

Workshop-Schiene 1: W3- 01 am 24.3.2012

Carsten Beleites: Fünf Warm Ups, die zu einer Szenenfolge führen

Biografisches Theater, Best Practice

1. Big Boodie

Teilnehmer stehen im Kreis und zählen auf Englisch ab: number one, number two, number three etc. Die Spielleitung ist „Big Boodie“ und ruft: „Big Boodie, Big Boodie, Big Boodie!“

Alle Teilnehmer antworten mit einem Ruf: „Oh Yeah!“

(x und z stehen im Folgenden für eine Teilnehmerzahl.)

Die Spielleitung ruft: „Big Boodie – number x“

Der Teilnehmer mit der Nummer x antwortet mit: „number x – number z“

Der Teilnehmer mit der Nummer z antwortet: „number z – number ...“

Sollte jemand einen Fehler machen, beispielsweise nicht sofort reagieren, falsche Nummer sagen oder aus dem Rhythmus fallen, so sagt Big Boodie: „OOOH“, worauf alle mit „Shit!“ antworten.

Die Person, die den Fehler gemacht hat, muss sich als letzte Nummer aufstellen, wobei dadurch bei einigen sich die Nummer ändert. Das Spiel beginnt von vorne.

Man kann das Spiel im Gehen als Reihe spielen und dabei alle möglichen Fortbewegungsarten vorgeben (hüpfen, auf allen Vieren gehen, kriechen, ...)

2. Ball werfen

Alle Teilnehmer stehen im Kreis. Ein Ball wird zwischen den Teilnehmern geworfen. Die Reihenfolge wird beibehalten. Zu merken ist also von wem der Ball kommt und an wen der Ball weitergeworfen werden muss. Dabei wird ein bestimmter Gruppenrhythmus gefunden.

Erweiterungen:

- für die gleiche Reihenfolge kommen weitere Bälle ins Spiel,

Eine Möglichkeit sind Stoffbälle (von Ikea) zu verwenden oder sich selbst Bälle aus Papierknäuel, die mit Kreppband umwickeln sind, zu basteln.

- Plätze tauschen,
- zur Musik gehen.

Variante ohne Bälle:

- Einen Satz unter den Teilnehmern in der bekannten Reihenfolge aufteilen, sodass jeder nur ein Wort des Satzes sagt. Dabei kann man sich zur Musik bewegen oder anders formieren, wie z. B. mit Blick nach vorne zur Musik hüpfend den Satz rufen etc.

3. Ereigniskarten

Ereigniskarten liegen verdeckt auf dem Boden. Die Teilnehmer bewegen sich zur Musik. Zum selbstgewählten Zeitpunkt lesen die Teilnehmer je eine Ereigniskarte und führen die Bewegungen solange aus, bis sie sich entschließen eine neue Karte zu lesen und die darauf stehende Anweisung zu befolgen.

Die Gruppe wird geteilt, sodass die eine Hälfte jeweils der anderen zugucken kann und ihr auch ein Feed-Back geben kann. Eine Variante davon wäre Paare zu bilden und sich gegenseitig zu beobachten und Feed-Back zu geben.

Mögliche Ereigniskarten sind:

groß / klein werden, dirigieren, schwanken, auf Klo müssen, Western-Style, gehetzt, rückwärts, Zeitlupe, Model auf Catwalk, Hip-Hop-Style, hektisch, hinken etc.

4. Wish Boing Pow (Groovelisious & Freak Out)

Impulsspiel im Kreis, der auch unter anderen Namen bekannt ist.

Wish wird an den nächsten Teilnehmer im Kreis mit beiden Armen weitergegeben.

Boig: Das Wish kann von einem Teilnehmer mit einem Boig geblockt werden, indem er beide Unterarme hochnimmt und Boig ruft. Das Wish muss dann in die andere Richtung weitergegeben werden.

Pow wird außer zu direkten Nachbarn zu einem beliebigen Teilnehmer weitergegeben werden. Die Bewegung ahmt das Schießen nach. Pow kann nicht geboingt werden.

Groovelisious: Der Teilnehmer mit dem Impuls reißt beide Arme in die Höhe, kreist mit der Hüfte, führt dabei die Arme zu Boden und ruft: Groovelisious. Alle machen es genauso.

Freak Out: Der Teilnehmer mit dem Impuls ruft: Freak Out. Alle schreien und suchen sich einen neuen Platz.

Eine Variation des Spieles wäre beispielsweise verschiedene Stile anzugeben (Western-Style, Opern-Style, durchgedreht, Kindergarten, schwer verliebt, wütend, stumm, ...)

5. Lieblingslieder

Die Teilnehmer bewegen sich im Raum zur Musik und überlegen sich zwei Lieblingslieder (ca. 5 Min. Zeit). Die Titel werden jeweils auf einer Karte geschrieben. Ist das Lied in einer Fremdsprache, so wird der Titel zuerst ins Deutsche übersetzt und dann aufgeschrieben.

Die Karten werden verdeckt gemischt. Jeder Teilnehmer nimmt eine Karte.

- Zur Musik gehen. Die Titel werden frei, ohne Absprache vorgelesen. Eine Person bleibt stehen, worauf alle ebenfalls anhalten. Die Person deklamiert den Titel. Alle außer der Person gehen weiter.
- Aufstellung in zwei Reihen: Person A sagt ihren Titel, worauf die Person B improvisierend mit ihrem Titel antwortet.
- Eine Person setzt sich, eine weitere bleibt hinter ihr stehen. Die sitzende Person erzählt über ihr Lied. Die Stehende Person macht pantomimische Bewegungen zu der Erzählung. Ein gleichzeitiges Agieren von mehreren Paaren ist möglich. Mit einem Mikro könnte man den jeweiligen Erzähler hervorheben.
- Standbilder bauen.
- Szene bauen, in der nur die Titel vorkommen dürfen etc.

6. Vormachen – Nachmachen

- Alle gehen zur Musik. Eine Person macht eine Bewegung vor. Alle machen sie nach.
- Der Spielleiter ruft ein Ereignis, z. B. „beim Zahnarzt zu zweit“. Zu zweit wird je nach Absprache entweder ein Standbild oder eine Szene gespielt.

7. Oh Con Cara! Ah Con Con Cara! Adesso De Fermossa!

Aufstellung im Kreis. Der Text wird in verschiedenen Varianten von einem Teilnehmer vorgemacht – alle machen es nach.

Gut geeignete Musik ist oftmals Musik aus Filmen, wie z. B. Billy Elliot – I will dance.

Eine ruhige Musik kann von Barbara Morgenstern verwendet werden.

Einen guten Anstoß können Arbeiten von René Pollesch geben.