Punktzahl wird das Publikum zur Jury und kann per Applaus entscheiden, welche Gruppe den Sieg davon trägt.

Disziplin: Familienalbum

Zwei Gruppen. Die Moderation befragt das Publikum oder die Sp, welche Ereignisse für gewöhnlich in einem Familienalbum zu sehen sind und was dort abgebildet wird. Eine allseits bekannte, große Persönlichkeit wird gefunden und ein Ereignis benannt (Geburt, der erste Kuss...). Die SpL zählt ein und die Sp der ersten Gruppe bauen in Windeseile ein Standbild auf. Die Sp der anderen Gruppe betrachten das Standbild für 10 Sekunden, dann dreht sie sich um und singt eine Liedstrophe (z.B. das Intro von Chip und Chap). Während des Gesangs verändert die erste Gruppe fünf verschiedene Dinge im Standbild oder lässt Objekte daraus verschwinden. Die erste Gruppe dreht sich wieder um und versucht alle Änderungen zu entdecken. Auch hier bietet sich wieder eine zeitliche Beschränkung an. Für jede Entdeckung gibt es einen Punkt. Dann ist die andere Gruppe dran und das Publikum wird wiederum befragt, auf welcher Seite das Familienalbum geöffnet wird. Die Gewinner der Disziplin erhalten einen Siegpunkt.



Akt 8 - Spielsammlung

Akt 8 - Spielsammlung



Theaterspiele vereinen meist viele verschiedene Effekte für die Sp. Sie fördern die Konzentration, die Wahrnehmung, das Vertrauen, das eigene Körperempfinden u.v.a.m. Aus Platzgründen sind wir hier sparsam mit diesen Erläuterungen und verweisen aber für das tiefere Verständnis auf die theaterpädagogische Fachliteratur. Gleichwohl laden wir aber ein, mit den Sp zusammen herauszufinden, wie sie die Übungen und Spiele erleben, denn das Erleben im Spiel ist dessen Zweck und zusammen mit der Gruppe können wir herausfinden, wohin die Bedürfnisse und Neigungen tendieren.

Swisch-Boing-Pauh

Ein Klassiker in der Erwärmung. Es geht um Konzentration und Geschwindigkeit. Die Sp stehen im Kreis. Zwischen allen Sp werden verschiedene Impulse empfangen und versendet.

a) Der „Swisch“ wird mit beiden Händen zur nächsten Person „übergewischt“. Der ganze Körper dreht sich mit herum. Zusätzlich kann der Name des Signals, Swisch, beim überwischen/weiterreichen dazu gesprochen werden. Die Laufrichtung muss beibehalten werden.

b) Mit dem „Boing“ stoppt die Laufrichtung des „Swisch“ und läuft in die entgegengesetzte Richtung bis die Laufrichtung durch ein erneutes „Boing“ wiederum gewechselt wird. Beim „Boing“ stellt man sich dem Sp frontal entgegen, von dem das „Swisch“ kommt und hält die Arme dabei nach oben. Schnell muss es gehen! So geht es im Kreis hin und her.

c) Klappt der Ablauf, wird das „Pauh“ hinzugefügt. Mit „Pauh“ wird die Bewegung quer über den Kreis zu einem Sp geschickt. Die „Pauh“-Bewegung (was auch immer man da machen möchte - nur groß muss es sein) zielt auf die gemeinte Person, das „Pauh“ wird dazu gesprochen. Derjenige der das „Pauh“ empfängt, gibt die neue Laufrichtung des „Swischs“ vor. Wiederum kann man mit allen drei Signalen probieren, bis es in einem hohen Tempo klappt.

d) Mit „Splash“ haut man - egal, ob man vorher ein „Swisch“ oder „Pauh“ empfangen hat, das Ding in die Mitte des Kreises. Alle anderen Sp haben just in diesem Moment die Möglichkeit, sich das Ding mit „It's mine“ wieder heraus zu angeln. Dabei macht der entsprechende Sp eine Greifbewegung in die Mitte. Sofort schickt er entweder ein „Pauh“ oder das „Swisch“ weiter.

