

Gruppe Karlheinz Frankl

Gänge:

a) mit Bambusstäben

Aufstellung: partnerweise

Gegenstand: 1 Bambusstab pro Paar

Stöcke zwischen Zeigefinger führen, Bewegung durch den Raum nach verschiedener Musik; dito: Stöcke zwischen den Bäuchleins

b) mit „leerem Körper“

Aufstellung: Einzel

Partner beschreibt Körperhaltung des Gegenübers ohne jegliche Wertung/Interpretation.

c) nach verschiedenen Geschwindigkeiten

Aufstellung: beliebig

(0 = Freeze; 1= Zeitlupe usw. bis 10 = so schnell wie möglich) und verschiedenen Stimmungen/Haltungen (fröhlich, traurig, empört, wütend, ...)

d) mit Emotionen

Aufstellung: beliebig

- verschiedene Arten von Gruß weitergeben bei Begegnungen (freundlich, herablassend, ...), dann: Gruß von Partner übernehmen und weitergeben etc. oder
- auf jemandem Speziellen zeigen, in bestimmter Weise reagieren (z. B. mit Freude, Abscheu, Erstaunen ...) und auf Reaktion warten oder
- jemandem etwas zeigen, der auch etwas zeigt, was man beachtet oder ignoriert oder
- eine imaginäre Figur auf Zuruf des Spielleiters grüßen, z. B. Bundespräsident, Schüler aus K12, lange nicht mehr gesehenen Neffen usw.

e) Ausrichten nach verschiedenen Gegenständen

Aufstellung: beliebig

Jeder sucht sich einen Gegenstand im Raum (Nr. 1), dann einen zweiten, einen dritten; auf Kommando des Spielleiters: 1 – 2 – 3 – 1 –3 –2 etc.: stoppen – auf entsprechenden Gegenstand ausrichten – zeigen – „Da!“ rufen – einen Moment halten – weitergehen

f) mit bewusstem Atmen

Aufstellung: beliebig

Die Spieler atmen bewusst erst in den Bauch, dann in den Hinterkopf, zuletzt in Beine, Arme usw.

g) Verfolgen

Aufstellung: beliebig im Raum

Jeder Spieler sucht sich unbemerkt einen anderen und folgt diesem unauffällig in zunehmend geringerer Distanz, am Schluss finden sich die zusammengehörigen zu einem Knäuel zusammen.

h) paarig gehen

Aufstellung: paarweise etwa 25 cm hintereinander

Hinweis: Diese Mitschrift ist kein offiziell erstelltes Skript des Lehrgangleitung, sondern lediglich eine, teilweise aus dem Gedächtnis erstellte Mitschrift eines/einiger Workshopteilnehmer! Für eventuell enthaltenen inhaltliche/sachliche Fehler bittet die FSR um Verständnis.

Der hinten stehende Spieler versucht den Gang des Vordermannes genau zu imitieren und achtet auf alle Bewegungen. Steigerung: die Vorderleute begrüßen Entgegenkommende, die Hinterleute versuchen den Gruß zu erahnen.

i) in Verbindung mit Vokalen

Aufstellung: beliebig im Raum

Der Gang wird mit „o“, „a“, „i“ usw. verbunden.

j) in Verbindung mit Standbildern

Aufstellung: beliebig im Raum

- Gehfluss:

Auf Zeichen des Spielleiters frieren die Spieler ihre augenblickliche Gehhaltung ein und merken sich diese als Position 1. In gleicher Weise kommen die Spieler zu Position 2 und 3. Diese Positionen können miteinander zu einem flüssigen Gang verbunden werden. Oder:

- Berufe darstellen:

Die Spieler gehen beliebig im Raum und stellen auf Klatschen des Spielleiters einen angesagten Beruf als Standbild dar. Anschließend gehen sie entsprechend des Berufes weiter bis zum nächsten Klatschen und neuen Berufansagen.

k) Zählen

Aufstellung: beliebig im Raum beim Gehen

Ziel ist, dass die Gruppe bis zehn ohne jegliche Absprache. Dazu ruft ein beliebiger Spieler „eins“, irgendein anderer „zwei“ usw. Sprechen zwei Spieler gleichzeitig, so beginnt die Übung von vorne.

l) Begriffe darstellen

Aufstellung: beliebig im Raum beim Gehen

Auf Zuruf des Spielleiters stellen die Spieler spontan bestimmte Begriffe als Standbild dar, z. B. Kakerlak, Vogelspinne, Spiegelei usw.

m) Zeppelin

Aufstellung: als Unterbrechung einer beliebigen anderen Übung z. B. zum Gehen

Gegenstände: imaginäres Fenster.

