**Theaterpädagogik-Workshop**

„Aufwärmen“ ist bei der Theaterpädagogik entscheidend:
Im Raum, im Körper in der Gruppe ankommen, sich wohl fühlen, damit man aus sich herausgehen kann. Auch „Aufwärmspiele“ schulen wichtige Kompetenzen und sind keine Zeitverschwendung.

Hier ein paar Ideen dazu:

* **Stop `n go:** Zu den Kommandos stop-go, jump-clap durch den Raum gehen. Wenn das gut klappt, werden die Kommandos umgedeutet: stop=go, go=stop, jump=clap, clap=jump
* **Gruppen-Zählen:** Beim durch den Raum gehen wird bis zur Anzahl der Teilnehmenden gezählt. Jede/r beteiligt sich einmal, indem er/sie die nächste Zahl laut sagt. Sprechen zwei Leute gleichzeitig wird wieder bei eins begonnen.
* **Signale weitergeben:** Im Kreis stehend gibt die Gruppe ein Signal weiter: Zisch (links) Boing (rechts) Wusch (durch den Kreis) Samba (Platzwechsel). Möglichst hohe Geschwindigkeit anstreben für maximale Konzentration und Kooperation.
* **Whiskeymixer:** In einem Kreis wird ein Signal durch Blickkontakt und Worte weitergegeben: Whiskeymixer (rechts) Wachsmaske (links) Wechselstube (bei Richtungswechsel). Wer dabei lachen muss, muss einmal um den ganzen Kreis rennen.

Improvisations-Übungen mit szenischen Anteilen:

* **Floh-Bank:** Auf einer Bank (2 Stühle sind möglich) sitzt eine Person, die einen (natürlich imaginären) Floh hat. Die Position des Flohs wird durch Kratzen angezeigt. Eine zweite Person setzt sich daneben. Der Floh wandert von der ersten zur zweiten Person, woraufhin die erste die Bank verlässt, eine weitere Person dazu kommt, zu der der Floh wiederum weiterwandert, dann verlässt die Person, die der Floh verlassen hat die Bank, eine neue kommt dazu usw.

Die Personen dürfen jede erdenkliche Rolle verkörpern – die einzige Regel ist, dass nicht über den Floh gesprochen wird. Der Moment des Übergangs des Flohs von einer zur anderen Person muss also nonverbal ausgehandelt werden.

* **3er-Standbilder:** Eine Person beginnt das Standbild, indem sie eine Position einnimmt und beschreibt (z.B. sagt: „Ich bin ein Nikolaus/Hund/Torwart/Haus…“). Eine weitere Person positioniert sich ebenfalls dazu – aber ohne Worte. Daraufhin eine dritte genauso.

Der Rest der Gruppe wird nun aufgefordert, diese Positionen zu deuten. Wie eindeutig können sich die Teilnehmenden schon nonverbal ausdrücken? Wie gut interpretieren?

* **Emotionen-Memory:** Es werden verschiedene Emotionen gesammelt und auf Zettel geschrieben. Jede/r zieht einen Zettel und soll nun ein Kunstwort (z.B. Ratzipalou) oder gar einen Kunst-Satz in dieser Emotion vor der Gruppe präsentieren (je nach Gruppe mit Gestik/Mimik oder nur Betonung und Stimmfarbe). Die Zettel mit den Emotionen liegen dabei sichtbar vor der Gruppe. Am Ende wird zugeordnet, wer welche Emotion verkörpert hat.

Mögliche Anwendung szenischer Elemente in Jugendgruppen:

* **Spielen zur Erzählung**: Während der Erzählung dürfen sich TN durch Handzeichen freiwillig melden, das Erzählte pantomimisch zu verkörpern. Beim Erzählen besonders darauf achten, viele Verben zu benutzen. Am Ende einer Teil-Szene können die Akteure ausgetauscht werden, um allen eine Teilnahme zu ermöglichen.
* **Standbilder**: Eine Erzählung/Thema wird in verschiedene Stationen unterteilt. Gruppen bereiten die jeweilige Station als Standbild vor. Die Teile der Erzählung dürfen also nicht zu lang sein, sonst ist das als Standbild kaum umzusetzen. Hat man wenige Gruppen, sucht man sich die zentralen Elemente heraus und erzählt den Rest ohne Standbilder.

Dann geht die Gesamtgruppe an den Stationen entlang. Nun wird z.B. ein Satz in die Szene gesprochen oder die Geschichte an der Station erzählt – je nachdem, ob sie schon bekannt ist, oder nicht.

* **Atmosphärisches Spiel**: Freies Spiel zu schildernder Erzählung, z.B. Marktplatz oder Menschenmenge, Gruppe im Raum etc. Jede/r darf frei seine Rolle wählen und sich in der Szenerie bewegen, die aufgebaut wird. Wenn die Atmosphäre, die herrscht greifbar wurde, setzen sich alle und die Erzählung, die in dieser Szenerie spielt, beginnt (ohne weiteres Spiel).