

## Theater und Darstellendes Spiel an der Schule

### Qualifizierung 2. Woche Dillingen, 16. 10 bis 20.10.2006

Gruppenarbeit: Referenten Alfons Holmer und Sabine Köstler-Kilian

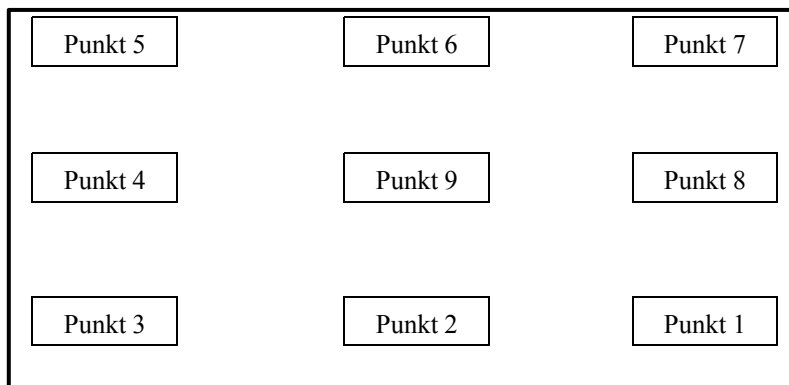
**Montag, 16. Oktober 2006**

## 1. Einheit

### Übungen zu: Positionen im Raum finden

- durch den Raum laufen / auf Klatsch-Zeichen den Raum gleichmäßig füllen;
- mit vorgehaltenen Händen blind langsam durch den Raum laufen / auf Klatsch-Zeichen Augen auf und Raum gleichmäßig füllen;
- blind und mit Geräusch (dudeldiduh, summ,...) durch den Raum laufen / auf Klatschzeichen versuchen den Raum blind zu füllen / nächster Klatsch: Augen auf;
- durch den Raum laufen / auf Klatsch- Zeichen schnell Gruppierungen bilden (3er, 5er etc.)

### Übungen zu: Wirkung von Positionen auf der Bühne



- zwei Spieler nehmen unterschiedliche Positionen ein; die Gruppe erkennt unterschiedliche Wirkungen und beschreibt sie: hinten eher beobachtend mächtig, vorne mit Rücken zu Bühne eher passiv, ausgeliefert, an der Seite unterschiedliche Wirkung je nach Blickrichtung;
- zwei Spieler stehen an unterschiedlichen Positionen; einzelne aus der Gruppe stehen auf und „geben dem Spieler / der Spielerin einen Satz“; (mit Hand auf der Schulter stellvertretend einen Satz sprechen, den die Person an dieser Position sprechen könnte)
- Spieler haben Position und Haltung / erhalten Satz
- Spieler haben Position, Haltung und Bewegung; die Gruppe beobachtet die Wirkung und beschreibt sie; dabei werden unterschiedliche Wirkungen von kleinen Detailänderungen deutlich z.B. wer blickt zuerst, dreht sich zuerst, etc.

*Hinweis: Will man auf der Bühne mit einer Gruppe arbeiten, muss man das deutlich machen, z.B. durch Kontaktpunkte, damit sie eindeutig als zusammengehörig wahrgenommen wird;*

### Variationen von Standbildern im Raum positionieren

- 3er Gruppen erhalten ein Thema (z.B. Sauna, Festnahme, ...) und entwickeln in kurzer Zeit ein Standbild;

- zwei Personen wählen aus den jeweiligen Standbildern Figuren aus, die sie zu einem neuen Standbild zusammen fügen;
- die Positionen der Figuren in diesem Standbild werden verändert und Wirkung geprüft;
- Mitspieler geben den Standbildfiguren Sätze / Figuren sprechen selbst die Sätze
- auf dieser Grundlage werden neue Positionen im Raum gesucht;

### **Standbild der Gesamtgruppe zu bestimmtem Thema**

- Auftrag: Schiffbrüchige auf einer Insel darstellen (Standbild)
- Verbesserung der Bühnenwirkung durch Berücksichtigung der Bühnenpositionen (zweidimensional) und Bühnenebenen (dreidimensional);
- Bildung von Gruppierungen;
- Variante im Ausdruck (weiterhin im Standbild): Schiff kommt, fährt langsam vorbei und fährt weg;
- Variante durch Bewegung: die verschiedenen Gruppen wechseln untereinander den Platz (im Uhrzeigersinn/ schnell / bringt Dynamik)

