

Karl Eigenbauer

SAMMLUNG VON DRAMAPÄDAGOGISCHEN, SZENISCHEN UND ANDEREN HANDLUNGSORIENTIERTEN TECHNIKEN

*Die folgende Sammlung verschiedenster Techniken ist als „work in progress“ zu verstehen; sie ist nicht systematisch, sondern alphabetisch, also eine Art Lexikon, und weist viele (perspektivische) Varianten von grundlegenden Methoden auf, teilweise wurden diese von mir adaptiert bzw. abgewandelt. Die Techniken stammen zum Großteil aus dem Repertoire des englischen Drama in Education sowie aus dem von Ingo Scheller entwickelten Szenischen Spiel und Szenischen Interpretieren und dem von Marcel Kunz konzipierten szenischen Verfahren für den Literaturunterricht. Ich bin dabei besonders herausragenden Expert*innen wie Dr Judith Ackroyd, Patrice Baldwin, Augusto Boal (†), Prof. Dr David Booth (†), Emelie FitzGibbon, Prof. Dr Brad Haseman, Dr Andy Kempe, Dr. Marcel Kunz, Wolfgang Mettenberger, Prof. Dr Jonothan Neelands, Prof. Dr Cecily O’Neill, Prof. Dr Allan Owens, Prof. Dr. Ingo Scheller, Radka Svobodova, Dr Larry Swartz und Dr Joe Winston (um nur einige zu nennen) verpflichtet, in deren Workshops und aus deren Büchern (siehe auch die Bibliographie am Ende dieser Arbeit) ich viele dieser Techniken kennenlernte und von denen die meisten dieser Techniken stammen bzw. von mir für meine Zwecke adaptiert wurden. Eine Zuordnung zu einzelnen Autor*innen erfolgte nur dann, wenn bestimmte Methoden mir ausschließlich von diesen Autor*innen aus Publikationen zugänglich waren oder die Autorenschaft zuordenbar war. Ein Teil der Formulierungen stammt aus dem von Herwig Greschonig edierten Lehrgangsskriptum „Drama und Ökologisierung“ (bm:bwk 2001).*

Abkürzungen:

GM = Gruppenmitglied(er)

SL = Spielleiter*in

TN = Teilnehmer*in(nen)

Abstimmung

vgl. Aufstellung, Beziehungsabstände, Entscheidung, Entscheidung am Band, Kontinuum, Meinungsbalance

Die Gruppenmitglieder (GM) stimmen in ihren oder außerhalb ihrer Rollen über Entscheidungsmöglichkeiten im Drama ab.

Abzeichen/Badge

vgl. Ansteckknopf/Button, Aufkleber/Sticker, Plakette

Die TN entwerfen ein Abzeichen (z. B. für eine Gruppe).

Active Storytelling

vgl. Erzählung und Pantomime, Whoosh

Agony Aunt

siehe Kummerkasten

Alpträume

vgl. Glaskuppel, Traum

Alpträume oder Ängste einer Figur werden in kurzen Szenen dargestellt (also übertriebener, schrecklicher, verzerrter ...). Dies kann auch so geschehen, dass alle GM am Boden liegen und den Alptraum gemeinsam **nur stimmlich** darstellen.

Mögliche **Techniken** für das Darstellen von Träumen sind z. B.

- chorisches Sprechen,
- Wiederholen von Dialogen, Sätzen etc.
- Slow Motion
- Bewegung / Tanz / Pantomime etc.

Alter Ego (vgl. z. B. Neelands)

vgl. Engel und Teufel, Gedankenblasen, Gestaltwechsel

Ein GM befindet sich in der Rolle des Alter Ego hinter oder neben einer Figur aus dem Drama und relativiert deren Aussagen verbal und/oder körpersprachlich. Der Fokus dieser Technik liegt auf dem Ausdruck des Gefühls der Figur und unterstützt das Verstehen, wie sich eine Person in einer vorgegebenen Situation fühlt und möglicherweise im Gegensatz zu ihren Gefühlen handelt. Der mögliche Unterschied zwischen privater Meinung – dem „Subtext“ – und nach außen hin getätigten Aussagen wird aufgezeigt.

Varianten:

- A agiert körpersprachlich, während B die Gedanken von A laut verbalisiert oder umgekehrt.
- Zwei Spieler*innen agieren die zwei Seiten einer Figur (z. B. die „sanfte“ und die „aufsässige“ Julia aus „Romeo und Julia“) bzw. reagieren z. B. auch mit Kommentaren und körpersprachlich, während eine andere Figur (z. B. Julias Vater auf dem Heißen Stuhl) über sie spricht.
- In einem Standbild könnten die einzelnen TN aufgefordert werden, den nächsten Satz **und** den nächsten Gedanken der Figur auszusprechen, um die Inkongruenz zwischen Gedanken und ausgesprochenen Sätzen aufzuzeigen. (vgl. Baldwin)
- siehe **Kollektive Stimme**

Annonce

vgl. Heiratsannonce, Stellenangebot, Stellengesuch

In Gruppen werden Annoncen (z. B. für Jobs, Verkäufe, Nachfragen etc.) entworfen.

Anruf aus der Zukunft

*vgl. Brief von außen, Bilderbogen, Botschaft, E-Mail, Fremdspieler*in, Geheimbotschaft, Off-Stage Pressure, Plötzliche Botschaft, Testament, Versteckte Information, Die Zeit wird zeigen ...*

An einem entscheidenden Moment (bzw. am Ende einer Einheit) erhält einer der Charaktere einen Anruf aus der Zukunft, der künftige Entwicklungen erahnen lässt.

Ansteckknopf/Button

vgl. Abzeichen/Badge, Aufkleber/Sticker, Plakette

Die TN entwerfen zu einem Thema / einer politischen Gruppe etc. einen Button.

Antworten auf Berührungsimpulse/Speak your Thoughts/Thought Tapping/Thought Tracking/Gedanken abfragen

vgl. Befragung von Charakteren, Einfühlungsgespräch, Erlebnisgespräch, Gedanken von außen, Gedanken abfragen, Gedankenübermittlung, Hilfs-Ich, Menschliche Tastatur, Stimmenskulptur, Vorbeiziehende Gedanken

Die Rollen befinden sich in eingefrorener Position und antworten und/oder reagieren auf einen Berührungs- oder Zeigeimpuls der Lehrperson, indem sie ihre momentanen Gedanken (z. B. als eine bestimmte Figur) laut äußern.

Variante:

Die TN sollen sich einer Figur in einem von anderen GM dargestellten Standbild, einer Figur in einer (von anderen TN nachgestellten) Fotografie

oder einer Figur in einer Szene zuordnen und deren Gedanken laut aussprechen.

Arbeitsformen

In der Dramapädagogik werden alle Arbeitsformen verwendet, zumeist ist die ganze Klasse involviert:

- Großgruppenarbeit
- Kleingruppenarbeit
- Partner*innenarbeit
- Einzelarbeit

Argumentationssammlung

siehe Brainstorming, Meinungsbalance; vgl. Landschaft der Fragen, Schreibgespräch

Artefakte

siehe Ausgangspunkte für ein Drama (Objekte), Objektspiel, Unvollendetes Material

Ästhetische Unvollkommenheit (vgl. Allan Owens)

In der Dramapädagogik werden Fragen so gestellt, dass die Antworten offenbleiben. Situationen können auch ästhetisch unvollkommen dargestellt werden.

Atmosphäre

vgl. Bewegte Skulptur, Dramatisierung des Raums, Geräuschkulisse, Madrigal, Musikalische Umsetzung eines Textes, Orchester der Emotionen, Soundtrack
Gefühle, Gedanken und Stimmungen der GM werden durch Bewegung, Sprache und Geräusche umgesetzt. Die GM sollen eine Atmosphäre erzeugen und zeigen (z. B. Thema Winter atmosphärisch umsetzen), sie sollen sie nicht beschreiben.

Audio- und Videoaufnahmen

vgl. Fotografien

- entweder als Ausgangspunkte für ein Drama,
- oder um Teile aus einem Drama oder Präsentationen aufzunehmen
- oder um kurze Sequenzen einer Audioaufnahme oder eines Videos zur Weiterentwicklung eines Dramas zu benutzen.
- Wenn man sich mit einem Theaterstück befasst, könnte man z. B. auch verschiedene Video-/Audioaufnahmen der gleichen Szene zeigen oder anhören.

Aufführungskarussell (nach Patrice Baldwin)

vgl. Aufführungswelle, Bewegtes Standbild, Denkmalimprovisation, Die ganze Geschichte in 5 Minuten, Film läuft

Ein Text wird in einzelne Szenen zerlegt und auf verschiedene Gruppen aufgeteilt. Diese Szenen werden dann in chronologischer Reihenfolge ohne Unterbrechung vorgespielt, wobei jede Szene aus einer eingefrorenen Position begonnen wird und mit einer eingefrorenen Position endet. Dies kann sowohl mit als auch ohne Sprache geschehen, wobei – sollte Sprache verwendet werden – auf kurze, prägnante, die Szenen auf den Punkt bringende Sätze zu

achten ist (z. B. könnte man die Beschränkung vorgeben, dass jede*r Akteur*in nur einen Satz sagen darf).

Varianten:

- Die Szenen werden nochmals – in unterschiedlicher Reihenfolge – gespielt.
- Jede Gruppe gibt ihrer Szene einen Titel, der von einem GM zu Beginn der Szene angesagt wird.

Aufführungswelle (nach Patrice Baldwin)

vgl. Aufführungskarussell

Wie Aufführungskarussell, nur dass die Gruppen in Slow Motion vom Boden aufstehen und sich, nachdem sie etwa 5 Sekunden in eingefrorener Position verharret sind, ebenfalls in Slow Motion wieder setzen.

Aufkleber/Sticker

vgl. Abzeichen/Badge, Ansteckknopf/Button, Plakette

Die TN entwerfen zu einem Thema etc. einen Aufkleber oder auch einen Werbeaufkleber.

Aufstellung (vgl. Judith Ackroyd)

vgl. Abstimmung, Beziehungsabstände, Entscheidung, Entscheidung am Band, Kontinuum, Meinungsbalance, Vier Ecken

Jede*r Spieler*in erhält einen der Charaktere eines Dramas zugeteilt (geht auch mit Kärtchen mit Rollennamen). Sie stellen sich (entweder nach vorheriger Diskussion oder ohne) in einer Reihe auf – z. B. nach Wichtigkeit ihrer dramatischen Funktion im Drama, nach ihrem sozialen Status oder nach ihrer moralischen Qualität (von gut nach böse).

Aufträge zum Gestalten

siehe Zeichenaufträge

Auftritt / Abgang (nach Brian Radcliffe)

Beim Auftritt bzw. Abgang einer bestimmten Figur bzw. bestimmter Figuren (z. B. Winston Churchill bei Ausbruch bzw. beim Ende des Zweiten Weltkriegs oder die Charaktere, die die Fabrik in „Charlie and the Chocolate Factory“ betreten) wird oder werden sie vom SL mit folgenden Fragen konfrontiert:

- „Woher komme ich“ bzw. „Wohin gehe ich?“
- „Wie fühle ich mich?“
- „Was will ich erreichen?“ bzw. „Was habe ich erreicht?“

Aufwärmen

siehe Spiele und Übungen

Augenzeugen- bzw. Augenzeuginnenbericht

vgl. Zeuge/Zeugin

Die TN schreiben in Rolle einen Augenzeugenbericht über ein Ereignis.

Ausgangspunkte für ein Drama

(unter Verwendung einer Zusammenstellung von Gertrud Weiss und Markus Riedmann)

vgl. auch *Medien als Ausgangspunkte für ein Drama*

Was wir benötigen, wenn wir eine Dramapädagogikeinheit planen, ist ein „dramakompatibler“ Inhalt, das heißt in den meisten Fällen, eine gute Geschichte.

Wir sind umgeben von guten „Pretexten“ (*siehe unten*). Wir müssen sie nur aufspüren und dann dramapädagogisch aufbereiten. Besonders eignen sich:

- Geschichten mit einem zentralen Konflikt, z.B. Geschichten, in denen von den Protagonisten bzw. Protagonistinnen Entscheidungen gefällt werden müssen.
- Geschichten, in denen vieles offen bleibt.
- Geschichten, in denen es um Gefühle und Leidenschaften etc. geht. Ebenso wie bei Konfliktgeschichten können dies literarische Vorlagen sein, z.B. Kurzgeschichten, Novellen oder dramatische Texte, aber auch jegliche Art von Prosatexten, Romane, Gedichte, Mythen, Filme, Lieder etc.
- Ausgezeichnet eignen sich Bilderbücher.
- Zeitungsartikel oder Zeitungsschlagzeilen sind ebenfalls Fundgruben.
- Impulsbilder jeglicher Art (von Comics über Fotogeschichten bis hin zu Gemälden) sind ebenfalls sehr geeignet.
- Historische Quellen oder Ereignisse
- Begriffe (z. B. Freiheit, Gemeinschaft)

Pretexte (=Ausgangsmaterial, Ausgangspunkt für ein Drama)

können einen offenen Schluss haben. Die Lehrperson gibt den Schüler*innen innerhalb des **Pretextes** Wahlmöglichkeiten. Der Ausgang der Geschichte ist abhängig von den Wahlmöglichkeiten, die Ihnen innerhalb der Geschichte eingeräumt werden.

Einige Möglichkeiten:

- **Bilderfolge:** Die TN bekommen eine Anzahl von Bildern, mittels derer sie eine Geschichte konstruieren, indem sie die Bilder in eine bestimmte Reihenfolge bringen. (Nicht alle angebotenen Bilder müssen auch verwendet werden). Die Handlung kann in der Folge auch szenisch dargestellt werden. Aufgabe der Lehrperson kann es nun sein, durch ausgewählte Dramatechniken inhaltliche Aspekte der Geschichte zu fokussieren.
- **Impulsbild:** Ein einzelnes aussagekräftiges Bild dient als Impuls für eine Geschichte. Was ist vorher passiert? Was wird nachher passieren? Was ist das Kernthema? Auch hier können im Verlauf der Geschichte verschiedenste Dramatechniken eingesetzt werden.
- **Bilder nachstellen:** Die TN sollen ein Bild, das ihnen vorgelegt wird, genau nachstellen. Daraus soll sich dann eine Geschichte entwickeln.
- **Audio-Blitzlicht:** Den TN wird ein kurzer Hörtext vorgespielt, der z. B. ein Problem, einen Konflikt andeutet. Aufgabe der TN ist es nun, die Rahmengeschichte rund um das Hörbeispiel zu schaffen, Charaktere zu entwickeln, sich mit dem Problem auseinander zu setzen etc.
- **Video-Clip:** Das gleiche Verfahren wie bei Audio, nur mit einem Videoausschnitt. Auf diese Weise kann man natürlich auch mit einem Film verfahren, indem man immer wieder Dramatechniken zur Erarbeitung einsetzt, indem man einzelne Ausschnitte zeigt und mit

Dramatechniken bearbeitet bzw. den Film immer wieder stoppt und dramapädagogisch weiterarbeitet.

