

Theaterpädagogische Handreichung

Michael Gerard Bauer:

Nennt mich nicht Ismael!

Für die Bühne bearbeitet von Felicitas Loewe



Konzeption und Zusammenstellung: Rosmarie Vogtenhuber

Aufführungsrechte und kostenfreier Stücktext zur Ansicht:

[Bühnenverlag Weitendorf GmbH](https://www.buehnenverlag-weitendorf.de)

Max-Brauer-Allee 34

22765 Hamburg

[buehnenverlag-weitendorf.de](https://www.buehnenverlag-weitendorf.de)

Theaterpädagogische Handreichung zum Stück

Nennt mich nicht Ismael!

von Michael Gerard Bauer

Für die Bühne bearbeitet von Felicitas Loewe



17 Rollen, mind. 4 Damen – 5 Herren, Einsatz von Statisten möglich
für Zuschauer und junge Akteure ab 14 Jahren
Spieldauer ca. 1 ½ Stunden, Kürzungen möglich

Liebe Pädagoginnen und Pädagogen,

das vorliegende Begleitmaterial zum Stück „Nennt mich nicht Ismael!“ nach dem gleichnamigen Jugendbuch von Michael Gerard Bauer soll Ihnen Rat, Hilfestellung und Ideen bieten, um Sie bei der praktischen Proben- und Inszenierungsarbeit mit jungen Akteuren zu unterstützen. In dieser Handreichung stellen wir Ihnen eine Vielzahl an Übungen vor, die zum einen dem Schauspielgrundlagentraining dienen und zum anderen ein spezielles schauspielerisches Grundgerüst für die Inszenierung von „Nennt mich nicht Ismael!“ bieten.

Während die Teile der generellen Abschnitte „Training“ und „Schauspielerarbeit“ weitgehend aufeinander aufbauen, bietet das Kapitel „Arbeit am Stück“ die Möglichkeit, jene Übungen zu wählen, die Ihrer Arbeitsweise entsprechen und zu Ihrem individuellen Probenablauf passen. Am Ende dieser Handreichung finden Sie noch ein kleines Glossar mit den wichtigsten Begriffen und Tipps für die Theaterarbeit.

Wir wünschen Ihnen und Ihren Schülern eine spannende Probenzeit und viel Spaß und Erfolg für die Inszenierung!

Herzlich
Ihr Bühnenverlag Weitendorf

Rosmarie Vogtenhuber studierte Schauspielregie am Max Reinhardt Seminar in Wien und ist seit 2003 als freiberufliche Regisseurin für Kinder- und Erwachsenentheater im gesamten deutschsprachigen Raum tätig.

Neben ihrer Tätigkeit als Regisseurin schreibt sie Theaterstücke für Kinder, gibt Workshops für Sprache und Körpersprache und arbeitet seit 2003 mit unterschiedlichen Laiensembles. Seit der Spielzeit 2021/22 ist sie Hausregisseurin und Dramaturgin am Nordharzer Städtebundtheater



INHALTSVERZEICHNIS

VORAB	S. 4
• EIN ANLIEGEN	S. 4
• ZUR BESETZUNG	S. 5
• PROBENPLANUNG	S. 6
• ABLAUF UND AUFBAU DER PROBEN	S. 7
1. TRAINING	S. 8
A. WARM UP	S. 8
B. KÖRPERTRAINING	S. 9
C. KONZENTRATION, RHYTHMUS UND ZUSAMMENHALT	S. 11
D. KÖRPERSENSIBILISIERUNG/SINNESSCHÄRFUNG	S. 12
E. STIMME UND ATEM	S. 13
I. STIMMRÄUME	
II. KONSONANTEN PLASTIZITÄT/ZWERCHFELL/STÜTZE	
F. STIMME UND SPRACHE UND TEXT	S. 15
2. SCHAUSPIELARBEIT	S. 17
A. INHALTSANGABE DES STÜCKES	S. 17
B. ALLGEMEINE ÜBUNGEN + IMPROVISATIONEN	S. 18
C. GESCHICHTEN ERFINDEN/FANTASIE ANREGEN	S. 20
D. INNERE BILDER/FANTASIE	S. 20
E. IMAGINÄRE ORTE ERFINDEN UND BESPIELEN	S. 21
3. ARBEIT AM STÜCK	S. 23
Szene 1: In einem Klassenzimmer schlägt Miss Tarango einen neuen Ton an	S. 23
Szene 2: Die Mutprobe über die Macht der Sprache	S. 24
Szene 3: Ismael beginnt sich zu wehren	S. 25
Szene 4: Der neue Junge mit der Macke	S. 26
Szene 5: Ich habe keine Angst, vor nichts und Niemandem – Ein Boxkampf	S. 27
Szene 6: Ein böses gemeinters Scherz geht nach hinten los, oder: Insektenplage	S. 27
Szene 7: Was ist der Mensch? – Eine flammende Rede	S. 28
Szene 8: Ich brauche dich, Ismael!	S. 28
Szene 9: Ein Debattierclub findet sich	S. 29
Szene 10: Ismael ist in Gedanken bei dem Mädchen mit dem roten T-Shirt	S. 29
Szene 11: Die Arbeit geht los	S. 30
Szene 12: Über die Angst	S. 31
Szene 13: Ismaels erster öffentlicher Auftritt – jenseits der Logik	S. 31
Szene 14: Auswertung des Wettbewerbs	S. 32
Szene 15: Der Brief	S. 32
Szene 16: Einer für alle, alle für einen	S. 33
Szene 17: Miss Tarango ist aus dem Häuschen	S. 33
Szene 18: Das tolle Mädchen	S. 33
Szene 19: Drangsalierungen	S. 34
Szene 20: Kriegsrat	S. 34
Szene 21: Angst und Gnade	S. 34
Szene 22: Die Ersten werden die Letzten sein	S. 34
Szene 23: Call me, Ismael!	S. 35

4. ROLLENARBEIT	S. 36
5. SZENISCHE PROBEN	S. 37
6. BÜHNE, UMBAUTEN, ÜBERGÄNGE	S. 38
7. TIPPS & TRICKS AUS DER THEATERARBEIT	S. 40
8. DAS KLEINE THEATER-ABC	S. 43
9. ANHANG	S. 46
• CHRISTIAN MORGENSTERN: DAS GROSSE LALULA	S. 47
• SZENARIUM	S. 48
• BEISPIELSEITEN REGIEBUCH	S. 57
• STÜCKEMPFEHLUNGEN	S. 62

EIN ANLIEGEN

Bevor es an die Inszenierung eines Stückes geht, sind meine ersten Fragen als Regisseurin immer: „**Worum geht es?**“, „**Was berührt mich an dem Stoff und warum?**“ und „**Welches ganz persönliche Anliegen verbinde ich mit dem Stück?**“

In der Bühnenbearbeitung des Romans „Nennt mich nicht Ismael“ von Michael Gerard Bauer tauchen gleich mehrere Themen auf, die nicht nur von gesellschaftlicher Relevanz sind, sondern auch dem Erfahrungshorizont eines jeden Menschen entspringen: die Überwindung der eigenen Angst, das Ausgesetzt sein gegenüber der Grausamkeiten anderer, Mobbing, die Unfähigkeit sich auszudrücken, die unabdingbare Akzeptanz anderer, die Angst vor der Demütigung, das Erkennen und Erlernen der eigenen Stärken, die Erkenntnis, dass man immer handeln kann – um nur die vorrangigsten zu nennen – sind Komplexe, die nahezu jedem Kind, jedem Jugendlichen und jedem Erwachsenen aus dem eigenen Erleben bekannt sein dürften.

Auch das zeichnet das vorliegende Stück aus und prädestiniert es in besonderer Weise für die Arbeit mit Schülern: Alle Problematiken, Phänomene und Themen, die sich in einem Klassenzimmer, im Schulalltag abspielen können, tauchen in ihm auf. Somit kann einerseits die Arbeit an dem Stück durch die persönlichen Erlebnisse der Schüler und Schülerinnen gespeist und angereichert werden. Andererseits können die Schüler durch die Auseinandersetzung mit dem Text und den darin auftauchenden unterschiedlichen Charakteren, Verhaltensweisen, Lösungsmöglichkeiten und Entwicklungen ihrerseits bereichert werden, um an der Auseinandersetzung zu wachsen.

Denn das Erlernen von Selbstvertrauen und Präsenz, von Akzeptanz und menschlicher Größe, das Bewusstsein über die Macht der Sprache ist nicht nur für diese Theaterarbeit, sondern für das Leben jedes Einzelnen von äußerster Wichtigkeit.

Das heißt: **Das Besondere an diesem Theaterstück ist, dass die in ihm auftauchenden Themen (Selbstvertrauen, Sprache, Präsenz, Ausdruck u. ä.) ganz direkt mit der Praxis der schauspielerischen Arbeit zu tun haben.**

Daher können alle Übungen, auch die des Aufwärmtrainings, in direktem Zusammenhang mit dem Inhalt gelesen werden. Je ganzheitlicher die

Spieler begreifen, dass alles miteinander zusammenhängt, dass man alles, was man spielerisch erarbeitet, in das Stück einfließen lassen kann und je mehr sie sich an der inhaltlichen Arbeit spielerisch erfreuen, desto engagierter wird die Truppe werden, desto authentischer wird das Schauspiel, weil es kein „Vorspielen“ mehr ist, kein „So tun, als ob“, sondern direkt gespeist werden kann aus den Persönlichkeiten der Akteure.

Was ich Ihnen also im Folgenden anbieten kann, sind Überlegungen zur praktischen Arbeit, die aus meiner über 20-jährigen Erfahrung als Regisseurin und Dozentin gespeist sind. Zudem fließen Übungen aus der Theater- und Sozialpädagogik mit ein, die den Gruppenzusammenhalt stärken, die Konzentration schulen, die spielerische Fantasie anregen und die körperliche wie geistige Präsenz fördern, um die es immer geht, nicht nur beim Theaterspiel und nicht nur im vorliegenden Stück. Denn: **PRÄSENZ IST ERLERNBAR. UND ZWAR FÜR JEDEN.**

Eine letzte Bemerkung: Da es sich um ein Stück handelt, bei dem man, was die Verteilung der Sprechtexte angeht, durchaus von Hauptrollen und von Nebenrollen reden kann, ist es sehr wichtig, eine Atmosphäre in der Gruppe zu schaffen, in der klar ist: Es gibt keine Hauptrollen! Im Theater gibt es das treffende Sprichwort: „Den König spielen immer die anderen“, denn ohne die Präsenz der ganzen Gruppe sind die scheinbaren Protagonisten verloren. Alle, auch wenn sie gerade nichts sagen, sind mindestens genauso wichtig! Präsenz und Schauspiel haben nichts mit Text zu tun. Hat eine Gruppe durch das gemeinsame Training, durch die gemeinsame Improvisation, das gemeinsame Spiel diesen starken Zusammenhang erreicht, wird sie sich gegenseitig tragen und befördern, so wie dies im besten Falle auch in einem professionellen Ensemble der Fall ist.

ZUR BESETZUNG

Bis zu 17 Sprechrollen, 4 - 9 Damen – 7 - 8 Herren, Einsatz von Statisten möglich

Für die Besetzung der Rollen gibt es mehrere Möglichkeiten, von denen einige hier kurz anskizziert werden:

6 - 7 Jungen, Schüler der 9. Klasse des St. Daniel's Boys College

allesamt Haupt- und Sprechrollen:

- Ismael Leseur (Doppelbesetzung möglich¹)
- James Scobie
- Barry Bagsley
- Bill Kingsley
- Danny Wallace
- Oratio Zorzotto genannt Razza

1 (älterer) Junge oder junger Erwachsener

- **Hauptrolle:** Mr Barker, Lehrer am St Daniel's

Mind. 3 - 8 Mädchen, Schülerinnen im Lourdes College/ im Preston College)

- **eine wichtige Sprechrolle:** Kelly Faulkner
- **eine kleine Nebenrolle mit Text:** Marty (ihre kleine Schwester)
- **stumme Mädchenrollen:**
- 3 Mädchen aus dem Lourdes College (Statistinnen, Chor, Band ...)
- 3 Mädchen aus dem Preston College (Statistinnen, Chor, Band ...)

2 (ältere) Mädchen oder junge Frauen

- **Hauptrolle:** Miss Tarango, Lehrerin am St. Daniel's College
- **Kleine Nebenrolle:** Miss Bagsley, Barrys Mutter

ERLÄUTERUNGEN:

• ZUM VERHÄLTNIS JUNGEN/MÄDCHEN

Wie Ihnen sicher aufgefallen ist, sind die meisten der größeren Rollen Jungsrollen. Lassen Sie sich davon nicht abschrecken. Auch Mädchen können Jungs spielen (und umgekehrt!), allerdings bietet es sich hier nicht an, Jungsrollen in Mädchenrollen umzuwandeln, da man damit das Grundgefüge des Stücks durcheinanderbringen würde.

• ZUM ALTER

Grundsätzlich ist das Stück frühestens ab der 8. Klasse (ab 14 Jahren) zu empfehlen.

Da es neben Themen wie Mobbing, Außenseitertum und Angst – die auch für jüngere Schüler von Relevanz sind – auch ein hohes rhetorisches Grundverständnis, die souveräne Rede, das Halten von Monologen, den bewussten Gebrauch der Sprache und ein hohes Reflexionsvermögen voraussetzt, eignet es sich in jedem Fall auch für ältere Spielergruppen bis hin zum Abitur.

Alle Rollen können aus einer Altersklasse besetzt werden. Das Stück bietet sich aber auch für altersgemischte Spielgruppen an. So können die Lehrer im Stück auch mit älteren Spielern, Kellys Schwester und ggf. die Mädchen mit jüngeren Spielern besetzt werden.

Es gäbe auch die Möglichkeit, dass Lehrer der Schule selbst mitspielen. Hierbei gilt es zu bedenken, dass Schüler sich in Gegenwart von Lehrpersonal oftmals schwerer tun, sich für das Schauspiel zu öffnen und locker zu sein.

• ZU ISMAEL – EINER ODER ZWEI?!

Das Stück hat die Besonderheit, dass die Hauptfigur in den ersten zwei Dritteln des Stückes kaum selbst spricht, sondern nur „denkt“. Es sind Ismaels Gedanken, die das Publikum hört, also alles, was er nicht laut sagen kann oder will.

Um dies auf der Bühne umzusetzen, gibt es zwei Möglichkeiten:

- Ein Spieler spricht alle Gedanken immer ganz deutlich zum Publikum und bricht damit die **4. Wand** (siehe Anhang S. 45). Am Theater nennt sich dieses Verfahren **Apart** oder **Beiseit**. Dabei gilt die unausgesprochene Verabredung, dass das nur das Publikum hört. Diese Rolle von einem Schüler spielen zu lassen, erhebt sehr hohe Anforderungen an die Spieltechnik, da klar abgesetzt werden muss, was Gedanke und was real gesprochener Text ist.
- Es bietet sich an, Ismael von zwei Spielern spielen zu lassen, wobei einer „nur“ die innere Stimme und die andere „nur“ den realen Ismael spielt. Diese Verfahrensweise kann sehr spannend sein und birgt viele Gestaltungsmöglichkeiten (hinsichtlich Spiegelung, Synchronizität etc.). Dabei ist es egal, ob Ismaels Stimme von einem Mädchen oder Jungen gespielt wird.



- **DOPPELTBESETZUNGEN/MÄDCHEN**

Sie können natürlich überlegen, die kleinen Rollen wie Miss Bagsley oder Marty oder auch die Mädchen der Colleges mit Spielern aus dem Ensemble zu besetzen.

Die Mädchengruppen braucht man nicht zwingend.

Die Schüler, die Hauptrollen spielen, sollten sich aber auf eine Figur konzentrieren können.

Sollten Sie über Spielgruppenmitglieder verfügen, die zum Beispiel gerne als Band mitmachen möchten oder das Bühnenbild (siehe S. 40) und die Kostüme bauen oder als flotter Umbaucher funktionieren wollen, können die Mädchengruppen gut als Zwischenumbau-Choreographiegruppe oder eben aus einer Band, die die Theatermusik macht, heraus agieren. Dies sind alles nur Vorschläge. Sie werden bestimmt die für Ihre Truppe bestmögliche Lösung finden.

- **GRUNDSÄTZLICH**

Die Festlegung der Rollen sollte, ebenso wie die konkrete Arbeit am Text, möglichst spät erfolgen. Alle Spieler sollten alle Positionen erst gemeinsam erarbeiten und spielerisch Haltungen finden, bevor sie mit festgelegten Texten und Rollen operieren.

PROBENPLANUNG

Die gesamte Probenzeit lässt sich grob in vier Phasen gliedern:

- PHASE 1: Grundlagentraining und spielerische Annäherung an das Stück
- PHASE 2: Arbeit am Stück, Szenenproben
- PHASE 3: Übergänge, Durchläufe
- PHASE 4: Endproben

Für Phase 1 und 2 sollte wesentlich mehr Zeit eingeplant werden als für Phase 3 und 4. Dennoch sind alle Phasen gleich wichtig.

Bei einer Probenzeit von 6 Monaten und einer Probe pro Woche heißt das, sich ca. 3 Monate mit dem Grundlagentraining zu beschäftigen. Sechs Wochen hiervon intensiv unter Hinzunahme erster Stückelemente. Der Anteil von Stückelementen im Grundlagentraining kann von Probe zu Probe zunehmen.

Nach 3-4 Monaten ist es zu empfehlen, immer wieder Teilabläufe mit den Szenen machen, die

bereits angelegt sind. Das fördert das Gefühl der Spieler für den „großen Bogen“ und erlaubt dem Spielleiter einen Gesamteindruck zu bekommen. Nach 5 Monaten sollte die Inszenierung bis auf einige Details oder kompliziertere Szenen stehen, sodass noch genügend Zeit bleibt, am Stück zu feilen, Übergänge und Umbauten zu choreographieren und mithilfe von Durchläufen festzustellen, ob und wo noch Veränderungen nötig sind.

Durchläufe sind wichtig, damit die Spieler in einen „Spielfluss“ kommen, damit sie lernen, die Energie, Kraft und Konzentration über einen längeren Zeitraum zu halten. Abläufe müssen geübt werden!

Für die Endproben sollte eine Intensivprobenzeit von 5 Tagen vor der Premiere anberaumt werden. In jeder dieser Proben wird ein kompletter Durchlauf gemacht und einzelne Schwachstellen werden gezielt herausgegriffen und separat geprobt. Nach jedem Durchlauf sollte genügend Zeit für Kritik eingeplant werden. Machen Sie ein ausführliches Feedback mit allen Beteiligten gemeinsam.

Am Tag der Premiere sollte möglichst keine Probe mehr stattfinden, ein gemeinsames Aufwärmtraining vor der Premiere lohnt sich aber.

TIPP:

Nehmen Sie sich für Umbauten, Übergänge technische Vorgänge etc. eine ganze Probezeit, in der Sie, fast sportlich, nur eine technische Herausforderung nach der anderen üben. Wenn das technische Gerüst einer Inszenierung felsenfest steht, ist das für den Rest sehr hilfreich.

Man kann auch einen „technischen“ Durchlauf machen. Dabei sagen zwar alle ihren Text, aber sehr schnell – gerne auch geblödet – und der absolute FOKUS liegt auf technischen Vorgängen. Diese werden so gemacht, wie sie gemacht werden sollen. So ein Durchlauf kann sehr lustig sein und mehr bringen, als man denkt.



ABLAUF UND AUFBAU DER PROBE

Legen Sie vor jeder Probe ein Probenziel oder einen Schwerpunkt fest. Dieser wird je nach Probenphase variieren. Mögliche Schwerpunkte können z. B. sein: schauspielerische Grundlagen, Figurenentwicklung, szenengebundene Improvisation, Spielorte im Stück entdecken, etc.

Machen Sie sich einen Probenplan, den Sie zeitlich und inhaltlich strukturieren.

Der Ablauf einer Probe kann sich wie folgt gestalten:

1. TRAINING

- Aufwärmen und Ankommen
- Körper
- Konzentration
- Sensibilisierung
- Atem-, Stimm- und Sprechtechnik

2. THEATEARBEIT ZUM STÜCK

- Thematische Schauspielübungen und Improvisationen
- Konkrete Übungen als Vorbereitung und Anreicherung der einzelnen Szenen
- Szenische Proben und Arbeit am Text (frühestens ab dem 2. Drittel der Gesamtprobenzeit)

3. KRITIK

- Kritik ist ungemein wichtig und sollte **IMMER** positiv belegt sein. Es bietet sich an, am Ende einer Probe eine kurze (15-minütige) Austauschzeit einzurichten, in der Erfahrungen beschrieben, Inhalte diskutiert und die Probe ausgewertet werden kann.
- Nicht immer ist es gut, allzu viel zu reden, manchmal aber eben doch.

4. ORGANISATORISCHES KLÄREN

- Je nach Bedarf

AUFGABENVERTEILUNG

Es kann sehr förderlich sein, die Aufgaben, die bei einer Inszenierung neben dem Schauspiel noch anfallen, auf einzelne Schüler oder Schülergruppen je nach Interesse und Begabung zu verteilen.

Hier, wie überall, gilt: je selbstständiger die jungen Menschen arbeiten, desto diverser und interessanter wird das Ergebnis!

Diese Aufgaben können sein:

- **Entwicklung und Bau der Bühnenbildelemente**
- **Erfinden der Kostüme**
- **Bühnenmusik (Live oder aus der Konserve)**
- **Umbauten und Choreografien**
- **Foto- oder Video-Dokumentation**
- **Erstellen eines Programmheftes**
- **Regieassistenz**

TIPP:

Damit man von Probe zu Probe nicht vergisst, was erarbeitet wurde, ist es hilfreich ein **Regiebuch** zu führen. In ihm werden alle inszenierungsrelevanten Details notiert. Auftritte, Abtritte, Abgänge (wer befindet sich wo auf der Bühne), wann setzt sich jemand hin, spricht er laut oder leise, zornig oder hungrig, isst er einen Apfel oder wirft er eine Blumenvase gegen die Wand. Auch alle technischen Vorgänge wie Umbauten, Übergänge, Choreografien, Licht- und Ton-Einsätze werden im Regiebuch notiert. Bei verantwortungsvoller Führung ist das Regiebuch ein unerlässliches Erinnerungs- und Dokumentationsinstrument. Im Theater wird es von dem Regieassistenten geführt. Bei Ihnen kann diese verantwortungsvolle und spannende Aufgabe von einem Schüler übernommen werden. (Im Anhang finden Sie eine Regiebuchseite aus meiner Praxis als Veranschaulichung).

1. TRAINING

Körper, Atem und Stimme sind die Werkzeuge eines Schauspielers. Und so wie ein Geiger üben muss, um sein Instrument zu beherrschen, so muss dies auch ein Spieler tun. Körper und Stimme können nie getrennt voneinander betrachtet werden, sie arbeiten unmittelbar zusammen. Im Folgenden sind dennoch nach Themenblöcken sortiert Übungen aufgelistet, die nicht nur Körper, Atem, Stimme und Sprechapparat trainieren, sondern auch die Konzentration, das Rhythmusgefühl und die Aufmerksamkeit schulen, die Sensibilität und den Gruppenzusammenhalt stärken und dadurch helfen, Präsenz zu erzeugen. Etwas, was für jede Arbeit auf der Bühne unabdingbar ist. Wie jede Schauspiel-Technik, kann man Präsenz erlernen. Auch das lehrt dieses Theaterstück.

A. WARM UP

Zu Beginn jeder Probe geht es zuerst darum, den Spieler die Chance zu geben, überschüssige Energie loszuwerden, gemeinsam im gleichen Raum beieinander anzukommen, den anderen Quatsch des Tages hinter sich zu lassen und auf energetische und spielerische Weise den Körper aufzuwärmen.

Zudem beinhalten die vorgestellten Gruppenspiele aber auch schon erste Schauspielbegriffe wie „Freeze“, „Spiegeln“, „Fokus“ und „Körperspannung“.

A1 GRIMASSEN SPIEGELN

Es werden (je nach Größe der Gruppe) ein bis zwei Fänger festgelegt. Die anderen Spieler laufen vor den Fängern weg. Wer gefangen wird, muss sofort mit einer schrecklichen Grimasse sein Gesicht und seine Körperhaltung einfrieren (=Freeze), d.h. er darf sich nicht mehr bewegen. Er kann befreit werden, indem ein anderer Spieler aus der Gruppe sich ihm gegenüberstellt und seine Körperhaltung sowie seinen Gesichtsausdruck genau spiegelt.

A2 LÖWE-OMA-JÄGER

- Körperhaltung Löwe: sprunghaft, Hände als Tatzen nach vorne gerichtet
- Körperhaltung Oma: gebeugt, auf Stock gestützt
- Jäger: klarer Stand, ein Netz zum Wurf bereit

Man teilt die Spielenden in zwei Gruppen. Diese stehen sich in zwei Reihen gegenüber und sollten dabei nach hinten möglichst viel Platz haben. Jede Gruppe berät kurz und entscheidet sich gemeinsam für eine Figur: Löwe, Oma oder Jäger. Die andere Gruppe darf das natürlich nicht hören! Auf ein Zeichen des Spielleiters (z. B. „Los!“) gehen beide Gruppen in die deutliche Körperhaltung ihrer gewählten Figur. Jetzt entscheidet sich, welche Gruppe Fänger ist und welche weglaufen muss:

- **Der Löwe fängt die Oma.**
- **Die Oma schlägt den Jäger mit dem Gehstock.**
- **Der Jäger fängt den Löwen.**

Die Gruppe, die sich für die „stärkere“ Figur entschieden hat, ist die Fängergruppe.

Das heißt: Steht z. B. „Löwe“ gegenüber „Oma“, versuchen die Löwen, so viele Omas zu fangen, wie möglich. Die Gefangenen wechseln die Gruppe. Dann beginnt ein neuer Durchgang. Die jeweilige Gruppe entscheidet sich wieder für eine (neue) Figur. Die nun unterschiedlich großen Gruppen stellen sich erneut in zwei Reihen gegenüber auf, auf das Zeichen des Spielleiters nehmen sie die Haltung ihrer Figur an usw. Haben beide Gruppen die gleiche Figur gewählt, wird kurz neu beraten. Gewonnen hat die Gruppe, die möglichst viele oder alle Spielenden der anderen Gruppe integriert hat.

A3 MÖRDER

Alle Spielenden stellen sich in einer Reihe auf und schließen die Augen. Der Spielleiter berührt einen oder zwei Spieler unauffällig von hinten. Das sind die Mörder. Nun dürfen alle die Augen wieder öffnen und sich im Raum bewegen. Es wird nicht gesprochen! Jeder verdächtigt jeden. Der Mörder kann jemanden durch Zublinzeln „umbringen“. Die Person, der zugeblinzelt wurde, muss drei Sekunden warten, bevor sie spielerisch eines „qualvollen Gifttodes stirbt“. Wer einen Verdacht hat, sagt laut: „Ich habe einen Verdacht.“ Daraufhin bleiben alle im Freeze stehen und geben dem Sprecher den Fokus, indem sie ihn anblicken. Dieser nennt nun den Namen des verdächtigen Mitspielers. Trifft der Verdacht zu, „stirbt“ der Mörder selbst eines „qualvollen Todes“, war der Verdacht falsch, muss derjenige „sterben“, der ihn geäußert hat und das Spiel geht weiter.

A4 WÄSCHEKLAMMERSPIEL

Benötigtes Material: Wäscheklammern und, wenn Sie mögen, Musik.

Alle erhalten 2-3 Wäscheklammern. Auf „Los!“ versuchen alle, ihre Wäscheklammer an Kleidungsstücken der anderen zu befestigen. Wer keine Klammern mehr hat, setzt sich an den Rand.

