

Workshop auf der Jahrestagung 2019: Arbeit mit großen Gruppen

Workshop-Beschreibung von Maria Schneider

05.10.19

Warm-Up

Geometrische Formen

Raumlauf, auf Kommando werden geometrische Formen mit der ganzen Gruppe gebildet (Diagonale, Kreis, Dreieck...), wenn die Gruppe die Figur als gelungen empfindet, löst sie sich wieder auf und geht wieder in den Raumlauf über

Killerhai (Musik: Drums United - Heartbeat)

Als Paar zusammen gehen, einer folgt dem anderen; der Vordermann dreht sich zum Hintermann plötzlich um, dieser muss schnell reagieren und sich ebenfalls umdrehen; so wechseln Vorder- und Hintermann (der jetzt wiederum dem anderen folgt)

Variation 1: Reaktion auf den Blick des Hais groß werden lassen

Variation 2: Beim Umdrehen zunächst ins Freeze, der Hintermann malt etwas auf den Rücken des Vordermanns, dieser setzt die Bewegung auf seinem Rücken in eine Bewegung seines Körpers um Geschult werden Reaktionsgeschwindigkeit, Führung abgeben und annehmen.

Das Ganze ist sehr kreativ, die eigene Kreativität kommt zum Tragen, man kann nichts falsch machen, Lust am spielerischen Ausdruck wird gestärkt, es wirkt sehr ästhetisch

Zur Vermeidung von Zusammenstößen kann das Tempo variiert werden (langsamer!)

Schnapper:

Zwei Reihen mit gleicher Anzahl stehen sich gegenüber, es wird durchnummeriert; die Eins der einen Reihe steht auf der anderen Seite als die Eins der anderen Reihe; eine Zahl wird aufgerufen und muss sich einen Gegenstand, der in der Mitte zwischen den Reihen liegt, schnappen und schnell an seinen Platz legen; sprich bei „Eins“ laufen beide Einsen los und versuchen schneller zu sein; man kann variieren, indem man nicht einfach zuschnappt, sondern damit auch spielt (sich umkreist, gegenseitig abschirmt...); dann können mehrere Nummern gleichzeitig aufgerufen werden; es darf nicht gekickt, geschubst oder Ähnliches werden; die Reihe, die öfter gepunktet hat, gewinnt.

Raumlauf:

Auf Kommando 1 normal laufen, 2 rückwärts laufen, 3 hüpfen, 4 um die eigene Achse drehen, 5 auf allen Vieren krabbeln

⇒ Schüler erfinden eigene Varianten

Variation: als zwei Reihen gegenüber stehen, verschiedene Kommandos mit Sichtpartner ausführen (Kusshand zuwerfen, Plätze wechseln...)

Bing, Bang:

Zwei Reihen gegenüber, einer geht durch die Reihen, der erste, auf den er zeigt, sagt „Bang“, der zweite „Bang“, der dritte seinen Namen; auf Tempo; bei Fehler setzt sich derjenige hin

Ninja/Samurai-Spiel

Bewegung Hände zusammen, Arme gestreckt hinter dem Kopf nach vorne Richtung Partner ziehen mit „hi“, der Partner bewegt die gestreckten Arme mit geschlossenen Händen von oben nach unten mit „hai“, darauf reagieren linker und rechter Partner mit Schlagbewegung (gestreckte Arme, geschlossene Hände) Richtung Bauch des „hai“-Samurai mit „ho“; sehr energetisch, theatral und rhythmisch schnell; wenn jemand einen Fehler macht oder zu langsam ist, ist er „tot“ (fällt auf dem Boden und setzt aus)

Wusch:

Kommando „Wusch“ mit Bewegung in die jeweilige Richtung weiter geben; geblockt wird durch „Boing“, es geht in die andere Richtung weiter

Jeder darf, wenn er dran ist folgende Sonderkommandos geben:

Samba: mit Sambabewegung in die Mitte tanzen, dazu „da dam“ aus dem Tequila-Song singen

Hip-Hop: Mit cooler Bewegung in die Mitte gehen, dazu „jo Mann, jo jo Mann“ sagen

Rampe: In Wuschrichtung die Arme schräg in die Höhe heben, dies machen auch die nächsten drei Mitspieler in der Richtung, der vierte macht mit wusch weiter

Wakka wakka: macht das „Radio“ aus, alles geht stumm weiter, bis wieder einer wakka wakka sagt

Panik: alle kreischen und wechseln „in Panik“ den Platz

Die geheime Zahl:

Raumlauf, auf einen Schnipser stoppen alle, schließen die Augen und sagen laut die Zahlen 1-20. Hierbei ist es Ziel, dass jede Zahl nur von einem gesagt wird. Sobald zwei eine Zahl sagen, wird von vorne begonnen. Hierbei kann ausgemacht werden, dass jeder eine Zahl sagen muss oder eben jeder so oft dran sein kann, wie er mag.