Karlheinz ruft überraschend „Zeppelin“ und schwebt als solcher an einer Zimmerseite vorbei, während sich die Gruppe hinter dem imaginären Fenster zusammenfindet und begeistert zuschaut.

n) vier Ecken – vier Gefühle

Aufstellung: beliebig, beim Gehen im Raum

An verschiedenen definierten Stellen bestimmte Körperhaltungen einnehmen.

1. besonders angespannt, große Aufmerksamkeit, glänzen wollen
2. locker, entspannt, schlampig
3. neugierig,
4. ärgerlich, wütend, Meckerecke

den Unterschied im Gehen herausarbeiten, auf Übergänge achten, Tempo steigern, rascher Gefühlswechsel, Gefühle größer machen,

alle Spieler auf eine Seite, Gefühlswechsel nur nach Ansage darstellen, ohne Positionswechsel

o) Arten des Gehens

Aufstellung: beliebig

Hinweis: Diese Mitschrift ist kein offiziell erstelltes Skript des Lehrgangleitung, sondern lediglich eine, teilweise aus dem Gedächtnis erstellte Mitschrift eines/einiger Workshopteilnehmer! Für eventuell enthaltenen inhaltliche/sachliche Fehler bittet die FSR um Verständnis.

Einzelne Gelenke werden nach und nach steif, Fußgelenk rechts-links, Knie rechts-links, Arme rechts – links und Genick. nach und nach werden die einzelnen Gelenke wieder beweglich.

Vorstellungsspiel „Einsame Insel“

Aufstellung: im Kreis

Spieler 1 beginnt und fängt mit folgendem Satz an: „*Ich heiße ... und nehme ... auf die einsame Insel mit.*“ Dabei muss der 1. Buchstabe des Gegenstandes identisch mit dem 1. Buchstaben des eigenen Vornamens sein. Der nächste Spieler wiederholt den Namen und den Gegenstand des voran gegangenen Spielers und sagt dann seinen eigenen Namen und seinen Gegenstand. Jetzt kommt der nächste Spieler an die Reihe usw. Am Ende werden die Plätze durchgetauscht und alle Namen und Gegenstände wiederholt.

Vertrauensübungen:

a) Blindes Partnerführen

Aufstellung: partnerweise (Variation: in Gruppen zu 4 bis 6 Personen)

Spieler 1 ist blind, Spieler 2 führt ihn an den Schultern; verschiedene Geschwindigkeiten;

b) Wippe

Aufstellung: zur dritt, dem blinden Spieler in der Mitte zugewandt

Der Spieler in der Mitte hält seinen Körper steif, lässt sich nach vorne/hinten fallen, wird sanft aufgenommen und in gegenläufige Richtung geschoben.

c) Dschungelführung

Aufstellung: partnerweise, 1 Spieler blind, von Spieler 2 an Schulter gefasst

Spieler 2 erzählt Dschungelgang-Geschichte, beide bewegen sich entsprechend durch den Raum (hüpfen, große/kleine Schritte, balancieren, ...);

d) Wippe

Aufstellung: zur dritt, dem mittleren Spieler zugewandt, der blind ist und seinen Körper versteift

Der mittlere Spieler lässt sich nach vorne/hinten fallen, wird sanft aufgenommen.

e) Blinder Kreis

Aufstellung: beliebig

Alle schließen die Augen, nähern sich einander, suchen die Schultern der anderen und versuchen wortlos einen Kreis zu bilden, in dem jeder sein Gesicht der Kreismitte zuwendet.