## **2. Einheit**

### Zeit als Determinante des Bühnengeschehens

#### **Laufen im Raum**

- Spieler laufen in ihrer normalen Geschwindigkeit durch den Raum; Aufmerksamkeit auf Bewegungsablauf;
- Spieler verlangsamen die Bewegung oder beschleunigen, behalten dabei den Bewegungsablauf der normalen Geschwindigkeit aber bei;
- Bewegung durch den Raum / Fixpunkt suchen / darauf zu laufen
- Bewegung durch den Raum / Fixpunkt anlaufen /dann sofort auf zweiten Fixpunkt wechseln;
- Bewegung zum Fixpunkt hin, ein (zwei /drei) weitere Fixpunkte im Raum aussuchen / auf Klatschsignal darauf zeigen und sprechen (Da / Da /Da);

#### **Begrüßung in Reihen**

- auf gegenüberliegenden Spieler, bzw. Spielerin zugehen, begrüßen, auseinandergehen
- das gleiche im Zeitraffer wiederholen mit gleichem Bewegungsablauf;
- Wiederholung in Slowmotion mit gleichem Bewegungsablauf

#### **Bewegungsablauf einer Alltagshandlung aufgliedern**

- Partnerübung: jeder teilt eine Alltagshandlung in 4 Sequenzen auf und spielt diese vor / Partner oder Partnerin muss Handlung erraten;
- auf Kommando des Partners werden die Handlungssequenzen gespielt (1 bis 4 in durchmischter Reihenfolge)
- Partner gibt Handlungsabschnitt und die Geschwindigkeit vor, z.B. „2 Zeitraffer, 1 Zeitlupe)

## **3. Einheit**

**Aufwärmübung:** zu Musik der Gruppe Fanfare Ciacarlo (schnelle Balkanmusik)  
zuerst Hände, dann Hüfte schütteln, Beine, ganzer Körper, Bewegung dazu;

#### **Nachstellen eines vorgegebenen Bildes:**

- Vorlage ist ein Gruppenbild (Zeitungsausschnitt aus „Theater heute“)
- die Gruppe versucht anhand der Vorlage das Bild nachzustellen;
  - Veränderung des Standbildes um Bühnenwirksamkeit zu verbessern;

*Hinweise: Positionen besetzen statt Teilgruppen klumpen;  
Asymmetrie herstellen statt parallele Positionen;  
ähnliche Standbilder vermeiden bzw. verändern;*

*ähnliche Positionen können auch durch Drehen verändert werden;  
Formale Einheit der Gruppe durch Kontaktpunkte schaffen*

- jeder Spieler / jede Spielerin wählt ein Geräusch oder Nonsensausdruck passend zur Haltung;
- die Geräusche oder Nonsensausdrücke werden gesprochen, zuerst der Reihe nach, dann versetzt (aufeinander achten)
- Sprache wird mit Bewegung gekoppelt (Deuten auf Alfons)

*Hinweis: Bewegungen auf der Bühne sind nur wirkungsvoll, wenn sie klar sind, d. h. ein klares Ende und einen klaren Anfang haben;*

### **Auftritt auf die Bühne, Auftritt zum Standbild**

- Auftritt auf die Bühne sollte ein langer Weg sein, möglichst die Diagonale ausnützend;
- beim Auftreten werden die Teilabschnitte deutlich markiert (Bewegung zum Zielpunkt / break / Bewegung ins Standbild);
- Schlusspunkt wird verstärkt durch nachfedernde Bewegung;
- Temposteigerung beim Laufen bis zur Position;
- beim Gehen wird der Endcharakter schon verdeutlicht (z.B. Wut); kein „Neutralgang“;
- Gruppenbild wird in Teilbilder gegliedert, Teilgruppen laufen nacheinander los (additiv);
- Teilgruppen laufen in unterschiedlichen Geschwindigkeiten;
- Teilgruppen laufen in unterschiedlichen Geschwindigkeiten und nacheinander los;
- Gruppe findet sich zu Standbild zusammen in unterschiedlichen Geschwindigkeiten, additiv / wenn Standbild vollständig ist, beginnen die Spieler zu deuten und zu sprechen (versetzt); (Ausdruck im Gehen, Standbildschlussbewegung, Deuten und Sprechen müssen zusammen passen)