Es wird geschult, dass man sich in die Gruppe spürt und Rücksicht aufeinander nimmt.

Choreografien

Chorische Bewegung im Schachbrett (Musik: Drums United - Heartbeat)

Gruppe steht im Block, chorischer Bewegungsablauf rhythmisch zur Musik; zunächst nur Kommandos einüben ohne Musik, dann schneller mit Kommandos, anschließend mit Musik und zuletzt ohne Kommandos nur zur Musik; ohne Hilfe muss einer den Impuls geben zum Start

0 neutraler Stand, Blickrichtung links off (kann auch Ausgangsstellung sein)

1 Blick ins Publikum

2 Körper nachholen mit Vierteldrehung

3 Kopf nach oben, Blick nach unten

4 Arme verschränken

5 Kopf nach vorne, gerader Blick ins Publikum

6 Arme fallen lassen

7 Blick vorne, Vierteldrehung ins rechte off

8 Abwehrhaltung (Arm ausgestreckt, Hand abwehrend nach vorne) Richtung Publikum

9 Rücken zu Publikum drehen

10 Abgang nach hinten

Varianten: einander gegenüber, versetzt starten lassen, unterschiedliche Startrichtungen

Synchronität, aber auch Individualismus/ Asynchronität ausprobieren lassen

Herbst (Musik: René Aubry - Invités sur la terre)

Jeder überlegt sich eine Bewegung passend dazu; im Kreis aufstellen als Gruppe, jeder macht vor und alle im Kreis machen die Bewegung gemeinsam nach

Derjenige, der vormacht, macht mit, wenn alle die Bewegung machen oder geht ins Freeze?

Einer der Gruppe darf 10 Bewegungen aus der Gruppe auswählen, die Ausgewählten sammeln sich in einer Reihe und wiederholen kurz ihre eigene Bewegung. *In der Schülergruppe sich einigen lassen, z.B.: Wir haben viele Blätterbewegungen, einigt euch als Kleingruppe auf eine. Weitere Möglichkeit zur Auswahl: In Kleingruppen Bewegungen nacheinander vorführen lassen und dann auswählen, was gut zusammen passt => größerer zeitlicher Aufwand*

Wenn alle 10 stehen, werden die Bewegungen nacheinander ausgeführt und im Freeze gehalten

Die anderen aus der Gruppe wählen eine Reihenfolge aus: Nacheinander machen die Ausgewählten gemeinsam als Gruppe ihre Bewegung vor. Jede Bewegung bekommt je vier Zählzeiten. Zu Musik durchführen als ganze Gruppe im Schachbrett. Immer wieder von vorne beginnen, bis Musik stoppt.

Man kann dabei beachten, in verschiedene Ebenen zu gehen (von oben nach unten, wieder nach oben kommen...), verschiedene Richtungen zu nutzen, unterschiedliche Rhythmisierung/ Timing (Langsamkeit, schnelle/zackige Bewegungen), Synchronität/ Asynchronität auch in Höhen (Größe z.B. oder individuelle Bewegungen zulassen), Impulse setzen auf Zählzeiten.

Jahreszeiten

Durchzählen 1-3, in die Gruppen gehen, jede Gruppe bekommt eine Jahreszeit

Frühling: Musik Peer gynt, Morgenstimmung-Edvard Grieg

Sommer: Musik Ida's Sommer-Lena Wisburg

Winter: Musik Christmas Morning-René Aubry

Jeder in der Gruppe überlegt sich zwei Bewegungen, die dann wie beim „Herbst“ choreografiert werden; 20 Minuten Zeitvorgabe

Feedback:

stärkste Momente: Asymmetrie; gemeinsame große Bewegung (gemeinsamer Schneemannbau); Auflösung von Formationen (von Kreis zu Pulk und Einzelnen); an sich eher Kreise auflösen, da man immer jemanden von hinten sieht und manche Bewegungen nicht deutlich genug zu sehen sind; Musik trägt, auf Musik achten und eingehen

Bei Schülern können leicht zu viele Ideen aufkommen => Kärtchen ausgeben: Zeitwächter, Regisseur (der dann entscheidet), abwechseln in der Gruppe

