

Thema Sessioun : Animatioun (déi al Geschicht-Sessioun)

STIP 2020

Ziler vun der Sessioun:

D'Zil vun der Sessioun ass d'Chef op hir Roll vum Animateur opmierksam ze maachen. Si sinn déi, déi d'Wëllef begesschten, matrappen, se zu neien Aventuren sollen animéieren.

Fir dëst kënnen ze maachen solle si an dëser Sessioun hir Animatiounsroll am Kader vun der Improvisatioun weiderentwéckelen. Wichteg ass eis awer och, dat de Kader an deem d'Animatioun, d'Improvisatioun stattfënnt, soll beduecht a gestallt ginn.

Deel 1 : Theater spillen – Improvisatioun – Animatioun (45')

Kleng Spiller vu kleng op grouss

Aufwärmspiele

Lokomotive

Die Spieler stellen sich vor, dass sie eine gute, alte Dampflok sind, die sich in Bewegung setzt. Dazu locker stehen, einatmen und mit dem Ausatmen die Lok mit „Sch-sch-sch!“ möglichst lange in Bewegung halten.

Eine Kerze ausblasen

Die Spieler stellen sich vor, dass sie eine Kerze in der Hand halten und diese auf unterschiedliche Art ausblasen, z. B.:

- Einmal kurz und kräftig pusten.

- Ganz langsam blasen, damit die Kerze noch möglichst lange flackert.
- Immer wieder pusten, weil die Kerze einfach nicht ausgehen möchte.

Der Luftballon

Die Spieler stellen sich vor, dass sie ein Luftballon sind und holen dann mit einem tiefen Atemzug viel Luft, um sich „aufzublasen“, bis sie fast zerplatzen könnten. Dabei öffnen sich die Arme. Dann die Luft langsam wieder rauslassen und dies mit Quietschgeräuschen begleiten.

Die lästige Fliege

Eine freche und lästige Fliege umschwirrt das Gesicht und setzt sich dort immer wieder irgendwo hin. Sie darf nur durch das Bewegen der Gesichtsmuskeln „verscheucht“ werden.

Sternenhimmel und Blumen bewundern

Langsam den Kopf nach oben bewegen und den imaginären, wundervollen Sternenhimmel bestaunen. Gleichzeitig den Unterkiefer locker lassen und ein „Ohhh!“ hauchen. Dann langsam den Kopf senken und in der Vorstellung die Blumen auf der Wiese mit einem „Mmh!“ bewundern. Dies ist eine gute Übung, um die Wangen zu lockern.

Ohr besucht Schulter

Das rechte Ohr locker zur rechten Schulter hin sinken lassen, dann den Kopf bewusst wieder in die Senk-

Power-Klatschen

Die Gruppe steht im Kreis. Die Spielleitung dreht sich zu einem ihrer Nachbarn und klatscht in die Hände. Dieser Nachbar ist ihr zugewandt und muss zeitgleich ebenfalls klatschen. Dann wendet er sich seinem anderen Nachbarn zu und gibt den Klatscher auf die gleiche Weise weiter usw.

Das Spiel kann ganz langsam beginnen, bevor es immer schneller wird, wobei trotzdem stets zeitgleich geklatscht werden muss.

Bleistift an der Nasenspitze

An der Nasenspitze sitzt ein imaginärer Bleistift. Damit „schreibt“ jeder seinen Namen auf das „Luftpapier“. Die Kunst dabei besteht darin, im Hals- und Nackenbereich locker zu bleiben.

Als Ratespiel gespielt, steht einem jeweils ein Mitspieler gegenüber und versucht zu „lesen“, was in die Luft geschrieben wird.

Das Fußkonzert

Jetzt sind die Füße dran: Reihum ist jeder Mitspieler ein Mal der „Dirigent“ und gibt eine kurze Trampelsequenz vor, die von allen anderen nachgeahmt wird.

Pinzel an den Händen

Wir stellen uns vor, dass wir an jeder Hand einen Pinzel haben, mit dem wir den Raum um uns herum mit viel Körpereinsatz und weit ausladenden Bewegungen bunt anmalen. Eine schwungvolle Musik erleichtert das Vorhaben.



