



Workshop 7: Spontanes Sprechen

Thema: Flüssiges Sprechen/Improvisation

Dauer: 110 Minuten

Material: ggf. Karten mit Arbeitsanweisungen, ein Plakat, um Erzähltechniken zu erläutern

EINSTIEG (15 Minuten)

Alle treffen sich im Kreis. Stimmen Sie das Lied: „Beiß nicht gleich in jeden Apfel“ (Wencke Myhre) an. Gesungen wird nur die erste Strophe, die in der Mitte durch „lalalalalala“ unterbrochen wird:

Beiß nicht gleich in jeden Apfel
er könnte sauer sein
denn auf rote Apfelbäckchen fällt man leicht herein.
LA
Küss nicht jedes schöne Mädchen
das kann gefährlich sein
denn auf rote Apfelbäckchen fällt man leicht herein.

So können auch die Schüler schnell einstimmen. Tipp: Auf **www.youtube.de** können Sie sich vorher zu „Übungszwecken“ auch Wencke Myhre in Aktion anschauen:

<http://www.youtube.com/watch?v=CZuGHRmLGYc>

<http://www.youtube.com/watch?v=ASDggr5wcvY>

Wenn die Schüler die Strophe können, gehen Sie bei „lalalalalalala“ in die Mitte des Kreises und signalisieren Ihren Schülern, dass sie leiser singen sollen. Während Sie in der Mitte des Kreises stehen, erzählen Sie, was Sie schon immer einmal machen wollten:

„When I was younger, I have always wanted to ...“

Die TN singen währenddessen leise „lalalalala“, bis Sie wieder aus der Mitte des Kreises heraustreten und zu Ihrem alten Platz zurückgehen, um wieder in das Lied miteinzustimmen. Beim nächsten „lalala“ geht der erste TN in die Mitte des Kreises und macht dasselbe, was Sie soeben vorgemacht haben. Dies wird dann so lange fortgeführt, bis jeder oder – je nach Gruppengröße – so viele Teilnehmer wie möglich, einmal an der Reihe war.



Energizer: Schau auf mich / Schau nicht auf mich (25 Minuten)

Drei Teilnehmer gehen auf die Bühne und bekommen ein Thema, zu dem sie sprechen sollen (da die Teilnehmer hier flüssig reden sollen, sollte man ein Thema nehmen, das nahe an der Lebenswirklichkeit der Schüler ist, ein Thema, wozu sie viel zu sagen wissen, z. B. Mobbing, Liebe, Beziehungen, Ärger mit den Eltern, Jugendprobleme, Drogen, Ausgehen ...).

Alle beginnen, gleichzeitig vor sich hin zu reden. Der Anleiter gibt nach einer kurzen Weile die erste Aufgabe in die Szene – nach einer Weile folgt die zweite und dann kann zwischen den beiden Aufgaben gewechselt werden:

1. Aufgabe: Versuche, die Aufmerksamkeit aller auf dich zu lenken.
2. Aufgabe: Versuche, so unscheinbar wie möglich zu sein (du willst nicht mehr im Mittelpunkt stehen und keine Aufmerksamkeit haben).
3. Aufgabe: Versuche, die Aufmerksamkeit aller auf dich zu lenken.
4. Aufgabe: Versuche, so unscheinbar wie möglich zu sein.



So viele Schüler wie möglich sollten die Möglichkeit haben, sich in dieser Aufgabe auszuprobieren. Nach jeder 3er-Gruppe sollte diskutiert werden, wem die Aufgabe gelungen ist und warum.



Diskussion: Wie bekommt man Aufmerksamkeit? Wie lenkt man von sich ab?

HAUPTPHASE (60 Minuten)

Erklären Sie Ihren TN, dass Sie nun einen Mini-Vortrag halten zum Thema „Geschichten gestalten.“ In diesem „Vortrag“ erklären Sie lediglich, welche Mittel die TN benutzen können, um eine Geschichte interessanter zu machen und künstlerisch zu gestalten. Folgendes sollten Sie Ihren Schüler erklären:






3 Formen für die Gestaltung einer Geschichte

- 1) Erzählung: Die Geschichte wird von einem Erzähler erzählt. Es gibt keine wörtliche Rede.
- 2) Das dramatische Moment: Dialoge, Zitate und/oder in der Geschichte vorkommende Objekte oder Menschen werden durch das Ansprechen, Betrachten, Anfassen, Zum-Spielpartner-Machen miteinbezogen.
- 3) Kommentar: die Geschichte, die im Präsens erzählt wird, wird kommentiert, indem ein Spieler aus der Szene austritt und das Publikum anspricht. So kann man die Handlung kommentieren, Dinge, die in der Geschichte passieren, begründen, Hypothesen aufstellen usw. Der Kommentar wird immer im Hier und Jetzt gegeben und bewirkt beim Zuschauer etwas mehr Distanz. Ein Kommentar könnte z. B. auch im Chor gesungen werden.