- **Tatort:** An einem bestimmten Ort werden zu einer bestimmten Zeit ein paar Dinge gefunden (z.B. eine Geldtasche mit Inhalt, ein Handy ein Paar Schuhe). Wurde das alles verloren, absichtlich zurückgelassen, wurde jemand ausgeraubt? Welche Geschichte steckt dahinter? Eine Handlung muss erfunden werden und es gilt, die handelnden Charaktere zu definieren.

Variation:

Ein „Piano Man“ wurde irgendwo aufgefunden. Er hat sein Gedächtnis verloren, aber seine Taschen sind voll verschiedener Dinge. Anhand dieser Dinge versuchen wir seine Identität zu klären und seine letzten Tage zu rekonstruieren.

- **Gegenstände / Objekte:** Alle Arten von Gegenständen und Objekten können ebenso Ausgangspunkte für eine dramapädagogische Einheit sein.
- **Lehrperson in Rolle** (*siehe dort*) als einer der Charaktere im Drama, der Informationen preisgibt oder auf andere Weise Interesse weckt (z. B. als Kaspar Hauser).
- *siehe **Medien als Ausgangspunkt für ein Drama***
- *siehe **Unvollendetes Material***

Auslassungen

siehe Unterredungen mit Leerstellen

Ausgelassene Stellen eines Textes (d. h. im Text nicht vorkommende, aber dramaturgisch wichtige Sequenzen) werden szenisch improvisiert, um Handlungszusammenhänge und Verhaltensweisen zu klären; ebenso kann z. B. zunächst (durch die Lehrperson in Rolle) nur ein Teil eines Telefongesprächs oder einer Unterredung wieder gegeben werden, die Leerstellen (d. h. der Text, den die imaginären Partner*innen spielen) werden erst danach durch die TN gefüllt, indem sie diese Rollen übernehmen (bei kleineren Kindern evtl. schriftlich oder mündlich vorbereitet).

Ausstellung

vgl. Fotoalbum, Führung/Geführter Rundgang, Interaktives Museum, Museum

Museum, Bilderausstellung (Körper und Objekte), historische Fotoausstellung etc. mit Führung und Kommentaren. Eine Gruppe stellt die Objekte, Bilder und Fotos als Standbilder mit ihren Körpern dar, eine andere Gruppe wird durch die Ausstellung geführt und kommentiert das Dargestellte.

Ausstellung als Präsentationsform

Alle kreativen Ergebnisse können ausgestellt werden, das heißt, neben Bildern und gestalteten Objekten auch Texte, Fotos, Filme. Sie können sowohl als Stimulus für weitere Diskussionen oder Sequenzen dienen, als auch die Auseinandersetzung mit den Ideen der anderen fördern sowie die eigene Kritikfähigkeit schulen. Zu einer Ausstellung können Gäste geladen werden, andere Gruppen oder Klassen, Eltern, Geschwister oder Freunde.

Ausstieg aus der Rolle

siehe Distanzierung von der Geschichte; vgl. auch Marking the Moment

Gerade in dramapädagogischen Einheiten, in denen die TN emotional berührt werden, ist es wichtig, dass der/die SL Techniken des Aussteigens aus einer Rolle anbietet. Im Folgenden sind einige Beispiele angeführt:

- **Körperliches Abschütteln**
- **Arme und Beine mehrfach abstreifen**
- **Abklopfen des ganzen Körpers** beginnend beim Kopf über die Schultern, Arme ... Am Ende: „ ...Fuß, Fuß, Fuß und Schluss!“
Luftsprung!
- **10 – 0 und Yeah**
Kreis. Die Gruppe zählt von 10 bis 0 herunter, dann von 9 - 0, 8 - 0 etc. und springt bei der 0 jeweils mit einem lauten „Yeah“ in den Kreis.
Kommentar: Gutes Spiel zum „Entrollen“, d. h. zum Ausstieg aus einer Rolle, wenn man emotional tief in einer Rolle steckt, wie etwa nach einer Stimmenskulptur, ist aber auch als Warm-up geeignet.
- **„Ausstieg“ aus der Rolle**
Sich bewusst auf die Brust klopfen und z. B. sagen „Ich bin Sabine und nicht die Mutter“ und dabei einen Schritt zur Seite treten.
- **Blasebalg** (nach Wolfgang Mettenberger; auch als Abschluss einer Einheit geeignet)
Enge Kreisstellung. Die GM ziehen gemeinsam mit dem Einatmen, indem sie ihre Arme von der Kreismitte zu sich ziehen, Luft aus der Kreismitte und blasen die Luft mit dem Ausatmen und gleichzeitigem Schieben der Arme in die Kreismitte wieder hinein. Beim fünften Mal wird mit dem Ausatmen ein kräftiges „Hey“ oder „Mahlzeit“ oder „Auf Wiedersehen“ in die Kreismitte gerufen!
- **Kreis-Abschied** (nach Wolfgang Mettenberger)
Im Kreis einander an den Händen fassen, tief Luft holen und dabei gemeinsam die Arme hoch und mit einem lauten „Hey“ bzw. „Mahlzeit“ oder was auch immer in die Mitte die Arme runterschleudern und loslassen.
- **Crick Crack – That’s That / Steirische Variante: “Kold – hoäß – deis woas! Hoäß – kold – bis bold”** (nach Allan Owens; auch als Abschluss einer Einheit geeignet)
2mal in die Hände in Pendelbewegung klatschen (wie wenn man sich abputzt) auf crick – crack und links (auf that’s) und rechts (auf that) Finger schnippen – ritueller Abschluss einer Stunde – ritueller Ausstieg aus einem Drama.
- etc.

Badge

siehe Abzeichen

Befragung von Charakteren in einem Standbild

vgl. Antworten auf Berührungsimpulse, Einfühlungsgespräch, Erlebnisgespräch, Gedanken abfragen, Gedanken von außen, Gedankenübermittlung, Heißer Stuhl, Hilfs-Ich, Stimmenskulptur, Vorbeiziehende Gedanken

Die Charaktere in einem Standbild (d. h. in einem eingefrorenen Bild zu einem bestimmten Zeitpunkt) werden vom Rest der Gruppe (bzw. vom SL) nach Gedanken, Motiven, Haltungen etc. befragt.

Beichtstuhl (nach Marcel Kunz)

*vgl. Psychiater*in, Psychiatrisches Gutachten, Stammtisch*

Vier-Augengespräch, wobei eine Handlung aus einer moralischen oder religiösen Position kommentiert wird bzw. Verhalten beurteilt wird. Bei literarischen Texten können auf diese Weise auch Moral und Normvorstellungen der Zeit, in welcher der Text spielt, verdeutlicht werden.

Belauschen

siehe Lauschen

Beleuchtung

zum Herstellen von Atmosphäre (z. B. Taschenlampen, Kerzen, Dimmer etc.)

Berufsumriss/Profession on the Wall

vgl. Charakterumriss, Charakterumriss - belebt, Diagramme – „Harmony“; Dossier, Eisbergdiagramm, Fenster zu Welt, Lebenskreis, Rolle an der Wand, Steckbrief

Das gleiche Verfahren wie bei Charakteren (*siehe Charakterumriss*) kann auch bei Berufen angewendet werden.

Beschwerdebrief

siehe Brief im Drama

Bewegte Skulptur (vgl. z. B. Neelands)

vgl. Atmosphäre, Geräuschkulisse, Madrigal, Orchester der Emotionen

Kreisstellung. 1 GM geht in die Mitte des Kreises und beginnt mit einer kleinen, sich wiederholenden Bewegung und sich wiederholenden Worten, Phrasen oder Geräuschen. Nach und nach gesellen sich die anderen GM dazu und werden zu einer sich bewegenden Geräuschkulptur. Diese Äußerungen sollten mit einem Moment oder Aspekt der Drama-Einheit zu tun haben. Wird benutzt, um von rein wörtlichen Interpretationen zu abstrakteren Auslegungen und Reaktionen zu gelangen.

Man kann diese Technik aber auch auf ganz konkrete Situationen anwenden (z. B. die ersten Reaktionen von Hochzeitsgästen auf die Absage der Hochzeit), wobei man darauf achten sollte, dass – wenn eine neue Person dazukommt – die anderen etwas leiser werden. Zusätzlich könnte auch der SL als Dirigent auftreten.

Bewegtes Standbild (vgl. z. B. Neelands)

vgl. Aufführungskarussell, Denkmalimprovisation, Film läuft

Standbilder werden für kurze Zeit in einen Bewegungsablauf gebracht (nonverbal oder mit Text) und frieren wieder ein. Diese kurzen Bewegungssequenzen können auch immer wieder zurückgespult oder mit verschiedenen Geschwindigkeiten gespielt werden (mit oder ohne Sprache).

Bewegungschor (nach Ulrike Winkelmann)

Eine Idee, eine Szene, ein Wort wird mittels Bewegung umgesetzt und so ein neues Bild geschaffen: Die Lernenden werden aufgefordert, abstraktere Darstellungsformen zu finden und mit ihnen zu experimentieren.

Bewerbungsgespräch / Job Interview

vgl. Annonce, Stellenangebot, Stellengesuch

Lehrperson in Rolle als potenzielle*r Arbeitgeber*in, TN im Kreis als Bewerber*innen.

Varianten:

- umgekehrt (TN als Arbeitgeber*innen)
- bzw. Teile der Gruppe als Arbeitgeber*innen bzw. Bewerber*innen

Beziehungsabstände (*vgl. Neelands, Baldwin*)

vgl. Abstimmung, Aufstellung, Beziehungspuppen, Charakterumriss – belebt, Entscheidung, Entscheidung am Band, Kontinuum, Meinungsbalance, Vier Ecken

Ein Teil der TN wird von den anderen TN im Raum aufgestellt. Die gegenwärtigen Beziehungen zwischen verschiedenen Charakteren werden durch die Abstände zwischen ihnen ausgedrückt (Distanz – Nähe, wer fühlt sich wem nahe?); man kann auch verschiedene Beziehungsabstände im Verlauf eines Dramas aufstellen lassen und so die Entwicklung der Beziehungen herausarbeiten.

Beziehungsplakat

vgl. Charakterumriss, Berufsumriss, Eisbergdiagramm, Familienstammbaum
Die Beziehungen zwischen Personen werden auf einem Plakat dargestellt.

Beziehungspuppen

vgl. Beziehungsabstände, Charakterumriss – belebt, Soziogramm

Die Beziehung zwischen Opfer und Täter*innen etc. wird erarbeitet und dargestellt.

Die Gruppe modelliert und formt zwei GM wie Puppen und richtet sie zu einander ein, sodass die Beziehung zwischen den beiden klar wird. Viele Möglichkeiten und Variationen ergeben sich durch diese Standbilder und ihre Veränderungen. Ebenfalls sollte die Spannung im Raum zwischen den beiden Puppen beachtet werden.

Bilder als Illustration

vgl. auch Ausgangspunkte für ein Drama – Impulsbild

Um ein Geschehen näher zu illustrieren (z. B. auch ein historisches Ereignis, Schauplätze oder auch mythologische Begebenheiten etc.) werden Bilder darüber aufgelegt (z. B. von einer mittelalterlichen Stadt oder vom Todesflug des Ikarus etc.).

Bilder erweitern

vgl. Bilder nachstellen, Fotografien, Standbilder

Bilder, Fotografien, Standbilder etc. können räumlich oder zeitlich erweitert werden:

- indem z. B. durch Standbilder ergänzt werden soll, was außerhalb der Fotografie liegt,
- oder indem Personen oder Gegenstände zusätzlich in ein Bild „retuschiert“ werden,
- oder indem ein früheres Bild (aus einer Bilderserie) durch ein Standbild dargestellt werden soll.

Bilder nachstellen

vgl. Bilder erweitern, Fotografien, Standbilder

Die TN sollen (Teile) eines bestehenden Bildes (Fotografie etc.) genau nachstellen (z. B. einen der Charaktere oder eines der Objekte). Dies kann zusätzlich mit Geräuschen untermalt werden, um Atmosphäre zu erzeugen oder auch Ausgangspunkt für eine Befragung der Charaktere durch die Gruppe oder die Lehrperson sein.

Bilderbogen (nach Augusto Boal) (http://ungleichevielfalt.at/documents/TK/toolkit_2_Theater.pdf 4.4.2019)

vgl. Anruf aus der Zukunft, Flash forward, Die Zeit wird zeigen ...

Ausgehend von einem gemeinsamen Bild überlegt sich die Kleingruppe drei bis sechs Bilder, die eine Geschichte zeigen. Das letzte Bild stellt die Eskalation der Situation dar. Rund um das Ausgangsbild werden also zusätzliche Bilder gebaut. Bei der Vorstellung des Bilderbogens vor den anderen Gruppen fordert die Spielleitung das Publikum dazu auf, die Augen zu schließen bis das erste Bild steht. Dann wird es kurz betrachtet, die Spielleitung sagt wieder an, „Augen zu“, bis das nächste Bild steht, usw. Anschließend kommt die Frage an die Zuseher*innen, was gesehen wurde und welche Situation es sein könnte. Die Schauspieler*innen bleiben zunächst noch stumm.

Bilderbuch (nach Andy Kempe)

vgl. Cartoon, Comic

Szenen werden in Gruppen als Illustrationen eines Bilderbuchs dargestellt (in Form von Standbildern).

Mögliche Zusätze:

- Bilderbuch mit (imaginären) Streifen oder **Pop-ups**, um gewisse Teile **beweglich** zu gestalten (hin- und her zu schieben), d. h. sich bewegende Standbilder (in verschiedenen Geschwindigkeiten – immer schneller bzw. langsamer werdend)
- Bilderbuch mit (imaginären) **Knöpfen**, um **Töne** oder Wörter zu erzeugen

Bildertheater (nach Augusto Boal)

siehe Statuentheater

Billardgehen (nach Marcel Kunz)

vgl. Charakterenspaziergang, Charaktertopf

Ein Ansatz zur szenischen Umsetzung monologischer (oder auch dialogischer) Textpassagen. Die Spieler*innen sind auf einer Spielfläche verteilt. Jede*r ist Träger*in eines Aspekts der Figur, zu der der Text gehört. A geht zu B, bleibt stehen, spricht seinen Text, worauf B sich abwendet (erstaunt? erschrocken? gleichgültig? etc.) und zu Spieler*in C geht. Dieser Ablauf wiederholt sich, bis der oder die letzte Spieler*in zu A zurückkehrt. Die Reihenfolge kann festgelegt werden, muss aber nicht, es sei denn, dass man aus dieser Improvisation eine fertige Szene machen will.

