

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5
---------------	---

Clownerie

Clownerie: Einführung	7
Clownerie: Bausteine	11
Baustein 1 Ritual „In die Nase springen“	11
Baustein 2 Die rote Nase und ich	11
Baustein 3 Gangarten eines Clowns.....	12
Baustein 4 Catwalk	13
Baustein 5 Kugel im Körper	14
Baustein 6 Präsentation „Hinsetzen / Aufstehen“.....	15
Baustein 7 Vier Clowns, vier Ticks	16
Baustein 8 Lehrer-Schüler-Übung	17
Baustein 9 Statusarbeit im Dreierteam	18
Baustein 10 Clowns und Alltagsmaterial.....	19
Baustein 11 Ein Clown, ein Gegenstand	20
Baustein 12 Ein Apfel ist ein fremdes Wesen.....	21
Baustein 13 Clowns als Forscher.....	21
Baustein 14 Ein Clown isst	22
Baustein 15 Geschichten-Marathon	23
Baustein 16 Aus dem Nichts entstehen Geschichten	24
Baustein 17 Clownsteckbrief	25
Baustein 18 Clownstaupe	27
Baustein 19 Outfit und Schminke.....	28
Baustein 20 Eigene rote Nasen bauen.....	29

Improvisation

Improvisation: Einführung	30
Improvisation: Bausteine	32
Baustein 21 Von 0 auf 100	32
Baustein 22 Bewegungsimpulse.....	32
Baustein 23 Bilderkette.....	33
Baustein 24 Indianerblick.....	33
Baustein 25 Ping-Pong-Spiel (Zug-um-Zug-Übung).....	34
Baustein 26 Eigelb-Übung (Vertrauensübung)	35

Baustein 27	Schere, Stein, Papier – Figurenvariante.....	36
Baustein 28	Zauberer und Lehrlinge.....	37
Baustein 29	Schwarm.....	38
Baustein 30	Zeitlupenschlussverkauf.....	38
Baustein 31	Neutrale Grundhaltung	39
Baustein 32	Figurensprung.....	40
Baustein 33	Ein Stuhl, ein Raum, ein Fenster.....	40
Baustein 34	Obst-Gemüse-Übung (Emotionen).....	41
Baustein 35	Wechsel zwischen Figur und eigener Person.....	42
Baustein 36	Assoziationskette	43
Baustein 37	Metamorphosenkette	44
Baustein 38	Imaginäre Landschaften.....	44
Baustein 39	Geschichtenmemory®	45
Baustein 40	Märchen in sieben Sätzen (Storytelling-Übung).....	46

Präsenz

Präsenz: Einführung	47	
Präsenz: Bausteine	49	
Baustein 41	Tennisball-Teamwork.....	49
Baustein 42	Stockübung	50
Baustein 43	Nummer 1 fängt an.....	50
Baustein 44	Leuchtturmübung.....	52
Baustein 45	Blumenübung.....	52
Baustein 46	Schachbrett.....	53
Baustein 47	Stadiongefühl	55
Baustein 48	Königliche Haltung.....	56
Baustein 49	Augenkontakt.....	56
Baustein 50	Andenkenladen	57
Baustein 51	Schreilauf.....	59
Baustein 52	Eselskarren.....	60
Baustein 53	Atem und Publikum.....	61
Baustein 54	Vokalatmung.....	62
Baustein 55	Texte sprechen	62
Baustein 56	Energiedusche.....	63
Baustein 57	Meridian-Dehnungen nach Shizuto Masunaga.....	64
Baustein 58	Yin-Yang-Übung	65
Baustein 59	Lot fallen lassen (Erdung).....	66
Baustein 60	Treeing (Erdung)	67

Vorwort

Vor acht Jahren habe ich die berufsbegleitende Ausbildung als „Geprüfte Darstellerin für Clowntheater & Komik“ am TUT Hannover abgeschlossen und wusste: Damit mache ich mich selbstständig. Neben eigenen Auftritten begann ich, mit Kinderzirkusgruppen zu arbeiten, hauptsächlich im Bereich Präsenztraining. Meist waren die Gruppen technisch sehr weit, es fehlte jedoch an Bühnenpräsenz und der Fähigkeit, die eigene Zirkusnummer in eine Geschichte einzuweben.

Es kamen Projektwochen an Schulen und in Jugendzentren dazu, an deren Ende fast immer eine Abschluss-Show stand. Die Bereiche Schauspiel, Zirkus und Clownerie bilden bis heute meinen Schwerpunkt. Ich bezeichne meine Arbeit gerne als ein buntes Kaleidoskop aus vielen kreativen Richtungen. Eines ist mir dabei immer wichtig – ein authentisches Spiel und die Teilnehmer dort abzuholen, wo sie gerade stehen.

Dieses Buch soll Sie als Lehrer¹ darin unterstützen, Grundelemente der Theaterarbeit zu vermitteln. Dafür ist kein fertiges Stück notwendig, sondern das, was für die Erarbeitung eines solchen die Basis bildet. Körperarbeit und Körperbewusstsein, Stimme und Atmung, Improvisation und Spielfreude.