*Hinweise: wichtig bei Tableaubild ist der gemeinsame Fixpunkt auf den alle schauen (hier Alfons) als Spielleiter oder Spielleiterin kann man die Wirkung eines Gruppenbildes spüren von vorne, aber auch wenn man sich ins Geschehen hinein stellt;*

## **4. Einheit**

Beobachtung der Wirkung von Bühnenlicht;

Gruppe Linck / Kalb stellt Szenen und probt die Effekte von Bühnenlicht-Varianten;

### **Dienstag, 17. Oktober 2006**

Vormittag: Gruppe Sabine und Alfons

### **Warming up**

Vorstellung Kugel rollt durch den Körper-rechte Hand-Arm-Schulter-Rücken-anderer Arm-Wirbelsäule hinab-Becken-rechtes Bein- bis Fuss-zurück ins Becken- linkes Bein- mit Schwung Kugel hochwerfen – Aufklatschgeräusch machen.

### **Standbilder bauen**

2er Gruppen A –B mit festlegten Top Dogs Sätzen - Status

|                                                                       | Antworten                                    |
|-----------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|
| Die Leistungsanalyse von Kinley und Finley sagt: Sie sind überflüssig | Die sind wie die Säue.                       |
| Business, das ist Krieg, Blut und Tränen                              | Sie sind ein Monster. Ein Monster sind Sie!  |
| Wir machen Sie fit für das globale Geschäft.                          | Mit mir machen Sie das nicht. Nicht mit mir! |
| Es ist vorbei mit den fetten Jahren.                                  | Die scheuen vor nichts zurück.               |
| Natürlich haben Sie Leistung erbracht. Sie haben Ihre                 | Moral, das war einmal.                       |

|                                                                                             |                                                       |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| Lorbeeren! Aber Lorbeeren gehören auf den Kopf, in die Suppe, aber nicht unter den Hintern. |                                                       |
| Da draußen sind Hunderte von solchen, wie Sie einer sind.                                   | Jetzt machen Sie aber einen Punkt.                    |
| Der Markt braucht heute Monster.                                                            | Jetzt gehen Sie aber zu weit.                         |
| Wo soll ich einen wie Sie schon einsetzen?                                                  | Für einen Mann/Frau ist so etwas emotional schwierig. |

Sätze sprechen sich einfühlen, Standbild finden, Figuren in Beziehung zueinander.

Satz mit Bewegung beenden.

Gang ins Standbild finden.

Ausgangspunkt und Endpunkt im Raum festlegen.

Alle Standbilder nacheinander vorspielen.

Dann alle Standbilder nacheinander auf die Bühne, Raumanordnung korrigieren.

Tempo des Auftritts variieren.

### **Standbild Foto vom Vortag**

Satz: Sie sind ein Monster, ein Monster sind Sie!

Emotion finden, erst einzelne Wörter sprechen, noch vereinzelt und leise, steigern, enden mit "Sie!"

**Einleuchten der Szene** (siehe Skript Gerhard Kohler-Hofmann)

### **Dienstag, nachmittags**

Beleuchtung etc:

Schleierneesselstoff: transparent bei Beleuchtung von hinten, blickdicht von vorne; Bilder und Farben sind projizierbar. Kosten: 3 x 1 m ca. 6,50 Euro

Diffusionsfolie: punktuell Licht wird zur breiten Bühnenausleuchtung mit weichem, gleichmäßigem Clips für Vorhangaufhängung: [www.tuechler.net](http://www.tuechler.net)

Tücher: z. B. Fa. Tuechler, Fa. Berger-Nachfolger, Fa. Westhold (internet-Anschriften ergoogeln)

Literatur: Max Keller: Faszination Licht. ca. 90 Euro

### **Praktische Theaterarbeit**

**Warming up:** zu Musik der Gruppe Calexico

**Warming up: Klatschen im Kreis:**

- Leiter gibt Klatschrhythmus (z. B. punktierte Viertel, 1 Achtel, zwei Viertel) vor, Spieler stehen im Kreis und übernehmen Rhythmus (jeder einen Klatsch)