Biografie (nach Ulrike Winkelmann)

vgl. Einfühlungsgespräch; Rolleninterview

Die Biografie ist im Vergleich zum Charakterumriss konkreter und weniger assoziativ. Auf einem Blatt Papier werden zu einer Figur bestimmte

vorgegebene Fragen beantwortet, die helfen können, eine (bereits bekannte) Figur weiter zu definieren oder sich nur mit bestimmten Merkmalen und Eigenschaften einer Figur auseinanderzusetzen.

Biografisches Gedicht

siehe Kreatives Schreiben

Blickpunktwechsel

vgl. Botenbericht, Distanzierung, Perspektivenwechsel, Teichoskopie

Ein Ereignis / eine Person wird aus der Sicht einer Nebenfigur / einer anderen Hauptfigur (bzw. einer Figur von außerhalb des Dramas, z. B. Julias Jugendfreundin) berichtet bzw. charakterisiert.

Blindenführung/Blindfolded Tour *(vgl. Kempe)*

siehe Führung; vgl. Multisensorisches Erleben eines Bildes, Visualisierung

Blitzlicht

Während einer Gruppenimprovisation (z. B. wenn mehrere Gruppen oder Paare gleichzeitig eine Stammtischszene oder eine Unterredung spielen) wird auf eine einzelne Gruppe ein Blitzlicht gerichtet. Diese Gruppe fährt mit Ihrer Improvisation fort, während die anderen Gruppen einfrieren.

Blog

Die TN schreiben für einen der Charaktere einen Blog.

Botenbericht

vgl. Blickpunktwechsel, Distanzierung, Perspektivenwechsel, Teichoskopie

Ein vergangenes Geschehen wird von einer damaligen Beobachterin referiert.

Botschaft

*vgl. Anruf aus der Zukunft, Brief von außen, E-Mail, Fremdspieler*in, Geheimbotschaft, Off-Stage Pressure, Plötzliche Botschaft, Testament, Versteckte Information*

Eine Botschaft von außen beeinflusst die weitere Handlung des Dramas. Die Botschaft kann durch eine Person überbracht werden oder wird einer Figur aus dem Drama zugespielt und von ihr „gefunden“.

Botschaften können selbstverständlich auch durch die TN (die auch „in Rolle“ sein können) an Charaktere im Drama geschrieben werden.

Brainstorming

vgl. Argumentationssammlung, Landschaft der Fragen, Meinungsbalance, Schreibgespräch

Die TN sammeln Ideen, Gedanken, Fakten etc. in einem gemeinsamen Brainstorming. Die Ergebnisse werden auf einem Plakat mitgeschrieben.

Brief im Drama

vgl. auch Beschwerdebrief, E-Mail, Fanpost, Leserbrief

Die GM schreiben in Kleingruppen Briefe aus der Sicht einer bestimmten Rolle (z. B. auch an einen der anderen Charaktere). Auch geeignet als Abschluss eines Dramas.

Brief von außen

*vgl. auch Anruf aus der Zukunft, Botschaft, E-Mail, Fremdspieler*in, Geheimbotschaft, Off-Stage Pressure, Plötzliche Botschaft, Testament, Versteckte Information*

Durch einen ankommenden Brief wird eine Handlung eingeleitet oder weitergeführt. Es tauchen neue Informationen oder Anweisungen auf. Ein Brief kann auch eine plötzliche Wendung der Situation herbeiführen.

Broschüre/Prospekt

vgl. Pamphlet

Die TN verfassen und gestalten eine Werbe- oder Reisebroschüre etc. (und stellen sie vor). Die TN könnten auch im Anschluss die gelungenste Broschüre prämiieren.

Brücken bauen (nach Jonothan Neelands)

vgl. Chinesische Mauer

Die TN sollen mit Ihren Körpern bzw. Händen eine Brücke zwischen entfremdeten bzw. feindlichen Charakteren oder Fraktionen bauen und dabei auch die entsprechenden Eigenschaften, die für ein besseres Verständnis nötig sind (z. B. Mitgefühl, Toleranz etc.), verbalisieren (z. B. zwischen den Montagues und Capulets nach dem Tod der Liebenden in „Romeo und Julia“).

Button

siehe Ansteckknopf

Cartoon

vgl. Bilderbuch, Comic, Zeichnung

Die TN gestalten eine Situation im Drama als Cartoon und/oder stellen sie auch dar oder sie präsentieren die Schlüsselszenen als Cartoon.

Charaktere kostümiert

siehe Heißer Stuhl Varianten

Charakterenspaziergang

vgl. Billardgehen, Charaktertopf

Stuhlkreis nach außen gerichtet, auf jedem Stuhl sitzt eine Person; eine gleiche Anzahl von Personen, die bestimmte Charaktere aus dem Drama zugeteilt erhalten, gehen außen um den Kreis herum. Auf ein Zeichen des/der SL bleiben sie bei einem der Sitzenden stehen und teilen ihm/ihr ihre Gedanken und Befindlichkeiten zu einem bestimmten (vom SL vorher mitgeteilten) Ereignis / Dilemma etc. im Drama mit, wobei die Sitzenden als Vertraute / Ratgeber*innen etc. agieren.

Variante:

Den Sitzenden könnte noch zusätzlich die Aufgabe erteilt werden, dass sie einen bestimmten Zeitpunkt bzw. ein bestimmtes Ereignis im Drama repräsentieren (jeder Stuhl ein anderes Ereignis, entweder tatsächlich stattgefunden oder auch mögliche Ereignisse), auf das die außen umhergehenden Charaktere reagieren müssen.

Charakterisierung durch Geräusche

siehe Geräuschkulisse

Charakterportfolio

siehe Charakterumriss

Charakterreihe

vgl. auch Echo, Gedankenübermittlung

Die Personen in ihren Rollen stehen einander gegenüber und blicken einander in die Augen. Ihre Eigenschaften, Gedanken, Gefühle, Pläne etc. werden ihnen von hinten von den übrigen TN eingesagt.

Charaktertopf (nach Andy Kempe)

vgl. Berufsumriss, Billardgehen, Charakterenspaziergang, Charakterumriss, Charakterumriss – belebt, Dossier, Diagramme – „Harmony“, Eisbergdiagramm, Steckbrief

Stuhlkreis. Einer der Charaktere wird ausgewählt. Ein GM geht auf ein anderes zu und spricht zu ihm, als wäre diese Person die ausgewählte Figur. Diese*r TN geht wieder auf jemanden 3. zu etc. Z. B. könnte – falls die ausgewählte Figur Macbeth ist – der 1. TN sagen: „Du hältst wirklich viel von dir, oder?“ – die 2. zum 3.: „Hat dich das Treffen mit den Hexen aus der Fassung gebracht?“ etc.

Varianten:

Man könnte auch verlangen, dass die Sätze **aus der Sicht einer anderen Figur** formuliert werden oder der ausgewählten Figur könnte das **Recht zu antworten** zugestanden werden.

Charakterumriss/Role on the Wall

vgl. auch Berufsumriss, Biografie, Charaktertopf, Charakterumriss – belebt, Diagramme – „Harmony“, Dossier, Eisbergdiagramm, Fenster zur Welt, Rolle an der Wand, Steckbrief

Der Umriss einer Person bzw. einer Rolle wird in Lebensgröße auf ein Plakat gezeichnet. Die GM schreiben Eigenschaften und Charaktermerkmale dieser Person in den Umriss. Soziale Angaben über diese Person werden außerhalb des Umrisses geschrieben.

Varianten:

- bei Charakterisierungen von literarischen Figuren / Filmcharakteren etc. **außen:** eigene Einschätzungen – **innen:** was andere Personen innerhalb des Stücks denken;
- oder **3 Spalten:** was die Charaktere über sich selbst äußern; was andere Charaktere über die Figur sagen; was die Figur über andere sagt
- oder **3 Spalten:** was wir über die Figur wissen, was wir zu wissen glauben, was wir wissen wollen
- oder **3 Spalten:** Gedanken, Gefühle, Handlungen der Figur
- oder **positive** und **negative** Charakteristika.
- Die TN können auch dazu angehalten werden, im Verlauf einer längeren Einheit ein „**Charakterportfolio**“ zu gestalten.

Anregung (nach Patrice Baldwin):

Die Verwendung von **Post-its** erlaubt mehr Flexibilität und Veränderung im Verlauf eines Dramas, da man sie entfernen, neu schreiben kann etc..

Charakterumriss – belebt (nach Patrice Baldwin)

vgl. auch Berufsumriss, Biografie, Charaktertopf, Charakterumriss, Charakterumriss – belebt, Diagramme – „Harmony“, Dossier, Eisbergdiagramm, Steckbrief

Eine*r der TN stellt sich als einer der Charaktere im Raum auf und die übrigen TN positionieren sich in einem gewissen Abstand und in einer gewissen Haltung zu ihm/ihr. Dadurch wird eine bestimmte Haltung gegenüber der Figur ausgedrückt (z. B. indem man ihr den Rücken zudreht und damit Ablehnung formuliert oder indem man nahe bei ihr steht, weil man sie beschützen möchte). Dies wird auch verbalisiert (z. B. „Ich glaube, er hat Angst und ich möchte ihn beschützen.“)

Charakterwappen

siehe Wappen

Chatroom (nach Andy Kempe)

vgl. Blog, E-Mails, Internet, SMS, Tweet, Webcam, Website, Weblog

Die TN treten (in Gruppen) mit einem der Charaktere in einem imaginären Chatroom in einen Dialog (und erfinden jeweils einen Usernamen). Dieser Dialog wird dann vorgespielt.

Variante:

Diese Dialoge können auch in Form eines **Stummen Dialogs** (*siehe dort*) verfasst werden.

Chinesische Mauer (nach Jonothan Neelands)

vgl. Brücken bauen

Die Gruppe stellt einen Schutzwall mit ihren Körpern dar, indem eine/r nach dem/der anderen nach vorne kommt und Teil der Mauer wird:

- z. B. mit dem Gesicht nach innen, indem sie verbalisieren, was sie beschützen, was sie befürchten, das ihnen gestohlen oder „besudelt“ wird (z. B. Immigrant*innen, die als Bedrohung gesehen werden, aber auch die Wälle, die Migrant*innen in einer fremden Kultur um sich bauen, um die eigene Kultur zu schützen);
- mit dem Gesicht nach außen, indem sie eine Drohung ausstoßen oder ihre Angst vor der Welt draußen bzw. dem Unbekannten, das vor ihnen liegt, deutlich machen, sowohl verbal als auch physisch (mit Körpern und Stimme), z. B. auch gegenüber einer zweiten Gruppe, die sich den Mauern nähert);
- oder indem sie ihre Hände verschränken und verbalisieren, was es ist, was ihr Gebiet, ihre Gemeinschaft, ihre Gruppe oder Ideologie zusammenhält.

Chorisches Sprechen

vgl. Echo

Ein niedergeschriebener Text wird aufgeteilt und von Gruppen gesprochen. Der Text kann das Geschehen kommentieren oder die Geschichte weiterentwickeln. Er kann aber auch als Ritual oder zum Erzeugen einer Atmosphäre eingesetzt werden.

Comic

vgl. Bilderbuch, Cartoon, Stilwechsel, Verfremdung, Zeichnung
als Ausgangspunkt für ein Drama oder die TN gestalten ein Drama als Comic und/oder stellen dies auch dar.

Cross-Cutting/Split Screen

vgl. Gleichzeitige Standbilder

Zwei Szenen werden gleichzeitig gespielt oder eine der beiden Szenen wird eingefroren, während die andere gespielt wird. Auf diese Weise können Szenen, die z. B. zu verschiedenen Zeiten oder an verschiedenen Orten spielen, einander kontrastierend gegenübergestellt und verglichen werden.

Dahinter schauen

vgl. Charaktertopf, Charakterumriss,

Ein*e TN setzt sich als eine Figur auf einen Stuhl, nimmt eine passende Pose ein und nennt eine Charaktereigenschaft von sich. („Ich bin ängstlich“).

Dann stellt sich ein*e andere*r TN hinter den Stuhl und nennt eine mögliche Begründung, warum diese Person so ist („Ich bin ängstlich, weil mich meine Stiefmutter beschimpft“).

Dance Past

siehe Tanz durch die Mitte

Definierter Ort

vgl. Dramatisierung des Raums

Die Handlung des Dramas findet an einem klar definierten Ort statt. Dieser Ort (z. B. Wohnzimmer, Marktplatz, Stadt, Strand etc.) wird in vielen Details von den GM nachgebaut oder auch gezeichnet oder beschrieben (Ausmaße, Wände, Bilder, Fenster und Aussicht, Möbel im Innenraum, Position von Gegenständen, aber auch Geräusche, Gerüche, evtl. Geschmäcker etc.).

Demonstration

siehe Gemeinsame Rolle, Gruppe in Rolle

Denkmal (mit Inschrift)

vgl. Gruppentableau, Wachsendes Standbild

Einem/Einer Protagonist*in oder einer Gruppe eines Dramas oder auch einem Ereignis wird (in Form eines „Wachsenden Standbilds“) ein Denkmal gebaut (z. B. Sidonie aus „Abschied von Sidonie“ oder allen Auswanderern in einem Drama über Migration) und dazu eine Inschrift entwickelt (die z. B. auf ein entsprechendes Plakat geschrieben oder zum Abschluss von der Gruppe chorisch gesprochen werden könnte).

Denkmalimprovisation (nach Marcel Kunz)

vgl. Aufführungskarussell, Bewegtes Standbild, Film läuft

Zwei Gruppen bereiten mit übereinstimmenden Figuren (z. B. die Hauptfiguren) zu einem entscheidenden dramatischen Moment eines literarischen (narrativen, poetischen, dramatischen) Textes ein Standbild vor. Da alle Figuren vorkommen sollen, muss natürlich die konkrete Erzählebene verlassen und auf einer Metaebene angesetzt werden. Dann zeigen die beiden Gruppen einander ihre Standbilder und haben hierauf die Aufgabe, das Standbild der anderen

Gruppe exakt nachzubilden und dieses als Ausgangspunkt für eine Improvisation zu nehmen, an deren Anfang das fremde und am Schluss das eigene Standbild stehen sollte. Diese Improvisation sollte zunächst nonverbal erfolgen, erst nach einigen Durchgängen und Diskussionen kann Text dazu kommen, entweder eigener Text oder Zitate aus der Textvorlage, die von den Spielern bzw. Spielerinnen selbst oder aus dem Off gesprochen werden können. Bei entsprechender Klassengröße können auch drei Gruppen gebildet werden, wobei dann beide Standbilder einzubauen sind, wobei das eigene immer den Schluss darstellen sollte.