Die Schüler dürfen ausprobieren, Figuren entdecken, als Clown die Welt neu erleben und selbst kreativ werden. Sie lernen, sowohl miteinander zu arbeiten und aufeinander zu vertrauen als auch den Fokus einmal nur auf sich selbst zu lenken. Immer wieder stelle ich fest, dass es heutzutage wichtiger denn je ist, Konzentrations- und Aufmerksamkeitsübungen in den Schulalltag zu integrieren.

Folgende Icons werden bei der Beschreibung der 60 Bausteine verwendet:



= Material



= Durchführung



= Tipp

¹ Aufgrund der besseren Lesbarkeit ist in diesem Buch mit Schüler auch immer Schülerin gemeint, ebenso verhält es sich mit Lehrer und Lehrerin.

Auf der DVD finden Sie ausgewählte Übungen des Buches im Video-Coaching dargestellt und erläutert. Die Anleitung erfolgt dabei entweder direkt vor der Übung oder während dieser. Die jungen Darsteller sind Mitglieder von Kinderzirkusgruppen aus Hannover, die bereits Bühnenerfahrung mitbringen.

Zusätzlich sind die Videos per QR-Codes® bei den entsprechenden Übungen hinterlegt. Zum Ansehen eignen sich perfekt die Smartphones der Schüler (Stichwort: bring your own device). Für die Nutzung der QR-Codes® wird ein Smartphone oder Tablet mit installierter Barcode-Scan-App (kostenlos erhältlich über Google Play bzw. Apple iTunes) benötigt.

Ich freue mich sehr, meine Erfahrung als Workshopleiterin und Dozentin weiterzugeben, und wünsche Ihnen viel Freude mit diesem Buch und seinen Übungen.

Ein großer Dank geht an das TUT – Schule für Tanz, Clown und Theater in Hannover, www.das-tut.de. Die Bausteine „Clownerie“ sind in Anlehnung an meine dortige Ausbildung entstanden.

Vielen Dank an den Auer Verlag, insbesondere an meine Lektorin Sandra Breitenlechner für die herzliche und offene Zusammenarbeit und an Andreas Fleischmann für den zündenden Funken zu diesem Buch.

Besten Dank an: die Jugendlichen vor der Kamera für ihre Spielfreude; Jan Hinkes für seinen wachen Blick im Schnitt; meinen Kameramann Carol Burandt von Kameke für seine Ruhe und Klarheit; mein engagiertes Filmteam, Arina, Cory und Fabian; Bernd für seine Unterstützung; meine Freunde und meine Familie für ihre Motivation.

Herzlichst
Stephanie Höll

Clownerie: Einführung

Kennen Sie das? Sie sitzen im Theater und sehen eine komische Szene oder eine clowneske Figur. Wirklich darüber lachen können Sie jedoch nicht. Das liegt meistens daran, dass gerade die Clownerie ein Bereich der Komik ist, der leider oft mehr Klamauk hervorbringt als Humor. Viel zu häufig versucht der Spieler, eine Rolle zu spielen statt den eigenen, ihm selbst innewohnenden Humor zu nutzen. Die Konsequenz ist, dass die Rolle in solchen Fällen lediglich wie übergestülpt wirkt.

Ich empfehle eine Herangehensweise, die die eigene Kreativität des Schülers zum Einsatz bringt und sein Talent fördert, also seinen individuellen Ausdruck zum Vorschein bringt. Durch dieses authentische Spiel entsteht die Komik wie von selbst und eine glaubhafte Clownfigur wird geschaffen. Das erfordert ein genaues Hinschauen aller – des Lehrers und der Schüler.

So ist eine durchgehende Beteiligung aller Schüler, insbesondere bei Soloszenen, gewährleistet. Beobachten und Feedbackgeben sind ein wichtiger Bestandteil der Arbeit. Die Schüler lernen das genaue Hinschauen und das reine Beschreiben des Gesehenen. Gegenseitige Hänseleien verlieren dadurch ihren Reiz. Die Schüler erleben sich als eine Gruppe, deren Mitglieder sich gegenseitig ergänzen. Dies stärkt den Zusammenhalt auch über das Projekt hinaus.

Die rote Nase

Die rote Nase ist das kleinste Kostüm der Welt. Daher ist es wichtig, diesem Requisit einen gewissen Respekt entgegenzubringen. Kein Werfen, Herumschleudern oder Ähnliches sind mit der roten Nase erlaubt. Hilfreich ist es auch, dass sich die Schüler selbst eine rote Nase basteln, um schon zu Beginn eine Beziehung zum Kostüm und zur Clownrolle aufbauen zu können (vgl. Baustein 20, „Eigene rote Nasen bauen“). Ist dies zeitlich nicht möglich, sind rote Nasen im Handel erhältlich.

