



Peter Thiesen

DRAUFLOSSPIEL- THEATER

*Ein Spiel- und Ideenbuch für
Kinder- und Jugendgruppen,
Schule und Familie*

BELTZ

Leseprobe aus: Thiesen, Drauflosspieltheater, ISBN 978-3-407-85978-5

© 2013 Beltz Verlag, Weinheim Basel

<http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?isbn=978-3-407-85978-5>

Spielvorschläge für den Einstieg

37 Pantomimische Kette

Für den ungezwungenen Einstieg ins pantomimische Spiel eignet sich besonders die pantomimische Kette.

Etwa fünf Spieler verlassen den Raum. In der Zwischenzeit einigen sich die anderen auf eine kurze pantomimische Handlung, z. B. das Waschen eines Elefanten.

Einer der hinausgeschickten Spieler wird hereingeholt. Ein Mitspieler führt ihm die Handlung möglichst genau vor, mit dem Hinweis, dass er dem Nächsten, der hereingerufen wird, die Szene vorspielen soll. Über den Handlungsvorgang wird nicht gesprochen. Der nächste Spieler wird nun hereingerufen usw.

Die sich dabei verändernden Handlungsabläufe und Verwechslungen lösen stets allgemeine Heiterkeit aus.

Beispiele

- einen Säugling wickeln
- ein Essen zubereiten
- einem Pferd die Hufe beschlagen
- im Porzellanladen dem Angriff einer Wespe ausweichen
- einen Pudel scheren
- einen Jägerzaun anstreichen
- einen Reißverschluss einnähen
- einen Staubsauger auseinanderbauen und wieder zusammensetzen
- einen Fahrradschlauch flicken

38 Scherzphantomime

Hier geht es um den Spaß am Raten. Wir bilden zwei gleich starke Gruppen. Jede denkt sich eine lustige Tätigkeit aus, die den anderen gestenreich vorgeführt wird (z. B. das Suchen und Wiedereinsetzen einer verloren gegangenen Kontaktlinse; das Einfädeln durch ein zu enges Nadelöhr; Klebstoff wird verschmiert und lässt sich nicht wieder von den Fingern entfernen usw.). Die Szenen werden im Wechsel vorgeführt und geraten.

Der Spielleiter kann auch von jeder Gruppe vorbereitete Zettel ziehen lassen, auf denen Aufgaben stehen, die pantomimisch gelöst werden müssen.

39 Was fehlt?

Dieses Spiel enthält Elemente der Ketten- und Scherzphantomime. Die Spieler werden in Dreier- bis Fünfergruppen aufgeteilt. Die Gruppen denken sich alltägliche Handlungen aus, wie Morgentoilette, Essenszubereitung, Aufräumen usw., und spielen sie nach einer kurzen Einübungsphase den anderen vor. Beim Vorspielen wird aber ein wichtiger Teil der Szene ausgelassen, z. B. wird beim Zähneputzen die Zahnpastatube nicht wieder zugeschraubt, beim Anziehen nur ein Schnürsenkel zugebunden ...

Die Szene soll möglichst echt gespielt werden, während die anderen Gruppen mit nicht mehr als zwei Versuchen zu erraten haben, was gefehlt hat.

Übungen und weitere Spielvorschläge

40 Pantomime

Wir beginnen mit einfachen Darstellungen zur Sensibilisierung. Je nach Übung sitzen bzw. stehen die Spieler einander zu zweit gegenüber und führen die vom Spielleiter angegebenen Tätigkeiten für sich langsam pantomimisch aus. Die Sitzordnung dient der Fremd- und Selbstbeobachtung.

Für die einzelnen Übungen erhalten die Spieler genügend Zeit.

Wir essen

- eine Weinbrandbohne
- eine Rindsroulade
- einen Kaugummi
- eine Pizza
- ein zähes Schinkenbrot
- einen grätenreichen Fisch
- Spaghetti
- Johannisbeeren vom Strauch
- eine Banane
- eine Apfelsine
- eine Ananas
- Erdbeeren

Wir trinken

- aus einer hauchdünnen Kaffeetasse
- aus einem Bierkrug

- aus einem Sektglas
- ein sehr süßes (saureres, scharfes) Getränk
- mit Strohhalme

Wir greifen

- eine kostbare zerbrechliche Glasvase
- einen vollen Milchkrug
- einen Wattebausch
- ein Stück Papier
- ein klebriges Bonbon
- eine heiße Kartoffel
- einen Füllfederhalter
- in heißes Wasser hinein
- in einen Eimer mit Tapetenkleister

