

Spielsammlung zur theaterpädagogischen Auseinandersetzung mit Realität und Fiktion

Alle Spiele und Übungen stammen aus dem Lehrmittel «THEATERLUFT - Eine Vielfalt möglicher Spiel- und Verfahrensweisen in theaterästhetischen Prozessen.» von Ursula Ulrich und Regine Wurster.

Das Lehrmittel kann über das Zentrum Theaterpädagogik, PH Luzern bezogen werden.

Wahrnehmen

RAUMLICK (17)

Alle gehend im Raum. Während dem formuliert die SPL kleine Aufgaben, in denen sie die SP nach allem Ausschau halten lässt, was zum Beispiel gelb ist. Oder nach allem, was aus Karton hergestellt ist. Nach ungefähr sechs Nennungen bleiben auf Anleitung der SPL alle SP stehen und schliessen die Augen. Nun überrascht die SPL die SP mit der Aufgabe, blind auf etwas zu zeigen, was vorher noch nicht betrachtet wurde, z. B. auf Holz.

UMGESTALTUNG (7)

Zu zweit. Die SP betrachten einander gegenseitig ganz genau. Die SPL gibt ein Signal, auf das hin sich eine SP umdreht. Die andere SP verändert drei Dinge an ihrem Äusseren, z. B. Ärmel hochkrempeln, Haare aufstecken, Brille ausziehen. Auf ein zweites Signal der SPL hin dreht sich die andere SP um und versucht herauszufinden, was umgestaltet wurde. Danach werden die Rollen gewechselt.

MENSCHENKAMERA (12)

Zu zweit. Ein SP schliesst die Augen. Der andere führt den blinden SP durch den Raum und stellt ihn wie eine Kamera vor ausgewählte Objekte im Raum. Um die Kamera einzustellen, können Kopf, Rücken, Beine durch Berührungen in verschiedene Positionen gebracht werden. Damit wird der Fokus auf ein Objekt definiert. Durch ein Antippen der Schulter öffnet die blinde SP kurz die Augen, «fotografiert» den Ausschnitt und schliesst die Augen wieder. Danach wird die Kamera zu einem nächsten Objekt geführt. Nach drei oder vier fotografierten Objekten öffnet die blinde SP die Augen und versucht, die eben fokussierten Objekte im Raum wiederzufinden. Variante: Als Fotoobjekt dient ein Satzanfang, der auf einer Karte vorbereitet im Raum liegt. Wenn die blinde SP nun den Satzanfang sieht und die Augen wieder schliesst, um weiterzugehen, beendet sie auf dem Weg zur nächsten Karte den Satz oder erfindet eine Geschichte, die unter Einbezug der nächsten Karte weitererzählt wird.

BLINDKUNST (13)

Zu zweit. Eine SP stellt sich blind. Die zweite SP nimmt die Position einer ungewöhnlichen Statue ein und schliesst ihre Augen auch. Die blinde SP versucht zu ertasten, in welcher Position die Statue steht und ahmt es nach. Danach öffnen beide die Augen und vergleichen ihre Positionen.
Variante 1: Eine dritte SP versucht, der blinden SP die Position der Statue zu beschreiben. Diese setzt oder stellt sich anhand der Beschreibung in die von ihr interpretierte Position. Rückfragen werden nicht beantwortet.
Variante 2: Anstelle einer mündlichen Beschreibung ertastet der Künstler die Statue und formt die ebenfalls blinde dritte SP mit den Händen in die gewünschte Position.

Erforschen

Mögliche Materialien: Malerlebeband (Grundlage) – Zeitungen - Papierrollen (unbedruckt) – Zeitungen – Wellkarton – Kartonkisten – Plastikfolien – Holzlatten – Stäbe – Seile – Leitern – Getränkeboxen – Blumentöpfe - Kissen - alte Bücher

SPIELMATERIAL (90)

Etwa zehn SP bekommen in einem grossen, neutralen Raum ein ausgewähltes Material in grosser Menge und Klebebandrollen. Von dieser Fülle, dem Raum und der dafür zur Verfügung gestellten Zeit aus, etwa 60 bis 90 Minuten, gehen die SP der Frage nach: «Was macht das Material mit dir, und was machst du mit dem Material?» Dabei sind Themen, Anliegen und Fragen zu beobachten, die sich über Konstruktionen, Installationen und entstandene Rollenspiele zu szenischem Material entwickeln können.

FUNKTIONSKONSTRUKTIONSSPIEL (91)

Die Begegnung mit dem Material führt auch zur Auseinandersetzung mit der Frage, wie dieses Material funktioniert, wie es sich verhält, und wie es sich verändern und verarbeiten lässt. «Was passiert, wenn du damit etwas suchst, erfindest? Was lässt sich konstruieren und wie funktioniert diese Konstruktion?» Die Herangehensweise an diese Fragen sollen intuitiv, nicht kognitiv – also handelnd und nicht denkend – angegangen werden. Die Auswahl des Materiales wirkt sich auch auf die Möglichkeiten aus, wie oder was konstruiert werden kann. Als Kombination kann Malerlebeband einbezogen werden.