Wichtig ist das Ritual, das als „In die Nase springen“ bezeichnet wird, um den Respekt vor der Welt des Clowns zu wahren (vgl. Baustein 1). Es gibt hier zwei Welten – unsere „reale Welt“ und die des Clowns. Das Ritual dient dazu, von der einen Welt in die andere zu wechseln. Es ist vor jedem Spiel („in die Nase springen“) und danach („aus der Nase springen“) durchzuführen. Man kehrt dadurch bewusst in die reale Welt zurück und lässt das clowneske Verhalten zurück.

Tun die Schüler dies nicht bewusst, so besteht die Gefahr, dass sie nach dem Unterricht weiterhin als Clown herumlaufen. Dann sollten sie sich nicht wundern, wenn ihnen im Laufe des Tages seltsame Dinge passieren, z. B. dass sie dauernd kleckern oder ähnliches clowneskes Verhalten an den Tag legen.

Dies erläutere ich Schülern gerne auf diese Art, um es konkreter zu machen sowie die beiden Welten zu verdeutlichen. Dies vermeidet, dass die Schüler nur herumalbern und Quatsch machen. Es lehrt sie, beide Welten zu achten und die Wechsel zwischen ihnen aktiv und bewusst auszuführen.

Verstand aus, Spielfreude an

Ein Clown ist ein Abenteurer, ein Forscher, ein Entdecker. Mit der Neugier eines Kindes erlebt er Dinge zum ersten Mal und nimmt sie mit allen fünf Sinnen wahr. Nicht immer ist es leicht, den Verstand auszublenden und in die Sichtweise des Clowns einzusteigen.

Wir wissen, wie man sich die Schuhe zubindet oder wie man einen Apfel isst. Der Clown entdeckt diese für uns normalen Tätigkeiten zum ersten Mal. Er hat keine Ahnung, was ein Schuh ist. Für ihn ist es vielleicht ein Telefon oder ein Boot für seinen Kuschelbären.

Die beschriebenen Bausteine sollen dabei helfen, Stück für Stück in das Clownspiel einzutauchen. Aus diesem Grund wird zunächst ohne Requisiten gespielt, um sich selbst und die Gestaltung einer Figur mithilfe des eigenen Körpers kennenzulernen.

Später kommen erste Requisiten hinzu. Dabei geht es um Objektverfremdung und damit wieder um eine spielerische Sichtweise. Der Clown ist nicht immer Herr über das Objekt. Es ist im Gegenteil sogar möglich, dass das Objekt Herr über den Clown wird.

Clownfiguren und Status

Es gibt verschiedene Konstellationen von Clownfiguren: Die Pausenclowns kommen immer zwischen den Nummern einer Show an die Reihe. Die Reprisenclowns tauchen immer wieder mit derselben, meist unvollendeten Nummer auf, bis diese durch eine Pointe meist gegen Ende einer Show aufgelöst wird.

Innerhalb der Clowns gibt es eine klassische Rangfolge: den Chef, den Assistenten und den Trottel. Aus dem Zirkus ist der Weißclown oft mit dem Status „Chef“ bekannt. Als Gegenpart dazu kennt man den „Dummen August“. Zieht man den Direktor des Zirkus mit in Betracht, so wird dieser zum Chef und der Weißclown sein ausführender Assistent. Der Dumme August ist erneut das letzte Glied in der Rangfolge.

Die oben beschriebene Statusarbeit findet sich nicht nur in der Clownerie, sondern in fast jedem Bühnenstück und in vielen Filmen. Berühmte Beispiele sind „Dick und Doof“, „Tom und Jerry“ oder auch sehr anschaulich zu beobachten in dem amerikanischen Spielfilm „O Brother, Where Art Thou?“, in dem mit allen drei Status gearbeitet wird. Nicht immer sind dabei die Chefs

Bei den Spielsequenzen achten Sie bitte darauf, dass die Schüler sich nicht im hinteren Teil der Bühne verstecken, sondern diese im Ganzen nutzen. Präsentationen finden immer im vorderen Teil der Bühnenmitte statt. Dort sind sie für den Zuschauer gut sichtbar.

Bei einigen Bausteinen ist es notwendig, dass die Clownfigur die Vorbereitungen auf der Bühne nicht sieht. Gibt es keinen Vorhang, kann dies durch eine Stellwand gelöst werden. Natürlich funktioniert es auch, indem der Schüler auf die Bühne geht, dem Publikum den Rücken zuwendet, dann in die Nase springt und erst mit dem Umdrehen als Clown sichtbar wird.

Große Requisiten

In den Bausteinen wurde mit kleinen bis mittelgroßen Gegenständen gearbeitet. Eine weitere Möglichkeit ist der Einsatz von großen Requisiten, wie einer Leiter, einem Koffer oder einem Tisch. Letzterer wird in der Welt des Clowns zu einem Boot oder einem Berg, den es zu erklimmen gilt. Ein Stuhl, auf dem der Clown steht, stellt eine große Herausforderung dar, weil dieser Höhenangst hat und nicht weiß, wie er wieder hinunterkommt. Hier ergeben sich viele weitere Spielmöglichkeiten.