Design/Planung

vgl. Planspiel, Simulation

Eine bestimmte Einrichtung wird in Gruppen geplant, entworfen, designt (z. B. Jugendzentrum etc.).

Details zeichnen

vgl. Zeichenaufträge

Die TN zeichnen jede*r für sich ein Detail oder mehrere wichtige Details eines Schauplatzes (z. B. einer Wohnung). Diese werden dann auf eine Pinnwand geheftet.

Detektivbüro

vgl. Dossier, Unvollendetes Material

Der biographische Hintergrund einer Figur wird in Kleingruppen durch verschiedene Detektivbüros erarbeitet und dann den anderen Gruppen mitgeteilt, ohne dass alle Informationen zu dieser Figur in Erfahrung gebracht werden. Dies kann auch durch einen schriftlichen Bericht erfolgen.

Diagramm

vgl. Listen erstellen, Plan zeichnen, Soziogramm, Tabellen

Die TN erstellen selbst oder benutzen ein (von der Lehrperson als Impuls verwendetes) Diagramm, z. B. als Hilfestellung, um ein Problem zu lösen oder als Reflexion und Rückschau auf das Drama etc.

Variante:

Harmony (nach Jonathan Neelands)

vgl. auch Berufsumriss, Charaktertopf, Charakterumriss, Charakterumriss – belebt, Dossier, Eisbergdiagramm, Steckbrief

Ein Schnittmengendiagramm (Venn-Diagramm) wird benutzt (z. B. zwischen Hamlet, Horatio, Laertes und Fortinbras), um Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen Charakteren herauszuarbeiten, wobei die Gemeinsamkeiten in die jeweils überlappenden Teile eingetragen werden.

Variante:

Es werden die Stärken und Schwächen einer Figur eingetragen und in der Schnittmenge Charakteristika, die sowohl Stärken als auch Schwächen sind (z. B. Ehrgeiz oder Soldatentum bei Macbeth).

Diatechnik

vgl. Standbild

Hierbei schließen die Zuseher*innen vor Beginn einer Präsentation die Augen. Sobald das erste Standbild gestellt ist, ruft die darstellende Gruppe „Jetzt!“, die Zuschauer*innen öffnen für etwa 10 Sekunden die Augen (wie bei einem Dia,

das man kurz in einen Projektor schiebt) und schließen sie dann wieder; das nächste Standbild entsteht, wieder werden für kurze Zeit die Augen geöffnet etc. Wichtig ist, dass sich die Akteure bzw. Akteurinnen während der Standbilder nicht bewegen.

Diavortrag

Ein Geschehen wird in Form eines Diavortrags präsentiert (die TN stellen Standbilder), wobei der Projektor auch mit Sonderfunktionen ausgestattet sein könnte (z.. B. zoomen oder spiegelverkehrt).

Didaktisches Dreieck (nach Adrian Haack)

siehe Standbilder

Hierbei handelt es sich um ein Standbild zur Bewusstmachung der eigenen Unterrichtsphilosophie (einzusetzen in Fortbildungen oder Ausbildungen mit Lehrpersonen), daher wird es hier gesondert angeführt.

In Gruppen wird pro Person ein individuelles didaktisches Dreieck als Tableau entworfen – Lehrperson, Fach, Schüler*innen werden zueinander in Beziehung gesetzt (die Lehrperson stellt sich selbst dar). Mit Nähe/Distanz, Hierarchie/Über- und Unterordnung, Körpersprache und Mimik spielen.

Abschließend geben die jeweiligen Regisseure bzw. Regisseurinnen (=Lehrer*innen) ihrem Standbild einen Titel, der die Unterrichtsphilosophie ihrer Lehrperson zusammenfasst.

Zum didaktischen Dreieck, abgeleitet aus dem TZI-Dreieck von Ruth Cohn, z. B.: https://arbowis.ch/images/downloads/didaktik/did_Dreieck_Unterrichtsgestaltung.pdf; 12. 8. 2019

Die ganze Geschichte in 5 Minuten (nach Wolfgang Mettenberger)

vgl. Aufführungskarussell

z. B. als Einstieg in ein Drama:

Standbilderreihe

Die TN zählen durch: 1 – 4

Alle gehen im Kreis (Immer wieder Richtungswechsel)

Die Lehrperson sagt das Thema des Bildes und eine Zahl an. Die jeweilige Gruppe springt in den Kreis und stellt spontan ein Bild zum Thema dar:

z. B.

- Gruppe 1: Aschenputtel weint am Grab der Mutter
- 2: Der Vater heiratet das zweite Mal.
- 3: Aschenputtel muss in der Küche arbeiten etc.

Auf diese Weise kann eine Geschichte relativ rasch zusammengefasst werden.

Variante:

Eine Standbildserie als Zusammenfassung z. B. einer Ballade oder eines Theaterstücks in Gruppen **mit Titeln** entwickeln lassen, wobei jede Gruppe mehrere Standbilder präsentiert (z. B. „Der Handschuh“ von Friedrich Schiller: König Franz und die Großen der Krone – Die Damen im schönen Kranz etc.).

Differenzierung zwischen Fakten und Vermutungen

vgl. Argumentationssammlung, Brainstorming

Die GM sollen aufschreiben, was sie:

- sicher wissen,
- vermuten und annehmen.

Distanzierung

vgl. Blickpunktwechsel, Botenbericht, Perspektivenwechsel, Teichoskopie

Ein damals Beteiligter berichtet über ein Ereignis aus der Vergangenheit, an dem er selbst beteiligt war. Er distanziert sich von den vergangenen Vorfällen bzw. sieht sie in einem anderen Licht und aus einer anderen Perspektive (z. B. Pater Lorenzo in „Romeo und Julia“).

Distanzierung von der Geschichte

vgl. Ausstieg aus der Rolle, Marking the Moment

als Ausstiegsübung von der Dramaarbeit geeignet. Die GM stehen im Kreis, nehmen einen gemeinsamen Rhythmus auf, klopfen sich der Reihe nach auf die Brust und distanzieren sich von Personen oder Dingen aus der Geschichte: „Ich bin Markus und nicht Dionysos.“ (Ausstiegsübungen – auch körperliche – aus der Dramaarbeit, d. h. das Sich-Bewusstmachen der fiktiven Situation, sind sehr wichtig!), vor allem auch dann, wenn Situationen im Drama bei den TN emotionale Betroffenheit erzeugen.

Dokumentation

Die Ereignisse aus dem Drama werden in eine Dokumentation übertragen, oder die Personen des Dramas werden durch eine vorgegebene Dokumentation etabliert.

Doodle

vgl. Zeichnung

Die TN zeichnen ein „Doodle“ (=Gekritzeln, z. B. während einer Rede / Schulstunde etc.) eines der Charaktere, um die Person näher zu charakterisieren.

Doppeln

siehe Gedanken von außen

Dossier/Geheimakte/Geheimbericht

vgl. Detektivbüro, Unvollendetes Material; vgl. auch Berufsumriss, Charaktertopf, Charakterumriss, Charakterumriss – belebt, Diagramme – „Harmony“, Eisbergdiagramm, Steckbrief

Die TN verfertigen in Gruppenarbeit ein Dossier zu einem oder mehreren der Protagonist*innen.

Dramatisierung des Raumes

vgl. Atmosphäre, Definierter Ort, Geräuschkulisse

An einem gestalteten, nachgebauten und definierten Ort wird eine Atmosphäre mittels Geräusche, Musik, Licht, Bewegung, Ritualen erzeugt.

Dramavertrag

(basierend auf Allan Owens und unter Verwendung von Materialien von Gertrud Weiss und Markus Riedmann sowie Herwig Greschönig)

Abmachung aller Beteiligten vor Beginn, wird immer individuell erstellt:

Zu Beginn der Dramaarbeit sollte ein Drama-Vertrag über die kommende Zusammenarbeit stehen. Verhaltensregeln, Erwartungen und Rituale werden vereinbart und eventuell verschriftlicht und von allen GM unterschrieben. Aus diesem Vertrag soll klar hervorgehen, was in der Dramaarbeit erlaubt und

erwünscht ist und was der gemeinsamen Arbeit abträglich und somit unerwünscht ist (positive Formulierungen).

z. B.:

- Ich respektiere die „**Als-ob**“ – Situation.
- Wenn ich gerade nicht mitspiele, dann verfolge ich das Spielgeschehen aufmerksam und störe auf keinen Fall die Spieler*innen.
- Wenn jemand in einer Rolle etwas sagt oder tut, weiß ich, dass er/sie das als Figur im Spiel sagt oder tut und nicht als die Person, die er/sie außerhalb des Spiels ist.
- Ich spiele – **so gut ich kann** – mit.
- Wenn die Drama-Einheit zu Ende ist, dann höre ich auf zu spielen.
- Es wird keinerlei Art von Gewalt geduldet, weder körperlich noch verbal.
- In den Partner*innen- und Gruppenarbeiten muss jede*r TN mitarbeiten. Kein Gruppenmitglied soll sich von der Arbeit ausschließen oder darf von den anderen ausgeschlossen werden.
- Das vorgegebene Zeitlimit ist einzuhalten. Ihr müsst lernen, mit der zur Verfügung stehenden Zeit umzugehen.
- Folgender Ablauf kann in der Gruppenarbeit helfen:
Thema und Arbeitsauftrag diskutieren und verstehen – eine oder zwei Ideen sammeln – sich rasch für eine Idee entscheiden und diese akzeptieren – gemeinsam an dieser einen Idee weiterarbeiten – konzentriert das Arbeitsergebnis präsentieren (jede/r einzelne ist dabei wichtig).

Drei Frauen (nach Jeffrey D. Wilhelm)

Ein Treffen zwischen der Vergangenheit, der Gegenwart und der Zukunft eines der Charaktere bzw. des Protagonisten oder der Protagonistin (oder auch eines Ereignisses), wobei die einzelnen Phasen einander erklären, weshalb bestimmte Entwicklungen eingetreten sind und was unterschiedlich hätte verlaufen können (wie z. B. in den Filmen „Ist das Leben nicht schön?“ bzw. „Zurück in die Zukunft“). Dies lässt sich natürlich auch szenisch gestalten. Der Titel der Technik stammt aus einem Stück von Edward Albee.

Drei Wünsche (nach Augusto Boal) (http://ungleichevielfalt.at/documents/TK/toolkit_2_Theater.pdf 4.4.2019)

Wird z. B. bei Situationen der Unterdrückung verwendet, die verändert werden sollen. Die TN bauen eine Statue der gegenwärtigen Situation. Die Spielleitung klatscht drei Mal, bei jedem Mal haben alle Figuren die Möglichkeit, sich zu ihrem Besseren zu verändern. Die Wünsche können auch sprachlich artikuliert werden. Dabei ist wichtig, diese ichbezogen und positiv zu formulieren (Bsp. „Ich möchte in Ruhe lernen“ und nicht, „Ich möchte, dass du mich nicht störst“). Sie sollten auch ausführbar sein und keiner Zauberei bedürfen.

Echo (vgl. A. Owens)

vgl. auch Charakterreihe, Chorisches Sprechen, Zwei Gruppen – zwei Personen

2 TN stehen einander gegenüber, der Rest der Klasse wird in zwei Gruppen geteilt, die jeweils hinter einem der beiden stehen. Die Gruppe wird zum jeweiligen verbalen und/oder körpersprachlichen „Echo“ (d. h. sie wiederholen die jeweiligen Statements) der beiden Kontrahenten bzw. Kontrahentinnen. Der dadurch bedingte Spannungsaufbau kann noch durch Bewegungen der beiden

Gruppen (auf einander zu) unterstützt werden. Wirkt vor allem, wenn die beiden „Anführer*innen“ in eher kurzen Sätzen sprechen.

Eigenschaften einer Rolle

vgl. Charakterumriss

Kleingruppen bekommen jeweils einen Bogen Papier. Darauf schreiben sie die Eigenschaften einer Rolle:

Ein Ritter ist tapfer.

Ein Ritter ist ehrlich.

Ein Ritter ist schön.

Ein Ritter ist kräftig...

Ein Tag im Leben...

vgl. Standbild

Diese Technik bewegt sich von einem entscheidenden Ereignis / Moment eines Dramas nach rückwärts, indem in Kleingruppen verschiedene Szenen aus den vorangegangenen 24 Stunden im Leben des/der Protagonist*in vor diesem Ereignis erarbeitet werden. Diese Szenen werden dann vorgespielt und in eine Chronologie gebracht. Dann wird eine neue Fassung erarbeitet, die die Szenen der anderen Gruppen und deren Einfluss auf die eigene Szene berücksichtigt.

Einfühlung von außen

siehe Gedanken von außen

Einführungsgespräch (nach Ingo Scheller)

vgl. Antworten auf Berührungsimpulse, Befragung von Charakteren, Erlebnisgespräch, Gedanken von außen, Gedankenübermittlung, Heißer Stuhl, Hilfs-Ich, Stimmenskulptur, Vorbeiziehende Gedanken

Ein Gespräch zwischen der Lehrperson und jeweils einer der Figuren, das der betreffenden Spieler*in durch Befragung durch die Lehrperson helfen soll, sich in die momentane Situation und Befindlichkeit seiner/ihrer Figur einzufühlen, wobei die Lehrperson als innere*r Dialogpartner*in agiert (ein Verfahren aus dem Szenischen Spiel nach *Ingo Scheller*).

Einladungskarten

Die TN entwerfen Einladungskarten für ein Ereignis (z. B. eine Hochzeit).

Einstiegsspiele thematisch

Idealerweise beginnt eine dramapädagogische Unterrichtseinheit mit einer Aufwärmübung, die bereits in spielerischer Form das Thema antizipiert und die Teilnehmenden für die folgende Handlung sensibilisiert.

Dies können auch bekannte Kinderspiele sein, wie etwa „Donnerwetter, Blitz“ (manchmal auch „Ochs am Berg“ genannt), das zum Beispiel für eine Einheit, in der es um das Thema Diebstahl geht, verwendet werden könnte, indem die Teilnehmer*innen immer wieder versuchen, einen Gegenstand auf einem Stuhl zu entwenden, während die Person an der Wand sich blitzschnell umdreht und alle, die nicht erstarrt stehen, wieder zurückschickt. Daraus kann sich rasch eine szenische Improvisation entwickeln, die von der Lehrperson in Rolle initiiert wird.

Weitere Möglichkeiten für Einstiegsspiele:

Begriffe tauschen:

Jedes GM sucht sich (still) einen Begriff zum vorgegebenen Thema (z. B. „Alltag im Dritten Reich“) aus. Im raschen Umhergehen im Raum tauscht man seinen eigenen Begriff mit dem jenes GM, dem man begegnet. Diesen Begriff tauscht man dann wieder mit der nächsten Person, der man begegnet, aus usw. Dann setzen sich alle wieder und die Lehrperson befragt jedes GM, womit er / sie begonnen hat und mit welchem Begriff man aufgehört hat. Viele der Begriffe werden verschwunden sein, andere werden sich vervielfachen.

