



Schatzsuche² Theaterpädagogische Anregungen für die Arbeit mit Kindern



INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	4
Theaterpädagogik allgemein	5
Namensspiele	7
Warm Up	11
Raumläufe	16
Gruppendynamische Übungen	21
Übungen zur Gruppeneinteilung	25
Übungen für Zwischendurch	27
Übungen zur Körperwahrnehmung	30
Stimm- und Sprachübungen	35
Standbilder	41
Szenisches Spiel	43
Feedbackmethoden	47
Abschlussspiele	49
Dokumentationsmöglichkeiten	51
Ideen für Projektstage	52
Literatur	61
Impressum / Dank	62

VORWORT

Liebe Leserinnen und Leser,

das vorliegende Heft ist auf der Grundlage von vielen unterschiedlichen Projekttagen in den Klassenstufen 1 – 4 der Christian-Morgenstern-Schule entstanden.

Mit den Lehrer/innen und Erzieher/innen der Klassen fanden vorab Sprechstunden statt, in denen sie uns berichteten, welche Themen momentan behandelt werden und was die Kinder zurzeit bewegt. Mit diesen Informationen machten wir uns auf, für jede Gruppe einen individuellen Projekttag zu gestalten.

Was wir dort gemacht haben, möchten wir Ihnen in diesem Heft zeigen, aber natürlich geht es uns darum, Sie selber dafür zu begeistern Theaterpädagogik in Ihrer Arbeit anzuwenden!

Im ersten Teil des Heftes finden Sie allgemeine Hinweise für die theaterpädagogische Arbeit mit Kindern. Darauf folgen Übungen und Spiele, die wir an den unterschiedlichen Projekttagen angewendet haben. Unterteilt sind sie in ihren jeweiligen Anwendungsbereich; so finden Sie beispielsweise Übungen für ein Warm up, für die Gruppendynamik, zur Einteilung von Gruppen, für die Stimme oder die Körperwahrnehmung. Aber natürlich, es geht ja schließlich um Theater, finden Sie auch Anregungen für das szenische Spiel.

Dieses Heft soll Ihnen die Möglichkeit bieten, Ihren ganz persönlichen Projekttag zu gestalten oder einzelne Übungen, je nach Bedarf, in den Unterricht oder Freizeitbereich zu integrieren.

Im hinteren Teil des Materials finden Sie zusätzlich Vorschläge, wie ein ganzer Projekttag zu einem bestimmten Thema aussehen könnte. Dies ist eine exemplarische Auswahl der Projekttage, die wir selbst in den Klassen durchgeführt haben.

Wir hoffen, Sie mit diesem Heft dafür begeistern zu können, Übungen und Spiele aus der Theaterpädagogik für Ihre Arbeit mit Kindern zu nutzen.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Ausprobieren und gemeinsamen Spielen!

Herzlichst,

Anne Herrmann & Laura Klatt



THEATERPÄDAGOGIK ALLGEMEIN

Dieser Teil gibt Auskunft über allgemeine Aspekte, die unserer Meinung nach in der theaterpädagogischen Arbeit beachtet werden sollten. Sie geben Hinweise und Tipps zum Beispiel zu den Rahmenbedingungen und dem gegenseitig Feedback.



Der Tag beginnt!

Der Beginn der gemeinsamen Arbeit, kann in einem Sitzkreis starten. In diesem können erste wichtige Fragen des Projekttages geklärt werden. Der/die Teamleiter/in kann einen Einblick in den Ablauf des Tages geben und Pausenzeiten klären. Wenn zu den Spielenden noch kein Kontakt besteht, ist es wichtig, sich vorzustellen. Interessant für den Verlauf des Tages ist auch herauszufinden, ob die Mädchen und Jungen vorher schon Kontakt mit dem Medium Theater hatten. Es können erste Fragen gestellt werden, ob sie schon im Theater waren, ob sie selbst schon Theater gespielt haben und was ihrer Meinung nach, wichtig ist für das Theaterspielen. Zudem kann nach dem Unterschied von Film und Theater gefragt werden. Uns fiel in unserer Arbeit häufig auf, dass Kinder Film und Theater als dasselbe wahrnehmen.

Konstruktive Kritik

Theaterspielen und auch viele Übungen aus der Theaterpädagogik sind für Schüler/innen neu. Sie sind oft unsicher und so ist es wichtig behutsam mit Kritik umzugehen. Erklären Sie, dass es gut ist, wenn sie erst Positives nennen und anschließend Tipps geben, wie bestimmte Dinge verbessert werden können. Es bringt keinem etwas zu hören: "Du nuschelst so." Vielmehr sollte die Person hören warum es schade ist, wenn sie undeutlich spricht und wie sie dies ändern könnte.

Pausen

Bauen Sie in ihre Arbeit genug Pausen ein, in denen die Schüler/innen etwas essen oder auf Toilette gehen können. Ein ständiges Raus und Rein während der Arbeit verhindert eine konzentrierte Arbeitsatmosphäre. Gerade vor einem Vorspiel von Szenen können gut Pausen eingelegt werden. Innerhalb einer Präsentation sollte auf sie verzichtet werden.



Räumlichkeiten

Auch ein Klassenzimmer kann sehr gut für einen Projekttag genutzt werden. Wichtig ist hier, dass genug Platz für einen Stuhlkreis vorhanden ist und die Schüler/innen sich im Raum bewegen können. Die Tische sollten an den Rand gestellt, Taschen sowie sonstige Gegenstände aus dem Weg geräumt werden. Je mehr eine Stimmung geschafft werden kann, in der man nicht abgelenkt wird, umso besser. Zudem ist es gut, wenn es Ausweichmöglichkeiten, den Flur oder andere Räume, gibt, damit die Spielenden in Ruhe in Kleingruppen arbeiten können, ohne sich gegenseitig oder andere Klassen zu stören. Es ist gut einen Musikrekorder greifbar zu haben.

Gibt es die Möglichkeit auch auf die Bühne im Mehrzweckraum oder in die Aula zu gehen, ist dies als Bühnenrundgang für den Abschluss eines Tages spannend. Vor allem, wenn die Schüler/innen noch sehr jung sind und so die Bühne auch mal von der anderen Seite sehen können.

Zeitraumen

Der zeitliche Rahmen eines Projekttages muss individuell gestaltet werden. Bei den Klassenstufen 1 – 3 empfehlen wir nicht über fünf Unterrichtsstunden zu gehen. Mit höheren Klassen sind längere Projekttage möglich, hier kann man individuell fünf bis sieben Stunden einplanen.

Präsentation

Als Abschluss für den Projekttag bietet sich eine Präsentation an. Entweder in der eigenen Gruppe oder vor anderen Schüler/innen. Dabei haben alle das Gefühl, am Tag etwas geschafft und erreicht zu haben. So haben sie einen zusätzlichen Ansporn und es ist ein schöner Abschluss für einen gelungenen Projekttag.

Hilfreich ist dabei ein zweiter Durchgang der verschiedenen Szenen und eine Festlegung der Reihenfolge. Sozusagen eine Generalprobe vor der Aufführung.

Unterschiedliche Tätigkeiten im Theater

Das Theater besteht nicht nur aus den Menschen auf der Bühne. Um ein Theaterstück auf die Bühne zu bekommen gehören noch viele weitere Personen dazu; die Regie, die Dramaturgie, die Technik, die Maske, die Schneiderei, ... Wenn Sie mit Schüler/innen einen Projekttag gestalten wollen und Sie merken, dass sich ein/e Schüler/in so stark entzieht, dass es die Arbeit der anderen stört oder sich selbst sehr unwohl fühlt, können Sie ihm auch eine andere Aufgabe geben und erklären, dass es für die Theaterarbeit wichtig ist, zum Beispiel eine/n Techniker/in oder Fotograf/in dabeizuhaben. Theater soll Spaß machen, und es muss unterschieden werden, ob eine Person nur unsicher ist und man ihm Hilfestellungen geben sollte oder ob es sich wirklich nicht wohl beim Theaterspielen fühlt.



NAMENSSPIELE

Wenn sich eine Gruppe noch nicht kennt oder wenn der/die Spielleiter/in das erste oder zweite Mal mit einer Gruppe arbeitet, ist es wichtig, dass sich jede/r einmal mit dem Namen vorstellt, umso auch eine engere Verbindung herzustellen. Hierfür eignen sich verschiedene Übungen, die wir Ihnen im Folgenden vorstellen wollen. Namensspiele lassen sich zudem leicht selber erfinden, indem Sie sich einfach eine Frage einfallen lassen und diese verbunden mit der Namensnennung beantwortet wird.

Beispiel:

Mein Name ist ... und wenn ich ein Junge wäre, würde ich gerne ... heißen.

Mein Name + Adjektiv

Alle stehen im Kreis. Der Reihe nach nennt jede/r den eigenen Namen und ein Adjektiv, das mit demselben Anfangsbuchstaben wie der eigene Name beginnt.

Dazu wird eine Bewegung gemacht (diese muss nicht dazu passen). Alle begrüßen die Person und machen das eben Gesehene nach und dann ist die nächste Person dran.

Beispiel:

Anne: Ich bin die aufgeregte Anne + Bewegung und Geräusch

Alle: Hallo aufgeregte Anne + Bewegung und Geräusch

Ziele:

- Kennenlernen der Namen
- Mut zur Übertreibung/Peinlichkeit

Namensrunde mit unterschiedlichen Begrüßungen

Alle stehen im Kreis. Der Reihe nach nennt jede/r seinen Namen mit einer Begrüßungsgeste aus einem anderen Land, die ihm einfällt. Die anderen begrüßen anschließend die Person, wiederholen die Geste und sagen laut im Chor Hallo + dem Namen. Diese Übung ist dann zu Ende, wenn alle sich vorgestellt haben.

Ziele:

- Kennenlernen der Namen
- Reaktionsvermögen

Rhythmischer Namenskreis

Die Gruppe steht im Kreis und klatscht oder stampft einen Rhythmus. In diesem Rhythmus stellt sich jede Person den anderen mit Namen vor, wird im Chor mit einem Hallo und dem Namen begrüßt und dann ist die nächste Person dran.

Ziele:

- Kennenlernen der Namen
- Rhythmusgefühl stärken

Namensspiel – wenn ich Angst habe sehe ich so

Die Spielenden sitzen oder stehen im Kreis. Jede Person stellt sich den anderen mit dem Namen vor und zeigt eine Haltung, wie sie aussehen könnte, wenn sie Angst hat. Dann wird sie von den anderen mit einem Hallo + dem Namen begrüßt und die nächste Person im Kreis ist dran.

Ziele:

- Kennenlernen der Namen
- Gefühl für die Emotion Angst bekommen – sich trauen dies zu zeigen



Namensspiel + Lieblingsbeschäftigung

Alle Teilnehmenden stehen im Kreis. Die Spielleitung beginnt und nennt den eigenen Namen und macht sein Hobby pantomimisch vor. Die nächste Person, versucht zu erraten, um welches Hobby es sich dabei gehandelt hat. Die Bewegung wird von allen im Kreis wiederholt und mit einem Hallo + dem Namen der jeweiligen Person von der Gruppe im Chor begrüßt. Die Übung endet, wenn jeder seinen Namen genannt hat.

Ziele:

- sich auf spielerische Art und Weise, die Namen der anderen merken
- erste spielerische Übung
- erster Kontakt mit pantomimischer Darstellung

Mein Name + was nehme ich mit in meinem Koffer

Alle Personen stehen im Kreis. Nacheinander nennt jede/r seinen Namen und zeigt pantomimisch was er in seinen Koffer packen würde.

Die Gruppe darf erraten was das ist. Jede/r im Kreis kommt nun dran und muss immer zeigen was die Personen vor ihm mitnehmen. Vor Beginn sollte gesagt werden, dass es zwei Runden geben wird, damit diejenigen die zuerst drankommen auch Aufmerksam sind. Die zweite Runde kann gemacht werden, muss aber nicht. Falls ein/e Spieler/in nicht mehr weiter weiß, dürfen die anderen um Hilfe gebeten werden. Wenn alle dran waren, endet die Übung.

Ziele:

- Namen kennen lernen
- Konzentration
- Erster Kontakt mit pantomimischen Übungen
- Scheu vor dem gegenseitigen Vorspielen verlieren

Mein Name laut und deutlich

Alle stehen im Kreis. Der Reihe nach geht jede/r einen Schritt in den Kreis und nennt den eigenen Namen laut und deutlich. Alle stellen sich vor, dass man in einem Raum mit 200 weiteren Personen steht, die einen alle verstehen müssen. Anschließend wird die Person, die sich vorgestellt hat, von allen begrüßt und dann ist die nächste Person dran.

Beispiel:

Felix: Hallo, mein Name ist Felix!
 Alle: Hallo Felix!

Ziele:

- Kennenlernen der Namen
- laut und deutlich sprechen

.....

Name + Fantasiensprache

Alle Personen sitzen oder stehen im Kreis. Eine Person beginnt sich in einer Fantasiensprache (Gromolo) vorzustellen und die anderen zu begrüßen. Anschließend wird sie von allen in ihrer Fantasiensprache zurück begrüßt und die nächste Person ist dran sich in einer anderen Fantasiensprache vorzustellen.

Ziele:

- Kennenlernen der Namen
- Fantasieförderung
- Sich trauen etwas Ungewohntes vor anderen zu machen

.....

Mein Name + Tier

Alle stehen im Kreis. Der Reihe nach nennt jede/r den eigenen Namen und ahmt pantomimisch ein Tier nach, das mit demselben Anfangsbuchstaben beginnt, wie der eigene Name. Alle anderen können erraten, um welches Tier es sich handelt und anschließend begrüßen sie die Person und machen das eben Gesehene nach. Dann ist die nächste Person dran.

Beispiel:

Laura: Hallo ich bin die Laura. + Bewegung und Geräusch eines Löwen
 Alle: Hallo Laura. + Bewegung und Geräusch

Variation:

Die Spielenden können sich überlegen, welches Tier sie gern wären.