Clown-Show

Durch die unterschiedlichen Spielformate ergeben sich viele neue Ideen für Szenen. Eine gute Möglichkeit ist es, mit den Schülern die Lieblingsentwürfe zu sammeln, an den Entwürfen bis zur fertigen Szene zu arbeiten und dann eine Clown-Show zu entwerfen. Dabei können sehr kurze Spielideen, die es nicht bis in eine Szene geschafft haben, Umbaupausen überbrücken.

Geeignete Entwürfe können über ein Motto für die Clown-Show ausgewählt werden. Sollte sich kein gemeinsames Motto finden lassen oder es zu unterschiedliche Entwürfe geben, kann auch ein Requisit als roter Faden eine Verbindungsmöglichkeit darstellen, z. B. eine Kiste. Eine dritte Wahl ist die Form der Reprisennummer. Eine Clowngruppe taucht immer wieder auf, bringt allerdings ihre Aufgabe nie zu Ende, bis sie es am Ende der Show schließlich doch schafft.

Clowns und Schulveranstaltung

Eine Alternative zu einer Clown-Show oder zur Aufführung einzelner Szenen stellt die Variante des Walk Acts dar. Dabei gibt es keine feste Nummer, die Clowns tauchen in Kleingruppen oder im Pulk als ganze Gruppe auf und improvisieren mit dem Publikum. Wichtig ist, dass alle Clowns eine gemeinsame Aufgabe haben, z. B. eine Putzkolonie darstellen. Walk Acts lassen sich so gut in einen Tag der offenen Tür integrieren oder als Eröffnung oder Pausennummer in eine andere Schulveranstaltung.

Clownerie: Bausteine

Baustein 1 Ritual „In die Nase springen“



rote Nasen



Jeder Schüler hängt sich eine rote Nase um den Hals. Das Gummiband wird hinter die Ohren geklemmt, sodass einem die Nase unter dem Kinn hängt. Dann springen alle gemeinsam „in die Nase“, d. h. sie springen kurz hoch oder einen Schritt nach vorne, dabei erfolgt ein Ruf, wie z. B. „Eino, zweio, dreio!“, und die rote Nase wird aufgesetzt. Der Ruf soll den bewussten Übergang in die Welt des Clowns symbolisieren.

Gerne lässt sich auch individuell ein Ruf erarbeiten, entweder als Gruppenkommando oder jeder Clown für sich. Eventuell entwickelt sich während der Clownarbeit auch ein neues Kommando, z. B. „Hipp, Hepp, Hopp!“ oder auch „Limo, Limo, Keks!“.

Beim abschließenden Herausspringen aus der Nase erfolgt erst das Kommando, dann der Sprung „aus der Nase“. Sie wird abgesetzt und hängt dann wieder um den Hals. Sind die Schüler routinierter, genügt es, das Kommando nur noch leise oder auch nur gedanklich zu sprechen.



Erläuterungen zu den Übungen oder Feedback erfolgt immer, ohne dass die rote Nase aufgesetzt ist, denn hier erhält schließlich der Schüler eine Rückmeldung und nicht die Figur.



Baustein 2 Die rote Nase und ich



rote Nasen, Stellwand



Die ersten Beobachtungen zur typischen Gestik und Mimik einer Person bilden eine Grundlage für den entstehenden Charakter des Clowns. Diese können später in die Clownfigur eingebaut werden. Es lohnt sich, eine Klassenliste mit Stichpunkten zu den entstehenden Clownfiguren anzulegen. Diese lässt sich auch später mit den Schülern erarbeiten – siehe auch Baustein 17, „Clownsteckbrief“.

- 1. Auftritt: Ein Schüler geht hinter die Stellwand, tritt ohne rote Nase vor die Stellwand und stellt sich mit Vornamen vor: „Hallo, ich bin ...!“. Dann geht er wieder hinter die Stellwand.

- 2. Auftritt: Der Schüler setzt sich hinter der Stellwand eine rote Nase auf („springt hinein“, vgl. Baustein 1), kommt hervor und bleibt einfach nur mit roter Nase stehen. Er lässt sich lediglich betrachten und geht wieder ab. Unbewusste Gesten beim ersten und zweiten Auftritt sind erlaubt.
- 3. Auftritt: Der Schüler kommt erneut mit roter Nase hervor und macht eine bewusste Aktion. Sie kann spontan entstehen, groß oder klein sein, wie z. B. ein Winken ins Publikum, eine Verbeugung oder Ähnliches. Alternativ bleibt der Schüler erneut ruhig stehen, dann geht er ab und springt aus der Nase.

Beispiele für Gesten: Haare hinter die Ohren streichen, am T-Shirt zupfen, mit den Armen schlenkern etc. Meist sind dies unbewusste Bewegungen. Ehrliches und konstruktives Feedback ist hier durchaus gewünscht, da es um sehr persönliche Eigenheiten der Person geht, die später bewusst das eigene Clownspiel unterstützen sollen.