B. KÖRPERTRAINING

Jede körperliche **Haltung** hat Auswirkungen auf den Inhalt. Immer. Sie können einen Satz nicht überzeugend fröhlich sagen, wenn Sie den Kopf gesenkt, die Arme verschränkt, die Schultern zusammengezogen und die Beine über Kreuz gestellt haben. Versuchen Sie es, es wird nicht gelingen! Ein durchlässiger, freier Körper ist die Grundvoraussetzung für Schauspiel. (Durchlässig bedeutet, dass keine Gelenke blockieren und dass ein aufrechter freier Stand herrscht, aus dem heraus jede Bewegung möglich ist.) Nur dann können die Spieler extreme äußere und innere Haltungen einnehmen. Nur dann kann auch die Stimme frei und kräftig sein, nur dann ist der Spieler fähig, schnell zu reagieren. Daher folgen jetzt ein paar Übungen, die mit der neutralen Haltung und der Bewegung im Raum arbeiten.

ERKLÄRUNG:

HALTUNG bezeichnet am Theater zwei Dinge. Die innere Haltung und die äußere Haltung.

Innere Haltung meint z.B.: wenn Sie staunen, etwas bewundern, etwas skeptisch beäugen, naiv sind, fragen, etwas mit Arroganz abwertend betrachten, etc. Dann sprechen Sie auch Ihren Text aus dieser inneren Haltung heraus.

Die äußere Haltung meint alle Faktoren des Körpers und der Körpersprache. Ein gehobenes Kinn vermittelt z.B. zusammen mit einem breiten Stand eher Arroganz. Die innere und die äußere Haltung sollten (außer, ein Widerspruch ist inhaltlich erwünscht!) immer im Einklang stehen.

B1 NEUTRALE HALTUNG

Mit „neutraler Haltung“ ist folgende Körperhaltung gemeint: Die Beine stehen hüftbreit auseinander und fest auf dem Boden, die Knie sind etwas locker (nicht durchgedrückt), die Arme hängen entspannt neben dem Körper. Man kann sich vorstellen, dass man wie eine Marionette an einem Faden am Scheitel aufgehängt ist und leicht nach oben gezogen wird. Das Kinn ist leicht gesenkt. Mit den Augen sucht man sich einen Punkt gegenüber auf Augenhöhe. Diese Haltung ist eine

der ersten Grundlagen, welche bei den Spielenden eingeführt werden sollte, damit sie ein Bewusstsein für eine neutrale Grundhaltung entwickeln, von der ausgehend sie bewusst in ihre jeweiligen Rollen schlüpfen können. Alle typischen „privaten“ Gesten wie Haare hinter das Ohr stecken, sich kratzen oder Kleidungsstücke zurecht zupfen, sind nicht erlaubt.

Alle stehen in neutraler Haltung im Kreis. Es ist ganz still. Auf ein Kommando des Spielleiters müssen alle so schnell wie möglich ihre Plätze tauschen – ohne Berührung und ohne Worte – und an dem neuen Platz sofort wieder die neutrale Haltung einnehmen. Jeder ist mitverantwortlich dafür, dass alle im Kreis im gleichen Abstand zueinander stehen.

B2 NAMENSKREIS

Die Spieler stehen in neutraler Haltung im Kreis. Ein Spieler wird aufgefordert, zu beginnen. Er nimmt Blickkontakt mit einer Person im Kreis auf, nennt deren Namen, geht im neutralen Gang auf die Person zu und nimmt ihren Platz ein. Diese Person hat in der Zwischenzeit bereits mit einer anderen Person Blickkontakt aufgenommen und geht nun ihrerseits auf eine neue Person unter Nennung deren Namens zu, usw.

B3 IMMER IN BEWEGUNG

Es folgen nun einige Übungen, die alle mit zügigem Gehen durch den Raum beginnen. Wichtig dabei ist, dass alle aufrecht und in **neutraler Haltung** gehen. Flott, ohne an die anderen anzurempeln. Die Spieler sollen sich gegenseitig wahrnehmen, ohne jedoch spezielle Beziehungen zu den anderen aufzubauen. Wichtig ist auch, dass die Spieler die Richtungen immer ändern, durch den ganzen Raum gehen und nicht anfangen im Kreis zu laufen (das passiert schnell und bedarf der Einwirkung von außen). Wenn Sie merken, dass die aufrechte Haltung verloren geht, oder noch nicht da ist, können Sie mit Sätzen wie: „Jemand zieht euch an den Haaren sacht nach oben“, „Euer Brustbein ist ein großer Scheinwerfer, der alle anstrahlt und ganz warm wird“ oder „Unter euren Armen sind Luftpolster“ helfen. Wenn also alle aufrecht, zügig und konzentriert gehen, kann man mit Übungsvarianten beginnen.



- **für jeden ein Geschenk**

Alle gehen durch den Raum. Alle haben eine imaginäre Flaumfeder in der offenen Hand. Trifft ein Spieler auf jemand anderen, **schenkt** er die Feder, indem er sie ihm zu pustet. Danach geht er weiter, zum nächsten, dem er wieder eine Feder schenken kann.

Achtung: Alle sollen allen etwas schenken. Lassen Sie keine privaten Bewertungen der anderen Spieler zu!

- **wunderbarer Speisezettel**

Alle gehen durch den Raum. Man nimmt zu jemandem Blickkontakt auf und entscheidet, dass man demjenigen eine leckere Speise schenken will. Man kredenzt ihm mit der Hand wie auf einem Tablett, das man ihm reicht, diese Speise und sagt ihren Namen, z.B. „Schokolade“ oder „Tee“ oder „Kakao“. Der andere nimmt die Speise gestisch vom Tablett zu sich und sagt „Danke!“ oder „Schön!“ oder „Lecker!“. Dann geht man weiter und wieder schenkt man jemandem etwas vom wunderbaren Speisezettel oder lässt sich beschenken.

Diese Übung trainiert neben der Partnerbeziehung und dem Augenkontakt auch, dass, wann immer wir etwas sagen, wir damit ein **Ziel** verbinden, also unsere Worte jemandem etwas „schenken“. Wenn wir das gestisch machen, folgt die Sprache sofort. Achten Sie darauf, dass die „Geschenke“ auch wirklich beim Partner ankommen.

Außerdem trainiert die Übung Sensibilität. Wenn ich merke, dass mir jemand etwas schenken will, lasse ich das zu und versuche nicht schneller oder dominanter zu sein als der andere. Jeder bekommt etwas zu essen und jeder gibt etwas.

B4 GEHEN – GESCHWINDIGKEITEN 0 BIS 5

- **STUFE 1**

Alle gehen neutral durch den Raum, wie sie es bereits kennen. Der Spielleiter gibt Geschwindigkeiten von 0 bis 5 vor, 1 = ganz langsam (Zeitlupe oder Slow Motion), 5 = ganz schnell (Zeitraffer). Auf Ansage des Spielleiters wechseln alle in die jeweilige Geschwindigkeit. Bei 0 verharren alle im Freeze.

- **STUFE 2 – merk dir was**

Man legt im Vorfeld eine Zahlenkombination fest, nach der die Gruppe durch den Raum geht. Der Anfang ist hierbei immer 0 (z.B.: 0-4-0 oder 0-2-5-

0). Der Spielleiter gibt das Kommando zum Wechsel in die nächste Geschwindigkeit.

- **STUFE 3 – möb möb**

Beim Gehen muss jeder Spieler zusätzlich versuchen, seinen Rücken freizuhalten und darf trotzdem die Geschwindigkeit nicht verlieren (das Wechseln der Geschwindigkeiten bleibt wie vorher). Sobald es jemandem gelingt, hinter den Rücken eines Anderen zu gelangen, sagt er „möb möb“ in den Rücken dieser Person.

B5 GEHEN – “Ministry of silly walks”

- **STUFE 1 – gemeinsam gehen**

Es gibt wieder fünf Geschwindigkeiten (Schleichen, langsames Gehen, Gehen, schnelles Gehen, Laufen). Diesmal sollen die Spieler versuchen, **ohne Ansage** des Spielleiters die Geschwindigkeiten zu wechseln. Sie sollen auch gemeinsame Stopps (Freeze) finden und gemeinsam wieder losgehen. Alles ohne Ansage von außen.

- **STUFE 2 – gemeinsam „silly walks“ erfinden**

Wenn das funktioniert, kann man gemeinsame groteske Gänge entwickeln. (Z. B: alle hinken, alle schleichen wie eine Schlangenschlange, alle verschrauben sich ...) Die Gruppe soll einfach der Fantasie ihren freien Lauf lassen, es muss auch nicht unbedingt etwas Bizarres erfunden werden. Sie sollten immer wieder Stopps einbauen und dann neue „silly walks“ entstehen lassen.

- **STUFE 3 – gemeinsam „silly walks“ vertonen**

Während der Gänge kann man die Gruppe dann auch Sounds entwickeln lassen, die zu den Gängen passen.

- **STUFE 4 – gemeinsam aufhören und wieder anfangen**

An diese Übung kann man auch eine Variante von D3 anhängen. Der Spielleiter sagt irgendwann „Stopp!“ und alle schließen die Augen. Dann darf sich immer nur eine Person nach der anderen setzen, man muss es also sehr bewusst tun, so dass die anderen es mitbekommen. Wenn alle sitzen, stehen alle genauso bewusst einer nach dem anderen wieder auf und öffnen die Augen.

Diese Übung ist sehr anspruchsvoll und erfordert ein hohes Maß an Konzentration. Haben Sie Geduld! Die einzelnen Stufen können sie über die Wochen erweitern.



B6 GEHEN – Der veränderbare Raum

Alle gehen durch den Raum. Der Spielleiter macht Ansagen zum Raum. Die Spieler müssen ihren Gang verändern. Beispiele:

- Der Boden ist heiß wie eine Herdplatte.
- Der Boden ist ein Morast. Du versinkst darin.
- Der ganze Boden klebt wie fieser Kaugummi.
- Der ganze Raum kippt in eine Richtung.
- Der Boden ist schlüpfrig und glatt wie Schmierseife.

C. KONZENTRATION, RHYTHMUS UND ZUSAMMENHALT

Hier nun einige Übungen zu Konzentration und Rhythmus. Aufmerksamkeit und Reaktionsgeschwindigkeit sind beim Spielen ungemein wichtig. Man muss IMMER wach sein und darf nicht zwischendurch auf *Stand-by* schalten.

Achten Sie bei den folgenden Übungen außerdem darauf, dass ein **gemeinsamer, gleichbleibender Rhythmus** entsteht, der von allen Spielern gehalten wird.

C1 KLATSCHKREIS – Impulsweitergabe

Alle stehen im Kreis. Eine Person beginnt und gibt im Uhrzeigersinn ihr **Klatschen** an den nächsten weiter. Dieser klatscht dem nächsten zu und so weiter, bis ein gleichmäßiger Rhythmus entsteht.

HINWEIS:

Achten Sie darauf, dass die Spieler nicht nur die Hände zusammenklatschen (für sich) sondern, dass sie das Klatschen deutlich an den Nächsten weitergeben.

Diese Weitergabe von **Impulsen** ist für das gemeinsame Spiel von großer Bedeutung und gilt für Körper und für Sprachimpulse gleichermaßen.

C2 KLATSCHKREIS – THAM THO THAU

Der Beginn ist wie Übung C1. Allerdings kommt nun die Stimme (THAM) zum Klatschen hinzu und die Richtung kann geändert werden. Für die Richtungsänderung gibt es zwei Möglichkeiten. Entweder die Richtung im Kreis, (mit dem Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn, das ist das THO), oder der Impuls wird diagonal durch den Kreis weitergeben (THAU).

- Im Uhrzeigersinn: Klatschen und **THAM** sagen
- Gegen den Uhrzeigersinn: Klatschen und **THO** sagen
- Diagonal durch den Kreis: Klatschen und **THAU** sagen

Es sollte darauf geachtet werden, dass ein Grundrhythmus gehalten wird.

Für fortgeschrittene Klatschkreise:

Eine Variante dieses Kreises ist es, nur mit Körperimpulsen (Schulter, Arm, Nase, Stirn, Ellenbogen etc.) zu arbeiten. Ohne Klatschen und ohne Stimme. Der Rhythmus soll aber bestehen bleiben!

C3 ZÄHLKREIS 1-2-3 / KLATSCH-HÜPF-PO

Im Kreis aufstellen. Alle zählen sehr rasch nacheinander 1-2-3, 1-2-3, 1-2-3 ... (in einer Endloschleife).

Dann: 1 durch Klatschen ersetzen, 2 und 3 bleiben Ziffern.

Dann: Die 1 klatschen, die 2 durch Hüpfen ersetzen, die 3 bleibt eine Ziffer.

Dann: Die 1 klatschen, die 2 hüpfen, die 3 durch Powackeln ersetzen.

Für fortgeschrittene Zählkreise:

Auch bei diesem Spiel kann man die Richtungen ändern. Der Rhythmus soll immer bestehen bleiben!

C4 HAI – HASE – VOGEL

- Hai: Haifischflosse mit einer Hand an Kopf
- Hase: Zwei Hasenohren mit beiden Händen über dem Kopf
- Vogel: Schnabel mit einer Hand vor der Nase

Es stehen je zwei Personen (in kleinem Abstand) Rücken an Rücken. Gemeinsam sprechen sie die drei Zeichen „Hai-Hase-Vogel“. Nach dem dritten Zeichen drehen sich beide mit einem Sprung zueinander und zeigen sich eines der Zeichen. **Ziel ist, dass beide dasselbe Zeichen zeigen.** Gibt es 2 Gewinnerpaare, tun sie sich zu viert zusammen, usw. Abschluss: Die gesamte Gruppe zeigt auf einen Sprung dasselbe Zeichen.



C5 DIE UNENDLICHE REIHE

Benötigtes Material: stabile Stühle (für jeden einen).

Diese Übung fördert die Aufmerksamkeit und die Kommunikation in der Gruppe. Stellen Sie die Stühle in eine Reihe.

Jeder steigt auf einen Stuhl. Jetzt sollen die Spieler sich auf den Stühlen nach bestimmten Kriterien sortieren: Alter, Schuhgröße, Haarlänge, Gewicht etc.

Dabei darf **KEIN WORT GESPROCHEN WERDEN** und **DER BODEN NICHT BERÜHRT WERDEN**.

C6 REISE IN DIE MACHT DER SPRACHE

Benötigtes Material: stabile Stühle, Musik.

Im Raum verteilt stehen Stühle, einer weniger als es Gruppenmitglieder gibt. Zur Musik bewegen sich alle durch den Raum, ohne die Stühle zu berühren. Sobald die Musik aufhört, darf niemand mehr den Boden berühren, d.h. jeder sucht sich so schnell wie möglich einen Stuhl und klettert darauf (nur die Stühle sind erlaubt, keine anderen Möbel).

In jeder Runde wird ein Stuhl aus dem Spiel genommen, bis alle Spieler auf einen Stuhl müssen.

ES WIRD NICHT GESPROCHEN. Seien Sie achtsam und geben Sie ggf. Unterstützung.

INSZENIERUNGSTIPP:

Es kann auch sein, dass hier ein Bild entsteht, welches Sie später in der Inszenierung verwenden möchten, zum Beispiel als ein Zeichen des Zusammenhalts zwischen den Freunden.

C7 DER SCHWEBENDE STOCK

Benötigtes Material: Ein langer, dünner Bambusstock.

Zwei Gruppen stehen einander in zwei Reihen gegenüber. Jeder hält beide Hände mit ausgestrecktem Zeigefinger nach vorne. Die Finger der Gegenüberstehenden berühren sich nicht, sondern sind immer abwechselnd nebeneinander. Nun legt der Spielleiter einen Stock über alle Zeigefinger. (Der Stock muss also mindestens so lang sein wie die Reihe.) Liegt der Stock auf allen Fingern, müssen alle Finger immer den Stock berühren und die Gruppe muss, ohne dass der Kontakt zum Stock abreißt, den Stock gemeinsam auf den Boden legen.

Der Stock wird zu Beginn immer nach oben wandern. Lassen Sie die Gruppe so lange arbeiten, bis sie es durch Konzentration vermag, den Stock gemeinsam abzulegen.

C8 PINGUINE AUF EINER SCHOLLE IM STÜRMISCHEN MEER

Benötigtes Material: zweifarbige Plastikplane (Vorder- und Rückseite verschiedenfarbig).

Alle stehen auf der Plane, die so klein sein soll, dass alle gerade noch gemeinsam gut darauf stehen sollen. Wir stellen uns vor: Wir sind Pinguine auf einer Scholle im Meer. Da kommt ein Sturm auf und dreht die Scholle um!

Ziel: Die Pinguine müssen die Plane unter sich umdrehen, **ohne dass jemand den Boden berührt!** Dabei darf gesprochen werden.

HINWEIS:

Die Spiele C5, C6, C7 und C8 stammen aus der Spielpädagogik und sind hervorragend geeignet, um eine Gruppe zusammenzuschweißen und aus Einzelnen eine Gruppe zu machen. **Werfen Sie all diese Spiele gemeinsam aus** und sprechen Sie über Zusammenhalt, Ausgrenzung und über die Erfahrungen der Spieler. Wie hat es z.B. ein schwacher und unbeholfener oder unsportlicher Spieler geschafft, mit auf einen Stuhl zu klettern, auch wenn sie oder er vielleicht Angst davor hatte?

D. KÖRPERSENSIBILISIERUNG/SINNES-SCHÄRFUNG

Nicht nur die körperlichen Fähigkeiten und die Reaktionsgeschwindigkeit sind von Bedeutung. Mindestens ebenso wichtig ist es, feinfühlig und sensibel Dinge wahrzunehmen. Nur so kann man z.B. in einer Szene gut zuhören und reagieren, nur so weiß man, wann jemand einen Raum betritt, ohne die Person zu sehen, etc. Die im Folgenden vorgestellten Übungen schärfen diese Fähigkeiten und schaffen eine große Spannung in der Gruppe, auch wenn es ganz still ist. (Siehe z. B. während der Rede von James: Alle müssen so zuhören, dass die Spannung zum Zerreißen ist.) Die Übungen schulen außerdem die körperliche Präsenz.



D1 ICH SPÜRE WAS, WAS DU NICHT SIEHST

Person 1 steht mit dem Gesicht zur Wand. Person 2 steht mit dem größtmöglichen Abstand, den der Raum zulässt, hinter Person 1. Die Aufgabe von Person 2 ist es nun, möglichst lautlos auf Person 1 zuzugehen. Aufgabe von Person 1 ist es, „Stopp“ zu sagen, wenn der zweite Spieler mutmaßlich bis auf 1 Meter Entfernung herangetreten ist, ohne dass Person 1 die sich nähernde Person 2 tatsächlich sehen kann.

D2 AUGEN AM GANZEN KÖRPER

Die Gruppe geht im Raum umher. Der Spielleiter gibt verschiedene Aufgaben in die Gruppe:

- Alle gehen vorwärts/seitwärts/rückwärts.
- Alle gehen und stellen sich vor, sie seien ganz leicht/ganz schwer/ganz klein/ganz groß.
- Alle stellen sich vor, sie werden nicht gesehen/möchten nicht gesehen werden.
- Alle stellen sich vor, sie sind der Mittelpunkt der Welt/stolzieren über einen roten Teppich.
- Alle gehen umher als hätten sie Augen am ganzen Körper.

D3 DOPPELGÄNGER

Alle gehen paarweise zusammen und gehen miteinander durch den Raum. Einer führt (d.h. er geht vor). Er kann verschiedene Gänge und Körperlichkeiten ausprobieren oder auch pantomimisch kleine Dinge tun, wie Blumen pflücken. Der zweite versucht exakt das Gleiche zu machen wie sein Doppelgänger. Nach 3 Minuten wird gewechselt. Ziel ist für beide, dass die Bewegungen möglichst zeitgleich und identisch sind.

D4 ZAHLENKREIS

Alle stehen im Kreis oder frei im Raum verteilt. Ein Spieler beginnt und sagt „eins“. Jemand anderes sagt „zwei“ usw. Jeder darf nur einmal eine Zahl sagen. Die Anzahl der beteiligten Personen im Kreis definiert so die Zahl, bis zu der gezählt wird. Eine Reihenfolge wird nicht festgelegt. Absprachen sind nicht erlaubt. Wird eine Zahl gleichzeitig von zwei oder mehreren Personen genannt, beginnt das Zählen wieder von vorne. Die Aufgabe ist leichter zu erfüllen, wenn alle Beteiligten im Vorfeld die neutrale Haltung einnehmen und sich Zeit lassen, die anderen in der Gruppe wahrzunehmen.

D5 BESCHLEUNIGTER RAUM: KA-KE-KI-KO-KU

Alle bewegen sich in raschem Tempo durch den Raum und nehmen die anderen nur räumlich wahr. Jeder sucht sich eine Person aus, konzentriert sich auf diese, geht aber ständig weiter in raschem Tempo durch den Raum, ohne die Person direkt anzuschauen. Auf ein Signal des Spielleiters stoppt die Gruppe und Jeder zeigt mit lautem „Ka“ mit dem Finger auf die Person, die er sich konzentriert hat.

Erhöhen Sie mit der Zeit die Anzahl der Personen, auf die sich einen Spieler konzentrieren soll auf 2, 3, 4, oder 5 Personen. Bei „Stopp“ wird dann mit Ka – Ke – Ki – Ko und Ku auf die jeweiligen Personen gezeigt.

E. STIMME UND ATEM

Um die Stimme für die Bühne zu trainieren, muss sie zuerst gründlich aufgewärmt werden. Ein kräftiges Zwerchfell ist wichtig für die Lautstärke (Stütze), eine flinke Zunge und Lippentraining wichtig für die Artikulation. Ich empfehle beim Stimmtraining immer den gesamten Körper zu integrieren, denn was der Körper macht, überträgt sich automatisch auf die Stimme und auf die Aussprache. Atem und Stimme sind nicht abstrakt, sie sind Werkzeuge wie Arme und Beine.

Daher sind fast alle Stimmübungen mit Bewegungen gekoppelt. Mindestens zwei Stimmübungen sollten Sie in jeder Probe im Training machen. Auch vor Durchläufen und Endproben ist das Aufwärmen und Aufwecken der Stimme ganz besonders wichtig.

BEISPIEL ARTIKULATION:

Wenn Sie zum Beispiel einen Text sprechen und dabei mit den Zeigefingern bei jeder Silbe auf eine (imaginäre) Schreibmaschine einhämmern, wird die Aussprache – ohne, dass Sie etwas tun müssen, klarer und konkreter, die Konsonanten kommen automatisch mehr zur Geltung. Vorausgesetzt die Bewerbung wird bewusst und konkret ausgeführt.

I. STIMMRÄUME:

E1 STIMMRÄUME ÖFFNEN: Klopfen – Ausschütteln – Hüpfen

Mit den flachen Händen den gesamten Körper, beim Brustraum beginnend, abklopfen und dazu die Stimme einfach „laufen lassen“ (auf den Vokal „A“ geht das am einfachsten, kann sich aber ver-



ändern). Alles an Stimme rauslassen, was rauskommt. Kein Text, nur Laute. (Stimmräume öffnen.)

Nach dem Abklopfen, Arme, Beine, Po etc. ausschütteln. Stimme bleibt dabei.

Zum Abschluss bei einem leichten Hüfen alle Tonhöhen zulassen.

E2 LIPPENTRAINING

Alle gehen bedächtig durch den Raum. Wir stellen uns vor: plötzlich kommt ein Lastwagen von rechts nach links und fährt vorbei. Alle schauen dem Lastwagen nach und machen mit flatternden Lippen „Brrrrr“. Weitergehen, dann kommt der nächste Lastwagen von links nach rechts. „Brrrrr“ – wieder nachschauen, bis er weg ist.

E3 GESICHTSMUSKULATUR TRAINIEREN

Alle schneiden Grimassen, bewegen möglichst intensiv Mund, Lippen, Augenbrauen, Nase, Zunge und was sich im Gesicht sonst noch so befindet und machen dazu Geräusche in einer Phantasiesprache (Gromolo: Bladusblökabrrrismonsundokok etc.), gerne in verschiedene Tonhöhen.

E4 STIMMVOLUMEN/STIMMRÄUME

Alle gehen durch den Raum. Der ganze Raum ist voller Bienen. Den Bienen mit einem stimmhaften (!) Sssssss nachgeschaut werden. Dabei alle Flugbewegungen der Bienen mitgehen.

(Es können auch alle einen Bienenschwarm spielen, der sich durch den Raum bewegt.)

STIMMHAFT – STIMMLOS:

Es gibt stimmhafte und stimmlose Konsonanten (Reibelaute). Mit den stimmhaften Lauten übt man mehr den Resonanzraum, mit den stimmlosen Lauten die Stütze. Der Wechsel zwischen stimmhaft und stimmlos ist ein wichtiges Training!

Stimmhaft: Ssss [zzz] - wie in „sagen“/ Sch [dschhh] / Wwww

Stimmlos: ssss – wie in „essen“/schhhh / fffff

E5 STIMM-HAFT-LOS – Du hast aber ein schönes ... Das will ich auch haben!

Alle gehen durch den Raum. Man nimmt mit einer Person Blickkontakt auf, man **entdeckt etwas am anderen** (z. B. einen schönen Knopf, eine aufgenähte Tasche o.ä.) und entscheidet sich für eine der beiden folgenden Handlungen:

- „www“ – zeigen: mit einer offenen Handbewegung auf das schöne Ding zeigen, das er an sich trägt (www = stimmhaft)
- „sch“ – nehmen: man greift zu, schließt die Hand und nimmt sich das schöne Ding, das einem an dem anderen gefällt.

Dann weitergehen zum nächsten, wieder pantomimisch: **„Du hast aber ein schönes...“ oder „Das will ich auch haben!“**.

E6 BLUME ENTDECKEN

Durch den Raum gehen. Eine Blume entdecken „Ooooh“ sagen. Pantomimisch die Blume pflücken, und tief einatmend dran riechen. Dann genussvoll entweder „mmmh“/„mma“/ „mmä“ / „mmii“, „mmo“ oder „mmu“ sagen.

E7 DER ENDLOSE TON

Alle stehen im Kreis in neutraler Haltung und haben einen Fokus (Blickpunkt in Augenhöhe) gewählt. Ziel ist es, einen „endlosen Ton“ entstehen zu lassen, der immer von einem zum anderen weitergegeben wird. Im Vorfeld wird festgelegt, wie viele Joker die Gruppe hat, also wie viele Fehler sie machen darf (unerfahrene Gruppen: 6-8 Joker, erfahrene Gruppen: 3 Joker). Person 1 singt in ihrer eigenen Tonlage einen Ton auf „O“, geht singend durch den Kreis und auf eine beliebige Person 2 zu und nimmt deren Platz ein. Wer schon mit Singen an der Reihe war, darf sich hinsetzen. Person 2 übernimmt den Ton auf „O“, ohne dass eine Tonlücke entsteht, darf den Ton aber auch in ihrer eigenen Tonlage weiter singen. Person 2 geht durch den Kreis, gibt den Ton an eine beliebige Person 3 weiter, usw. Bricht der Ton ab (entsteht also bei der Übergabe eine Tonlücke), verliert die gesamte Gruppe einen Joker. Die Gruppe verliert ebenso einen Joker, wenn jemand kurzzeitig die neutrale Haltung verlässt und „privat“ wird, z. B. durch Kratzen, Hand in die Tasche stecken oder durch Kleidung zurecht ziehen. Sind die Joker aufgebraucht, ist das Spiel vorbei.

Ziel der Übung ist es zum einen, die Stimme aufzuwärmen und uns zum anderen, den eigenen Grundton zu finden und zu trainieren und diesen Ton über einen längeren Zeitraum zu halten. Außerdem sollen die Spieler ein Bewusstsein für die eigenen privaten Gesten entwickeln und lernen, immer wieder zur neutralen Haltung zurückzukehren.



II. KONSONANTEN: PLASTIZITÄT / ZWERCHFELL/STÜTZE:

E8 LUFTBALLONS ZERPLATZEN MIT „P-T-K“

Durch den Raum gehen. Wir stellen uns vor: Die Luft über uns ist voll mit bunten Luftballons. Mit dem Zeigefinger stichst du in die Luft und zerplatzt die Ballons. Mit jedem Zerplatzen sagt man einen der 3 Konsonanten „p“, „t“ oder „k“.