Liebe ist...

Eine nach der anderen geht zu einem etwas abgerückt stehenden Stuhl, setzt sich und sagt einen der folgenden Sätze:

Liebe ist, wenn .../ Ehe ist, wenn.../ Eine Hochzeit ist, wenn

Ein Ehemann / Eine Ehefrau.../ Eine Braut / Ein Bräutigam ...

Wenn Männer / Frauen Ehemänner / Ehefrauen / Bräute / Bräutigame/ verliebt sind, .../ Wenn Männer / Frauen heiraten ...

Diese Übung lässt sich natürlich für alle möglichen Themen verwenden.

Variation zu Obstsalat

Die TN sitzen im Stuhlkreis – 1 TN in der Mitte sagt, welche TN Plätze wechseln sollen (z. B. alle mit Tennisschuhen; oder auch mehrere Gruppen – alle Schwarzhaarigen, alle Brillenträger*innen bzw. überhaupt alle etc.), oder es wurden vorher z. B. Obstsorten ausgemacht (etwa $\frac{1}{4}$ der TN als „Orangen“, $\frac{1}{4}$ als „Bananen“, $\frac{1}{4}$ als „Äpfel“ und $\frac{1}{4}$ als „Birnen“ müssen bei Aufruf jeweils Platz wechseln, bzw. müssen bei „Obstsalat“ alle Platz wechseln!). Gleichzeitig muss der Rest der noch sitzenden TN jeweils so lange weiterrücken, solange ein Platz rechts neben einem selbst frei (geworden) ist. Währenddessen versucht der/die Spieler*in in der Mitte einen freien Platz zu ergattern. Man kann dieses bekannte Spiel auch als Einstieg zu einer thematischen Einheit nehmen, z. B. mit den Begriffen, die in der folgenden dramapädagogischen Einheit eine Rolle spielen werden (z. B. „Verantwortung“, „Spaß“, „Selbstverwirklichung“, „Unzuverlässigkeit“ etc). Bei einem Oberbegriff (z. B. „Moralisches Dilemma“) müssen alle den Platz wechseln, wobei aber nicht auf den Platz unmittelbar daneben gewechselt werden sollte.

Gegenstände darstellen

Die Gruppe bewegt sich im Raum und stellt auf Anweisung der Lehrperson die von ihr angegebenen Gegenstände / Tiere z. B. aus einem Bild, einem Bilderbuch oder Text, das ein Ausgangsbild, ein Pretext für eine dramapädagogische Einheit ist, dar. Die Zahl gibt an, zu wie vielen Personen das Objekt dargestellt werden soll, z. B.:

4 – ein Gatter zu einem Bauernhaus;

3 – Ölfass mit Feuer;

6 – Zaun mit Löchern, sodass man durchsehen kann;

2 – Katze;

4 – Reifenschaukel - in diesen Gruppen beisammenbleiben

etc.

Eisbergdiagramm

vgl. auch Berufsumriss, Charaktertopf, Charakterumriss, Charakterumriss – belebt, Diagramme – „Harmony“, Dossier, Steckbrief

Ein Eisberg wird aufgezeichnet. Im über dem Wasser befindlichen sichtbaren Teil werden die offensichtlichen Merkmale einer Figur aufgeschrieben –

unterhalb der Oberfläche die zu erschließenden verborgenen Merkmale der Figur (Unterscheidung zwischen Text und Subtext).

E-Mail

vgl. Briefe, Internet, IT, SMS, Tweet

In IT-Projekten können auch E-Mails zum Einsatz kommen, z. B. an eine abwesende Figur, deren Antwort-Mail z. B. von der Lehrperson gesendet werden könnte.

Empathie ausdrücken *(nach Jonathan Neelands)*

vgl. Entscheidung

An einem entscheidenden Punkt eines Dramas stellen sich drei bis vier Charaktere in einem Dreieck oder Viereck auf. Die TN sollen sich nun zu der Figur gruppieren, für die sie das meiste Mitgefühl empfinden. Die betreffenden Gruppen sollen dann die Gründe für ihre Entscheidung diskutieren. Ihre nächste Aufgabe ist, aus den jeweiligen Akteurinnen eine Statue zu formen, wobei alle drei Charaktere vorkommen sollen und auch möglicherweise irgendeine Form der Berührung zwischen den Charakteren vorkommen sollte. Diese Statue sollte die Gründe, weshalb die betreffenden TN sich für eine bestimmte Figur entschieden haben, zum Ausdruck bringen. Aufgabe ist es auch, die anderen TN von der eigenen Entscheidung zu überzeugen. Erst nachdem die Statue gezeigt wurde, wird erklärt, was sie bedeutet. Nachdem alle Statuen gezeigt wurden, dürfen die einzelnen TN ihre Positionen wechseln bzw. sich neu zuordnen, falls die Präsentationen der anderen Gruppen ihre Meinung verändert haben. Dies wird dann im Plenum reflektiert.

Empfehlungsschreiben

vgl. Brief im Drama

Für einen der Charaktere des Dramas wird (entweder in Rolle als ein anderer der Charaktere oder außerhalb der Rolle als Interpretation des Dramas) ein Empfehlungsschreiben verfasst.

Engel und Teufel

vgl. Alter Ego, Gedankenblasen

2 Stühle, auf denen jeweils 1 TN steht. Diese haben die Aufgabe, jeweils Pro- und Kontra-Argumente für eine Entscheidung (z. B. Rauchen) einem/einer anderen TN (der/die zwischen den beiden Stühlen steht und jeweils zu der Person sieht, die gerade spricht) einzusagen. Die anderen TN als Zuseher*innen können (und sollen) unterstützend helfen.

Entscheidung

vgl. Abstimmung, Aufstellung, Beziehungsabstände, Entscheidung am Band, Kontinuum, Meinungsbalance, Vier Ecken

Die GM in ihren Rollen müssen an Gabelungspunkten im Drama eine „entweder - oder“ Entscheidung treffen, indem sie sich z. B. je nach Entscheidung links (für etwas) und rechts (für etwas anderes) im Raum gruppieren. Auf diese Weise kann die Richtung, in die sich das Drama entwickeln soll, bestimmt werden.

Die einzelnen TN sollen ihre Entscheidung begründen, es ist möglich, Position zu wechseln, wenn ein anderes Argument überzeugt.

Entscheidung am Band

vgl. Abstimmung, Aufstellung, Entscheidung, Kontinuum, Meinungsbalance; Vier Ecken,

Ein Band wird ausgelegt und die GM sollen sich je nach Einstellung (für und wider) auf diesem Band positionieren.

Entscheidungsallee

siehe Gedankenallee

Erinnerungsalbum

siehe Scrapbook

Erlebnisgespräch (nach Ingo Scheller)

vgl. Antworten auf Berührungsimpulse, Befragung von Charakteren, Einfühlungsgespräch, Gedanken von außen, Gedankenübermittlung, Heißer Stuhl, Hilfs-Ich, Stimmenskulptur, Vorbeiziehende Gedanken

Ein Gespräch zwischen dem SL und den an der Darstellung beteiligten Figuren am Ende einer Szene, in dem das Erlebte aufgearbeitet wird. Der/die SL unterbricht die Szene durch ein „Stopp“ und stellt Fragen nach der momentanen Gefühlslage der Figuren, lässt sie berichten, wie sie das Handlungsgeschehen empfunden haben, was es für sie bedeutet und welche Handlungskonsequenzen sie daraus ziehen wollen (ein Verfahren aus dem Szenischen Spiel nach *Ingo Scheller*).

Erste Eindrücke (nach Jonathan Neelands)

Ein Kreisdiagramm wird in drei Teile geteilt („Ich weiß“ / „Ich vermute“ / „Ich will wissen“), um die ersten Eindrücke über eine Figur zu sammeln. Auf diese Weise kann man auch die Fragen, die man im Lauf der Einheit verfolgen will, sammeln und immer wieder darauf zurückkommen bzw. sie auch im Laufe des Dramas relativieren, neue Fragen stellen etc.

Erweitern von Bildern

siehe Bilder erweitern

Erzähler*in

*vgl. Lehrer*in als Schauspieler*in*

Ein*e Erzähler*in tritt auf, führt Teile der Geschichte weiter, erläutert Sachverhalte und verbindet Szenen und Situationen.

Erzählung

Der/Die Erzähler*in erzählt eine Geschichte oder Teile einer Handlung als Einführung in die Drama-Einheit, um die Spielhandlung voranzutreiben, um dem Spiel eine Richtung zu geben, um das Verhalten der TN durch die Erzählung zu beeinflussen, um das Spiel zu beenden etc.

Erzählung und Pantomime

siehe Active Storytelling

Während die Lehrperson eine Geschichte erzählt, wird diese Erzählung von den TN pantomimisch agiert (um die Handlung voranzutreiben und gleichzeitig in der „Als-ob-Situation“ zu bleiben).

Variante:**„Whoosh“**

Die TN sitzen im Kreis. Sobald der/die Erzähler*in auf einzelne TN oder Gruppen zeigt (z. B. mit „Whoosh“), gehen diese TN in die Mitte des Kreises und agieren spontan diesen Teil der Erzählung (inklusive Objekte, Tiere, geographische Gegebenheiten etc.). Die Erzählung wird dann wieder fortgeführt und mit einem erneuten „Whoosh“ kommen zusätzliche TN ins Spiel, die den neuen Teil der Szene illustrieren. Ein dreimaliges „Whoosh“ bedeutet, dass die Spielfläche wieder verlassen werden soll.

Essenzmaschine/Wesensgehaltmaschine (vgl. z. B. *Patrice Baldwin*)

siehe Bewegte Skulptur

Evaluationsbogen (nach *Ulrike Winkelmann*)

Es erweist sich als Bereicherung, wenn die Kinder, Jugendlichen oder jungen Erwachsenen direkt im Anschluss an eine Einheit einen vorbereiteten Evaluationsbogen ausfüllen, damit anschließend überprüft werden kann, inwieweit die eigene Wahrnehmung mit der der Lernenden deckungsgleich war. Die Evaluationsbögen sind eine Möglichkeit, die Einheit und die mit ihr verbundenen Aktionen und Zielsetzungen umfassender und detaillierter beurteilen zu können. Sie geben einen Überblick über Erfolg oder Misserfolg einer Einheit.

In Ergänzung zur Beurteilung der Lernenden kann die Lehrperson selbst die Effektivität der einzelnen Sequenzen bzw. der Einheit direkt im Anschluss bewerten. Anhand dieser Auswertungen können im Nachhinein Unsicherheiten und aufgetretene Fragen geklärt werden.

Expertentum / Mantle of Experts (entwickelt von *Dorothy Heathcote*)

Argumentieren und Agieren aus der Sicht von Expert*innen (z. B. Pressekonferenz – Wissenschaftler*innen). Kleingruppen oder einzelne GM stellen Expert*innen dar und handeln mit voller Verantwortung und Kompetenz. Ideen werden aufgegriffen, diskutiert und argumentiert. Die Expert*innen genießen einen hohen Status. Die Denk- und Argumentationsweise von Menschen in wichtigen Positionen wird durchleuchtet.

- Die Schüler*innen müssen als Expert*innen, die zu Handlungen und Entscheidungen befähigt sind, eingeführt werden.
- Die Lehrperson muss in das Drama integriert sein.
- Alle notwendigen Informationen zum Drama müssen innerhalb seiner Struktur geliefert werden.
- Im Expertentum kann es keine Lehrer*innenanweisungen oder Lehrer*innenkommentare geben. Notwendige Erklärungen müssen aus der Position einer anderen Expertin oder eines in das Drama involvierten Charakters gegeben werden.
- Das Expertentum verlangt nach einem klaren disziplinären Rahmen.
- Die Arbeit muss aufgaben- und zielorientiert sein.
- Jedes Kind muss beschäftigt und in die Weiterentwicklung der Arbeit integriert sein.

Facebook-Profil erstellen bzw. Facebook-Einträge verfassen

siehe Internet

Familienporträts

vgl. Fotoalbum, Stammbaum

In Gruppen ein Familienporträt bzw. Beziehungsgeflecht zwischen einzelnen Charakteren entwickeln lassen (z. B. von Teilnehmer*innen einer Hochzeitsgesellschaft, Auswanderern, den Bewohner*innen eines Hauses – auch zu verschiedenen Zeiten bzw. in verschiedenen Phasen – oder auch einer Familie mit einer bestimmten politischen Einstellung, z. B. eine nationalsozialistische Familie etc.). Ausgangspunkt können Bildimpulse, Texte oder auch von den TN erstellte Standbilder sein. Die einzelnen Familienmitglieder können in diesem Fall auch über ihre Wünsche, Hoffnungen, Ängste etc. befragt werden. Indem man eine Art Diashow zeigt, kann man auch Veränderungen in den Charakteren bzw. deren Beziehungen im Laufe der Zeit gut darstellen.

Das gleich lässt sich auch mit Settings wie z. B. Angehörigen einer politischen Gruppierung gestalten.

Fanpost

*vgl. Leserbrief, Phone In, Radio-/Fernsehsendung mit telefonischer Hörer*innenbeteiligung*

An einen der Charaktere in einem Drama wird von den TN Fanpost verfasst.

Fantasiereise

vgl. Fly on the Wall

Fantasiereisen werden eingesetzt, um Schüler*innen in fremde Lebenszusammenhänge, Räume, Situationen einzuführen oder auch um Erlebtes wieder hervorzurufen. Die Schüler*innen setzen sich mit geschlossenen Augen in ruhiger, entspannter Haltung hin (oder legen sich hin) und werden vom SL mit verständlicher, ruhiger Stimme in die „Welt“ gelenkt, in die sie „reisen“ sollen. Anschließend sollen die Schüler*innen über das Erfahrene reflektieren oder Situationen in Standbildern darstellen bzw. in Form eines Raumlafs (*siehe dort*) als eine Figur der Fantasiereise durch den Raum bewegen. Fantasiereisen können durch konkrete Fotos oder Bilder vorbereitet oder ergänzt werden.

Variante:

Mit offenen Augen agieren die Schüler*innen ohne langes Nachdenken das Erzählte. (*Diese Art der Fantasiereise trainiert die spielerische Fantasie und Kreativität und insbesondere das schnelle und spontane Einfühlen in neue, vorgegebene Situationen. Sie fördert die Bereitschaft bei den TN, ins Handeln und in Aktionen zu kommen. Dies erscheint notwendig, da viele von uns durch die Tradition des verkopften Lernens eher blockiert sind und die Neigung besteht, insbesondere bei Älteren, zunächst über das Thema ausführlich zu reden, bevor man zur Praxis kommt.*)

Feedbackrunde

vgl. Marking the Moment

Im Plenum über den Arbeitsprozess, das Erlebte etc. diskutieren und sich austauschen.

