

Perspektivenwechsel



UTE THIERER
FIRMPASTORAL

EINE AUSZEIT VON SICH SELBST UND DEM ALLTÄGLICHEN TROTT FINDET MAN VOR ALLEM AUCH IM ROLLENSPIEL. DESHALB BEKOMMT IHR DIESES MAL EINE GRUPPENSTUNDE ZUM THEATERSPIELEN.

AUS DER „ROLLE“ FALLEN

Theaterspielen kann einfach nur lustig sein, aber auch spannend. Kinder lernen dabei etwas über ihre Emotionen. Sie werden empathiefähiger und ihr kreatives Denken wird gefördert. Eine Szene kann mehrmals gespielt und dabei immer wieder verändert werden. Dadurch lernen Kinder, dass es nicht nur eine Lösung gibt. Beim Improvisieren, aber auch beim Spielen kleiner Sketche, haben Kinder die Möglichkeit mal ganz anders zu sein als sonst.

Sie können die/der Böse sein, ohne moralisch verurteilt zu werden. Sie können schimpfen, ohne Konsequenzen fürchten zu müssen. Hinterher schüttelt man die Rollen einfach wieder ab. Ganz toll ist es, wenn die Kinder die Möglichkeit bekommen, sich zu verkleiden. Ich ermutige euch zu einer Theater-Jungschar-Stunde.

1. START MIT EINEM WARM UP „RAUMLAUF“

Die Kinder sollen sich in unterschiedlichen Geschwindigkeiten frei durch den Raum bewegen. Der/die Leiter/in ruft Zahlen zwischen Null und Zehn. Zehn ist ganz schnell. Null ist ein Freeze, d.h. Stillstand. Jede/r bleibt, wo er/sie gerade ist und die Bewegung stoppt „in der Luft“

Beim Laufen sollen die Kinder darauf achten, dass sie sich gegenseitig nicht anrempeln. Beim Theaterspielen ist es wichtig, dass jeder der Akteure Platz hat zum Spielen!

2. LEICHTE IMPROVISATIONSÜBUNG IN DER GRUPPE

Die Kinder bewegen sich frei im Raum wie beim Raumlauf. Nur kommt es jetzt nicht mehr auf die Geschwindig-

keiten an. Der/die Leiter/in gibt den Kindern die Aufgabe, Mitspielern/innen, die ihnen entgegenkommen, in die Augen zu schauen. In einem nächsten Schritt sollen die Kinder, die Mitspieler/innen, die ihnen entgegenkommen, begrüßen. Zuerst auf eine natürliche Art, die ihnen entspricht. Dann gibt der/die Spielleiter/in den Auftrag, die Mitspieler/innen auf eine bestimmte Art zu begrüßen z. B.:

_BEGRÜSST EUCH MÖGLICHT COOL

_BEGRÜSST EUCH WIE DIE ESKIMOS DURCH REIBEN DER NASEN

_IHR BEGENET JEMANDEM, DEN IHR EIGENTLICH NICHT SEHEN WOLLT, EUREM ERKLÄRTEN FEIND. WIE SCHAUT IHR IHN AN?

_BEGRÜSST DEN/DIE ANDERE/N ÜBERSCHWENGLICH (DENKT DABEI AN EIN ITALIENISCHES FAMILIENTREFFEN)

_IHR TREFFT EINE/N FREUND/IN. IHR HABT SIE/IHN LANGE NICHT GESEHEN. NUN HABT IHR EINE MENGE ZU ERZÄHLEN. DAS PROBLEM IST NUR: IHR KÖNNT NUR REDEN WIE DIE NEANDERTALER. DER EINZIGE LAUT, DER EUCH ÜBER DIE LIPPEN KOMMT IST „UGA“. AUF WIE VIELE ARTEN KÖNNT IHR DEN LAUT „UGA“ AUS SPRECHEN UND WAS KÖNNT IHR DAMIT ALLES ERZÄHLEN?

Möglicherweise kommt die Gruppe besser damit zurecht, wenn der/die Spielleiter/in jeweils ein Signal gibt. Wenn das Signal ertönt, sollen sich jeweils zwei Spieler/innen zusammentun.