**Warming up: Gehen + Sprechen:** nach verschiedenen Rhythmen, jeweils in verschiedenen Geschwindigkeiten und verschiedenen (auch falschen) Betonungen der Silben:

- „Bat-Man“ - „Su-per-man“ – „Su-per-man-Bat-man“ – „Schau-fel-bag-ger“
- Reihen bilden und mit denselben Worten den Raum queren, wieder zurück gehen
- Raum queren hin: „Superman-Batman“ zurück: „Schaufelbagger“ / „Schaufelbagger“

### **Thema Warten**

**Sitzhaltung:**

- alle setzen sich, jeder in eigener Sitzhaltung
- eine Haltung eines Mitspielers aussuchen, auf Leiter-Klatschen: Wechsel in diese Haltung – Klatschen: zurück in Ausgangshaltung
- dasselbe ohne Klatschen (zwischen den Wechseln: Spannung halten!)
- nach mehreren Wechseln: bei Ausgangsposition Beziehungen untereinander herstellen durch Blickkontakt (deutliche Kopfbewegung und Blick) - Blick weiterleiten an nächsten Mitspieler.

**Warten**

- Warteposition A einnehmen, Haltungen B + C von Mitspielern merken

- auf L-Klatsch: B – C – A einnehmen
- dasselbe ohne Klatschen

### **Unerwartetes einbauen**

- A-Haltung – auf Leiter-Klatschen jeweils: Hand/Ellbogen/Körper deutlich zurücknehmen, dann wieder vor, dann nach rechts + links + in Ausgangsposition (wichtig: rasche Bewegungen, bei jedem Verrutschen A-Haltung einnehmen)
- dasselbe ohne Klatschen

### **Zusammenhängend:**

- Sitzhaltungen - Warten - Unerwartetes in Reihenfolge nacheinander, mit Musikbegleitung (Wichtig dabei: Blick auf gemeinsam vorgegebenem Punkt halten!)

### **Weiterbau der Sequenz**

aus der vorhergehenden Schlussposition in die Warm-up-Situation („SupermanBatman“ – „Schaufelbagger“) kommen

- Version 1: alle klatschen Rhythmus auf Boden bzw. stampfen ihn – dabei aufstehen – Raum durchqueren und zurück
- Version 2: hinterste Reihe steht auf – schaltet nächste vordere ein, die macht dasselbe, hintere Reihe geht zurück auf Ausgangsposition
- Version 3: V-förmige Aufstellung: „Superman“ in V-Linie hin und zurück durch den Raum, dann „Schaufelbagger“ (durcheinander gehen)

### **Emotion dazunehmen**

Erwartung/Hoffung auf den gemeinsamen Punkt richten, d.h. vorgebeugte Sitz-/Wartehaltung, entsprechender Blick; ➔ aus dieser Haltung/Stimmung heraus: Durchlauf wie oben Version 2

### **Abschlussbild**

alle zusammen mit fordernder, erwartungsvoller Geste zum gemeinsamen Punkt (wird am Mittwoch ggf. weitergebaut)

|                                   |
|-----------------------------------|
| <b>Mittwoch, 18. Oktober 2006</b> |
|-----------------------------------|

Vormittag: Gruppe Sabine und Alfons

### **Warm up:**

Gehen im Raum in verschiedenen Variationen:

- a) *als Einzelperson:*
  - abwechselndes Dehnen und Gähnen
  - Zähneputzen
  - Faust essen
  - Luftküsse
  - Übergeben
  
- b) *als Partnerübung:*
  - Führen des Partners:  
(Blick auf Handfläche gerichtet => Richtungs- und Haltungswechsel, Gehtempo durch Abstandshaltung variieren)
  - Partner halten Blatt zwischen
    - ➔ Oberschenkel
    - ➔ Stirn
    - ➔ Po

(zur Musik, z.B. südamerikanische Rhythmen, Variation im Tempo, Betonung unterschiedlicher Körperteile)

## **Rollenarbeit**

### a) *Fortsetzung der Arbeit am Stück vom Dienstag auf der Bühne*

- ➔ Paarauftritt mit Standbild und Text
- ➔ Übergang in Slow Motion zum Gruppenbild
- ➔ Gruppenbild in V-Formation (Text als Chor, mit Intensitätssteigerung)