- einen nassen Schwamm
- mehrere Eiswürfel

Wir öffnen

- eine schwere Haustür
- eine knarrende Zimmertür

Wir tragen

(allein und zu zweit)

- einen Koffer
- ein Klavier
- einen großen alten Wäscheschrank
- ein Kissen
- einen Safe
- eine Glasscheibe
- einen Spiegelschrank im Bad
- einen Balken
- eine kleine Pillendose

Wir werden umkreist

- von einer Fliege
- von einer Biene
- von einem großen Hund
- von einem Raubvogel
- von einem bewaffneten Mann

Wir haben uns

- geschnitten
- geklemmt
- gestochen
- gestoßen
- verbrannt

Wir sind

Zuschauer bei

- Fußballspiel
- Tennisspiel
- Federballspiel
- Boxkampf
- Autorennen
- Sackhüpfen
- Eiskunstlauf
- Ruderregatta
- Speerwurf

Wir sind

- freudig
- traurig
- ängstlich
- stolz
- hochmütig
- gleichgültig
- müde
- zornig
- zärtlich

Wir gehen

- auf Glatteis
- auf klebrigem Untergrund
- barfuß über heißes Straßenpflaster
- durch hohen, festen Schnee
- durch sehr hohes Gras
- auf moorigem Untergrund

- durch eiskaltes Wasser
- wie ein Soldat
- wie eine kinderwagen-schiebende Mutter
- wie ein alter, gebrechlicher Mann
- wie zwei Freundinnen beim Einkaufsbummel
- wie ein angetrunkener Zecher
- wie ein Mann, der einen schweren Koffer trägt

41 Unsere Sinne

In dieser pantomimischen Spielfolge versuchen wir, unsere eigene Empfindungsfähigkeit ein wenig zu erforschen und zum Ausdruck zu bringen:

Sehen Ich sehe etwas Erfreuliches, Begehrenswertes, Ekeleregendes ...

Hören Ich höre näher kommende bedrohliche Schritte, eine beschwingte Musik ...

Riechen Vor mir stehen Flaschen mit unterschiedlichem Inhalt: Medizin, Kaffee, ein wohlriechendes Parfüm ...

Schmecken Ein scharf gewürztes Essen wird probiert, saures Obst wird gegessen, ein cremiges Eis genossen ...

Tasten Meine Hände nähern sich vorsichtig einem Eisblock, ohne ihn zu berühren. Ich spüre das Herannahen der Kälte.

Ich strecke meine Hände einem Kaminfeuer entgegen und fühle die hochsteigende, in die Haut eindringende Wärme.

42 Imaginäre Geräusche

Jeweils 3 bis 5 Spieler haben die Aufgabe, eine kleine Szene zu erfinden, in der 4 imaginäre Geräusche enthalten sind.

Beispiele

- einer summenden Fliege nachschauen
- Luft aus einem Autoreifen lassen
- eine laut knarrende Tür vorsichtig schließen
- einen Luftballon zum Platzen bringen
- mit einer Zeitung knistern
- einfühlsam auf einem Flügel spielen

43 Berufe

Durch Gesten und Gebärden werden die typischen Bewegungen eines Berufes angezeigt.

Beispiele

- | | |
|--------------------------|----------------------|
| ● Chauffeur | ● Lehrer |
| ● Zahnarzt | ● Verwaltungsbeamter |
| ● Chirurg | ● Schneider |
| ● Supermarkt-Kassiererin | ● Kellner |
| ● Politiker | ● Animator |
| ● Bäcker | ● Bestatter |

44 Wetterwechsel

Innerhalb kürzester Zeit erleben die Spieler

- | | |
|-------------------|------------------|
| ● tropische Hitze | ● Regen |
| ● arktische Kälte | ● Hagel |
| ● mildes Lüftchen | ● lachende Sonne |
| ● Tornados | |

45 Szenen für einen und mehrere Spieler

Die folgenden Spielanregungen bieten genügend Möglichkeiten zur freien Improvisation in der Gruppe. Es sind kleine wortlose Skizzen, die von Aktion und Emotion leben.

Für die Durchführung gilt:

1. Eine Aufgabe wird gestellt oder von den Spielern selbst ausgesucht oder erdacht.
2. Die Spielpartner sprechen den Handlungsablauf durch.
3. Erstes Vorspielen der Szene.
4. Gespräch über die Durchführung; Rückmeldung geben.
5. Wiederholungen bzw. mögliche Variationen werden durchgespielt.