E9 FEUER LÖSCHEN MIT „SCH-SCH-SCH“

Die Gruppe steht im Kreis und stellt sich vor, dass in ihrer Mitte ein großes Feuer brennt, das gelöscht werden muss. Jeder nimmt pantomimisch einen Feuerwehrschauch in die Hand, setzt einen Fuß nach vorne und auf ein Zeichen des Spielleiters hin wird auf den Laut „schschschsch“ das Feuer gelöscht. Dieser Vorgang wird mehrmals wiederholt.

E10 RÜTTELBRETT

Alle stehen gut verteilt im Raum, aufrecht, Beine leicht hüftbreit aufgestellt. Alle bekommen einen kurzen Satz zugeteilt, z. B. **„Am Anfang aß Anna Ananas.“** Dann halten alle die Hände vor sich, geöffnete Handflächen nach unten, Unterarme und Oberarme bilden einen rechten Winkel, so als lägen die Hände auf einem Brett. Dieses Brett rüttelt heftig auf und ab. Zu dieser Bewegung sprechen alle ihren Satz. (Der Effekt der Übung ist, dass alle langen Vokale automatisch länger werden).

TIPP:

Die Übung schult die Tragfähigkeit der Stimme und fördert die Plastizität. Sie können später jeden Satz dafür verwenden, auch Texte aus dem Stück. Es ist eine gute Übung, Texte, die man sonst emotional oder ernsthaft sagen soll, „auf dem Rüttelbrett“ zu sprechen. Wenn Sie merken, dass jemand z.B. verkrampft, kann diese kleine Übung helfen.

E11 GEGENSTROMANLAGE

Diese Übung trainiert Lautstärke, Stimmvolumen, Stimmkraft und Körperpräsenz.

Es werden Paare gebildet. Eine Person wird zum „Sprecher“ und die andere wird die „Gegenstromanlage“. Alle Sprecher suchen sich einen Satz (einen selbst erfundenen, einen Satz aus dem Stück, einen Satz aus *Moby Dick* o.ä.), den sie auswendig sprechen können. Dann legt die Gegenstromanlage beide Handflächen auf das Brustbein des Sprechers – **ACHTUNG: Nicht auf den Kehlkopf drücken!** Der Sprecher beginnt jetzt „loszugehen“,

er will vorwärts. Die Gegenstromanlage hält dagegen. Im Gehen sagt der Sprecher immer wieder laut seinen Satz. Dann wird getauscht.

Variante: Wenn Sie über Dynabänder verfügen, kann man diese für die Übung nutzen. Der Sprecher legt sich das Dynaband um das Brustbein, die Gegenstromanlage hält es hinten fest (wie ein Pferdegessirr). Wichtig ist, dass der Sprecher beim Sprechen vorwärts will und dabei zurückgehalten wird. Der Sprecher muss also gegen einen Widerstand ankämpfen.

Gerade stimmschwachen Spielern hilft diese Übung enorm. Sie kann aber auch in einem Disput oder Streit in die Inszenierung eingebaut werden.

F. STIMME, SPRACHE UND TEXT

F1 RHYTHMUSGEDICHT

Benötigtes Material: Tafel o.ä., auf der das Gedicht aufgeschrieben werden kann.

Nach den allgemeinen Übungen ist es gut, immer wieder spielerisch und mit Bewegung mit Texten zu arbeiten. Dieses kleine Gedicht ist nur ein Beispiel. Sie können jeden anderen rhythmisierbaren Text auswählen.

Alle stehen aufrecht und in neutraler Haltung im Halbkreis oder in zwei Reihen. Alle machen gemeinsam Schritte hin und her: Schritt nach rechts – anderen Fuß anstellen / Schritt nach links – anderen Fuß anstellen / rechts – anstellen / links – anstellen, usw., bis ein gemeinsamer Rhythmus etabliert ist. Dann sprechen alle im gleichen Rhythmus das kleine Gedicht (s.u.).

Fangen Sie mit einer Zeile an, wiederholen Sie diese. Nehmen Sie dann die zweite Zeile dazu usw., bis alle das Gedicht gut sprechen können. Dabei sollten alle immer in Bewegung bleiben und das Gedicht immer weiter wiederholen.

Der Denker denkt, der Dichter schweigt.

Der Redner spricht, der Schreiber schreibt.

Der Kluge siegt und bestenfalls

sind wir alle hier Gewinner ohne Frosch im Hals.

Wenn das Gedicht flüssig und mit Freude aufgesagt werden kann, können Sie variieren: Laut – leise, alle kommen nah zueinander – alle gehen weit auseinander, alle sagen ein Geheimnis etc.



INSZENIERUNGSTIPP:

Auch hier können Bilder entstehen, die in die Inszenierung einfließen können. Man mit einem solchen Steig- und Stampfgedicht zwei Gruppen mit je unterschiedlichen Texten gegeneinander antreten lassen. So könnte ein Redebattle gezeigt werden.

Wie auch Choreografien können solche Elemente eine Inszenierung auflockern. Zudem entwickelt die Gruppe mit dieser Form des chorischen Sprechens eine enorme Kraft, die auf der Bühne sehr eindrucksvoll sein kann

F2 ARBEIT MIT SÄTZEN: IN JEDER LEBENSLAGE

Wenn Sie in der Arbeit so weit sind, dass Sie bereits mit Sätzen und Texten arbeiten, ist es hilfreich, wenn jeder seinen Satz in allen möglichen (und unmöglichen) Körperhaltungen sprechen kann: im Liegen, im Sitzen, im Stehen, auf einem Bein, im Hocken, mit vorgehaltenen Händen, hinter dem Vorhang, vornübergebeugt, usw. Dies kann man folgendermaßen trainieren:

Alle stehen im Halbkreis, eine Person kommt in die Mitte. Sie nimmt eine Haltung ein und sagt in dieser Haltung ihren Satz. Daraufhin geht sie wieder auf ihre Position im Halbkreis und der nächste ist an der Reihe.

Lassen Sie die Spieler auch Sätze und Haltungen anderer kopieren. Machen Sie darauf aufmerksam, wie sich Sätze inhaltlich verändern, wenn sie in verschiedenen Körperhaltungen gesprochen werden.

Lassen Sie die Spieler beschreiben, was sie gesehen oder empfunden haben. Wie haben sich Inhalt, Stimme und Sprache in den verschiedenen Haltungen verändert?

TIPP:

Diese Übung können Sie auch in den szenischen Proben immer wieder verwenden. Oft erfinden Spieler in dieser Übung auch Haltungen, die Sie später aufgreifen können.

KÖRPERSPRACHE:

Jede äußere Haltung verursacht eine Emotion und jede Emotion verursacht eine äußere Haltung! Wenn der Spieler das bewusst ist, haben Sie eine wichtige Schauspieltechnik erlernt.



2. SCHAUSPIELARBEIT

A. INHALTSANGABE DES STÜCKES

Ismael Leseur geht in die 9. Klasse einer Schule für Jungs. Wegen seines ungewöhnlichen Namens – seine Eltern gaben ihn ihm als Verneigung vor Hermann Melvilles Roman „Moby Dick“ – wird er von einer dominanten Clique in der Klasse verspottet und verhöhnt.

Ismael wehrt sich nicht, sondern zieht sich immer mehr in sich zurück. Er sagt im Grunde gar nichts, stattdessen denkt er sich seinen Teil und versucht, so gut wie möglich, unsichtbar zu sein.

Das neue Schuljahr scheint für Ismael so zu beginnen, wie das alte endete: mit Schikanen und Gewalt. Doch da tritt eine neue Englischlehrerin auf den Plan, die, man höre und staune, nichts Besseres zu tun hat, als den Anführer der Gang, den lauten, groben, starken aber nicht besonders klugen Barry Bagsley, vorzuführen. Und, als sei dies noch nicht genug, bringt sie auch noch einen neuen Jungen mit in die Klasse: James Scobie. Seit einer Tumor-Operation hat er einen Tick im Gesicht, was ihn zum nächsten Opfer der Bagsley-Bande macht. Aber James Scobie weiß sich, anders als Ismael, gegen diese Gewalt zur Wehr zu setzen – und zwar durch die Macht der Sprache.

James Scobie stellt den brutalen Barry Bagsley öffentlich als das aus, was er ist: als einen plumpen Dummkopf. Als brillanter Rhetoriker, der er ist, gründet James in der Schule einen Debattierclub, in den er ausgerechnet den schweigsamen Ismael einlädt. Dieser wehrt sich zuerst voller Angst. Aber in der wüst zusammengewürfelten Debattiergruppe gewinnt er ganz allmählich an Selbstvertrauen und Stärke. Schließlich wird er so mutig, dass er sich endlich traut, die wunderschönen Kelly anzusprechen – Teilnehmerin des Debattierclubs der benachbarten Mädchenschule, in die er sich verliebt hat. Und schließlich legt sich sogar mit Barry Bagsley an!

Und so wird die Freundschaft zu James Scobie die treibende Kraft, die bewirkt, dass Ismael beginnt, sich zu wehren. Und er beginnt, stolz auf sich zu sein. Auch auf seinen verhassten Namen. „Call me Ismael“, kann er am Ende selbstbewusst sagen. Und so endet das Stück, wie der berühmte Roman von Hermann Melville beginnt. Hier ist es ein Bekenntnis zum Leben, zum Vorhandensein auf der Welt und damit zu sich selbst.

THEMEN

- ANGST UND IHRE ÜBERWINDUNG
- MOBBING
- EINER GEGEN ALLE/ALLE GEGEN EINEN
- SELBSTVERTRAUEN
- DIE KRAFT DER SPRACHE
- JUNGEN UND MÄDCHEN
- FREUNDSCHAFT
- DIE UNFÄHIGKEIT SICH ZU ÄUSSERN
- DIE INNERE STIMME ALS KUMPEL
- WORIN BESTEHT MACHT?
- WORIN BESTEHT GEWALT?
- PRÄSENZ
- INTELLIGENZ UND IHRE VORTEILE
- DIE KUNST DES GESPRÄCHS/DER DISPUT
- RHETORIK
- LIEBE

Dass Mobbing, gruppenspezifische Prozesse des Ausschlusses und Liebesprobleme in jeder Klasse stattfinden, davon ist auszugehen. Das Besondere an diesem Theaterstück ist die Art und Weise, wie James Scobie sich zur Wehr setzt. Und die Art und Weise, wie sich Ismaels innere Stimme zunächst dagegen wehrt, dass James sich wehrt. Denn seine Prämisse Nummer 1 ist: Bloß nicht auffallen!

Eine weitere Besonderheit ist die Komik, die den brillanten Texten innewohnt. Es macht Freude, dass Sprache mit so viel Hintersinn und Witz über Gewalt siegen darf. Denn auch das zeichnet dieses Theaterstück aus: Es ist ein Plädoyer für die Schönheit der Sprache und für einen intelligenten Umgang mit ihr. Mindestens die Freude, die es mir beim Lesen immer wieder gemacht hat, wünsche ich Ihnen und Ihren Schüler beim Erarbeiten.

Die folgenden Ausführungen gliedern sich in zwei Blöcke. Zuerst bieten wir Ihnen einige Übungen aus der schauspielerischen Elementararbeit an. Improvisationen, erste Übungen zu Figuren, zur Förderung der erzählerischen Fantasie. Die allermeisten wurden schon im Hinblick auf das Stück ausgesucht. Im zweiten Teil finden Sie konkrete Hinweise, Übungen, Improvisationen und Vorschläge zu den einzelnen Szenen, sowie ein paar Tipps und Ideen zur räumlichen Umsetzung.

Bei all dem kann es sich nur um Vorschläge und Anregungen handeln, die Ihnen, so bleibt zu hoffen, in der Arbeit mit Ihrer Gruppe dienlich sind.

Ich erstelle für meine Arbeit immer ein Szenarium. Dabei versehe ich jede Szene mit einer Überschrift, die für mich so prägnant wie möglich beschreibt, worum es in der Szene geht. Außerdem ist im Szenarium (S. 47) vermerkt, wie lang die Szene ist, welche Figuren darum auftreten, ob es Musik oder eine Choreografie gibt etc. Das ermöglicht mir als Regisseurin einen besseren Überblick. Außerdem kann eine prägnante Überschrift bei den Spielern erste Fantasien freisetzen. Im Anhang dieser Handreichung auf S.48 finden Sie mein eigenes „Ismael-Szenarium“, mit Kurzbeschreibungen, Fragen und Übungsanmerkungen, das Ihnen gern als Vorlage dienen kann. Ich teile diese Szenarien immer zu Probenbeginn aus. Diesen Probenbeginn markiert die Leseprobe.

DIE LESEPROBE:

Am Theater beginnt jede Inszenierung mit einer Leseprobe. Alle Beteiligten, also Schauspieler, Regisseur, Bühnenbilder, Kostümbildner, Musiker, Regieassistenten, Dramaturgen usw. treffen zum ersten Mal aufeinander und die Schauspieler lesen gemeinsam das Stück. Da Sie es mit jungen Erwachsenen zu tun haben, würde ich eine solche Leseprobe durchaus empfehlen. Teilen Sie vorher für sich ein, wer wen in welcher Szene lesen soll, so dass jeder Beteiligte jede wichtige Position einmal lesen darf. Bestimmen Sie auch für jede Szene einen Regieassistenten, der die Regieanweisungen liest. Nehmen Sie sich Zeit, im Anschluss mit Allen über das Stück zu diskutieren. Mögliche Fragen für den Einstieg sind:

- WELCHE THEMEN STEHEN FÜR EUCH IM VORDERGRUND?
- WELCHE POSITIONEN FINDET IHR SPANNEND?
- WAS MÖGT IHR NICHT?
- HABT IHR IN DER KLASSE SCHON EINMAL DIRSKRIMINIERUNG ODER MOBBING ERLEBT? INWIEFERN? WARUM?
- WELCHE ROLLE SPIELT EUER NAME FÜR EUCH?
- WIE BEWERTET IHR DIE EINZELNEN FIGUREN UND IHRE HANDLUNGEN IM STÜCK?
- WER HAT MOBY DICK GELESEN?
- WAS IST EURE MEINUNG ZU JUNGEN- BZW MÄDCHENSCHULEN?
- WO BEGINNT GEWALT?
- WELCHE ROLLE SPIELEN DIE MÄDCHEN IN DEM STÜCK?
- Usw. ...

B. ALLGEMEINE ÜBUNGEN UND IMPROVISATIONEN

DER TEXT IST DIE SPITZE DES EISBERGES

Bevor man mit Laien an den endgültigen Texten arbeitet, macht es Sinn, so viel wie möglich zu improvisieren. Zu allgemeinen Themen genau wie zu einzelnen Szenen. Je mehr die Spieler die inneren

und äußeren Haltungen mit ihrem eigenen Text erarbeiten, desto natürlicher wird dann der „fremde“, auswendig gelernte Text. In „Nennt mich nicht Ismael“ geht es ganz explizit um „Täter“ und „Opfer“, daher ist es wichtig, dass alle Spieler alle Positionen „ausprobieren“ und kennen. Was während der Improvisation (Körper- und Sprecharbeit) erarbeitet wird, kann für die Inszenierung genutzt werden. Darum sollten die Spieler hier ihrer Fantasie freien Lauf lassen können.

B1 ICH BIN DA

Alle stehen in neutraler Haltung im Kreis. Jeweils eine Person hat einen Auftritt in der Mitte des Kreises. Sie nimmt ganz bewusst einen festen und sicheren Stand ein und sagt nun nur die drei Worte „**Ich bin da!**“. Wichtig hierbei ist, dass die Worte aus tiefer Überzeugung und Selbstsicherheit heraus gesprochen werden. Der Sprecher lässt sich von nichts und niemandem beirren. Für einen Augenblick genießt sie ihr Dasein, lässt ihre Präsenz den Raum füllen, und geht dann auf ihren Platz zurück. Dann ist die nächste Person an der Reihe. Bei dieser Übung sollte der Spielleiter darauf achten, dass die Spieler tatsächlich „den ganzen Raum einnimmt“ und möglichst alle Personen mit ihrem Satz erreicht. Viele Laienspieler tendieren dazu, bei Übungen (nur) den Spielleiter anzuschauen. (Tipp: Lassen Sie die Spieler mit dem Rücken zur Gruppe stehen und geben sie ihr die Aufgabe, dennoch ihr „Ich bin da!“ eindringlich auszusprechen.) Statt „Ich bin da!“ kann auch gesagt werden:

- Ich bin stark!
- Ich habe keine Angst!
- Du kannst mir nichts anhaben!

Einen spielerischen Gegenpol kann man mit Ismaels Thema „Ich bin nicht da.“ schaffen. Wenn es den Spielern leichtfällt, stark und präsent zu sein, lassen Sie sie einzeln mit dem Satz „Ich bin nicht da.“ in den Kreis treten und die drohende Gefahr (z. B. eine Horde Bluthunde, eine fiese Gang etc.) bzw. die Angst davor spielen.

B2 KÖRPER = FIGUR

Diese Übung ist eine Vorübung und Basisübung für die Rollenarbeit. Jede Figur hat ihren eigenen Körper, ihre eigene Körperlichkeit. Wie steht sie normalerweise da? Wie geht sie? Razza bewegt sich beispielsweise wahrscheinlich völlig anders als Barry. Eine Frau anders als ein Mann. Ein ängstlicher Mensch anders als ein Draufgänger-Typ. Wel-



che Ticks haben die Figuren? Zappelt jemand immer mit den Fingern? Kaut jemand Nägel? Was für einen körperlichen Makel kann die Operation bei James hervorgerufen haben? Was ist ein nervöses Leiden? Wenn Sie im Laufe der Zeit konkret an den Figuren arbeiten, sollte jeder Spieler eine genaue Vorstellung der Körperlichkeit ihrer Figur haben, die sie zu jeder Zeit abrufen kann. In der Theaterpädagogik nennt man dies den „Körperanker“.

Um den „Körperanker“ der eigenen Figur zu finden, kann folgende Übung helfen. Der Spielleiter gibt die Varianten vor, in denen die Spieler durch den Raum gehen sollen:

- Wie ein alter Mensch
- Mit ganz schweren Armen
- Ein Seil zieht an der linken Schulter nach oben
- Wie betrunken
- Der Kopf führt
- Die linke Zehe führt
- Wie ein kleines Mädchen
- Wie jemand, der sehr müde ist
- Wie jemand, der es sehr eilig hat
- Nur auf den Außenseiten der Füße gehen

B3 NONVERBALE DARSTELLUNG

Benötigtes Material: Karteikarten mit je einer der unten aufgeführten Spielanweisungen.

Diese Übung dient zur Förderung der körperlichen Fantasie. Jeder zieht eine Karte, auf der eine der folgenden Anweisungen steht. Jeder spielt nun die vorgegebene Situation nonverbal vor. Die Anderen versuchen, die jeweilige Aufgabe zu erraten. Erst dann wird die Aufgabe vorgelesen. Wichtig ist, die Dinge nicht – wie bei *Activity* – mit den Händen zu zeigen, sondern mit dem gesamten Körper zu erleben und darzustellen, also nonverbal eine Geschichte zu erzählen. Wichtig ist der Mut zu körperlichen Extremen.

- Du landest bei abnehmendem Mond auf demselben. Es wird eng für dich!
- Du sitzt beim Mittagessen und isst Huhn. Da wird das Huhn plötzlich lebendig und fliegt weg.
- Du kommst in deine Wohnung. Ab dem Augenblick, in dem du die Tür aufsperrst, beginnt alles zu Gummi zu werden. Du selbst wirst auch zu Gummi.
- Du kommst in den Umkleide- und Schminkraum eines Theaters und willst dich für die Vorstellung umziehen. Da siehst du plötzlich einen Löwen, der hinter dir steht, im Schminkspiegel.
- DU gehst auf eine Party. Keiner kennt dich, aber du kennst alle.
- Du erwachst am Morgen und gehst vor deine Haustür. Plötzlich befindet sich ein See, der vorher noch nicht da war, vor deiner Tür.

- Du bist im Zoo und befindest dich plötzlich selbst hinter Gittern. Alle Leute betrachten dich.
- Du gehst auf der Straße. Plötzlich bemerkst du, dass du immer leichter wirst. Du beginnst zu schweben, dann zu fliegen.
- Du kommst in deine Wohnung – es ist bestimmt deine – und die Wohnung hat sich total verändert.
- Du kommst von der Schule nach Hause und willst die Haustür aufsperrern, doch dein Haus ist plötzlich nicht mehr da.
- Du sitzt an deinem Schreibtisch und schreibst einen Brief. Plötzlich merkst du, dass viele seltsame kleine Tiere an dir hochkrabbeln. Es werden immer mehr!
- Du gehst in dein Zimmer und setzt dich auf einen Stuhl. Plötzlich wird das Zimmer immer kleiner und die Wände kommen auf dich zu.
- Du gehst in dein Zimmer und alle Möbel plötzlich so groß, als wärst du ein kleines Kind.
- Du stehst im Park und fütterst Tauben. Mit einem Mal werden es immer mehr, von allen Seiten kommen sie herangeflogen.
- Du pflanzt eine Bohne in einen Blumentopf. Schneller als erwartet beginnt die Pflanze nach allen Seiten zu wachsen.
- Du gehst am Morgen in dein Badezimmer und siehst in den Spiegel. Da blickt dich ein völlig fremdes Gesicht an. Du bist nicht mehr du!
- Du bist auf der Straße, da merkst du, dass dich keiner sieht. Du musst plötzlich unsichtbar geworden sein.
- Du steigst auf den Dachboden und willst etwas holen. Als du wieder hinunterwillst, ist die Leiter weg.
- Du gehst in dein Zimmer, plötzlich steht dort mittendrin ein Baum.
- Du gehst in dein Badezimmer. Dort sitzt ein fremder Mann in einem schwarzen Anzug und mit Hut in der Wanne und duscht sich.
- Du sitzt auf einem Stuhl. Plötzlich bemerkst du, dass alles um dich herum essbar zu werden beginnt. Wie im Schlaraffenland bist du plötzlich von kostbaren Speisen umgeben.
- Du sitzt in deiner Schulklasse. Da bemerkst du, dass deine Lehrerin sich allmählich in einen Hund verwandelt, der dich anklafft.
- Du bist im Klassenzimmer eingeschlossen. Es ist ein langes Wochenende. Deine Eltern sind verreist.
- Du wachst am Morgen auf. Da bemerkst du, dass sich der Fußboden in eine glühende Herdplatte verwandelt hat.
- Usw. ...

B4 TYPENKREIS

Benötigtes Material: Musik.

Alle stehen im Kreis. Wenn die Musik beginnt, beginnen alle, sich zur Musik zu bewegen und energetisch zu tanzen, bleiben dabei aber mehr oder weniger auf ihrem Platz. Hält die Musik an, erstarren die Spieler und müssen nun aus der Position heraus mit Bewegung und Stimme eine Rolle spielen (z. B. einen gebückten alten Menschen mit



Stock/eine eitle Person mit Herausgestreckter Brust und erhobener Nase, etc.).

Diese Übung schult die körperliche Fantasie und baut eine Brücke zwischen Körper und Figur.

B5 VERTRAUEN

Benötigtes Material: ggf. Augenbinden.

- **Blind führen mit dem Finger**

Es werden Paare gebildet. Je eine Person schließt die Augen und wird von dem Anderen durch den Raum geführt. Dabei berühren sich **nur** die Zeigefinger. Es wird nicht gesprochen. Nach 3 bis 5 Minuten wird gewechselt.

Wenn Sie in einem Turnsaal sind, können Sie gerne Hindernisse (weiche Matten, Kästen, Barren, etc.) mit einbauen.

- **Blind führen mit Wörtern und Geräuschen**

Wieder führt eine sehende Person eine blinde Person durch den Raum. Dieses Mal allerdings **ohne** Berührung, sondern nur unter Verwendung von Wörtern und Geräuschen. Die Führenden sollten Wörter und keine ganzen Sätze wie „Hier geht’s runter“ oder „Du musst raufklettern“. Der Spielleiter kann die Wortgruppen einschränken: Nur Nomina, Adverbien, nur Wörter mit A am Anfang, nur Präpositionen etc. Auch die ausschließliche Verwendung von Geräuschen ist möglich.

Dies ist für beide Seiten eine sehr ergiebige Übung. Die Führenden trainieren Verantwortung für den anderen, die Geführten das Vertrauen zum Gegenüber.

C. GESCHICHTEN ERFINDEN / FANTASIE ANREGEN

Die folgenden Übungen schulen die sprachliche Fantasie und schaffen Sprechanlässe. Sie können inhaltlich an das Stück angebunden werden. So kann der Alltag einzelner Figuren erzählt werden, eine Schulstunde beschrieben werden, etc. Suchen Sie eigene Schwerpunkte aus.

C1 EINSATZGESCHICHTEN / JA, UND ...

Benötigtes Material: eventuell Tennisball.

Die Gruppe sitzt oder steht im Kreis. Eine Person beginnt mit einem Satz, z. B.: „Es war einmal ein weißer Wal.“ Der nächste im Kreis setzt spontan fort mit „Ja, und ...“ und ergänzt den Satz (z.B. mit: „Er war über und über mit Narben bedeckt.“).

Man kann auch mit einem Ball arbeiten und den Ball mit seinem Satz an eine andere Person weitergeben, während man ihr den Ball zuwirft. Diese erzählt dann weiter mit „Ja und ...“ und erfindet den nächsten Satz, den sie mit Ballwurf an den nächsten weitergibt, usw.

C2 GLEICHZEITIG EINE GESCHICHTE ERZÄHLEN

Es werden Paare gebildet. Person A beginnt eine Geschichte zu erzählen (der Spielleiter kann einen Titel oder eine Situation vorgeben). Person B muss jetzt versuchen, zu erraten, was Person A sagen wird und zur gleichen Zeit die gleichen Worte wie Person A zu benutzen. Anhand der Lippenstellung kann z. B. unglaublich viel abgelesen werden. Die Spieler sollten zusammenarbeiten, es geht nicht darum, den anderen zu überlisten. Ziel ist es, dass beide synchron sprechen.

C3 WORTERKLÄRUNGEN/DINGSDA

Es werden Paare gebildet. Person A beginnt eine einfache Geschichte zu erzählen. (Auch hier kann der Spielleiter wieder einen Titel oder eine Situation vorgeben. Oder die Spieler erzählen in ihrer (Theater-)Figur, was sie gestern erlebt haben.) Person B fragt bei bestimmten Begriffen oder Wörtern immer wieder nach – als würde er nicht verstehen, als wäre er ein Alien – die dann Person A ohne lange nachzudenken sofort erklären muss. Nichts ist selbstverständlich. (Beispiel: A: „Gestern war ich im Schwimmbad.“ B: „Schwimmbad?“ A: „Das Haus, in dem sich in großen Becken mit viel Wasser befindet.“ B: „Wasser?“ Und so weiter) Es kann auch bei „unbedeutenden“ Wörtern wie „weil“ oder „viel“ nachgefragt werden.

D. INNERE BILDER/FANTASIE

Zu den wichtigsten Fähigkeiten eines Schauspielers gehört es, bei den Zusehenden innere Bilder zu erzeugen. Wenn man diese Fähigkeit beherrscht, ist die schauspielerische Darstellung auf der Bühne später oft sehr viel intensiver und glaubhafter. Im Optimalfall wird der Zuschauende automatisch mit in die Geschichte hineingezogen.



Dies erfordert jedoch einige Übung, darum sollten die folgenden Aufgaben in Variationen in regelmäßigen Abständen wiederholt werden.

D1 ZIMMER BESCHREIBEN

Jeder Spieler beschreibt ihr eigenes Zimmer im Detail und zeigt, wo sich im Raum die Dinge imaginär befinden, die er beschreibt.

Sie können diese Übung auch mit imaginären Orten oder Orten aus dem Stück wie Klassenzimmer, Schulflur, Ismaels Zimmer, Schulhof etc. durchführen.

Je klarer das innere Bild des Ortes, an dem man sich befindet, desto lebendiger und authentischer wird das Spiel.

TIPP:

Um die Spieler an das Sehen von inneren Bildern heranzuführen, ist es wichtig, zwischendurch sehr genaue Fragen zu stellen. Die Person wird z. B. sagen: „Hier steht mein Bett und daneben ist das Fenster.“ Mögliche Detail-Fragen dazu sind: „Wie sieht deine Bettwäsche gerade aus?“, „Was steht auf deiner Fensterbank?“ usw. Das bringt die Spieler dazu, innerlich an den Ort, in „ihr Zimmer“, gehen.

