



Kleine  
Spielformen  
für den großen  
Auftritt



Burner Motion  
Muriel Sutter (Hrsg.)

# burner stage

Martin Frank

hofmann.







# 1 Fun Games/Warm-up Games

## 1.1 Wir bringen die Gruppe in den Spielmodus

### 4 Verpasst – ein Partyspiel

Anzahl: 5 bis 25 Personen

Ziel: Spaß, Spontaneität, Auflockerung.

**Wichtig:** Der Ablauf dieses Spieles darf nicht vorweg erläutert werden! Es setzt auf einen Überraschungseffekt. Die Spieler lernen ihre Aufgaben beim erstmaligen Spielen im Ablauf kennen.

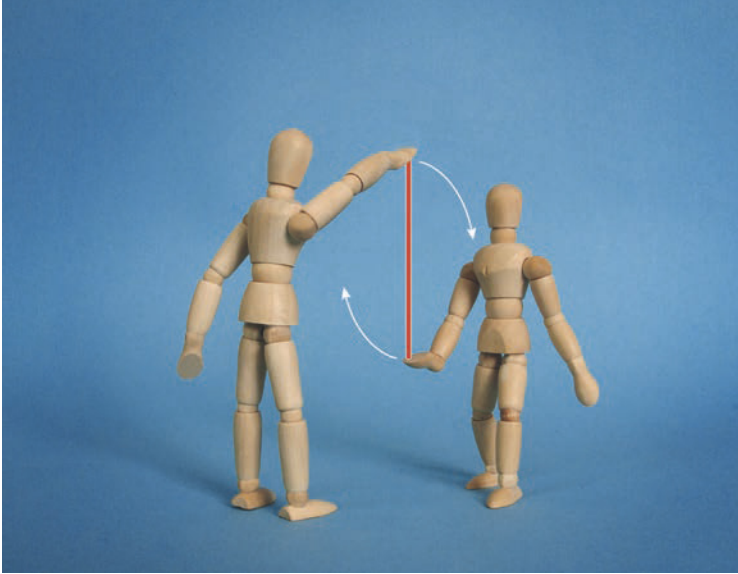
Alle gehen «ihrer Wege» durch den Raum. Es ergeht die Aufforderung, dass sich jeder im Stillen auf zwei Mitspieler konzentriert. Den einen tauft er im Stillen «A», den anderen «B». Die Spielleitung kündigt knapp und klar an: «Wenn ich «jetzt» rufe, musst du dein «A» fangen und alles daran setzen, vor deinem «B» davonzulaufen. «B» darf dich auf keinen Fall berühren. «Jetzt!»

Im Freien spielbar

Mindestalter: 10 Jahre

Spieldauer: 2 Minuten

Empfehlung: Zufälle möglich machen: 4→33→36→48→64



## 2 Präsenztraining Extrakurs: Das Stäbetraining

### 2.2 Präsenztraining mit Stöcken

#### 11 Magischer Augenblick – Stockbalance im Lot mit der Partnerin

Anzahl: 2 Personen bis Klassengröße – mit Beobachtenden

**Ziel:** Bewusst und präzise die Orientierung eigener Konzentrationsausrichtung entscheiden. Den Unterschied, «ganz bei sich und dem Stock sein» zu «ganz im Kontakt mit der Partnerin sein» erspüren.

Spielerinnen (mit und ohne Stöcke) im Feld, Beobachterinnen außerhalb. Die Hälfte der Spielerinnen balancieren Stöcke. Sie nähern sich «Passantinnen» (ohne Stöcke) an. Die legen ganz ruhig eine Hand von oben auf den Stock. Das stabilisiert den Stock. In dieser Phase Kontakt über Blicke aufnehmen. Nun drehen beide den Stock «upside-down». Ein Abschiedsgruß signalisiert: Die Neue ist als Balancierende gefordert. Sie trennen sich, suchen neue Partnerinnen.

#### Variante

- Ein Paar und Zuschauende. Eine balanciert den Stab durch den Raum zur Partnerin. Diese legt die Hand darauf. Beobachtungsaufgabe: 1. Wann und wo ist Balancieren am schwierigsten? 2. Warum? 3. Hat es mit den Zuschauenden zu tun? Reflexion im Plenum.