Fenster zur Welt (nach Jonathan Neelands)

vgl. Berufssumriss, Charakterumriss, Diagramme – „Harmony“; Eisbergdiagramm, Lebenskreis, Rolle an der Wand

4 große Papierbögen werden aufgelegt, die 4 Glasscheiben repräsentieren. Jede der Glasscheiben steht für die Sichtweise auf eine*n Protagonist*in eines Dramas. Dort wird von der Gruppe aufgeschrieben

- wie der/die Protagonist*in sich selbst sieht
- wie er/sie von den Menschen, die ihm am nächsten sind, gesehen wird
- wie er/sie von Freunde gesehen wird
- wie ein*e Bekannte*r oder eine komplett fremde Person ihn/sie sieht

Fernsehinterview

siehe Radiointerview

Fernsehserie

siehe Seifenoper

Fest

von den TN wird ein Fest eingerichtet (und der Raum entsprechend gestaltet), bzw. das Fest auch musikalisch untermalt (z. B. das Fest des Prinzen in „Aschenputtel“ oder das Fest der Capulets, als Romeo und Julia einander erstmals begegnen). Wenn Geschichten ein „Happy End“ haben, kann man mit den Lernenden auch ein tatsächliches Fest nach einer erfolgreichen Arbeitsphase feiern.

Figurengasse

siehe Gedankenallee

Figurensplitting

Eine Figur wird von mehreren Darstellern bzw. Darstellerinnen gespielt, die gleichzeitig auf der Spielfläche sind. Dabei können die Darsteller*innen nacheinander oder gleichzeitig agieren. Wie die Rolle „gesplittet“ wird, hängt vom jeweiligen Konzept ab. Es kann jede*r Spieler*in eine andere Facette des Charakters eines der Protagonist*innen übernehmen (z. B. seinen/ihren Hass, sein/ihr fehlendes Selbstbewusstsein, sein/ihr starkes Weltbild, seinen/ihren Machtwillen etc.)

Film läuft

(nach Gertrud Weiss und Markus Riedmann) vgl. Aufführungskarussell, Bewegtes Standbild, Denkmalimprovisation

Handlungen werden aus einem Standbild entwickelt. Dies kann gänzlich improvisiert erfolgen oder nach einer kurzen Vorbereitungszeit gespielt werden, kann jederzeit angehalten werden (wie die Pausentaste bei einem Video), kann verfremdet werden (Slow Motion / Zeitraffer). Vom gleichen Standbild können verschiedene Gruppen ganz unterschiedliche Handlungsabläufe entwickeln.

Filmen

siehe Fotografieren

Filmversionen

vgl. Standbilder mit Titel, Storyboard

Filmversionen bestimmter Szenen (z. B. der Eröffnungsszene) werden vorbereitet (Entscheidung, welche Kamerapositionen, Musik, Geräusche etc.) in 5 – 6 Einstellungen (Storyboards / Standbildern).

Fingerballett (nach Jonathan Neelands)

vgl. Gedankendusche, Marking the Moment

Diese Technik wird zur Reflexion über ein Drama, eine Aufführung etc. benutzt. 6-8 TN liegen am Boden, mit ihren Köpfen zur Mitte. Aus dieser Position entwickeln sie gemeinsam ihre Reaktion, Analyse etc. einer Drama-Einheit oder eines Ereignisses in einem Drama in Form eines gemeinsam choreographierten Fingerballetts, d. h. sie gebrauchen in einer Art Performance nur ihre Hände. Kommentare, Wortfetzen, Sound, Sprache etc. sind erlaubt.

Fishbowl-Diskussion

Dies ist eigentlich keine Methode aus der Dramapädagogik, sie lässt sich aber gut zur Reflexion, zum Brainstorming bzw. ganz allgemein für Diskussionen "out of role" einsetzen.

Bei dieser Methode diskutiert eine Gruppe vor oder in der Mitte des Raums über ein Thema des Dramas, während der Rest der TN die Diskutierenden beobachtet und anschließend Feedback über das Diskussionsverhalten gibt. Es darf nur innerhalb der Diskussionsrunde gesprochen werden, allerdings soll auch in der Runde ein Stuhl freibleiben. Diesen Platz kann jemand aus der Beobachter*innenrunde einnehmen, um einen Beitrag zu liefern oder Fragen zu stellen. Immer wenn ein*e Beobachter*in in die Runde kommt, muss ein*e andere*r TN die Runde verlassen.

Flagge

vgl. Wappen

Die TN entwerfen eine Flagge für ein Gebiet (darin können sich auch gewisse Charakteristika dieses Gebiets ausdrücken). Ebenso könnte man das Entstehen dieser Flagge thematisieren.

Flash Back / Flash Forward

siehe Rückblick

Fließende Standbilder (nach einem italienischen Kinderspiel)

vgl. Standbilder

Jedes GM erhält eine Nummer. Der fortlaufenden Nummerierung nach steht jedes GM auf und stellt eine Assoziation zu irgendeinem Thema (z. B. Schwimmbad / Rockkonzert / Weihnachten etc.) dar, d. h. die Nummer 1 beginnt, dann ordnet sich die Nummer 2 zu (als Standbild). Sobald ein GM sich zugeordnet hat, sagt es laut seine Nummer. Dies ist das Signal für die nächsten Mitspieler*in sich zuzuordnen. Sobald alle durch sind, löst sich das erste GM wieder und ordnet sich neu zu, dann das zweite etc. Drei Durchgänge! Drei völlig verschiedene Bilder zum gleichen Thema werden entstehen.

*Kommentar: Von mir oft als eine Art Warm-up zu einem Thema eingesetzt – oft spannend zuzusehen (daher auch immer in mindestens zwei Gruppen gespielt – eine Gruppe sieht zu) – zeigt verschiedene spontane Zugänge zu einem Thema. Wichtig: Reflexion des Gesehenen durch die Zuschauer*innen*

Fly on the Wall/Mäuschen spielen

vgl. Fantasiereise, Multisensorisches Erleben eines Bildes, Visualisierung
Eine Technik, um Atmosphäre zu erzeugen. Die TN arbeiten individuell und erforschen einen imaginären Ort (ein Schloss, eine Höhle, ein verlassenes Dorf etc.), als ob sie „Mäuschen spielen“ würden. Die Lehrperson hilft durch gezielte Fragen (was sie fühlen, sehen, riechen etc.) und evtl. unterstützende Musik.

Forumtheater / Mitspieltheater / Coaching von Beobachter*innen (nach Augusto Boal)

Die Spielhandlung und der Spielausgang einer Szene können von den Zuschauer*innen gestoppt oder verändert werden (Zuruf aus dem Publikumsraum und Austausch der Spieler*innen bzw. Anweisung an die Spieler*innen bzw. auch erneutes Spiel mit anderen Akteur*innen, falls sich niemand meldet) - teilweise völlig anderer Spielverlauf und völlig andere Ergebnisse. Eine Situation kann in verschiedenen Varianten und mit verschiedenen Lösungsmöglichkeiten betrachtet werden.

Fotoalbum

vgl. Ausstellung, Familienporträts, Fotografie, Interaktives Museum, Museum
Fotos eines privaten Albums werden in Standbildern dargestellt. Welche Fotos wären darin?

Fotografie

vgl. Fotoalbum

Die Charaktere (z. B. Familie) stellen sich an einem entscheidenden Zeitpunkt des Dramas zu einer Fotografie auf, oder es werden auch mehrere Fotografien **eines** Ereignisses dargestellt (z. B. einer Hochzeit); dient zur Herausarbeitung von Charaktermerkmalen und Beziehungen.

Fotografieren / Filmen

Einsatz von (Handy-)Kameras, um Phasen eines Dramas zu dokumentieren oder bestimmte Momente eines Dramas für einen späteren Gebrauch im Verlauf des Dramas einzufangen. Insbesondere Jugendliche arbeiten gerne mit dem Medium Film und haben wenig Berührungängste. Man kann diese Medien auch für Präsentationen einsetzen.

Fotoroman

Die TN gestalten ein Geschehen in Form eines Fotoromans, oder sie stellen es (in Standbildern) dar.

Fotostory

Unter einer Fotostory wird das tatsächliche Abfotografieren von mehreren Standbildern verstanden, die im Anschluss ausgedruckt, mit Gedankenblasen versehen und für das weitere Spielgeschehen verwendet werden.

Fragen

vgl. Befragung von Charakteren in einem Standbild, W-Fragen

- Fragen, um Vorstellungen und Interessenslagen der GM einzuschätzen
- Fragen, die die Situation festlegen oder eine*n der Protagonist*innen näher charakterisieren.

- Fragen, die zum Nachforschen – in Dokumenten oder Medien, oder bei erwachsenen Auskunftspersonen – anregen
- Fragen, die Wissen vermitteln
- Fragen, die Entscheidungen zwischen möglichen künftigen Handlungsverläufen herbeiführen (Gabelungsfragen)
- Fragen, die Disziplin herstellen
- Fragen, die Stimmungen und Gefühle wecken
- Fragen, die eine Identifikation mit der Situation schaffen
- Fragen, die Einsichten vertiefen
- Fragen, um zu entdecken, was das GM weiß und bisher verstanden hat
- Fragen, um zu entdecken, was das GM über sein Wissen denkt und wie es sich fühlt.

Fragmente einer Nachricht etc.

siehe Unvollendetes Material

Freeze Frames

vgl. Gedanken-Stopp, Skulpturen, Standbilder

Während einer Szene erstarren die Charaktere in ihren Bewegungen und Handlungen, können von außen verändert werden, nennen ihre Gedanken, sprechen einen Monolog, geben Geräusche von sich, geben Antworten, stellen Fragen, etc.

Fremdspieler*in

vgl. Anruf aus der Zukunft, Botschaft, Brief von außen, E-Mail, Geheimbotschaft, Off-Stage Pressure, Plötzliche Botschaft, Testament, Versteckte Information

Eine Person von außen stellt mit Hilfe eines Kostüms eine zentrale, aber schweigsame Persönlichkeit im Drama dar.

- Die Lehrperson führt den/die Fremdspieler*in, solange seine/ihre Rolle andauert.
- Der/Die Fremdspieler*in findet die Identität seiner Rolle in sich selbst.
- Die Rolle muss immer Beispiel für eine Lebensweise sein.
- Der/Die Fremdspieler*in stellt nur **e i n e** Haltung dar.

Führung/Geführter Rundgang/Guided Tour & Blindfolded Tour/Blindenführung

vgl. Ausstellung, Blindenführung, Interaktives Museum, Museum

Besucher*innen werden durch einen Ort geführt, der ihnen von einem/einer Führer*in beschrieben wird (Möglichkeit, nur bestimmte Aspekte – z. B. positive Aspekte – dieses Orts zu zeigen); dient dazu, in die Umgebung einzuführen, in der das Drama spielt

Variante:

Blindfolded Tour/Blindenführung (nach Andy Kempe)

Paare. Eine Person schließt die Augen und wird vom/von der Partner*in im Raum umhergeführt, und ihm/ihr wird ein Ort beschrieben. Der/Die „Blinde“ darf und soll nachfragen. (Bei Platzmangel kann dies auch im Sitzen erfolgen.)

Fußtheater

Hinter einem Vorhang sind nur die Füße bzw. die Beine bis zum Knie zu sehen. Nur die Beine und Füße spielen Theater und erzählen Geschichten (verliebt –

erstes Treffen – Flirten unter dem Tisch – Schlange stehen an der Kinokasse – auf der Parkbank – Geschwisterstreit beim Abendessen etc.).

Gebet

Die TN schreiben Gebete, die mit der Handlung zu tun haben (z. B. bei Hamlet).

Gedanken abfragen

vgl. Antworten auf Berührungsimpulse, Kollektive Stimme etc.,

Gedanken von außen/Doppeln

vgl. Antworten auf Berührungsimpulse, Befragung von Charakteren, Einfühlungsgespräch, Erlebnisgespräch, Gedanken von außen, Gedankenübermittlung, Heißer Stuhl, Hilfs-Ich, Stimmenskulptur, Vorbeiziehende Gedanken

Ein*e TN (oder eine Gruppe von TN) formt eine*n andere*n Spieler*in oder auch mehrere Spieler*innen als eine Figur/eine Gruppe von Figuren (z. B. eines literarischen Texts) nach seinen/ihren Vorstellungen (Gestik, Mimik, Haltungen etc.) und legt dann der Person (oder jeweils der Gruppe von Personen) die Hand auf die Schulter und spricht in Ich-Form die Gedanken der von ihm/ihr geformten Figur/en (gesteuert durch Fragen der Lehrperson).

Gedankenallee/Thought Alley

siehe Figurengasse, Wissensallee; vgl. Ratgeberkreis

Ein GM / eine Figur eines Dramas schreitet langsam durch eine "Allee" aus Menschen (die übrigen GM) zu einem bestimmten Zielpunkt, um dort eine Entscheidung zu treffen, eine wichtige Handlung zu setzen oder um etwas zu empfangen. Seine/Ihre Gedanken und Entscheidungsgründe auf diesem Weg werden ihm/ihr von den übrigen GM aus der Allee zugeflüstert. (Beispiel: Soll ich die Schule aufgeben oder nicht? - rechte Seite pro, linke Seite kontra oder durchmischt) oder die Person bittet selbst jemand anderen aus der Gruppe oder fleht ihn / sie an (z. B. Faust, der seine Seele verkauft hat, an seine Mutter: „Was soll ich tun?“).

Gedankenblasen / Sprechblasen

vgl. Alter Ego, Engel und Teufel, Gestaltwechsel

Kleingruppen stellen aus Karton Gedanken- und Sprechblasen her. Die Gedanken sind oft anders als das Verhalten und die Aussagen einer Person. Die Gedankenblasen werden den Sprechblasen gegenübergestellt.

Gedankendusche (nach Jonathan Neelands)

vgl. Fingerballett, Marking the Moment, Menschliche Tastatur, Stimmenskulptur
Die TN sprechen die Gedanken oder Wortfetzen aus, die ihnen bei der Reflexion über ein Gruppenerlebnis in den Sinn kommen, wobei sich die Wörter, Sätze und Ausdrücke überlappen können, wiederholt werden können, Impulse von anderen aufgenommen werden können etc.

Gedanken-Stopp (nach Ingo Scheller)

vgl. Antworten auf Berührungsimpulse, Freeze Frames

Das Spiel wird durch die Lehrperson oder die Zuschauer*innen durch ein „Stopp“ unterbrochen – die Spieler*innen erstarren in ihren Haltungen und sprechen aus, was ihre Figuren gerade denken. Mit einem kurzen „Weiter!“

durch die SL wird das Spiel fortgesetzt (ein Verfahren aus dem Szenischen Spiel nach *Ingo Scheller*).