e) Sollte ein „Swisch“ von rechts oder links zu mir kommen, kann ich mich auch im richtigen Augenblick ducken. Das Signal fliegt dann über mich rü-

ber und mein Kreisnachbar ist dran.

f) Mit „Freak-out“ kann man eine eingespielte Ordnung durcheinanderwirbeln und für neue Spannung sorgen. Wenn ein Sp eines der Signale bekommt, ruft er/sie „Freak-out!“ und alle Sp laufen, wie von der Tarantel gebissen wild durcheinander, um sich einen neuen Platz im Kreis zu suchen. Stehen wieder alle bereit, macht der/die rufende Sp weiter.



Renovierung

Alle uns bekannten Arbeiten bei einer Renovierung, wie Tapeten abreißen, einkleistern, ankleben, malern, spachteln usw. werden mit einem anderen Körperteil als den Händen gemacht. Hierzu wählen sich die Sp einen Körperpunkt, an den sie sich ihr jeweiliges Werkzeug denken und legen los, eine dieser Tätigkeiten pantomimisch zu vollführen. Nach einer halben Minute werden das gedachte Werkzeug und damit der Körperpunkt und die Bewegung verändert. Schon einmal versucht, mit dem Po die Decke zu streichen?



Gehen-Stehen-Sitzen-Folgen

„Geh immer dorthin, wo am meisten Platz ist und wenn Du angekommen bist, orientiere Dich neu.“ oder „Halte den Abstand zwischen Dir und den MSp immer gleich groß“ - es gibt verschiedene Formulierungen, um die Sp einzuladen, den Raum im Gehen gleichmäßig auszufüllen. Geschieht dies, können weitere Signale dazu gegeben werden. Wichtig: Die Sp konzentrieren sich dabei nur auf das Gehen, der Kontakt zu den anderen ist vorerst nicht gewünscht!

Dazu kommt das Stehen. Bleibt nun ein Sp plötzlich stehen, kommen augenblicklich alle anderen auch zum stehen. Geht irgendjemand aus der Gruppe wieder los, setzen sich auch alle anderen Sp wieder in Bewegung. Im nächsten Schritt erfolgt das Gehen und Stehen in Eigeninitiative. Je nach innerem Impuls wähle ich eine der beiden Optionen. Die Sp handeln jede*r für sich allein.

Das Sitzen wird dazu gegeben. Gleicher Ablauf wie eben. Alle Sp entscheiden, wann und wie lange sie eine der drei Optionen ausführen.

Das Folgen bringt neue Spannung in den Ablauf. Ich kann als Sp aus allen bisherigen Positionen heraus einem anderen Sp folgen und je nach innerem Impuls das Folgen wieder loslassen.

Wie reagieren die Sp aufeinander? Oft ergeben sich hier nämlich schon kleine Szenerien und Spielabfolgen und bei geteilter Gruppe kann danach ein Austausch stattfinden, welche Konstellationen spannend waren.

Variation 1

Alle Sp gehen. Nach einem „Freeze“ des SpL bleiben alle stehen und suchen sich ohne Rücksprache einen MSp aus, den sie sich als Freund denken und einen, den sie sich als Feind denken. Ziel ist es nun, möglichst schnell die Position zu erreichen, dass sich der Freund zwischen mir und dem Feind befindet. Kommt die Dynamik in der Gruppe zum Erliegen, wird ein neues Freund-Feind-Paar ausgewählt.

Variation 2

Wie oben, überlege ich mir im „Freeze“ zwei MSp ohne mit ihnen in Kontakt zu treten. Ziel ist nun, mit ihnen ein gleichseitiges Dreieck zu bilden. Das heißt, der Abstand zwischen den beiden gedachten MSp und mein eigener Abstand zu jedem der beiden MSp soll gleich groß sein. Zusammen bilden wir ein gleichseitiges Dreieck. Ein Spiel mit hohem Tempo.