SYMBOLSPIEL (92)

Eine Kartonschachtel ist eine Kartonschachtel ist nicht eine Kartonschachtel. Diese Aussage steht am Anfang der Such- und Spielphase, die durch die Frage «Was können Kartonschachteln für dich auch noch sein?» initiiert werden kann.
Variante 1: Entstandene Objekte sind Ausgangslage oder Bestandteil für eine Improvisation, z. B. Schachtel als Fernseher, als Tisch, als Insel, als Koffer usw.
Variante 2: Entstandene Objekte als multifunktionale Objekte ins Spiel mit einbeziehen und ihre Funktion durch Umgestaltung verändern, z. B. werden abgerissene Kartonstücke zu Kinotickets.
Variante 3: Entstandene Objekte werden in bereits vorhandene Szenen mit einbezogen und lösen reale oder pantomimisch angedeutete Objekte ab, z. B. wird die Kartonschachtel zum Bett.

Improvisieren

GRUPPENZAHL (74)

Alle gehend im Raum. Die SPL nennt spontan eine Zahl. Die SP bilden umgehend Gruppen, die so viele Mitglieder hat wie die genannte Zahl. Ist dies geschehen, erteilt die SPL einen Begriff für ein Standbild, das in 10 Sekunden und ohne gemeinsame Absprachen handelnd dargestellt wird, z. B. ein Sofa, eine Hundehütte, einen Kronleuchter usw.

Variante: Die Begriffe werden so gewählt, dass die SPL aus den Standbildern nach und nach eine Geschichte erfindet und mit den jeweiligen Standbildern das Bühnenbild dazu gestaltet wird. Dabei erinnern sich die SP an die verschiedenen Standbilder mit unterschiedlichen SP an verschiedenen Orten im Raum.

LEBENSBLDER (75)

Alle stehend im Raum. Die SPL gibt eine Szenerie bekannt, z. B. Hallenbad, Bahnhof, Geburtstagsfest usw. Alle SP gehen nacheinander durch den Raum und nehmen eine Position ein. Es entsteht ein Standbild. Durch ein akustisches Signal beginnt der Ort zu leben, durch ein zweites friert das Bild in der Ausgangsposition wieder ein.

Variante: Durch ein akustisches Signal wird ein Bestandteil des Bildes geweckt, die anderen bleiben im «Freeze» (einfrieren). Die erwachten Figuren bzw. Gegenstände können mit einem Catwalk oder durch Gesten einen Gedanken mitteilen.

AUFTRITTABGANG (113)

Zu viert. Eine Gruppe geht hinter eine Stellwand oder ein Vorhang oder in einen anderen Raum. Nun treten die SP ähnlich einem Rundlauf einzeln auf die Bühne. Dabei wird der Fokus der SP auf das Beginnen, das Umsetzen und das Abschiessen einer Handlung gelegt, bevor er wieder abgeht. Darauf folgt sogleich die nächste SP.

Variante 1: Zu den Handlungen, z. B. Haare kämmen, wird ein Satz oder Text gesagt oder es werden Laute oder Geräusche gemacht, z. B. Aua.

Variante 2: Nachdem eine SP ihre Handlung etabliert hat, kommt eine zweite SP hinzu und etabliert ihre Handlung. Aus diesem Aufeinandertreffen zweier Handlungen entwickelt sich eine gemeinsame Szene.

Variante 3: Eine Gruppe von zuschauenden SP befragt die auftretende und handelnde SP mit den W-Fragen.

ÜBERGANGSOBJEKT (112)

Als Ausgangslage für eine Improvisation beziehen die SP ihre mitgebrachten Lieblingsobjekte (Übergangsobjekte) mit ein. Zwei SP treffen sich mit ihren Lieblingsobjekten. Gegenseitig befragen sie sich in Form eines Interviews zur Geschichte mit dem Objekt.

Variante 1: Die SP versetzen sich in ihr Objekt hinein und schildern in Ich-Form das Leben des Objektes.

Variante 2: Die SP erfinden zum Objekt des Gegenübers ein Geheimnis, das die Besitzerin des Lieblingsobjektes noch nicht gekannt hat.

Variante 3: Zwei bis vier SP entwickeln aus dem Zusammentreffen der Lieblingsobjekte eine Geschichte und spielen diese.

Erst wenn alle W-Fragen über das Spiel geklärt sind, erfolgt der Abgang.

INANDOUT (119)

Zu zweit. Die SP beginnen eine improvisierte Szene zu spielen. Sobald jemand aus dem Publikum klatscht, stoppen die SP ihr Spiel und verharren in einem «Freeze» (einfrieren). Der Klatschende geht nun auf die Bühne, berührt eine SP an der Schulter und nimmt dadurch ihre Position ein. Sobald aus dem Off wieder geklatscht wird, geht eine neue Szene weiter, in der neue Figuren mit neuen Handlungen und Absichten den Inhalt prägen. So kommen immer neue SP rein und raus.

Variante: «In and out» kann auch mit einem Objekt gespielt werden. Dabei wird das Objekt in jeder Szene bespielt, als wäre es ein anderer Gegenstand.

SP: Spielende

SPL: Spielleitende