

Igraine Ohnefurcht

Acht Türöffner in eine wahrhaft wunderbare Geschichte



Achtens: „Theater macht Spaß!“

Theaterspielen soll Spaß machen! Diesen Spaß leben die kleinen und großen Darstellerinnen und Darsteller und das ganze Team der Burgbühne Stromberg auch in diesem Jahr auf den Stufen vor der Kreuzkirche!

Das wichtigste am Theater ist, dass wir alle vor, auf, unter und über Bühnen Spaß Freude daran haben für Sie und für euch Theater zu spielen!

Deshalb findet hier und jetzt sieben wunderbare Theaterspielen zum nachmachen und mitmachen. Spiele die Spaß machen und außerdem die Konzentration, die Wahrnehmung und die Darstellung fördern.

Viel Vergnügen beim nachspielen und ausprobieren!

„Wer ist der Boss?“

Wahrnehmung, Reaktion, Ensemblegefühl

Alle Spieler stehen im Kreis. Eine beliebige Person A muss den Raum verlassen. Die im Kreis stehende Gruppe bestimmt einen Meister. Aufgabe des Meisters ist es, verschiedene einfache Bewegungen vorzugeben, die alle anderen nachmachen. Achtung: Die Bewegungen müssen deutlich sein.

Sobald alle wissen wer der Meister ist und alle die Bewegungen des Meisters nachmachen, wird Person A wieder hereingeholt und stellt sich in die Mitte des Kreises.

Person A muss erraten, wer der Meister ist. Der Meister bestimmt die Art der Bewegungen und ihren Wechsel.

Hinweise: Entscheidend ist das gute Zusammenspiel der Gruppe. Nur wenn diese sofort die gezeigten Bewegungen des Meisters umsetzt, hat Person A es sehr schwer, den Meister zu finden. Die Gruppe sollte nicht zu deutlich auf ihren Meister schauen. Eine Bewegung wird solange durchgehalten, bis der Meister eine neue Bewegung vorgibt. Bei jüngeren Spielern kann mit ganz einfachen Handbewegungen begonnen werden.

„Bewegung im Raum – Gehen nach verschiedenen Vorgaben“

Darstellung, Körperlicher Ausdruck

Nach verschiedensten Vorgaben im Raum herum gehen – am besten zur Musik

... Gehen nach vorgegebenen Gangarten: schleichen, stampfen, hüpfen, kriechen, hetzen, tanzen, rennen, bummeln, zielgerichtet gehen, schlendern...

... Gehen nach Belägen und äußeren Einflüssen: Gummiboden, Federn, Kleber, Scherben, heißer Sand, spitze Steine, Wind von vorne, Mücken...

... Gehen nach Orten und Räumen: Museum, Schaufenster, Ballsaal, Turnhalle, Bootsanleger, Wald, Zoo, Theaterfoyer

... Gehen nach Typen/Figuren: Magier, Gewichtheber, Weichtier, Ballerina, Clown, Katze, Bär, Elefant, Taschendieb, Fußballer, Mannequin, exaltierter Diener, vertrottelter General, Tunte ...

... Gehen mit Betonung bestimmter Körperpunkte: Knie hoch, Nase nach vorn, Bauch nach vorn, Hintern raus, Schulter hängen lassen, Kopf aufrecht, aus der Hüfte heraus ...

... Gehen nach einem Wegeplan: immer geradeaus, dann 90 Grad abbiegen, immer Bögen gehen, eine 8 gehen, nach

„Guten Morgen Kreis“

Darstellung, Gefühle

Alle TN und der/ die Spielleiter/in stehen in einem großen Kreis. Der/ die Spielleiterin stellt Blickkontakt zu einem beliebigen TN A her (Achtung: Es darf weder sein direkter linker oder sein direkter rechter Nachbar sein!). Sobald der Blickkontakt hergestellt ist, geht der/ die Spielleiter/in auf TN A zu und sagt dabei „Guten Morgen“! TN A stellt nun schnell Blickkontakt zu einem beliebigen TN B her. Sobald der/ die Spielleiter/in TN A erreicht hat, macht TN A seinen Platz frei und geht auf TN B zu. Der/ Die Spielleiter/in bleibt auf dem Platz von TN A. Während TN A nun auf TN B zugeht, nimmt dieser Blickkontakt mit einem beliebigen TN C auf und räumt wiederum seinen Platz für TN B. Das Spiel wird nach diesem Muster fortgesetzt, bis alle TN das Prinzip verstanden haben! Dann unterbricht der/ die Spielleiter/in das Spiel und stellt eine neue Aufgabe: Das Grundprinzip der Blick- und Bewegungsfolge bleibt gleich. Allerdings soll der erste TN sein „Guten Morgen“ so sagen, als wäre er unglaublich müde! Die TN haben nun die Aufgabe dieses „Guten Morgen“ von TN zu TN langsam zu steigern und die Müdigkeit immer weiter zu reduzieren, bis ein TN das „Guten Morgen“ neutral sagt. Von diesem Moment an soll das „Guten Morgen“ nun in eine immer größer werdende Freude gesteigert werden. Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler das „Guten Morgen“ völlig begeistert und verrückt ausruft und dies aus Sicht des/ der Spielleiters/in nicht mehr zu steigern ist!

Hinweis 1: Der/ Die Spielleiter/in puscht die TN die Veränderungen des Ausrufs „Guten Morgen“ nicht nur mit der Stimme vorzunehmen, sondern auch den Körper für das Spiel einzusetzen!