Beispiel:

Sida: Hallo ich bin Sida und wenn ich eine Tier wäre, wäre ich gern eine Katze. + Bewegung der Katze
 Alle: Hallo Sida. + Bewegung und Geräusch der Katze

Ziele:

- Kennenlernen der Namen
- Mut zur Übertreibung/Peinlichkeit

Mein Name + am liebsten sitze ich...

Alle sitzen im Kreis. Der Reihe nach begrüßt jede Person alle anderen, nennt den eigenen Namen und zeigt, wie sie am liebsten sitzt. Anschließend wird sie ebenfalls von allen begrüßt und jede/r macht die eben gezeigte Sitzhaltung nach, dann ist die nächste Person im Kreis dran.

Beispiel:

Laura: Hallo ich bin die Laura und sitze am liebsten so... Sitzhaltung einnehmen.

Alle: Hallo Anne + Sitzhaltung.

Sabine: Hallo ich bin Sabine und sitze am liebsten so... Sitzhaltung einnehmen.

Alle: ...

Ziele:

- Kennen lernen der Namen
 - Körperwahrnehmung
-

Name + Berufswunsch

Alle stehen im Kreis. Der Reihe nach, nennt jede/r den eigenen Namen und zeigt pantomimisch was er/sie gerne einmal beruflich machen möchte. Die anderen müssen dies erraten und dürfen es laut sagen. Danach begrüßt die Gruppe im Chor mit einem lauten:

„Hallo + Name“.

Ziele:

- sich kennen lernen
 - Zukunftswünsche äußern
-

Name + besonderes Ereignis

Die vorliegende Namensrunde bietet sich bei bestimmten Feiertagen oder sonstigen allen den Teilnehmenden bekannten Tagen an. Als Beispiel kann hier Karneval genannt werden.

Alle Spieler/innen stehen im Kreis. Nacheinander nennt jeder seinen Namen und zeigt nun pantomimisch als was/wer er sich an Karneval verkleiden möchte. Die anderen dürfen dies erraten.

Ziele:

- Start in die gemeinsame Arbeit
- Namen aller Beteiligten kennen lernen
- etwas über die anderen Spieler/innen erfahren



WARM UP

Warm Ups dienen, wie das Wort schon sagt, zur Aufwärmung, sie sind somit ein idealer Start in einen Projekttag. Viele dieser Übungen können aber auch losgelöst voneinander zwischendurch oder im Unterricht zur Konzentrationsförderung oder zum „wach werden“ genutzt werden.

Je nachdem, wie lang ein Projekttag geht können unterschiedlich viele Übungen für das Aufwärmen genutzt werden. Meist eignen sich drei Spiele, in denen sich schon Elemente für die weitere Arbeit finden. Viele der Übungen bieten sich zum Beispiel für einen Tag zum Thema Wahrnehmung, Teamarbeit oder der Umgang miteinander an. Außerdem bieten Warm Ups eine Möglichkeit einen ersten Kontakt zum Theater herzustellen. Hilfreich für die Spielenden ist es, wenn nach einigen Übungen der Zusammenhang zum Theater erklärt und hergestellt wird. Die Spielenden können durch Fragen und Überlegen welchen Sinn die Übungen haben, selbst schon auf die Antwort kommen.

Pantomimische Befindlichkeitsrunde

Alle Spielenden kommen im Kreis zusammen. Nacheinander zeigen alle wie es ihnen geht. Dies geschieht nur über Pantomime.

Ziele:

- gemeinsames Ankommen
- Auseinandersetzung mit eigenen Gefühlen
- Möglichkeit sich auszudrücken ohne zu sprechen

Blickrunde

Alle sitzen im Kreis. Der/die Teamleiter/in beginnt dem/der Nachbar/in in die Augen zu gucken und zu schauen, wie es der anderen Person geht. Dabei wird nicht gesprochen. Dann wird der Blick von einer Person zur nächsten weiter gegeben bis er wieder bei dem/der Spielleiter/in ankommt.

Ziele:

- sich gegenseitig wahrnehmen
- sich trauen, dem anderen in die Augen zu schauen und dies einen Moment lang auszuhalten
- Empathie

Blickwechsel

Alle sitzen im Kreis und man schaut alle Personen an, wenn man jemanden gefunden hat, der zurück schaut, dann ist dies das Zeichen die Plätze zu wechseln. Dabei wird nicht gesprochen. Jede/r sollte mindestens drei Mal den Platz gewechselt haben.

Anmerkungen:

Wenn immer nur Jungen und nur Mädchen untereinander tauschen, kann auch die Anweisung geben werden, dass nur Mädchen mit Jungen die Plätze wechseln können.

Darauf hinweisen, dass beim Platzwechsel keine körperlichen Berührungen stattfinden sollen und keiner rennt!

Variation:

Nachdem alle Spieler/innen parallel den Platz gewechselt haben, kann die Aufgabe dazu kommen, dass immer nur ein Spielerpaar den Platz wechselt. Es können also immer nur zwei Personen den Platz wechseln, das nächste Paar darf erst dann aufstehen, wenn die anderen beiden sich gesetzt haben. Hier ist es wichtig, auf die gesamte Gruppe zu achten und gegebenenfalls denen, die schon lange Plätze tauschen wollen und warten, die Möglichkeit zu geben, die Plätze zu wechseln.

Ziele:

- sich gegenseitig wahrnehmen
- Kommunikation ohne Sprache
- Mischen der Teilnehmenden



Blicktausch

Alle sitzen im Kreis auf Stühlen. Eine Person steht in der Mitte, denn es gibt einen Stuhl zu wenig. Durch den Blickwechsel werden die Plätze weiterhin getauscht, allerdings so, dass die Person in der Mitte nicht mitbekommt, wer als nächstes die Plätze tauscht. Ist sie jedoch einmal schneller und erreicht einen Stuhl ist die Person dran, die den Platz nicht bekommen hat.

Ziele:

- im Team reagieren
 - Kommunikation durch den Blickkontakt
 - Schnelligkeit
 - Mischen der Teilnehmenden
 - Körperkontakt
-

Zublinzeln

Alle stehen im Kreis. Eine Person steht allein, sonst stehen immer zwei Personen hintereinander. Die Person, in der zweiten Reihe hat die Hände hinter dem Rücken. Die Person, die allein steht kann denen aus der ersten Reihe zublinzeln. Sobald einer Person zugeblinzelt wurde, versucht sie zur allein stehenden Person zu kommen. Bekommt dies der/die Person in der zweiten Reihe mit, versucht er/sie nun die Person festzuhalten. Gelingt dies nicht, steht er/sie nun allein da und die vorher vor ihm stehende Person steht nun hinter der Person, die vorher allein war.

Ziele:

- Sich gegenseitig wahrnehmen
 - Sich trauen anderen in die Augen zu schauen
 - Mischen der Teilnehmenden
 - Körperkontakt
-

Gruppe durchmischen

Alle Spieler/innen sitzen in einem Kreis. Nun sagt die Spielleitung an, welche Personen miteinander die Plätze tauschen. Dies können z.B. alle sein, die blonde Haare haben.

Mehrere schnelle Runden werden gemacht in denen die Spielleitung unterschiedliche Vorgaben gibt.

Beispiele:

- alle die eine Jeans tragen
- alle die etwas Blaues tragen
- alle die eine Brille haben
- alle die braune Augen haben

Ziele:

- Platzkonstellationen spielerisch auflösen
- Reaktionsvermögen schärfen
- Start in eine Spielphase



Abklopfen

Alle stehen im Kreis. Der/die Spielleiter/in erklärt die nächsten Schritte und macht die Bewegungen vor. Zuerst klopft sich jede/r selbst mit der rechten Hand den linken Arm von der Schulter abwärts aus. Die Finger können dabei ausgestrichen werden. Dann klopft man wieder hoch zur Schulter, von dort geht es über die Brust zum rechten Arm weiter. Anschließend wird über den Bauch, die Hüften, runter zu einem Bein und danach zum anderen geklopft. Die Füße (so gut es mit Schuhen geht) werden massiert. Zum Schluss klopft man nochmal den ganzen Körper von unten nach oben ab, bis man wieder gerade steht. Der Kopf wird massiert und man kann leicht mit den Fingerspitzen auf den Kopf trommeln. Dann werden die Ohren geknetet und das Gesicht massiert, wobei auch laut gegähnt werden darf.

Variation:

Die Spielenden klopfen sich gegenseitig ab. Hierfür bildet man einen Stehkreis und alle drehen sich nach links. Nun klopft jede/r seinen Vordermann/-frau ab.

Ziele:

- gemeinsames ankommen
- den Alltag abklopfen
- sich entspannen



Duschen

Alle Personen stehen im Kreis. Der/die Spielleiter/in sagt und macht vor, was all die anderen pantomimisch mitmachen: „Wir nehmen uns den Duschkopf, stellen das Wasser an und duschen uns den Körper ab. Erst die Arme, dann die Beine, Füße, Kopf, ... (hier können mit den Fingerspitzen die Duschstrahlen nachgeahmt werden). Wenn wir damit fertig sind, hängen wir den Duschkopf wieder hin, machen das Wasser aus, nehmen uns das Duschgel, schütten uns etwas davon auf die Hand. Wir reiben die Hände kräftig aneinander und dann seifen wir den ganzen Körper damit ein. Anschließend nehmen wir noch etwas Shampoo, um den Kopf damit einzumassieren. Dann wird wieder der Duschkopf genommen, das Wasser angestellt und alles abgeduscht. Zum Schluss greift jeder hinter sich, um ein Handtuch zum trocknen zu nutzen. (auch hier ist der ganze Körper in Bewegung)“

HINWEIS:

Man kann sich auch noch gemeinsam anziehen. Erst die Hose, dann das T-Shirt, Pullover, Socken, Schuhe, Jacke, ...

Ziele:

- gemeinsames Ankommen
 - den Alltag hinter sich lassen
 - Körperwahrnehmung
-

Zerbrechlichen Gegenstand im Kreis herumgeben

Alle Teilnehmenden stehen im Kreis. Die Spielleitung beginnt einen unsichtbaren, zerbrechlichen Gegenstand in seiner Hand bildlich werden zu lassen. Dazu überlegt er selbst, um was für einen Gegenstand es sich handelt und welche Form es hat und welches Gefühl es auslöst bei ihm auslöst. Nach einiger Zeit wird es an die nächste Person weitergegeben, die es so aufnimmt, wie es eben gesehen wurde, es aber dann in der eigenen Hand spontan zu etwas anderem werden lässt. Es muss aber gezeigt werden, dass es sehr zerbrechlich ist und man beim herumgeben sehr vorsichtig sein muss.

Variationen:

Die Spielenden stehen im Kreis und der/die Leitende hat einen Gegenstand und lässt diesen zu etwas anderem werden (z.B. wird ein Schal zu einer Zahnbürste, Telefon, ...). All die anderen dürfen durch rufen erraten, um welchen Gegenstand es sich dabei handeln könnte. Dann wird der Gegenstand im Kreis weitergegeben.

Alle Personen stehen im Kreis. Eine Person nach der anderen stellt sich vor, ein Geschenk auszuwickeln. Jede/r kann selbst bestimmt, ob es sich um etwas großes, kleines, schönes, unangenehmes, ... handelt und darauf reagieren. Das Geschenk wird an den/die Nachbar/in weitergegeben, der/die es aufnimmt und dann zum eigenen Geschenk werden lässt.

Ziele:

- Fantasie-, Spontaneitätsförderung
- aufeinander achten
- Wahrnehmung schulen
- Konzentration schärfen



Grimasse weitergeben

Die Spieler/innen stehen im Kreis. Eine Person beginnt eine Grimasse zu schneiden, indem sie neutral in die Mitte des Kreises schaut, die Hände vor das Gesicht nimmt, eine Grimasse formt und die Hände wieder weg nimmt, damit alle sie sehen können. Nun schaut sie zum/r Nachbar/in, der/die Grimasse aufnimmt, in die Kreismitte schaut und die Hände vor das Gesicht nimmt, um darunter wieder eine neue Grimasse zu schneiden. Die Übung endet, wenn die letzte Grimasse bei der ersten Person angekommen ist.

Ziele:

- Mut zur Übertreibung
 - Lockerung der Gesichtsmuskulatur
 - Hemmungen vor anderen abbauen
-

Meinungsspiel

Die Schüler/innen stellen sich als Gruppe vor die Spielleitung. Die Spielleitung schildert eine Situation oder nennt eine Aussage. Nun gibt sie zwei Antwort- oder Verhaltensmöglichkeiten zur Auswahl und erklärt, wer sich für Option Nr.1 entscheidet, geht in die rechte Raumecke und wer Option Nr. 2 wählt in die linken Raumecke.

Beispiele:

- Morgens trinke ich am liebsten
- Nr. 1 = Tee (rechte Ecke)
- Nr. 2 = Kaffee (linke Ecke)

Variation:

Nachdem die Schüler/innen sich entschieden haben, befragt die Spielleitung einzelne Schüler/innen warum sie sich für die jeweilige Seite entschieden haben.

Ziele:

- eigene Meinung bilden und sich trauen sie anderen zu zeigen
- schnelles Reaktionsvermögen





RAUMLÄUFE

Raumläufe können auch zur Aufwärmung und dem Beginn eines Projekttagess dienen. Zudem geben Sie den Spielenden die Möglichkeit einen Raum besser kennenzulernen, wahrzunehmen und in diesem anzukommen. Es gibt verschiedene Arten von Raumläufen, die auch zum näheren Kennenlernen und ersten Körperkontakt mit den anderen Mitspielenden und für eine positive Gruppendynamik hilfreich sind.

Bei Raumläufen ist es wichtig, den Spieler/innen vorab zu sagen, dass jede Person für sich allein läuft, außer es geht explizit darum mit anderen in einen Austausch zu kommen. Raumläufe sollten zudem ohne Sprechen stattfinden.