Gedankenübermittlung

vgl. Antworten auf Berührungsimpulse, Einfühlungsgespräch, Erlebnisgespräch, Gedanken von außen, Hilfs-Ich, Stimmenskulptur

Den Personen in einem Standbild werden die momentanen Gedanken ihrer Rollen in dieser Situation von Personen außerhalb des Standbildes eingesagt.

Gedicht

siehe Kreatives Schreiben

Die TN schreiben (in Gruppen) ein Gedicht zu einem Thema eines Dramas (oft auch als Einstieg) und präsentieren es, z. B. Vorwürfe von Eltern an Kinder.

Die Gedichte müssen nicht in Reimform sein.

Gegensätzliche Standbilder

siehe Standbilder

Geheimbotschaft

*vgl. Anruf aus der Zukunft; Botschaft, Brief von außen, E-Mail, Fremdspieler*in, Off-Stage Pressure, Plötzliche Botschaft, Testament, Versteckte Information*

Nur ein GM bekommt eine geheime Information von außen und beeinflusst so Entscheidungen und den Handlungsverlauf im Drama.

Variante:

Eine neue, informierte Figur kommt ins Spiel.

Geheimnis

Ein Geheimnis, das für das Drama eine Rolle spielt, wird in Standbildern dargestellt.

Gemeinsame Rolle/Kollektive Rolle

vgl. Gruppe in Rolle

Öfters zu Beginn eines Dramas. Alle GM nehmen eine gemeinsame Rolle ein (z.B. Astronaut*innen, Hexen...). So kann eine Situation, ein Fokus oder eine Perspektive durch eine gemeinsame Rollenerfahrung etabliert werden. Im Verlauf des Dramas, können die Rollen spezieller werden bzw. einzelne GM können ihre speziellen Fähigkeiten und Bedürfnisse in die Rolle einbringen.

Genrewechsel

vgl. Stilwechsel

Geräuschkulisse

vgl. Atmosphäre, Dramatisierung des Raums, Madrigal

Eine Szene wird nur mittels Geräusche dargestellt. Möglichst wenige Gegenstände oder Instrumente sollen verwendet werden (hauptsächlich Stimme, Körper); dient zur Unterstützung einer Handlung, um Atmosphäre zu schaffen.

Variante:

Die verschiedenen Seiten einer Figur werden durch Geräusche charakterisiert, indem z. B. eine Gruppe die gefährlichen und die andere Gruppe die

verführerischen Charakterzüge dieser Figur (z. B. Rattenfänger von Hameln) durch einen bestimmten Sound darstellt.

Variante: Orchester der Emotionen

Bestimmte Emotionen oder ein bestimmter Gemütszustand von bestimmten Charakteren in bestimmten Situationen werden von der Gruppe nur durch Geräusche (keine Worte) dargestellt. Dieses „Orchester“ wird von einem Dirigenten bzw. einer Dirigentin dirigiert, welche*r Akzente setzt, bestimmte Stimmen hervorhebt, mit der Lautstärke, der Länge und mit Pausen spielt.

Gerichtliche Untersuchung

siehe Polizeiliche Untersuchung

Gerichtsverhandlung

vgl. Konferenzen und Versammlungen etc.

Eine bestimmte Situation wird in einem fiktiven Gerichtssaal verhandelt. Dies kann selbstverständlich auch als abschließende Betrachtung eines literarischen Textes (z. B. Emilia Galotti, Romeo und Julia etc.) oder für historische Ereignisse bzw. Figuren (z. B. Rosa Parks etc.) eingesetzt werden.

Gerüchte

vgl. Gerüchte – Aufstellung nach der Wahrscheinlichkeit, Tratschkreis

Gruppen bereiten Gerüchte über Situationen, Personen oder Personengruppen vor und verbreiten sie. Durch die Lehrperson in Rolle können bestimmte Informationen eingestreut und so dem Drama eine bestimmte Richtung gegeben werden.

Gerüchte – Aufstellung nach der Wahrscheinlichkeit

vgl. Gerüchte, Tratschkreis

Manchmal macht es Sinn, die (evtl. in Gruppen vorbereiteten) Gerüchte nach ihrer Wahrscheinlichkeit auf einer Linie positionieren zu lassen.

Geschenk

Die TN überlegen sich in Gruppen oder einzeln ein passendes (Abschieds-) Geschenk (das entweder sehr brauchbar für die Zukunft ist oder eine Erinnerung an die Vergangenheit darstellt) für einen der zentralen Charaktere (z. B. ein Gedicht, ein Lied, ein Gegenstand, eine Zeichnung, ein Ratschlag, ..) im Drama. Sie übergeben es, indem sie es benennen oder überlegen sich eine Präsentationsform (z. B. als Gruppe, für ein Abschiedsgeschenk).

Geschichte aus verschiedenen Perspektiven

vgl. Blickpunktwechsel, Botenbericht, Distanzierung, Perspektivische Standbilder, Teichoskopie

In Partner*innen- oder Gruppenarbeit wird eine Geschichte aus der Sicht verschiedener Charaktere erzählt.

Geschichte im Kreis

Die Gruppe sitzt im Kreis, jedes GM erzählt einen Teil / einen Satz / ein Wort der Geschichte.

Gestaltwechsel (nach J. Neelands)

vgl. Alter Ego, Gedankenblasen

Die äußere Gestalt einer oder mehrerer Figuren wird mit ihrer inneren Befindlichkeit (Emotionen, Ängste etc.) in einem bestimmten Moment des Dramas kontrastiert, indem zuerst die realistische(n) Figur(en) eingefroren wird (werden) und in einer eingefrorenen Haltung verharrt (verharren). Jeweils ein*e freiwillige*r TN stellt sich zu jeder Figur und wird von der Gruppe (wobei verschiedene GM verschiedene Varianten ausprobieren) in eine der inneren Befindlichkeit entsprechende Form gebracht. Auf ein Zeichen des/der SL wählen die „geformten“ Freiwilligen die passendste Position. Die tatsächlichen Figuren treten zur Seite, sodass nur mehr die geformten Figuren zu sehen sind.

Gestenkreis

vgl. Bewegte Skulptur, Lautkreis

Die Gruppe steht im Kreis und jedes GM führt eine Geste aus, die zu seinem Satz in einer vorgegebenen Situation oder zu einer bestimmten Fragestellung passt.

Gewissensallee/Conscience Alley

siehe Figurengasse, Gedankenallee; vgl. Ratgeberkreis

Glaskuppel

vgl. Alptraum, Traum

Ein GM - in der Rolle - liegt schlafend in einem Bett oder auf dem Boden und kann alles hören, was die übrigen Charaktere aus dem Drama über ihn/sie denken. Körperliche Reaktionen der „schlafenden“ Person auf das Gehörte.

Gleichzeitige Standbilder

siehe Standbilder

Grabinschrift

vgl. Grabrede, Nachruf, Obduktionsbericht, Todesanzeige

Die Grabinschrift für einen (verstorbenen/n) Protagonisten bzw. eine Protagonistin wird von den TN verfasst (z. B. Macbeth etc.)

Grabrede

vgl. Grabinschrift, Nachruf, Obduktionsbericht, Todesanzeige,

Aus verschiedenen Blickwinkeln schreiben bzw. halten die TN eine Grabrede.

Graffiti

Zu einem Problem (z. B. Rattenplage in Hameln) wird von den TN ein Graffiti verfasst.

Gruppe-in-Rolle / Großgruppenimprovisation

vgl. Gemeinsame Rolle

Die gesamte Gruppe nimmt verschiedenste Rollen ein (z. B. bei einer Versammlung oder Demonstration).

Gruppentableau

siehe Denkmal, Tableau

Habitusübungen (nach Ingo Scheller)

für Menschen aus unterschiedlichen Epochen, Ethnien und Milieus, Geschlechtern, Berufen und Generationen beschreiben und entsprechende **Körperhaltungen** (Geh-, Steh- und Sitzhaltungen) ausprobieren (nach zeitgenössischen Bildern). Hierbei auch **Kleidervorstellungen** in Körperhaltungen umsetzen (Auswirkung der Kleidung auf das Körpergefühl). Dabei sollen auch **gruppenspezifische Sprechhaltungen und Sprechweisen** ausprobiert werden, indem von den erarbeiteten Körperhaltungen ausgehend typische Tätigkeiten der betreffenden Personen szenisch improvisiert werden, kurze Redepassagen im Gehen, Setzen, Stehen und Liegen nachgesprochen werden oder kleine Dialoge mit Partner*innen in Szene gesetzt werden..

Harmony (nach Jonathan Neelands)

siehe Diagramm

Heiratsannonce

vgl. Annonce, Stellenangebot, Stellengesuch

Für eine*n Protagonist*in (z. B. Hamlets Mutter) wird in Gruppen eine Heiratsannonce entworfen (und evtl. auch eine Antwort).

Heißer Stuhl (Hot Chair / Hot Seat)

vgl. Leerer Stuhl, Urteilsstuhl

Ein GM sitzt in seiner Rolle auf einem Stuhl vor einem Kollektiv und wird über sein Verhalten, seine Einstellungen, Meinungen und Pläne befragt. Auch Charaktermerkmale und soziale Umstände der Rolle können hinterfragt werden. Bei Befragen einer literarischen Figur sind Fragen aus der Sicht anderer Figuren des fiktiven Textes sinnvoll bzw. auch von gar nicht vorkommenden Figuren (z. B. Erzieherin von Julia, Romeos Lehrer). Auch die Lehrperson darf Fragen stellen, um der Befragung und den Fragen eine bestimmte Richtung bzw. Qualität zu geben und Trivialitäten zu vermeiden.

Die Position auf dem Heißen Stuhl kann auch von der **Lehrperson** wahrgenommen werden, die auf diese Weise die Schüler*innen mit Informationen füttern kann oder auch den Schüler*innen als *Gruppe-in-Rolle* zu einer ersten Begegnung mit einem der Charaktere verhelfen (und auf diese Weise Interesse wecken) kann. Diese Vorgangsweise empfiehlt sich vor allem auch bei kleineren Kindern.

Ebenso kann man im Vorfeld den TN Gelegenheit geben, sich Fragen zu überlegen bzw. Fragen auszuarbeiten bzw. wichtige Fragen in einer vorherigen Gruppendiskussion abklären.

Varianten:

- Eine Gruppe von GM sitzt auf dem Heißen Stuhl und stellt verschiedene Facetten einer Figur dar (z. B. die zwei Seiten des Grenouille in „Das Parfum“ von Patrick Süskind)
- Verschiedene Charaktere des gleichen Texts sitzen auf dem Heißen Stuhl.
- Verschiedene Charaktere mit ähnlicher Biografie (z. B. alle Stiefmütter der Märchen) sitzen auf dem Heißen Stuhl.
- Der/Die Autor*in eines literarischen Werks sitzt auf dem Heißen Stuhl.
- Eine Sachinformation (z. B. die Ringstraße, physikalischer Vorgang etc.) oder eine (oder mehrere) historische Figur(en) (z. B. Mensch(en) der Jungsteinzeit) sitzt oder sitzen auf dem Heißen Stuhl.

- Mehrere GM sitzen auf dem Heißen Stuhl und stellen Freunde, Verwandte, Augenzeugen etc., die zur zentralen Figur in Beziehung stehen, dar.
- Die Hälfte der Klasse sitzt auf dem Heißen Stuhl (hat bestimmte Informationen über den Protagonisten bzw. die Protagonistin) und wird von der anderen Hälfte (z. B. als Journalist*innen) befragt.
- Der Heiße Stuhl kann auch vorgeplant werden, indem im Vorhinein genaue Angaben zur befragten Figur entwickelt bzw. vorgegeben werden (z. B. Name, Aussehen, Wohnung, Wünsche, Hoffnungen, Leidenschaften, Lebensziele, Hindernisse und Probleme im Leben, Einflüsse, Stärken, Schwächen, Zitate aus einem Text).
- Charaktere auf dem Heißen Stuhl können ein Kostüm für ihre Figur wählen und werden in diesem Kostüm befragt.

Heldenreise

Der amerikanische Mythenforscher Joseph Campbell hat als ein Grundmuster von Mythologien das Motiv der „Hero's Journey“ erforscht und erkannt, dass dabei immer wieder den gleichen Mustern von Geschichten gefolgt wird. Das Erzählmodell der Reise des/der Held*in tritt praktisch zu jeder Zeit und jeder Kultur in Erscheinung und weist einen beständigen Satz von Bauelementen auf. In Therapie und Coaching hat die Heldenreise mittlerweile ebenso ihren festen Platz wie in der Literatur und im Kino. Selbstverständlich lässt sie sich auch im pädagogischen Kontext, z. B. im Storytelling, gut einsetzen bzw. lassen sich die Bausätze im dramapädagogischen Unterricht (ausgehend z. B. von einem narrativen Text) verwenden.

Ein vereinfachtes Modell für den pädagogischen Alltag könnte wie folgt aussehen (*nach Sandra Masemann*):

- der Alltag – die Routine des/der Held*in
- der Ruf des Abenteurers – ein Problem taucht auf, das Abenteuer ruft
- der Aufbruch ins Unbekannte – der/die Held*in begibt sich auf den Weg, um sein/ihr Problem zu lösen
- Schwierigkeiten und Prüfungen – der/die Held*in muss eine Menge Prüfungen bestehen
- die Belohnung – der/die Held*n ist am Ziel, hat aber eine letzte Prüfung zu bestehen
- wieder zu Hause – der/die Held*in kehrt mit neuen Erkenntnissen nach Hause zurück

Hilfs-Ich (*nach Ingo Scheller*)

vgl. Einfühlungsgespräch, Erlebnisgespräch

Dabei steht oder sitzt die Lehrperson während der Szene hinter der Akteurin und gibt dieser durch Berührung (z. B. Hand auf die Schulter legen) zu verstehen, dass sie etwas beitragen will. Sie wird dadurch nicht mehr nur Gesprächspartner*in einer Figur, sondern Teil von ihr. Dadurch hat die Lehrperson die Möglichkeit, stellvertretend für die Spieler*in Gedanken, Gefühle und Wünsche einer Figur (in Ich-Form) auszusprechen, die sich der/die Spieler*in nicht eingestehen will. Durch mehrfache Wiederholungen oder einen dringlichen Tonfall kann die Lehrperson diese Gedanken verstärken (ein Verfahren aus dem Szenischen Spiel nach *Ingo Scheller*).

Hörspiel

Auch das Produzieren eines Hörspiels, zum Beispiel mit Hilfe der Soundkulisse, stellt eine attraktive Herausforderung dar. Eine Geschichte kann auf viele unterschiedliche Varianten an dieses Medium angepasst werden.