Um einen authentischen Clown zu finden, greifen wir auf Gesten zurück, die für die jeweiligen Schüler bereits typisch sind. Da dieser „Tick“ aus einer Eigenart des Schülers entstanden ist, wirkt er nicht aufgesetzt, sondern passt zu ihm. Die eigentliche Geste wird dann vergrößert und mehrfach wiederholt. Übertreibungen sind hier durchaus gewünscht.

Die einzelnen Auftritte sollten knappgehalten werden. Die Aufgabe des Publikums während der Einzelauftritte besteht im Beobachten der Mimik und Gestik der auftretenden Person mit folgenden Fragestellungen: Was ist bei der reinen Namensvorstellung bereits sichtbar? Welche (ggf. unbewusste) Geste wiederholt sich später erneut? Wie steht die Person da? Wie spricht sie? Ist sie schüchtern oder draufgängerisch, laut oder still?



Diese Übung nimmt einige Zeit in Anspruch. Bei einer Klassengröße von mehr als 15 Schülern ist es möglich, den dritten Teil der Übung zu streichen oder ggf. eine Pause einzuplanen.



Baustein 3 Gangarten eines Clowns



mit und ohne rote Nasen spielbar



Alle gehen durch den Raum. Dabei geht jeder so, wie er auch im Alltag geht. Auf ein Kommando hin wird in die erste vorgegebene Gangart gewechselt. Nach ca. einer Minute wechseln alle in ihren normalen Gang zurück, bevor die nächste Gangart ausprobiert wird.

das Tempo und die Haltung ihrer Figur, so fällt es ihnen immer leicht, in diese Rolle zu schlüpfen. Dies geschieht nicht durch den Verstand, sondern über den Körper.

Notieren Sie die favorisierte Gangart in einer Klassenübersicht. Es formt sich immer deutlicher ein Bild der unterschiedlichen Clownfiguren.



Bei weniger spieleifrigen Klassen ist der Baustein auch mit Kopfbedeckungen als erste Kostümierung spielbar. Dies hilft, eine erste Scheu abzubauen, da bereits ein Hut das Gefühl vermitteln kann, in eine Figur zu schlüpfen.



Baustein 5 Kugel im Körper



mit und ohne rote Nasen spielbar



Je nach Klasse ist dieser Baustein alternativ wählbar zu Baustein 3, „Gangarten eines Clowns“. Im Anschluss bietet sich dann ebenfalls Baustein 4, „Catwalk“, an.

Die Schüler verteilen sich im Raum und gehen so durch den Raum, wie sie auch im Alltag gehen. Dann bleiben sie stehen und stellen sich vor, dass eine Kugel

1. ihren Kopf nach vorne zieht (verwandt mit „Laufen auf den Hacken“),
2. im Oberkörper feststeckt (verwandt mit „Laufen auf den Zehenspitzen“),
3. im Bauch festsitzt (verwandt mit „Laufen auf den Außenkanten“),
4. ihren Po nach unten zieht (verwandt mit „Laufen auf den Innenkanten“).

Lassen Sie die erste Gangart einige Zeit laufen. Danach erfolgt ein kurzer Stopp, bei dem die Schüler die imaginäre Kugel auf die nächste Position rutschen lassen und mit der nächsten Gangart weitermachen.

Abschließend wird eine gemeinsame Feedbackrunde durchgeführt mit Fragen wie: Welcher Gang löst welches Gefühl aus? Wie verändert sich das Tempo einer Figur? Welche Gangart gefällt mir am besten und warum?



Lassen Sie die Schüler in Partnerarbeit eigene Gangarten entwickeln und vorführen. Gut zu kombinieren ist das mit einer Anmoderation wie bei Baustein 8, „Lehrer-Schüler-Übung“. Beispiel: „Meine Damen und Herren, ich präsentiere Ihnen den ... -Gang.“ Gerne können die Schüler einen eigenen Namen für die Gangart erfinden.



Improvisation: Bausteine

Baustein 21 Von 0 auf 100



kein Material notwendig



Die Schüler bewegen sich in normalem Schrittempo durch den Raum. Der Lehrer macht Tempovorgaben, wobei 100 das schnellste, sprich Laufen, ist und 0 eine eingefrorene Position im Stehen darstellt. Die Gruppe soll sich jeweils gemeinsam auf ein Tempo einigen, wobei dies wortlos und nur durch Blicke und ein Aufeinanderachten geschieht.



Je länger eine Klasse sich kennt und zusammenspielt, desto schneller wird ein gemeinsames Tempo gefunden. Es bietet sich daher an, diese Übung immer mal wieder einzubauen und die Entwicklung der Gruppe zu beobachten.



Baustein 22 Bewegungsimpulse



kein Material notwendig



Die Schüler bilden Dreier- oder Vierergruppen. Die Teammitglieder sitzen oder stehen nebeneinander. Einer gibt spontan einen Impuls für eine bestimmte Bewegung, z. B. mit großen Schritten vorwärtsgehen oder mit beiden Armen winken. Alle machen mit, bis ein neuer Impuls von einem anderen Mitspieler kommt. Es gibt keine Absprachen. Alle Spieler sollen spontan aufeinander und auf die eingebrachten Impulse reagieren.

