

Theater als Chance für die Wirtschaftsschule

KREISKENNENLERNSPIEL: Namen

- Im Kreis stellt sich zuerst der Spielleiter mit seinem Vornamen vor. Der Nächste stellt sich dann ebenfalls vor in der Form: „Das ist der, ich bin der“. Jeder Name sollte nur einmal auftauchen. (alternative Verwendung von Ruf- oder Kosenamen)
- Nach der Runde startet der Spielleiter eine Runde, indem er einen aus der Gruppe aufruft, der dann wiederum jemanden anderen aufruft. Wer aufgerufen wurde und jemand aufgerufen hat, darf sich setzen. Jeder merkt sich, wen er aufgerufen hat. Nach Möglichkeit sollten nicht die unmittelbaren Nachbarn aufgerufen werden.
- In einer zweiten Runde dürfen sich die aufgerufen erheben, wenn wiederum ihren Nachfolger aufgerufen haben.
- Danach startet das eigentliche Spiel, in dem der Aufrufende den Platz des Aufgerufenen einnimmt. Bei Aufruf wichtig: Blickkontakt, Fingerzeig (Körperspannung), deutliche und laute Aussprache, zügiges Einnehmen des Platzes des anderen.
- Im Verlauf wird der Spielleiter mehrere Runden starten.

LEERER GANG und LEERE HALTUNG

- Kurze Erläuterung zur Bedeutung der leeren Haltung und des leeren Ganges als Voraussetzung um in eine andere Rolle zu schlüpfen.
- Diffuser Blick, Schultern und Arme hängen zur Seite, die Beine/Knie im lockeren beidbeinigen Stand
- Bei der Bewegung durch den Raum wird die neutrale, leere Haltung in Bewegung umgesetzt, die wenig zielgerichtet ist, untertemperiert und ohne jeglichen Blick- und Körperkontakt mit den anderen Spielern. Jeder ist in seiner eigenen leeren Welt!

BLATT-STIFT-RHYTHMUS

- Jeder Teilnehmer erhält ein Blatt Papier und einen Stift mit dem Auftrag binnen einer Minute ein Symbol, kleines Bild etc. zu Papier zu bringen, das seine aktuelle Stimmung und Erwartungshaltung wiedergibt.
- Danach bewegen sich die Teilnehmer durch den Raum und zeigen sich paarweise gegenseitig ihr Bild und erzählen kurz etwas dazu, was sie sich vom heutigen Tag erwarten und wie ihre Erwartungshaltung und Stimmung ist.
- Danach bilden sich auf Anweisung des Spielleiters schnell Paare, die dann eines der beiden Blätter behalten und sich zwischen die Stirnen klemmen. Zu rhythmischer Latino-Musik sollen die Paare sich tänzerisch so durch den Raum bewegen, dass möglichst viel Körper bewegt ist, das Papier aber nicht zu Boden fällt.
- Fortsetzung, indem das Papier dann zwischen die Oberarme, die Oberschenkel und die Kisten (= Gesäß) geklemmt wird.

ZIELGERICHTETES LAUFEN/RAUMLAUF

- Gegenstück zum leeren Gang. Zielgerichtetes Laufen bedeutet sich wie auf einer Kugelbahn zu einem bestimmten Ziel im Raum zu bewegen. Der Blick ist auf das Ziel fixiert! Ein neutraler Zuschauer weiß sofort wohin die Reise geht.
- Bei Erreichen des Ziels kurzes Innehalten, neues Ziel fixieren und weiter.

- In der Erweiterung ein Lieblingsziel auswählen im Raum und dieses bei der zielgerichteten Bewegung durch den Raum immer im Hinterkopf haben. Bei Klatschen des Spielleiters: Ausfallschritt und mit ausgestrecktem Arm und Zeigefinger auf das Lieblingsziel deuten und dabei laut, deutlich, knackig DA rufen – FREEZE
- Varianten: nicht nur ein Lieblingsziel, sondern zwei – dann zwei aufeinander folgende DA-Bewegungen, nach dem zweiten Freeze

nicht eine Sache oder ein Punkt im Raum, sondern ein Mitspieler, statt DA wird dann DU gerufen. (peripheres Sehen/Wahrnehmung)

SWISH – BOING – POW

- Die Gruppe steht im Kreis, mit einer ausladenden Wisch-Bewegung gibt der Spielleiter ein klar und deutlich artikuliertes SWISH an den Nachbarn weiter, dies geht dynamisch so weiter
- Als nächstes Variante wird BOING (Handbewegung Stopp) eingeführt, was den Swish stoppt und zur Richtungsumkehr führt. Boing darf geboingt werden.
- Als letzte Variante kommt POW hinzu, mit einer Armbewegung wird ein imaginärer Pfeil zu einem beliebigen Spieler im Kreis geschossen, der dann entweder mit Swish oder Pow fortfährt. Pow darf nicht geboingt werden.