f) Kreissitzen

Aufstellung: sehr enger Stehkreis; linke Schulter nach innen

Auf Zuruf setzen sich alle auf die Knie des Hinterrückes / der -frau und versuchen dann gemeinsam zu gehen.

g) Roboter

Aufstellung: Dreier-Gruppen, 1 Ingenieur, 2 Roboter mit Rücken an Rücken

Die blinden Roboter werden vom Ingenieur nicht mit Worten, sondern nur durch Signale (z. B. Kopfklopfen ist Start oder Stopp, Schultertippen links bedeutet 90°-Grad-Wendung nach links usw.) zum ruckartigen Gehen gebracht. Rechtzeitig, bevor sie an ein Hindernis stoßen, muss der Ingenieur sie umlenken. Ziel kann sein, dass die beiden Roboter frontal aufeinander treffen.

Impulse weitergeben:

Aufstellung: im Kreis

- a) **Geräusch:**, z. B. Klatschrhythmen mit wechselnder Schwierigkeit und Tempo
- b) **Mimik:** zunächst Gesichtsausdruck weitergeben, dann übernehmen und leicht verändern.
- c) **Messerstich:** Dazu ermordet ein Spieler einen beliebigen anderen Spieler durch einen pantomimischen Messerwurf, dieser verendet kläglich
- d) **Erlebnisse beim Waldspaziergang:** Jogger, Wildschwein, Jäger, Hund. Der Spielleiter schickt entsprechende Gesten versetzt in verschiedene Richtungen, die Spieler müssen empfangene Geste weitergeben; treffen bei einem Spieler zwei Gesten aus verschiedenen Richtungen aufeinander, muss er die zuerst empfangene weitergeben, dann die andere.
- e) **Gesicht:** ein Spieler zieht einen Gesicht, macht eine Wischbewegung vor dem Gesicht, „wirft“ sein Gesicht einem beliebigem Spieler zu; dieser muss die Geste nachmachen, sein Gesicht „wischen“, Steigerung: ebenso und neues Gesicht ziehen, wischen, weitergeben
- f) **Klatschen und Fußtritt:** Ein Klatschen wird nach rechts weitergegeben und ein fiktiver Ball mit dem Fuß und einem „Da“ nach links weitergegeben.

Impulsaufnahme

a) Aufstellung: partnerweise auf Armlänge gegenüber

- wechselseitiges Antippen der Schulter des Gegenübers mit dem Finger, anschließend Einbeziehen der Hüften (= Übung für die Durchlässigkeit).
- die Spieler versuchen sich „anzublasen“, wobei sie auf einem Bein stehen. Zweck: Impulsaufnahme.

b) Aufstellung: partnerweise hintereinander, Hintermann mit einer Hand, dann beiden Händen auf Schulter des Vordermannes

gemeinsames Gehen, der Hintermann lässt sich ziehen, bis er zum Schluss versucht, die Bewegung zu bremsen.

Zipp-zapp-wusch-ho:

Aufstellung: im Kreis

Der Spielleiter wendet sich einem seiner Nachbarn zu, sagt bei Blickkontakt „zipp“. Dieser Spieler gibt entweder den Impuls dem nächsten mit „zipp“ weiter oder gibt ihn mit „zapp“ zurück. Der Spieler, dem ein Impuls gilt, der aber aussetzen möchte, sagt „wusch“ und bückt sich dabei. Mit „ho“ kann ein Spieler den Impuls einem Nichtnachbarn schicken, der mit „zipp“ oder „ho“ weitermacht.

Gordischer Knoten:

Aufstellung: beliebig

Die Spieler kommen blind zusammen und halten die Hände über Kopf. Jede Hand sucht sich die eines Mitspielers. Dann gilt es, ohne die Hände zu lösen, mit geöffneten Augen den Personenknoten zu einem Stehkreis hin aufzulösen, bei dem jeder nur zwei Nachbarn hat.

