

**Auszüge aus dem  
Projektbericht: Schulpraxis Spiel- und Theaterpädagogik  
Sommersemester 2006  
Pädagogische Hochschule Ludwigsburg**

**von Klemens Hofmann und Andy Rück  
bearbeitet von Folkhard Leuschner**

## **1. Ball-Träume - das Konzept**

Ziel des Multimedia-Projekts "Ball-Träume" war, für den Spieltheatertag an der PH Ludwigsburg eine fünf- bis zehnmütige Aufführung einzustudieren. Dabei sollten sowohl spiel- und theaterpädagogische Elemente Eingang finden, als auch der Computer, an dem die Schüler Handlungen programmieren sollten. Diese sollten per Beamer auf die Leinwand in der Aula projiziert werden. Vor der Leinwand sollten die Schüler agieren und mit dem Geschehen auf der Leinwand eine Verbindung herstellen.

Aus diesem Gedanken ergab sich eine sinnvolle und äußerst fruchtbare Zusammenarbeit zwischen Folkhard Leuschner vom Kreismedienzentrum Tauberbischofsheim sowie den Spiel- und Theaterpädagogikstudenten Klemens Hofmann und Andy Rück, die mit diesem Projekt Praxiserfahrungen sammeln konnten

Folkhard Leuschner kümmerte sich um die organisatorischen Belange, die zunächst darin bestanden, Schüler für das Projekt zu begeistern. Sechs Schüler nahmen schließlich daran teil. Darüber hinaus galt es, den Computereinsatz so zu organisieren, dass die Schüler das Programm erlernen und anwenden konnten. Nachdem die für die Aufführung notwendigen Handlungseinheiten am Computer fertig gestellt waren, galt es diese so zusammenzuführen, dass sie in der Aula an der Leinwand gezeigt werden konnten.

Klemens Hofmann und Andy Rück kümmerten sich um die theaterpädagogischen Elemente, um mit den Schülern eine Inszenierung zu erarbeiten. Sie arbeiten dabei nach dem Theaterspielmodell SAFARI (Stoff - Auftakt - Figur - Aktion - Reflexion – Inszenierung).

Die Schüler sollten im Rahmen dieses Projekts Computerkenntnisse erwerben. Vor allem aber sollten sie lernen, ihre Imaginationsfähigkeit zu schulen und an ihrem eigenen Körperausdruck arbeiten.<sup>1</sup> Diese Fähigkeiten sollten schließlich in eine Inszenierung münden, die Teil des Spieltheatertags am Donnerstag, 6. Juli 2006, an der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg war.

An dem Projekt nahmen zwei Schülerinnen und vier Schüler aus Tauberbischofsheim teil. Fünf Schüler besuchen die Riemenschneider-Realschule, einer das Matthias-Grünwald-Gymnasium. Die Schüler besuchen die fünfte Klasse Sie kennen sich.

Die vier Kompakttage fanden im Jugendhaus Tauberbischofsheim statt. Der benutzte Raum ist vier auf fünf Meter groß. Er hat einen Holzparkettboden, so dass man dort auch barfuß gehen kann. An einer Seite befindet sich eine Spiegelwand. Der Raum ist gut geeignet, um theaterpädagogische Übungen durchzuführen. Auf einem kleinen Tisch steht eine Stereoanlage, so dass auch Musik gespielt werden kann. Im Nachbarräum befinden sich Tische und Stühle. Dort können die Computer aufgebaut werden, an denen die Schüler arbeiten können.

## **2.0 Planungsphase am Theaterspielmodell SAFARI**

### **2.1. - Stoff**

Anhand der Vorgaben dieses Projekts soll der Stoff erschlossen werden. Folgende Voraussetzungen gilt es zu beachten: Bei diesem Multimediaprojekt stehen den Schülern Computer mit dem Programm Stickfigure Animator zur Verfügung. Stickfigures ist ein leicht zu bedienendes Programm, mit dem die Schüler zum Beispiel Strichmännchen in Bewegung versetzen können. Der Gedanke ist also, die Schüler und die selbst programmierten Strichmännchen in Interaktion treten zu lassen.