Anregungen

- Zwei fremdartige Wesen mit fremdartigen Bewegungen begrüßen sich und erkunden auf ihre Weise die nähere Umgebung.
- Ein temperamentvoller und ein phlegmatischer Kellner decken zu zweit den Tisch für ein Festmahl.
- Drei Menschen mit unterschiedlichem Temperament arbeiten nebeneinander am Fließband.
- Eine extrem kurzsichtige Dame – ohne Brille – sucht im Kaufhaus nach einer bestimmten Ware.
- Der Kellner serviert ein Menü in vier Gängen.
- Zwei Kinder auf einem Spielplatz streiten sich um einen Ball.
- Lästig-nervender Callcenter-Telefonist will ein Produkt an den Mann/ die Frau bringen.
- In der Lotto-Annahmestelle holt ein Gewinner sein Geld ab.
- Eine freundliche/unfreundliche Fisch-, Obst- oder Käseverkäuferin bei der Arbeit.
- Ein unerzogenes Kind kauft zusammen mit seiner Mutter im Supermarkt ein.
- Stelle das Aufgehen einer Blüte dar.

- Du bist Opernstar und trällerst imaginär in entsprechender Pose eine »Fantasie-Arie«.
- Du sitzt a) einem Fotografen, b) einem Kunstmaler Modell.
- Halte eine imaginäre Rede vor einer Versammlung der Imkervereinigung.
- Ein Angler kämpft mit einem großen Fisch, der sich losreißen will.
- Verzweifelt wird versucht, ein Kleid anzuziehen, bei dem der Reißverschluss klemmt.
- Vor dem Badezimmerspiegel bei der Morgentoilette nach einem Fest.
- Spiele pantomimisch einen selbst gewählten Werbespot.
- Drei Patienten mit unterschiedlichem Temperament treffen sich im Warteraum eines Zahnarztes.
- Eine zerstreute Person sucht ihren Kugelschreiber, den sie zum Schluss in ihrer Jacke findet.
- In der Gaststätte. Drei verschiedene Gäste verspeisen unterschiedliche Gerichte.
- Ein Pizzabäcker beim gekonnten Herstellen einer Pizza.
- Kundin im Textilgeschäft beim Anpassen eines viel zu engen/zu großen Kleidungsstücks.
- Eine energische Mutter gibt ihrem Kind Beispiele für richtiges Verhalten.

Entwickeln Sie in Ihrer Gruppe weitere Spielvorschläge. Überlegen Sie dabei gemeinsam, ob Sie der Pantomime eine groteske, elegische (gefühlvolle), lyrische oder tragische Note geben wollen. Aus der Idee und dem Stoff wird dann die Handlung entwickelt.

Anregungen

Inwieweit ändern Menschen in bestimmten Umgebungen ihre Verhaltensweise?

- im Museum
- auf dem Zeltplatz
- beim Angeln
- bei einem Staatsempfang

- vor dem Fernsehapparat
- in der Sauna
- bei der praktischen Führerscheinprüfung
- im Kino
- im Fitnessstudio
- im steckengebliebenen Fahrstuhl

46 Typenkreis

Die Spieler bilden einen großen Kreis. Zu einer Musik bewegen sich alle – auf ihrem Platz stehend –, als ginge eine Welle durch ihren Körper. Hält der Spielleiter die Musik an, erstarren die Spieler. Aus dieser Haltung heraus, in der sie sich gerade befinden, spielen sie eine Rolle bzw. Typen; z. B. eine gebückte, alte Frau; einen Aufschneider; einen zackigen Soldaten; einen Betrunkenen.

Die Spieler erkennen bei diesem Spiel, dass eine bestimmte Körperhaltung entsprechende Rollenassoziationen fördert.

Material Kassettenrekorder, CD-Player oder digitale Tonquelle.

47 Der Magnet

Ein Spieler liegt auf dem Boden und ist ein »Magnet«. Alle anderen sind Gegenstände, die vom Magneten angezogen werden. Der Magnet kann entweder ruhig daliegen, und alle werden langsam und gleichzeitig von ihm angezogen, oder der Magnet bewegt sich durch den Raum, und auf wen er sich zubewegt, der wird von ihm angezogen. Zuletzt liegen alle auf einem Haufen zusammen.