Abscannen:

Aufstellung: paarweise

Hinweis: Diese Mitschrift ist kein offiziell erstelltes Skript des Lehrgangleitung, sondern lediglich eine, teilweise aus dem Gedächtnis erstellte Mitschrift eines/einiger Workshopteilnehmer! Für eventuell enthaltenen inhaltliche/sachliche Fehler bittet die FSR um Verständnis.

Ein S geht mit langsamen Bewegungen durch den Raum, sein Partner scannt seine Körperumrisse rasch ab, ohne ihn zu berühren.

Hinweis: sehr anstrengend.

Einzählen:

Aufstellung: im Kreis

Alle sprechen und machen die Bewegungen gemeinsam. Es beginnt mit einem „Ha“, einem Schritt mit dem rechten Fuß in die Kreismitte und einer drohenden Faust, dann folgt der Schritt zurück und die Zahl eins. Die Bewegungsfolge wird wiederholt, nur bei der Zahl weitergezählt, also „eins, zwei“, und so fortgesetzt bis zur acht. Dann kehrt sich die Folge um, von der Zahlenreihe wird schrittweise jeweils die höchste weggelassen. Das Ende ist ein doppeltes „Ha“.

Hinweis: eignet sich als Ritual vor Vorstellungsbeginn

Phantasiereise

Aufstellung: beliebig, beim Gehen im Raum

- oben ist etwas Interessantes(nach oben schauen)
- jetzt stolpern wir dabei über Äste, (nach unten schauen)
- der Boden wird feucht, wir versuchen auf trockenen Stellen zu bleiben
- wir stehen im Matsch und sinken ein
- gehen im Matsch
- springen: große Schritte von Stein zu Stein
- durchs Gebüsch kriechen
- über Zweige steigen.....da steht eine Waschmaschine....zurück

Variationen: Phantasiereise in der Wüste, auf der Wiese ...

Objekt und Emotion:

a) Aufstellung: beliebig, beim Gehen

Gegenstand: Pfeiler und andere Gegenstände im Raum sind Objekte der Emotionen

1. heimliche Liebe

aus der Distanz hin bekunden, die anderen dürfen dies nicht bemerken; allmähliche Aufgabe der Distanz; Liebe darf gezeigt werden vor anderen; zum Schluss Liebe am Objekt ausdrücken;

2. offen gezeigte Liebe

gehen, auf Signal stehen bleiben, zum Objekt hin ausrichten, „*Leberwurst*“ sagen (dabei Subtext denken: Ich liebe dich);

3. Wut

ein weiterer Gegenstand wird hinzugenommen; hier das Wort „*Sauerkraut*“ entsprechend der Emotion artikulieren;

b) Aufstellung: paarweise, zueinander gewendet, einige Meter entfernt

Ein Spieler geht auf seinen Partner überzeugt von seiner Liebe auf den anderen zu und sagt „*Leberwurst*“ um sein Gegenüber zu überzeugen; das Gegenüber verschmäht die Liebe oder zeigt sich schüchtern und sagt „*Leberwurst*“.

DIFFERENZERFAHRUNG: Man liebt den Pfeiler (=Spiel) und spricht unpassenden Text (=Sprache); (Schüler bei ihren eigenen Gefühlen abholen).

Wichtig: Schüler nicht mit negativen Gefühlen allein lassen.

Standbilder bauen

1. Hinführung zum Standbild

Aufstellung: im Kreis

Blick nach oben:	ein Flugzeug stürzt genau auf mich	-> Schreck
Blick nach unten:	in Hundescheiße getreten	-> Ekel
Blick nach rechts:	der Bus ist vor der Nase abgefahren	-> Frust, Enttäuschung
Blick nach links:	heimliche Liebe nähert sich	-> freudige Erwartung/Anhimmeln

2. Erweiterung des Standbildes

Aufstellung: Standbild, zunächst in einer Reihe, dann womöglich gestaffelt

- zunächst in einer Reihe; oben, unten, rechts, links abfolgen lassen;
- Gruppe erweitern
- Standbildabfolge mit Text erweitern: -> Doppelung, verliert oft an Ausdruck, ausgenommen bewusste Übertreibung
- Standbildabfolge mit Geräusch erweitern
- Standbildabfolge schweigend