Unter dem Motto "Ball-Träume" soll eine Geschichte erzählt werden. "Ball-Träume" ist eine Weiterführung des zuvor gefundenen gemeinsamen Mottos der Schulpraxisgruppen "Zu Gast bei

---

<sup>1</sup> Vgl. Czerny, Theaterpädagogik, S. 170

Freunden - Geschichten kommen ins Rollen". Die Betonung liegt bei unserem Projekt auf dem zweiten Teil. Ein orangefarbener Ball stellt den roten Faden dar, anhand dessen sich die Geschichte entfaltet.

Die Geschichte, die erzählt wird, soll sich allerdings nicht auf einen Ball beschränken. Der an der Aufführung tatsächlich benutzte Ball soll nicht nur ein Ball sein, den man werfen, rollen oder kicken kann. Er soll außerdem noch andere Objekte darstellen. Welche Objekte dies am Ende sein werden, sollten die Schüler entwickeln.

Ausgangslage der Geschichte ist, dass ein Ball auf irgendeine Weise auf die Welt kommt. Er probiert sich anschließend aus (Leinwand). Die Schüler benutzen ihn schließlich als Ball. Sie werfen, rollen, prellen ihn. Auf der Leinwand sollen derweil die Stickfigures die Übungen jeweils vormachen, das heißt, sie werfen den Ball, rollen ihn und prellen ihn.

Anschließend sollen die Schüler den auf der Bühne benutzten orangenen Ball als ein jeweils anderes Objekt, das heißt als einen Nicht-Ball benutzen. Zum Beispiel als eine Orange oder eine Trommel. Hier sollen die Schüler durch Improvisation selbst Szenen entwickeln. Gerade dieser Teil enthält für den Umgang mit dem Stoff einen wichtigen Aspekt. Er enthält ein kreatives Potential, "das die Phantasie- und Imaginationsfähigkeit der Spielenden anregt, zu sinnlich-körperliche Darstellung herausfordert..."<sup>2</sup> Jeder einzelne Schüler hat hier die Möglichkeit aus dem Ensemblespiel hervorzutreten und solistisch agieren zu können.

Im weiteren Verlauf setzt der Ball seine Reise fort. Auf der Leinwand fliegt er zum Mond. Dabei sitzen die Schüler vor der Leinwand und schauen zu. Anschließend fliegt er wieder auf die Erde zurück, in ein Fußball-WM-Stadion und dort ins Tor. Schlussbild ist der Fußball-WM-Pokal, in den der Ball hineinfliegt (und wächst). Stickfigure-Männchen jubeln, die Schüler jubeln auf der Bühne mit. Sie machen eine Jubelwelle, die sich hoffentlich auf die Zuschauer in der Aula überträgt.

Die Geschichte kommt ohne Sprache aus. (Lediglich am Ende kann es sein, dass die Schüler zu den Jubelbewegungen auch jubeln). Der Verzicht auf die Sprache hat mehrere Gründe. - Aufgrund der vermutlich kurzen Vorbereitungszeit dürfte es sich als schwierig erweisen, ein Drehbuch zu erstellen und dieses einzustudieren.

- Der Fokus liegt auf den Bewegungen. Die Geschichte soll in Bildern erzählt werden, die die Schüler entwickeln. Die Schüler sollen die einzelnen Szenen so entwickeln, dass sie auch ohne Worte verstehbar sind.
- Das Interagieren zwischen Stickfigure und Schülern ist eine Herausforderung, die den Schüler vermutlich ein hohes Maß an Konzentration abverlangt. Das zusätzliche Einstudieren eines Textes könnte zu einer Überforderung führen. Zumindest dürfte es aber (siehe oben) zeitliche Probleme bereiten. Denn bereits das Interagieren zwischen Stickfigure und Schülern dürfte eine geraume Zeit in Anspruch nehmen.