- Verbesserung und Korrektur durch permanente Wiederholung: erneutes Durchspielen der Sequenz, sobald ein Fehler entsteht

### b) *Erarbeitung einer neuen 4er-Gruppensequenz*

- kurzer Textausschnitt
- grundlegende Überlegungen zum Thema „Gehen“

|                                     |
|-------------------------------------|
| <b>Donnerstag, 19. Oktober 2006</b> |
|-------------------------------------|

Vormittag: Gruppe Sabine und Alfons

## **Warming up:**

Partnerübung: A schiebt B gegen dessen Widerstand im Raum herum und verstärkt dies mit einem Ton.

- dasselbe in zwei Zweiergruppen -> zwei schieben, zwei werden geschoben
- dasselbe in zwei Großgruppen -< die eine Großgruppe formiert sich als Ballen.

## **Stimmübungen:**

- gemeinsam im Kreis atmen -> synchron und/oder lauter und blind
- gemeinsam auf „eins“ einatmen und auf „eins“ ausatmen
- auf „eins“ ein, auf 1,2,3 ausatmen
- dasselbe mit Ton ausatmen
- auf 3 ein- und auf 18 ausatmen

Im Kreis stehend: einer beginnt zu summen, die anderen nehmen es auf, der Ton verändert sich

Im Raum gehend verteilt Töne erzeugen nach Anweisung und nach Bewegung

- quietschen - knarren - Wellen rauschen - heulende Wölfe

## **Geräuschkulissen machen:**

jeder macht passende Geräusche, aufeinander hören

- ➔ Bahnhof oder Dschungel
- u. U. lauter werden zu einem Höhepunkt hin: „Tarzan kommt!“

## **Mit Ton „U“ durch den Raum gehen:**

verschiedene Gefühlszustände ausdrücken: Erstaunen – Verstehen – Entsetzen – Schmerz

## **Nonsenssätze**

z. B: „Mist klettern macht elastisch“

Verschiedene Betonungen erproben: - „t“ betonen

- „r“ in die Länge ziehen
- „n“ deutlich absetzen
- „sch“ deutlich sprechen
- Satz sehr schnell sagen
- Vokale weglassen

- individuell Satz verschieden sprechen: -wütend, -überflüssig ...

### **Weiterführung:**

**Sätze betont mit obigen Varianten sprechen**

- groteske oder absurde Pose dazu finden
- Abschlussbewegung finden
- Betonung festlegen

Mögliche Sätze: „Der Dreck muss weg!“

„Da schau mal, da ist doch was!“

„Da riech mal, da stinkt doch was!“

„Willi warum wetzt du dein Schwert?“

**Wenn die Emotionen, Körperhaltung und Stimmung stimmt, stimmt auch die Stimme.**

### **Vokalübung im Kreis**

Kreisaufstellung, alle lassen sich hängen und richten sich zu Vokalen auf : e-i-o-u-a,  
bei „a“ ganz aufgerichtet und mit Energie Arme nach oben

### **Maschine bauen**

nacheinander gehen die Spieler auf die Bühne, nehmen eine Position ein (Bewegung und Geräusch),  
jeder berührt mindestens einen anderen Spieler

Bewegung im 90° Winkel

Wenn Figur steht:

- Geschwindigkeit und Lautstärke nach Ansage steigern und verlangsamen
- nacheinander aufhören bzw. wenn alles steht, wieder einsetzen

### **Situationen/ Kurzszenen erarbeiten in Kleingruppen**

Jede Gruppe bekommt einen Jandl Text (bla bla, blaa, blä ...) und eine Situation (Werbung,  
Bundestag, Börse): - Standbild überlegen, Text dazu sprechen ...

geht auch mit „Großem Lalula“: einzelne Zeilen nehmen - Haltung überlegen - Emotionen sollen  
deutlich werden

### Arbeit an „Top Dogs“

- als Top Dogs gehen
- Standbild/Position dazu einnehmen
  - Positionswechsel (Positionen von anderen übernehmen)
  - jeder bekommt einen Begriff ( Daimler Chrysler, Allianz, Kündigungskultur, Umstrukturierung ...)
  - Begriff mit Haltung sagen
  - drei Schritte in Position machen
  - auf Zeichen des Spielleiter auftreten (durcheinander)