Führen und Folgen

Hier geht es darum, einerseits achtsam mit dem Spielpartner zu agieren, aber andererseits auch (Bewegungs-)Grenzen auszuprobieren. Die Regeln müssen jedoch hierbei ganz klar sein. Das Spiel braucht ausreichend Platz und eine vertrauensvolle Atmosphäre. Die Spieler bilden Paare, die sich sozusagen gegenseitig „an der Nase herumführen“. Ein Mitspieler führt dabei den anderen mit der Handfläche, die sich etwa 15 cm von der Nase des Partners entfernt befindet. Dieser Abstand muss immer gleich bleiben. Der Partner folgt den Handbewegungen entsprechend. Nach einiger Zeit wird gewechselt. Für die Augen ist es angenehmer, die Hand am Schluss nicht einfach wegzuziehen, sondern langsam herunterzunehmen. Man sollte mindestens zwei Mal wechseln, um immer neue Ideen auszuprobieren.



Clown of Amsterdam

Immer noch das schönste Verfolgungsspiel, bei dem wunderbar mit dem Ausdruck gespielt werden kann: Die Spieler gehen frei durch den Raum. Sie verfolgen dabei unauffällig einen anderen Spieler und ahmen dessen Gang und Bewegungen genau nach, bis hin zu furchtbarer Übertreibung! Wer sich verfolgt fühlt, dreht sich rasch um und prüft nach, ob es tatsächlich so ist. Falls es wirklich Verfolger gab, schauen diese ganz unschuldig und gehen schnell in eine andere Richtung.

Erweiterung der Ausdrucksfähigkeit



Schatzkiste

Hier steht auf spielerische Weise das genaue und deutliche Zeigen im Mittelpunkt. Die Spielleitung hält eine imaginäre Schatzkiste in der Hand und öffnet sie geheimnisvoll. Sie „holt“ daraus etwas hervor, das sie pantomimisch herzeigt, bevor sie es an einen Mitspieler weitergibt. Sie schließt die Kiste wieder und gibt diese ebenfalls dem zuvor Beschenkten. Dieser darf nun seinerseits etwas aus der Kiste herausholen, es herzeigen und „verschenken“.

Die Grundidee dieses Spiels lässt sich vielfältig einsetzen:

- Als Themenkiste, aus der jeder etwas zum Thema des geplanten Theaterstücks herausholt.
- Als Requisitenkiste, aus der ein „Requisit“ herausgeholt wird, mit dem man seine Theaterrolle entwickelt.
- Als Abschluss, um jedem noch eine „Kleinigkeit“ mitzugeben.



Mimik-Kette

Hier dürfen Grimassen geschnitten und weitergegeben werden: Zwei Spieler sitzen einander gegenüber. Einer von ihnen schneidet eine eindrucksvolle Grimasse. Sein Gegenüber beobachtet genau und ahmt diese Grimasse nach. Ganz langsam geht er dann in einen neuen Gesichtsausdruck über, den wiederum sein Partner übernimmt usw.

Unbedingt langsam spielen, genießen und die Veränderung im Gesicht deutlich wahrnehmen!

Variation

Der erste Mitspieler zeigt einen Gefühlsausdruck, den sein Partner übernimmt und dann in den gegenteiligen Ausdruck verändert. Es ist erstaunlich, welche gegen-



Schimphonie und Streichelwörter

Mit viel Lachen wird bei diesem Spiel der mimische und sprachliche Ausdruck gefördert. Die Gruppe sammelt bzw. erfindet zunächst möglichst viele Schimpfwörter und „Streichelwörter“. Dann wird die Gruppe in zwei gleich große Teams geteilt. In der ersten Runde stehen sich beide Teams gegenüber und werfen sich eine Minute lang die Schimpfwörter an den Kopf. Anschließend sprechen sie einander für den gleichen Zeitraum die Streichelwörter zu.

Garantiert zum Lachen führt die zweite Runde, in der die Schimpfwörter mit liebevollem Ausdruck gesagt und die Streichelwörter in schimpfendem Tonfall benutzt werden.

Die Gruppenmitglieder gehen im Raum herum und sprechen demjenigen Mitspieler, dem sie gerade begegnen, jeweils ein Schimpf- oder ein Streichelwort zu. Auf ein Streichelwort kann dabei aber mit einem Schimpfwort geantwortet werden oder umgekehrt. Wichtig! Es dürfen keine Berührungen stattfinden. Der Schwerpunkt bleibt beim sprachlichen Ausdruck.