## 2.2. Auftakt

Da die Schüler mit ihrem Körper agieren, müssen sie sich ihres Körpers bewusst werden. Die Schüler sollen zu sich kommen, bei sich sein. Sie sollen sich der "Gegenwart ihres Körpers bewusst werden".<sup>3</sup> Dies erfolgt in der Auftaktphase. "Ein grundlegendes Anliegen dieser Auftaktphase ist es, dass die Spielenden zu einem selbstreflexiven Umgang mit sich kommen, d.h. sie lernen selbstbewusst und selbstverantwortlich mit sich umzugehen."<sup>4</sup>

### Ankommen im Kreis.

Die Schüler stellen sich in einen Kreis, atmen ein, während sie die Hände nach oben heben; sie atmen aus, wenn sie die Hände nach unten führen. Beim dritten Mal rufen die Schüler "Ha", wenn sie die Hände nach unten führen. Die Schüler sollen sich so als eine Gemeinschaft verstehen lernen. Jeder Kompakttag wird auf diese Weise begonnen und beendet. Das Besondere dieses Projekts wird so zusätzlich hervorgehoben.

---

<sup>2</sup> Ebenda, S. 167

<sup>3</sup> Ebenda, S. 168.

<sup>4</sup> Ebenda, S. 188.

Bei den sechs Schülern handelt es sich insofern um eine heterogene Gruppe, da sich die Mädchen und Jungen nur ungern berühren. Ziel ist es, "sich von einer heterogenen Gruppe zu einer spielfähigen homogenen Gruppe zu entwickeln".<sup>5</sup> Dafür dient folgendes Vertrauensspiel:

#### 2.2.1 Führen mit einer Zeitung

Die Schüler zahlen durch und gehen in Paaren zusammen, so dass die beiden Mädchen nicht zusammen sind. Ein Schüler bekommt zwei Zeitungsseiten und rollt diese zu einem Rohr zusammen. Damit berührt er die Schultern und gibt so die Richtung vor, in der der Vordermann gehen muss (rechte Schulter nach rechts). Wenn der der Hintermann den Vordermann auf dem Kopf berührt, muss dieser stehen bleiben. Die Vorderleute müssen die Augen schließen.

Die Vorderleute müssen sich bei dieser Übung darauf verlassen, dass sie nicht gegen einen Mitschüler oder an die Wand geführt werden. (Da der Raum nicht sehr groß ist, besteht diese Möglichkeit). Die dirigierenden Schüler müssen darauf acht geben, dass dem ihm anvertrauten Schüler nichts passiert (z.B. Zusammenstoß mit einem anderen Schüler). Bei dieser Übung sollen die Schüler lernen, behutsam miteinander umzugehen, das heißt z. B. mit den Zeitungsseiten den Vordermann nicht zu schlagen, sondern nur leicht zu berühren. Sie sollen merken, dass bereits ein leichtes Berühren eine Wirkung nach sich zieht. Dies ist wichtig, wenn die Schüler später in einer Gruppe gemeinsam agieren. Sie sollen auch merken, dass ein behutsamer Umgang nicht nur selbstverständlich sein sollte, sondern auch effektiver ist, als ein aggressives Verhalten.

Um auf einer Bühne eine Geschichte zu erzählen, ist Konzentration unabdingbar. Um diese Geschichte kraftvoll erzählen zu können, ist Körperspannung nötig, die aus Konzentration erwächst. Folgende Übungen dienen dazu:

#### 2.2.2. Kofferpacken

"Ich, X, packe meinen Koffer und nehme einen Hut mit". "Ich Y packe meinen Koffer und nehme von X den Hut mit und von mir einen Spiegel". "Ich Z packe meinen Koffer, nehme von X einen Hut, von Y einen Spiegel und von mir eine Hose mit."...

Die Schüler sollen sich bei dieser Übung darauf konzentrieren, was der Vordermann gesagt hat und es mit seinem Namen in Verbindung bringen. Diese Übung dient der Merkfähigkeit und dient dazu, sich später auf der Bühne an einen Handlungsstrang erinnern zu können.