Musik selbst kreieren mit Körpergeräuschen

Regen machen

Kreis bilden, einer fängt an, die Hände aneinander zu reiben, das setzt sich langsam im Kreis fort, der erste fängt dann irgendwann an zu schnipsen, auch das setzt sich der Reihe nach fort, patscht dann auf die Beine, immer schneller, springt mit allen ab und zu geräuschvoll, dann wird das Patschen langsamer, das Schnipsen setzt wieder ein, ebenfalls langsam, die Hände werden wieder gerieben

Geräusche finden

Gegenstände (Maultrommel, getrocknete Blätter, Orff-Instrumente, zerknülltes Papier, Eimer mit Wasser...) in die Mitte geben, Geräusche damit oder mit dem Körper zu einem Thema (Herbst) finden und machen; Augen zunächst geschlossen, jeder darf einsteigen, wann und wie er möchte; spüren, ob und wie laut es passt; wieder leiser werden lassen

Nach der Stille ins nächste Thema übergehen, z.B. Frühling. Der Übergang kann auch ohne Stille direkt sein.

Bei Schülern gelenkter, einzeln Geräusche machen lassen; eventuell nur ein Material vorgeben; Vorgaben machen, wie viele gleichzeitig oder in welchem Abstand ein Geräusch machen dürfen; einige wenige Kinder summen lassen; Schüler sichtbar auf der Bühne Geräusche machen lassen.

Textarbeit

Herbstgedicht (Text November, Heinrich Seidel)

Gruppen sprechen im Wechsel, stehen sich im Pulk gegenüber.

Gruppe 1 „mag den Herbst“, freudig

Gruppe 2 „hasst den Herbst“, leidend, verzweifelt

Seht das schöne Schlackerwetter! Chorisch	Und die armen welken Blätter, chorisch
Wie sie tanzen in dem Wind chorisch	Und so ganz verloren sind! chorisch
Wie der Sturm sie jagt einer und zwirbelt ein anderer	Und sie durcheinanderwirbelt einer
Und sie hetzt ohn' Unterlass: chorisch, zischend Ja, das ist Novemberspaß! Chorisch, euphorisch, flott, dabei wippen, lächeln	Und sie hetzt ohn' Unterlass: chorisch, zischend Ja, das ist Novemberspaß! Chorisch, genervt, langsamer

Verknüpfung

1. Part Regenmacher: aus dem Off treten die Schauspieler einzeln auf, niesen oder husten zunächst und stellen sich in einem Halbkreis mit Rücken zum Publikum auf, wenn alle Spieler in Position stehen, wird einmal laut zusammen geniest und der erste fängt an mit den Händen zu reiben usw.; beim dritten Mal springen (Donner), anschließend auf den Boden fallen lassen
2. Part Herbstchoreo: Gruppe mit der Choreografie steht auf in einem Dreieck angeordnet (3-2-1) und startet, die anderen bleiben auf dem Boden liegen, Musik faded aus nach einem Durchgang; die Choreografie geht weiter; die Liegenden machen Windgeräusche und stehen auf; gruppieren sich in den Herbsthasser- und ~liebhabergruppen auf je einer Seite, (Variation: Wechsel der Seite als Gruppe, freie Zeilen sprechen lassen „Bah, was für ein Wetter“, „Bald hab ich Geburtstag“), Choreogruppe nach wie vor in der Mitte dazwischen
3. Part Gedicht: Choreogruppe macht Windgeräusche und Choreografie weiter, während das **Gedicht*** aufgeführt wird; am Schluss Blick nach oben, „Platzregen“, Gruppe 1 springt freudig durch die Pfützen weg, Gruppe 2 rennt in Panik weg,

Gedicht*

G1: „Seht das schöne Schlackerwetter“ im Stehen, freudig

G2: „Und die armen welken Blätter“ im Liegen, gequält

G1: „Wie sie tanzen in dem Wind“ tanzend durch die Choreo-Gruppe

G2: „Und so ganz verloren sind“ als Pulk zusammen gekauert

G1: einzelner nach vorne „Wie der Sturm sie jagt“, ein zweiter nach vorne „und wirbelt“

G2: einzelner nach vorne „Und sie durcheinander wirbelt“

G1 + G2: „Und sie hetzt ohn´ Unterlass“ 3x dabei wechseln beide Gruppen die Seite und stehen als Pulk beieinander => „Ja, das ist Novemberspaß“

Fortführung Texte: „Sommer“ von Ilse Kleberger, „Frühling“ von Heinrich Seidel, „Der Winter“ von Mascha Kaleko