48 Marionetten-Pantomime

Wir bewegen uns stocksteif wie Marionetten durch den Raum. Alles an uns ist starr, die Gesichtszüge und auch die gespreizten Finger. Unsere

Bewegungen sind abgehackt und ruckartig, so, als würde jemand an den Drähten ziehen, die uns fortbewegen können. Wir treffen starr aufeinander und bleiben vielleicht ineinander hängen.

Gemeinsam werden verschiedene Bewegungsabläufe bewusst gemacht.

49 Unsichtbare Gegenstände

Die Spieler bilden einen Sitzkreis. Der Spielleiter gibt eine unsichtbare, verformbare Masse herum. Jeder Mitspieler formt irgendeinen Gegenstand, verwendet ihn dann in beliebiger Weise, knetet dann die Masse wieder zusammen und reicht sie dem Nächsten.

Beobachten Sie einmal, welche originellen Ideen umgesetzt werden.

50 Stummes Orchester

Ein Spieler wird zum Dirigenten auserkoren. Dann einigt sich das Orchester auf ein Musikstück, das gespielt werden soll.

Sind Instrumentarium und Spielplan geklärt, geht es an die Aufführung. Der Dirigent dirigiert das abgesprochene Musikstück, und die Instrumente spielen im angegebenen Takt – jedoch völlig lautlos. Lediglich die Mimik und die Bewegungen der Instrumentalisten werden imitiert. Der Dirigent kann sowohl das ganze Orchester zum Spiel anhalten als auch von einzelnen Instrumenten ein Solo spielen lassen. Der gemeinsame Schlussakkord wird gefühlvoll, aber für das Publikum laut wahrnehmbar zu Gehör gebracht.

Das harmonische Zusammenspiel der Instrumente wird das begeisterte Publikum anhalten, Zugaben zu verlangen.



51 Verfolgen

Die Spieler teilen sich in Paare auf. Der eine verfolgt den Spielpartner so, dass er dessen Gang etwas übertrieben nachahmt. Wenn er das Gefühl hat, seinen Partner gut zu imitieren, verfolgt wiederum dieser ihn mit derselben Aufgabe. Der Spieler übertreibt also noch einmal seinen eigenen übertriebenen Gang. Bei diesem Spiel kann man einen Teil der eigenen Rolle entdecken, den Schalk, den Clown, der wohl in jedem steckt.

52 Spiegelbilder

Die Spieler stellen sich paarweise im Abstand von etwa einem Meter frontal einander gegenüber.

Die Partner agieren abwechselnd als »Spiegelbenutzer« und »Spiegelbild«. Dabei ist zu beachten, dass der Spiegel ein virtuelles Bild erzeugt, bei dem rechts und links vertauscht sind. Die Bewegungen sollen in Zeitlupe ablaufen und die Spieler Augenkontakt zum Partner halten.

Variation Die Spieler bilden einen Kreis, und alle werden zu Spiegeln erklärt. Einer tritt in die Mitte und führt verrückte Bewegungen aus. Die anderen sind »Spiegel« und ahmen seine Bewegungen genauestens nach.

53 Panoptikum

Die Spielgruppe wird in mehrere Kleingruppen aufgeteilt. Jede von ihnen soll statisch die Szene aus einem Film oder ein Ereignis, z. B. aus der Weltgeschichte, Literatur oder Politik, darstellen.

Die Darsteller spielen nicht, sondern bauen sich zu einer Szene auf, wie wir sie aus einem Wachsfigurenkabinett kennen (z. B. Gerichtsszene aus »Der zerbrochene Krug«). Die Spieler verharren so bewegungslos. Der Szenenausschnitt wird erraten und erhält einen Titel.

Variation Verbunden mit einigen Vorbereitungen, können sich auch 10 bis 15 Spieler verkleiden. Ein Führer begleitet dann das Publikum durch ein interessantes, schaurig-schön ausgeleuchtetes Panoptikum.

Material Ggf. Verkleidungen, Lampen, farbiges Transparentpapier.

54 Auftauen und einfrieren

Um das Erleben körperlicher Bewegungsmöglichkeiten und das Erfahren von Anspannung und Entspannung geht es bei diesem Spiel. Die Akteure stehen einzeln beliebig im Raum verteilt. Vom Spielleiter erfahren sie, dass ihre Körperteile »eingefroren« sind und erst allmählich wieder aufgetaut werden können. Zu einer rhythmusstarken Musik werden jetzt vom Spielleiter durch Ansage die einzelnen Körperteile in Abständen von etwa 10 bis 15 Sekunden »aufgetaut« bzw. freigegeben.