#### 2.2.3. Freeze

Die Schüler laufen durch den Raum und halten beim Klingeln einer Fahrradklingel in der Bewegung inne. Sie "frieren" ein. Bei dieser Übung bewegen sich die Schüler nach jedem Einfrieren auf eine andere Art, z.B. Schnell, in Zeitlupe, wie mit einem steifen Arm usw. Diese Übung dient außerdem dazu, "dass die Spielenden ihre Bewegungsfähigkeit qualitativ und quantitativ verbessern, erweitern und neue Bewegungskombinationen kennen lernen."<sup>6</sup> Außerdem üben sie dabei, sich im Raum zu bewegen. Sie achten darauf, mit niemandem zusammenzustoßen. Um den Raum gleichmäßig aufzufüllen wird diese Übung mit der Übung 'Tablett' verbunden. Dabei sollen die Schüler darauf achten, möglichst gleichmäßig im Raum verteilt zu sein.

#### 2.2.4. Fokus

Die Schüler gehen durch den Raum schauen auf einen imaginären Punkt, der je nach Richtung wechselt. Bei diesem Punkt stellen sie sich einen angenehmen Ort vor. Bei dieser Übung sollen die Schüler lernen, sich auf eine Sache zu konzentrieren, sich vor allem nicht von den anderen ablenken zu lassen. Die Körperspannung steigert sich und erhöht, so das Ziel, die Qualität der Aufführung.

Folgende Übungen sollen bei den Schülern schließlich die Vorstellungskraft anregen, Szenen zu entwickeln:

---

<sup>5</sup> Ebenda, S. 169.

<sup>6</sup> Ebenda, S.170.

### 2.2.5. Stühle-Rücken

Zwei Stühle stehen im Raum, die Schüler setzen sich im Halbkreis vor die Stühle. Sie bilden das Publikum. Jeder Schüler soll die beiden Stühle so verändern, dass man aus deren Stellung zueinander eine ganz neue Geschichte erfinden kann. Werden die Stuhlbeine etwa aneinander gestellt, kann das Feindschaft bedeuten. Wird ein Stuhl ins Eck gestellt, kann das eine Stellung ins Abseits bedeuten. Kleine Veränderungen können eine ganz andere Aussagekraft bekommen.

In einem zweiten Schritt ersetzt ein Schüler einen Stuhl, geht also eine Verbindung mit dem verbleibenden Stuhl ein. Ist das Bild fertig, verharrt der Schüler im sog. Freeze. Ein anderer Schüler kommt, arrangiert ein anderes Bild.

Im nächsten Schritt ersetzt ein zweiter Schüler den verbleibenden Stuhl. Die beiden Schüler gestalten also ein Bild. Der nächste Schüler wählt sich einen Mitschüler aus, den er ablöst und geht in eine andere Position, so dass immer neue Bilder entstehen.

Die Schüler sollen durch diese Übung erkennen, dass ein Bild durch kleinste Veränderungen eine komplett andere Aussage erhalten kann. Des Weiteren soll ihre Vorstellungskraft angeregt werden, so dass sie selbst Szenen entwickeln können.

### 2.2.6. Mit dem Ball durch den Raum

Da ein orangefarbener Ball den roten Faden des Stücks darstellt, sollen die Schüler bei dieser Übung mit einem Ball durch den Raum gehen und versuchen, den Ball auf so viele verschiedene Arten wie möglich zu bewegen. Dadurch sollen sich die Schüler dem Ball als etwas nähern, das mehr sein kann als nur ein Ball. Es geht um die Abstraktion des Balls als Ball und somit um die Erweiterung der eigenen Imagination - die ja Eingang in das Stück finden soll.

### 2.2.7. Fantasiereise

Entspannungsübungen dienen schließlich dazu, eine "innere Sammlung"<sup>7</sup> zu erzielen. Eine Fantasiereise soll die Vorstellungen der Schüler aktivieren und eine beruhigende Wirkung auf sie haben und sich mit angenehmen Vorstellungen verbinden, die sich auf die ganze Person ausweitet.<sup>8</sup> - Gemeinsam mit dem Geschehen-Lassen bildet dies die Voraussetzung dafür, dass sich überhaupt Entspannung einstellt.