Einmal Regie führen

Einer der Spieler ist der Regisseur und darf so lange ein Bild verändern, bis er damit zufrieden ist. Jeder Mitspieler bekommt eine Zahl. Dann ruft der Regisseur eine dieser Zahlen auf. Der betreffende Mitspieler stellt sich auf die Bühne und verharrt dort in einer selbst gewählten Pose. Nach und nach werden alle anderen Spieler auf die gleiche Weise aufgerufen und dürfen sich ebenfalls in einer selbst gewählten Pose zu dem Standbild dazustellen.

Wenn alle Spieler integriert sind, nennt der Regisseur erneut eine Zahl, die betreffende Person tritt kurz aus dem Bild heraus und steigt an einer anderen Stelle mit einer selbst gewählten Pose wieder in das Bild ein. Alle anderen Spieler versuchen unterdessen, weiterhin regungslos zu verharrten.

Der Regisseur darf durch das Nennen der Zahlen so lange Veränderungen herbeiführen, bis er mit dem entstandenen Bild zufrieden ist und ihm zu guter Letzt noch einen Titel gibt.

Wir spielen miteinander



„Stopp!“ und „Go!“

Präsenz, Körperspannung, Konzentration und das Ausprobieren von Ideen stecken mit unzähligen Varianten in diesem Spiel. „Stopp!“ ist das Kommando für das „Einfrieren“ jeglicher Bewegung, ohne dabei an Energie und Körperspannung zu verlieren. „Go!“ ist das Zeichen für Bewegung. Die Wortsignale werden jeweils mit einem Handklatscher unterstützt.

Im „eingefrorenen“ Zustand gibt die Spielleitung einen Aktions- oder Handlungsimpuls, der bei „Go!“ umgesetzt wird. Wenn die beiden Kommandos und das Klatschen gut eingeführt sind, können sie an die Gruppe abgegeben werden. Die Spielleitung bringt weiterhin ab und zu selber ein „Stopp!“ und „Go!“ ein, um damit einen rascheren Wechsel zwischen den Impulsen zu ermöglichen und den Verlauf des Spiels zu steuern.

Die Impulse können vielfältig sein, sich auf das Thema des folgenden Theaterstücks beziehen, Ausdrucksübungen beinhalten oder Spielideen anregen. Einige Vorschläge:

Verschiedene Gangarten: schnell, langsam, vorwärts, rückwärts, durcheinander ...

- Den Raum wahrnehmen: offen und freudig, vorsichtig, als Raum mit glücklichen und schönen Erinnerungen, als Schutzraum ...
- Augenkontakt herstellen: einen kurzen Blick wagen, interessiert schauen, mustern, abschätzen, anstarren ...
- Begegnungen spielen: jemanden treffen, den man lange nicht gesehen hat, der Böses vorhat, von dem man enttäuscht ist, auf den man wütend ist ...
- Sich begegnende Gefühlsfiguren spielen: Herr Lust, Frau Wut, Herr Geiz, Frau Eifersucht, das Wuttier, das Faultier ...
- Redensarten umsetzen: den Rücken stärken, zusammenhalten wie Pech und Schwefel, mit den Wölfen heulen, jemanden auf Händen tragen, die Zähne zeigen ...
- Auf unterschiedlichem Untergrund gehen: Schneefeld, Sand, spitze Steine, heißer Asphalt ...
- Verschiedene Lebensalter darstellen: Kleinkind, Jugendlicher, Greis ...



Adlerauge

Ein Spiel, das die Aufmerksamkeit schult und die Fähigkeit, den richtigen Moment für ein unauffälliges Ändern des Impulses zu erkennen: Einer der Spieler, das „Adlerauge“, geht aus dem Raum. Währenddessen einigt sich die Gruppe auf eine Person, die jeweils allen Bewegungsimpulse gibt. „Adlerauge“ darf nun wieder hereinkommen und muss herausfinden, von wem diese Impulse ausgehen. Während die Gruppe frei im Raum umhergeht, gibt der Impulsgeber unauffällig eine Bewegung (Körperhaltung, Gangart etc.) vor, die alle nachmachen. Von Zeit zu Zeit wechselt er den Bewegungsimpuls. Wurde er entdeckt, dann darf er als nächstes „Adlerauge“ rausgehen und ein neuer Impulsgeber wird gewählt.



Gruppenstandbild

Der erste Spieler hat eine Idee für ein Gruppenstandbild, die er jedoch geheim hält. Er geht auf die Bühne und nimmt eine dazu passende Haltung ein. Die Mitspieler überlegen sich, welche Szene hier wohl ihren Ausgang nimmt, stellen sich nach und nach mit einer eigenen, entsprechenden Pose dazu und „frieren ein“. Am Schluss wird aufgelöst. Die Spielleitung fragt vom letzten bis zum ersten Spieler, was er darstellt und in welchem Bild er sich befindet. Wie überraschend, wenn jeder etwas anderes gesehen hat!

