

Dramaturgie Modell – Nachts im Klassenlager

In diesem Modell setzen sich die SP mit ihrer eigenen persönlichen Zukunft auseinander, mit Wünschen, Träumen, Ängsten, Hoffnungen. Ihre Visionen werden auf fiktive Figuren übertragen, was Raum lässt für Verfremdung und Übertreibung.

Es ist das letzte gemeinsame Klassenlager als Klasse – danach folgt der Übertritt in die nächste Stufe. Es ist Nacht und eigentlich sollten sie längst schlafen. Nachtruhe?? Tja! So ist das eben, und anstelle des Schlafes reihen sich die Gedanken zu ihrer Zukunft aneinander: Wer möchten sie sein in 20 Jahren? Wer wird welcher Star? Wer wird für was berühmt sein? Alle sind sich schnell einig: aus ihrer Klasse werden ALLE sehr berühmt werden... für was auch immer!

Nachts im Schlafsaal

Alle SuS liegen in ihren Schlafsäcken. Es ist bald Mitternacht, doch schlafen tut niemand. Zu aufreibend ist die Tatsache, dass dies das letzte gemeinsame Klassenlager ist. Was wird danach aus der Klasse werden? Die SuS stellen sich vor, wie ihre Zukunft aussehen könnte.

Wünsche, Träume, Ängste, Hoffnungen, Karriere, Familie, Reisen, Ruhm...

Die Lehrerin platzt ins Zimmer und mahnt zur Nachtruhe. Die SuS schlafen ein.

Die SuS stehen in ihren Schlafsäcken. Und reden! Nach erneuter Nachtruhermahnung der LP «sinken» alle SuS in Zeitlupe nach und nach in ihren Schlafsäcken zu Boden. Als Requisite, Bühnenbild und allenfalls Kostüme dienen die Schlafsäcke. Diese werden von den SP geformt, gefüllt, gestapelt, aufgehängt, umgebunden, in Position gebracht etc. Daneben: je ein Paar Wanderschuhe.

Zukunft 1 Die gefragte Wissenschaftlerin	Zukunft 2 Der beliebte Youtube-Star	Zukunft 3 Die talentierte Pilotin	Zukunft 4 Der entspannte Familienvater	Zukunft 5 Die berühmte Sängerin
<p style="text-align: center;">Zu den einzelnen Zukunftsgeschichten</p> <p>In den Zukunftsträumen («erwachen aus dem liegenden Schlaf») der einzelnen Gruppen treffen ca. 4 ehemalige Klassenkamerad*innen aufeinander. Jede hat ein Problem, das während der Szene auftaucht. Dies kann durch die Fähigkeit einer oder mehrere anderer aus derselben Gruppe gelöst werden. z.B. eine Spielerin wurde eine weltbekannte Floristin... fürs britische Königshaus 😊. Aber jetzt fehlen ihr plötzlich Blumen, weil diese nicht mehr geliefert werden. Eine andere Figur hat Beziehungen zu Holland, weil diese dort in der Nati spielt und knüpft den Kontakt zu einem besten Freund, der Tulpen züchtet usw. In jeder Zukunftsszene erfährt das Publikum nach und nach von den Problemen, die sich hinter den glänzenden Fassaden verstecken... Jede Figur hat ein Geheimnis, ein unlösbares Problem, das aber gemeinsam zu neuen Ideen oder sogar Geschäftsmodellen führt.</p>				
<p style="text-align: center;">Die Auflösung</p> <p>Es stellt sich heraus, dass jede Figur die Lösung für eines der Probleme der anderen Figuren besitzt. Nach und nach werden die Geheimnisse gelüftet, Lösungen geboten und ausgetauscht. Als wären keine 20 Jahre vergangen, unterstützt sich die Klasse gegenseitig.</p>				
<p style="text-align: center;">Am nächsten Morgen</p> <p>Die SuS werden unsanft von der Lehrerin aus dem Schlaf gerissen und daran erinnert, dass eine Wanderung auf dem Programm steht. Alle sind müde und doch irgendwie zufrieden. Sie schlüpfen in ihre Wanderschuhe und fragen sich, wohin sie der Weg wohl führen wird...</p>				