Geben Sie im Vorfeld die Anweisung, dass alle Körperhaltungen – stehen, hocken, sitzen, liegen – genutzt werden sollen. Je unterschiedlicher sich die Schüler bewegen, desto leichter kommen sie ins Spiel. „Raus aus dem Kopf, rein in den Körper“ ist hier das Motto.

Die Bewegungen können schnell oder langsam sein, die Gesten groß oder klein gespielt werden. Impulse anzunehmen und ja dazu zu sagen stellt einen wesentlichen Aspekt der Improvisation dar und soll spielerisch erfahren werden.



Bewegungsmuster von anderen Teams zu übernehmen ist erlaubt und hilft weniger kreativen Gruppen. Beobachten Sie die Gruppen und geben Sie diesen Tipp nur dann, wenn es notwendig erscheint.



Baustein 23 Bilderkette



kein Material notwendig



Dies ist eine Übung für die gesamte Gruppe. Die Schüler bilden eine Menschenkette von einem beliebigen Punkt A (z. B. der Tür) zu einem Punkt B (z. B. einem Stuhl). Die Entfernungen können im Laufe des Spiels variieren, d. h. sehr weit voneinander entfernt oder sehr dicht beieinander liegen. Der Spielleiter gibt vor jeder neuen Spielrunde vor, mit welchen Teilen des Körpers die Schüler verbunden sind. Alle anderen Körperteile dürfen sich nicht berühren. Lautet die Anweisung z. B. „ein Arm, ein Bein, eine Schulter“, müssen jeweils diese Körperteile mit denen der benachbarten Schüler in der Menschenkette verbunden sein. Ziel ist es, die Punkte A und B nur auf diese Weise zu verbinden. In dieser Übung ist Teamarbeit sehr wichtig.



Lassen Sie diese Übung auf Zeit spielen. Dadurch bleibt keine Möglichkeit für Diskussionen, sondern die Schüler kommen direkt ins Tun. Mündliche Absprachen untereinander sind erlaubt.



Baustein 24 Indianerblick



kein Material notwendig



Alle Schüler bilden einen Kreis mit Armlängenabstand zum jeweiligen Nachbarn. Nun versucht jeder, seinen rechten und linken Nachbarn zu berühren, wobei er gleichzeitig darauf achtet, nicht selbst berührt zu werden. Der Blick ist dabei stets nach vorne gerichtet. Nur aus den Augenwinkeln wird nach links und rechts „gelinst“. Treffer sind meistens an den Armen, Händen oder auch an den Knien zu erzielen.

Auf der Bühne ist der Mitspieler oft nicht im vollen Sichtfeld des Spielers. Hierfür ist der „Indianerblick“ nützlich. Der Spieler lernt bei diesem Baustein, den anderen mehr zu „fühlen“ als zu sehen. Die Wahrnehmung wird auf spielerische Weise geschult.



Bauen Sie diese Übung als Konzentrationsübung ein, um nach einer unruhigen Phase wieder Ruhe zu schaffen. Sie ist zudem eine gute Vorübung für Baustein 25, „Ping-Pong-Spiel“.



Baustein 25 Ping-Pong-Spiel (Zug-um-Zug-Übung)



kein Material notwendig



Zwei Schüler stehen einander gegenüber. Sie bewegen sich während der gesamten Übung im Zeitlupentempo. Einer beginnt und tippt den anderen mit dem Zeigefinger an einer Körperstelle an, z. B. an der Schulter. Dieser reagiert und bewegt die Schulter langsam nach hinten. Die Schüler achten dabei darauf, dass sich wirklich nur ein Körperteil bewegt, nicht eine ganze Körperhälfte. Bewegt sich die Schulter zurück, folgt ganz natürlich auch der Arm hinterher. Auch in dieser Bewegung geht es Zug um Zug in die nächste. Die Zeitlupe unterstützt hier die sorgfältige Ausführung.

Dann werden die Rollen getauscht. Haben die Schüler einige Übung, entsteht von außen betrachtet ein flüssiges, wenn auch langsames Wechselspiel zwischen den Akteuren.

Nach einem ersten Ausprobieren können sich die Teams während der Übung durch den Raum bewegen. Das langsame Tempo soll stets beibehalten werden, ebenso wie die genauen Ausführungen.

Das Zug-um-Zug-Spiel ist ein wichtiges Werkzeug im Schauspiel. Ein Spieler führt eine Aktion aus, der andere reagiert darauf. Dadurch wird eine Struktur geschaffen, die es ermöglicht, beiden Spielern ihren Fokus zu geben. Die Spieler fallen sich weder verbal noch gestisch ins Wort. Sie achten aufeinander und auf sich selbst und bringen Zug um Zug die Szene gemeinsam voran.



Ist das Spiel gut in Fluss und die gesamte Gruppe im Raum in Aktion, so können die Paarkonstellationen aufgelöst werden. Das Tippen des Fingers verwandelt sich in ein sanftes, doch deutliches Berühren mit der Hand. Nun entsteht ein Spiel mit der gesamten Gruppe, das in eine Zeitlupenprügelei überleitet. Der Zeitpunkt, diese Spielanweisung ins laufende Geschehen hineinzugeben, ist von der Lehrkraft individuell einzuschätzen.