D2 IMAGINÄRER BLUMENSTRAUSS

Jeder Spieler pflückt einen imaginären Blumenstrauß auf einer großen Wiese. Im Anschluss soll jeder seinen Blumenstrauß beschreiben, und zwar möglichst detailgenau mit Farben, Besonderheiten, einzelnen Blumen, dem Duft, etc.

TIPP:

Auf den beiden letzten Aufgaben lassen sich viele weitere Übungen und Probenteile aufbauen und viele Tipps für die Probenarbeit ableiten. Klingt z.B. der Satz eines Spielers auf der Bühne auswendig gelernt oder nicht authentisch, kann man als Spielleiter sofort auf die inneren Bilder verweisen. Auch, wenn sich Spieler im Bühnenraum „privat“ bewegen. Die Spieler sollten sich dann immer an ihre inneren Bilder erinnern, und daran, warum sie jetzt gerade im Theaterstück an diesem bestimmten Ort stehen und in welcher emotionalen Verfassung sich ihre Figur gerade befindet.

E. IMAGINÄRE ORTE ERFINDEN UND BESPIELEN

In nächsten Schritt wird das Sehen innerer Bilder ausgebaut. So werden imaginäre Orte erzeugt, die die Spieler vor ihrem inneren Auge sehen, in die sie sich hineinbegeben können.

E1 REALE ORTE IM THEATERSTÜCK

Die Akteure werden in 3er-Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe bekommt einen der Spielorte des Theaterstückes zugeteilt sowie eine kurze Arbeitsaufgabe. Folgende Orte sind möglich: Das Klassenzimmer, der Schulflur, die Garderobe, die Aula, Ismaels Kinderzimmer, der Schulhof, der Park, die Pausenhalle, o.ä.

Nun sollen sie, ohne sich vorher abzusprechen, spielen, dass sie sich an diesem Ort befinden. Dabei sind aber nur Bewegungen erlaubt.

Der Spielleiter kann anleitende Fragen stellen: Seid ihr in einem Innen- oder Außenraum?, Wie groß, wie eng, wie klein, etc. ist euer Ort?, Fühlt ihr euch dort wohl?, Könnte gleich jemand reinkommen?, etc.

Da die Spielenden sich nicht auf Sprache konzentrieren müssen, kann man bei dieser Übung große Emotionalität einfordern. Hierbei ist immer darauf zu achten, dass die Emotionen „von innen heraus“ kommen, das heißt, dass die Spielenden versuchen sollten, alles auf der Bühne wirklich unmittelbar zu fühlen und zu erleben – innerlich – und es nicht nur äußerlich (etwa mit großen Gesten) zu zeigen.

E2 WAS LÖSEN REALE ORTE AUS?

Die Akteure sollen nun in den 3er-Gruppen gemeinsam zu einem der Spielorte ein inneres Bild erschaffen.

Für jeden Menschen ist zum Beispiel ein Klassenzimmer ein völlig anderer Ort. Für den einen ist es ein dichter enger und bedrohlicher Wald, für den anderen ist es ein Podium, das ihm gehört, für wieder einen anderen ist es ein wankendes Schiff. Das Kinderzimmer beispielsweise kann eine Höhle sein, der Schulflurextrem schmal, sodass niemand an einem vorbeikommt. Für wieder jemand anderen ist der Schulflur ein dunkler Tunnel, durch den man nicht ohne Angst gehen kann. Für eine andere Person ist derselbe Flur eine Skaterbahn, die ihm ganz allein gehört, usw.

Die Spieler sollen also nun in ihrer Gruppe präzise beschreiben, wie sie den Ort *empfinden*. Dies sollte nicht im Sitzen passieren, sondern während sie den Raum aktiv bespielen.



E3 KLASSENAUSFLUG DURCH ALLE ORTE DES THEATERSTÜCKS

Jetzt kann die ganze Gruppe spielend und erzählend nacheinander alle Räume „erobern“. Immer wieder ist die Aufgabe: Die ganze Gruppe betritt den Ort gemeinsam und gleichzeitig. Es geht **nicht** um die Beschreibung eines Bühnenbildes, sondern um eine gemeinsame Erkundung oder Eroberung der einzelnen Räume. Die Spieler sollten miteinander arbeiten, aufeinander hören und nicht versuchen, sich zu übertrumpfen.

Sagen Sie als Spielleiter der Reihe nach an, wohin sich die Gruppe bewegt.

Als Beispiel: Alle kommen über einen großen Platz vor der Schule und gehen möglichst gemeinsam durch das Schultor. Fragen Sie nach. Was ist das für eine Tür? Wie breit ist sie? Hat sie zwei Flügel? Wie sieht der Raum dahinter aus? Helfen Sie bei der Wanderung, indem Sie fragen, Assoziationen geben und Ansagen machen. Zum Beispiel auch: „Links ist die Tür zu eurem Klassenzimmer.“

Alle Details sind wichtig und können bespielt werden. Hängen Bilder an der Wand? Klappern die Spindtüren? Sind sie verbeult? Wie ist der Fußboden? Glatt, rutschig, quietscht es, wenn man darüber läuft? Wie ist die Aula? Kann man das Rednerpult ausprobieren?

Lassen Sie die Gruppe gemeinsam das ganze Stückuniversum entdecken. Dann werden selbst bekannte Räume aufregend und gar nicht langweilig!

INSZENIERUNGSTIPP:

Es kann durchaus sein, dass bei dieser Übung „spielerische“ Räume entstehen, die Sie in Ihre Inszenierung übernehmen können. Zum Beispiel kann der Schulflur in Szene 8 durch eine Reihe von stummen Menschen dargestellt werden, die sich Hin- und Herwiegen.



3. ARBEIT AM STÜCK

Zu der Arbeit am Stück gehören die Auseinandersetzung mit den jeweiligen Situationen der einzelnen Szenen, die Arbeit an den Figuren und schließlich die Arbeit am konkreten Text, an Arrangements, Abläufen und Übergängen bis hin zur Premiere.

In der Theaterarbeit mit Laien empfiehlt es sich, die konkrete Arbeit am Text möglichst lange hinauszuzögern. Ist der Text einmal gelernt, ist es schwierig, ihn mit „echten Emotionen“ und einer guten Körperarbeit zu unterfüttern, während es andersherum meist kein Problem ist.

In den Improvisationen sollen die Spieler die Szenen emotional, atmosphärisch und schauspielerisch erfassen.

Zur besseren Übersichtlichkeit sind hier zuerst szenenbezogene Aufgaben, Übungen und Improvisationen durch den gesamten Stückverlauf aufgeführt. Erst dann folgt ein Kapitel zu Rollenerarbeitung und Figurencharakteristik. Je nachdem, wann Sie genau festlegen, wer welche Figur spielt, werden diese Schritte ineinandergreifen.

Die Überschriften zu den Szenen decken sich mit denen aus meinem Szenarium auf S. 47.

W-FRAGEN:

Vor der Arbeit an einer neuen Szene ist es hilfreich, wenn die Spieler folgende 5 Fragen zu ihrer Figur beantworten:

- **WER bin ich?**
- **WOHER komme ich?**
- **WOHIN gehe ich?**
- **WARUM bin ich hier?**
- **WAS will ich hier tun?**

Szene 1: Im Klassenzimmer schlägt Miss Tarango einen neuen Ton an

IMPRO INNERE STIMME

Bilden Sie Gruppen mit 4-5 Spieler (*Vater, Mutter, Ismael, seine innere Stimme, evtl. Schwester*).

Die Familie sitzt am Frühstückstisch. Die Eltern sagen Ismael, was er zu tun hat, was er falsch macht, stellen Fragen („Hast du deine Hausaufgaben schon gemacht?“, „Warum trinkst du deinen Kakao nicht?“, „Was war eigentlich mit deiner letzten Mathenote los?“, „Warum bist du immer so schweigsam?“, etc.) oder die beiden sprechen in seiner Anwesenheit über Ismael. Ismael reagiert so, wie er denkt, dass die Eltern es wollen, bzw. er sagt nichts oder nur ganz wenig. Seine innere

Stimme hingegen kann das sagen und tun, was er wirklich denkt. Sie darf frech sein, wortgewandt, witzig, aufständisch, sie darf das verhasste Müsli auskippen und so weiter.

ÜBUNG ALLE GEGEN EINEN

Das ist eine Übung aus der Spielpädagogik, die eine genaue Führung erfordert. Eine freiwillige Person A verlässt den Raum und weiß nicht, was auf sie zukommt. (Sollte es in der Gruppe eine Außenseiter geben, sollte man vermeiden, dass sie diese Einzelposition erhält.)

Die verbleibenden Spieler werden in vier Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe bekommt eine klare Aufgabe, wie sie sich verhalten soll, wenn Person A in den Raum zurückkommt.

GRUPPE 1: Wenn A auf die Gruppe zukommt, sollen alle aufhören zu reden, woanders hingehen und weiterreden.

GRUPPE 2: Spricht über ein bestimmtes Thema. Wenn A dazukommt, um mitzureden wechselt sie das Thema.

GRUPPE 3: Ignoriert Person A komplett.

GRUPPE 4: Schaut immer zu Person A und tuschelt über sie. Es soll leise geredet werden. Kommt Person A hinzu, schließt sich die Gruppe und schließt A aus.

PERSON A bekommt die Aufgabe:

Nimm Kontakt zu den vier Gruppen auf und suche dir dann den Platz, an dem du dich am wohlsten fühlst.

Diese Übung zeigt eindringlich, durch welche Mechanismen Mobbing oder der Ausschluss einzelner aus der Gemeinschaft funktioniert. PERSON A wird sich in dem Raum nicht wohlfühlen. Sie wird sich vermutlich irgendwo an den Rand zurückziehen. Am Ende der Übung ist es unbedingt erforderlich, zum einen aufzulösen, welche Aufgaben die Gruppen hatten und zum anderen darüber zu sprechen, wie es Person A, aber auch den einzelnen Gruppen, während des Spiels ging.



KÖRPER **ALLE GEGEN EINEN/EINER GEGEN ALLE: MONSTER GEGEN RITTER**

Eine Person ist der Ritter, der Rest der Gruppe das Monster.

Die Gruppe (das Monster) steht an der Wand auf der einen Seite des Raumes, die einzelne Person (Ritter) ca. 2 Meter entfernt. Beide Parteien schauen sich an.

Dann soll die Monster-Gruppe den Ritter in Zeitlupe und möglichst martialisch angreifen. Der Ritter weicht Schritt für Schritt zurück.

Kurz bevor er an der gegenüberliegenden Wand ankommt, fasst der Ritter Mut, erhebt sein Schwert (er kann als klares Zeichen dieses Momentes einen Schlachtruf ausstoßen) und treibt jetzt seinerseits das ängstlich flüchtende Monster durch den Raum zurück (ebenfalls in Zeitlupe).

Direkte Berührungen sind verboten. Der Einsatz imaginärer Waffen (Schwerter etc.) hingegen ist erlaubt.

Der Einsatz von Stimme ist gestattet, der von Sprache nicht.

Ermuntern Sie die Spieler in dieser Arbeit zu großer emotionaler Mimik und Gestik.

SPRACHE/TEXT **SCHIMPFNAMEN-GEGENSTROMANLAGE**

Es werden Paare gebildet. Person A darf bzw. soll Person B beschimpfen.

Der Beschimpfte hält dem Schimpfenden die flache Hand aufs Brustbein (**Kehlkopf nicht berühren!!**) Der Schimpfende läuft gegen den Haltenden und bombardiert ihn währenddessen laut mit Schimpfwörtern. Dies darf und soll emotional sein. Der Beschimpfte bleibt stolz bei sich, stolz darauf, dass er sich die Schimpfwörter vom Leibe halten kann.

Nach max. einer Minute gibt es einen Wechsel. Am Ende der Übung sollten sich die beiden Spieler symbolisch versöhnen, indem sie sich die Hand geben oder umarmen.

Wenn Sie bemerken, dass jemand persönlich getroffen wird oder eine Grenze überschritten wurde, schreiten Sie ein. Wie bei allen Themen, bei denen es um Gewalt geht, ist Aufmerksamkeit ein hohes Gebot. Es ist oft schwer für junge Menschen, zu unterscheiden, was „privat“ ist und was nicht. Aus diesem Grund ist es wichtig, dass die Spieler sich nach der Übung immer „versöhnen“.

RAUMIMPROVISATION **DIE GEWALT, DIE ANGST DAVOR UND EINE RAPIDE UNTERBRECHUNG**

Das Stück beginnt mit einer physischen und verbalen Attacke, einer Gängelei, die von Miss Tarango unterbrochen wird.

Bilden Sie drei gleich große Gruppen. Eine Gruppe ist **Barry**, eine Gruppe ist **Ismael**, und eine Gruppe **Miss Tarango**.

Improvisiert wird folgende Situation: Barry stiehlt Ismael einen Gegenstand, z.B. ein Federmäppchen, um ihn zu ärgern. Dann fängt er lautstark an, Ismael zu verspotten (z. B. weil das Federmäppchen rosa ist) und ihn durch den Raum zu treiben. Ismael versucht auszuweichen, sich wegzuducken. Dann betritt die Lehrerin den Raum und unterbricht die Situation und stellt beide zur Rede. Barry beschuldigt Ismael.

WENDEPUNKT/UMSCHWUNG:

Fast jede Szene hat einen Wendepunkt, das heißt durch eine neue Person oder eine Handlung ändert sich der Charakter der Szene. Je klarer diese Umschwünge sind, desto spannender wird die Situation.

Szene 2: Die Mutprobe über die Macht der Sprache

TEXTAUFGABE

Geben Sie den Spielern folgende Aufgabe: „Schreibe 5 erstaunliche Informationen über dich auf einen Zettel. Egal ob ernst oder lustig, bedeutsam oder banal, die Hauptsache ist, dass es wahr ist.“

SITZEN, LIEGEN, STEHEN (siehe F2, S. 16)

Jeder sucht sich einen Satz eines anderen aus. Die Spieler gehen nun einzeln in die Mitte des Kreises und sagen diesen Satz in drei unterschiedlichen Körperhaltungen, im Stehen, im Sitzen und im Liegen.

- Wie verändert die Haltung den Inhalt des Satzes?
- Welche Emotionen sind sichtbar?

Wenn alle einmal dran waren, sucht sich jeder einen gehörten Satz und eine gehörte Haltung aus (beides kann von unterschiedlichen Spielern sein) und kopiert diese möglichst genau.

Nun müssen die anderen raten, von wem der Satz und von wem die Haltung war.



Bestärken Sie die Spieler, weitere, extremere Körperhaltungen zu suchen. Das Spiel endet, wenn jeder einmal dran war.

TIPP:

Dokumentations- und Erinnerungswand

Wenn Sie einen eigenen Raum für die Proben zur Verfügung haben, dann hängen Sie die Zettel mit den Texten aus dieser Aufgabe für die Dauer der Probenarbeit an die Wand. Im Lauf der Zeit können andere Materialien dazukommen (Zeitungsartikel, Fotos, Probennotizen ...)

INHALTLICHE ÜBUNG

Alle sitzen im Kreis. Jeder hat einen Zettel auf dem Rücken. Jeder schreibt dem anderen auf dessen Zettel eine erstaunliche Eigenschaft/Erlebnis/Hobby etc.

ÜBUNG gut/schlecht, schlecht/gut

Alle sitzen im Kreis. Ein Spieler geht in die Mitte und sagt: „Ich bin richtig gut in ...“. Als Reaktion wird sie von den anderen ausgebuht. Nun ist die nächste an der Reihe, bis alle einmal dran waren. In der nächsten Runde sagen die Spieler in der Mitte: „Ich kann gar nicht gut ...“ Als Reaktion jubeln und klatschen die anderen.

Szene 3: ISMAEL BEGINNT SICH ZU WEHREN

IMPRO SUPERHELDEN

Die Spieler gehen paarweise zusammen und beraten sich für fünf Minuten zu folgender Aufgabe:

„Legt fest, wer von Euch Ismael ist, und wer sein 'innerer Superheld'. Nun stellt euch eine Situation vor, die für Ismael schwierig ist, weil er Angst hat. Beschreibe und spiele diese Situation, während du sie beschreibst. Sei emotional. Wenn deine Angst auf dem Höhepunkt ist, kommt dein ganz persönlicher Superheld herangeflogen und erzählt und spielt, wie die Situation ganz einfach – in Superheldenmanier – zu lösen ist.“

Nacheinander dürfen die Paare ihre Szenen dann vorspielen.

IMPRO / ÜBUNG STOP

Die Spieler bilden Paare und stellen sich an den gegenüberliegenden Raumseiten auf. Eine Person steht still. Die andere kommt auf sie zu. Die stehende Person hat die Aufgabe, dann „Stopp!“ zu

sagen, wenn die andere Person ihr „zu nah kommt“, also ihre persönliche Grenze überschreitet. Die Gehende bleibt nur dann stehen, wenn sie sich von dem Stopp wirklich gemeint fühlt.

In dieser Übung gibt es drei Stufen:

- STOPP sagen NUR mit dem Körper
- STOPP sagen NUR mit Blicken
- STOPP sagen mit der Stimme

Immer gilt: Die gehende Person bleibt nur stehen, wenn sie sich gemeint fühlt.

In dieser Übung lernen die Spieler, ihre eigenen Grenzen auszuloten, klar zu äußern, wenn sie etwas nicht wollen und andererseits, sich dafür zu sensibilisieren, ob eine Botschaft wirklich bei ihnen „ankommt“.

KÖRPERÜBUNG MACHTKAMPF/TAUZIEHEN

Benötigtes Material: Tau, zwei kleine Podeste, z. B. aus dem Turnsaal, Baumscheiben im Schulpark o.ä.

Eine körperliche Übung, die die körperliche Mitte stärkt, ist Tauziehen.

Wenn Sie die das benötigte Material zur Verfügung haben, können Sie dies im Zusammenhang mit den Machtkämpfen, die im Stück verhandelt werden, ausprobieren.

Das Seil liegt in gleich verteiltem Längenmaß zwischen den beiden Podesten. Zwei Personen betreten je ein Podest, stehen einander kurz gegenüber, nehmen dann das Seil auf und stehen einander gegenüber. Noch wird nicht gezogen. Auf „1, 2, 3!“ der Spielleiter beginnen die Spieler zu ziehen, mit dem Ziel, den anderen von seinem Podest zu holen. Wichtig ist ein guter und fester Stand, das Zentrum, aus dem die innere Kraft kommt. Muskelkraft ist hier zweitrangig. Auch kleine und scheinbar schwache Schüler können außerordentliche Resultate erzielen.

TIPP:

Die innere Kraft, die hier trainiert wird, ist für die Auseinandersetzungen zwischen Barry und James, aber auch zwischen Ismael und Barry, von Bedeutung.

Wenn Sie schon in der Textarbeit sind, lassen Sie die Spieler doch einmal während des Dialoges diese Tauziehübung machen. Man kann solche Hilfsmittel auch in die Inszenierung einbauen, z. B. mit einem langen Schal.



Szene 4: Der neue Junge mit der Macke

In dieser Szene tritt James zum ersten Mal auf. Er ist äußerlich das, was man ein Ideales Opfer nennt. Es folgen jetzt zwei Übungen zu den verschiedenen Typen, die sich in dieser Klasse so tummeln. Lassen Sie die Schüler im Vorfeld Eigenschaften zu allen Schülern (Ismael, Barry, Razza, Bill, Danny, James) auf Zettel oder Plakate schreiben, sodass jede Figur ein Plakat bekommt, das sich im Laufe der Zeit füllen kann. Zu den Eigenschaften können charakterliche Dinge wie arrogant, brutal, introvertiert, schüchtern, laut, leise, schrill, zappelig, aber auch äußere Eigenschaften wie dick, langsam, kann nicht stillstehen usw. zählen. Geben Sie für diese Arbeit nur 5 Minuten Zeit.

FIGURENARBEIT EIN HAUFEN SCHRILLER TYPEN–MENSCHEN, GÄNGE UND TICKS

Alle gehen durch den Raum. Der Spielleiter gibt eine Figur vor, z. B. Barry. Ohne Sprache versuchen die Spieler beim Gehen eine Körperlichkeit zu finden, die zu den gesammelten Eigenschaften passt, z.B. die Hüfte leicht vorschieben, Kinn heben, Arme einstützen, beim Gehen mit den Armen schlenkern und so weiter. Fordern sie die Fantasie der Spieler.

Wenn sich zwei Spieler begegnen, sollen sie kurz in der Haltung der Figur voreinander stehenbleiben (mit maximal einem halben Meter Abstand) und einen kurzen Satz sagen, der zur Figur passt, z.B. „He, du!“ oder „Na, Stinkstiefel?“. Dann gehen sie weiter.

Wenn alle ein Körperbild gefunden haben, lassen Sie die Spieler einen Tick dazu erfinden, z.B. ein Fingerschnipsen oder Schmatzen oder Kratzen.

Achten Sie immer darauf, dass die Spieler nicht privat werden, d.h. keine eigenen Ticks nachmachen.

Führen Sie diese Übung für alle sechs Figuren durch. Wenn alle zu allen ein Körperbild haben, können Sie die Gruppe teilen. Dann trifft z. B. eine Razza-Gruppe auf eine Bill-Gruppe. Oder Ismael auf Danny. Wenn sich die unterschiedlichen Figuren begegnen, sagen sie immer einen Satz. Ismael könnte auch immer eine seiner Regeln auf-sagen (siehe Hausaufgabe S. 26).

Das Körperbild, der Tick und der Körperanker helfen den Spielern, in ihre Figur zu finden, auch wenn diese in der Szene keinen Sprechtext hat.

KÖRPERÜBUNG/SPIEL

DER NEUE / DAS FREMDE

Benötigtes Material: Schulbänke, Stühle, Schultaschen mit Inhalt der Spieler, den Roman „Nennt mich nicht Ismael!“.

Neben seiner rhetorischen Begabung hat James Scobie einige weitere sehr ausgeprägte Eigenschaften. Eine davon ist sein Zucken im Gesicht. Aber auch sonst finden sich Eigenarten, die für die szenische Darstellung von Belang sind.

Schaffen Sie eine Klassenzimmersituation mit so vielen Sitzplätzen wie es Spieler gibt. Jeder Spieler benötigt eine Tasche, ein Heft und ein Federmäppchen mit drei Stiften.

Alle Schüler spielen nun James nonverbal.

Die Situation ist folgende: James hat den Klassenraum gerade zum ersten Mal betreten. Er steht vor der Klasse (lassen Sie das alle Spieler gleichzeitig tun), er geht auf seinen Platz, setzt sich hin, holt sein Hausaufgabenheft und sein Federmäppchen aus seiner Tasche, um etwas notieren zu können.

Auf das „Go!“ des Spielleiters durchleben alle Spieler diesen Vorgang gleichzeitig.

Dann gehen wieder alle nach vorne „an die Tafel“.

Nun wiederholen Sie die Übung. Lassen Sie den Vorgang von allen Spielern noch einmal spielen, während Sie S. 70 und 71 aus dem Roman vorliest. Diese genaue Beschreibung aller Handgriffe und Eigenarten wird eine ganz bestimmte körperliche Fantasie freisetzen.

Einen kleinen Teil der Übung können Sie auch als **Choreografie** ausbauen: Heft herausnehmen, hinlegen, glattstreichen, geraderücken.

Diese Übung macht klar, wie wichtig die kleinen und bewusst gesetzten Handlungen auf der Bühne sind. Dort passiert nichts automatisch. Alles ist bewusst ausgeführt.

HAUSAUFGABE

ISMAELS REGELN

Bitten Sie alle Schüler, zu Hause die 10 Regeln von Ismael (unter Zuhilfenahme des Stücktextes) aufzuschreiben. Die Regeln können gerne ergänzt werden.



Szene 5: Ich habe keine Angst, vor Nichts und Niemandem – Ein Boxkampf

Die folgenden Übungen bedürfen einer vorbereitenden Hausaufgabe, die Sie den Schülern in der Probe zuvor gegeben haben. Und zwar zum einen das Lesen der Kapitel 13 und 14 aus dem Roman und das Auswendiglernen des Gedichts „Das große Lalula“ von Christian Morgenstern (siehe Anhang). Teilen Sie in drei Gruppen auf: Strophe 1, Strophe 2 und Strophe 3.

ÜBUNG/TEXT/REDE

DIE REDE EINES POLITIKERS

KOMME UM ZU GEWINNEN/STEHEN SICHER/REDE WIE EIN SIEGER/GEHE WIE EIN STAR

Alle stellen Politiker in einem Wahlkampf dar. Sie müssen eine Menschenmenge von ihrem Programm überzeugen.

Dazu sitzen alle in einem Raum, je eine Person betritt das Podium und hält seine auswendig gelernte Strophe als politische Rede. Eindringlich, aufwiegend, prägnant usw. und setzt sich danach wieder hin. Alle kommen nacheinander mit ihrer Strophe dran.

Achten Sie darauf, dass **KOMMEN, STEHEN, REDEN und GEHEN** jeweils klare, bewusste Handlungen sind.

Das Publikum darf mit Applaus reagieren, wenn die Rede gut ankommt.

IMPRO EIN SURREALER KAMPF

Bilden Sie 3er-Gruppen (alle drei sollten je eine andere Strophe des Gedichts auswendig können), einer ist Ismael, einer Barry, einer James.

Die Spieler sollen den in den Kapiteln 13 und 14 des Romans beschriebenen Machtkampf zwischen James und Barry improvisierend nachspielen. Das Augenmerk liegt dabei auf den Körperbildern der Figuren. Ismael fungiert als Schiedsrichter.

Als Text soll nur die gelernte Strophe des Gedichts verwendet werden.

Der scheinbar inhaltsfreie Text hilft, fantasievoller und mutiger im Ausdruck zu werden.

KÖRPERÜBUNG

HOCHSTATUS/ TIEFSTATUS

Auf der Bühne muss immer klar sein, wer den „Hochstatus“ und wer den „Tiefstatus“ innehat. Wenn zwei Personen gleichzeitig Hochstatus haben, kommt es zum Kampf, haben beide Tiefstatus, kommt keine Spannung in der Szene auf.

Beispiele für Hochstatus/Tiefstatus-Paare sind: Lehrer – Schüler / Arroganter Schnösel – Angsthase / Klassenbester – Dümmling. Der Status drückt sich immer auch im Körper aus. Die folgende Übung hilft, den jeweiligen Status der Figur körperlich auszudrücken.

Die Spieler bewegen sich in neutraler Haltung zu Musik durch den Raum. Wenn die Musik stoppt, bilden die zwei sich am nächsten stehenden Spieler ein Paar. Eine Person hat den Tiefstatus, die andere den Hochstatus.

Benutzen Sie für die nachfolgende Übung die Körperbilder zu den Figuren.

Szene 6: EIN SCHERZ GEHT NACH HINTEN LOS, ODER: INSEKTENPLAGE

KÖRPERÜBUNG

VOR INSEKTEN WELAUFEN

Alle gehen durch den Raum. Wir stellen uns vor: Es kommen einmal von überall her gekrochen. Sie kommen von unten, von oben, aus der Luft, geflogen, sie springen wie Heuschrecken.

Die Insekten krabbeln auf unsere Hände und Beine, sie krabbeln schnell und langsam, sie saugen sich fest. Jeder Spieler soll sich ganz genau vorstellen, was gerade auf ihm oder auf dem Fußboden herumkrabbeln (also seine inneren Bilder aktivieren) und dies körperlich darstellen. Jeder sucht sich ein anderes Körperteil aus, auf dem die Insekten krabbeln. Am Ende krabbeln die Insekten weg und Erleichterung darf einsetzen.

GRUPPENÜBUNG

ÜBERFALL DER INSEKTEN

Teilen Sie die Spieler in zwei Gruppen. Eine Gruppe stellt **Insekten** dar, allerdings nur mit Klang und Geräuschen. Die andere Hälfte spielt Schüler und Lehrer der Klasse.