Mörder

Alle Sp haben die Augen geschlossen. Die Spielleitung bestimmt eine*n Mörder*in durch Antippen. Die Sp bewegen sich auf das Startzeichen hin in einem abgesteckten Raum. Mit allen Sinnen außer den Augen versuchen nun alle entweder zu fliehen oder zu jagen. Ein Spiel mit höchster Konzentration. Erwischt der/die Mörder*in jemanden, genügt eine Berührung an beiden Schulter. Der Betroffene wartet 3 Sekunden und stirbt dann für alle hörbar einen theatralen Tod, kann die Augen öffnen, vorsichtig die Spielfläche verlassen und die Show genießen.



Erwärmung



Erwärmung

Akt 8 - Spielsammlung

Akt 8 - Spielsammlung

S-Bahnfahrt

Es befinden sich so viele Stühle im Raum wie Sp und sie sind alle gleichmäßig verteilt. Ein Sp wird gewählt, der seinen Stuhl verlässt und sich auf die ihm entgegengesetzte Seite des Raumes stellt. Sein Ziel ist es, den jeweils freien Stuhl zu besetzen und er bewegt sich deshalb gehend auf ihn zu. Die anderen Sp haben nun die Aufgabe, ihm das Hinsetzen zu erschweren, indem sie den jeweils freien Stuhl mit sich selbst besetzen. Die Position des jeweils freien Stuhls verändert sich also permanent. Sobald ein Sp sich von seinem Stuhl erhoben hat, darf er sich nicht gleich wieder auf ihn setzen, sondern muss einen anderen Stuhl erreichen. Tipp: In der Ruhe liegt die Kraft!

Will man das Spiel im öffentlichen Raum spielen, müssen keine Stühle besetzt sein, sondern die Gruppe einigt sich auf andere Plätze: angelehnt am Baum, auf einer Bank, neben einer Skulptur usw. Weiht man die anwesenden Passant*innen nicht in das Spiel ein, wird es noch interessanter..

Blindführen (Vertrauen)

Eine gute Übung, die ein gewisses Grundvertrauen voraussetzt bzw. es notwendig macht, vor der Übung die Sp dafür zu sensibilisieren, Verantwortung für ihre MSp tragen. Die Sp kommen zu Paaren zusammen. Sp 1 schließt die Augen. Nun nimmt Sp 2 eine Hand seines Gegenübers und führt ihn langsam durch den Raum. Anstoßen ist nicht gewünscht, also Obacht beim Führen. Die Übung sollte nicht zu kurz andauern. Dann Wechsel des Führens und Folgens. Im nächsten Schritt wird nicht die Hand gegriffen, sondern nur der Name des MSp gesagt/gerufen/geflüstert. Hier ist es noch wichtiger, dem Sp mit den geschlossenen Augen einen sicheren Weg durch den Raum zu ermöglichen.

Ich erzähle von mir (Verständnis)

Die Sp sind aufgefordert, so viele Gedanken wie möglich zu finden und sie ihrer*m zuhörenden MSp mitzuteilen. Die SpL gibt den Paaren ein Zeitfenster von jeweils zwei Minuten. Die Spielpaare laufen langsam im Raum umher. Gesprochen werden soll ohne Unterbrechung. Eine der folgenden Fragen kann zugrunde gelegt werden: „Was nervt Dich total?“, „Wohin würdest Du gern verreisen?“, „Welche Kräfte würdest Du Dir wünschen?“ Bei den Rückmeldungen im Anschluss können die Sp den Gedanken der MSp benennen, der ihnen am besten gefallen hat oder den sie am besten verstanden haben.

Mit dieser Übung können in Windeseile auch lokale Themen aus Sicht der Jugendlichen ans Tageslicht gebracht werden. Welche Fragen könnten das dann sein?