Baustein 32 Figurensprung



kein Material notwendig



Die Schüler bilden einen Kreis. Bei sehr großen Gruppen werden die Schüler in zwei Kreise gesplittet. Einer springt in die Mitte und nimmt eine beliebige, selbst gewählte Körperhaltung ein. Dann geht er im Kreis einmal in dieser Haltung herum und erzählt dabei, wie er heißt und wohin er unterwegs ist. Sollte ein Schüler keine Idee haben, lassen Sie ihn einfach nur im Kreis herumgehen. Durch das Gehen in einer bestimmten Haltung entsteht dann meist von selbst eine Figur. Alternativ sammeln die Mitschüler Ideen und lassen sie den Laufenden umsetzen.

Eine Moderation vom Lehrer, der mit im Kreis steht, ist hilfreich. Mögliche Fragen sind: Wie heißt du? Wo gehst du hin? Machst du diese Tätigkeit öfters? – Der Moderator geht auf die Antworten der Figur ein.



Wichtig ist, dass die drei Grundfragen, genannt W-Fragen, beantwortet werden: Wer bist du? Wo bist du? Was tust du? Meistens klärt sich dies bereits in der ersten Runde.



Baustein 33 Ein Stuhl, ein Raum, ein Fenster



Stuhl, Bühnenfläche



Diese Übung eignet sich, um eine erste Improvisationserfahrung zu machen. Der erste Schüler betritt die Bühne. Er etabliert dort eine imaginäre Tür und öffnet diese. Dann betritt er den Raum, in dem mittig ein (echter) Stuhl steht, der zum Publikum ausgerichtet ist. Von dort aus fällt sein Blick auf ein imaginäres Fenster, das sich mittig an der Bühnenkante befindet.

Einzige Aufgabe ist es, jeweils einmal das Fenster und den Stuhl zu bespielen. Das Fenster kann zum Beispiel geöffnet, geschlossen oder geputzt werden. Auf den Stuhl kann sich der Spieler setzen, einen Fuß darauf abstellen etc. Zum Abschluss etabliert der Spieler eine weitere Tür auf der anderen Seite des Raums, gegenüber der ersten Tür, und verlässt den Raum durch diese.

Der nächste Schüler nutzt die etablierten Türen. Allerdings kann und soll sich die Art der Tür verändern (Schiebetür oder eine Tür, die sich schwer öffnen lässt etc.). Die Aufgabenstellung bleibt ansonsten gleich.

Baustein 36 Assoziationskette



kein Material notwendig



Assoziationsketten sind ein gutes Warm-up-Training. Bei allen Varianten gilt: Nicht lange überlegen, agieren! Ziel ist es, nicht ins Grübeln zu kommen, sondern spontan zu reagieren.

Variante A – mit Worten

Die Schüler stehen im Kreis. Der erste sagt einen beliebigen Begriff, z. B. *Feuerwehr*. Der nächste wendet sich dem dritten zu und nennt ihm einen Begriff, den er mit *Feuerwehr* assoziiert, z. B. *rot*. Der dritte wendet sich zum vierten mit seiner Assoziation zum Begriff *rot*, z. B. *Tomate* usw.

Variante B – mit einer Bewegung / Mimik

Statt der Begriffe werden hier Bewegungen assoziiert. Auch eine Grimasse kann weitergegeben werden und der nächste reagiert darauf, z. B. assoziiert ein Schüler als Antwort auf einen grimmigen Blick ein Erschrecken und setzt eine entsprechende Mimik auf, der folgende Schüler nimmt das Erschrecken wahr und reagiert mit Schadenfreude etc.

Variante C – mit Geräuschen

Um sich noch mehr vom Kopf und von der Sprache zu lösen, führen die Schüler die Kette mit Geräuschen durch. Auch eine Kombination von Variante B und C ist möglich.



Lassen Sie Variante A drei Runden durchlaufen. Dann wird mit den verwendeten Begriffen rückwärts gespielt. Die Schüler benutzen dabei die Sätze „Ich habe ... gesagt, weil du ... gesagt hast“ und wenden sich dabei dem jeweils vorigen Spielpartner zu. Am Beispiel von oben: Der dritte Schüler wendet sich zum zweiten und sagt: „Ich habe *Tomate* gesagt, weil du *rot* gesagt hast.“ Der zweite wendet sich zum ersten: „Ich habe *rot* gesagt, weil du *Feuerwehr* gesagt hast.“

Kündigen Sie den Rückwärtslauf vorher nicht an. Nur so bleiben die Spieler offen und versuchen nicht, sich die Begriffe zu merken. Drei Runden sind erfahrungsgemäß gut zu rekonstruieren. Nach der dritten „normalen“ Runde soll sich die Rückwärtsbewegung direkt anschließen, da Verzögerungen den Rückgriff auf das Kurzzeitgedächtnis schwieriger machen.



