

22. **Tiger, Geisha, Samurai:** Das Spiel funktioniert nach dem „Ching, Chang, Chong“-Prinzip. Zwei Reihen stehen sich gegenüber. Jede Reihe überlegt für sich leise und heimlich, wen sie auf das Kommando der Spielleitung präsentieren will, wenn sie aufeinander zulaufen. Die **Geisha** steht über dem Samurai, weil sie ihn verführt. Der **Tiger** steht über der Geisha, weil er sie angreift. Der **Samurai** steht über dem Tiger, weil er ihn tötet. Das Ganze geschieht nonverbal, indem man vorher festgelegte Gesten einnimmt: Der Tiger macht Ausfallschritte, zeigt zwei Hände, die wie Krallen in die Luft gehalten werden, und brüllt. Die Geisha macht kleine Trippelschritte und sagt „Mimimimimi!“ Der Samurai macht große Schritte, sagt kraftvoll „Zack!“ und schwingt seinen Säbel. Für die Gruppe, die „gewonnen“ hat, gibt es Punkte. Man spielt mehrere Runden.
23. **Kissenschlacht:** Alle setzen sich in einem Sitzkreis auf den Boden. Die Teilnehmer sagen abwechselnd „A“ beziehungsweise „B“; so werden die beiden Gruppen A und B festgelegt. Zwei unterschiedliche Kissen werden von zwei Schülern gehalten, die einander genau gegenüber sitzen und verschiedenen Gruppen angehören. Das eine Kissen wird in schnellem Tempo von A zu A zu A ... gereicht. Genauso wandert das andere Kissen von B zu B zu B. Ziel: Eines der Kissen soll das andere überholen. Die Gruppe, deren Kissen das andere Kissen überholt, hat gewonnen.
24. **Bobfahrt:** Jeweils fünf Leute bilden einen „Bob“ (sitzend hintereinander, Po des Vordermanns zwischen den Beinen des Hintermanns, der Hintermann umfasst den Vordermann am Bauch oder an der Schulter); die jeweiligen Bobs sitzen nebeneinander. Der Spielleiter gibt Anweisungen: „Linke Kurve, rechte Kurve, Gas geben (alle nach hinten), bremsen, über einen Stein fahren, unter einem Ast hindurch, Spruuuung!“ Alle Bewegungen werden pro Bob und im selben Tempo umgesetzt.
25. **„Erlegt den Tiger!“:** Alle stehen mit dem Rücken zueinander in einem Kreis. Der Reihe nach springen alle Spieler (sich dabei umdrehend) in den Kreis und rufen: „Ha, ich habe den Tiger erlegt/gerettet!“ Dabei spielen wieder unterschiedliche Emotionen eine Rolle (möglicherweise will einer besser als der andere sein).
26. **„My bonnie is over the ocean“:** Alle sitzen auf Stühlen in einem Kreis. Die Teilnehmer werden in zwei Gruppen A und B eingeteilt. A steht, B sitzt. Nun gilt es, das Lied „My bonnie is over the ocean“ zu singen. A und B stehen dabei immer im Wechsel dann auf (oder setzen sich), wenn der Buchstabe „B“ („Bonnie“, „bring“ ...) gesungen wird. Wenn A steht, setzt sich B und umgekehrt. (Schwierig und schnell wird es beim Refrain: „Bring back, o bring back, o bring back my Bonnie to me, to me!“)
27. **Ein Gerücht weitergeben:** Alle stehen im Kreis. Der erste Spieler setzt ein Gerücht in die Welt, indem er beispielsweise sagt: „Heute morgen stand unser Schulleiter bereits um 7:00 Uhr vor der Tür von Frau Schmidt ...“ Das Gerücht macht die Runde, indem jeder Spieler etwas dazudichtet.
28. **James Bond:** Alle stehen im Kreis. Eine Person steht in der Mitte, deutet auf jemanden im Kreis und sagt: „James Bond“, „Waschmaschine“, „Drei Engel für Charlie“, „Mikrowelle“, „Küchenmixer“ oder „Toaster“. Reagieren muss nicht nur der Angesprochene, sondern auch die beiden links und rechts von ihm Stehenden müssen eine Bewegung ausführen. Reagiert jemand zu langsam oder ohne den Ton/das Geräusch zu machen, wird er gegen den in der Mitte Stehenden ausgetauscht.