Begrüßungslauf

Alle Personen laufen kreuz und quer durch den Raum. Jede/r für sich, ohne mit jemanden zu sprechen. Der/die Spielleiter/in gibt vor, wie sich die Personen, wenn sie aufeinander treffen, begrüßen.

Beispiele:

- mit den Ellenbogen begrüßen
- mit dem Po begrüßen
- mit der rechten/linken Fußinnenseite begrüßen
- mit dem Knie begrüßen
- mit der Schulter begrüßen
- in 30 Sekunden allen die Hand schütteln

Ziele:

- erster Kontakt zu den Mitspielenden
- Körperwahrnehmung schulen
- darauf achten, den anderen nicht zu grob zu berühren
- Auflockern

Begegnungen im Raum

Alle Spielenden laufen durch den Raum. Die Spielleitung gibt nun unterschiedliche Situationen vor, in denen die Spielenden aufeinander treffen und sich begrüßen.

Beispiele:

- ihr habt Euch jahrelang nicht gesehen
- ihr seid ganz wütend aufeinander
- ihr habt vom anderen etwas kaputt gemacht, aber er weiß es noch nicht
- ihr seid heimlich ineinander verliebt

Variation:

Die Begegnungen können nach einiger Zeit zu Mini-Szenen werden, d.h. man lässt die Spielenden weiterspielen und fordert sie auf, das Aufeinandertreffen auszubauen.

Ziele:

- Ankommen in der Gruppe
- Einfühlen in unterschiedliche Situationen
- erste Spielansätze



Impulslauf

Alle Personen laufen durch den Raum. Der/die Spielleiter/in gibt vor, in welcher Schnelligkeit sie durch den Raum gehen:

- 0 – stehen bleiben
- 1 – Zeitlupe
- 2 – sehr langsames Gehen
- 3 – langsames Gehen
- 4 – gewöhnliches Tempo
- 5 – schnelles Gehen
- 6 – fast Rennen

Der erste Durchgang ist mit Ansage. Beim zweiten Durchgang wird die Schnelligkeitsstufe nicht vorgegeben. Die Personen versuchen auf den Impuls der Gruppe zu achten und gemeinsam loszulaufen, schneller zu werden, wieder langsamer zu werden, bis alle wieder stehen.

Variation:

Anstelle das die Spielleitung spricht kann sie auch Schilder hochhalten, oder Zahlen auf den Boden legen. Im zweiten Fall haben dann verschiedene Orte im Raum eine unterschiedliche Geschwindigkeit.

Ziele:

- Aufeinander achten
- Gruppengefühl erzeugen

Raumlauf – Punkt fixieren

Alle Teilnehmenden laufen zu Musik durch den Raum und schauen sich genau um. Alle suchen sich (für sich selbst) einen Punkt im Raum den sie sich merken. Wenn die Musik stoppt zeigt jede Person mit Bestimmtheit auf diesen Punkt, fixiert ihn und ruft „Da!“. Das Ganze wird ein paar Mal wiederholt aber immer mit einem neuen Punkt.

Variation:

Der Raumlauf kann erweitert werden, indem man sich einen Punkt sucht, den man eklig, schön oder anziehend findet und in diesen Stimmungen auf diesen Punkt reagiert, auf ihn zuläuft oder sich entfernt.

HINWEIS:

Die Kinder sollten einen Punkt im Raum wählen und keine andere Person.

Ziele:

- Wahrnehmung des Raumes
- Reaktionsvermögen stärken
- Gefühle zeigen



Lauf der Riesen und Mäuse

Alle Personen laufen durch den Raum. Jede Person für sich, dabei wird nicht gesprochen. Der/die Leitende gibt den Spielenden vor, sich wie Riesen durch den Raum zu bewegen. Alles ist auf einmal viel kleiner als vorher. Wie würde man sich an Tische setzen, an der Tafel schreiben, aus dem Fenster gucken. Bei einem Klatschen von der Spielleitung frieren alle Riesen ein.

Im zweiten Durchlauf haben sie die Aufgabe sich als winzige Mäuschen durch den Raum zu bewegen. Wie ist es nun sich auf einen Stuhl zu setzen, die Tür aufzumachen, die Tafel abzuwischen?

Variation:

Der Raumlauf kann auch erweitert werden, indem noch weitere Figuren dazukommen können (z.B.: sich wie Schlangen oder Elefanten zu bewegen).

Ziele:

- Wahrnehmung schulen
- wie fühlt es sich an, größer, kleiner, ... zu sein
- sich in andere hineinversetzen



Aktionslauf

Die Teilnehmenden laufen durch den Raum. Vorher werden bestimmte Zeichen festgelegt, die der/die Spielleiter/in gibt und die ein Signal dafür sind, dass bestimmte Aktionen gemacht ausgeführt werden.

Beispiele:

- mit den Füßen trampeln – alle schleichen durch den Raum
- mit der Hand gegen die Tür schlagen – alle werden wütend
- „Hey“ rufen – alle sind neugierig und erkunden den Raum
- Klatschen – man freut sich und jöhlt

Ziele:

- Reaktionsvermögen
- Wahrnehmung schulen



Raumlauf Freeze-Superstar

Alle Teilnehmenden laufen durch den Raum. Wenn die Spielleitung in die Hände klatscht und zum Beispiel „kleines Kind“ sagt, frieren alle an Ort und Stelle in einer Pose ein, die für sie ein „kleines Kind“ darstellt. Alle Spieler/innen merken sich genau, an welcher Stelle sie stehen. Dann laufen alle weiter. Beim nächsten Klatschen kann zum Beispiel „cooler Jugendlicher“ gerufen werden und alle überlegen sich erneut eine Haltung und merken sich ihren Standort. Dann geht es weiter. Wenn eine Aktion ein zweites Mal genannt wird, stellen sich alle so schnell, wie möglich an den Ort, wo sie bei dieser das erste Mal gestanden haben.

Hinweis:

Das Spiel kann z.B. mit „cooler Jugendlicher“ enden und die Spieler/innen sollen in dieser Haltung in den Kreis zurückkommen. Wenn sie sich gesetzt haben, die Rolle auflösen und sich kurz ausschütteln. Dies kann als Übergang in das Gespräch genutzt werden.

Beispiele:

- kleines Kind
- cooler Jugendlicher
- älterer Mensch

Ziele:

- Förderung des Reaktionsvermögens
- Haltungsübung
- Konzentration
- Orientierung im Raum

Wo ist Was

Alle Spieler/innen laufen durch den Raum. Sie stellen sich vor, dass sie spazieren gehen und ihre Umgebung aufmerksam erkunden.

Wenn der/die Spielleiter/in klatscht, schließen alle Spieler/innen die Augen und bleiben dort stehen wo sie sind. Der/die Spielleiter/in nennt nun einen Gegenstand der sich im Raum befindet. Alle Spieler/innen zeigen mit geschlossenen Augen dorthin, wo sie den Gegenstand vermuten.

Bei dieser Übung kann zur Beruhigung im Hintergrund leise Musik laufen.

WICHTIG:

Den Spielenden klar machen, dass es hierbei keinen Gewinner gibt, also schummeln nichts bringt.

Variationen:

Im Raum werden Requisiten platziert die später in der weiteren Arbeit benötigt werden.

Der/die Spielleiter/in fragt nicht nach bestimmten Gegenständen, sondern nach Mitspielern/innen.

Ziele:

- Sensibilisierung in der Wahrnehmung der Umwelt/ des Raum
- Wahrnehmung der anderen Mitspieler
- Konzentrationsförderung



Raumlauf Schnick – Schnack – Schnuck

Alle Personen laufen in verschiedenen Alterstufen durch den Raum. Sie beginnen als Eizelle. (Der/die Spielleiter/in macht alle Stufen vor, damit jede/r weiß, wie welche Stufe aussieht).

Trifft man auf eine andere Eizelle spielt man kurz „schnick, schnack, schnuck“. Wer gewinnt ist automatisch eine Altersstufe weiter und sucht wieder jemanden zum „schnick, schnack, schnuck“ spielen. Hat man alle Altersstufen durch, beginnt man von vorn.

Alterstufen:

- Eizelle
- Kind
- Jugendliche/r
- Erwachsene/r
- Alter Mensch

Variation:

Anstelle von Alterstufen werden verschiedene Tierwelten durchlaufen:

- Amöbe
- Frosch
- Huhn
- Gorilla
- Mensch

Ziele:

- Auflockerung für Zwischendurch
- sich Vorstellen, wie Personen in allen Altersstufen laufen könnten





GRUPPENDYNAMISCHE ÜBUNGEN

Gruppendynamische Übungen dienen für den Zusammenhalt der Gruppe, das miteinander Arbeiten, Spielen und vor allem Spaß haben. Diese Spiele können individuell je nach Workshopablauf durchgeführt werden, da sie auch zur Auflockerung der Gruppe genutzt werden können.

Fische + Haie

Die Gruppe wird in zwei ungefähr gleichgroße Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe bekommt drei verschiedene Aufgabenzettel, die Aufgaben der beiden Gruppen sind nicht identisch. Auf diesen steht zum

Beispiele:

- morgens Zähne putzen
- ins Bett gehen
- jemanden begrüßen

Die Gruppen überlegen sich nun was für eine Kultur sie sind, ob sie beispielsweise Tiere, Menschen oder Roboter sein wollen.

Gemeinsam überlegen sie sich, wie ihre Gruppe die vorgegebenen Aufgaben erfüllen würde.

Nach einer Viertelstunde kommen beide Gruppen wieder zusammen.

Sie präsentieren sich gegenseitig ihre Situationen/Szenen und erraten gegenseitig, welches Ritual gezeigt wurde und was für eine Gruppe sie sind.

Variation:

Beide Gruppen können denselben Aufgabenzettel bekommen, um anschließend zu sehen, wie unterschiedlich eine Aufgabe gelöst werden kann.

Ziele:

- Beobachtung schärfen
- Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Verhaltensweisen

Maus läuft unter den Füßen durch

Die Gruppe stellt sich vor, eine kleine Maus rennt unter ihren Füßen entlang. Jede/r muss also erst mit dem rechten, dann mit dem linken Fuß in die Höhe hüpfen. So geht das der Reihe nach bis die Maus wieder bei der/dem Spielleiter/in ankommt. Als nächstes läuft eine Katze, dann ein Hund, ein Schaf, eine Kuh, eine Giraffe und ein Elefant unter den Füßen durch. Zum Abschluss kann noch einmal die Maus entlang laufen.

Ziele:

- Reaktionsvermögen
- Körperwahrnehmung
- Einschätzung, wie groß bestimmte Tiere sind und wie hoch man dabei springen müsste



Gemeinsam Tuch umdrehen

Material:

- TUCH/Bettlaken oder Decke
- evtl. Stoppuhr

Alle Spieler/innen stehen gemeinsam auf einem TUCH. Dieses ist so groß, dass gerade alle Spielenden gemeinsam darauf Platz haben. Nun geht es darum, das TUCH einmal gemeinsam umzudrehen ohne dabei von dem Tuch zu treten und den Boden zu berühren.

Dieses Spiel kann auch im Wettkampf stattfinden, wenn es zwei Gruppen gibt. Dabei treten die Gruppen nacheinander an, diejenige gewinnt, die schneller ist.

Ziele:

- Gruppendynamik
- Körperkontakt
- Geschicklichkeit
- Konzentration

Hunde + Herrchen

Es werden zwei gleichgroße Gruppen gebildet. Die eine Gruppe sitzt als Publikum in einem Halbkreis um die andere Gruppe herum. Die andere Gruppe bestimmt ein Herrchen aus ihrer Runde und der Rest von ihnen wird nun zu Hunden, die vom Herrchen gleich Befehle gesagt bekommen, die sie ausführen. Vorher wird noch festgelegt, was das Herrchen den Hunden alles sagen kann.

Beispiele:

- komm
- nach links
- nach rechts
- sitz
- Männchen

Nach einer Weile kann das Herrchen zum Hund werden und jemand anderes nimmt dessen Platz ein. Anschließend werden die zwei großen Gruppen getauscht.

Ziele:

- Gruppendynamik
- Reaktionsvermögen

Monster-Angsthase

Alle Personen stehen im Kreis. Zwei Personen gehen in die Mitte des Kreises, eine wird zum „Monster“, die andere zum „Angsthase“. Nun beginnt die Person, die das „Monster“ ist, den „Angsthase“ zu verfolgen. Hierbei ist es wichtig, dass das „Monster“ möglichst schrecklich sein sollte und der „Angsthase“ unheimlich verschreckt und ängstlich. Es geht aber nicht darum, den „Angsthase“ zu fangen. Wenn der „Angsthase“ nicht mehr ängstlicher sein kann, stellt er sich hinter eine Person aus dem Kreis, die nun zum „Monster“ wird und das „Monster“ von eben, wird zum „Angsthase“. Das Spiel endet, wenn alle Personen im Kreis dran waren.

Ziele:

- Spaß für zwischendurch
- szenische Übung
- Mut zur Übertreibung
- Hemmungen vor anderen abbauen



Alle auf einem BootMaterial:

- CD
- Musikrekorder

Es werden, wie bei der „Reise von Jerusalem“, zwei Stuhlreihen in der Mitte des Raumes aufgebaut. Genauso viele Stühle wie Spieler/innen. Während Musik läuft, bewegen sich die Spieler/innen um die Stühle herum. Sobald die Musik aus ist, müssen sich alle auf den Stühlen befinden. Kein Körperteil darf den Boden berühren. Nach jeder Runde wird ein Stuhl weggenommen, d.h. die Spielenden müssen auf eine geringere Anzahl von Stühlen passen. Bei diesem Spiel geht es nicht darum, dass der/die Einzelne gewinnt, sondern die ganze Gruppe zusammenhält. Das Spiel ist dann zu Ende, wenn die Spieler/innen es nicht mehr schaffen, sich alle auf die Stühle zu „retten“.