Fallen lassen (Verantwortung)

Die Gruppe steht eng beisammen als Kreis in passabler Entfernung um eine*n MSp herum. Diese*r schließt die Augen und lässt sich kerzengerade langsam in Schwingung setzen; lässt sich fallen. Die schützenden Hände der Gruppe führen sachte wieder in die Mitte des Kreises und langsam entsteht ein vertrauensvolles Pendel.

Familienalbum

Um zum großen Finale hinzuleiten bietet sich ein Einstieg in Spielpaaren an. Die SpL ruft den Sp Begriffspaare zu, welche die Sp sofort und ohne Absprache in ein Standbild umsetzen. Der Klassiker und ein guter Beginn: Hund-Laterne. Weiter kann es gehen mit Sonne-Mond, Lehrerin-Schüler usw. Den nächsten Schritt kann das Spiel „Baum und Blatt“ liefern. Ein*e Sp steht auf der Spielfläche, nimmt eine entsprechende Haltung ein und sagt „Ich bin ein Baum“. Ein*e zweite Sp richtet sich dazu mit entsprechender Haltung ein mit dem Satz „Ich bin ein Blatt“. Ein*e dritte*r Sp kommt hinzu mit dem Satz „Ich bin eine Blattlaus“ und baut sich entsprechend an die beiden Sp an. Nun sagt Sp 1 „Ich bin ein Baum und nehme mit...“ und nimmt einen der beiden Sp mit von der Bühne. Die/der verbliebene Sp wiederholt, was er/sie ist und das Spiel beginnt von vorn. Ein*e Sp kommt hinzu und

baut sich als etwas dazu Passendes dazu. Der letzte Schritt ist dann das Familienalbum. Zusammen findet die Gruppe Ideen, wer oder was in einem Familienalbum zu sehen ist und was abgebildet wird. Die SpL beginnt am Anfang und blättert die erste Seite auf: „Wir sehen den ersten Geburtstag von Arnold Schwarzenegger in den Alpen.“ Die Sp bauen nacheinander in Windeseile ein komplettes Standbild zusammen. Vielleicht sehen wir eine Alpenkuh, einen Berg, Arnold und seine Eltern? Die SpL kann per Interview Informationen der Sp zum Bild einholen, z.B. „Wer bist Du? Was denkst Du gerade?“. Dann geht es mit der nächsten Seite im Album weiter. Wenn immer einige Sp sitzenbleiben, ist sogar für Publikum gesorgt. Besonders interessante Bilder können zum Leben erweckt werden: „Wir lassen das Bild für 10 Sekunden leben! 3-2-1-Go Stopp!“

Von dort kann man das Bild wieder rückwärts in Zeitlupe laufen lassen und mit Geräuschen versehen. Man kann das Bild in doppeltem Tempo leben lassen. Auch bei diesem Spiel können wir auf Themenforschung mit den Jugendlichen gehen und Bilder des Ortes oder der Stadt erinnern und darstellen.

Requisiten

Das Spiel mit Requisiten weckt den Erfindergeist. Den kann man mit einer Vorübung wachkitzeln. Die Sp laufen im Raum, visieren einen bestimmten Punkt an und sagen „Da will ich hin“. Schnurstracks wird das Ziel angepeilt. Dort angekommen wird ein neues Ziel angepeilt. Im nächsten Schritt wird das Ding, was erreicht wurde (Wand, Stuhl, Schuh, Tür) benannt: „Das ist ein...“

Im dritten Schritt wird den Dingen bewusst eine andere Bezeichnung gegeben: „Da will ich hin. Das ist ein Nasenhaarschneider!“

Dieses Prinzip kann spielerisch fortgesetzt werden. In der Mitte der Spielfläche liegen einzelne Requisiten oder auch ein ganzer Haufen. Die Sp gehen reihum auf die Spielfläche, schnappen sich einen Gegenstand und improvisieren einen anderen als den erwarteten Gebrauch: „Das ist kein Kamm, das ist ein Spachtel.“ - und vollführen dazu die entsprechenden Bewegungen. Die MSp müssen raten, welcher Gegenstand vorgespielt wird.