Um die Geschichte interessant zu machen, sollten alle drei Punkte eingebaut werden.



Teilen Sie Ihre Teilnehmer nun in 4er-Gruppen ein. Die Gruppen bekommen dann jeweils folgende Aufgaben:

-  Jedes Gruppenmitglied erzählt nochmals kurz seine Geschichte, die es bereits im Singkreis erzählt hat.
-  Wählt eine Geschichte aus, die ihr später mit der ganzen Gruppe erzählen wollt.
-  Schreibt einen kurzen Plot.
-  Gestaltet die Geschichte mit den Mitteln, die ich euch gerade vorgestellt habe.
-  Probt eure Geschichte, sodass ihr sie später präsentieren könnt.

Als Anleiter haben Sie hier genügend Zeit, in jede Gruppe zu gehen, um gegebenenfalls nochmals die Aufgaben zu erklären/erläutern, Fragen zu beantworten und Tipps für die Präsentation zu geben.

Präsentation der Ergebnisse

Energizer: Langweilig! (15 Minuten)

Dies ist eine bekannte und beliebte Übung von Keith Johnstone: Lassen Sie Ihre TN einzeln auf die Bühne kommen und eine Geschichte erzählen, bis das Publikum „Langweilig!“ ruft. Die Geschichte kann die gleiche sein wie die, die sie im Singkreis erzählt haben, oder eine andere. Als Anleiter stoppen Sie die Zeit. Derjenige, der am längsten auf der Bühne war, hat gewonnen.

Kurze Diskussion (10 Minuten)

Danach kann auch nochmals diskutiert werden, welche Erzählstrategien oder Gestaltungsmöglichkeiten genutzt wurden und welche wirksam waren, um die Aufmerksamkeit auf sich zu lenken.

Improvisationspiel „Abklatschen“ (15 Minuten)

Dieses Spiel ist extrem beliebt und macht den meisten Teilnehmern sehr viel Spaß. Es geht um reine Improvisation: Zwei Teilnehmer gehen auf die Bühne. Der Anleiter gibt ihnen eine beliebige Situation vor (im Schwimmbad, im Schuhladen, Hochzeit ...) und die Spieler fangen an, eine Szene zu improvisieren. Die Zuschauer beobachten genau. Wenn einem Zuschauer etwas zu einem Szenenwechsel einfällt, klatscht er in die Hand. Sobald jemand geklatscht hat, frieren die Spieler ein. Der entsprechende Zuschauer geht auf die Bühne und berührt die Person, die er ablösen möchte. Diese Person geht aus dem Bild heraus und begibt sich in den Zuschauerraum. Der neue Spieler wechselt die Szene, indem er zu spielen beginnt. Der andere Spieler weiß zunächst nicht, um was es dem neuen Spieler geht, doch er muss spontan auf den Einschub des neuen Spielers reagieren und dessen Idee aufnehmen.



Beispiel: Petra und Tim beginnen das Spiel. Sie improvisieren folgende Szene: Schuhverkäufer und eine wählerische Kundin im Schuhladen. Sobald Tim Petra den Schuh, den sie eventuell kaufen wird, anzieht, kommt Jan eine Idee, als er Tim vor Petra knien sieht. Er klatscht. Tim und Petra frieren in folgender Pose ein: Petra sitzt auf einem Stuhl, Tim kniet vor ihr und zieht ihr gerade den Schuh über, den er ihr verkaufen will. Jan geht in die Szene, tippt Tim an, Tim verlässt die Szene, Jan geht in die gleiche Pose, in der Tim war, und beginnt die Szene mit: „Willst du mich heiraten?“ Diese Idee kam ihm, als er Tim vor Petra knien sah und hat diese sofort aufgegriffen. Petra muss nun auf die neue Situation reagieren.

Wichtigste Regel: „Nein“ sagen ist verboten, d. h. wenn ein Spieler mit einer neuen Idee kommt, darf die Idee vom anderen Spieler nicht abgelehnt werden, da die Szene sonst ins Stocken geriete. Ideen müssen also immer aufgenommen werden, auch wenn man sie persönlich nicht gerne mag.

ABSCHLUSS (10 Minuten)

Das Lied vom Beginn nochmals singen und dies gleichzeitig als Abschlussreflexion nutzen: Wer jeweils in der Mitte des Kreises steht, erzählt, was ihm heute gefallen hat und was er nicht so gerne mochte.

Wenn Sie das Gefühl haben, dass diese Abschlussreflexion nicht ausreichend ist, können Sie nochmals Zettel austeilen, auf denen die Schüler eine ausführlichere Meinung abgeben können.