

Landesseminar KiBiWo 2008

Anspiele spontan, kreativ und improvisiert (Referentin: Theaterpädagogin Anke Marx)

1. WS 13.30 – 14.30

2. WS 15.00 – 16.00

Grundlagen für Anspiele:

Rollenarbeit (diesmal Körperarbeit und Ausdruck) -> sehr wichtig, damit Figuren erkennbar werden
Improvisation -> um Szenen inhaltlich zu erfassen und dann frei zu spielen. Als Annäherung an die Anspiel-Szenen

Präsentation und Präsenz -> damit die Szenen rüberkommen, die Spieler konzentriert sind

Gruppendynamik -> damit auch gemeinsam gespielt wird

Warm up

Hannes (Hallo, ich bin der Hannes, ich hab ne Frau und vier Kinder und ich arbeite in einer Knopffabrik – gestern morgen kam mein Chef und sagte: Hannes, hast du Zeit? Ich sagte: Jo! Dann dreh diesen Knopf mit der rechten Hand....)

Powerkreis

Ja – Nein – Du

-> Wichtigkeit von Aufwärmen: Konzentrationsphase, gemeinsam ankommen, körperlich fit und da sein, Aufnahmebereit. Abbau von Peinlichkeit (gilt immer!)

Weitere Übungen: Fangspiele, Klatschkreise, Phantasiereise, „Gymnastik“

Raumlauf

Gehen

Raum ausfüllen

Haltung und Gangart

1-4 im Blick behalten

Gruppenaufgaben: zu dritt, Diagonale, S, zwei Kreise, nach Größe, Rudermannschaft im Boot, Schulklasse, Ausstellung

Gehen:

Sand, Kies, Wasser, Schlamm, tiefer Schlamm, Wald mit Gehölz,

befahrene Straße, Hängebrücke über tiefer Schlucht, tiefer Schlamm mit Tiger hinterher,

Drachensteigen lassen mit Wette auf Gewinn,

im Gefängnis, im Ballsaal, im Maisfeld, im Labyrinth, auf dem Mond,

als KönigIn, alter Mensch, Hinkebein, Cooler Jugendlicher, Angsthase, Souveräne Geschäftsperson,

Verfolgter, Verfolger, Entdecker....

-> Gruppe arbeitet zusammen, jeder kann sich auf anderen verlassen; man bekommt alles mit, weil immer aufmerksam (Bühne).

Haltung wichtig für Bühnenpräsenz

Gehen: Rollen definieren über Haltung und Ausdruck! Nicht nur über Sprache.

Stimme

Concara (Hey Concara, a conconcara a desso de famossa)

-> Stimme kombiniert mit Ausdruck und Körperarbeit. Stimmliche Möglichkeiten ausnützen, Mut zu Außergewöhnlichem.

Impro

Ich bin...(1. Spieler baut sich auf, zweiter Spieler dazu, dritter Spieler dazu. 1. Spieler nimmt einen der beiden Mitspieler mit von der Bühne. Letzter Spieler wiederholt: Ich bin.... zwei Neue dazu)

-> Ideensuche; einfachste Darstellungsmöglichkeiten entdecken, Kreativität fördern. Ganz frei spielen oder als Einstieg ins Thema

Etablieren von Begriffen zum Thema: Fischfang, Verhör, Bootsfahrt oder Schiff in Seenot, Festessen (die anderen raten) Kurze Szene spielen, erkenntliche Charaktere durch Körperhaltung

ModeratorIn: eine Sache anmoderieren (achten auf Präsenz, Bühnenlautstärke, Blick, nicht zappeln)