3. EINFACHE IMPROVISATION MIT GEGENSTÄNDEN – SPIEL „DAS IST EIN EIMER“

Um das einzige Requisit – ein Eimer – herum entsteht ein Spiel. Als erstes begeben sich alle Spieler auf eine Seite des Raumes. Der Eimer steht in der Mitte des Zimmers. Dann gehen die Spieler einzeln zum Eimer hin und zeigen, wie man diesen Gegenstand verwenden kann. Der



DAS ORAKEL VON DELPHI WAR EINE PILGER- UND WEISSAGUNGSSTÄTTE DES ANTIKEN GRIECHENLANDS WIKIPEDIA MR. CHECKER

Eimer muss dabei nicht das bleiben, was er ist. Er kann zum Gehgips am Fuß werden, zum Hut, zur Toilette, zum Transistorradio oder zum Blumenkübel. Wer seine Aktion gezeigt hat, begibt sich auf die andere Seite des Raumes. Die anderen Mitspieler/innen müssen raten, in welcher Funktion der Eimer verwendet wurde.

„Das ist ein Eimer“ kann erweitert werden. Eine Person beginnt. Sie denkt sich aus, welche Funktion der Eimer in dem Spiel haben soll. Ist er ein Lenkrad? Dann sitzt die Person als Fahrer im Auto. Wohin fährt sie? Was hat sie vor? Bei diesem Spiel darf geredet werden. Die anderen Teilnehmer/innen dürfen spontan mit in die Szene einsteigen. Sind sie Mitfahrer/in? Oder sind sie Polizist/in und führen eine Verkehrskontrolle durch? Die Szene wird abgebrochen, wenn sich die Idee erschöpft hat. Der Eimer schlüpft in die nächste Rolle.

4. SKETCHE (ZUM BEISPIEL „DAS ORAKEL“)

In den Hauptrollen: Julius Caesar, Kleopatra, Türsteher/in des Orakels von Delphi, Orakel von Delphi

Erste Szene: Julius und Kleopatra allein

Julius: Kleopatra, du gefällst mir. Ich denke immerzu an dich. Möchtest du meine Frau werden?

Kleopatra: Julius, mir geht es genauso. Ich sehe dich in allen meinen Träumen. Dennoch habe ich Angst davor, mich zu entscheiden. Ich bitte dich, lass uns das Orakel befragen, dann wissen wir, ob wir füreinander bestimmt sind.

Julius: So soll es geschehen

Zweite Szene: Julius und Kleopatra am Eingang des Orakels von Delphi. Türsteher/in. Julius räuspert sich.

Türsteher/in: Fremdlinge, was wollt ihr?

Julius: Zwei Liebende möchten das Orakel befragen, ob

die Götter ihrer Verbindung zustimmen.

Türsteher/in: Tretet ein, aber haltet das Orakel nicht zu lange auf, es hat noch andere Termine.

Dritte Szene: Julius und Kleopatra vor dem Orakel. Das Orakel liegt auf dem Sofa. Es schrickt hoch.

Orakel (nachdem es sich wieder gefangen hat): Was ist euer Begehrt?

Julius: Ich möchte um die Hand Kleopatras anhalten.

Orakel (in Ohnmacht sinkend): Was, nur die Hand?

Es ist möglich, das Stück anschließend in verschiedenen Genres durchzuspielen. Wie sprechen Julius und Kleopatra, wenn es sich bei dem Stück um eine Komödie handelt (= die Handlung ist nicht ernst. Alle sollen lachen.), wie bei einem Drama (= die Handlung ist sehr ernst. Die Hauptpersonen haben ein schweres Schicksal)? Wie verändert sich das Stück, wenn es sich dabei um eine Szene in einem Krimi handelt? Oder befinden sich Julius und Kleopatra etwa auf der Flucht? Selbstverständlich kann die Szene auch als Oper gespielt werden.

5. ROLLEN ABWERFEN

Alle Teilnehmer/innen schütteln sich ganz kräftig. Und werfen so ihre Rollen ab. [UTE THIERER](#)

TIPPS:

[_VIELE GUTE SKETCHE FINDET IHR AUF DER HOMEPAGE DER KATHOLISCHEN JUNGSCHEAR SÜDTIROL – ORTSGRUPPE MERAN / UNTERMAIS.](#)

[HTTP://JUNGSCHAR.UNTERMAIS.NET/SPIELE/SKETCH](http://jungschear.untermais.net/spiele/sketch)

[_ANLEITUNGEN ZU IMPROVISATIONEN FINDET IHR BEI STEFANIE VORTISCH: „KEINE ANGST VOR DEM THEATER.- WERKSTATTBUCH MIT 100 SPIELIDEEN UND MEHR“ BELTZ TASCHENBUCH 2004 ISBN 3 407 22 1568.](#)