Zunächst gehen alle in neutraler Haltung durch den Raum. Allmählich fangen die **Insekten** an, zu surren und zu brummen und die anderen zu umkreisen. Die anderen reagieren nur auf die Geräusche.

Auch hier endet die Improvisation damit, dass die Insekten den Raum verlassen.



Szene 7: WAS IST DER MENSCH? – EINE FLAMMENDE REDE

RHETORIK / PRÄSENZ

REDE

Jeder Schüler bekommt einen kurzen Ausschnitt (max. 5 Zeilen) aus einer rhetorisch brillanten Rede (als Beispiel: in dem Buch „Mythos Redemacht“ von Karl Heinz Göttert sind Auszüge berühmter Reden von der Antike bis heute abgedruckt) und hält diese vor dem Rest der Gruppe. Sorgen Sie dafür, dass der Redner leicht erhöht stehen kann.

Hier geht es sowohl um die Kunst der Sprache als auch um die Kunst des Sprechens. Die beste geschriebene Rede hat keine Wirkung, wenn sie nicht gut gesprochen wird.

Die Aufgabe ist also: „Überzeuge mit deinen Worten, egal, worüber du sprichst. Sei präsent, stehe aufrecht, mache die richtigen Pausen, schicke die Botschaft deiner Sätze in alle Richtungen. Sei stolz auf dich, während du sprichst!“

Achtung: Das Publikum spielt immer mit! Wenn jemand gelangweilt sitzt, Kommentare abgibt etc., fliegt er raus. Das Publikum befördert mit seiner Konzentration die Konzentration des Redners!

Eine konzentrierte Haltung sieht folgendermaßen aus: nicht angelehnt, an der Stuhlkante sitzend, Oberkörper leicht nach vorne, so, als wolle man gleich aufstehen, Augen und Ohren gespannt auf den Redner gerichtet, als hinge man an ihren Lippen.

PRÄSENZÜBUNG

GEBURT AUS DEM BIENENSTOCK

Benötigtes Material: Jeder Schüler bekommt einen Satz zugeteilt. Lassen Sie z. B. vor der Übung jeden einen Satz schreiben, in dem z.B. eine Farbe, ein Gegenstand oder Tier und ein Wunsch vorkommt: „Blaue Elefanten mögen fliegen“ oder „Eine rote alte Untertasse würd so gern zerbrechen“ o.ä.

Ein Schüler wird zur Bienenkönigin ernannt. Sie kauert sich auf die Erde. Die anderen bilden einen Kreis um sie.

Auch wenn es bei diesen Spielen zu Berührungen kommt, sollte nie gerempelt werden, achten Sie darauf, dass die Spieler respektvoll miteinander umgehen!

Alle *außer der Bienenkönigin* trommeln mit den flachen Händen leicht auf ihren Oberschenkeln einen Rhythmus und lassen einen Stimmlauf zu, wie ein tiefes Brummen oder Summen. Dann geht die Gruppe langsam auseinander und macht einen

Ausgang frei. Die Bienenkönigin steht langsam auf und geht mit gesenktem Kopf aus dem Bienenstock hinaus. Das Bienenvolk formiert sich hinter ihm. Jetzt richtet sich die Königin langsam auf. Wenn sie schließlich groß und aufrecht steht, und dazu bereit ist, gibt sie dem Bienenstock ein Zeichen aufzuhören. Alle hören auf zu summen und zu trommeln, sind aber mit ihrer Aufmerksamkeit ganz bei der Königin, gespannt darauf, was sie zu sagen hat. Dann sagt die Königin ihren (zugeteilten) Satz. Geht von der Gruppe weg, dreht sich um und sagt den Satz nochmal. Er sagt ihn mit der inneren Haltung „Ich bin stolz dass ich diesen Satz sagen darf.“

„DEN KÖNIG SPIELEN IMMER DIE ANDEREN!“

Das ist vielleicht einer der wichtigsten Sätze des Theaters. Ein Schauspieler kann eine Königin noch so talentiert darstellen – wenn die anderen ihr auf der Bühne nicht die Beachtung schenken, die ihm in ihrer Rolle als Königin zukommt, hat ihr Auftritt keine Wirkung. Machen Sie die Gruppe auf diese Verantwortung aufmerksam. Dieses Prinzip gilt immer.

Szene 8: ICH BRAUCHE DICH, ISMAEL!

ÜBUNG

INNEN VERSUS AUSSEN

Bilden Sie 3er-Gruppen. In jeder Gruppe gibt es drei Positionen:

POSITION A – „Ich kann das nicht“

POSITION B – bestärkt auf negative Art und Weise

POSITION C – bestärkt positive Art und Weise

Jede Gruppe soll eine kleine Improvisation erfinden. Eine Situation, in der A etwas tun soll, was er nicht will, nicht kann oder wovor er Angst hat (z. B.: vom 10 Meter-Brett springen, Hummer essen, auf ein Rockkonzert gehen, etc.)

A muss versuchen seinen Standpunkt klarzumachen: „Ich kann da jetzt nicht runterspringen, weil ...“

B bestärkt A auf eine negative Art und Weise: „Da hast du recht, vom 10 Meter-Brett springen ist viel zu gefährlich ...“

C muss A überreden, sich seiner Angst entgegenzustellen: „Doch, du schaffst das, das ist gar nicht schwer ...“

Ziel ist es, das körperliche Hin- und Hergerissensein von A zu erspielen.



TIPP:

Sollte in dieser Szene ein „Kuddelmuddel“ entstehen, gibt es ein einfaches Spielschema, um dieses zu entwirren: **ZUG UM ZUG.**

Das bedeutet, dass jeder immer nur einen Satz sagt oder eine Handlung vollzieht. Dann erst der nächste, der auf den Zug des anderen reagiert und so weiter. Nichts geschieht gleichzeitig.

Das Zug um Zug-Prinzip kann auch in großen Szenen helfen, möglichem Chaos vorzubeugen oder zu beheben.

Szene 9: EIN DEBATTIERCLUB FINDET SICH

IMPROVISATION ICH BIN EIN TIER

In dieser Szene findet das erste Treffen des Debattierclubs statt. Bill und Razza haben bis zu diesem Zeitpunkt im Stück noch nie gesprochen, auch wenn sie in fast jeder Szene dabei sind.

Um die Charaktere noch klarer herauszuarbeiten, kann es sehr lustig und hilfreich sein, jeder Figur ein Tier zuzuordnen, das du ihrem Charakter passt.

Bilden Sie 4er-Gruppen. Jeder sucht sich eine Figur (Bill, Razza, James, Ismael) aus und überlegt sich ein passendes Tier.

- Wie läuft das Tier?
- Was machen die Arme?
- Was macht der Kopf?
- Welche Geräusche macht das Tier?
- Wie können sich die Geräusche mit dem Text verbinden?

Erst einmal gehen alle Spieler als ihr „Tier“ durch den Raum und probieren Gänge aus.

Dann setzen sich alle, bis auf eine, an den Rand.

Die Situation für diese eine Person ist folgende: Du kommst zur Tür herein, hier soll ein Debattierkurs stattfinden. Du schaust dich um, du schaust dir alles ganz genau an. Wenn du dir alles angeschaut hast und glaubst, dass du hier richtig bist (lass dir dafür ruhig Zeit), dann sagst du, als das Tier, das du deiner Figur zugeordnet hast:

„Hallo! Ich bin (*ein Hase, ein Fuchs, ...*). Ich komme hierher weil (*ich immer schon mal reden wollte, weil ich mich verlaufen habe, weil...*) Meine beste Eigenschaft ist (*dass ich ununterbrochen hüpfen kann, dass ich keine Federn habe...*) Und wer bist du?“

Mit „Und wer bist du?“ sucht der den nächsten aus, der die Übung als ihr Tier nachspielt.

Wichtig: Die Spieler sollten sich im gesamten Raum bewegen. Sie sollen sich präsentieren. Sie können ihre Sätze:

- in den Raum rufen, als wäre niemand da
- jedem einzelnen am Rand persönlich sagen
- an alle richten

TIPP

Diese Szene kann eine Grundlage legen für die Figurencharakterisierung der vier Freunde. Wenn Sie an ihr gearbeitet haben, wissen Sie, wie die Figuren in den vorherigen Szenen sein könnten.

Szene 10: ISMAEL IST IN GEDANKEN BEI DEM MÄDCHEN MIT DEM ROTEN T-SHIRT

IMPROVISATION GEHEIMNISSE

Szene 10 bildet die Grundlage für die folgende Improvisation:

WO: Wir befinden uns in der Schule, heute ist der erste Debattier-Workshop, gerade ist Pause, wir sind in der Pausenhalle.

WAS WAR: Im ersten Teil des Workshops galt Ismaels Interesse nur einem Mädchen namens Kelly Faulkner. Was die Dozentin gesagt hat, hat er nicht gehört.

WAS IST: Ismael steht in der einen Ecke der Pausenhalle. Er isst einen Apfel. In der anderen Ecke der Pausenhalle stehen die Mädchen (3-5), schauen zu ihm hinüber und tuscheln über ihn. Ismael merkt das, tut aber so, als wär es ihm egal oder als würd er es nicht merken. Dann kommt Razza dazu. Er ist stolz. Denn er weiß etwas, das Ismael nicht weiß. Nämlich, dass Ismael sich verliebt hat. Und er reibt es ihm unter die Nase.

Benötigtes Material: Zwei kleine Gegenstände, die das Geheimnis darstellen: Schatzkästchen, Apfel, kleiner Ball o.ä.



Bilden Sie Gruppen von 5-8 Spieler.

Gruppe 1: Ismael (1 Person)

Gruppe 2: Die Mädchen (3-4 Personen, egal ob Junge oder Mädchen)

Gruppe 3: Razza und James (2-3 Personen, egal ob Junge oder Mädchen)

AUFGABE GRUPPE 1 Ismael bekommt einen Gegenstand, der sein großes Geheimnis ist.

Es geht nach draußen und versteckt den Gegenstand irgendwo an seinem Körper. (Hosentasche, unterm Hemd, im Schuh o. ä.) Der Gegenstand ist für ihn sehr wichtig. Wenn er wieder hereinkommt, darf er unter keinen Umständen preisgeben, wo sein Geheimnis ist. Und auch nicht, dass er eines hat.

ZIEL: Wenn er oder sie das Gefühl hat, das Geheimnis nicht mehr bewahren zu können, kann er es offenbaren. Damit wäre die Improvisation vorbei.

Ismael sollte sein Geheimnis **so lange wie möglich für sich behalten**.

AUFGABE GRUPPE 2 Die Mädchen haben die Aufgabe, immer zusammenzubleiben und **herauszufinden**, was und wo Ismaels Geheimnis ist. Sie dürfen nur miteinander kommunizieren. Sie dürfen Ismael umrunden, ihn durch den Raum verfolgen etc., aber ihn NICHT berühren.

Gruppe 3 gegenüber verhalten sie sich cool, ziehen sich zurück, beobachten aber weiter.

AUFGABE GRUPPE 3 Die Jungen kennen Ismaels Geheimnis (diese Gruppe hat den zweiten, identischen Gegenstand bekommen) Sie ziehen Ismael damit auf. „Na, hast du etwa ein Geheimnis? Was ist es denn?“, „Zeig doch mal.“, „Ist es etwas das“, „Guck mal.“ usw.

Die Aufgabe von Gruppe 3 ist es, Ismael **dazu zu bringen, sein Geheimnis zu zeigen**.

SCHRITT 1 Ismael kommt mit seinem Geheimnis in die Pausenhalle. Er ist allein. Er soll sein Geheimnis behüten, schützen. Er ist stolz darauf.

SCHRITT 2 Die Mädchen (Gruppe 2) kommen von der anderen Seite des Raumes dazu. Sie sollen herausfinden, wo Ismael das Geheimnis hat. Er muss es um jeden Preis verbergen. Wenn sie denken, sie wissen es, dürfen sie sich an den Rand begeben.

SCHRITT 3 Wenn die Mädchen am Rand sind, darf Gruppe 3 kommen. Die Jungs **haben** das Geheimnis von Ismael. Sie dürfen es ihm unter die Nase halten. Ismael darf es nicht zugeben. (Wenn er es schließlich doch zugeben muss, zeigt er sein Geheimnis.)

SCHRITT 4 Dann kommt Gruppe 2 wieder dazu. Die kann jetzt Gruppe 3 verraten, wo Ismaels Geheimnis steckt.

ENDE Beendet ist die Improvisation, wenn Ismael sein Geheimnis zeigt und sich dazu bekennt.

TIPP:

In dieser spielerischen Improvisation sind komplexe szenische Vorgänge verarbeitet.

Achten Sie darauf, dass die Spieler Emotionen zulassen und führen Sie die einzelnen Schritte präzise.

Die Spieler lernen, was ihre Aufgabe in einer Szene ist. Das zu wissen, ist für **jede Szene immer wichtig**.

Es darf gesprochen werden, aber der Text ist sekundär. Es geht um die spielerische Umsetzung.

Szene 11: DIE ARBEIT GEHT LOS

IMPRO ÜBERZEUGEN IST ALLES

Bilden Sie 4er-Gruppen. Ein Mitglied der Gruppe spielt nun James.

Teilen Sie den Raum in zwei Hälften A und B (z. B. mit einem Seil oder einen Kreidestrich).

AUFGABE: James soll sich etwas ausdenken, das er mit den anderen unternehmen will, z. B. ins Kino gehen, gemeinsam ein Bild malen, etc. Die Anderen suchen sich jeder eine Handlung. (z.B. Kochen, schreiben, puzzeln, Lesen.... – jeder eine andere) Die drei Spieler befinden sich in Feld A. Jeder spielt seine eben erdachte Handlung. James hat die Aufgabe, durch Aktion, Sprache, Handlung die anderen davon zu überzeugen, mit ihm zum Feld B (also ins Kino etc.) zu kommen. Hat er das geschafft, ist das Spiel beendet.



Szene 12: ÜBER DIE ANGST

IMPRO EINE GESCHICHTE ÜBER ANGST

Bilden Sie zwei Gruppen. Jede Gruppe hat die Aufgabe, mit folgender Situation eine Szene zu bauen:

Zwei beste Freunde befinden sich im Zimmer des einen. Es ist ein schöner Raum. Der CD-Player spielt Musik. Sie sitzen z. B. auf dem Sofa und spielen etwas zusammen. Dann erzählt der eine in dieser schönen Atmosphäre, wovon er am meisten Angst hat oder etwas, das er noch nie jemandem erzählen konnte.

Die Gruppen bestimmen zwei beste Freunde, diese machen unter sich aus, wer etwas von sich erzählen will.

Alle anderen bauen das Zimmer (Sofa, Stehlampe, etc.) und schaffen so ein lebendiges Bühnenbild, das hilfreich für das Spiel der anderen beiden ist. Dabei dürfen sie ihrer Fantasie freien Lauf lassen. Das Zimmer kann leise summen, es kann ein großes Tragesofa sein und so weiter. Wichtig ist, dass das Zimmer für die beiden Freunde ist. Ist das Zimmer fertig, improvisieren die beiden dort eine kleine Szene, die darin endet, dass der eine dem anderen sein Geheimnis anvertraut.

Dies sollte nicht länger als drei Minuten gehen. Anschließend kann gewechselt werden, sodass jeder in einem Zimmer einmal von sich erzählt.

Diese Übung schult zum einen die abstrakte spielerische Fantasie und ermutigt die Spieler, Vertrauen in den Spielpartner zu entwickeln.

Szene 13: ISMAELS ERSTER AUFTRITT – JENSEITS DER LOGIK

Ismael verliebt sich in Kelly und sein Verstand setzt aus.

ÜBUNG 1 MAGNETISMUS

Es werden Paare gebildet. Person 1 improvisiert eine Situation, Person 2 ist „der Magnet“. Person 1 wird durch den Magneten aus der Bahn gebracht.

Person 1 spielt eine kleine Handlung und erzählt dabei dem Publikum, was er gerade tut (z. B. Fensterputzen, ein Sandwich machen, Rad fahren, etc.) Der Magnet nähert sich Person 1. Je näher er kommt, desto mehr wird Person 1 vom Magnet

angezogen und rutscht „in eine andere Welt“, d.h. die Sprache wird anders (langsamer, höher, stotternd, etc.), die Bewegungen verändern sich und Körperteile werden vom Magneten angezogen. Geht der Magnet weiter weg, kann Person 1 wieder normal sprechen und sich bewegen. Kommt der Magnet auf ihn zu, verändern sich wieder **Körper, Stimme, Text und Bewegung**.

Der Magnet kann auch ansagen, wo seine Kraft am größten ist (am Kopf, am rechten Ellenbogen, etc.). Nach 3 Minuten wird gewechselt.

ÜBUNG 2 KETTENKARUSELL

Es werden 3er-Gruppen gebildet. Zwei Personen spielen Ismael, eine Person spielt Kelly Faulkner. Die Ismaels legen untereinander fest, wer von ihnen die innere Stimme ist und wer Ismael.

Stufe 1: NONVERBAL

Beide Ismaels stehen in der Mitte, Kelly umrundet die beiden kreisförmig.

Ismael will immer zu Kelly, um mit ihr mitzugehen, die innere Stimme hält ihn fest und versucht ihn im Zentrum zu behalten.

Stufe 2: MIT TEXT

Ismael und seine innere Stimme sprechen gemeinsam einen Text (entweder einen aus der Szene, eine Strophe aus dem „Großen Lalula“ oder den Text von Übung F1 auf S. 15) chorisch.

Wenn das chorische Sprechen gut funktioniert, beginnt Kelly um die beiden herumzulaufen. Ismael will ihr nach. Seine innere Stimme versucht ihn zurückzuhalten und ihn dazu bringen, mit ihm den Text weiterzusprechen.

TIPP:

SUBJEKTIVITÄT AUF DER BÜHNE DARSTELLEN:

In dieser Szene steht Ismaels subjektives Empfinden im Vordergrund. Das kann mit einfachen szenischen Mitteln verstärkt werden, z. B. mit:

- Licht: Immer wenn Kelly spricht, ist das Licht auf beide gerichtet. Wenn Ismael spricht, wird nur er angeleuchtet.
- Die Spieler, die in dieser Szene nicht aktiv sind (also das Publikum, die Umbaumanschaft etc.) umkreisen die Spieler in zwei Gruppen gegenläufig. Jede Gruppe hat einen Scheinwerfer, mit dem die Spieler beleuchtet werden.
- Text: Sie können die Texte von Ismael auf ihn und die innere Stimme aufteilen. Einer will immer zu Kelly, ist magnetisch von ihr angezogen, der andere holt ihn zurück.



WETTKAMPF

JETZT ABER SCHNELL

Situation:

Ismael muss beim Debattier-Wettbewerb für Bill einspringen. Er ist wahnsinnig aufgeregt und muss sich ganz schnell umziehen, da sonst der Wettbewerb ins Wasser fällt.

Vorgehensweise:

Die Spieler bilden Paare. Einer ist Ismael. Der andere ist die innere Stimme. Alle Paare treten gleichzeitig gegeneinander an.

Alle Spieler stehen auf einer Seite des Raumes. Das ist Ismaels Wohnung.

Auf der anderen Seite des Raumes ist der Debaterraum.

Auf ein Zeichen des Spielleiters müssen Ismael und seine innere Stimme so schnell wie möglich die Kleidungsstücke tauschen (Pulli, Hose, Schuhe). Die innere Stimme feuert Ismael an. Dann rennt Ismael zum Debattierclub und sagt:

Der Denker denkt, der Dichter schweigt.

Der Redner spricht, der Schreiber schreibt.

Der Kluge siegt und bestenfalls

sind wir alle hier Gewinner ohne Frosch im Hals.

Ziel:

Das schnellste Duo gewinnt.

Szene 14: AUSWERTUNG DES

WETTBEWERBS

Benötigtes Material: Karteikarten mit den „Unmöglichen Taten Ismaels“.

MÖGLICHE UNMÖGLICHE TATEN ISMAELS:

- *Ismael hat in einem Kaufhaus eine Packung Kondome geklaut!*
- *Ismael hat Fotos von Kelly Faulkner an allen Bushaltestellen aufgehängt!*
- *Ismael hat bei seiner Rede seine Hose verloren und stand ohne Unterhose vor dem Publikum!*
- *Ismael hat seine Schultasche verloren. Darin waren 100 Zettel auf denen stand: „Kelly hat heiße Beine“!*
- *Ismael hat, bevor er in Ohnmacht gefallen ist, Kelly Faulkner auf den Mund geküsst!*
- *Auf Ismaels Rücken klebte während des Wettbewerbs ein Zettel, auf dem „I love Kelly“!*
- ...

ÜBUNG 1

WAS IST PASSIERT?

VARIANTE 1 JA/NEIN

1 Person stellt Ismael dar. Er muss kurz den Raum verlassen. In der Zeit erfahren alle anderen von einer Karteikarte, die sie ziehen „was Ismael getan hat“.

Alle Spieler setzen sich im Kreis. Der Spielleiter holt Ismael dazu, der sich in den Kreis stellt. Ismael weiß nicht, was er getan hat, oder was passiert ist. Er kann es aber durch Fragen herausfinden. Er fragt die anderen im Uhrzeigersinn, diese antworten mit Ja oder Nein. Wird eine Frage mit **Ja** beantwortet, darf Ismael derselben Person noch eine Frage stellen. Wird eine Frage mit nein beantwortet, muss Ismael die nächste Person fragen. Haben alle geantwortet, ist die Runde vorbei und Ismael sollte herausgefunden haben, was er getan hat.

VARIANTE 2 PANTOMIME

Alle außer Ismael wissen (durch die Karten), was Ismael getan hat.

Ismael steht der Gruppe gegenüber. Auf ein Zeichen des Spielleiters zeigen alle Spieler **gleichzeitig und pantomimisch**, was Ismael getan hat. Ismael hat eine Minute Zeit, zu erraten, was passiert ist.

Szene 15: DER BRIEF

ÜBUNG 1

DER BRIEF SPRICHT

Kopieren Sie Szene 15 für alle Spieler. Diese sitzen im Kreis und im Uhrzeigersinn liest jeder nacheinander ein Wort daraus vor. Der Brief sollte insgesamt so flüssig wie möglich vorgelesen werden. Wenn die Übung im Uhrzeigersinn gut funktioniert, kann auch eine freie, nicht festgelegte Reihenfolge gewählt werden.

ÜBUNG 2

ISMAEL HÖRT DEN BRIEF

Eine Person ist nun Ismael. Er steht in der Mitte des Raumes und „liest“ (d.h. er spielt nur, dass er ihn liest) mit geschlossenen Augen den Brief von James. Alle anderen gehen durch den Raum. Ohne festzulegen, wer spricht, sagt jeder Spieler (außer Ismael) immer einen halben Satz. Ismael hört nur



zu und reagiert auf das, was er hört. Die Spieler, die den Brief lesen, sollten Ismael adressieren. Der Brief sollte flüssig vorgelesen werden.

ÜBUNG 3 ISMAEL UND JAMES

Die Spieler bilden Paare. Einer ist James, der andere Ismael. Während ein Paar arbeitet, sind die anderen das Publikum, das auf Fußboden sitzt. Ismael und James stehen Rücken an Rücken. Während des Sprechens drehen sich beide gemeinsam, Rücken an Rücken, um die eigene Achse. Derjenige, der das Publikum ansieht, liest. Es spricht immer nur einer.

Das Publikum hat die Aufgabe, gebannt zuzuhören und die Spieler durch Aufmerksamkeit und Präsenz zu unterstützen.

Szene 16: EINER FÜR ALLE, ALLE FÜR EINEN

ÜBUNG 1 DEBATTIER-TENNIS

Bilden Sie Teams von 2-3 Spieler. Je zwei Teams treten zu einem Thema in einem „Debattier-Tennis-Match“ gegeneinander an. Ein drittes Team fungiert als Schiedsrichter.

Die Teams stellen sich gegenüber auf. Die Schiedsrichter stehen, wie beim Tennis, auf der Mittellinie. Sie eröffnen das Match, indem Sie das Thema nennen und ein Zeichen („Go!“) geben.

Nach dem Zug um Zug-Prinzip (siehe S. 29) nennt jede Seite ein Argument und schleudert es mit einem fiktiven Tennisschläger auf die andere Seite. Von dort wird zurückgespielt.

Wenn eine Gruppe kein Argument mehr hat, stottert, stockt oder sich verhaspelt, bekommt die Gegenseite einen Punkt. Bei fünf Punkten endet das Match.

Mögliche Themen:

- Eltern dürfen ihren Kindern Namen von Stars/aus berühmten Filmen geben.
- Jungen und Mädchen gehen auf getrennte Schulen.
- Kinder mit Krankheiten sollen öffentliche Schulen besuchen.
- Unterricht hat frontal stattzufinden.

ÜBUNG EIN AUSSENSEITER ERZÄHLT

In Szene 16 entpuppt sich Bill als jemand anderes, als alle erwartet haben. Er kann Dinge, um die keiner wusste, es ist weder stumm noch träge oder dumm.

INTERVIEW MIT BILL

Eine Person ist Bill. Er sitzt in der Mitte. Alle anderen sitzen im Kreis um ihn herum. Sie stellen Bill persönliche Fragen („Was isst du gerne?“, „Wovor hast du Angst?“, ...). Bill muss spontan antworten und die Fragen ernst nehmen, dabei gibt es keine richtigen oder falschen Antworten. Nach zwei bis drei Fragen wird die Person in der Mitte ausgewechselt.

Szene 17: MISS TARANGO IST GANZ AUS DEM HÄUSCHEN

IMPRO EINE GROSSE ÜBERRASCHUNG

Jeder überlegt sich eine große Überraschung, die er den anderen mit viel Enthusiasmus mitteilen möchte. (Österreich hat gegen Deutschland im Fußball 1:0 gewonnen, etc.)

Eine Person verlässt den Raum, sie ist der Freudebringer. Alle anderen gehen im Klassenzimmer umher. Auf ein Klopfzeichen des Spielleiters stürmt der Freudebringer herein und bringt verkündet ihren Überraschungssatz: jubelnd, rufend, jauchzend, wie immer sie es mag! Die anderen reagieren darauf so authentisch wie möglich. Dann ist die nächste an der Reihe.

Szene 18: DAS TOLLE MÄDCHEN

Benötigtes Material: Springseile oder Stoffbänder.

ÜBUNG ANBÄNDELN

Die Spieler bilden Paare und stellen Kelly und Ismael dar.

SCHRITT 1:

Beide halten ein Ende des Seils. Sie schauen einander in die Augen und beobachten genau, was im Gesicht des anderen geschieht. Sie beginnen sich langsam, mit gespanntem Seil, durch den Raum zu bewegen. Was fällt ihnen einander auf? Ein Leberfleck, wie die Haare ins Gesicht fallen, die Augenfarbe?



SCHRITT 2:

Nun sollen sie hintereinander ein Detail nach dem anderen beschreiben, welches ihnen am Gegenüber besonders gut gefällt.

SCHRITT 3:

Nun gibt jeder, immer abwechselnd, eine zusätzliche Information zu sich bzw. seiner Figur preis: Zug um Zug. Dabei bleiben sie in Bewegung und schauen sich in die Augen. („Ich bin Kelly.“ – „Ich bin Ismael.“ – „Ich mag Pflaumenmus.“ – „Ich höre gerne ACDC.“, usw.).

IMPRO ICH FINDE DICH TOLL!

Es werden Paare gebildet, eine Person stellt Kelly dar, die andere Ismael. Sie improvisieren in einer Phantasiesprache (GROMOLO) folgende Situation: Auf dem Schulhof kommt Kelly zu Ismael und sagt ihm, dass sie es ganz toll findet, was er für ihren Bruder getan hat.

Achten Sie auf den Körperanker der Figuren und darauf, dass alle W-Fragen klar beantwortet sind. Im Anschluss an die Szene können die anderen darüber diskutieren, was sie gesehen haben.