Sensibilisierungsübungen:

a) Führung durch Geräusch

Aufstellung: paarweise, einander gegenüber, einige Meter entfernt

Spieler 1 ist blind; Spieler 2 lockt ihn mit einem vorher abgesprochenem Geräusch/Ton zu sich; Geschwindigkeit steigern;

b) Führung durch Wärme

Aufstellung: paarweise

Spieler 1 ist blind, Spieler 2 hält seine Hand mit geringem Abstand an Gesicht von Spieler 2; Spieler 2 wartet, bis er Wärme spürt und geht genau in diese Richtung. Ist die Wärme nicht spürbar, muss Spieler 1 warten, bis Spieler 2 wieder folgen kann.

c) Arten des Gehens

Aufstellung: beliebig

Einzelne Gelenke werden nach und nach steif, Fußgelenk rechts-links, Knie rechts-links, Arme rechts – links und Genick. nach und nach werden die einzelnen Gelenke wieder beweglich.

Brainstorming zum Thema Körper

Körpersätze:

Gegenstände: jeder Spieler mit drei Zetteln und Stift

Jeder Spieler schreibt auf jeden Zettel einen spontanen Satz zum Thema Körper. Anschließend werden die Zettel umgedreht in die Mitte gelegt. Jeder zieht einen fremden, prägt sich diesen und überlegt sich eine kurze Pantomime, die in einem Standbild endet.

Pantomimen und Standbilder werden ohne Nennung des Satzes vorgestellt, womöglich vom Autor wiedererkannt. Der Spielleiter stellt zu einander passende Pantomimen zusammen, beim gleichzeiti-

Hinweis: Diese Mitschrift ist kein offiziell erstelltes Skript des Lehrgangleitung, sondern lediglich eine, teilweise aus dem Gedächtnis erstellte Mitschrift eines/einiger Workshopteilnehmer! Für eventuell enthaltenen inhaltliche/sachliche Fehler bittet die FSR um Verständnis.

gen Vorspielen werden die Bewegungen aufeinander abgestimmt und im Archiv zwecks späterer Wiederverwendung gespeichert.

Textarbeit

Ror Wolf: Wetterverhältnisse

*Es schneit, dann fällt der regen nieder,
dann schneit es, regnet es und schneit,
dann regnet es die ganze zeit,
es regnet und dann schneit es wieder.*

Impulskreis:

Jeder erhält ein Textfragment, Fragmente werden im Kreis nacheinander gesprochen. Nach Auflösung des Kreises entwickelt jeder Einzelne ein Standbild zu seinem Fragment. Die einzelnen Standbilder werden zu einem Gruppenbild zusammengestellt. Spielleiter und Spieler arbeiten gemeinsam am emotionalen Ausdruck der Textfragmente und der Gesamtpräsentation.

Ror Wolf: Nachts östlich von Montpellier (1968)

*mein Bauch ist ein reiches Gemüseland
ich bin eine furchtbare Gegend östlich von M
eine Nacht lang mit Stierfleisch mit Speck
mit gespickten Eingeweiden des Hammels
gekocht eine Nacht lang in Weißwein gedünstet
ich bin pyramidenförmig geformt
knapp außerhalb dieses Gebietes
ich bin gebadet in Weißwein gedünstet mit Zwiebeln
von magerem Gras bedeckt
ich nehme einen bedeutenden Platz ein in diesem Zimmer
ich bin eine große Fernverkehrsstraße mit Anfahrt und Abfahrt
ich bin wilde Ente Pilze Forellen Tintenfische und sanfte Garnelen
ich bin eine Strecke landeinwärts mit Pfeffer und Salz
mit Salz Salbei Fenchel Orangenschalen
ich bin eine sehr beliebte Bouillon
ich bin völlig zerkochter Fisch mit gestoßenem Knoblauch
ich bin rote Bohnen oho und Tomaten mit Öl übergossen
ein knisterndes Gemüseland flüsternd jawohl
mit Tagesschwankungen Wortspitzen schönbepflanzt
eine große Strecke landeinwärts östlich beliebt
mit aufgezogenen schwarzen Schweinen gefüttert
mit Gurken Oliven mit Auberginen
mit Rotwürsten Speckwürsten tagelang steifgebacken
und Apfelbrei, Apfelbrei und saftigen Feigen jawohl*