6.10.19

Warm-UpSchüttel schüttel

	Hey du	Du	bist ein tol-ler Typ	Drum
Zählzeit	u 1 u 2 u 3 u 4 u	u	1 u 2 u 3 u 4 u	u

	sing mit mir	das	Schüt-tel	Lied
Zählzeit	1 u 2 u 3 u 4 u	u	1 u 2 u 3 u 4 u	u

	Und hoch Schüttel schüttel	schüttel	schüttel	schüttel
Zählzeit	u 1 u 2 u	u 3 u	u 4 u	u

Hey du, du bist ein toller Typ, drum sing mit mir das Schüttel Lied **auf einen im Kreis zeigen, der dann einsteigt**

Und hoch schüttel schüttel schüttel schüttel schüttel **Bewegung nach oben mit dem ganzen Körper, Arme schütteln oben**

Und runter schüttel schüttel schüttel schüttel schüttel **Bewegung nach unten mit dem ganzen Körper, Arme schütteln unten**

Und links schüttel schüttel schüttel schüttel schüttel **Bewegung nach links mit dem ganzen Körper, Arme schütteln links**

Und rechts schüttel schüttel schüttel schüttel schüttel **Bewegung nach rechts mit dem ganzen Körper, Arme schütteln rechts**

Zahlensauf- und Abbau

Raumlauf; auf Kommando Freeze, einer fängt an zu laufen und stoppt wieder, dann laufen zwei und stoppen gemeinsam, dann laufen drei usw. bis sechs laufen; danach wird wieder abgebaut: von 6 auf 5 usw. Die Reihenfolge wird eingehalten, auch wenn eine Zahl ausgelassen wird. Mit starken Impulsen starten, so dass für alle klar ist, wer läuft. Es macht Sinn als größere Gruppe (ab vier) länger

und im ganzen Raum zu laufen, so dass für alle klar ist, auch für die, die stehen, wie viele gerade laufen.

Bei Schülern Gruppe eventuell verkleinern und Kinder zu Regisseuren machen (Du bist verantwortlich für die großen Zahlen o.Ä.)

Stimm/Sprechübung

Lo Lu La Le Li

Die Betonung liegt immer auf dem roten Wort.

Zunächst langsam gemeinsam sprechen, dann schneller.

LO LU LA LE LI

LO LU LA LE LI

LO LU LA LE LI

LO LU LA LE LI

LO LU LA LE LI

Jeder für sich ca 6x hintereinander solange sprechen, wie der Atem reicht und neu ansetzen mit erneutem Atmen.

Dann zwei Zeilen ohne Zwischenatmung sprechen, anschließend alles ohne Zwischenatmung sprechen. Dazu Hand mitführen von oben nach unten, solange der Atem reicht.

P t k

Zeile 0 P t k **mehrmals sprechen (nur Laute, nicht als Buchstaben=Pe Te Ka)**

Zeile 1 P t ku

Zeile 2 P t ko

Zeile 3 P t ka

Zeile 4 P t ke

Zeile 5 P t ki

Bei jeder Zeile hüpfend Bein wechseln und Arm passend dazu Richtung Boden schleudern/schütteln:
1-2-3-4-5

Anschließend Zeilen mit Zwischenzeilen sprechen. Wechsel des Beines nach je xZeile und 0Zeile.

Immer schneller werden. 10-20-30-40-50

Textarbeit

Herr der Diebe-Cornelia Funke

https://www.kindertheater.de/fileadmin/kindertheaterverlag.de/pdf/Handreichungen/Herr_der_Diebe_Handr15.pdf Stück bis Szene 3, bearbeitet zum Download

<https://www.kindertheater.de/home.html> Link zum Vertrieb

Im Markusdom – der Conte, Scipio 1, Prosper 1, Mosca 1

(Im Markusdom. Goldenes Licht. Einige Kirchenbänke. Auf der letzten Bank sitzt der Conte, ein alter Mann. Die Kinder treten ein. Scipio trägt wieder seine Maske. Er setzt sich neben den Conte. Prosper und Mosca bleiben hinter der Bank stehen.

DER CONTE: In einer Kirche sollte man ebenso wenig eine Maske tragen wie einen Hut.

SCIPIO: In einer Kirche sollte man auch nicht über Diebstahl sprechen.

DER CONTE: *(lacht)* Du bist also wirklich der Herr der Diebe? Na gut, behalt die Maske auf. Ich sehe auch so, dass du sehr jung bist.