Ziele:

- Zusammengehörigkeitsgefühl
- Körperkontakt

**Geräusch-Maschine**

Die Gruppe bildet einen großen Kreis. Eine Person beginnt und stellt sich in die Mitte des Kreises. Sie macht eine klare Bewegung und dazu ein Geräusch. Beides wiederholt sie in derselben Geschwindigkeit fortlaufend. Ein/e weiterer/e Mitspieler/in stellt sich dazu und macht auch ein Geräusch und eine Bewegung. Nach und nach treten alle Spieler/innen dazu. So bildet sich eine Geräusch-Bewegungsmaschine. Mit Zeichen, die vorher vereinbart werden, kann der/die Spielleiter/in die Maschine dirigieren und sie schneller oder langsamer, lauter oder leiser laufen lassen.



Variationen:

Alle Spieler/innen müssen in irgendeiner Weise durch Körperkontakt miteinander verbunden sein. Diese Maschine kann zu jedem Thema gebaut werden, zum Beispiel auch als Obstmaschine, Gefühlsmaschine, Tiermaschine usw.

Ziele:

- Konzentration
- Aufmerksamkeit
- Rhythmusgefühl
- Gruppendynamik

„Typisch Mädchen....Typisch Jungs!“

Im Kreis wird darüber diskutiert, welche Verhaltensweisen scheinbar typisch für Mädchen und typisch für Jungs sind. Danach gehen alle Mädchen zusammen und bauen eine Jungenmaschine. Die Jungen wiederum eine Mädchenmaschine. Eine Maschine bauen bedeutet, dass eine Person beginnt und eine klare Bewegung und ein Geräusch dazu macht. Beides wiederholt sie in derselben Geschwindigkeit fortlaufend. Ein weiterer Spielender stellt sich dazu und macht auch ein Geräusch und eine Bewegung. Nach und nach treten alle Spieler/innen dazu. So bildet sich eine Geräusch-Bewegungsmaschine. Mit Zeichen, die vorher vereinbart werden, kann der/die Spielleiter/in die Maschine dirigieren und sie schneller oder langsamer, lauter oder leiser laufen lassen. Im Falle einer Mädchen- oder Jungenmaschine müssen die Bewegungen und Geräusche typisch für Jungs und Mädchen sein. Nachdem die Maschinen gezeigt wurden, werden die Gruppen befragt, ob sie nachempfinden konnten, warum es sich jeweils um eine Jungen- oder Mädchenmaschine gehandelt hatte.

WICHTIG:

Diese Maschinen sollte nur gebaut werden, wenn das Thema „Stereotype“ danach weiter behandelt wird. Die Maschine greift diese erst einmal auf und sie sollten nicht so im Raum stehen bleiben.

Ziele:

- Auseinandersetzung mit Stereotypen und Vorurteilen

Machtexperiment

Zwei Spieler/innen gehen vor die Tür und überlegen sich fünf Befehle, die sie den anderen gleich vorgeben. Während sich die zwei Spieler/innen draußen überlegen, welche Befehle sie verwenden wollen, teilt der/die Spielleiter/in den anderen mit, dass sie immer drei Befehle ohne Murren ausführen, aber den vierten nicht mehr.

Ein/e Spieler/in wird nun hereingebeten und spricht die Befehle aus, die anderen „gehorsamen“. Beim vierten Befehl machen sie einfach nicht mehr mit. ... Danach wird der/die Befehlende aufgeklärt und die andere Person kommt herein und das Spiel beginnt von vorn.

Hinterher werden die zwei Befehlenden befragt:

Wie hat sich der/die Bestimmende am Anfang gefühlt und wie am Ende?

Wie haben sich die Ausführenden gefühlt?

Was haben die Beobachter/innen erlebt? Wie hat der/die Bestimmende versucht sich durchzusetzen?

HINWEIS:

Wenn der erfolglose Boss sich Hilfe suchend an die Spielleitung wendet, sollte diese ihm nur immer wieder bestärkend darauf hinweisen: „Er/sie (Befehlende) sei doch der Boss?“

Ziele:

- Zusammenhalt in einer Gruppe
- Gemeinsames Wehren gegen Unrecht
- Spüren wie es sich anfühlt Macht zu haben und wie es ist, wenn andere nicht mehr auf einen hören
- Gruppendynamik





ÜBUNGEN ZUR GRUPPENEINTEILUNG

Es gibt verschiedenen Möglichkeiten, die Spielenden in Gruppen aufzuteilen. Eine der einfachsten Lösungen besteht darin, die Teilnehmenden immer bis 4 durchzählen und lassen und sie dadurch in 4er Gruppen einzuteilen. Eine weitere Variation ist die Kinder der Größe nach aufzustellen und dann in der Mitte die Gruppe zuteilen.

Man kann die Teilnehmenden auch selbst ihre Gruppen bilden lassen, meist ist davon aber eher abzuraten, da dies sehr lang dauern kann oder nur Spieler/innen in Gruppen zusammen kommen, die sowieso immer in einer Gruppe sind.



Tiere finden sich

Material:

- CD
- Musikrekorder

Zettel mit Tieren (je nach Altersgruppe gemalt oder geschrieben)

Tiere, die den Spielenden bekannt sind, werden auf verschiedene Zettel geschrieben. Dabei sollte ein Tier mindestens 2 mal vorkommen, je nachdem wie groß die Gruppen werden sollen, kann ein Tier auch auf mehreren Zetteln stehen. Musik wird eingespielt und solange diese läuft, tanzen alle Spieler/innen wild durcheinander und tauschen Zettelchen, die sie vorher bekommen haben.

Wenn die Musik stoppt, gucken alle auf ihren Zettel und machen das Tier geräuschlos nach, das auf ihrem Zettel steht und versuchen jemanden zu finden, der dasselbe Tier nachahmt. Hat sich ein Paar gefunden, setzen sie sich an den Rand und für alle übrigen beginnt das Spiel von vorn.

Beispiele für Tiere:

Affe, Elefant, Schwan, Känguru, Vogel, Dinosaurier, Schildkröte, Katze, Schlange, Storch

Ziele:

- spielerische Gruppeneinteilung
- Mut zur Übertreibung
- aufeinander achten



Aufteilung nach Vornamen

Die Spieler/innen nennen einmal ihren Namen für alle hörbar. Ihre Aufgabe ist es nun, sich möglichst schnell in alphabetischer Reihenfolge aufstellen. Dies sollte erst ohne Hilfestellung passieren. Eventuell sollte man erklären dass, wenn mehrere Namen mit einem Buchstaben beginnen, man den zweiten Buchstaben des Namens nimmt. Wenn ein Name doppelt vorkommt, kann man den Nachnamen nehmen.

Jetzt können der Reihe nach die Spieler/inne in Kleingruppen Spielern eingeteilt werden.

Ziele:

- Konzentration
- logisches Denken
- Gruppendynamik
- spielerische Gruppeneinteilung

Buchstabensalat

Dieses Spiel wird nach dem Wissensstand der Schüler/innen bezüglich des Alphabets gespielt. Alle den Spielenden bekannten Buchstaben werden einzeln auf Zettel geschrieben. Von jedem Buchstaben sollte es drei Zettel geben. Wenn die Schüler/innen schon mehr als acht Buchstaben im Unterricht behandelt haben, sollten beispielsweise nur Konsonanten oder Vokale genutzt werden, da jede Gruppe aus drei Personen bestehen sollte.

Jede Person bekommt nun einen Zettel mit einem Buchstaben.

Alle sitzen im Kreis und die Spielleitung nennt einen der Buchstaben. Die Spielenden mit diesem Buchstaben wechseln ganz schnell die Plätze. Alle Buchstaben kommen mindestens einmal dran.

Ziele:

- Bewegungsübung
- spielerische Gruppenfindung





ÜBUNGEN FÜR ZWISCHENDURCH

Spiele für Zwischendurch bieten sich immer an, wenn es unruhig wird oder die Konzentration sinkt. Je nach Projekttag und Gruppe kann dies ganz unterschiedlich sein.

Um die Konzentration wieder zu steigern, die Stimmung aufzulockern oder einfach nur die Gelegenheit zur Bewegung zu geben, eignen sich die folgenden Übungen. Diese können natürlich auch für den Beginn oder Abschluss eines Workshops genutzt werden.

Klatschkreis

Alle stehen in aufrechter Haltung (Füße hüftbreit auseinander, locker in den Knien) im Kreis. Mit klarem Blickkontakt zum/r Nachbar/in und leichter, ganzkörperlicher Drehung wird nun ein Klatscher im Kreis weitergegeben. Zunächst nur in eine Richtung, damit sich das Tempo steigern kann, danach wird die andere Richtung ausprobiert.

Nach ein paar Runden können unvorhergesehene Richtungswechsel hinzukommen. Jede/r entscheidet also in welche Richtung der Klatscher weitergegeben wird.

VORSICHT:

Es sollte darauf geachtet werden, dass das Tempo schnell bleibt und der Klatscher an keiner Stelle hängen bleibt.

Variationen:

Es können themenspezifische Wörter oder kurze Sätze weitergegeben werden.

Slowmotionklatschkreis: Wie beim Klatschkreis stehen alle Teilnehmenden im Kreis und ein Klatscher wird weiter gegeben. Hier geht es nicht um Schnelligkeit, sondern darum in einer großen, übertriebenen Bewegung, so leise und langsam, wie möglich einen Klatscher weiter zu geben.

Ziele:

- Reaktionsvermögen
- Konzentration
- Spannung halten
- aufeinander achten
- Auflockerung für zwischendurch

8er- Kreis

Alle Teilnehmenden stehen im Kreis. Nacheinander wird erst der rechte Arm, dann der linke Arm, das rechte Bein, das linke Bein und der Po acht mal ausgeschüttelt, dann jeweils sieben mal, sechs mal... bis man bei Null angekommen ist.

Ziele:

- Schnelligkeit
- Konzentration
- Abwechslung
- Müdigkeit und Alltagssorgen abschütteln



Fußtipper

Alle Spieler/innen sitzen im Kreis und stellen ihre eigenen Füße einmal über den Fuß des/der linken und einmal über den Fuß des/der rechten Nachbar/in. Nun sind alle Füße überkreuzt. Jetzt geht es darum im Kreis ein Fußtippen durchlaufen zu lassen. Hier muss jede/r darauf achten, wann man genau dran ist, da die eigenen Füße nicht am gewohnten Platz stehen. Wenn zwei Mal getippt wird, wird die Richtung gewechselt.

Ziele:

- Konzentrationsübung
- Ruhe in die Gruppe bringen



Gemeinsam Einzählen

Die Gruppe sitzt im Kreis und man versucht gemeinsam bis zehn zu zählen. Dabei darf jede Zahl nur einmal genannt werden, nennen zwei Person gleichzeitig eine Zahl, beginnt das Spiel von vorn. Der/die Leitende kann aber festlegen, dass er/sie selbst immer mit eins beginnt.

HINWEIS:

Es geht nicht darum, so schnell, wie möglich bis zehn zu kommen, sondern gemeinsam. Alle müssen hier aufeinander achten und sich eher Zeit lassen.

Falls man immer bei drei oder vier stoppt, kann man die Gruppe auch ermutigen indem man mit ihnen versucht bis zur fünf, dann sieben, ... zu kommen.

Variation:

- Alle Spieler/innen stehen im Kreis. Eine Person beginnt in den Kreis zu treten, dann die nächste, ... Alles ohne Absprache, sobald zwei Personen gleichzeitig in den Kreis treten, beginnt es von vorn.

Ziele:

- Konzentrationsförderung
- aufeinander achten
- Gruppendynamik



Jäger-Hase

Alle stehen im Kreis, der/die Spielleiter/in lässt einen Hasen durch den Kreis hoppeln, indem er/sie mit den Händen zwei Ohren formt, diese an den Kopf hält und zum/zur Nachbar/in „mimi“ sagt, diese/r gibt das eben gezeigte an die nächste Person weiter, bis der Hase wieder bei der Spielleitung ankommt. Jetzt wird ein Jäger durch den Kreis gegeben. Hier formt man mit der Hand eine Gewähr und ruft „peng“. Anschließend wird zuerst der Hase durch den Kreis hoppeln und nach einer Weile läuft der Jäger hinterher. Der Schuss vom Jäger darf den Hasen nicht einholen, sonst ist das Spiel vorbei.

Ziele:

- Schnelligkeit
- Konzentration

Wer ist das Gespenst

Alle stehen im Kreis mit dem Gesicht nach außen und schließen die Augen. Der/die Spielleiter/in geht im Innenkreis an den Rücken der Teilnehmenden vorbei und tippt dabei einem der Spielenden auf die Schulter, der/diejenige ist dann das „Gespenst“.

Nun laufen alle durch den Raum. Das „Gespenst“ kann durch zuzwinkern Personen „erschrecken“. Diejenigen, die „erschreckt“ wurden fallen nach ca. 3 Sekunden sehr theatral und sehr erschrocken zu Boden, bleiben liegen, bewegen sich nicht mehr und sagen auch nichts mehr. Wenn 3 Personen „erschreckt“ wurden, dürfen die anderen durch melden erraten, wer das „Gespenst“ sein könnte. Liegt man dabei falsch muss man selbst zu Boden fallen, liegt man richtig, wird das „Gespenst“ beklatscht und eine neue Runde kann beginnen.

HINWEIS:

Nur das „Gespenst“ darf anderen Spielenden zuzwinkern, all die anderen nehmen beim Raumlauf nur Blickkontakt mit den anderen auf.

Ziele:

- Konzentrationsförderung
- aufeinander achten
- sich trauen etwas theatral darzustellen

Ich möchte...

Die Teilnehmenden laufen durch den Raum. In einer Ecke steht ein Stuhl. Ein/e Spieler/in stellt sich auf den Stuhl und sagt den anderen, wie sie sich durch den Raum bewegen sollen. Zum Beispiel: „Ich möchte, dass ihr alle hoch hüpf.“ Alle Spielenden müssen dies nun tun, bis die nächste Person auf den Stuhl steigt und einen neuen Wunsch äußert. Es sollte darauf geachtet werden, dass keine Wünsche genannt werden, bei denen Verletzungsgefahr besteht.