Die Bewegungen:

- **James Bond:** Zwei Zeigefinger der mittleren Person werden zur „Knarre“, die Teilnehmer links und rechts von ihm rutschen an ihm herunter und sagen sexy-exaltiert: „Oooh, James Bond!“
- **Waschmaschine:** Der Rumpf der Waschmaschine (mittlere Person) dreht sich im Kreis, Ton: „Wumm, wumm, wumm.“ Die beiden anderen bilden mit den Armen von links und rechts ein Waschmaschinengehäuse.
- **Drei Engel für Charlie:** Alle drei stellen sich mit zur „Knarre“ zusammengeführten Fingern dicht zusammen und rufen exaltiert: „Hallo Charlie!“
- **Mikrowelle:** Alle drei rufen „Pling“ und halten die Handflächen nach oben (auf Brusthöhe).

versuchen, mit geschlossenen Augen hindurchzugelang. Am anderen Ende steht der hilfreiche Wolf und macht Geräusche, damit sie wissen, in welche Richtung sie laufen sollen.

60. **Ablegen:** Alle gehen still durch den Raum. Eine zuvor festgelegte Person darf sich (langsam!) fallen lassen. Dazu ruft sie einen Mitspieler ihres Vertrauens auf, der sich für sie und besonders für den Schutz ihres Kopfes verantwortlich fühlt. Weitere Spieler kommen automatisch dazu und kümmern sich um Körper, Arme, Beine, Füße. Alles wird abgestützt und geschützt. Der Fallende darf so lange liegen bleiben, wie er es möchte. Nun darf der ehemals Verantwortliche eine Person des Vertrauens aufrufen, die wieder die Hauptverantwortliche ist. Dies geht so lange, bis alle Spieler einmal „abgelegt“ wurden.
61. **Autowaschstraße:** Zwei Reihen stehen sich gegenüber. Die letzte Person geht zwischen den beiden Reihen hindurch und wird von jedem Mitspieler wie ein Auto in der Waschstraße „gewaschen“ beziehungsweise berührt. Jeweils die letzte Person rückt nach. Hat man die Reihen passiert, stellt man sich vorn an.
62. **Sich vom Tisch fallen lassen:** Ein mutiger Spieler steht auf einem Tisch. Vor ihm stehen zwei Reihen der Mitspieler, die die Arme so kreuzen, dass sie gemeinsam genügend Kraft haben, um den (steifen) Körper des Fallenden aufzufangen. Dies kann mit oder ohne geschlossene Augen des Fallenden erfolgen. Eine Steigerung liegt darin, dass die Mitspieler, die in den beiden Reihen stehen, die Arme erst dann ausstrecken, wenn die Person auf dem Tisch sich fallen lässt. Dazu ist ein klares Kommando der Spielleitung notwendig.

Kommentar:

Übung 62 sollte auf absoluter Freiwilligkeit beruhen und nur von erfahrenen Spielleitungen durchgeführt werden!

Arbeit mit dem Körper (Ausdruck, Gestik, Mimik, Präsenz)

63. **Sich in die Augen schauen:** Alle bilden Paare, die sich im Abstand von etwa einem Meter gegenüberstehen und sich in die Augen schauen. Dies soll so lange erfolgen, bis man nicht mehr lachen muss. Dazu können Gestik, Mimik und Körperbewegungen kommen, bei denen aber unbedingt der Augenkontakt gehalten wird. Anschließend wechseln alle den Partner.
64. **Blick ins Publikum:** Alle gehen still durch den Raum; auf das Zeichen der Spielleitung schauen alle plötzlich ins Publikum und frieren ein. Jeder erstarrt dort, wo er steht: seitlich, von vorn, mit Rücken zum Publikum ... das Gesicht wird den Zuschauern zugewandt.
65. **Blick ins Publikum, Variation:** Beim Blick ins Publikum entwickeln die Spieler bewusst einen peripheren Blick oder fixieren den Blick oberhalb des Publikums.



Grundlagen schaffen:

An dieser Stelle kann man erklären, welche Möglichkeiten man als Gruppe oder als Figur mit dem **Blick** hat, was man beispielsweise unter einem „**peripheren Blick**“ versteht oder welche Möglichkeiten sich ergeben, wenn man plötzlich ins Publikum schaut.