#### Fantasiereise

*Leg dich auf deine Decke und schließ die Augen. Stell dir vor, du sitzt an einem Baum. Die Sonne scheint, Vögel zwitschern im Baum, Schmetterlinge fliegen über eine Wiese. Du stehst auf und läufst über die Wiese. Das weiche Gras fühlt sich kühl an. Dann kommst du an eine Quelle, du steigst in das Wasser hinein. Das Rinnsal wird zum Meer, du schwimmst wie ein Fisch durch das Wasser, siehst Fischeschwärme, einen silbernen Hai, ein Aal schlängelt sich um dich und verschwindet hinter Korallen. Du kommst an Felsen an, steigst an den glitschigen Felsen aus dem Wasser. Dir wachsen Flügel und du steigst in die Luft. Gleichmäßig bewegst du deine Flügel und betrachtest die Landschaft unter dir. Du siehst die roten Dächer eines Dorfes. Ein staubiger Weg führt aus dem Dorf hinaus an gelben Weizenfeldern vorbei an eine Lichtung. In der Mitte der grünen Wiese steht ein Baum. Du landest, läufst über die Wiese. An dem Baum bleibst du stehen und öffnest die Augen...*

## 2. 3. Figur

Zur Figurenentwicklung wird den Schülern ein grober Rahmen vorgegeben und Fragen dazu gestellt. Wie kann ein Ball auf Reisen gehen? Die Schüler schreiben dazu Texte. Diese bilden das Rohmaterial für die Entwicklung der Handlung. So werden aus den Texten der Schüler verschiedene Merkmale sichtbar.

- Ein Ball macht sich auf eine Reise, bei der er Dinge erlebt, die in der realen Welt nicht möglich sind. Er wird zum Beispiel auf den Mond geschossen, wo Roboter mit ihm spielen

---

<sup>7</sup> Ebenda S.171.

<sup>8</sup> Vgl., ebenda.

- Der Ball ist der Kopf eines Menschen (und wird abgehauen), ein Mensch fährt Fahrrad auf dem Ball. Der Ball ist also kein Ball, sondern steht für etwas anderes.

Daraus entwickelten sich schließlich folgende Handlungselemente, die für die Figurenentwicklung relevant sind:

Ein Ball wird geboren

Ein Ball wird als Ball benutzt

Ein Ball wird als Nicht-Ball benutzt.

### 2. 3.1. Die Geburt eines Balls

Die Geburt des Balls stellt eine Ensembleszene dar, bei der sich fünf Schüler mit den Köpfen aneinander auf den Boden kauern und den Ball zwischen ihren Köpfen nach oben wandern lassen. Eine Schülerin nimmt den Ball, herzt ihn wie ein Baby.

### 2.3.2. Ball als Ball

Jeweils zwei Schüler machen die animierten Strichmännchen nach, die den Ball werfen, rollen und prellen. Schließlich machen die Stickfigures eine für die Schüler unmöglich nachzumachende Figur. (Ball per Handstand bewegen). Die Schüler versuchen in den Handstand zu gehen und stürzen zu Boden.

### 2.3.3. Ball als Nicht-Ball

In dieser Szene hat jeder Schüler die Möglichkeit, eine eigene Figur zu kreieren. Der Ball soll jetzt nicht mehr als Ball aufgefasst werden, sondern als etwas anderes. Ein Schüler stellt zum Beispiel ein Huhn dar, der den Ball als Ei betrachtet, es erst umflattert und anschließend sich zum Brüten drauf setzt. Folgende Szenen werden gespielt:

Ball als: Orange, Lampe, Kissen, Blume, Eis, Muskeln, Hühner, Globus, Trommel.

### 2.3.4. Ball auf Reisen

Der Ball fliegt auf der Leinwand von der Erde zum Mond und wieder zurück. Dabei spielen die Schüler Zuschauer. Der Ball fliegt ins Stadion und in den Pokal. Die Schüler gehen aus der Zuschauerrolle heraus und geraten in einen Torjubel, wie die Stickfigures auf der Leinwand.

## 2.4. Aktion

### 2.4.1 Die Geburt eines Balls

Eine Geburt lässt sich weitgehend realistisch darstellen, was auf der Bühne komisch wirken kann. Die Komik kann von den Schülern auch beabsichtigt sein. Eine Geburt kann aber auch ganz anders dargestellt werden. Zum Beispiel indem alle Schüler aus einer geschlossenen Formation heraus den Ball in die Welt dringen lassen. Was geschieht mit dem Ball? Kommt er in die Arme einer Mutter? Wird er gehätschelt?