(in: Ror Wolf: Aussichten auf neue Erlebnisse. Moritaten Balladen & andere Gedichte, Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt am Main, 1999. S. 188)

Hinweis: Diese Mitschrift ist kein offiziell erstelltes Skript des Lehrgangleitung, sondern lediglich eine, teilweise aus dem Gedächtnis erstellte Mitschrift eines/einiger Workshopteilnehmer! Für eventuell enthaltenen inhaltliche/sachliche Fehler bittet die FSR um Verständnis.

Jeder Spieler soll sich einem Satz dieses Gedichtes wählen, wobei dies hier die Überzeugungsfähigkeit des Spielleiters extrem forderte. jeder Spieler überlegt sich im Gehen eine mögliche Betonung und gestische Darstellung seines Satzes. Zusätzliche Übung bestand darin, einem Mitspieler seinen Satz entweder mit Stolz oder als neue Selbsterfahrung und als drittes mit extremer Überzeugung vorzutragen.

Verknüpfung von bisher erarbeiteten Szenen und Standbildern.

Regiearbeit:

- Jeder erarbeitet zu seinem Gedichtssatz eine Bewegung.
- Vorstellung im Kreis
- Hilfen zur Intensivierung für einzelne, indem jedes Gruppenmitglied den Satz des Spielers mit der passenden Bewegung wiederholt und modifiziert (z. B. Jürgen: „*Ich bin eine Strecke landeinwärts mit Pfeffer und Salz.*“)
- Satz wird, wenn es sich anbietet, mit dem bereits vorhandenen Charakter verbunden
- Sätze und Bewegungen werden nacheinander gespielt, Überleitungen und Bewegungen für die Gesamtgruppe dazu gefunden

ALP Dillingen, Kurs Darstellendes Spiel I (K. Frankl)

Literaturhinweise

Akademie für Lehrerfortbildung Dillingen (Hg.):
Modellversuch Darstellendes Spiel. Verlag Ludwig Auer, Donauwörth 1981

Staatsinstitut für Schulpädagogik und Bildungsforschung (Hg.):
Lebendiges Schultheater. Handreichungen zum Grundkurs Dramatisches Gestalten, Verlag Ludwig Auer, 1. Auflage, Donauwörth 1995

Berliner Festspiele (Hg.):
„Neben mir saß einer...“. Texte junger Autoren. Weinheim und Basel: Beltz & Gelberg 2004 (= Beltz & Gelberg Taschenbuch 633)

Ingo Scheller:
Szenisches Spiel. Handbuch für die pädagogische Praxis. Verlag Cornelsen-Scriptor, Verlin 1998

Wulf Schlünzen:
Werkstatt Schultheater. Zur Methodik und Didaktik. Sekundarstufen I und II. IfL-Themenheft DS 1. Hamburg 1998. 6.-€

Wulf Schlünzen:
Werkstatt Schultheater. Übungen, Experimente, Projekte. Sekundarstufen I und II. IfL-Arbeitsheft DS 2. Hamburg 1998. 6.-€

Wulf Schlünzen:
Werkstatt Schultheater. Beobachten, Feedback, Bewerten. Sekundarstufen I und II. IfL-Themenheft DS 4. Hamburg 2002. 6.-€

Alle drei Hefte „Werkstatt Schultheater“ zusammen kosten 15.-€

Bestellung der Hefte ist möglich:

An die Beratungsstelle Darstellendes Spiel

Hartsprung 23

22529 Hamburg

oder über folgende Internetadresse

<http://www.hh.schule.de/ifl/dasp/home.html>

Etliche Übungen sind auf folgender Seite zusammengestellt (in anderem Zusammenhang zwar, aber Adaption ist gut möglich):

www.humanpingpongball.com