Vorschlag für die Reihenfolge: Stirn – Kopf – Finger – Hände – Schultern – Oberkörper – Hüften – Beine – ganzer Körper. Die Spieler bewegen jetzt ihren ganzen Körper.

Nun erfahren sie, dass sie wieder »eingefroren« werden. Es erfolgt die Rücknahme der Bewegungen: ... Beine – Hüften – Oberkörper – Schultern ...

Material Kassettenrekorder, CD-Player oder digitale Tonquelle mit rhythmusstarker Musik.

55 Nicht hören und nicht sprechen

Wir bilden aus der Spielgruppe zwei gleich große Mannschaften, die sich einander gegenüber setzen.

Es besteht ein Problem! Die eine Mannschaft kann zwar hören, jedoch nicht sprechen; die andere kann sprechen, dafür nichts hören.

Die »Tauben« stellen aus diesem Grund an die gegenüberstehenden Mitspieler eine Frage, die sie jetzt pantomimisch beantworten müssen. Eine kurze Andeutung genügt allerdings nicht. Die pantomimische Antwort muss alle Verrichtungen wiedergeben. Fragt z. B. ein Tauber einen Stummen: »Wo warst du gestern Nachmittag?«, so deutet der Befragte einen Besuch im Fußballstadion an. Er zeigt also seinen Gang ins Stadion, das Lösen der Eintrittskarte, das Sitzen im Stadion, interessiert auf das Spielfeld blickend, gespannt mitgehend, vielleicht noch irgendetwas aus der Tüte knabbernd.

Es gibt zahlreiche Anlässe und Situationen, die sich für dieses Spiel eignen. Nach einem Durchgang werden die Rollen gewechselt.

56 Stock-Pantomime

Ein Stock lässt sich vielseitig verwenden. Wir haben einen in die Kreismitte gelegt. Jeder Spieler kann diesen Stock als irgendeinen Gegenstand verwenden und das in einer kurzen Szene pantomimisch darstellen.

Die anderen raten, was gemeint ist.

So kann z. B. aus dem Stock ein Billardschläger, ein Fernrohr, ein Rückenkratzer, eine Zahnbürste, ein Schwert oder ein Golfschläger werden.

Gespielt wird, solange Lust und originelle Ideen vorhanden sind.

57 Spots in Movement

Die Spieler bewegen sich im Raum frei zu einer Musik. Ähnlich wie beim Spiel »Typenkreis« nennt der Spielleiter, sobald die Musik abbricht, Aufgaben, die pantomimisch zu erfüllen sind und im weiteren Spielverlauf zusammengehören: Schaufensterbummel – Schlussverkaufswühltisch –

Besuch eines Cafés – Kontaktaufnahme in der Diskothek – Heimfahrt im vollbeladenen Stadtbus.

Material Kassettenrekorder, CD-Player oder digitale Tonquelle.

58 Lebenslauf

Vorstellungskraft und Darstellungsvermögen werden auch bei dieser pantomimischen Übung angesprochen.

Der Spielleiter erzählt, während die Gruppe stumm spielt: Alle liegen auf dem Boden – jetzt bewegen wir uns wie Babys – jetzt wie Einjährige – wie Kindergartenkinder – wie Schulkinder auf dem Schulweg – wie Jugendliche usw. ... – wie zerbrechliche Greise.

Zuletzt gibt sich jeder Einzelne so, wie er sich in seinem augenblicklichen Alter bewegt.

59 Eigenschaften

Reihum wird in der Gruppe von jedem Spieler ein Zettel gezogen, auf dem ein Eigenschaftswort steht (z. B. fröhlich, aggressiv, langsam, vorsichtig, hektisch, geheimnisvoll, verschmitzt, hochnäsig ...).

Auf verschiedene Fragen hin (z. B. »Wie würdest du ein Eis essen, fernsehen, Kaffee trinken ...?) versucht einer nach dem anderen »seinen Typ« möglichst entsprechend darzustellen.

Material Vorbereitete Zettel.

60 Ungleiche Geschwister

Der Spielleiter weist je 2 Spielern als Paar extrem unterschiedliche Eigenschaften zu wie etwa: froh/traurig, mutig/ängstlich, stark/schwach, schön/hässlich, zufrieden/unzufrieden ...

Die beiden teilen sich die Aufgabe und versuchen, ihre Unterschiede pantomimisch auszudrücken.