#### Im Freien spielbar

Mindestalter: 10 Jahre

Spieldauer je Übungsphase: 2 bis 4 Minuten

Empfehlung: **Paarweise konzentriert und durchlässig:** 1c→11→18→23→24→50





## 3 Dialogtrainings

### 3.2 Zuhören und Präsenz als Grundlage des authentischen Dialogs

#### 31a Be true I

**Anzahl:** Je Team 3 Personen (Paar + Beobachtende) bis Klassengröße

**Ziel:** Authentisches Sprechen, das Prinzip Akzeptieren im Spiel.

Drei Spielerinnen: Zwei stehen sich gegenüber, die Dritte ist Beobachterin. «A» spricht eine wertfreie Beschreibung von «B» aus, sagt z. B.: «Du trägst eine blaue Hose». «B» wiederholt die Aussage in Ich-Form: «Ich trage eine blaue Hose». Dann spricht «B» eine Aussage über «A» aus. «A» wiederholt die Aussage in Ich-Form, und so weiter.

Beide Sprecherinnen müssen sich, wenn sie an der Reihe sind, in die Realität der Aussage hineinversetzen. Beim Wiederholen der Aussage in Ich-Form muss das Gesagte auch von der zweiten Sprecherin durchdrungen sein. Muss also gleichzeitig innerlich visualisiert werden.

Um den Erfolg dieser Konzentrationsleistung einzuschätzen, fungiert «C» als Zeugin. Sie gibt ihren Eindruck davon wieder, ob sie die Aussage als innerlich gesehen und als ehrlich empfunden erlebte oder als rein technisch abgespultes Echo, wie es auch ein Papagei aufsagen könnte, der die Bedeutung der Worte nicht kennt.

**Mindestalter:** 10 Jahre

**Spieldauer je Übungsphase:** 5 Minuten + Besprechung in Paaren

**Hinweis und Beobachtungspunkt:** Respekt – keine Ironie!

**Empfehlung:** [Sprechend authentisch sein: 18→31a + b→32→50 \(Variante\)→63 \(Variante\)](#)



## 5 Die Verwandlung – vom Spiel zum Schauspiel

### 5.2 Verwandlungsfähigkeit

#### 44 Mütze auf, Mütze ab – ein Spiel mit dem Faktor «Wie»

Anzahl: 5 Spielende bis Klassengröße

**Ziel:** Spiel mit dem «Wie». Die Zuschauenden sollen nicht nur die Pantomime erkennen, der Vorgang soll auch die ganz persönliche Art und Weise ausdrücken, wie dieser Spieler es macht. Im Umgang mit Requisiten und Raumstrukturen erscheint der Charakter einer Figur.

Jeder Spieler bekommt die Aufgabe in zwei Phasen. In der ersten Phase wird ein beliebiges Kleidungsstück mehrmals (mindestens fünf Mal) in der genau gleichen Weise an- und dann wieder ausgezogen. Nach dem Prinzip: Mach es, wie du willst, aber mache es immer gleich und mache es dir bewusst! In der zweiten Phase wird auf das reale Textilobjekt verzichtet, der motorische Ablauf als präzise Darstellung aus der Erinnerung immer wieder geübt. Also nicht Pantomime, sondern Wechsel in den Verhaltensmodus des Handelns aus der Erinnerung.

**Mindestalter:** 10 Jahre

**Spieldauer:** 12 Minuten

**Empfehlung:** **Darstellungsgenauigkeit:** 43→44→46→48→56





## 6 Geheimnisse in der Theaterarbeit

### 6.1 Subgames und Subtexte – Arbeit an der Beziehungsdynamik

**Ausgangslage und Thema:** Das Grundinteresse von Zuschauenden bei einer Szene ist es, zu sehen, wie die Begegnung von Figuren zu Veränderungen im Erscheinungsbild und im Handeln der dargestellten Personen führt. Welches Verhalten führt zu welcher Wirkung?

Damit das szenische Spiel kein simples Abspulen von Text wird, hier ein paar Übungen mit multifunktionalen Werkzeugen zum Dynamisieren des Spiels:

- ▶ **Übung 50 «Zug um Zug»** – Schauspiel ist Veränderung durch Begegnung.
- ▶ **Übungen 51 und 52 «Subtextübungen»** – Der Dynamikmotor im nonverbalen Spiel.
- ▶ **Übung 51 «Geheime Bande»** – Spielende sind immer verbunden.
- ▶ **Übung 52 «Intrigenparty»** – Arbeit an der Beziehungsdynamik.
- ▶ **Übungen 53 bis 57 «Status-Spiele»** – Keine szenische Entwicklung ohne Machtspiele.
- ▶ **Übungen 58 und 59b «Energie-Level-Spiele»** – Einfaches Mittel zum Steuern der Figurendynamik.