### 2.4.2. Ball als Ball

Die Möglichkeiten zur Gestaltung sind eingeschränkt, da es nicht unendlich viele Möglichkeiten gibt, einen Ball von A nach B zu bewegen. Die Improvisation muss sich auch danach richten, inwieweit das Geschehen auf der Bühne auch auf der Leinwand gestaltet werden kann. Auch bei der Aufstellung sind die Gestaltungsmöglichkeiten nicht unendlich. Bei sechs Schülern und einem Ball, ist es sinnvoll dass zwei Schüler jeweils eine Bewegung darstellen und sich dann abwechseln. Der Schluss der Szene lässt wiederum Freiheiten. Was passiert, wenn die Stickfigures Bewegungen vormachen, die unmöglich nachzumachen sind? Erstarren die Schüler, laufen sie mit hängenden Gesichtern davon?...

Der Reiz bei dieser Szene liegt vielmehr in der Interaktion zwischen Leinwand und Bühne, vorne und hinten, Mensch und Strichmännchen. Agieren die Schüler wie es die Strichmännchen tun? Bis zu einem gewissen Grad sollen sie es tun. Ab einem gewissen Punkt soll die "Zusammenarbeit" brechen, die Schüler wieder zu selbständigen Individuen werden. Für die Schüler dürfte es spannend sein, sowohl selbst zu agieren nach einem vorgegebenen Muster, als auch die Strichmännchen zu gestalten, nach deren Pfeife sie tanzen sollen. Sie geben das Muster vor, nach dem sie sich schließlich bewegen müssen. Sie können so einen besonderen Bezug zum Geschehen auf der Leinwand entwickeln. Sie sind auf der Bühne zwar nur quasi Marionetten, doch haben sie die Hand, die die Fäden zieht, selbst gestaltet. Die Schüler können so genau erkennen, welche Auswirkungen ein Tastenklick für ihr ganzes Bewegungsmuster, ja für ihr eigenes Selbst hat. Die Manipulation durch Medien trifft sie voll und ganz.

Es dürfte spannend werden, ob sich die Schüler bei der Programmierung dieser Szene ihres Tuns bewusst sind. Schließlich erfolgt die Übung der Schüler mit dem Ball zu einem anderen Zeitpunkt als die Programmierung der Strichmännchen. Dafür ist ein großer Block am Ende der Improvisation vorgesehen. Zuerst muss die Geschichte stehen. Das heißt, die Schüler müssen im Groben wissen, wie sie sich auf der Bühne bewegen müssen. Erst danach werden die einzelnen Sequenzen am Computer erstellt.

Am letzten Kompakttag können schließlich Schüler und Strichmännchen üben, miteinander zu agieren. Dann zeigt sich, ob die Schüler reell, das heißt für sie selbst nachmachbar, programmiert haben.

Dieser Teil der Geschichte ist ein kritischer. Er kann nämlich nicht am Platz der Aufführung geprobt werden, sondern im Jugendhaus. Wenn dort alles hundertprozentig klappt, ist das noch keine Garantie, dass dies auch in Ludwigsburg beim großen Auftritt der Fall ist. Bei der Umsetzung der Technik vor Ort bleibt ein, wenn auch geringes, Risiko.

#### 2.4.3. Ball als Nicht-Ball

Was kann man mit einem Ball alles anstellen? Der Fantasie sind kaum Grenzen gesetzt. Nach der Einigung darauf, dass der Ball Orange, Lampe, Kissen, Blume, Eis, Muskeln, Huhn, Globus und Trommel ist, beginnen die Überlegungen. Wie kann zu jedem neuen Objekt eine kleine Geschichte erzählt werden. Leuchtet die Lampe nur, oder wird sie von einem anderen Schüler angemacht, so dass dieser ein Buch lesen kann. Ein Schüler oder mehrere können eine Szene darstellen. Beim Ball als Hühnerei bietet es sich an, dass ein Schüler flügelschlagend umhertapst und sich auf das Ei setzt. Bei der Szene, in der der Ball als Muskel benutzt wird, können die beiden Schülerinnen staunend den überdimensionierten Bizeps befühlen. Den Schülern dürfte es nicht schwer fallen, Szenen zu entwickeln.