Szene 19: DRANGSALIERUNG

IMPRO DIASHOW

Es werden 4er-Gruppen gebildet, sie spielen jeweils drei Darsteller und einen Regisseur. Die Gruppen lesen gemeinsam die Szene. Anschließend sollen sie max. 10 Standbilder erfinden, die wie in einem Comic die Szene erzählen. Der Regisseur darf entscheiden, wie die Bilder aussehen sollen und sie darf, wie in einer Diashow, die Bilder „durchklicken“. Sie sollte darauf achten, dass Körperspannung und Mimik stimmig sind, da keine Sprache verwendet wird. Der Regisseur kann auch gewechselt werden.

ÜBUNG IMITATIONSSCHLANGE

Alle gehen zu Musik durch den Raum. Dann bestimmt der Spielleiter eine Person und teilt ihr eine Figur aus dem Stück zu. Diese Person muss sich nun in die Körperlichkeit der Figur einfinden und eine Gangart, Gestik und Mimik vorgeben, die sie für die Figur für charakteristisch hält. Alle anderen imitieren diese Gesten und schließen sich dem Vorspieler an, sodass eine Bewegungs-

schlange entsteht, in der alle den Vorspieler imitieren. Dann wird eine neue Person mit einer neuen Figur bestimmt und eine neue Imitationschlange entsteht.

Szene 20: KRIEGSRAT

RAZZAS RAP

In 4er- bis 5er-Gruppen entwickeln die Spieler Razzas Rap, in dem er Ismael mitteilt, dass er auf seiner Seite ist und dass Freunde füreinander einstehen.

Die Gruppen führen ihren Rap den anderen Gruppen vor.

INSZENIERUNGSTIPP:

Einer der Raps, die hier entstehen, kann gut in der Szene eingebaut werden.

Szene 21: ANGST UND GNADE

ÜBUNG MACHTKAMPF

Je zwei Spieler stehen einander in neutraler Haltung gegenüber. Eine Person hat „die Macht“ inne, sie kann die andere gestisch „verzaubern“, sodass diese Angst bekommt und immer kleiner wird. Zusätzlich zu den Gesten kann der Mächtige auch einen Zauberspruch verwenden.

In dieser Übung trainieren die Spieler, Macht, Spannung und Angst körperlich auszudrücken.

Szene 22: DIE ERSTEN WERDEN DIE LETZTEN SEIN

IMPROVISATION NEUE INFORMATIONEN

Drei Spieler improvisieren eine Szene, zum Beispiel eine Situation „kurz vor den Ferien“. Die anderen schauen zu. Jetzt sagt ein Zuschauer „Stopp!“ und die Spieler frieren ein. Der Zuschauer berührt einen der Spieler an der Schulter, welcher nun die Szene verlassen muss. Der Zuschauer spielt statt dessen weiter, aber in einer anderen Figur, die eine neue Information in die Szene bringt (z.B.: „Das Taxi wartet, wir müssen los!“). Die Szene wird weiter improvisiert, bis der nächste Zuschauer „Stopp“ sagt, mit einer neuen Information in die Szene geht und jemanden ablöst.



Diese Übung fördert die Spontaneität. Wichtig ist, dass sich die Temperatur der Szene immer ändert.

TIPP:

Für die Arbeit an der Szene ist wichtig, dass jeder neue Auftritt einer Figur die Szene umgestaltet. Das kann man durch Tempo-, Dynamik- oder Richtungswechsel erreichen.

Szene 23: CALL ME, ISMAEL!

Benötigtes Material: Stühle, Musik.

IMPROVISATION FREUDENTANZ

Das Spielprinzip ist wie „Die Reise nach Jerusalem“. Im Raum verteilt stehen Stühle, immer einer weniger als es Spieler gibt. Zu energetischer Musik tanzen die Spieler ausgelassen und mit dem Ausdruck großer Freude. Der Spielleiter stoppt die Musik. Alle müssen auf einen Stuhl steigen. Wer als letztes am Boden ist, scheidet aus. Wer am Ende übrig bleibt, gewinnt. Er stellt sich in die Mitte und ruft laut und froh: Nennt mich Ismael!



4. ROLLENARBEIT

WER SPIELT WAS?

Für die Gruppe ist die Rollenvergabe ein wesentlicher und spannender Vorgang. Das Training, die Spiele und gemeinsame Arbeit werden zu Tage gebracht haben, welche Stärken und Vorlieben die einzelnen Spieler haben. Es wird sich herauskristallisiert haben, wer eine große Rolle tragen kann und will. Der Spielleiter wird vielleicht auch die eine oder andere Überraschung erlebt haben (jemand ist sehr rhythmisch und musikalisch, jemand anderes kann sich hervorragend bewegen, jemand, der sonst nie gesprochen hat, beweist auf einmal eine hohe rhetorische Präzision) und sie wird die Spieler nach ihren Talenten fördern und fordern.

Wie bereits in der Vorrede erwähnt, gibt es bei „Nennt mich nicht Ismael“ viele Möglichkeiten, spannend zu besetzen. Es gibt viele reizvolle kleinere Aufgaben, denn nicht jeder möchte eine Hauptrolle spielen. Gibt es mehr Spieler als Figuren, ist es besonders wichtig, ein möglichst genaues Bild von allen Rollen zu vermitteln. Des Weiteren ist es bei dem vorliegenden Stück so, dass **alle scheinbaren Schwächen** der Spieler (körperliche Schwäche oder ein Lispeln, etc.) **Stärken sind**, da es explizit um Außenseiter geht, um Kinder, die falsch eingeschätzt werden, deren wahren Stärken nicht gesehen werden. An diesem Punkt lässt sich die persönliche Arbeit mit den Spielern hervorragend mit der am Inhalt verbinden. Es wird das Selbstvertrauen und die Präsenz der jungen Menschen stärken und befördern. Ermutigen Sie sie immer, offensiv mit dem umzugehen, was sie beizutragen haben.

Ein bis zwei Wochen vor der endgültigen Rollenvergabe kann es sinnvoll sein, die Wunschrollen der einzelnen Gruppenmitglieder abzufragen – ohne bereits Zusagen oder Versprechungen zu machen. Bei der Rollenvergabe sollte der Leiter den Spielern in Ruhe erklären, warum sie die jeweiligen Rollen so vergeben hat. Ob sie z. B. Herausforderungen darstellen, an denen dieser oder jener wachsen kann oder ob die Rollen Stärken unterstreicht, die in bestimmten Spieler sichtbar geworden sind, etc. Wenn jemand auch nach einem ausführlichen Gespräch unglücklich mit seiner Rolle sein sollte, kann man über einen Rollentausch oder eine andere Lösung in der Gruppe sprechen. Auf eine demokratische Abstimmung in der Gruppe sollte sich ein Spielleiter bei der Rollenvergabe allerdings besser nicht einlassen.

ROLLENARBEIT

Zu Beginn der Rollenarbeit sollte jeder für seine Figur eine **Biografie** schreiben. Darin sollte alles stehen, was einen Menschen ausmacht, auch Dinge, die im Stück direkt nicht auftauchen. Was sind die Vorlieben und Hobbies, wie ist die Beziehung zu den Eltern, gibt es Geschwister, Haustiere, ist die Figur ein Außenseiter, wie ist die Körperlichkeit usw.

Eine gute Übung ist auch, sich die Spieler gegenseitig zu ihren Rollen **interviewen** zu lassen. Durch intensives Nachfragen werden Figuren plastischer. Zu dieser biographischen Arbeit kommt die **Körperarbeit** der Figuren, die ja im Grundlagentraining durch die Arbeit am Körperbild und am Körperanker gelegt worden sind. Die Körperarbeit ist dann vor allem wichtig, wenn die Figur nur wenig oder keinen Text hat.

Eine weitere Hilfe ist die Arbeit mit Tierbildern. (siehe Übung auf S. 29) Es macht unglaublichen Spaß, zu beschreiben, welches Tier den Charakter einer Person beschreibt und dann dieses Tier (auch in Verbindung mit Text) zu spielen.

Was ich persönlich mit Schülern und Studierenden gerne mache, sind große, an die Wand geklebte Papierbögen. Jede Figur hat einen Bogen, auf den man Eigenschaften schreiben kann, Bilder aus Illustrationen kleben kann oder Fotos, die einem zu der Figur passend erscheinen. Diese Bögen können die gesamte Probenarbeit überwachen. Ganz am Ende kann man Fotos aus dem Stück dazu kleben und hat so eine wunderbare Dokumentation der Arbeit. Denn: **Jede Figur entwickelt sich**. Sie wächst mit der Arbeit, genauso wie die Spieler, der sie ausfüllt. Im Theater macht diese Arbeit oft der Kostümbildner mit sogenannten **Figurinen**. Das sind detailgetreue Zeichnungen der Figuren und der Kostüme. Damit kann man sehen, wie die einzelnen Figuren aussehen soll und man kann sich eine Vorstellung erarbeiten. (Ist mein Kostüm zu klein, habe ich einen ausgestopften Bauch, hängen meine Haare ins Gesicht ...) Wie alle vom „Verkleiden“ Spielen wissen, können Kostüme, Frisuren, Schuhe (sehr wichtig) und andere Äußerlichkeiten Menschen extrem verändern. Ermutigen Sie dazu, auch in der Probenphase solche Dinge auszuprobieren. Sollte sich jemand speziell um Kostüme kümmern, ist es wichtig, dass diejenige mit den Spielern redet. Probenkostüme können helfen.



5. SZENISCHE PROBEN

Sind die Grundlagen durch das Schauspieltraining und die zum Stück hinführenden Übungen und Spiele gelegt, ist es Zeit, diese mit dem Stücktext zu verbinden. Dabei ist es wichtig, daran zu erinnern, den Text stets mit inneren Bildern zu füllen und die Szene immer wieder „zum ersten Mal“ zu spielen. In dieser Probenphase ist die Spielleitung aufgefordert, klare Regieanweisungen zu geben und sich aus den vorhergegangenen Improvisationen das Geglückte und Passende herauszugreifen und ins Stück mit einfließen zu lassen.

Wichtig vor jeder Szene ist es, nochmals klar und mit wenigen Worten zu vergegenwärtigen, **worum es geht**. Die fünf W-Fragen helfen dabei:

- WER bin ich?
- WOHER komme ich?
- WOHIN gehe ich?
- WARUM bin ich hier?
- WAS will ich hier tun?

Außerdem sollte jeder für sich klären, in **welcher Gefühlslage** er sich befindet.

Für den Spielleiter ist es wiederum wichtig, die **Drehpunkte** jeder Szene zu bestimmen. Das hilft enorm, um Spannung zu erzeugen. Oft folgt auf Drehmomente ein **Tempowechsel**.

Jede Szene hat eine andere **Temperatur**. Aufgeregt, still, konzentriert etc. Ist eine Szene wuselig und laut oder leise? Große Ansagen können für Szenen oft helfen, z. B.: „Spielt alles, als würde ein lauter Sturm wüten“, oder „Es ist ganz, ganz dunkel, ihr hört jedes Geräusch“ oder „Spielt die Szene, während die Erde ganz stark bebt“.

Das Vorstellen konkreter Situationen hilft oft mehr als äußere Ansagen und das, was Sie bei den **inneren Bildern** gearbeitet haben, kann sehr gut in den Szenen angewandt werden.

Es passiert oft, dass mit gelerntem Text die Spontaneität verschwindet, dass der Text auswendig gelernt klingt und dass Spieler Gesten machen, die sie im normalen Leben nie machen würden.

Dabei kann es zum Beispiel helfen, den Stücktext mit Übungen aus dem Training zu verbinden.

Das Rüttelbrett (siehe Übung E10 auf S.15) eignet sich dafür sehr gut, da der Fokus der Spieler nicht auf dem Text liegt, sondern auf der Bewegung. Es hilft auch, die Sätze mit Tennisbällen anderen zuzuworfen, ihn im Gehen durch den Raum zu sprechen, mal für sich, dann wieder direkt adressiert,

den Text ganz leise, ganz laut oder abgehackt zu sprechen, eine Szene mal wie eine große Oper oder einen Krimi oder ein Comic zu spielen.

Wenn eine Szene stockt, dann lassen Sie die jungen Menschen improvisieren, lockern Sie die Situation durch körperliche Aktionen auf.

Was auch effektiv sein kann, sind sogenannte **Stellproben**. Dabei werden nur äußere Aktionen, Gänge (wo komm ich her, wo gehe ich hin, wann setze ich mich) geprobt, ohne **schauspielerische Haltung** und ohne **Emotion**. Oft sind solche Proben lockerer, da es scheinbar „um nichts geht“.



6. BÜHNE, UMBAUTEN, ÜBERGÄNGE

DIE BÜHNE IST HEILIG

Grundsätzlich sei dafür zu sorgen, dass die Bühnenfläche klar markiert ist. Alles Private (Essen, Trinken, Müll etc.) hat auf der Bühne nichts verloren. Betritt man sie, ist das eine klare Entscheidung, die immer bewusst getroffen sollte.

HINTERBÜHNE

Genauso wichtig wie die Bühne ist die Hinterbühne. Es sollte klare Plätze für Kostüme, Requisiten geben, die immer eingehalten werden. Diese Ordnung kann auf der **Requisitenliste** und im **Regiebuch** notiert werden. Alle Spieler sind dazu angehalten, für diese Ordnung zu sorgen und sie zu erhalten. Äußere Struktur erhöht die innere Struktur.

REQUISITEN

Es ist hilfreich, wenn eine kleine Gruppe als **Requisite** fungiert, die sowohl Freude daran hat, die nötigen Dinge aufzutreiben als auch darauf achtet, dass alles immer richtig eingerichtet ist (die **Requisitenliste** hilft dabei).

MÖGLICHKEITEN ZUR BÜHNENLÖSUNG

Grundsätzlich gilt hier wie überall: der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Im Folgenden gebe ich Denkanstöße und Möglichkeiten für Raumlösungen, die auch ohne große technische Möglichkeiten spannend und gut zu lösen sind.

1. RAUMFORM:

Folgende Grundraumformen bieten sich an, abhängig von den zur Verfügung stehenden Räumlichkeiten.

- **KLASSISCHE GUCKKASTENBÜHNE**

Die Guckkastenbühne hat eine festgelegte Spielrichtung. Auf der Bühne werden durch die verschiedenen Möglichkeiten der Verwandlungen die benötigten Räume hergestellt.

Meist ist eine Guckkastenbühne erhöht und hat einen Vorhang, eine Vorbühne und eine Hinterbühne für Abgänge.

- **SIMULTANBÜHNE**

In der Simultanbühne sind alle benötigten Räume bereits aufgebaut.

Es gibt verschiedene Orte, zwischen denen die Figuren hin und her wandern.

Bei Simultanbühnen sitzt das Publikum meist zwischen den verschiedenen Spielorten. Große Hallen eignen sich zum Beispiel dafür.

Bei Simultanbühnen muss man darauf achten, dass alle alles sehen.

Und man muss bedenken, dass die Spieler oft mehrere Spielrichtungen haben.

- **ARENABÜHNE**

In einer Arenabühne sitzen die Zuschauer auf zwei, drei oder vier Seiten um das Geschehen herum. Auf der festgelegten Spielfläche können Versatzstücke angebracht werden.

Das ist für Anfänger und Laien wahrscheinlich die komplizierteste Raumlösung, da immer mindestens zwei Richtungen mitgedacht werden müssen.

2. SPIELFORM

- **GESCHLOSSENE SPIELFORM**

Hierbei sind immer nur die Spieler auf der Bühne, die in der Szene auch „dran“ sind.

- **OFFENEN SPIELFORM**

Hier sitzen alle anderen, z. B. als Zuschauer, auf Bänken an der Bühnenseite und betreten für ihre Szene die Spielfläche. Von dieser Seitenposition können die Spieler z. B. Geräusche für die Szenen machen.

3. EINIGE VERWANDLUNGSMÖGLICHKEITEN

Folgende Orte sind in dem Stück beschrieben. Die Reihenfolge der Verwandlungen ist dem Szenarium (S. 47) gut zu entnehmen:

- Klassenzimmer: 6 Sitzplätze, Lehrertisch, Tafel
- Schulflur: mit Spinden
- Debattierraum (wie Klassenzimmer)
- Straße oder Platz vor der Schule
- Schulaula/Mehrzweckraum: Großer Raum mit Rednerpult
- Ismaels Zimmer
-

- **KLASSISCHE VERWANDLUNG**

Für die Klassische Verwandlung kann man in einem Guckkasten gut einen Vorhang benutzen.

SZ 1+2

Auf der Bühne wäre ein Klassenzimmer aufgebaut.
SZ 3

Für Verwandlung auf Szene 3 (vor der Schule) könnte der Vorhang zugezogen werden. Tragen



nun alle Pudelmützen und Parkas, dann ist auch klar, dass man sich draußen befindet.

SZ 4 – 6

Spielt wieder im Klassenzimmer. Also Vorhang auf.
SZ 7

Für die Mehrzweckhalle/Aula kann man sich entscheiden. Entweder geht der Vorhang wieder zu und Ismael bekommt einen **Spot** oder der Vorhang bleibt offen und Ismael tritt nur an die **Rampe** und bekommt nur dort Licht.

SZ 8

Der Schulflur kann gut vor dem Vorhang sein. Man kann, wenn vorhanden, mit einer Garderobebank, die hin und weggeschoben werden kann, nachhelfen.

Auf diese Weise kann man immer von vor dem Vorhang und hinter dem Vorhang hin und herspringen.

- **OFFENE UMBAUTEN**

Ich habe anfangs die Möglichkeit erwähnt, einen „Umba Chor“ einzuführen.

Die Spieler können, zum Beispiel zu Musik, sehr gut zwischen den Szenen einzelne Verwandlungen choreografisch erarbeiten.

Hat man z. B. drei Wandelemente, kann man damit prima alle Räume „stellen“.

Man kann sie als Tafel verwenden. Spinde können mit Kreide aufgezeichnet sein, Wände kann man drehen, oder live bemalen. Dann passiert ein Umbau, indem Spieler die Tafel wischen und Bäume aufmalen.

Man kann auch Schulbänke hochkant vor die Rampe stellen, sodass sie zu Spinden werden.

Zwei Stühle übereinander mit einem Tuch sind ein prima Rednerpult für die Aula.

Ismaels Zimmer kann man herstellen, in dem man bunte Decken über Stühle, Tische und Wände wirft und so eine Sofalandschaft bastelt.

Umzugskartons z. B. stellen auch eine simple und leicht zu bearbeitende Materialität dar. Aus ihnen kann man Wände bauen, Tische, Stühle.

- **BRECHT'SCHE BEHAUPTUNG**

Als Abwendung von der Illusion, also dem „so tun, als ob“, hat Berthold Brecht als einer der ersten im deutschen Theater mit der Behauptung als wesentlichem Mittel gearbeitet.

Wenn ein Chor von Spieler z. B. sagt „Wir befinden uns im Klassenraum der 9b des St. Daniel's College.“), dann befinden wir uns auch da.

Es könnte bei diesem Stück also auch ein Klassenzimmer (welches ja der Hauptspielort ist) aufgebaut sein und alle anderen Orte werden angesagt oder stehen auf Schildern geschrieben.

Diese Formen der Abstraktion können sehr viel Freude machen und Kreativität freisetzen.

Man kann auch ganz minimalistisch nur mit Stühlen und Requisiten arbeiten.

- **LEBENDIGE BÜHNENBILDER**

Es kann auch, je nach Spieleranzahl, möglich sein, dass immer alle anderen Spieler den Raum bauen. Dann ist einer eine Stehlampe, andere sind Tische, vier bauen mit einem Laken ein Sofa.

Sind zum Beispiel alle „Raumspieler“ schwarz angezogen und die „Figurenspieler“ bunt, entstehen auch spannende Konfigurationen. Da braucht man dann auf einmal keine Möbel mehr.

Für Umbauten sind Musik und rhythmische Bewegung immer gut. Das macht Spaß und verhindert, dass die Spannung abfällt. Die Spieler haben meist eine Unmenge musikalischer Ideen, die das Stück bereichern können.

Oft sind Raumlösungen, die nicht naheliegend sind, die spannendsten. Es bedarf keines Baumes, wenn wir von „draußen“ sprechen. Unsere Fantasie ist ein so reiches Land, das alles zulässt, mitmacht und erweitert. Vertrauen Sie darauf!



7. TIPPS UND TRICKS AUS DER THEATERPRAXIS

Aktion-Reaktion - ist ein wichtiges Spielprinzip auf der Bühne. Die Wahrnehmung der Spieler für die Aktionen, die durch die anderen Spieler auf der Bühne stattfinden, sollte geschärft werden und die Spieler sollten immer darauf reagieren. Eine Aktion gewinnt an Gewicht, wenn eine Reaktion darauf folgt. Beispiel: Eine Ohrfeige auf der Bühne wirkt erst dann echt, wenn der Geohrfeigte mit Schmerz oder Ärger in Körper und Stimme (!) darauf reagiert.

Assistenten - Assistenten kann es je nach Aufwand einer Produktion für alle Bereiche geben: Regie, Bühne, Kostüm, Requisite und Technik. Die Assistenzen können zum Beispiel von älteren Schülern übernommen werden.

Auf- und Abgänge/Anschlüsse - müssen sicher und voller Energie sein. Anschlüsse müssen eher etwas zu früh als zu spät kommen. Auch hier gilt: Lieber die Spieler einmal mehr auf der Bühne lassen und ihnen im Hintergrund der Szene einen kleinen Spielauftrag geben, als zu viele Auf- und Abgänge zu provozieren. Gerade bei größeren Theatergruppen ist es wichtig, hierauf zu achten.

Ausstattung - Je früher man mit Bühnenbild und Kostümen proben kann, umso leichter fällt es den Spielern in der Regel, in die Rolle und ins Stück hineinzufinden. Zu Beginn der Proben sind ein provisorisches Bühnenbild und angedeutete Proben-kostüme völlig ausreichend.

Backstage - betrifft vor allem die Endproben und Auf- führung. Der Bereich hinter der Bühne sollte eine klare Ordnung haben. Jeder Spieler, jedes Kostümteil und jedes Requisite sollte einen klar zugewiesenen Platz erhalten. Ein Stuhl mit Namensschild könnte so ein Platz sein.

"Blacks" - (völliges Verdunkeln der Bühne z. B. um Szenen-/Ortswechsel anzudeuten) sind in der Regel eher langweilig für den Zuschauer und schwierig für die Spieler, da der Spielfluss unterbrochen wird. Nach jedem „Black“ müssen die Spieler die Energie auf der Bühne wieder „hochfahren“. Es lohnt sich, über alternative Lösungen für Szenenübergänge auf der Bühne nachzu- denken, um „Blacks“ zu vermeiden.

Mögliche Alternativen, einen Ortswechsel auf der Bühne anzuzeigen, wären:

- der offene Umbau bei offenem Vorhang und z. B. gedämpftem Arbeitslicht
(**Tipp!** Gerade Kinder finden oft Gefallen daran, zu sehen, wie Theater „gemacht“ wird und finden danach dennoch problemlos in die fik- tive Handlung zurück.)
- optisch durch Lichtwechsel (Wechsel in Farbe oder Intensität), falls kein Kulissenumbau nö- tigt ist,
- Erzählelemente/gesprochene Kulisse: Eine Er- zählerfigur überbrückt den Szenenwechsel oder führt die Zuschauer bereits in den folgen- den Handlungsort ein
- Zwischenmusik zwischen einem Abgang und Auftritt – evtl. bei kleiner Beleuchtung

Bühne - bei jeder Probe (falls es verschiedene Proben- räume gibt) sollte eine Bühnenfläche festgelegt wer- den, auf der bestimmte Spielregeln eingehalten wer- den müssen. Diese Regeln sollten zu Beginn der Proben festgelegt werden – zum Beispiel, dass sich auf der Bühne immer nur das befindet, was zum Spiel ge- braucht wird und dass keine Privatgegenstände wie Ta- schen, etc., herum liegen. Die Bühne kann zum Beispiel ganz einfach mit Krepp-Klebeband abgeklebt oder mit einem Seil optisch abgegrenzt werden. Außerdem er- leichtert es die Proben, wenn klare Auf- und Abgänge bestimmt werden.

Bühnenbild - Wenn kein aufwändiger Bühnenapparat zur Verfügung steht, können auch minimale Mittel die gewünschten Effekte erzielen: Lichtwechsel, verschie- dene musikalische Motive oder einzelne Kulissenele- mente, die von den Schauspielern selbst mit auf die Bühne gebracht werden. Das Theater kann sich hier die Fantasie der Zuschauer zunutze machen. Für das Büh- nenbild genügt es, die Orte jeweils mit wenigen, klaren Zeichen auszustatten. So können fünf entsprechend an- geordnete Stühle ein Auto darstellen, ein Bild von ei- nem Wald für einen Park stehen, eine einzelne Gitarre einen Gitarrenladen oder das Geräusch rauschenden Wassers die Niagarafälle andeuten etc. Überlegen Sie sich gemeinsam mit der Gruppe einfach einige Ele- mente, welche die entsprechenden Orte am besten re- präsentieren. Der Schlüssel dazu liegt in der Konzentra- tion auf das Wesentliche. Kostüme und Requisiten kön- nen den einzelnen Orten natürlich mehr Farbe geben.

Dramaturgisches Material - ist eine assoziative Samm- lung von Texten, Bildern und Hintergrund-informatio- nen, die man den Spielern zur Verfügung stellen kann,



um sich mit den Themen des Stückes näher auseinander zu setzen. Hier gibt es kein „richtig“ oder „falsch“ – sinnvoll ist alles, was im Zusammenhang mit den Inhalten und Spielorten des Stückes steht und die Neugierde und Fantasie der Akteure anregt.

Fokus – ein nützliches Mittel, um die Aufmerksamkeit der Zuschauer zu lenken, vor allem bei Szenen mit mehreren Akteuren und gleichzeitigen Aktionen. Auf der Probe wird ein klares Zeichen festgelegt, auf das hin alle Spieler ihren Blick auf das wesentliche Bühnengeschehen richten, diesem also den Fokus geben, auch dann, wenn sie selbst etwas anderes tun. So kann eine zentrale Aussage oder Handlung des Stückes hervorgehoben werden.

Immer in der Rolle - Auf der Bühne werden die Spieler immer gesehen, unabhängig davon, ob sie gerade Text haben oder nicht und ob sie gerade im Vordergrund oder im Hintergrund des Geschehens sichtbar sind. Deshalb ist es wichtig, die Spieler zu trainieren, nie „privat“ zu werden. Das bedeutet, keine privaten Gesten, Körperhaltungen oder Entspannungsphasen auf der Bühne zuzulassen, da das die Gesamtenergie auf der Bühne mindert.

Improvisation - Improvisationstheater bedeutet, auf die Bühne zu gehen, ohne vorher zu wissen, was geschehen wird. Die Schauspieler lassen alles „live“ und ungeprobt aus der Fantasie entspringen. Spontaneität und Kreativität sind gefragt. Natürlich kann der Spielleiter auch eine konkrete Aufgabenstellung vorgeben oder eine kurze Beratungszeit zur Verfügung stellen. Diese sollte je nach Aufgabenstellung nie länger als 3 bis 7 Minuten betragen. Zeitdruck ist gut für die Spieler, um möglichst schnell und spontan ins kreative Spiel zu finden. So entstehen Szenen und Momente, deren Ausgang zu Beginn noch völlig offen sind und die eine große Ideenbereicherung für die Gesamtregie des Stückes sein können.

Neutrale Haltung - beschreibt den Versuch eine Körperhaltung einzunehmen, die keine emotionale Regung zeigt, sondern eine körperliche Grundlage gibt, von der aus man bewusst in eine andere Rolle hineingehen kann. Dafür steht man mit den Beinen etwa Hüftbreit in einem festen Stand auf dem Boden. Die Knie sind etwas locker, damit die Atmung leicht fließen kann. Der Oberkörper ist gerade und man stellt sich vor, dass der Kopf an einem Faden hochgezogen wird. Mit den Augen sucht man einen Blickpunkt auf Augenhöhe. Die Gesichtszüge sind entspannt und es wird nicht gesprochen.