- mit „oh“ vorangestellt, anbetend sprechen
- auf dem Boden als Würmer kriechen, Begriffe anbetend, abwechselnd zwischenrufen

#### Auftritt als „Top Dog“

- rasch in Position laufen und Bewegung als Schlusspunkt.
- Begriffe nacheinander ohne Lücken rasch sprechen
- sich gegenseitig von Positionen verdrängen, Tempo steigern, Personenzahl steigern
- Standbild zum Abschluss

|                                  |
|----------------------------------|
| <b>Freitag, 19. Oktober 2006</b> |
|----------------------------------|

Vormittag: Lehrgangsteil Sabine und Alfons, aber bei Dieter

#### **Warm ups** (vom ersten Muskelnerwärmen zum engen Körperkontakt)

##### **1. der kleine Rolf:** enger Stehkreis, mit Rücken nach Außen

Vorstellung: ein kleiner Radfahrer bedarf der Anfeuerung eines jeden, zumal wenn er an die Stelle direkt vor einem kommt; er wird nach vom nächsten im Kreis „übernommen“

Variante: der Radfahrer fährt nicht eben, sondern über Berg und Tal

##### **2. schön scheinenden Kieselstein durch den Körper gleiten lassen:** s. o.

##### **3. Bewegungen und Zuordnung nach paarigen Begriffen:** frei im Raum

die Spieler bewegen sich zu geeigneter Musik frei im Raum;

der Spielleiter ruft Begriffspaare (z. B. Kino - Theater, Nachtaktive - Frühaufsteher ...) und die Spieler ordnen sich entsprechend links und rechts auf die Seite des Spielleiters ein.

Variante: die Gangarten verändern, z. B. auf den Zehenspitzen gehen

##### **4. Körperkontakt:** freie Aufstellung und Bewegung zu Musik im Raum

- beim Gehen nehmen die Spieler mit den Augen Kontakt zu einander auf, gehen ein Stück gemeinsam und trennen sich dann wieder

- Variante: sie nehmen Kontakt zu einander auf und tanzen dann kurz mit einander

#### **Bühnenübungen:**

##### **1. Balanceübung**

- Vorstellung: die Spieler verteilen sich so auf der Bühne, dass sie insgesamt im Gleichgewicht bleibt;
- Vorgang: sie bewegen sich anschließend, so dass die Bühne (das Floß) im Gleichgewicht bleibt
- Variante: die Spieler versuchen andere an einem der vier Ecken bewusst absaufen zu lassen, ohne selbst vom Floß zu stürzen

##### **2. Bühnenmodenschau**

- Aufstellung: die Spieler verteilen sich beiderseits an den Seiten hinter der Bühne
- Vorgang: je ein Spieler pro Seite geht zusammen mit seinem Gegenüber wie auf einem Laufsteg über die Position 5 bzw. 7 auf die 6, halten dann kurz inne, gehen über die 9 zur 2, nehmen dann eine Pose mit Körperkontakt ein und treten dann ab;
- anschließend kommt das nächste Paar an die Reihe

**Szenenarbeit:** Margareta di Napoli

- Spieler 1 hält leicht versetzt von der Bühnenmitte (steigert Spannung seines Standbilds) einen Stab mit Krone;
  - wie in der Vorübung kommen die anderen Spieler nach kurzer Pause (etwa 7 sec) paarig und schnell auf die Bühne und geifern nach der Krone;
  - auf „Kommando“ eines exponiert stehenden Spielers verharren sie im Freeze;
  - der Kronenträger wechselt langsam den Standort
  - die anderen Spieler lösen den Freeze und nähern sich ihm wieder in extremer Zeitlupe;
  - sie geifern wieder, bis ins Freeze,
  - der Kronenträger wechselt wieder den Standpunkt;
  - ein Spieler löst sich, gesellt sich ihm zu, nimmt sich die Krone
  - die anderen lösen ihr Freeze, kommen wütend und enttäuscht usw. auf ihn zu und verharrend neidisch kurz vorm Erreichen im Freeze
  - dann neigen sie sich zur Verehrung des neuen Königs, der entsprechend stolz ist.
-