SCIPIO: Allerdings. Und Sie sind sehr alt. *(Der Conte lacht leise.)* Also worum geht es?

DER CONTE: Ich möchte, dass du mir etwas besorgst, das ich seit Jahren gesucht und nun endlich gefunden habe. Bedauerlicherweise befindet sich der Gegenstand zurzeit im Besitz einer Fremden.

SCIPIO: Fremde Gegenstände zu besorgen, ist meine Spezialität.

DER CONTE: Gut. Das Haus, in dem sich der Gegenstand befindet, liegt am Campo Santa Margherita Nr. 12. Eigentümerin ist eine Ida Spavento. Dein Lohn beträgt 5.000 Euro.

(Mosca packt Scipio vor Freude fest an der Schulter. Scipio unterdrückt einen Freudenschrei.)

SCIPIO: Fünf....! *(Er fasst sich.)* Und was ist es, dass ich für Sie stehlen soll?

DER CONTE: Ein Flügel.

SCIPIO: Ein Klavier?

DER CONTE: *(lacht)* Kein Klavier. Ein echter Flügel. Von einer geschnitzten Holzfigur. *(hält ihm ein Foto hin)*

SCIPIO: Das ist alles? Dafür wollen Sie 5.000 Euro zahlen?

DER CONTE: Ich bin ein alter Mann. Ich habe keinen anderen Wunsch mehr.

SCIPIO: Dann sind wir im Geschäft.

DER CONTE: Gut. Hier in diesem Korb ist eine Brieftaube. Schickt sie los wenn ihr den Flügel habt, und ihr werdet am nächsten Tag eine Nachricht bei Barbarossa finden, wo wir uns treffen werden.

SCIPIO: Sie haben an alles gedacht.

DER CONTE: Ich wünsche dir Glück, Herr der Diebe.

(Er geht. Scipio dreht sich zu seinen Freunden um.)

MOSCA: 5.000 Euro. Das ist ja ein Vermögen!

SCIPIO: Leicht verdientes Geld, würde ich sagen. *(ab)*

Ideen zu Requisiten

Darstellung Kirche: alle knien, Raum spielen (einer, der den Raum betritt, sieht sich um, stellt Höhe dar), Kinder spielen Kirchenbank/Kreuz, Heiligenfigur der Maria; Geräusche können sein Orgelmusik, „pscht“, Beten, Gesang

Räumliche Einteilung überlegen: Wo sind Gänge/ Mittelgang, wo ist das Kirchenschiff, Bänke angeordnet, wo sollen die Figuren stehen

Ablauf:

Marienstatue kommt rein, baut sich links hinten auf, ein Spieler stellt kniend eine Kerze dar (Hände über Kopf als flackernde Flamme)

„Nonnen“-Gruppe kommt herein, jede Nonne knickt vor der Marienstatue, zwei Nonnen kommen eilig zu spät herein, stellen sich als Chor auf, ein Spieler ist Chorleiter, summen Kirchenlied
Besucher der Kirche betreten Mittelgang, Rücken zum Publikum, zeigen Höhe durch Blicke an, bekreuzigen sich, knien nieder, zwei rechts in Höhe Chor kniend; zwei als Mama mit Kind, Richtung Marienstatue, Mutter möchte beten, Kind quengelt, Mutter „pscht“, gehen dann Hand an Hand in die gedachte Kirchenbank und knien sich hin; ein Besucher als Tourist macht Fotos, andere Besucher räuspern sich und schütteln Kopf, machen „scht“ Geräusche

Conte kommt herein, sieht sich kurz um, geht in die letzte Bank und wartet, Blick ins Publikum.

Scipio und Freunde kommen herein, Scipio stellt sich zu Conte, Freunde rechts in eine Bank, schauen herüber, Dialog beginnt.

Die große Wörterfabrik - Agnès de Lestrade, Valeria Docampo

Erarbeitung in Kleingruppe, Umsetzung der Grundidee ohne die ganze Geschichte umzusetzen
Arbeitsauftrag: Atmosphäre schaffen, Geräuschkulisse geben, der Ausschnitt: „Diejenigen, die kein Geld haben, durchsuchen manchmal die Mülleimer. Aber die geworfenen Wörter sind meist wertlos: Man findet nur Hundekacka und Hasenpipi.“ soll auf jeden Fall mit Hilfe z.B. eines Erzählers oder einer Figur vorkommen.

Schülern Arbeitsaufträge schriftlich abgeben und zeitlichen Rahmen vorgeben, so dass es direkt an die Umsetzung geht.