Bei dieser Übung kann Musik im Hintergrund laufen.

Ziele:

- Sensibilisierung
- aufeinander achten
- Gruppendynamik





ÜBUNGEN ZUR KÖRPERWAHRNEHMUNG

Durch verschiedene Körperübungen können die Spielenden ihren eigenen Körper auf eine andere Weise als gewohnt wahrnehmen. Körperübungen sind wichtig, um später in das szenische Spiel einzusteigen, dienen aber auch dazu die Motorik der Spieler/innen zu fördern und auszubauen.

Aufwachen mit Musik

Material:

- CD
- Musikrekorder

Alle Spielenden liegen mit dem Rücken auf dem Boden (oder sitzen auf Stühlen) und haben die Augen geschlossen. Es läuft ruhige Musik und der/die Spielleiter/in gibt die Anweisung, dass sich als erstes nur die Zeigefinger bewegen, dann kommen die restlichen Finger dazu, anschließend die Handgelenke. Weiter geht es mit den Unterarmen und dann mit den ganzen Armen. Dann setzt man sich auf und der Kopf kommt dazu, dann der Oberkörper. Anschließend stellen sich alle hin und bewegen zuerst die Hüfte, die Beine, zum Schluss kommen die Füße dazu (aber ohne sich von der Stelle zu bewegen). Hat man ca. eine Minute lang alles bewegt, schläft alles nach und nach wieder ein. Erst die Füße, dann die Beine, die Hüfte, der Oberkörper, der Kopf, die Oberarme, die Unterarme, die Handgelenke, alle Finger bis auf die Zeigefinger. Zum Schluss bleiben auch die Zeigefinger still. Man bleibt noch einen Moment lang still stehen, dann können die Augen wieder geöffnet werden.

Ziele:

- Körperwahrnehmung/-gefühl
 - Konzentration
 - sich selbst wahrnehmen
-

Rhythmuskreis

Alle sitzen im Kreis der/die Spielleiter/in beginnt einen Rhythmus mit den Händen und/oder Füßen vorzugeben. Der Reihe nach steigen die Spielenden bis zur letzten Person im Kreis in den Rhythmus ein. Dann ist der/die Nächste an der Reihe und darf einen eigenen Rhythmus vorgeben.

Ziele:

- Rhythmusgefühl
 - Körperwahrnehmung
-

Geräusche im Gespensterschloss

Alle Spieler/innen stellen sich in den Kreis. Ganz leise versucht nun jede/r für sich ein Geräusch zu finden, was ihn an ein Gespensterschloss erinnert, dies kann mit dem Körper, der Stimme oder anderen Gegenständen gemacht werden. Nachdem jede/r das passende Geräusch für sich gefunden hat stellt einer nach dem anderen, im Kreis sein Geräusch vor. Nun werden kleine Gruppen gebildet, die gemeinsam eine Gespensteratmosphäre mit verschiedenen Geräuschen schaffen. Anschließend präsentieren die Gruppen ihre Geräusche, dazu kann der Raum verdunkelt werden, um sich intensiver auf die Geräusche zu konzentrieren.

Ziele:

- Wahrnehmung schulen
- lernen, auf Geräusche zu achten
- Sich gegenseitig wahrnehmen



„Nase voraus!“

Alle Spielenden laufen durch den Raum. Die Spielleitung gibt vor, welches Körperteil die Spieler/innen durch den Raum führt und immer an vorderster Stelle läuft. Dies kann beispielsweise die Nase sein. WICHTIG: Die Spielenden müssen darauf achten, nicht gegeneinander zu laufen.

Beispiele:

- Ellenbogen folgen
- Knie folgen

Ziele:

- Raumgefühl entwickeln
- Körperwahrnehmung schärfen

Gespenster vorm Berg

Ein/e Spieler/innen steht auf der einen Seite des Raums mit dem Rücken zu seinen Mitspieler/innen. Diese versuchen so schnell und leise wie möglich auf die Seite des/der Spieler/in zu kommen. Wenn diese/r sich jedoch umdreht, was er/sie jederzeit machen kann, müssen sie einfrieren. Wer sich noch bewegt muss wieder zurück zum Anfang. Die Person, die es geschafft hat, als erstes auf der anderen Raumseite anzukommen, steht als nächstes vor der Gruppe.

Ziele:

- Geschicklichkeit
- Gleichgewichtsgefühl
- Förderung von Genauigkeit, Ruhe
- Konzentration

Schwelle überschreiten

Alle Spieler/innen stehen auf einer Seite des Raumes. In die Mitte des Raumes wird ein Klebeband geklebt, der Raum wird so in zwei Teile getrennt.

Die Schüler/innen bekommen nun die Aufgabe eine ganz unsichere/schüchterne Haltung einzunehmen. In dieser laufen sie nun im Raum zur Linie. Wenn sie diese überschreiten, werden aus den unsicheren Spieler/innen ganz selbstbewusste und mutige Spieler/innen.

Die Linie ist somit wie eine Zauberschwelle.

Alle sich gegenüberstehende Emotionen können bei dieser Übung verwendet werden.

Ziele:

- Auseinandersetzung mit Emotionen
- Einfühlungsvermögen

Blindes Vertrauen

Die Spieler/innen gehen in Zweierpaaren zusammen. Nun wird eine Person, die führt und eine die ihr folgt bestimmt.

Die folgende schließt nun die Augen und lässt sich von der führenden durch den Raum leiten.

Die Leitung kann über eine Hand auf der Schulter erfolgen, einen Kontakt zwischen den kleinen Fingern oder aber auch nur über leises Flüstern.

Nach einiger Zeit wechseln die Rollen.

Ziele:

- Vertrauen
- Kommunikationswege kennen lernen
- aufeinander hören/fühlen



Blind zeichnen

Material:

- Papier
- Stifte

Es werden Paare gebildet, die sich an einen Tisch setzen. Eine Person schließt die Augen und lässt die Hand von der anderen Person führen. Die Person zeichnet nun mit der Hand der „blinden“ Person ein Bild. Nach einer Weile wird gewechselt. Im Anschluss kann jede Gruppe ihre Zeichnungen den anderen zeigen, die erraten können, was darauf zu sehen ist.

Ziele:

- Vertrauen
- Körpergefühl
- Geschicklichkeit
- aufeinander achten

Rücken an Rücken

Immer zwei Schüler/innen gehen zusammen. Alle Paare verteilen sich stehend im Klassenzimmer, so dass sie ein bisschen Platz haben.

Nun berühren die Schüler/innen ganz leicht gegenseitig die Spitzen ihres rechten Zeigefingers. Mit dieser Berührung bewegen sie sich nun durch den Raum. Dabei schauen sie sich in die Augen und nicht auf die Finger. Die Finger sollen nicht aufeinander gepresst werden, sondern sich nur leicht berühren. Nach ca. 30 sec. klatscht die Spielleitung in die Hände, nun drehen die Schüler/innen sich schnell um und pressen ihre Rücken aneinander. Es geht nicht darum sich zu Fall zu bringen, sondern eher so einen Druck zu erzeugen, dass man sich in dieser Haltung gemeinsam durch den Raum bewegen kann.

Ziele:

- miteinander agieren
- Gefühl für Körperspannung und –entspannung entwickeln
- Scheu vor Körperkontakt im Spiel abbauen

Meine Hände gehören nicht mir



Die Spieler/innen gehen paarweise zusammen. Eine Person sitzt auf einem Stuhl und nimmt die Arme nach hinten. Die andere Person hockt sich hinter den Stuhl und nimmt die Arme nach vorn, so dass man denkt, das könnten die Arme der sitzenden Person sein. Nun gibt der/die Spielleiter/in verschiedene Aktionen vor. Jedes Spielerpaar versucht so darauf zu reagieren, als wären sie nur ein Person. Das heißt die Person hinter dem Stuhl versucht die Arme so zu bewegen als wären es die, der sitzenden Person und die sitzende Person reagiert so als wären es die eigenen Arme.

Beispiele:

- Zähne putzen
- etwas trinken
- etwas essen
- Haare kämmen
- Gesicht waschen

Ziele:

- aufeinander achten
- Teamarbeit
- Körpergefühl stärken



Slowmotionfight

Die Spielenden stellen sich in zwei Reihen gegenüber. Die Spielleitung zeigt mit einer freiwilligen Person, wie man miteinander in Zeitlupe „kämpft“, ohne sich dabei zu berühren. Es geht darum, dass die Bewegungen so langsam wie möglich sind und zudem aufeinander reagiert wird. Die Spielenden probieren dies nun selbst aus. Vorher einigen sie sich, wer derjenige ist der „zuschlägt“ und wer reagiert. Nach einer Weile wechseln die Rollen.

Ziele:

- Auseinandersetzung mit Kraft
- Körpergefühl
- aufeinander reagieren
- Auseinandersetzung mit dem Thema körperliche Gewalt



Spiegelübung

Material:

- CD
- Musikrekorder

Es werden Paare gebildet, die die Aufgabe haben, sich zu spiegeln. Vorher legt jedes Paar fest, wer zuerst der Spiegel ist und wer zuerst die Bewegungen vormacht. Hierbei ist es wichtig, sich sehr langsam zu bewegen, damit die andere Person die Übungen so mitmachen kann, dass man als Zuschauer/in nicht mehr merken würde, wer spiegelt und wer Bewegungen vorgibt. Durch ein Zeichen des/der Spielleiter/in wird getauscht. Anschließend können die Paare ihre Übung den anderen präsentieren.

Variation:

Die Spielenden bewegen sich in einer Schlange durch den Raum. Die erste Person in der Schlange gibt die Art und Weise vor, wie die Spielenden sich durch den Raum bewegen sollen. Es wird versucht die Bewegungen so genau wie möglich nach zu machen.

Ziele:

- Körperwahrnehmung
- langsames Bewegen
- aufeinander achten



Choreografie mit Musik

Material:

- CD
- Musikrekorder

Es werden Kleingruppen von maximal 4 Personen gebildet. Jede Gruppe hat die Aufgabe eine kleine Choreografie nach Musik zu entwickeln. Dazu stehen sie im Viereck und schauen alle in eine Richtung. Die Person, die vorn steht gibt langsame Bewegungen vor. Alle anderen machen es ihr nach. Dreht sich die Person nach links, rechts oder hinten, ist die Person dran, die nun vorne steht. Je langsamer die Bewegungen sind, desto mehr wirkt es wie eine einstudierte Choreografie. Anschließend können alle Gruppen ihre Choreografie den anderen präsentieren.

Ziele:

- Teamarbeit
- Körperwahrnehmung

Pantomimische stille Post

Alle Spieler/innen bis auf drei Personen gehen vor die Tür. Die drei, die noch im Raum sind, denken sich eine Situation aus, die sie in einem Standbild darstellen. Dann werden drei weitere Spieler/innen in den Raum geholt und bekommen die Aufgabe, sich das Standbild genau anzuschauen und einzuprägen. Die ersten Spieler/innen dürfen sich nun setzen oder den Raum wieder verlassen und die anderen versuchen jetzt das Bild genauso zu stellen, wie sie es in Erinnerung haben. So kommen nach einander immer drei neue Spieler/innen dazu, bis alle einmal durch sind. Zum Schluss stellt die erste Gruppe ihr Bild neben das der letzten Gruppe und alle können schauen ob und wie sich das Standbild verändert hat.

Ziele:

- Konzentration
- Genauigkeit
- miteinander spielen
- Eigen- und Fremdwahrnehmung schärfen





STIMM- UND SPRACHÜBUNGEN

Die folgenden Übungen setzen sich mit der Stimme und ihren Besonderheiten auseinander. Jede Stimme hat einen anderen Klang und eine andere Färbung, sie klingt bei jedem Menschen individuell. In den Übungen geht es um lautes und deutliches Sprechen aber auch darum wie etwas gesagt werden kann und wie unterschiedlich ein einziger Satz wirken kann, abhängig davon, wie er gesagt wird. "C'est le ton qui fait la musique."

Bei Stimmübungen sollte man stehen, und am besten die Beine hüftbreit auseinanderstellen und die Schulter entspannt nach hinten lehnen, sodass die Brust leicht nach oben geht.

Ma-Me-Mi

Alle Personen stehen im Kreis. Um der Stimme die Möglichkeit zu verleihen, sehr laut zu sein, stellen sich alle gerade hin, die Füße hüftbreit auseinander und der Kopf geradeaus in Richtung Kreismitte.

Alle summen „Ma“ und machen dazu die Arme langsam vom Brustkorb zu den Körperseiten auf. Nun wird ein „Me“ gesummt und dazu werden die Arme in entgegengesetzter Richtung (einer nach oben, einer nach unten) bewegt. Beim „Mi“ werden die Arme nach vorn und dann zu den Seiten bewegt, beim „Mo“ wird mit den Armen ein „O“ vorm Körper geformt und beim „Mu“ bewegen sich die Arme an den Seiten des Körpers nach unten.

Ziele:

Lockerung der Stimme und des Körpers
gemeinsames Ankommen in einem Raum

.....

Summkreis

Alle Personen stehen im Kreis und jede Person summt für sich einen Ton. Hier kann die Lautstärke immer wieder variiert werden. Anschließend können alle Personen einen Ton summen und ihr Ziel ist es dabei ohne Absprache nach einiger Zeit einen gemeinsamen Ton zu finden. Auch hier kann die Lautstärke variiert werden, gegebenenfalls durch Zeichen der Leitung.

Variationen:

Nun kann hinzukommen, dass eine Person im Kreis beginnt einen Ton zu summen, der/die Nachbar/in in diesen einsteigt, bis alle Personen den Ton summen und die nächste Person dran ist.

Eine Person beginnt einen Ton zu summen, dreht sich zum/r Nachbar/in, gibt den Ton mit den Händen weiter, der/die Nachbar/in nimmt den Ton auf und gibt ihn wieder weiter. Die Personen, die den Ton weitergegeben haben, werden wieder ruhig, sobald der Ton bei der nächsten Person angekommen ist.