Offene Grundhaltung - Für ein lebendiges Spiel auf der Bühne ist die Grundhaltung der Spieler zueinander und zum Publikum hin „geöffnet“, d.h. eine offene Haltung in Fußstellung (Füße in 45 Grad Winkel zueinander stellen) und Oberkörper (ein Teil vom Oberkörper ist seitlich zum Publikum gedreht) einnehmen. Die Spieler sollten möglichst nicht mit dem Rücken zum Publikum stehen, denn es bedarf langer Übung als Schauspieler, die Zuschauer auch mit dem Rücken zu erreichen. Auch die frontale Gegenüberstellung zweier Spieler sollte von der Regie nur begrenzt und ganz bewusst eingesetzt werden.

Persönliches Requisit - Um ein starres Spiel und eine Hilflosigkeit der Arme bei längeren Textstellen zu vermeiden, kann jedem Darsteller ein persönliches Requisit zugeteilt werden, z. B. ein Halstuch, eine Kette, eine Tasche, ein Ball, etc. Mit Hilfe dieses Requisits vermag der Spieler die momentane Gefühlslage seiner Figur im Stück verstärkt zum Ausdruck zu bringen.

Raum einnehmen - Von der ersten Probe bis zur Aufführung sollten die Spieler üben, den ganzen (Theater-)Raum bewusst wahrzunehmen und zu bespielen. Das bedeutet, innerlich „groß“ zu denken, sich vorzustellen, dass 500 Zuschauer im Raum sind, immer so laut zu sprechen, dass es deutlich im gesamten Raum und durch die Wände hindurch hörbar ist. Erinnern Sie die Darstellenden immer wieder daran.

Regiebuch - Das Regiebuch protokolliert die Proben und gibt eine Gesamtübersicht über alle Phasen der Produktion. Hier sind die äußerlichen Vorgänge einer Theateraufführung aufgezeichnet: Auftritte und Abgänge von Figuren, Stellungen der Figuren, Position der Requisiten, Einsätze für die Beleuchtung, Bühnenmusik und Bühnentechnik. Das Regiebuch wird von den Regieassistenten geführt und dient als Richtlinie während der Proben. Darüber hinaus garantiert es auch die Nachhaltigkeit der jeweiligen Inszenierung. Kommt es zur Wiederaufnahme oder steht eine Umbesetzung an, kann mit Hilfe des Regiebuchs genau rekonstruiert werden, wie Gänge und Aufbau festgelegt wurden. Aber Achtung: Bei Kindern ist die Motivation einer schauspielerischen Handlung noch wichtiger als die perfekte Rekonstruktion einer Spielhandlung!

Störungen - sollte man immer wieder einmal einbauen, um die Konzentration auf der Bühne zu trainieren. Störungen gibt es immer und leider auch oft bei einer Aufführung. (Beispiele: vergessene Requisiten, Husten, Zwischenrufe im Zuschauerraum, etc.) Je mehr man Störungen bewusst einbaut oder bei einer Probe zulässt



und die Akteure ermutigt, sich nicht davon durcheinander bringen zu lassen, umso sicherer werden sie in ihrer Rolle am Ende auf der Bühne stehen.

Übergänge und Timing - Als Regisseur sollte man mit den Spielern klare Zeichen verabreden, wann ihr Auftritt beginnt und wann er endet. Übergänge sollten extra geprobt werden, damit sich alle sicher fühlen. Das hat große Auswirkungen auf den Spielfluss.

Warm-up - Eine Reihe von Stimm-, Sprech- und Bewegungsübungen, die am Anfang jeder Probe und Aufführung in der Gruppe durchgeführt werden, um die Schauspieler auf die Probe/das Spiel auf der Bühne vorzubereiten.

„Zum ersten Mal“ - die Spieler müssen lernen, alles auf der Bühne (Text und Handlung) immer wieder wie „zum ersten Mal“ zu spielen. Bei Kindern ist es besonders wichtig, nicht zu „überproben“, da eine zu häufige Wiederholung einer Szene sie schnell langweilt und sich das im Spiel bemerkbar macht.



8. KLEINES THEATER-ABC

A **AMA** („alles mit allem“): Erste Probe mit Kostümen, Bühnenbild, Maske etc. im Ablauf

B **Beleuchtung**: Licht als Gestaltungsmittel hat das Theater von seinen Anfängen an immer begleitet. Im antiken Theater unter freiem Himmel musste man sich nach den natürlichen Gegebenheiten richten. Heute ermöglicht die technische Bühnenbeleuchtung eine Vielzahl von wichtigen Bühneneffekten. So können Erleuchtung und Verdunklung Szenen eröffnen oder abschließen, Tag oder Nacht, Morgen oder Abend an-zeigen, Stimmungen erzeugen oder Gefahr andeuten (vor allem stark gefärbtes Licht) oder als Scheinwerferstrahl oder -feld den =>Fokus der Zuschauer lenken. (=>Spotlight)

Black(-Out): Plötzliches Verdunkeln der Bühne

Bühne: Die vom Zuschauer einsehbare Spielfläche, sowie die umliegenden Ab-/Um-gangs- und Abstellflächen.* Gegenüber dem Zuschauer meist abgegrenzt erhöht. Die Bühne hat die Funktion, die fiktive raum-zeitliche Wirklichkeit des Dramas von der realen raum-zeitlichen Wirklichkeit des Zuschauers zu trennen.**

Bühnenbild: Darstellung der fiktiven räumlichen Wirklichkeit des Dramas auf der Bühne mit den Mitteln der Malerei, der Architektur und mit Hilfe von Requisiten. Das Bühnenbild ist der Versuch, die Fiktion des Raumes, in dem das dramatische Geschehen abläuft, über das gesprochene Wort hinaus vorzu-täuschen oder doch symbolisch anzudeuten.**

C **Chor**: Gruppe von Singenden oder Sprechenden. Im antiken griechischen Drama Ursprung und wichtiger Bestandteil der dramatischen Handlung. Kommentierte das Bühnengeschehen.*

D **Dialog**: (griech. dialogos=Unterredung). Im Gegensatz zum =>Monolog das Wechsel- oder Zwiegespräch, also die von zwei oder mehreren Personen abwechselnd geführte Rede und Gegenrede. *

Drama: (griech.=Handlung) Textgattung, die sich durch das Fehlen der Erzählfunktion vom narrativen (epischen) und lyrischen Text unterscheidet. Dramatischer Text zeichnet sich im Ursprung durch die Selbstaussagen der =>dramatis personae (=>Monolog u. =>Dialog)

aus. (Brüche sind möglich, s. z. B. => Episches Theater) *

E **Episches Theater**: Vor allem durch B. Brecht entwickelte und theoretisch fundierte Form des modernen Dramas. Ausgangspunkt ist die aristotelische Wirkungsästhetik (mit dem Hauptanspruch – n. Brecht – der „Einfühlung“ des einzelnen Zuschauers in die handelnden Personen (Furcht und Mitleid). Brecht strebt hingegen eine Emanzipation der Emotionen des Publikums an, indem der illusionistische Charakter des Dramas gebrochen wird. Mittel sind u. a. das Einführen einer Erzählerfigur, direkte Ansprache an das Publikum sowie der Einschub von Songs und Liedern. **

Auch im zeitgenössische Kinder- und Jugendtheater finden sich häufig narrative, epische Elemente. Zum Beispiel treten die Schau-spieler aus ihrer Figur heraus und sprechen über Ihre Rolle oder richten ihre Rede direkt ans Publikum. Da es sich bei vielen Kinder- und Jugendtheaterstücken um Dramatisierungen von Buchstoffen handelt, ist häufig eine Erzählerfigur vorhanden, die die narrativen Parts übernimmt.

Ensemble: (franz.=zusammen) Gesamtheit aller bei einem Theater oder einer Truppe engagierten Schauspieler. *

F **Freeze**: (engl.=einfrieren) in der Bewegung einfrieren, auf ein Kommando hin sofort in der Bewegung innehalten.

Fokus: einen festen Blickpunkt für einen festgelegten Zeitraum halten.

G **Generalprobe**: letzte Probe vor einer Premiere; findet unter Aufführungsbedingungen statt.

I **Inszenierung**: (aus dem Franz.: in Szene setzen) Beim Theater sowohl die Einstudierung/Regiearbeit als auch die Aufführung eines Stückes für die Bühne.

K **Katharsis**: (gr.=Reinigung). Zentralbegriff der aristotelischen Dramentheorie. Nach Aristoteles löst die Tragödie, indem sie „Jammer und Schaudern“ bewirkt, eine Reinigung – also eine Katharsis – von eben derartigen Affekten aus.**

L **Lampenfieber**: die starke Nervosität vor einem öffentlichen Auftritt.

- M** **Mimesis:** (gr.=Nachahmung) Grundkonzept der antiken Ästhetik; die Bedeutungsbreite des Worts reicht von kopierender Abbildung bis zu freier schöpferischer Nachahmung. Aristoteles entwirft in der „Poetik“ ein System der mimetischen, d. h. die Wirklichkeit abbildenden Künste, zu denen neben der Literatur auch die Musik und Tanz, sowie Malerei und Plastik zählen. Im Theaterbereich sind folglich Dichter und Schauspieler, Chor und Musiker mimetische Künstler.*
- Monolog:** (griech. monos=allein, logos=Rede). Im Gegensatz zum Dialog ein Selbstgespräch. Ein vorgetragener Diskurs, von einer einzelnen Person, die von der Anwesenheit anderer mitspielender Figuren keine Notiz nimmt. Dabei wird in Szenen mit mehreren Personen der Unterschied zwischen Monolog und Beiseitesprechen, (aparte/aside) wichtig – im Gegensatz zum Dialog ist der Monolog hauptsächlich auf die sprechende Person bezogen; er fordert keine Gegenrede, ist aber desto nachhaltiger an das Publikum gerichtet.*
- Musical:** Kurzform von Musical Comedy, Musical Play, eine ursprüngliche amerikanische Form der Unterhaltungsbühne, am Broadway in New York um 1900 entwickelt; Showelemente werden mit einbezogen.*
- P** **Pantomime:** (griech. Pantomimos = alles nachahmend) Darstellung einer Szene oder Handlung durch Gebärden, Mienenspiel und Tanz mit oder ohne Masken unter Verzicht auf das Wort.*
- Premiere:** Erstaufführung eines Theaterstücks (Uraufführung) oder einer Inszenierung.
- R** **Regie:** (franz. régie=Verwaltung, Leitung) Die Einstudierung und künstlerische Leitung der =>Inszenierung.
Es gibt verschiedene Zielvorstellungen für die Regie: von der originalgetreuen Interpretation (Umsetzung der vom Autor festgelegten Möglichkeiten) über die kritische Auslegung eines Werks nach ausgewählten Gesichtspunkten bis hin zu einer freien Produktion, für die der Text nur noch loser Ausgangspunkt ist (= Regietheater).
- Requisiten:** Für die Aufführung von Bühnenstücken benötigtes Zubehör.
- S** **Souffleuse:** eine Person, die den Text mitliest und den Darstellern, falls nötig, in Proben aber auch während der Aufführung weiterhilft.
- Spotlight:** einzelner Scheinwerferstrahl, der auf eine Szene, eine Figur oder einen Gegenstand gerichtet ist und ihn hervorhebt. Besonders stark ist der Spotlight-Effekt, wenn die Bühne ringsum verdunkelt wird.
- Statist:** Darsteller einer stummen Nebenrolle in Theater und Film.
- Stellprobe:** Auch "technischer Durchlauf" genannt. Das Stück wird im Ablauf durchgegangen und die wichtigsten Momente einer Szene werden nachgestellt. Übergänge stehen im Vordergrund, die einzelnen Szenen werden nicht durchgespielt.
- T** **Theater:** (griech. Theatron= Raum zum Schauen) heute: die Gesamtheit der aufführenden Künste (Schauspiel, Oper, Operette, Ballett) sowie das Gebäude, in dem die Aufführungen stattfinden.*
- U** **Urheberrechtsschutz und Aufführungsrecht:** Jeder Autor hat ein Recht an seinem Text und damit an seiner kreativen Leistung. Dem Autor steht für eine öffentliche Nutzung seines Textes – bei einer Aufführung vor Publikum beispielsweise – eine Entlohnung dieser kreativen Leistung zu, ohne die (im Theaterbereich) die Aufführung nicht zustande käme. Es spielt dabei keine Rolle, ob die Aufführung einem kommerziellen Zweck dient, oder unentgeltlich ist. Entscheidend ist lediglich, ob Öffentlichkeit besteht. Bei einer Schulaufführung besteht Öffentlichkeit bereits dann, wenn Eltern/Verwandte der Akteure und/oder Schüler/innen anderer Schulen, Freunde, etc. anwesend sind.
Dieser „Urheberrechtsschutz“ besteht bis 70 Jahre nach Tod des Autors. Erst dann ist es erlaubt, Stoffe frei zu bearbeiten, ohne Rücksprache mit den Autoren/ entsprechenden Autorennachlässen oder Verlagen zu halten. Das freie, selbständige Bearbeiten eines geschützten Stoffes entbindet nicht davon, das Aufführungsrecht zu erwerben und ist in vielen Fällen auch nicht ohne weiteres möglich. Man sollte sich darum immer vorab mit dem entsprechenden Rechteinhaber in Verbindung setzen.

V **Vierte Wand:** Eine imaginäre Wand zwischen Bühne und Publikum, Bezeichnung der zum Zuschauerraum hin offenen Seite. Wird als Wand bezeichnet, weil die Theaterfiguren sie als Wand behaupten, also nicht durch sie hindurchblicken und sie nicht durchschreiten. Die vierte Wand ist wichtiger Bestandteil eines illusionistischen Theaters (versus =>episches Theater).

Besonders seit dem 20. Jahrhundert wird die vierte Wand häufig und auf unterschiedliche Arten durchbrochen. Tritt ein Schauspieler beispielsweise durch die imaginäre Wand auf das Publikum zu und spricht es direkt an, wird die Illusion des vom Zuschauer unbeeinflussten Handlungsablaufes auf der Bühne unterbrochen und es findet direkte Inter-aktion zwischen Zuschauern und Schauspieler statt. Das Durchbrechen der 4. Wand ist ein wesentliches Merkmal des =>epischen und des Erzähltheaters, o häufig Schauspieler aus der Rolle fallen, eine Erzählfunktion übernehmen oder zwischen mehreren Rollen hin- und her wechseln.

* vgl. Brauneck, Manfred; Schneilin, Gérard (Hrsg.): Theaterlexikon 1. Hamburg, 2007.

** vgl. Günther u. Irmgard Schweikle (Hrsg.): Metzler Literatur Lexikon. Stuttgart, 1990.

9. ANHANG

CHRISTIAN MORGENSTERN: „DAS GROSSE LALULA“
SZENARIOUM
BEISPIELSEITE REGIEBUCH
STÜCKEMPFEHLUNGEN



Christian Morgenstern:

Das große Lalula

Kroklkwafzi? Semememi!
Seiokronto -- prafriplo:
Bifzi, bafzi; hulalemi
quasti bast bo ...
Lalu lalu lalu la!

Hontraruru miromente
zasku zes rü?
Enpente, leiolente
klekwapufzi lü?
Lalu lalu la!

Simarar kos malzipempu
silzuzankunkrei (;)!
Marjomar dos: Quempu Lempu
Siri Suri Sei []!
Lalu lalu la!

NENNT MICH NICHT ISMAEL / SZENARIOUM

SZENE SEITE	WO	WER	TITEL WAS PASSIERT?	ÜBUNGEN/ FRAGEN
1 ■ ■ ■ 5-7	KLASSENZIMMER	Barry Danny Razza Bill Ismael Miss Tarango	IN EINEM KLASSENZIMMERZOO SCHLÄGT EINE MISS TARANGO EINEN NEUEN TON AN 1 Unter Leitung des Anführers BARRY verspottet, hänselt und triezt die Clique ISMAEL wegen seines Namens. Ismael zieht sich in sich selbst zurück und wehrt sich nicht. 2 Die neue Lehrerin MISS TARANGO kommt in die Klasse und bittet alle sich vorzustellen. Der Klassenclown BARRY verspottet Ismael vor allen. Miss Tarango weist daraufhin BARRY auf kluge Weise zurecht, weist darauf hin, was für eine spannende Geschichte der Name ISMAEL hat und verpasst BARRY eine sanfte, aber deutliche Abfuhr.	IMPRO Innere Stimme Am Frühstückstisch <hr/> ÜBUNG Alle gegen einen VAR 1 ÜBUNG Alle gegen einen mit Schutz (Innere Stimme) ÜBUNG Alle gegen einen VAR 3 FRAGEN: Wer kennt Moby Dick? ÜBUNG: Schimpfnamengegenstromanlage paarweise Was verletzt? Warum?
2 ■ ■ ■ 7-11	KLASSENZIMMER	Barry Danny Razza Bill Ismael Miss Tarango	DIE MUTPROBE ÜBER DIE MACHT DER SPRACHE BARRY SCHAUT GANZ SCHÖN BLÖD AUS DER WÄSCHE 1 Miss Tarango fordert die Klasse auf, 5 erstaunliche Informationen über sich zu schreiben. 2 Dann macht sie ein Spiel, um zu demonstrieren, welche Macht Sprache hat und um zu zeigen, dass man manchmal nicht gewinnen kann. <i>Bevor ich den Stuhl dreimal umrundet haben werde, wirst du aufgestanden sein.</i> Sie bestimmt Ismael, der möchte nicht. Wieder ein Grund für Barry und die anderen ihn zu verspotten. Dann meldet sich Barry freiwillig. Miss Tarango macht das Spiel mit ihm, hält ihn aber für nicht stark genug dafür. Bevor sie die 3 Runden vollendet hat, klingelt es. Sie beendet die Stunde. Barry hat verloren, weil er nicht gewinnen konnte. Er ist sauer und droht Ismael an, ihn fertig zu machen.	SCHREIBE 5 erstaunliche Informationen über dich. <i>Nicht langweilig</i> <i>Ernst oder lustig</i> <i>Bedeutsam oder banal</i> <i>Aber WAHR</i> → diese Sätze gehen u.a. in die ÜBUNG <i>„Kommen und Gehen“</i> Wer ist stark und warum? Was ist feige, was ist mutig? Ist still gleich dumm? IMPRO Einer in der Mitte, vor allen auf dem Stuhl (Kombi-Übung) Hingehen. Setzen. Seinen Satz sagen. ÜBUNG Niemand darf den Boden berühren,

NENNT MICH NICHT ISMAEL / SZENARIOUM

<p>3 ■ ■ ■ 11-12</p>	<p>STRASSE VOR DER SCHULE</p>	<p>Barry Danny Marty (Mädchen) Ismael</p>	<p>ISMAEL BEGINN SICH ZU WEHREN NICHT DER IST KLÜGER, DER LAUTER IST Barry und Danny haben einem kleinen Mädchen die Kappe weggenommen und spielen werfen. Das Mädchen weint. Ismael kommt dazu und hilft dem Mädchen. Über seinen Schatten springen für jemand anders.</p>	<p>IMPRO Superhelden (2-3 Spieler) Stelle dir eine Situation vor, die für dich schwierig ist, vor der du Angst hast. Beschreibe die Situation. Und jetzt erzähle und spiele, was ein Superheld in dieser Situation machen würde. VAR: Eine Angstsituation für Alle IMPRO STOPP Auf jemand anders zugehen, der Stopp sagen muss, wenn ihm jemand zu nah kommt. Der bleibt nur stehen, wenn er sich gemeint fühlt. STOP AUF 3 Arten ÜBUNG TAUZIEHEN auf zwei Scheiben stehend ÜBUNG Szene Improvisieren und von außen Ablösen / Tuschen</p>
<p>4 ■ ■ ■ 13</p>	<p>KLASSENZIMMER</p>	<p>Barry Danny Razza Bill Ismael James Miss Tarango</p>	<p>DER NEUE JUNGE MIT DER MACKE Es kommt ein neuer Junge in die Klasse. Er hat eine äußerliche Macke. Er zuckt mit dem Mund. Miss Tarango bestimmt Ismael, sich um ihn zu kümmern.</p>	<p>HAUSAUFGABE FÜR ALLE DIE REGELN DES ISMAEL ÜBUNG Grimassen spiegeln Ticks spiegeln KÖRPERSPRACHÜBUNG Überlegenheit Immer 3 gegen 3</p>
<p>5 ■ ■ ■ 14-18</p>	<p>KLASSENZIMMER</p>	<p>Barry Danny Razza Bill Ismael James</p>	<p>ICH HABE KEINE ANGST. VOR NICHTS UND NIEMANDEM. DER ALLERERSTE BOXKAMPF 1 Ismael kommt zu spät in Mr Barkers Stunde. James bietet ihm an, nicht neben ihm sitzen zu müssen, wenn er das nicht will. Ismael schweigt. Er spielt mit dem Gedanken, das Angebot anzunehmen um so weiteren Angriffen durch die anderen zu entgehen, entscheidet sich dann aber für den Platz neben Scobie.</p>	<p>ÜBUNG DAS GROSSE LALULA DIE SICHERE REDE KOMME UM ZU GEWINNEN STEHE SICHER REDE WIE EIN SIEGER</p>

NENNT MICH NICHT ISMAEL / SZENARIOUM

		<p>Zu Beginn und Am Ende der Szene: MR BARKER</p>	<p>2 Der Lehrer Mr Barker lässt die Klasse, mit der Maßgabe still und für sich zu arbeiten, alleine.</p> <p>3 Kaum hat er den Raum verlassen, beginnt die Attackierung von James Scobie. Er wird beworfen, beschimpft und angegriffen. Aber anders als Ismael duckt er sich nicht weg, sondern stellt sich dem Anführer Barry entgegen. Und er tut das nicht körperlich, sondern entlarvt Barry vermittels Sprache und Rhetorik. Und er zeigt keinerlei Angst vor Barrys Angriffen. Im Gegenteil. Er knockt ihn aus, indem er ihn beschreibt. James SICHERHEIT beruht auf etwas anderem als Protzerei, nämlich auf Intelligenz. In dem Moment in dem James sich WEHRT, hören die anderen auf, ihn anzugreifen. Im Gegenteil, sie beginnen sich für ihn zu interessieren.</p> <p>4 Der Lehrer kommt zurück und stellt die Jungen zur Rede. Es folgt ein sehr kluger Dialog zwischen Lehrer und Schüler, in dem James den groben Barry gleichzeitig in Schutz nimmt und der Dummheit überführt.</p> <p>5 Ismael bietet James die Freundschaft an.</p>	<p>→ IMPRO Die Szene improvisieren in 3 Gruppen ANGREIFER / ANGEGRIFFENER / KOMMENTATOR</p> <p>ÜBUNG KÖRPERÜBUNG 2 sprechen über einen und dieser muss seine Haltung verändern, ohne dass mit ihm gesprochen wird.</p> <p>ES GIBT IMMER EINE ALTERNATIVE, IMMER EINE MÖGLICHKEIT ZU HANDELN!</p> <p>HOCHSTATUS – TIEFSTATUS</p> <p>SPIEL Haltungen</p>
6 ■ ■ ■ 19-20	KLASSENZIMMER	<p>Danny Barry Ismael James Razza Bill</p> <p>Später: Miss Tarango Mr Barker</p>	<p>EINE BÖS GEMEINTER SCHERZ GEHT NACH HINTEN LOS</p> <p>1 Danny, der Freund von Barry, kündigt an, dass alle Augenzeugen werden dürfen, wie James seine Angst wiederfindet.</p> <p>2 Aus James' Schultasche kommen Horden von Insekten. Die ganze Klasse im Chaos, nur James und Barry sind ruhig.</p> <p>3 Die herbeikommenden Lehrer versuchen die Situation zu klären und fordern James, der keine Angst vor den Tieren (Vogelspinnen) hat, auf sich zu verhalten. Was folgt, ist wiederum ein DISPUT zwischen Mr Barker und James. James denunziert Barry nicht, mit dem ARGUMENT, er habe keine Beweise und auf den bloßen Verdacht hin würde er keine Namen nennen.</p>	<p>KÖRPERÜBUNG Vor Insekten weglaufen Die Insekten kommen von unten, von oben Die Insekten krabbeln auf Hand, Bein... Verschiedene Arten von Krabbeln. Jeder sucht sich ein anderes Körperteil aus. Eine Hälfte der Gruppe macht Insektengeräusche, die andere spielt das pantomimisch. Eine Dritte Gruppe reagiert auf die Laute. Keiner berührt den Boden.</p> <p>ÜBUNG SCHOCKSTARRE (Feuer Wasser Sturm) Mit Musik Wüstes Wirbelnd Alle Erstarren auf Stühlen, Tischen, etc</p>

NENNT MICH NICHT ISMAEL / SZENARIOUM

			<p>Bei einer Taschenkontrolle finden sich leere Kartons mit Löchern in den Taschen von Danny und Barry. Der Streich ist nicht geglückt. In dieser Szene sagt Barry kein Wort.</p>	<p>DIALOG / SATZ: ICH HABA KEINE ANGST. ICH HABE KEINE ANGST VOR -- Dann auf ein Signal alle von den Tischen wieder Chaos – dann wieder STARRE DIALOG</p>
<p>7 ■ ■ ■ 21-22</p>	<p>MEHRZWECKHALLE</p>	<p>Mr Barker James</p> <p>Alle anderen Schüler und Lehrer</p>	<p>WAS IST DER MENSCH? SPRACHE IST MEHR ALS EIN MITTEL ZUR BEDÜRFNISÄUSSERUNG SPRACHE IST HANDLUNG, SPRACHE IST BEWEGUNG SPRACHE IST MACHT James hält eine flammende selbstverfasste Rede vor der gesamten Schule, in der er seine Mitschüler auffordert, mit ihm einen Debattierclub zu gründen um bei den Meisterschaften im Debattieren anzutreten.</p>	<p>REDE Jeder Schüler einen Ausschnitt aus einer rhetorisch gefeilteten Rede. Entweder selbstgeschrieben oder fremd → Karl Heinz Göttert Es geht um die Kunst der SPRACHE, des SPRECHENS genauso wie um die Kunst der Rede. Es ist beides: das geschriebene Wort, aber auch das gesprochene. Die am besten geschriebene Rede verpufft, wenn sie nicht gut gesprochen wird. ÜBERZEUGE MIT DEINEN WORTEN, EGAL WORUM ES GEHT.</p> <p>PRÄSENZÜBUNG GEBURT AUS DEM BIENENSTOCK Ein Schüler wird ausgesucht. Er kauert sich auf die Erde. Die anderen bilden einen Pulk um ihn wie eine Käseglocke. <i>Auch bei Berührung NIE rempeln, immer respektvoll miteinander umgehen!!</i> Alle außer dem Schüler trommeln mit den flachen Händen auf den Oberschenkeln einen Rhythmus und lassen einen Stimmlauf zu, wie ein tiefes Brummen oder Summen. Dann geht die Gruppe langsam auseinander und macht einen Ausgang frei. Der Bienenkönig steht langsam auf und geht mit gesenktem Kopf aus dem Bienenstock hinaus. Das Bienenvolk formiert sich hinter ihm. Jetzt richtet sich der König langsam auf. Wenn er aufrecht steht, und dazu bereit ist, gibt er dem Bienenstock ein Zeichen aufzuhören. Alle hören auf zu summen und zu trommeln sind aber mit ihrer</p>