Wir improvisieren



Blitzschnell

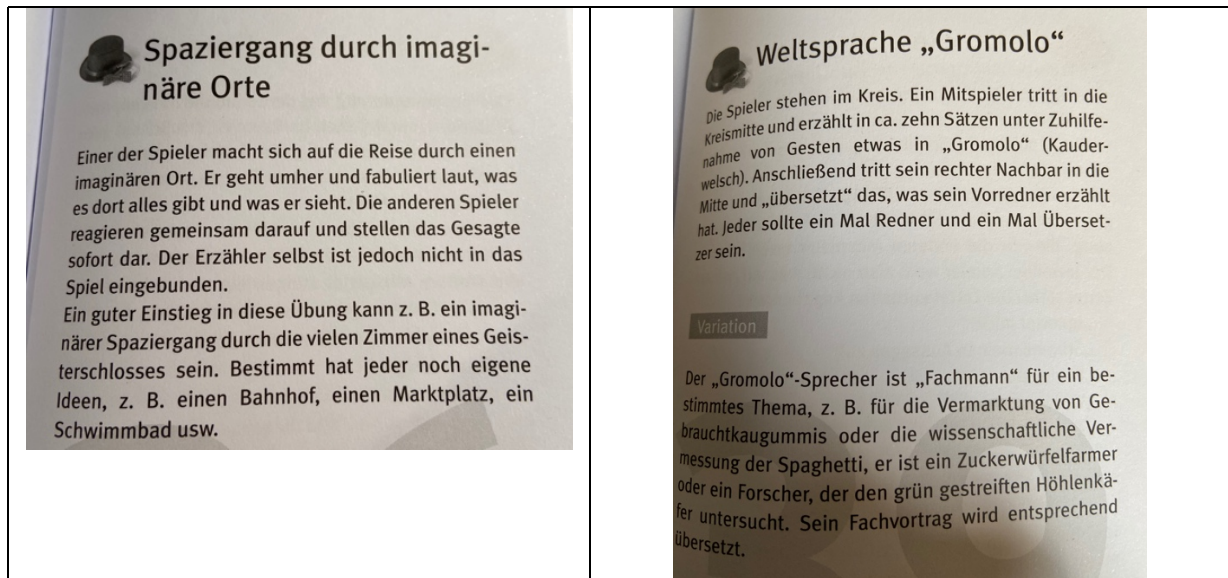
Hier kommt es auf Folgendes an: Nicht lange überlegen! Einfach machen! Jede Idee ist erlaubt! Die Spieler bilden einen Kreis. In der Mitte liegt ein einfacher Gegenstand (z. B. ein Kochlöffel). Jeder, dem etwas zu diesem Gegenstand einfällt, geht hin, nimmt ihn auf, spielt kurz seine Idee an und legt ihn wieder zurück. Leichter wird es, wenn reihum gespielt wird. Dadurch vergeht keine Wartezeit, bis jemand mutig genug ist und in die Mitte geht.



Improvisation mit einer Tür

Mit einer Tür kann man überraschende Improvisationen machen. Die Hälfte der Gruppe steht auf der einen Seite der Tür, die andere auf der anderen. Eine Person öffnet die Tür und beginnt mit einer Spielidee. Die Person auf der anderen Seite geht entsprechend darauf ein. Dabei kommt es darauf an, möglichst ein schnelles und überraschendes Ende der Improvisation zu finden.

Türen assoziieren verschiedene Themen, aus denen ein Theaterstück entstehen kann: Fremde oder Freunde stehen vor der Tür, Vertreter, unangenehme Besuche, Aliens, Tiere ...



Deel 2 : Reflexioun zum Thema, Animatioun geet net ouni Kader! (5')

Mam Partner schwätzen wat de Kader vun der Animatioun soll/kann sinn, si maachen sech Notizen.

Wat ass de Kader deen een muss beim Thema „Animatioun“ berücksichtigen?

- Dekoratioun
- Verkleedung
- Geräicher, Musék, Belichtung,
- roude Fuedem/Geschicht/Thema (soll passend sinn)
- Rolleverdeelung
- Präparatioun, Kreativitéit
- Abannung vun de Kanner
- Ofwiesslung, versch. Art a Weisen

Den 2. Deel als Karteikaart