PARTNERBLINDFÜHREN

- Ein Partner steht hinter dem anderen, die Hände auf den Schultern, sodass er ihm Impulse geben kann. Drücken geradeaus vorwärts, leichtes ziehen rechts und links führt zu Richtungswechsel. Kurzes Zurückziehen bedeutet STOPP.
- Mit zunehmender Spieldauer das Tempo erhöhen.
- Ziel: Vertrauen und Verantwortung
- Als Variante können die Führenden auch den Raum verlassen und so dem Geführten die Erkundung fremder Räume oder des ganzen Hauses ermöglichen.

BUCHSTABEN-FREEZE

- Konzentrierter Raumlauf (Tempostufe 3) als Grundlage
- Spielleiter klatscht und ruft einen Buchstaben in den Raum, den die Spieler binnen kürzester Zeit (1-3 Sekunden) körperlich SOLO darstellen. (liegend, stehend, knieend etc.)
- Z.B. F, O, S, V
- Wichtig ist die schnelle Entscheidung, eine getroffene Entscheidung wird nicht mehr revidiert. (Freeze =Freeze)
- Fortsetzung nach drei, vier Durchläufen als PAAR – Variante, d.h. ein Paar stellt den ausgerufenen Buchstaben dar.
- Ein Spieler macht ein Spielangebot und der andere geht darauf ein. Auch hier gilt schnelle, Entscheidung, keine Absprache, binnen 3 Sekunden sollen die Buchstaben-Statuen eingefroren sein.

KLANGTEPPICH

- Alle Spieler laufen durch den Raum erschaffen mit runden Bewegungen einen Klangteppich zu den Vokalen a – e – i – o – u.
- Wichtig ist das lange Halten des Tons durch Zwerchfellatmung
- Roboto Move mit den harten Konsonanten p – t – k

BAU EINER MASCHINE

- Erste Präsentationsübung mit dem Auftrag des Baus einer menschlichen Maschine
- Jeder Spieler wird Teil dieser Maschine. Beim Betreten der Bühne nimmt er eine Position ein und führt eine Bewegung in Endlos-Schleife durch und gibt auch einen charakteristischen Ton dazu. Der einmal begonnene Move wird solange durchgeführt, solange die Maschine läuft bzw. sie wieder abgebaut wird.
- Wichtig: Ein Spieler beginnt, erst wenn dessen Move und Ton drei bis vier Mal durchgelaufen ist, wird er ergänzt durch den nächsten Spieler. (Wichtig: Eng, evtl. auch mit Körperkontakt, Spielangebote nutzen, verschiedene Höhen und Tiefen)
- Dies geschieht solange bis alle Spieler als Maschine arbeiten, erst dann darf der erste aussteigen und so wird die Maschine schrittweise wieder abgebaut und alle haben auch die Gelegenheit die Maschine oder einen Teil derselben von außen zu betrachten.

DIE PEST

- Individueller Raumlaf – einer bleibt stehen und die anderen reagieren in gleicher Weise.
- Prinzip: Stehen/Freeze – Spiel – Freeze.
- Der Spielleiter ergänzt jeweils im Schluss-Freeze eine Sequenz. Das Spiel wird so jeweils um eine Sequenz erweitert. Alle Sequenzen werden immer von Beginn an gespielt.
 1. Sequenz: „Die Pest“ - Blick und Fingerzeig gen Himmel
 2. Sequenz: „Du warst es“ - Ausfallschritt und Zeigen auf einen beliebigen Mitspieler
 3. Sequenz: „ich?“ – Rückschritt und Zeigen mit beiden Zeigefingern auf das eigene Brustbein.
 4. Sequenz: „Du Schwein!“ - Ausfallschritt und Zeigen auf einen beliebigen Mitspieler
 5. Sequenz: „Halt mich fest!“ - Rückschritt und Eigenumarmung
 6. Sequenz: „Raus!“ – Ausfallschritt und Zeigen auf die Ausgangstür

Claus Kolb

Mail. kolbclaus@googlemail.com