Ziele:

- Lockerung der Stimme
- Hörübung
- aufeinander achten



Unterschiedliche kleine Stimmübungen zur Lockerung

- “Baum im Wind”: die Arme heben und auf “s” ausatmen (beim Ausatmen ein langes “s” sprechen)
- “Recken am Morgen”: sich recken und strecken und dabei “wam” und “wom” sagen
- “O” singen und dabei den Kopf von hinten nach vorn beugen und wieder zurück zur angenehmsten Lage
- “O” singen und dabei den Körper mit hängenden Armen nach vor und zur Seite schwingen lassen und dann wieder in eine normale Position bringen
- Kausilben: mit offenem Mund Kaubewegungen ausführen und dabei kurze Silben sprechen, in denen “au”, “a”, und “u” vorkommen: mjum, mjaum, u.ä. Führt oft zum Gähnen, dabei wird der Mundraum geweitet
- Gähnen: dabei wird die Mundhöhle geweitet und es stellt sich ein Normalstand der Atmung ein
- Lippenabhub: wie kleine Kinder die Unterlippe mit dem Finger abheben und “bababa” sagen, dann folgende Kombinationen ohne den Finger mit aufgeblähten Lippen sprechen: “bababa bobobo bububu”, “blablabla blobblo blublublu”, “blamblamblom blomblomblom blumblumblum”, “bam bom bum”, “blam blom blum” und “bla blo blu”

Ziel:

- Auflockerung

Das ist ein Stift

Rhythmisierte Dialog mit dem/der Nachbar/in im Kreis. Ein Gegenstand wird dabei weitergegeben folgender Dialog läuft dabei ab:

Person A sagt: „Das ist ein Stift.“

Person B: „Ein was?“

Person A: „Ein Stift.“

Person B: „Ein was?“

Person A: „Ein Stift.“

Person B: „Aha, ein Stift.“

Fortführung mit verschiedenen Gegenständen, die auch umbenannt werden können.

Variationen:

Es werden mehrere Dinge parallel im selben Rhythmus nach dem oben dargestellten Prinzip weitergegeben (z.B. „Das ist ein Blatt!“).

Es wird neben dem Rhythmus auch auf die Stimmung des Gesagten geachtet.

Der Dialog wird in verschiedenen Emotionen gesprochen.

Ziele:

- Rhythmusgefühl
- Sprachgefühl
- Konzentration und sensibilisierte Wahrnehmung der einzelnen Personen der Gruppe
- Bezug im Dialog herstellen
- Einleitung ins freie Sprechen und Agieren
- Spiel mit Ausdrucksmöglichkeiten



Ja-Nein

Alle Personen stehen im Kreis. Nach rechts wird ähnlich, wie in der Blickrunde, ein NEIN durch den Kreis gegeben. Ist das NEIN wieder bei dem/der Spielleiter/in angekommen, wird ein JA nach links durch den Kreis gegeben. Anschließend wird ein NEIN nach rechts in den Kreis gegeben und jede Person kann nun entscheiden ob das NEIN weitergegeben wird oder mit JA ein Richtungswechsel vorgenommen wird. Zwischen zwei Personen kann so auch schon eine kleine Konfliktsituation entstehen, wenn JA und NEIN mehrmals hin und her geht. Bei vielen Spieler/innen ist es wichtig, darauf zu achten, dass einige im Kreis nicht gelangweilt sind und das JA oder NEIN auch bei allen ankommen sollte.

Hierbei kann mit verschiedenen Gefühlen gespielt werden. Bei sehr großen Gruppen können auch Zweiergruppen gebildet werden, die eine kleine Konfliktsituation mit den Wörtern JA und NEIN entwickeln.

Im Anschluss kann die Frage gestellt werden, ob solche Situationen bekannt sind, wo am Ende nur noch mit JA und NEIN argumentiert wird.

Ziele:

- Rhythmusgefühl
 - Gesprochenes mit körperlicher Haltung verbinden
 - bewusste Konnotation
 - deutliches Sprechen von einzelnen Wörtern
-

Hey Du! – Wer, ich? – Ja, du! – Nein, ich doch nicht!

Alle stehen im Kreis, eine Person fängt an und zeigt auf eine andere und sagt mit Bestimmtheit „Du!“, diese erwidert darauf fragend „wer, ich?“, darauf wieder die erste „ja, du!“ und die andere sagt „nein, ich doch nicht, du!“ und gibt es an eine andere Person weiter, nun geht dieses Fragespiel zw. den beiden weiter bis wieder auf eine andere Person gezeigt wird...

Das Ganze kann eine Runde im Kreis durchlaufen und anschließend kann die Übungen wild durch den Kreis gehen.

Nach und nach können verschiedene Gefühle dazu kommen, so dass schon kleine Szenen entstehen.

Ziele:

- Gesprochenes mit körperlicher Haltung verbinden
- Bewusste Konnotation von einzelnen Wörtern



Stell den Becher hin

Alle Personen hocken im Kreis auf dem Fußboden. Jede Person hat einen Becher (oder eine Flasche) in der rechten Hand. Nun beginnen alle das folgende Lied zu singen und in diesem Rhythmus den Becher zur nächsten Person nach rechts weiterzureichen. Bei jeder Strophe wird der Becher, der nun vor einem steht an die rechte Person weiter gegeben.

Text:

Stell den Becher hin walalireli => bei „Becher“ Becher weitergeben
Stell den Beecher hin => bei „Becher“ Becher weitergeben
und gib ihn weeeiter => bei „weeeiter“ Becher weitergeben

Ziele:

- Rhythmusgefühl
 - Konzentration
 - Reaktion
 - Verbindung Sprache und Bewegung
-

Komm her! Geh weg!

Immer zwei Spieler/innen stehen sich in einem Abstand von ca. zwei Metern gegenüber. Nun beginnt die eine Person und sagt: „Komm her“ oder „Geh´ weg“. Die andere Person reagiert so, wie sie den Ton des Gegenübers empfindet. Also ist es eine Art bei der man gerne näher kommen will, oder ist es eventuell so unfreundlich das man gar nicht reagiert, oder vielleicht sogar Angst bekommt. Nach einiger Zeit wechseln die Rollen.

Ziele:

- Gespür dafür entwickeln, wie entscheidend die Art ist, mit der etwas gesagt wird
 - Gespür dafür bekommen, wie es ist Befehle zu geben und auszuführen
-

Der / Die / Das

Die Spieler/innen verteilen sich im Raum und bekommen verschiedene Wörter gesagt, bei denen die Artikel nicht genannt werden. Der Raum ist geteilt durch drei Abschnitte – DER – DIE – DAS – wenn ein Wort genannt wird, müssen die Schüler/innen so schnell, wie möglich zuordnen, welchen Artikel das Wort haben könnte und sich dorthin stellen:

Beispiele:

- die Kuh, die Maus, die Sonne, die Schule, die Wiese
- das Tuch, das Auto, das Buch, das Kind
- der Hund, der Teich, der Vater, der Schulhof

Ziele:

- Reaktionsvermögen
- Konzentration
- Zuordnung der Artikel





Gemeinsam eine Geschichte erzählen

Material:

- mitgebrachte Requisiten (für jeden Mitspieler ein Requisit)
- Kiste, Wäschekorb, etc. in welche die Requisiten kommen

Alle Spielenden stehen im Kreis. In der Mitte des Kreises steht eine große Kiste in der sich ganz verschiedene Requisiten befinden.

Jede/r Spieler/in holt sich einen Gegenstand aus der Kiste. Die erste Person beginnt eine Geschichte zu erfinden. In dieser muss der ausgesuchte Gegenstand vorkommen. Nach höchstens 30 sec. oder zwei Sätzen, wird das Wort an die nächste Person im Kreis weitergegeben. Diese muss die Geschichte fortsetzen und ebenfalls das eigene Requisit einbauen. So geht es im Kreis weiter bis alle dran gekommen sind.

Beispiel:

- „Dieser Schuh gehörte dem gefährlichsten aller Piraten, Kapitän Rotbart, usw...“

Ziele:

- vor anderen frei sprechen
- Fantasie anregen
- schlüssige Geschichte gemeinsam erfinden
- Konzentration
- Reaktionsvermögen

Zungenbrecher

Material:

- Zettel mit Zungenbrechern

Alle Spieler/innen stehen im Kreis. Nun bekommen alle Spieler/innen von der/dem Spielleiter/in einen Zettel, auf dem ein Zungenbrecher steht. Zuerst lesen alle Spielenden ihren Zungenbrecher einmal laut der Gruppe vor.

WICHTIG:

Hier geht es nicht um besonders schnelles Sprechen, sondern um klare und deutliche Aussprache. Nachdem dies geschehen ist, laufen alle Spielenden jede/r für sich alleine durch den Raum und sprechen ihren Zungenbrecher vor sich hin. Vorab wird ihnen erklärt, dass sie ausprobieren sollen, das Sprechen zu variieren: mal schnell, mal langsam, mal laut oder leise zu sprechen.

Beispiele für Zungenbrecher:

- Acht alte Ameisen aßen am Abend Ananas.
- Sieben sibirische Siebenschläfer schliefen sieben Sekunden lang.
- Manches müde Murmeltier mag Magermilch mit Mandarinen.
- Auf dem Rasen rasen Hasen, atmen rasselnd durch die Nasen.
- Früh fressen freche Frösche Früchte. Freche Frösche fressen früh Früchte.
- Weil lustige Leute laufend lachen, lachen lustige Leute auch beim Laufen.
- Oma kocht Opa Kohl. Opa kocht Oma Kohl. Doch Opa kocht Oma Rosenkohl. Oma dagegen kocht Opa Rotkohl.
- Plötzlich plappert Papas Papagei putzige Sätze. Putzige Sätze plappert Papas Papagei plötzlich.
- Pferde mampfen dampfende Äpfel. Dampfende Pferdeäpfel mampft niemand.
- Es klapperten die Klapperschlangen, bis ihre Klappern schlapper klangen.

Ziele:

- Auseinandersetzung mit Sprache
- Gefühl für Wörter bekommen
- klares und deutliches Sprechen

Erweiterung der Zungenbrecherübung

Die Zungenbrecher können in der vorherigen Übung so verteilt werden, dass jeder Zungenbrecher drei bis vier Mal vorkommt. Die Spieler/innen, die denselben Zungenbrecher haben finden sich in Gruppe zusammen. Nun kann jede Gruppe einen Emotionszettel dazu bekommen.

Beispiele für Emotionen:

- verliebt
- traurig
- fröhlich
- wütend

Gemeinsam übt die Gruppe nun den Zungenbrecher in der jeweiligen Emotion chorisch zu sprechen. Wenn sie fertig sind, präsentieren die Gruppen sich gegenseitig ihren eingeübten Zungenbrecherchor. Anschließend kann die Präsentation ausgebaut werden, indem sich immer zwei Zungenbrechergruppen gegenüberstehen. Der/die Spielleiter/in kann zusätzlich noch mit Lautstärke und Schnelligkeit arbeiten indem er/sie Zettel hoch hält auf denen steht: laut, leise, schnell, langsam. Die Gruppe versucht nun ihren Zungenbrecher mit der vorgegebenen Anweisung zu sprechen. Dies geschieht abwechselnd zwischen den Gruppen. Wenn eine Gruppe schnell sprechen soll, muss es die andere besonders langsam sprechen.

HINWEIS:

Zungenbrecher können mit den Schüler/innen ausgedacht werden, wenn sie beispielsweise gerade einen bestimmten Buchstaben lernen.

Ziele:

- miteinander spielen
- aufeinander hören
- lernen durch die Sprache Emotion auszudrücken

STANDBILDER

Standbilder verbildlichen ein Thema/ eine Situation/ ein Gefühl oder auch nur bestimmte Wörter. Dies geschieht in dem aus lebenden Menschen ein stehendes Bild gemacht wird. Das Bild kann mit oder ohne Requisiten entstehen.

Standbilder können mit ein oder mehreren Personen gebaut werden.



Emotionsstandbilder

Die Spielenden bewegen sich durch den Raum. Sobald die Spielleitung klatscht kommen immer zwei zusammen. Die Spielleitung gibt eine Emotion in den Raum zu dieser bauen die Spielenden zu zweit eine Standbild und frieren ein.

Die Spielleitung kann nun einzelne Personen antippen, die durch den Raum laufen dürfen, um sich die anderen Standbilder anzuschauen.

Ziele:

- Auseinandersetzung mit Emotionen
- Zusammenarbeit

Unsere Regeln!

Die Schüler/innen überlegen gemeinsam im Kreis, welche Regeln sie für die Klassengemeinschaft wichtig fänden. Die Spielleitung schreibt diese Regeln auf.

Beispiele:

- leise sein
- zuhören
- aufpassen
- freundliche miteinander umgehen

Mögliche Aufgabenstellung:

- a. Drei bis vier Schüler/innen bilden eine Gruppe. Jede Gruppe bekommt eine der eben aufgeschriebenen Regeln von der Spielleitung und hat die Aufgabe, sich ein Standbild zu ihren Regeln zu überlegen. Im Anschluss wird jedes Bild den anderen präsentiert und überlegt, welche Regel hier gezeigt wurde.
Die Regeln können fotografiert werden, um sie später in Klassenzimmer aufzuhängen.
- b. Drei bis vier Schüler/innen gehen in einer Gruppe zusammen. Jede Kleingruppe zieht bei der Spielleitung einen der Zettel mit den Regeln, die diese verkehrt herum in der Hand hält. Die Kleingruppe entwickelt ein Standbild in dem die Regel, die sie gezogen haben, gebrochen wird.
Die Standbilder werden von der Spielleitung fotografiert.
Anschließend gehen die Schüler/innen wieder zusammen und stellen die Einhaltung der Regeln in Standbildern dar.