66. **Pulk:** Alle gehen still durch den Raum. Auf das Zeichen der Spielleitung hin schaffen alle einen Pulk mit „Haltungen“; dabei sollen sie den (peripheren) Blick einsetzen. Eventuell lohnt es sich, ein Gruppenfoto zu schießen. Dabei sollte man die Wirkung (besonders auch der Augen) prüfen! Mögliche Haltungen: Angst, Panik, Trauer, Verliebtsein ...

Beispiele:

- Als sich der Vetter von Annette in der Fahrradkette verheddert hatte und gewettert hatte, er wette jede Wette, dass Annette die Fahrradkette nicht gefettet hätte, da schmetterte der Vetter auf die Bretter.
- Bei dem alten Lappenschuppen, wo die Lappen Schoppen kippen und für ein paar Robbenhappen hübsche Lappenpuppen stripfen, bis sich ganze Lappensippen mit den Rippen von den Robben um die hübschen Puppen kloppen, sollst du nie den Schlitten stoppen.
- Als die Soldaten ihren Sold hatten, stolperten sie über Soldaten, die ihren Colt hatten, sodass die Soldaten, die ihren Colt hatten, bald auch den Sold hatten, was die Soldaten, die ihren Sold hatten, natürlich nicht gewollt hatten.

175. **Gedichte rezitieren:** Auch einige Gedichte eignen sich für das gemeinsame laute Vorsprechen, wobei mit der Stimme und verschiedenen Betonungen experimentiert werden kann.

Gedichtauswahl⁷:

- Ernst Jandl: „ottos mops“
- Erich Fried: „Leilied bei Ungewinster“
- James Krüss: „Das Feuer“

176. **Sprache und Interpretation:** Ausgehend von einem gesetzten Text werden in Gruppen verschiedene Formen der Betonung einstudiert und präsentiert. Anschließend wird die Wirkung verglichen. So kann beispielsweise Marie in „Woyzeck“ weinerlich, schüchtern, emanzipiert, arrogant, ironisch oder verführerisch auftreten. (Dies kann zudem noch mit Filmmaterial zu entsprechenden Inszenierungen verglichen werden.)

Bühne, Orte, Räume – Vom Raum zur Szene

177. **Sich Raum schaffen:** Die Grundlage für diese Übung bildet ein kurzer Dialog, der entweder selbst geschrieben wird oder als Text bereits existiert. Die Spieler experimentieren mit diesem Dialog, indem sie mit Distanzen spielen (weit auseinanderstehend, näher, ganz nah, Rücken an Rücken; dabei flüsternd, schreiend ...). Die Wirkung beziehungsweise der Ausdruck werden reflektiert (z. B. Herstellung von Intimität, Aufbau persönlicher oder gesellschaftlicher Distanz, Darlegung mangelnder Kommunikationsfähigkeit).
178. **Einen Raum mit Gefühlen beladen:** Ein Raum wird in vier Teile untergliedert: Angst, Wut, Trauer, Fröhlichkeit. Die Spieler begehen nacheinander jeden dieser Räume und setzen die jeweilige Stimmung mit Gestik, Mimik und Stimme um.
179. **„Wo ist die Tür?“:** Alle gehen still durch den Raum. Die Spielleitung gibt nach dem Impuls „Freeze!“ die Anweisung, dass alle auf ihrem Platz die Augen schließen sollen. Weitere Anweisungen an die „Blinden“ können in etwa lauten: ein Schritt nach vorn, eine halbe Drehung nach links, ein Schritt zurück, zwei Schritte seitlich nach rechts, auf den Boden setzen, eine ganze Drehung auf dem Po, aufstehen, ein Schritt nach vorn, zwei Schritte seitlich nach links, eine Vierteldrehung nach rechts. Kontrollfrage: Wo ist die Tür (die Tafel, der Schrank ...)? Die Spielleitung bewegt sich dabei ebenfalls durch den Raum.
180. **Einen Raum bespielen:** Alle Spieler stehen vor dem Raum oder ganz am Rand. Dieser Raum (oder auch die Bühne) wird nun „gefüllt“, indem jeder einzeln (von Musik begleitet, z. B. „\$165 Million“ von David Holmes aus dem „Ocean’s Twelve“-Soundtrack) hineingeht, einen Platz einnimmt (sitzend, an die Wand

⁷ Genaue Angaben finden sich im Literaturverzeichnis.