NENNT MICH NICHT ISMAEL / SZENARIOUM

				<p>Aufmerksamkeit GANZ bei dem König, gespannt darauf, was er sagt. Dann sagt der König EINEN SATZ. Geht von der Gruppe weg, dreht sich um und sagt den Satz nochmal. Ich bin stolz dass ich diesen Satz sagen darf.</p> <p>DEN KÖNIG SPIELEN IMMER DIE ANDEREN!</p>
8 ■ ■ ■ 22-23	SCHULFLUR / SCHLISSFÄCHER	James Ismael	<p>ICH BRAUCHE DICH, ISMAEL James hat Ismael zum Debattierclub eingeladen. Ismael sträubt sich. Seine innere Stimme debattiert. Er selbst kann nicht sprechen. James versucht ihn zu überzeugen, indem er ihm seine Qualitäten aufzeigt, indem er ihn ernst nimmt.</p>	<p>INNEN VERSUS AUSSEN</p> <p>3er-Übung Situation A – ich kann das nicht B – Bestärkt das Negativ C – Bestärkt das Positiv Ziel: körperlich hin und hergerissen</p> <p>ZUG UM ZUG!</p>
9 ■ ■ ■ 23-25	KLASSENRAUM / DEATTIERRAUM	James Ismael Razza Bill	<p>EIN DEBATTIERCLUB FINDET SICH In einem Klassenraum am Nachmittag treffen sich vier völlig unterschiedliche Jungs aus unterschiedlichen Motivationen und gründen einen Debattierclub. James erklärt die Regeln</p>	<p>KÖRPERÜBUNG Welche Figur hat welche Körperlichkeit? → TIERE ZUORDNEN Gangarten. Was machen meine Hände? Wie bewegt sich jemand, der ein Pfau ist, oder eine Wildsau oder ein Mäuschen?</p> <p>ACHTUNG: Hier sprechen Figuren zum ersten Mal, die wir bislang nur gesehen haben. Welche Auswirkungen hat das auf die Szenen davor?</p>
10 ■ ■ ■ 25-27	SCHULFLUR / SCHLISSFÄCHER	Razza Ismael <i>Später</i> James <i>Im Hintergrund:</i> Kelly Schülerinnen des Lourdes Collage	<p>ISMAEL IST IN GEDANKEN BEI DEM MÄDCHEN MIT DEM ROTEN T-SHIRT Bei dem Rhetorik-Workshop, der gerade eben vorbei ist, hat Ismael offensichtlich nicht zugehört, sondern ein Mädchen angestarrt. Razza, der auch in dem Workshop war, zieht ihn damit auf. Ismael streitet alles ab.</p>	<p>KÖRPERSPRACHE ABLEHNUNG</p> <p>Gruppenchoreographien <i>Im Hintergrund der Szene</i> sind die 3 Mädchen. Diese sind für das Gespräch wichtig. CHOREOGRAPHIE.</p> <p>ÜBUNG ZUG UM ZUG</p>

NENNT MICH NICHT ISMAEL / SZENARIOUM

11 ■ ■ ■ 27-28	KLASSENRAUM / DEBATTIERAUM	James Ismael Razza Bill	DIE ARBEIT GEHT LOS James versucht seine Mitstreiter, die ausbüchsen, zur ernsthaften Arbeit zu animieren. Versucht, sie zu überzeugen. Ismael sagt mal wieder nichts.	KÖRPERSPRACHE
12 ■ ■ ■ 28-30	ZIMMER VON ISMAEL	Ismael James	ES GEHT UM ANGST und ÜBERWINDUNG und um FREUNDSCHAFT Die beiden Freunde sitzen bei Ismael im Zimmer. Sie freuen sich, dass sie schon drei Runden des Wettbewerbs gewonnen haben. Da erzählt James Ismael, dass Bill beim nächsten Mal wegen einer Erkrankung nicht sprechen kann und bittet Ismael einzuspringen. Ismael versucht, sich aus der Geschichte herauszuwinden. Schließlich fragt er James nach dessen „Überwindung“ der Angst, erfährt, dass man vor Spinnen keine Angst haben muss und entschließt sich, über seinen Schatten zu springen.	BÜHNENLÖSUNGEN
13 ■ ■ ■ 30-32	DEBATTIERAUM	Kelly Mädchen 1 Mädchen 2 Razza James Ismael Mr Barker Miss Tarango	ISMAELS ERSTER ÖFFENTLICHER AUFTRITT DER EINFLUSS AUF GEDANKEN JENSEITS DER LOGIK 1 Wettstreit wird von Mr Barker eröffnet. Ismael spricht sich innerlich Mut zu. 2 Kelly beginnt zu für die Gegenseite zu reden. Ismael betrachtet sie und kann keinen klaren Gedanken fassen, kann nicht mehr verstehen, was sie sagt. 3 Ismael wird aufgefordert zu reden. Er stammelt und fällt in Ohnmacht.	SUBJEKTIVER BLICKWINKEL Welche szenischen Möglichkeiten gibt es, das subjektive Empfinden zu verstärken? Licht, Ton, Schattenspiel ... LIEBE VERLIEBEN DAS VERÄNDERN DER SPRACHE
14 ■ ■ ■ 32-33	KLASSENRAUM / DEBATTIERAUM	James Ismael Razza Bill	DIE AUSWERTUNG DES WETTBEWERBS DIE SCHAM IM GESICHT Ismael erfährt von seinen Freunden, dass er nicht nur in Ohnmacht gefallen ist, sondern im Fallen Kelly Faulkner an den Busen gefasst hat.	EMOTIONEN Was löst was aus?
15 ■ ■ ■ 34	OHNE RAUM	James (Ismael)	DER BRIEF Ein Brief von James an Ismael, in dem er ihm mitteilt, dass er ins Krankenhaus muss, wegen seines Tumors und nicht am Finale teilnehmen kann. In dem er mitteilt, wie sehr Wörter Macht haben, auch die zu verletzen und in dem er Ismael die Verantwortung für das Team überschreibt.	RAUMLÖSUNGEN KOMMEN UND GEHEN Jeder schreibt einen Satz über Angst. Mit diesem arbeiten in dem Spiel Kommen und Gehen
16 ■ ■ ■ 34-37	KLASSENRAUM / DEBATTIERAUM	Ismael Razza Bill Mr Barker (auf/ab)	GLEICH STARTET DAS HALBFINALE OHNE JAMES Oder ALLE FÜR EINEN Oder JEDER HAT QUALITÄTEN, MAN SOLLTE NIEMANDEN UNTERSCHÄTZEN 1 Die drei Jungs sitzen vor dem Wettbewerb im Klassenzimmer und Ismael versucht die anderen beiden, die schiss haben, zu motivieren.	WIE KANN MAN EINEN DEBATTIERWETTBEWERB PANTOMIMISCH GESTALTEN? <i>LUSTIGE PANTOMIME oder TANZNUMMER</i> Ideensammlung

NENNT MICH NICHT ISMAEL / SZENARIOUM

			<p>2 Mr Barker bringt das Thema. Nach anfänglicher Verzweiflung entpuppt sich Bill als sprudelnde Quelle ungeahnten Wissens und nicht erahnten Enthusiasmus.</p> <p>3 Die 3 ziehen in den Kampf.</p>	<p>AB HIER BEGINNT DIE „INNERE STIMME“ VON ISMAEL WEINIGER ZU WERDEN → Sollte es eine Entscheidung für 2 Spieler geben, kann man in dieser Szene erzählen, dass Ismael den Inneren Schutz nicht mehr braucht. Oder sie geht weiter weg von Ismael, setzt sich an den Rand der Szene.</p>
17 ■ ■ ■ 37	VORRAUM	Bill Ismael Miss Tarango	<p>MISS TARANGO IST AUS DEM HÄUSCHEN Und lobt die Jungs, die es fast geschafft haben.</p>	<p>SZENEWECHSEL Wie können die Szenen gut voneinander getrennt werden? VORSCHLÄGE</p>
18 ■ ■ ■ 37-41	VORRAUM oder STRASSE	Ismael Kelly <i>Später</i> Razza	<p>EINE GROßE AUFREGUNG – AUF EINMAL HÖRT DAS STAMMELN AUF COOLSEIN IST NICHT ALLES, FREUNDE SCHON</p> <p>1 Kelly spricht Ismael an. Dieser stammelt und ist aufgeregt. Er versucht sich zu entschuldigen, für das was bei dem Wettbewerb passiert ist.</p> <p>2 Drehpunkt: Kelly bedankt sich dass er ihrer Schwester Marty geholfen hat.</p> <p>3 Kelly findet seinen Namen schön. Sie interessiert sich dafür. Für den ersten Satz. CALL ME ISMAEL. Razza kommt. Kelly geht. Razza befeuert Ismael. Und gesteht, selber nicht gemocht zu werden.</p>	
19 ■ ■ ■ 41-43	SCHULFLUR SCHLISSFÄCHER	Bill Ismael Barry	<p>DRANGSALIERUNGEN Eine riesengroße Schweinerein schafft es trotzdem nicht einzuschüchtern. Bills Urkunde ist verschwunden. Sie ist weg. Es war seine erste. Er ist stolz, er wollte sie seinen Eltern zeigen.</p> <p>Barry kommt mit der Urkunde. Er hat sie beschmiert und Beschimpfungen draufgeschrieben. Und wie immer macht er Ismael und Bill fertig. Mit Verspotten, Schimpfnamen und Beschimpfungen. Dieses Mal hält Ismael nicht den Mund. Er widersetzt sich. Zum ersten Mal. Nicht laut, nicht grob, nicht konsequent, aber er TUT es. Und Barry zieht ab, nicht ohne Drohungen abzusondern.</p> <p>Ismael beschließt, es nicht dabei zu belassen. Der Dumme HAT NICHT RECHT und darf nicht RECHT BEKOMMEN.</p>	<p>ARMDRÜCKEN IN DIE AUGEN SCHAUEN AUS DEM LOT BRINGEN</p>

NENNT MICH NICHT ISMAEL / SZENARIOUM

20 ■ ■ ■ 43-44	IRGENDWO	Ismael Razza	ZWEI FREUNDE HALTEN KRIEGSRAT Die Szene, in der klar wird, dass Razza zu Ismael steht und dass Ismael sich entschieden hat, zu HANDELN. Und zwar nicht auf dem Niveau von Barry. Gleichzeitig wird klar, welches Risiko er eingeht und dass sein Freund Razza, der Spinner, der Abgedrehte, gar nicht so abgedreht ist, sondern zu ihm hält.	NÄHE
21 ■ ■ ■ 44-45	MEHRZWECKHALLE	Barry Ismael Alle Barrys Mutter	ANGST UND GNADE Ismael wird Barry öffentlich vor allen bloßstellen. Das teilt er ihm mit und gibt ihm zu verstehen, dass seine Mittel, Angst zu verbreiten nicht mehr wirken. Ismael macht die Abrechnung offen. Barry hat Angst. Im letzten Moment dreht Ismael die Strategie so um, dass er inhaltlich das gleiche sagt, aber Barry nicht persönlich denunziert.	ANGST ZWEIKAMPF Barry hat Angst und das sieht man. Ismael WÄHLT seinen Weg.
22 ■ ■ ■ 45-48	MEHRZWECKHALLE	Barry Ismael Barrys Mutter Razza Bill Miss Tarango Mr Barker	DIE ERSTEN WERDEN DIE LETZTEN SEIN - AM ENDE FINDET ALLES SEINE AUFLÖSUNG 1 Barry pflaumt Ismael an, seine Mutter weist ihn zurecht und begrüßt Ismael. Dieser stellt sich ihr mit Stolz auf seinen Namen vor. Man merkt, er ist an diesem Punkt nicht mehr zu treffen. Die Mutter lädt ihn als Barrys Freund zu sich nach Hause ein. Die Mutter geht. 2 Barry versucht wieder Ismael Angst einzujagen. Ohne Erfolg. Er ist sichtlich getroffen. Ob er etwas verstanden hat wird nicht klar. 3 Miss Tarango erkundigt sich nach dem Grund des Stockens in Ismaels „Rede“, glaubt ihm seine Antwort nicht und entlässt ihn in die Ferien. 4 Mr Barker teilt Ismael durch die Blume mit, dass mit James Scobie alles in Ordnung ist. Ismael freut sich sprachlos. Dann überreicht Mr Barker Ismael noch einen Brief von Kelly und geht. 5 Razza und Bill besprechen, womit sie die Ferien verbringen wollen. Ismael ist nicht ganz bei der Sache. Er liest den Brief.	Dynamik in der Szene durch Auf- und Abgänge Es können auch alle da sein.
23 ■ ■ ■ 48	DASELBST	Ismael Bill Razza (ev Kelly für den Brief)	CALL ME, ISMAEL! CALL ME ISMAEL! Kelly lädt Ismael und seine Freunde ein und gibt ihm ihre Telefonnummer. Ismael freut sich unbändig.	

REGIERBUCHSEITEN

"WOYZECK"

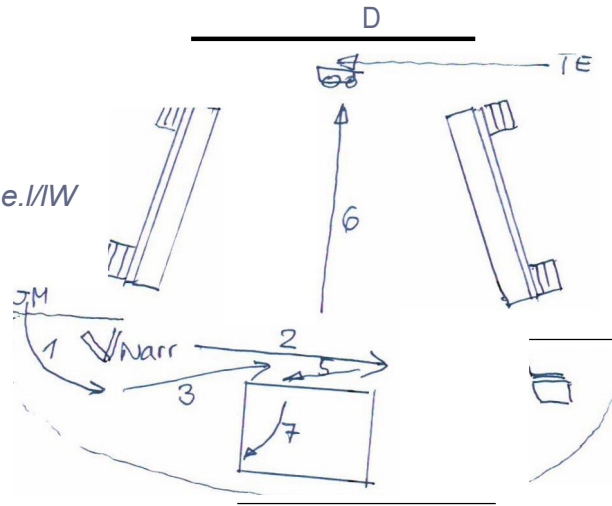
A:otrlt IA.1-c- Sh..of.-kt> . f2t.fi<-: llo.swan·e V:J

Pr--c.k.vl<rt: 2..4. Ol<A-obu Zo 1

TECJA--NIK

(i 11 ol-t... (vvCVJt,h -> _se,lAv6 'l'l

GH (3ropmL.<lks) o(,1,Vc),, VörbtZ u.e.l/W
NQ)etrr)



obo..c11
LIC T 2-

Vor - IAV + Ü(akt, f<->13"0.1/4
li- /lt s:e.,k

@ N [i;;u-f-1 vof &-M otl- vo ')\Am O- 6 rot Ok

@) G-M 1> + N, bl I vorc O- Grvt., ,ü-}

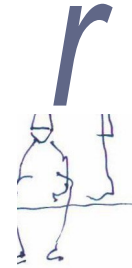
ION Alt -l fOV\ l<Ävt{, Ql;,\

Ⓜ Gh 6-<-Ji l-v, "f-- rc_c),G1A-

@ N cll(g b((3iLl euA J 0-5•/;\,6 kc{ lA,V

GM \-ehi W 1IALM

M geht nach hinten zum Kinderwagen. Wenn sie im Kinderwagen steht:



TON "1S' DCA C,

U0+1 es- W Mol W lA.,-l-w I S1-e.5t / 5, -rd liJ_1 1li "" 2.0 s'-k j 1 ""d.

lcc)-NtK ki\o{-vWJja M r a, uJB-tk

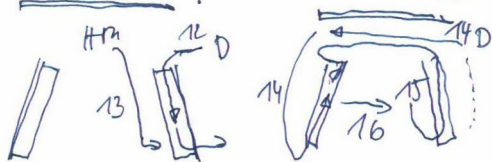
Ⓜ N l_r 0- G--rct, ClJ-- St;Et-Je rx K

1) mit MUSIK HM auf (Hauptmann) -> hinter Rückwand
2) Doktor montiert Klingel ab -> durch Tür -> Tür zu -> läuft vor HM weg, wo li auf.

3) HM Text -> durch Tür (auf / m)

4) HM linke Wand nach rechts

5) D re auf / vor ab 13 HM ihm nach

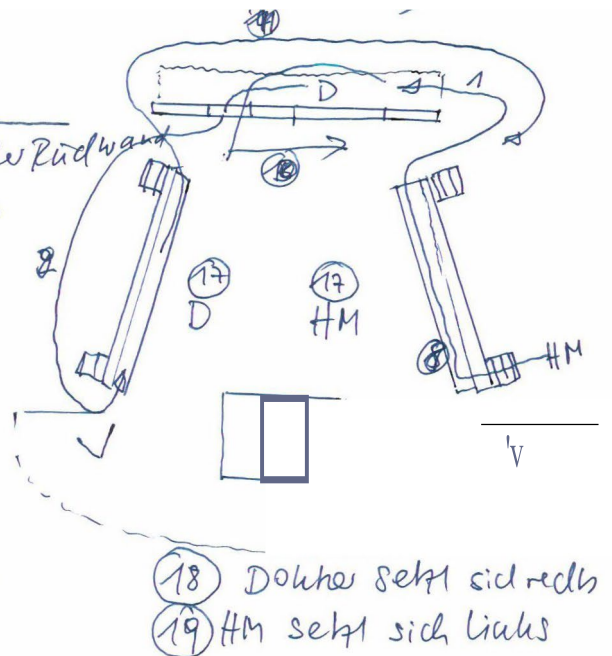


14 D re -> li

15 HM ihm nach

16 von Podestruhle beise im Raum

17 beide ineinander einwärts



18 Doktor setzt sich rechts

19 HM setzt sich links

TON 14
TECHNIK

VIII

IN DER WELT

Großmutter. Der Narr, Das Kind

g)

LICH-T 2lr <213)TÖN J_14 (f)

GROSSMUTTER Es war einmal eir't'zirm Kind und hat kein V r und kei Mutter,
& war Alles tot und war Niemand mehr auf der Welt? Alles tot, und es ist
NARR hingegangen und hat gerrt Tag und Nacht. Und wie auf der Erd
Niemand mehr war, wollt's in Himmel gehen, und der Mond guckt es so
freundlich an und wie's endlich zum Mond kam, war's ein Stück faul
Holz und da ist es zur Sonn gangen und wie's zur Sonn kam, war's ein
verwelkt Sonneblum und wie's zu den Sterne kam warn's klei goldene
Mücke, die warn angesteckt wie der Neuntöter sie auf die Schlehe
steckt, und wie's wieder auf die Erd wollt, war die Erd ein umgestürzter
Hafen und war ganz allein und da hat sich's hingesezt und gerrt und da
sitzt es noch und ist ganz allein. (V TON /f;" L(C M 2 7"E @

IX

STRASSE.

Hauptmann Doktor, Chor, Narr, Großmutter

(C)(R)(@)

HAUPTMANN Herr Doktor, die Pferde machen mir ganz Angst; wenn ich denke, daß
die armen Bestien zu Fuß gehen müssen. Rennen Sie nicht so. Sie
hetzen sich ja hinter dem Tod drein. Ein guter Mensch, der sein gutes
@Gewissen hat, geht nicht so hnell. Ein guter M ch. (*Er erwischt den
ffi)ooktor am Rock.*) Herr Doktor aube Sie, daß ich ettt'Menschenleben
rette ie schießen...Herr Doktor, ich bin so schwermütig, ich habe so TaJ..J-
wa Schwärmerisches, ich muß immer weine enn ich meinen
Rock an der Wand hängen sehe, da hängt er (R)

DOKTOR Hm, aufgedunsen, fett, dicker Hals, apoplektische Konstitution. Ja Herr
Hauptmann, Sie können eine apoplexia cerebralis kriegen, Sie können
sie aber vielleicht auch nur auf der einen Seite bekommen, und dann
auf der einen gelähmt sein, oder aber Sie können im besten Fall geistig (@,;
gelähmt werden und nur fort vegetiern, das sind so ohngefähr Ihre
Aussichten auf die nächsten vier Wochen. Übrigens kann ich Sie
versichern, daß Sie einen von den interessanten Fällen abgeben, und
wenn Gott will, daß Ihre Zunge zum Teil gelähmt wird, so machen wir
die unsterblichsten Experimente.

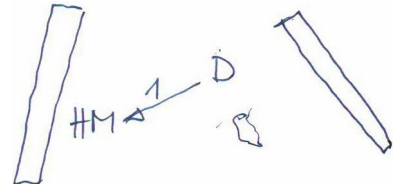
HAUPTMANN r Doktor erschrecken Sie mich nicht, es sind schon Leute am
Schreck gestorben, am bloßen hellen Schreck. - Ich sehe schon die
Leute mit den Zitronen in den Händen, aber sie werden sagen, er war
ein guter Mensch, ein guter Mensch - Teufel Sargnagel! & ff u-f fcd/+-

DOKTOR (*hält seinen Hut hin.*) Was ist das, Herr Hauptmann? Das ist ein Hohlkopf!

g) Dokh9S_{ht} rru+ a , \ {qlA +rH

-c.....:=====">=

(f) D ol.,v.,w.> s:el<4i +l-1v f-liA1 ; "'s ff' iJ 1 (1?)



D) √-/1 /jvvl a,6, sk-tj (1

ö" \ jAIA et .e.AM 1)J

Tt:cJrNIK \+vT tf-oc 4-1°1E: 0

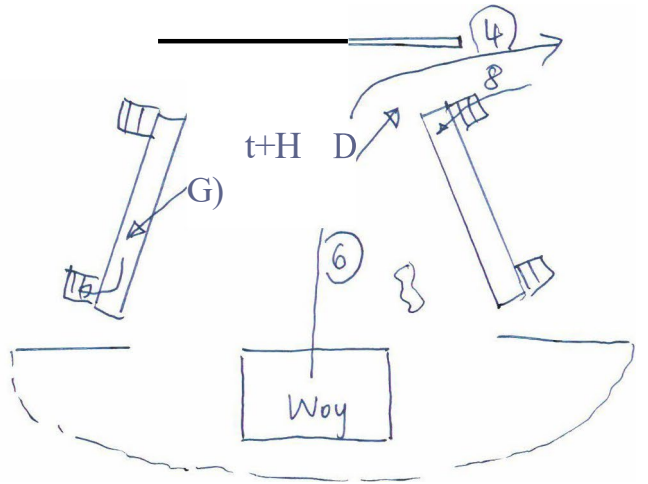
④ D hi re ab

⑤ HM klettert auf Steg links will abgehen

⑥ sobald HM auf Steg, Woy aus O-Graben. Läuft nach links re

⑦ HM hält Woy auf. Woy bleibt stehen

⑧ Doktor kommt auf Steg re da



LICHT 26 Aufhellung Wände / Orchestergraben aus

⑨ HM geht auf Steg hin + her

⑩ Woy will ab

⑪ HM hält Woy auf. Woy kommt in Mitte zurück

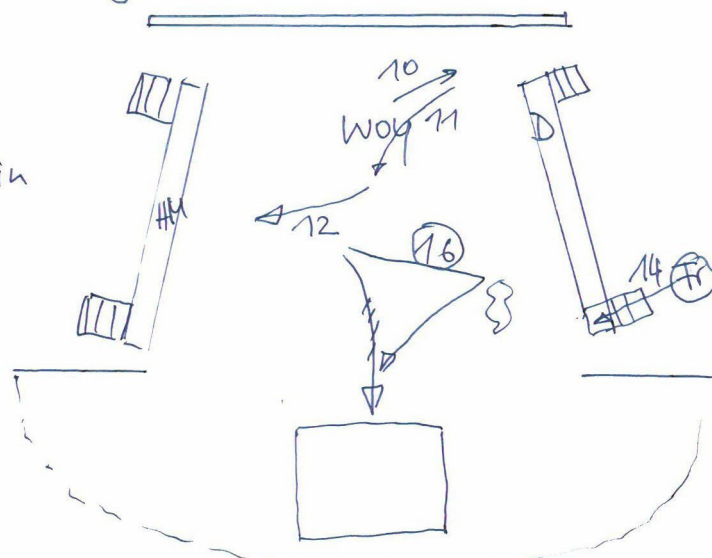
⑫ Woy auf HM zu. Leise. erregt

⑬ HM heftig, impulsiv

⑭ Frederik vorne auf Steg auf

⑮ Woy streckt Arm aus. - Frederik klopf Rhythmus auf Wand 3x

⑯ Woy geht und holt Tuch. Dann zum Orchestergraben.



HAUPTMANN (*macht eine Falte in den Hut*) Was ist das, Herr Doktor? Das ist n

DOKTOR Ich empfehle mich, geehrtester Herr Exerzierzettel.

7t: W

HAUPTMANN Gleichfalls, bester Herr Sargzettel. (E) (O)

Woyzeck kommt die Straße heruntergerannt.

HAUPTMANN Woyzeck! Was hetzt Er sich so an mir vorbei? Bleib Er doch LIC+f! 2b
Woyzeck. Er läuft ja wie ein offenes Rasiermesser durch die Welt, man
schneidet sich an Ihm, Er läuft, als hätte Er ein Regiment Kosack zu
rasieren und würde gehenkt über dem letzten Haar nach ein
Viertelstunde - aber, über die lange Bärte, was - wollte ich doch sagen?
Woyzeck - die lange Bärte -

DOKTOR (*wendet sich zurück*) Ein langer Bart unter dem Kinn, schon Plinius spricht
davon, man muß es den Soldaten abgewöhnen... @

HAUPTMANN (*fährt fort*) Hä? über die lange Bärte? Wie ist, Woyzeck, hat er noch nicht
ein Haar aus ein Bart in seiner Schüssel gefunden? He, Er versteht
mich doch, ein Haar von einem Menschen, vom Bart eines Sapeur, eines
Unteroffiziers, eines - eines Tambourmajors? He Woyzeck? Aber Er hat
eine brave Frau. Geht ihm nicht wie andern.

WOYZECK Ja wohl! Was wollen Sie sagen, Herr Hauptmann?

HAUPTMANN Was der Kerl ein Gesicht macht!... muß nun auch nicht in der Suppe,
aber wenn Er sich eilt und um die Ecke geht, so kann Er vielleicht noch
auf Paar Lippen eines finden, ein Paar Lippen, Woyzeck, ich habe wieder
die Liebe gefühlt, Woyzeck. Kerl, Er ist ja kreideweiß.

WOYZECK - Hauptmann, ich bin ein armer Teufel, - und hab sonst nichts - auf
der Welt. Herr Hauptmann, wenn Sie Spaß machen - ...

HAUPTMANN Naß ich, daß dich Spaß, Kerl! (R)

DOKTOR Den Puls Woyzeck, den - klein, hart, hüpfend, ungleich.

WOYZECK Herr Hauptmann, die Erde ist hölleheiß, mir eiskalt, eiskalt, die Hölle ist
kalt, wollen wir wetten. Unmöglich. Mensch! Mensch! unmöglich.

HAUPTMANN Kerl, will Er erschoßen, will Er ein paar Kugeln vor den Kopf haben? Er
ersticht mich mit Sein Augen, und ich mein es gut mit ihm, weil Er ein
guter Mensch ist Woyzeck, ein guter Mensch.

DOKTOR Gesichtsmuskeln starr, gespannt, zuweilen hüpfend, Haltung
aufgerichtet, gespannt.

WOYZECK Ich gehe so viel möglich. Der Mensch! Es ist viel möglich. Wir haben

STÜCKEMPFEHLUNGEN

Weitere Stücke mit großer Besetzung für junge Akteur*innen ab 12 Jahren

Kirsten Boie

Kerle mieten

Zoran Drvenkar

Cengiz und Locke

Wolf Durian

Kai aus der Kiste (auch mit Musik!)

Michael Ende

Momo (theaterpädagogische Handreichung erhältlich)

Cornelia Funke

Tintenherz

Tintenblut

Herr der Diebe (theaterpädagogische Handreichung erhältlich)

Ann Jaramillo

La Línea

Astrid Lindgren

Die Brüder Löwenherz

Mio, mein Mio

Ronja Räubertochter (auch als Musical!)

Paul Maar

F.A.u.s.T. – Furiose Abenteuer und sonderbare Träume

Lippels Traum (theaterpädagogische Handreichung erhältlich)

In einem tiefen, dunklen Wald

Jürgen Nola

Hamlets Rache (n. "Hamlet" v. Shakespeare)

Rodrigos Tod (n. "Don Carlos" v. Schiller)

Bjarne Reuter

Hodder, der Nachtschwärmer

Lewis Carroll/Jürgen Popig

Alice im Wunderland

Stefan Schroeder

Raue See und roter Teufel

Nussknacker und Mäusekönig

Ein Sommernachtstraum (n. Shakespeare)

Mark Twain

Tom Sawyer und Huckleberry Finn

Detaillierte Inhaltsangaben zu diesen und vielen weiteren Stücken finden Sie auf unserer Homepage unter www.buehnenverlag-weitendorf.de

Alle Texte können kostenlos und unverbindlich zur Ansicht bestellt werden. Bitte geben Sie Ihre Bestellung per E-Mail auf oder registrieren Sie sich auf unserer Homepage für den kostenlosen Download. Vielen Dank!

Bühnenverlag Weitendorf GmbH

Max-Brauer-Allee 34

22765 Hamburg

info@buehnenverlag-weitendorf.de

buehnenverlag-weitendorf.de