Ziele:

- Auseinandersetzen und ernst nehmen von gemeinsam entwickelten Regeln



Buchstabenbilder

Die Spielenden überlegen sich gemeinsam, welche Buchstaben sie schon kennen und schreiben sie auf. Im Kreis kann noch überlegt werden, welche Wörter mit diesen Buchstaben beginnen und diese können ebenfalls zu den Buchstaben geschrieben werden.

Jetzt werden kleine Gruppen mit drei bis vier Personen gebildet. Jede Gruppe bekommt ein bis zwei Buchstaben, zu denen sie sich jeweils ein Wort überlegen, das mit demselben Anfangsbuchstaben beginnt und stellen dieses Wort in einem Bild dar.

Anschließend werden die einzelnen Bilder den anderen Spieler/innen präsentiert und es wird gemeinsam überlegt, welche Wörter und Buchstaben dargestellt wurden.

Ziele:

- Diese Übung eignet sich gut für 1. und 2. Klassen
- Buchstaben kennen lernen





SZENISCHES SPIEL

Im Folgenden sind Anregungen für das szenische Spiel. Das Kapitel beginnt mit allgemeinen Tipps für die Entwicklung von Szenen und was man dabei beachten sollte. Desweiteren werden Szenenvorschläge genannt, zu denen wir an den verschiedenen Projekttagen mit den Schüler/innen gearbeitet haben.

Bevor die Szenearbeit beginnt, können sich alle noch einmal im Sitzkreis zusammenfinden. Gemeinsam kann überlegt werden, was man beachten muss, um eine Szene zu entwickeln. Mit Stift und Papier werden alle Informationen, die die Schüler geben festgehalten und anschließend, sichtbar für alle, im Raum angebracht. So können die Schüler beim entwickeln der Szenen immer mal wieder einen Blick darauf werfen.

ROLLEN:	WER ist in der Szene
SCHAUPLATZ:	WO spielt die Szene
ZEITPUNKT:	WANN spielt die Szene
HANDLUNG:	WAS passiert in der Szene
GRUND/ANLASS:	WESHALB passiert etwas in der Szene
HANDLUNGSRAHMEN:	WIE beginnt und endet die Szene

Tipps für die Präsentation von Szenen:

- lautes und klares Sprechen
- nicht mit dem Rücken zum Publikum spielen
- den „Bühnenraum“ so aufbauen, dass er nicht zu weit vom Publikum entfernt ist
- Zeichen festlegen wann die Spieler mit ihrer Szene beginnen; Einklatschen: „1,2,3 und Bitte!“

Interviews

Die Spielenden gehen in zweier Gruppen zusammen und haben die Aufgabe, sich in den nächsten 10 Minuten gegenseitig zu interviewen.

Ja nach Thematik wird vorher überlegt, welche Fragen man sich gegenseitig stellen möchte und schreibt diese an die Tafel.

Beispiele:

- Wie heißt Du?
- Wie alt bist Du?
- Warum bist Du hier?
- Wie oft bist Du hier?
- Bist Du gerne hier?
- Was sind Deine Interessen/Hobbies?
- Was ist Dein Erkennungsmerkmal (Tick, Gang, Kleidungsstück, ...)?
- Was willst Du gerne noch über Dich erzählen?

Anschließend präsentieren sich die Personen gegenseitig. Jede/r bleibt dabei in der Rolle, die er/sie für sich ausgesucht hat. Um das Ganze noch szenischer zu gestalten, kann die Aufgabe gegeben werden, eine bestimmte Form der Präsentation zu finden, zum Beispiel können die Interviews in einer Radiosendung, Fernsehshow, Märchenform oder Nachrichten den anderen vorgestellt werden.

Ziele:

- Sich kennen lernen
- Sich vor anderen präsentieren
- Möglichkeit Rollen für ein Stück zu etablieren



Szenen im Riesenland

Die Spieler/innen sammeln im Kreis, welche Orte es alles in einem Land der Riesen geben könnte und was dort alles passieren kann, dies wird aufgeschrieben. Anschließend gehen immer drei bis vier Personen in einer Gruppe zusammen, bekommen einen der eben festgelegten Orte und überlegen sich in ca. fünf bis sieben Minuten eine Szene, die dort stattfinden könnte.

Sind alle Gruppen fertig, werden die einzelnen Szenen präsentiert und reflektiert.

Ziele:

- Teamarbeit
- szenische Auseinandersetzung mit einem Thema

Gespentergeschichten im Schulhaus

Die Spielenden überlegen, dass sich das Schulhaus in ein „Gespensterschloss“ verwandelt und sammeln im Kreis Orte, wo im Schulhaus gespenstische Dinge passieren könnten und schreiben diese auf. Sie überlegen sich außerdem gemeinsam, was dort genau geschehen könnte und gehen danach in kleinen Gruppen zusammen, um eigene „Gespensterszenen“ zu entwickeln. Jede Gruppe bekommt dazu einen der Orte, die vorher gesammelt wurden und nutzt diesen, um eine eigene Szene zu gestalten. Anschließend werden die Szenen präsentiert und reflektiert.

Diese szenische Übung kann auch zu anderen Themen genutzt werden.

Ziele:

- Fantasieförderung
- szenische Auseinandersetzung mit dem Thema Gespenster – Angst nehmen davor



Was mag ich/Was mag ich nicht

Gemeinsam werden mit den Schüler/innen Situationen überlegt, die sie nicht mögen bzw. die ihnen unangenehm sind. In Kleingruppen spielen sie dies nun szenisch nach.

Nachdem die Szenen gezeigt wurden, gehen die Kleingruppen wieder zusammen. Sie überlegen nun, was gemacht werden kann, um diese Situationen zu ändern.

Variation:

Nachdem die Spieler/innen gezeigt haben, was sie nicht mögen, entwickeln sie eine Szene, zu Situationen, die sie mögen.

Ziele:

- Auseinandersetzung mit Sorgen und Wünschen
- Bewusstsein für eigene Ansprüche ans Miteinander schaffen

.....
Wie verhalten wir uns, wenn jemand neu in die Klasse kommt?

Wie können wir ihn integrieren?

Die Spielenden kommen im Stuhlkreis zusammen. Gemeinsam wird überlegt, wie man eine/n neue/n Schüler/in integrieren kann. Diese Diskussion soll dazu dienen, dass die Schüler/innen sich in diese Thematik einfühlen.

Die Spielenden entwickeln nun innerhalb von fünf bis sieben Minuten Lösungsvorschläge.

Ziele:

- Lösungen für Schüler/innen aus bekannten Situationen finden

.....
„Was ich mal werden will!“

Im Stuhlkreis wird über die Vorbilder der Schüler/innen gesprochen. Welche sind dies und warum sind sie es. Nun berichten die Schüler/innen was sie selbst einmal machen oder können möchten.

In Kleingruppen von drei bis vier Spieler/innen überlegen sie sich nun Szenen, in denen ein Wunsch gemeinsam dargestellt wird.

Nachdem die Szenen gezeigt wurden überlegen sich die Kleingruppen, was dafür gemacht werden müsste, um sich den jeweiligen Wunsch zu erfüllen.

Ziele:

- sich mit eigenen Wünschen und Vorbildern auseinandersetzen

.....
Freundschaft

Im Kreis wird darüber gesprochen, was die Teilnehmenden gerne mit Freunden unternehmen. In Gruppen von drei bis vier Personen überlegen sie sich dazu kleine Szenen, die sie sich gegenseitig präsentieren.

Gerade in Klassen, in denen es oft zu Konflikten kommt, bietet sich diese Szenenvorgabe an, da sich die Schüler/innen damit auseinandersetzen, welche schönen Aktivitäten miteinander unternommen werden können.

Ziele:

- Auseinandersetzung mit dem Thema Freundschaft

Verschiedene Kulturen

Bei diesem szenischen Vorschlag bietet es sich an, auf die in der Klasse vorkommenden Kulturen zurückzugreifen. Alle Kulturen werden auf Zettel geschrieben und in die Mitte gelegt.

Die Spielleitung fragt die Schüler/innen nacheinander, was ihnen zu jeder Kultur einfällt.

Beispiele von Fragen:

- welche Gerüche, welche Farben, welches Essen, welche Musik bringt Ihr damit in Verbindung?
- Wie begrüßen sich die Menschen in dieser Kultur?



Die Kinder aus den jeweiligen Kulturen können dies im Kreis vormachen und zudem berichten, welche bestimmten Rituale, Gerüche, etc. es in diesem Land gibt.

Die Spielleitung schreibt stichpunktartig einige Assoziationen zu den jeweiligen Kulturen mit.

Nach diesem ersten Brainstorming bilden sich Gruppen von drei bis vier Schüler/innen zusammen. Gemeinsam entwickeln sie eine Szene, die in einem der Länder stattfindet. In der Szene sollen Rituale, Traditionen vorkommen, die deutlich machen, in welchem Land wir uns befinden.

Nach ca. zehn Minuten kommen alle zusammen und die Schüler/innen präsentieren sich gegenseitig ihre Szenen.

Variation:

Anstelle von Szenen werden Standbilder entwickelt.

Ziele:

- Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Kulturen
- Auseinandersetzung mit Ritualen und Traditionen

„Unsere eigene Kultur!“

Diese Aufgabe dient dazu, eine eigene Klassenkultur zu erarbeiten. Die Schüler/innen sollen eigene Rituale für das Miteinander in der Klasse erfinden.

Die Kinder werden in Gruppen von vier bis fünf Personen eingeteilt. Jede Gruppe bekommt eine bestimmte Aufgabe bezüglich der Klassenkultur. Das kann z.B. das Begrüßungsritual sein oder die Art und Weise zum Beispiel die eigene Meinung zu sagen.

Nach zehn Minuten präsentieren die Gruppen ihre Ergebnisse. Die Ergebnisse werden von einem/r Protokollant/in festgehalten. Zudem können auch Fotos von den Ergebnissen gemacht werden, beispielsweise, wenn es sich um eine bestimmte Handbewegung, um Ruhe zu bitten, handelt. Die schriftlich und fotografisch festgehaltenen Ergebnisse werden an einem für alle sichtbaren Ort in der Klasse aufbewahrt.

Ziele:

- Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Kulturen
- Gemeinsame Rituale und Regeln manifestieren
- Gruppendynamik stärken



FEEDBACKMETHODODEN

Nach der gemeinsamen Arbeit kann eine Feedbackrunde genutzt werden, um den Spielenden die Möglichkeit zu geben, sich über eine Szene oder ein Standbild zu äußern. Dies kann auch als Abschlussrunde dienen, in der Verbesserungsvorschläge für andere Projektstage und Workshops gemacht werden können.



Bewertung von Präsentationen vor der eigenen Gruppe

Wenn die einzelnen Szenen in der großen Gruppe präsentiert werden ist es wichtig, dass das Publikum aufpasst, um hinterher die Szene zu reflektieren. Dabei gibt es verschiedene Regeln, die die Zuschauer, aber auch die Schauspieler einhalten sollten:

- Bevor eine Szene beginnt, wird das Publikum, sowie die Schauspieler/innen gefragt, ob sie bereit sind zu spielen. Dann wird ein Zeichen für den Beginn der Szene vereinbart. Zum Beispiel: „1... 2... 3...und Bitte!“
- Egal was auf der Bühne gezeigt wird, die Schauspieler/innen geben sich Mühe und haben ein Recht auf Ruhe im Zuschauerraum.
- Es gibt kein Richtig oder Falsch.
- Wenn eine Szene reflektiert wird, nennt das Publikum zu erst nur Positives. Wenn es negative Kritik gibt, wird sie so formuliert dass die Schauspieler/innen daraus etwas lernen. Die Zuschauenden können zusätzliche Tipps geben, damit die Spieler/innen wissen, was sie beim nächsten Mal besser machen können.
- Die Szene kann evtl. noch mal gespielt werden.
- Die Schauspieler/innen bleiben auf der Bühne und warten bis das Publikum sich geäußert hat.

Feedbackrunde zum Abschluss

Im Kreis kommen alle Teilnehmenden noch einmal zusammen und jeder hat die Möglichkeit, in ein bis zwei Sätzen zu sagen, wie ihm der Tag gefallen hat und was er für sich daraus mitnehmen kann. Das Gesagte wird von den anderen nicht kommentiert, damit nicht das Gefühl entsteht etwas Falsches gesagt zu haben.

Ziele:

- Eigene Meinung äußern
 - Feedback von den Teilnehmenden bekommen
-

Pantomimisch zeigen, wie war es heute

Alle Spielenden sitzen im Kreis. Nacheinander zeigt jede Person wie ihr der Workshop gefallen hat. Die Feedbackrunde wird nicht kommentiert, damit nicht das Gefühl entsteht etwas Falsches gesagt zu haben.

Ziele:

- Eigene Meinung äußern, ohne etwas sagen zu müssen
- Feedback von den Teilnehmenden





ABSCHLUSSSPIELE

Ein Gemeinschaftsspiel ist eine schöne Form für den Ausklang eines Projekttages. Man hat gemeinsam gearbeitet, gelacht, gespielt und sich vielleicht auf einer anderen Ebene getroffen als sonst. Durch ein Abschlussspiel kommt die Gruppe noch einmal zusammen, bevor alle wieder im Alltag auseinander gehen.

Italienischer Regen



Die Gruppe steht oder sitzt im Kreis und stellt sich vor, gemeinsam einen Regenschauer an- und abzuwachen zu lassen.

Dazu öffnet man die rechte oder linke Hand mit der Handfläche nach oben. Alle beginnen mit einem Finger auf die Handfläche der anderen Hand zu klopfen. Nach einiger Zeit kommt ein zweiter, ein dritter, vierter und fünfter Finger dazu. Dann wird der Regen wieder weniger – nach und nach wird ein Finger wieder weggenommen – bis der Regen schließlich ganz aufgehört hat.

In einem zweiten Durchgang schließen alle die Augen und versuchen, den Regen auch ohne Ansage gleichmäßig lauter und leiser werden zu lassen.