Hinweis 2: Natürlich können in weiteren Spielrunden auch weitere Gefühle probiert werden.

Hinweis 3: Der/ Die Spielleiterin achtet darauf, dass die Gefühle nicht nur mit der Stimme, sondern auch mit dem Körper dargestellt werden.

„Popcorn – Fangen“

Reaktion, Bewegung

Die SpielerInnen bilden eine Reihe und stehen Schulter an Schulter nebeneinander, aber abwechselnd in der Blickrichtung. Zwei SpielerInnen sind "Popcorn" und bewegen sich frei außerhalb der Reihe. Spieler 1 ist der "Fänger", Spieler 2 der "Gejagte".

Fänger und Gejagter können sich während der Jagd irgendwo in der Reihe - aber mit derselben Blickrichtung - hinter einen Spieler stellen. Dieser wird sofort selbst zu "Popcorn", läuft nach vorne weg und übernimmt die Rolle des Fängers oder die des Gejagten, je nachdem wer hinter ihm stand. Es wird leichter, wenn der Fänger oder der Gejagte dem Spieler in der Reihe beim Dazustellen mit einem deutlichen "LAUF- oder "FANG" eine Starthilfe gibt.

„Autorennen“

Reaktion, Bewegung, Kooperation

Die TN sollen 5er Gruppen bilden. Aufgabe der Gruppen ist es nun ein Auto zu bauen: Jeder Gruppenteilnehmer ist ein Bauteil des Autos! Alle Bauteile müssen verbaut werden. Die Bauteile gehören nur zu einem Auto zusammen, wenn sie durch Berührungen miteinander verbunden sind. (D.h. Person A hält sich bei Person B fest. Person C hält sich ebenfalls an Person B fest. Person D berührt Person A am Arm und Person E wird gleichzeitig von Person D auf dem Rücken getragen.)

Jedes Körperteil das den Boden berührt stellt einen Autoreifen da. Das bedeutet: Ein normaler Mensch, der mit zwei Beinen auf dem Boden steht, besitzt zwei Reifen. Die 5er Gruppe hat nun die Aufgabe ein fahrtüchtiges Auto mit 4 Reifen zu bauen. (Dementsprechend muss eine 4er Gruppe ein Auto mit 3 Reifen und eine 6er Gruppe ein Auto mit 5 Reifen bauen.)

Die Gruppen haben 5 Minuten Zeit ihr Auto aufzubauen. Dann werden die Autos in der Gesamtgruppe präsentiert und vorgeführt, um die tatsächliche Fahrtüchtigkeit zu testen! Wer möchte kann ein kleines Wettrennen veranstalten.

„Magische Luft“

Improvisation, Fantasie

Stellt euch im Kreis auf. Eine von euch nimmt einen großen Klumpen Luft in die Hand. Beschließt, dass es ein Klumpen magischer Luft ist. Sie gibt den Klumpen schnell an die weiter, die neben ihm steht. In ihren Händen wird der Klumpen zu irgendeinem Ding. Das kann alles Erdenkliche zwischen Himmel und Erde sein. Ein Sprungseil, ein Auto, ein Korsett, eine Maus, alles mögliche. Vielleicht muss man den Klumpen auch erst ein wenig kneten, bevor etwas aus ihm wird. Vielleicht vergeht auch erst etwas Zeit, bevor er irgendeine Form annimmt.

Er kann wachsen und sehr groß werden oder auch ganz zusammen schrumpfen. Er kann nass und matschig werden. Oder delikats und lecker, so dass man ihn essen kann.

Wenn ihr erkennt, was aus der Luft wird, dann könnt ihr es kurz zu diesem oder jenem verwenden: springt Seil, fährt eine Runde, legt das Korsett an oder streichelt die Maus. Anschließend packt ihr den Gegenstand wieder zusammen, bis er nur noch ein Klumpen Luft ist. Gebt ihn dann an die nächste Person im Kreis weiter.

Also: Lasst irgendetwas aus der Luft entstehen, verwendet das, was sich herausbildet, packt es zusammen und übergibt die Luft vorsichtig an eure Nachbarin.

Wichtig: Versucht nicht zu planen, was aus der Luft werden soll, wenn sie zu euch kommt. Verfolgt stattdessen, was die anderen damit machen. Wenn ihr dran seid, dann nehmt den Klumpen in die Hand und *erlebt*, was aus ihm wird.

„Assoziationskreis“

Improvisation, Fantasie

Eine Person sitzt mitten in einem Kreis. Sie schließt die Augen. Die anderen im Kreis sagen reihum ein Wort. Das kann jede mögliche Art von Wort sein. Was einem gerade auf der Zunge liegt.

Die Person in der Mitte soll nach jedem bestimmten Wort schnell dasjenige Wort sagen, an das sie dabei denkt. Sie spricht das Wort sofort aus und soll es nicht erklären. Die Person in der Mitte assoziiert frei. Anschließend sagt die nächste Person im Kreis ein Wort.

Man kann es deutlich hören, wenn die Person in der Mitte nicht das erste Wort sagt, das ihr einfällt. Spielt mindestens drei bis vier Runden. Tauscht dann die Plätze, so dass alle einmal in der Mitte zu sitzen kommen.

Denkt daran, dass es immer eine Gedankenverbindung zu dem einen oder anderen Wort gibt. Man braucht sie jedoch nicht zu erklären. Es gibt sie einfach. Eigentlich gibt es sie immer.