Besonders hier müssen einige theaterpädagogische Elemente beachtet werden.

Die Schüler sollen versuchen, ihre Szene im Fokus darzustellen. Ist eine Szene zu Ende, geht der Schüler in Freeze. Die Szene endet, indem der nächste Schüler, der die Bühne betritt, seinen Vorgänger durch eine leichte Berührung "ablöst".

Es ist außerdem darauf zu achten, dass die Schüler sich für die jeweiligen Szenen Zeit nehmen. Dieser Teil der Geschichte dürfte ein poetischer werden. Zum anderen dürfte er die Zuschauer amüsieren, werden sie sich doch fragen, als was der Ball als nächstes benutzt wird.

### 2.5. Reflexion

Reflexionen begleiten den Prozess der Entwicklung des Stücks ständig. Nicht nur an der Rahmenhandlung, die die Schüler ausfüllen sollen, wird permanent gefeilt, sondern auch der Verlauf und besonders das Ergebnis der einzelnen Übungen reflektiert. So hat zum Beispiel die Vertrauensübung, in der ein Schüler einen anderen mit einer zusammengerollten Zeitungsseite führt, am Beginn zu ungewollten Szenen geführt. Die Schüler mit den Zeitungsseiten tippten ihre Vorderleute viel zu fest an und ließen sie immer wieder mit anderen Schülern zusammenstoßen. Übermut und Konzentrationsschwäche können dafür die Ursache gewesen sein. Immer wieder wurde diese Übung unterbrochen und nach den Erfahrungen der Schüler geforscht und nach Verbesserungen gefragt. Die Schüler kamen schließlich selbst darauf, dass diese Übung wohl ein besseres Ergebnis erzielt, wenn man den Vordermann weniger stark antippt und sich mehr darauf konzentriert, wohin der

Vordermann überhaupt läuft. Nach einigen Wiederholungen verbesserte sich das Ergebnis zusehen, Zusammenstöße konnten weitgehend vermieden werden.

## 2.6. Inszenierung

Die Schüler werden darauf hingewiesen, dass eine Aufführung in der Aula der PH von einer ganz anderen Atmosphäre geprägt sein wird, als dies bei der Generalprobe der Fall sein wird. Das beginnt mit der Technik. Die Computeranimationen werden viel größer dargestellt werden als es im Jugendhaus möglich ist. Die Wege auf die Bühne sowie der Aktionsradius werden viel größer sein. Und auch der Lärmpegel wird durch die Anwesenheit von vielen Schulklassen beim Spieltheatertag ein größerer sein als bei der Generalprobe. Übungen zu Freeze und Fokus werden deshalb am letzten Kompakttag wichtiger Bestandteil sein.

Die Schüler werden aber auch darauf hingewiesen, dass diese fünf bis zehn Minuten, in denen sie auf der Bühne stehen, sie im Mittelpunkt sein werden. Sie sollen diese unwiederbringlichen Augenblicke genießen und sich auf die Aufführung freuen. Sicherheit wird ihnen geben, dass sie bei der Generalprobe ihren Auftritt nahezu perfekt beherrschen. Sicherheit wird ihnen zudem geben, dass ihnen vom Rand der Bühne geholfen wird, sollte der Handlungsfaden einmal gerissen sein. Hingewiesen werden die Schüler außerdem, dass kleine Fehler am besten kaschiert werden, dass die Schüler im Fokus bleiben und weiter so spielen wie geplant. Der Fehler wird so am wenigsten auffallen.

Organisatorische Fragen, z.B. wie und wann die Schüler nach Ludwigsburg kommen oder was sie anziehen sollen, werden bei der Generalprobe geklärt.