Ziele:

- aufeinander achten
- Konzentration

Gordischer Knoten

Die Spieler/innen stehen im Kreis. Auf ein Zeichen der Spielleitung gehen alle in die Kreismitte, stellen sich dort eng zusammen, schließen die Augen und halten ihre Hände nach oben. Die leitende Person verbindet nun die Hände aller miteinander. Sind alle Hände verbunden, können die Spielenden die Augen wieder öffnen, ohne die Hände los zu lassen. Sie versuchen nun den entstandenen Knoten so zu lösen, dass am Ende ein Kreis bzw. ein Ring entsteht.

Ziele:

- Zusammenhalt
- Gemeinsamer Ausklang des Projekttages

Daumenblume

Alle Teilnehmenden stehen im Kreis und drehen sich ihrem/r linken Nachbar/in zu. Sie strecken die rechte Hand zum Innenkreis aus, der Daumen zeigt nach links. Jetzt nimmt jede/r den Daumen der hinteren Person mit der Hand und hält ihn fest, dazu müssen alle ein Stück näher zusammen rücken. Alle Personen gehen ein Stück in die Hocke und lassen nun langsam die Daumenblume erblühen indem sie langsam aufstehen und die Hände in die Höhe strecken.

Ziele:

- Konzentration
- dient für das Gruppengefühl
- eignet sich als Abschlusspiel



Rakete

Alle Teilnehmenden kommen im Kreis zusammen und gehen in die Hocke. Jede/r Spieler/in hält die linke Hand in die Mitte flach auf den Boden. Auf ein Zeichen der Spielleitung beginnen allen einen tiefen Ton zu summen. Ganz langsam lassen sie ihre Hände nach oben steigen, stehen dabei langsam auf und der gesummte Ton wird immer höher. Bis alle stehen und ihre Hände ganz weit oben sind, dann ist die Abschlussrakete abgeflogen.

Ziele:

- Zusammenspiel
 - gemeinsamer Ausklang des Projekttag
-

Galopprennen

Alle setzen sich ganz dicht auf den Knien nebeneinander in einen Kreis. Nun stellen sich alle vor, sie seien Jockeys und Pferde zugleich und galoppieren. Hierfür klatschen sie mit den Händen auf den Boden. Nun werden verschiedene Dinge von der/dem Spielleiter/in angesagt, welche die Gruppe gemeinsam ausführt.

Beispiele:

- Hindernis: alle gehen mit dem Oberkörper nach oben und heben die Hände
- Pferd prustet: mit den Lippen prusten
- Linkskurve: alle kippen nach links
- Rechtskurve: alle kippen nach rechts
- Ziel: alle müssen schneller werden

Ziele:

- gemeinsamer Abschluss
- Körperkontakt
- Übung für „links“ und „rechts“
- Reaktionsvermögen





DOKUMENTATIONSMÖGLICHKEITEN

Um später den Tag Revue passieren zu lassen, eine Erinnerungsmöglichkeit zu haben oder um einen Projekttag auszuwerten, können verschiedene Techniken genutzt werden, um einen Workshop zu dokumentieren.

Fotos

Fotos sind eine schöne Erinnerung an einen Projekttag. Sie dienen aber auch als Möglichkeit, um zum Beispiel Regeln, die man an einem Tag in Standbildern (siehe unter Standbilder „Unsere Regeln“) entwickelt hat, festzuhalten und in der Klassen aufzuhängen. Wichtig ist, vorher zu klären, ob alle Teilnehmenden fotografiert wollen bzw. werden können (hier die Genehmigung der Eltern einholen).

Videos

Szenen oder Körperwahrnehmungsübungen, wie zum Beispiel „Choreografie mit Musik“ oder „Spiegelübungen“ können per Video aufgenommen werden. Auch diese können später für eine Präsentation genutzt werden. Hier ist ebenfalls die Videoerlaubnis der Eltern einzuholen.

Diktiergerät

Stimm- und Sprachübungen, wie beispielsweise Zungenbrecher oder Geräuschemaschinen können per Diktiergerät aufgenommen werden und für eine Präsentation genutzt werden.

Mitschriften

Wenn sich die Spielenden zum Beispiel gegenseitig interviewen und dies aufschreiben oder sich Notizen für Szenen machen, können diese genutzt werden, um später damit weiterzuarbeiten.

Zeichnungen

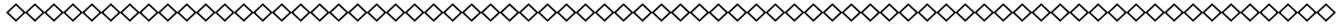
Zeichnungen, die in verschiedenen Übungen entstanden sind, können aufgehoben werden, um sich später an den Tag zu erinnern oder um dies ebenfalls zur Präsentation für andere Gruppen zu zeigen.





IDEEN FÜR PROJEKTTAGE

Abschließend finden Sie eine Auswahl von Projekttagen zu verschiedenen Themen. Diese sollen Ihnen als Einstiegshilfe in die theaterpädagogische Arbeit dienen, sowie einen Eindruck davon vermitteln, wie ein Projekttag zusammengestellt werden kann.



Im Gespensterschloss

◇ Begrüßung

- wir stellen uns vor heute in einem Geisterschloss zu sein
- die Schule ist das Geisterschloss

◇ Blickrunde

◇ Blickwechsel

◇ Blicktausch

◇ Namensspiel, wenn ich Angst habe sehe ich so

◇ Fantasiekreis

◇ Monster-Angsthase

◇ Wer ist das Gespenst

◇ Aktionslauf

PAUSE

◇ Klatschkreis

◇ Gespenst vorm Berg

◇ Gemeinsam Gespenstergeschichte im Kreis erzählen

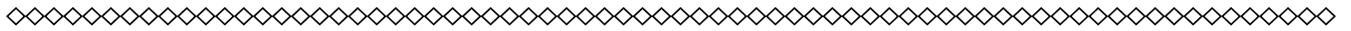
◇ Geräusche im Gespensterschloss

◇ Szenen zu Gespenstergeschichte

◇ Präsentation vor anderen

◇ Italienischer Regen



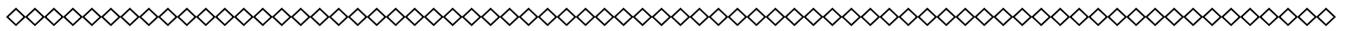


Im Land der Tiere

- ◇ Begrüßung
- ◇ Blickrunde
- ◇ Duschen
- ◇ Mein Name + Tier
- ◇ Tiere finden sich
- ◇ Spiegelübung

PAUSE

- ◇ Choreografie zu Musik
- ◇ Tiermaschine
- ◇ Alle auf einem Boot
- ◇ Führung über die Bühne
- ◇ Italienischer Regen



Projekttag im Land der Riesen

- ◇ Begrüßung
- ◇ Blickrunde
- ◇ Zublinzeln
- ◇ Name + Fantasiensprache
- ◇ Gemeinsam Tuch umdrehen
- ◇ Maus läuft unter den Füßen durch
- ◇ Raumlauf der Riesen
- ◇ Riesenmaschinen
- ◇ Interviews

PAUSE

- ◇ Präsentation der Interviews
 - ◇ Szenen im Riesenland
 - ◇ Italienischer Regen
-



Junge und Mädchen

- ◇ Begrüßung
- ◇ Gespräch – was ist der Unterschied zwischen Film und Theater
- ◇ Blickrunde
- ◇ Blickwechsel
- ◇ Blicktausch
- ◇ Namensspiel: Mein Name ist....und wenn ich ein Junge wäre, würde ich gerne...heißen
- ◇ Duschen
- ◇ Komm her! – Geh weg!
- ◇ Ja – Nein
- ◇ Spiegelübung
- ◇ Raumlaf - typisch Mädchen - typisch Junge
 - Cooler Junge
 - Cooles Mädchen
 - Zickiges Mädchen
 - Fieser Junge

PAUSE

- ◇ 8-er Kreis
- ◇ Szenen: „typisch Mädchen - typisch Junge“
- ◇ Aufstellung nach Größe – zwei Gruppen bilden
- ◇ Talentmaschine – was kann jeder persönlich gut
- ◇ Alle auf einem Boot
- ◇ Italienischer Regen

Verbesserung des Klassenklimas – gemeinsame Regeln für die Klasse

- ◇ Begrüßung
- ◇ Blickrunde
- ◇ Namensrunde
- ◇ Raumläufe
 - WO IST WAS?
 - Begrüßungslauf
 - Aktionslauf
- ◇ Hey Du! Wer ich? Ja Du! Nein, ich doch nicht!

PAUSE

- ◇ 8-er Kreis
 - ◇ Rücken an Rücken
 - ◇ Diskussion: Welche Regeln wünschen wir uns für die Klasse
 - ◇ Szenen: Unsere Regeln
 - ◇ Regeln auf einem großen Plakat für die Klasse aufschreiben
 - ◇ Alle auf einem Boot
-



Was ich mag – was ich nicht mag

- ◇ Begrüßung
- ◇ Blickrunde
- ◇ Namenspiel – Lieblingsbeschäftigung
- ◇ Raumlauf:
 - Wo ist was?
- ◇ Komm her – Geh weg
- ◇ Hey Du! Wer ich? Ja du! Nein, ich doch nicht!

PAUSE

- ◇ Diskussion: Was ich nicht mag
 - ◇ Szenen: Was ich nicht mag - Lösungen
 - ◇ Szenen: Was mag ich
 - ◇ Alle auf in einem Boot
-



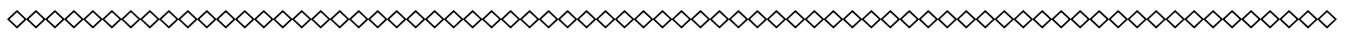


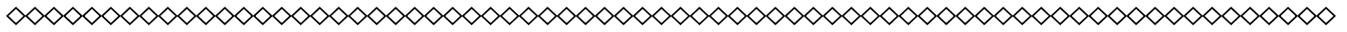
Gemeinsame Reise

- ◇ Begrüßung
- ◇ Mein Name + was nehme ich mit in meinem Koffer
- ◇ Gemeinsam Tuch umdrehen
- ◇ Pantomimische stille Post

PAUSE

- ◇ Raumlaf WO IST WAS
- ◇ "Nase voraus!"
- ◇ Geschichte im Kreis erfinden
- ◇ Gemeinsam eine Geschichte erzählen
- ◇ Präsentation
- ◇ Alle auf einem Boot





Unsere Kulturen

- ◇ Begrüßung
- ◇ Namensrunde mit unterschiedlichen Begrüßungen
- ◇ Verschiedene Kulturen
- ◇ Standbilder zu den verschiedenen Kulturen
- ◇ Pantomimische stille Post

PAUSE

- ◇ Fische + Haie
- ◇ Raumlauf Schick – Schnack – Schnuck
- ◇ Diskussion: Unsere eigene Kultur, wie soll diese aussehen
- ◇ Szenen: „Unsere eigene Kultur!“
- ◇ Präsentation
- ◇ Gordischer Knoten





LITERATUR

- Brook, Peter(2007): Der leere Raum. Berlin
- Herrmann, Anne & Klatt, Laura (2009): Schatzsuche Materialheft. Berlin.
- Hoffmann, Christel & Israel Annett (2008): Theater spielen mit Kindern und Jugendlichen. Konzepte, Methoden und Übungen. München
- Johnstone, Keith (2000): Theaterspiele. Berlin
- Rademacher, Helmolt & Wilhelm, Maria (2005): Interkulturelle Spiele. Berlin
- Spolin, Viola (2005): Improvisationstechniken. Für Pädagogik, Therapie und Theater. Paderborn

Materialhefte

Das GRIPS Theater verfügt über Materialhefte für all seine Stücke. In diesen gibt es Texte und allgemeine Informationen über die jeweilige Stückthematik, Nachbereitungsanregungen in Form von Diskussionsvorschlägen und spielerischen und szenischen Ideen, die in den Unterricht integriert werden können. Die Materialhefte können im GRIPS Theater an der Kasse oder der Theaterpädagogik gegen einen Unkostenbeitrag von 2,50€ erworben werden.

www.grips-theater.de



IMPRESSUM / DANK



HERZLICH DANKEN WIR:

Allen Lehrer/innen und Erzieher/innen, der Christian-Morgenstern-Grundschule für die gute und bereichernde Zusammenarbeit und das Vertrauen. Außerdem einen großen Dank an Herrn Odzoba, Direktor der Christian-Morgenstern-Grundschule für die Offenheit, die Flexibilität und das Engagement für das Projekt SCHATZSUCHE. Nicht vergessen sind alle weiteren helfenden Hände der Schule - Danke!

Weiterer Dank gilt Angela Görlich und Meike Herminghausen für die Projektleitung und ihr Engagement für das Projekt!

Anne Westerlaken für ihre Unterstützung und Jürgen Scheer für die zahlreichen und schönen Fotos innerhalb des Projektes!

Danke auch an das GRIPS Theater und GRIPS Werke e.V.!

Weiterer Dank gilt Frau Dittmar (QM), Herrn Porst (QM), dem Quartiersrat, Frau Budweg (Bezirksamt Spandau), Frau Kwiatkowski und allen die sich für die Förderung dieses Projekts eingesetzt haben.

Herausgeber:



GRIPS Werke e.V.

Redaktion: Anne Herrmann, Laura Klatt

Texte: Anne Herrmann, Laura Klatt

Fotos: Anne Herrmann, Laura Klatt, Jürgen Scheer

Gestaltung: Markus Pötter / panopti.de

Das Projekt Schatzsuche ist eine Kooperation von GRIPS Werke e.V. und GRIPS Theater mit der Christian-Morgenstern-Grundschule. Mit Unterstützung des Stadtteilmanagements Heerstraße. Gefördert durch die Europäische Union, den Europäischen Fonds für regionale Entwicklung, die Bundesrepublik Deutschland und das Land Berlin im Rahmen des Programms "Zukunftsinitiative Stadtteil" Teilprogramm "Soziale Stadt". Investition in Ihre Zukunft!