Nehmen die Sp bei der Übung Fahrt auf, können kleine Szenen mit den veränderten Gebräuchen improvisiert werden: „Gib mir doch mal bitte den Elefanten!“ - „Ja, hier, fang auf. Dann probiere Du doch mal bitte meine Softeismaschine!“





Akt 9 - Literatur, Links und Kontakte

Literatur

Stéphan Hessel,
Empört Euch!,
Ullstein Verlag, Berlin, 2011,
ISBN 978-3-550-08883-4

Peter Brook,
Der leere Raum,
Alexander Verlag Berlin, 1983,
ISBN 978-3-923854-90-5

Josef Broich,
Teamspiele für Beginner - über einhundertvierzig Gruppenspiele
zu Ausdruck, Bewegung, Improvisation,
Maternus Verlag, Köln, 2005,
ISBN 3-88735-023-5

Radim Vlcek,
Workshop Improvisationstheater - Übungs- und
Spielesammlung für Theaterarbeit,
Ausdrucksfindung und Gruppendynamik,
Auer Verlag GmbH, Donauwörth, 2006,
ISBN 978-3-403-03423-0

Links zu Spielsammlungen

www.improwiki.com/de

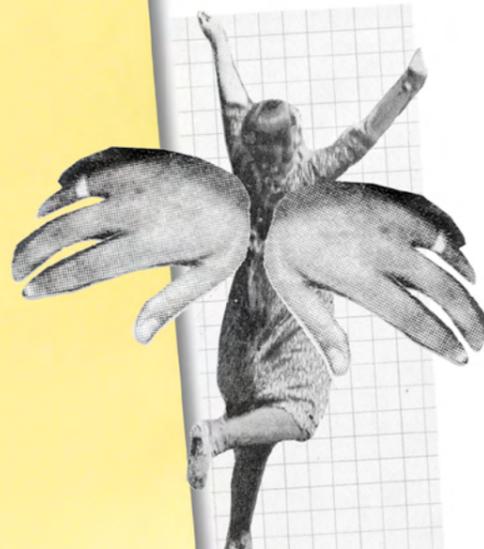
www.impro-theater.de/dmdocuments/spielesammlung_zapalot.pdf

www.theater-in-der-schule.de

www.impro-theater.de

Projektleiter und Redaktion:
Jan Holten

Spielleitung:
Momo Rjabof, Gunnar Fasold



Notizen:





Hinter den Kulissen

Das Projekt „DialogueTheArt“ wurde entwickelt vom Kreisdiakonischen Werk Greifswald e.V., das es beim „Innovationsfonds für Projekte zur Förderung der Eigenständigen Jugendpolitik“ beantragte. Der Antrag wurde bewilligt und vom Frühjahr 2015 bis Ende 2016 arbeitete ein Team von drei Leuten zusammen an der Umsetzung.

Anfangs waren wir mit unserem Projekt in Wolgast und Anklam, zwei kleinen Städten im Nordosten Vorpommerns, später konzentrierten wir uns nur noch auf Anklam.

Dort entstand zeitgleich der Demokratiebahnhof, ein selbstverwaltetes Jugendprojekt, und wir fanden den passenden Ort für die regelmäßigen Treffen und Proben der Gruppe. Im Laufe der Monate experimentierten wir an unterschiedlichen Plätzen der Stadt, bauten eine mobile Bühne, drehten Filmtrailer und spielten für Publikum und auch mit ihm zusammen.

Das vorliegende kleine Handbuch gibt Einblicke in die Projektpraxis und lädt zum Experiment mit Theaterspielen ein.

Das Projekt wurde begleitet von portablo GmbH - Projektmanagement für Bildung, Kultur und Soziales aus Rostock.

gefördert durch:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend



Kreisdiakonisches
Werk
Greifswald e.V.