Alle Übungen des Kapitels sollen, wo immer die Möglichkeit aufscheint, auch nonverbal erprobt werden, um das körperliche Spiel zu fördern.



## 6 Geheimnisse in der Theaterarbeit

### 6.3 Statusspiele als Subthema in Beziehungen

#### **Status erkennen und Statusspielregeln erforschen: Übungen 53–57**

Die Statustheorie behauptet, Statusrankings finden immer statt. Im Theater unterscheiden wir den «institutionellen Status» vom «situativen Status». Hochrangig wirkt ungeachtet des institutionellen Rangs, wer das Handeln anderer in der Situation definiert oder auszulösen vermag. Ein Gefangener kann einen höheren situativen Status haben als ein Kommissar.

**Zur Themeneinführung:** In einer Assoziationsrunde Begriffe zum Thema Status sammeln: Statussymbole, Statusgesten, Statusverlust, Statusängste, Whatsapp-Status, ...

#### **Didaktischer Hinweis**

- ▶ Erforschen Sie mit den Ensembles in den Statusspielen 53–57 Aspekte, die einen Einfluss auf das Statuserleben haben. Beispielsweise Bewegungstempo, körperliche Nähe, Berührungen, Entschuldigungen, Blickkontakt, eine differenzierte Wortwahl, Lautstärke und der Ausdruck von Wertungen und Wertschätzungen.
- ▶ Unterscheiden Sie dabei die Wahrnehmung des inneren und des äußeren Status einer Figur. Wer will äußerlich einen hohen Status behaupten, macht aber keinen selbstsicheren Eindruck?

# Empfehlungen zielorientierter Übungsabfolgen

## Register

### Aufmerksamkeit für andere

→ 5 Chaos-Stafette → 20 Stockfisch-Fischschwarm-Schwarmfang → 50 Zug um Zug  
→ 51 Geheime Bande → 48 «Matrix»

### Ausdruckskraft, Spontaneität und Spaß

→ 35 Loop → 40a Pantomimen-Scharade → 40b Pantomimen-Stafette → 40c Pantomimen-Hamster

### Ausgestelltsein einüben

→ 41 Die vierte Wand → 10 Senkrechtstarter → 11 Magischer Augenblick → 53 Herold  
→ 63 Erzählen wird zum szenischen Spiel

### Autoritäten spielen

→ 47 Das Volk spielt den König → 57 Vier Statustypen im Theaterlabor  
→ 31a + b Be true (I + II) → 54b Synchronstudio → 53 Herold → 56 Baustelle

### Beziehungssysteme spielen

→ 3 Kennen sich drei → 20 Stockfisch-Fischschwarm-Schwarmfang → 50 Zug um Zug  
→ 51 Geheime Bande → 52 Intrigenparty

### Brüche erspielen

→ 41 Die vierte Wand → 43 Im Gegenteil → 59b Energiewippe → 62 Traumdramaturgie

### Chaos konstruktiv

→ 7 Heber → 9 Zahlenconnection → 21 Krachmikado → 20 Stockfisch-Fischschwarm-Schwarmfang → 51 Geheime Bande → 64 Trackwork

### Darstellen und verwandeln

→ 42 This is not a pipe → 43 Im Gegenteil → 44 Mütze auf, Mütze ab → 45 Aldi oder Coop? → 48 «Matrix»

### Darstellung des Ortes im Spiel

→ 41 Die vierte Wand → 45 Aldi oder Coop? → 36 Skulpturenhalle → 48 «Matrix»  
→ 34 Ja! Komma

### Darstellungsgenauigkeit

→ 43 Im Gegenteil → 44 Mütze auf, Mütze ab → 46 Was glaubst du, wer du bist?  
→ 48 «Matrix» → 56 Baustelle

### Empathisches Zuhören

→ 9 Zahlenconnection → 15 Magic Circle → 31b Be true (II) → 46 Was glaubst du, wer du bist? → 60 Wenn ich ein Gemüse wäre

### Energie der Figuren (45 Minuten)

→ 59a Energiespirale → 59b Energiewippe