## 3. Verlaufspläne

### 3.1. Verlaufsplan vom 19.05.06, TBB, 9 – 13 Uhr

#### I. Kennenlern-Warmmach-Spiele

1. Im Kreis Namen sagen, Applaus abwarten.
2. Im Kreis Namen sagen und Bewegung machen, die alle übertrieben nachmachen.
3. Konzentrationsspiel: Ball wird weitergegeben. Eine Obstsorte wird gesagt in der Reihenfolge der Ballweitergabe, allerdings nicht zusammen mit der Ballweitergabe.
4. Schüler stellen sich vor, sie seien ein Baum, sie würden wie eine Marionette an einem Faden aus dem Kopf nach oben gezogen

#### II. Einführung Bewegung und Raumerfahrung

1. Verschiedene Gangarten, Einführung Tablett.
2. Verschiedene Gangarten, Einführung Freeze.
3. Verschiedene Gangarten, Einführung Fokus.
4. Vertrauensübung: Ein Schüler führt seinen Vordermann, der die Augen geschlossen hat, indem er ihn mit einer zusammengerollten Zeitungsseite berührt. Anschließend tippt er ihn mit dem Finger an.

#### III. Einführung Standbild

1. Stuhl – Stuhl
2. Stuhl – Person
3. Person – Person
4. Schüler stellen gemeinsam ein Standbild

#### IV. Einführung verbale Improvisation

1. Jeder sagt einen Buchstaben – Wort ergibt sich
2. Jeder sagt ein Wort – Satz ergibt sich.
3. Jeder sagt einen Satz – Geschichte ergibt sich

#### V. Stickfigures

Schüler stellen vor, was sie bereits mit dem Computer erarbeitet haben

### 3.2. Verlaufsplan vom 16.06.06, TBB, 9 – 13 Uhr

- I Begrüßung, Anfangskreis/Atemkreis  
Spiel, Kennenlernspiel: Ich packe meinen Koffer mit Namen sagen
- II Ball 1: verschiedene Möglichkeiten der Ballabgabe im Raum ausprobieren  
Zwei Gruppen stehen sich gegenüber, alle laufen durch den Raum,...  
Ball werfen, rollen, prellen, übergeben, jonglieren, köpfen, kicken..  
Sonstige Formen des Ballspieles ausprobieren  
Ball 2: Den Gegenstand entfremden. Wie kann ich den Ball noch nutzen?  
Bsp.: Geburt, Kopf, Essen, Rad, Obst, ...
- III Kreatives Schreiben  
Schüler schreiben Geschichten, in denen ein Ball die Hauptrolle spielt und lesen diese vor.  
Geschichten sollen als Fundgrube für Erstellung der später aufzuführenden Geschichte dienen.
- IV Szenenauswahl und Szenenbau  
Überlegungen zur Verknüpfung mit Stick-figures
- V Szenenstellen und Proben
- VI Ev. Abschlussspiel

### 3.3. Verlaufsplan vom 23.06.06, TBB, 9– 17Uhr

- I Begrüßung, Anfangskreis/Atemkreis  
Spiel/Konzentrationsspiel: 8-ab/ha!
- II Teil A – ein Ball wird geboren  
Wiederholung
- III Teil B – ein Ball probiert sich aus  
Vorstellen des Erarbeiteten
- IV Teil C – ein Ball als Ball  
Vorstellen des Erarbeiteten
- V Übungen zum Teil C  
Vormachen – Nachmachen:  
Spiegelverkehrt und synchron – zu zweit und einer vor der Gruppe
- VI Überlegungen zu Teil E  
Roboter/Maschine
- VII Pause
- VIII Teil E - ein Ball auf Reisen, Erarbeiten am PC
- IX Teil F - ein Ball zu Gast bei Freunden, Erarbeiten am PC
- X Übungsphase Teil A, C, D, F

### 3.4. Verlaufsplan vom 30.06.06, TBB, 9– 17Uhr

- I Begrüßung, Anfangskreis/Atemkreis
- II Probe
- III Fantasiereise zum Gesamtprogramm
- IV Übungen zu Freeze, Fokus, Applaus aushalten und Verbeugen
- V Generalprobe

## 4. Literatur

Czerny, Gabriele: Theaterpädagogik. Augsburg 2004.