Präsenz: Bausteine

Baustein 41 Tennisball-Teamwork



vier Tennisbälle, acht Stühle, Musik



Vier Stühle stehen auf einer Seite des Raums, vier weitere ihnen gegenüber auf der anderen Seite. Handelt es sich um einen sehr großen Raum, so bietet es sich an, eine Spielfläche zu begrenzen und die Stühle dort in einigem Abstand zueinander aufzustellen (circa sechs Meter, ist je nach Spieldauer und Schwierigkeitsgrad variabel, wobei ein gewisser Bewegungsspielraum gegeben sein sollte).

Vier Schüler nehmen auf den vier Stühlen auf der einen Seite Platz. Direkt vor den Stühlen auf der anderen Seite stehen ihre Spielpartner. Jeder von ihnen hat einen Tennisball in der Hand. Nun beginnt die Musik. Die vier Stehenden starten gleichzeitig und bewegen sich tanzend auf die andere Seite zu ihren Partnern. Dort halten sie dem Sitzenden den Tennisball an die Stirn und lehnen ihre eigene Stirn gegen die andere Seite des Balls.

Der Sitzende steht nun langsam auf, ohne dass der Ball herunterfällt. Nun führt er seinen Partner zurück zu seinem Stuhl auf der anderen Seite, wo er im Ziel angekommen ist, sobald dieser wiederum auf seinem Stuhl sitzt. Beide bewegen sich dabei tänzerisch vorwärts.

Fällt der Ball zwischendurch herunter, wird er sofort wieder an die richtige Stelle gesetzt und es wird weitergespielt. Während des Spiels darf der Ball sonst nicht mit den Händen berührt werden.

Das Publikum hat die Aufgabe, das Paar zu wählen, dessen Performance am ansprechendsten war. Anschließend spielen weitere acht Schüler, von denen wiederum ein Gewinnerpaar gewählt wird. Das Spiel geht weiter, bis alle Schüler einmal Spieler waren. Die Gewinnerpaare jeder Runde qualifizieren sich für das Finale.

Ziel ist es, bei aller Konzentration die Spielfreude beizubehalten. Wichtig dabei ist, dass das Spiel an sich bei allem Spaß ernst genommen wird.



Je nach Musik verändern sich Stimmung und Atmosphäre. Jede Spielrunde mit anderer Musik zu gestalten, macht die Übung abwechslungsreich für das Publikum und gibt den neuen Paaren eine Chance, es auf ihre Art anders zu machen als die vorigen.



(z. B. 7), der entsprechende Schüler reagiert usw. Ist ein Schüler zu langsam, reagiert gar nicht oder macht einen Fehler, geht er an die Position der letzten Nummer am Ende des Halbkreises und erhält diese (z. B. 15).

Obwohl die Nummern sich dadurch verschoben haben, wird direkt weitergespielt, ohne neu laut abzuzählen. Die Nr. 1 beginnt direkt mit einem neuen Durchgang. Die Schüler müssen also innerlich für sich immer wieder neu durchzählen. Hat z. B. die Nr. 9 zu langsam reagiert und reiht sich hinten an, so wird diese zur Nr. 15. Das heißt, die Zahlen vor 9 bleiben, die Zahlen ab 9 werden neu zugeordnet.

Die Nr. 1 hat eine gewisse Verantwortung, das Spiel am Laufen zu halten und immer wieder zügig die nächste Runde zu starten.

Fehler sind erlaubt und gewollt, denn sie unterstützen den Spielspaß. Die Schüler brauchen Konzentration, ohne zu verbissen alles richtig machen zu müssen. Sie lernen, mit Freude zu spielen und sich vom Risiko, Fehler zu machen, nicht am Spiel hindern zu lassen.

Je öfter gespielt wird und je länger sich eine Gruppe kennt, desto besser klappt es. Die Gruppe hört aufmerksamer zu, vertraut aufeinander und lässt sich mehr Zeit bei der Durchführung. Eine Vorgabe, die Übung besonders schnell zu schaffen, gibt es nämlich nicht. Nur mit Ruhe und Konzentration der ganzen Gruppe ist die Aufgabe zu erfüllen.



Ritual „Auszählen“

Die Schüler bilden einen Kreis, die Blicke sind nach unten in die Kreismitte gerichtet. Keinem Schüler ist eine Nummer zugeordnet. Bei z. B. 15 Schülern gilt es nun, von 1–15 zu zählen, wobei jeder Schüler nur einmal an der Reihe ist und jede Nummer nur einmal genannt werden darf. Nennen zwei Schüler gleichzeitig eine Zahl, muss wieder von vorne begonnen werden. Die Übung eignet sich gut als Abschlussritual zum Beenden einer Stunde.

Die Schüler lernen, besser aufeinander zu reagieren und kleinste Impulse der Gruppe wahrzunehmen, wann etwas gesagt werden kann und wann nicht. Dieses Vertrauen aufeinander überträgt sich auf das zukünftige gemeinsame Spiel.