Horoskop/Wahrsagungen/Orakel

Für bestimmte Charaktere ein Horoskop erstellen, entweder in Paaren mündlich oder auch schriftlich. Das gleich kann auch für Ereignisse erfolgen (z. B. politische oder ökologische Geschehnisse), bzw. in Form von Wahrsagungen, indem einzelne TN die Rolle von Wahrsager*innen übernehmen.

Hot Seat

siehe Heißer Stuhl

Hymne

vgl. Lied, Tanz

Von den TN wird eine Hymne für ein Gebiet / eine Familie etc. komponiert, in der sich bestimmte Charakteristika ausdrücken.

Ich bin ... (nach Marcel Kunz)

vgl. Objektspiel, Sprechende Objekte

Die GM stellen sich jeweils – eines nach dem anderen – hinter zwei leere Stühle, die für zwei Hauptfiguren eines Textes stehen (z. B. Woyzeck und Marie), und benennen charakterliche Teilaspekte der Figur, z. B. „Ich bin der Wahnsinn Woyzecks.“ „Ich bin die Treulosigkeit Maries.“ Wenn mehrere Spieler*innen hinter den Stühlen stehen, wird von der Lehrperson ein Wortwechsel zwischen den Teilaspekten angeregt (z. B. wird die Treulosigkeit Maries aufgefordert, sich an Woyzeck zu wenden), wobei die jeweilige Gruppe diskutieren soll, welche Teilkomponente zur Antwort berufen ist. Diese Technik wird zwar nicht zu zügigen Gesprächen führen, aber aufschlussreiches Material bieten.

Identitätskarte

siehe Schreibaufträge; vgl. Pass

Für einen oder mehrere Charaktere Identitätskarten schreiben.

Improvisation (vorbereitet oder spontan)

vgl. Kreisimprovisation

Unter diesen Begriff fällt der größte Teil der dramapädagogischen Arbeit.

vorbereitet: Zeitlimit zur Vorbereitung, Wiederholbarkeit

spontan: ohne Vorbereitung, Prozess steht im Vordergrund, keine Wiederholbarkeit.

Die GM spielen mit oder ohne Vorbereitung eine Szene und können im Spiel auch von außen beeinflusst werden. Die Improvisation kann von den übrigen GM verändert und anschließend wiederholt werden.

Innerer Monolog

vgl. Innerer Monolog mit Requisit, Monolog, Round Robin

Nach der Rollenübernahme überlegen sich die GM eine typische und alltägliche Situation für ihre Rolle und sprechen situationsrelevante Gedanken der Person in der Rolle aus. Diese Methode ist sinnvoll, um jemanden langsam in eine Rolle zu führen.

Unabhängig davon können innere Monologe auch eingesetzt werden, um die innere Befindlichkeit einer Figur auszudrücken und sie können natürlich auch verschriftlicht werden.

Innerer Monolog mit Requisit

vgl. Innerer Monolog, Requisit

Die TN erhalten ein figurentypisches Requisit (z. B. für Figuren eines literarischen Textes) und entwickeln einen inneren Monolog, wobei sie sich überlegen sollten, an welcher Textstelle dieser Monolog eingeschoben werden könnte.

Interaktives Museum (vgl. Cross & Reynolds)

vgl. Ausstellung, Führung, Museum

Bei diesem Format beginnt man mit einer Liste möglicher und wesentlicher „Ausstellungsstücke“ zu einem behandelten Thema (z. B. Mittelalter) oder literarischen Werk, die man in einem Museum ausstellen würde. Dann wählt man die wesentlichen – das Werk oder Thema kurz zusammenfassenden – 4 bis 6 Stücke (je nach Gruppenanzahl) aus und lässt in Gruppen den jeweiligen Museumsbereich gestalten (erarbeiten, welche Requisiten etc. zu diesem Ausstellungsstück gehören, auch Zeichnungen anfertigen lassen etc.). Hierauf werden die für den jeweiligen ausgewählten Bereich handelnden Charaktere (z. B. eines Theaterstücks) als Standbild in den Ausstellungsbereich eingegliedert, sodass es eine Art Szene mit Requisiten etc. darstellt. Jede Gruppe wird nun von den übrigen GM als Zuschauer*innen betrachtet. Durch Betätigen eines imaginären Knopfes erwachen die Charaktere zum Leben und monologisieren über sich selbst zum dargestellten Zeitpunkt. Bei Betätigen eines imaginären zweiten Knopfes können die Zuschauer*innen mit den Charakteren in Interaktion treten, Fragen stellen, sie auf den Heißen Stuhl setzen etc.

Zu **Beginn und zur Einführung in das Thema** könnte man die TN eine vorbereitete (und eventuell auf Tonband aufgenommene) kurze Präsentation der „Ausstellung“ machen lassen (z. B. „Wir entführen Sie in die Welt der ...“).

Internet

vgl. Blog, E-Mail, IT-Projekte, Tweet, Webcam, Website

Selbstverständlich lässt sich auch das Internet für Recherchen zu einem Thema einsetzen (z. B. als Expert*innen) oder auf vielfältige andere Weise, z. B. auch um **soziale Online-Netzwerke** (z. B. **Facebook-Profil** für Charaktere erstellen etc.) für Charaktere darstellen oder schreiben zu lassen, oder auch um einen der Charaktere in einem imaginären **Chatroom** (*siehe dort*) schreiben zu lassen.

Interview / Rolleninterview

vgl. Interview – tendenziös, Nachrichtensendung, Rolleninterview

Charaktere im Drama werden von Reporter*innen oder einer Autoritätsperson in oder nach einer bestimmten Situation im Drama interviewt.

Fragen nach Motiven, Werten, Vorstellungen, Plänen und zur Vertiefung des Wissens über die vorgegebene Situation sollen gestellt werden.

Interview – tendenziös

vgl. Interview, Nachrichtensendung, Rolleninterview

Journalist*innen halten es geheim, für welches Medium oder für welche/n Auftraggeber*in sie arbeiten. Je nach Auftraggeber*in werden auch die Fragen ausgerichtet und Suggestivfragen gestellt. Das Ziel ist eine tendenziöse Berichterstattung.

IT-Projekte

vgl. E-Mail, Internet

Auch moderne Informationstechnologien und Software (z. B. Powerpoint) lassen sich in Dramaprojekten (z. B. für Präsentationen) einsetzen.

Kaffeekränzchen

siehe Stammtisch

Kinderspiele

In Gruppen werden Kinderspiele, die das Geschehen eines Themas reflektieren, entworfen (z. B. Kinderspiele in Notsituationen wie Krieg, Rattenplage etc.).

Kinderzeichnung

siehe Zeichnen in Rolle

Klassentreffen (nach Susanne Even)

Figuren treffen aufeinander und tauschen sich über ihr Leben, ihre Berufe und ihren Charakter aus und treten in Interaktion. Susanne Even verwendet dies auch im grammatikalischen Kontext (Klassentreffen der Wortarten, indem einzelnen Wortarten auf Grund von grammatischen Kriterien menschliche Eigenschaften zugeschrieben werden, z. B. Präpositionen sind herrisch und sagen gerne, was andere Leute tun sollen).

Klischeebilder

Als Einstieg in ein Thema in Gruppen Klischeebilder zum Thema als Standbilder entwickeln lassen (z. B. zu einer historischen Periode).

Kollektive Gedanken

siehe Kollektive Stimme

Kollektive Rolle

vgl. Gemeinsame Rolle, Gruppe in Rolle

Bei dieser Technik nehmen mehrere Personen gemeinsam eine Rolle ein (vom Paar bis zur Gesamtgruppe). Es ist hilfreich, wenn die GM nahe beisammen stehen und immer in „Ich“-Form sprechen. Der/Die SL kann auch die Regel einführen, dass kein GM zwei aufeinander folgende verbale Beiträge abliefern darf, sondern immer jemand anders sprechen muss etc..

Kollektive Stimme

vgl. Alter Ego, Echo, Gedankendusche, Vorbeiziehende Gedanken

- Einer der Charaktere steht in eingefrorener Position oder ein Standbild wird präsentiert. Die übrigen GM sprechen nacheinander die Gedanken dieser Figur laut aus.

- Die Klasse wird in zwei Gruppen geteilt, wobei jede Gruppe einen der Charaktere darstellt, die miteinander in einen Dialog treten.
- Die Klasse wird in zwei Gruppen geteilt, wobei eine Gruppe die Gedanken und die andere Gruppe die verbalen Äußerungen eines der Charaktere übernimmt.

Kollektive Zeichnung

vgl. Kollektiver Brief, vgl. auch Plan zeichnen, Poster entwerfen

Die GM zeichnen als Einstieg in das Drama im Kollektiv eine Landkarte oder einen Stadtplan oder einen Plan vom Handlungsort (Dorf, Insel, Land, Stadt, Haus, Zimmer, Einrichtung etc.).

Variante: Die TN sitzen in Gruppen Rücken an Rücken, Jede*r TN erhält in Blatt Papier und beginnt eine Zeichnung, die er/sie dem/der nächsten TN weitergibt, der/die die Zeichnung weiterführt etc. (bis alle durch sind).

Kollektiver Brief

vgl. Kollektive Zeichnung

An einem bestimmten Punkt im Drama schreibt jeweils die Hälfte der TN (8 – 12) in Rolle als einer der Charaktere einem anderen der Charaktere des Dramas einen Brief, indem jede*r TN einen Satz schreibt (nicht Anfangs- oder Satzsatz!), ohne dass dies den anderen TN mitgeteilt wird. Im Anschluss versucht die jeweilige Gruppe dann eine logische Reihenfolge der Sätze herzustellen. und präsentiert diese der anderen Gruppe.

Kollektives Gespräch

siehe Kollektive Stimme

Komponentenanalyse

Eine Komponentenanalyse ist ein Gruppenbild, in dem jede*r Spieler*in eine Eigenschaft, ein Grundgefühl oder einen Gegenstand der zu beschreibenden Person verkörpert. In die Mitte wird ein Stuhl gestellt, der die Figur repräsentiert: „Das ist X.“ Nacheinander ordnen sich die Spieler*innen dem Stuhl zu, sie nehmen eine bestimmte Position und Haltung ein (z. B. sitzend, stehend, hockend, weggedreht usw.) und sagen mit einem Satz, was sie darstellen, z. B. „Ich bin seine Eitelkeit“. Die Spieler*innen verharren im Freeze, bis alle ihren Platz gefunden haben.

Konferenzen und Versammlungen

vgl. auch Gerichtsverhandlung, Podiumsdiskussion, Versammlungen

Die GM diskutieren in ihren Rollen (z.B. als Expert*innen, Dorfbewohner*innen, etc.) über ein klar definiertes Thema. Am Ende einer Konferenz oder Versammlung können weitere Nachforschungen oder Entscheidungen bzw. Abstimmungen stehen:

- informelle (z. B. Dorfbewohner*innen auf der Straße) oder
- offizielle (z. B. Parteiversammlungen, Gemeinderat, Forschungskonferenzen etc.)

Kontinuum

vgl. Aufstellung, Abstimmung, Beziehungsabstände, Entscheidung, Entscheidung am Band, Meinungsbalance, Vier Ecken

Eine imaginäre Linie wird durch die Mitte des Raums gezogen, an deren einem Ende das Wort „ja“, an deren anderem Ende das Wort „nein“ steht (oder auch eine von zwei Möglichkeiten, z. B. „Krieg“ oder „Frieden“). An der Seite des Raums in der Mitte des „Kontinuums“ steht ein Stuhl. Wer auf diesem Stuhl steht, darf dem Rest der Gruppe Fragen zu einer Figur oder einem Thema stellen. Der Rest der Gruppe soll sich dann in Richtung „ja“ oder „nein“ auf dieser Linie bewegen. Diese Technik ermöglicht, Meinungen zu äußern, ohne sie verbal begründen zu müssen und ermöglicht der Gruppe das gesamte Meinungsspektrum innerhalb einer Gruppe physisch und visuell zu erfahren.

Kostenvoranschlag

vgl. Rechnung, Planspiel, Simulation

Kostenvoranschläge für ein Vorhaben werden von den TN erstellt.

Kostümbau

vgl. Charaktere kostümiert, Kostümwechsel, Maskenbau

Für verschiedene Rollen werden aus diversen Materialien Kostüme gebastelt, präsentiert und anschließend in Szenen benutzt.

Kostümwechsel

vgl. Charaktere kostümiert, Kostümbau, Maskenbau

Verschiedene Kostüme werden für verschiedene Stadien des Dramas (z. B. 2 verschiedene extreme Positionen eines der Charaktere – z. B. Macbeth am Ende und Anfang des Stücks) entworfen.

Kreatives Schreiben

vgl. Schreibaufträge

Einige Beispiele:

- **A – B – C – Dialoge**
Ein Dialog muss so verfasst werden, dass die Dialogpartner*in seinen/ihren Satz mit jeweils dem nächsten Buchstaben beginnen.
- **Acrostichon**
Ein **Titel** / eine **Schlagzeile** werden so dargeboten, dass die Anfangsbuchstaben der einzelnen Wörter Sinn ergeben.
- **Character Biopoem** (*nach Emelie FitzGibbon*)

Zeile 1	Vorname(n), Spitzname, Familienname (wo es notwendig ist, etwas erfinden)
Zeile 2	Vier Charakteristika, die die Person beschreiben
Zeile 3	Der/Die an _____ (drei Menschen oder Dinge) glaubt.
Zeile 4	Der/Die _____ (drei Menschen oder Dinge gerne mag)
Zeile 5	Der/Die _____ (drei Emotionen) fühlt.
Zeile 6	Der/Die _____ (drei Menschen oder Dinge) fürchtet.

Zeile 7 Der/Die von _____ (drei Dingen) träumt.
Zeile 8 Der/Die _____ (drei Dinge) gibt.
Zeile 9 Der/Die sich fragt _____
Zeile 10 Der/Die _____ gerne sehen würde
Zeile 11 Vorname

- **Cinquain**

Zeile 1 Titel (**1 Wort**)
Zeile 2 beschreibt den Titel (**2 Wörter**)
Zeile 3 beschreibt eine Handlung (**3 Wörter**)
Zeile 4 drückt ein Gefühl aus (**4 Wörter**)
Zeile 5 bezieht sich wieder auf den Titel (**1 Wort**)

- **Diamante**

Zeile 1 Hauptwort als Titel
Zeile 7 Gegenteil davon als Schluss
Zeile 2 Zwei Adjektive, die den Titel beschreiben
Zeile 3 Drei Verben, die sich auf den Titel beziehen
Zeile 4 Zwei Wörter (Hauptwörter), die den Titel beschreiben und zwei Wörter (Hauptwörter), die sich auf das Schlusshauptwort in Zeile 7 beziehen
Zeile 5 Drei Verben für das Endwort
Zeile 6 Drei Adjektive für das Endwort

- **Elfchen**

Zeile 1 z. B. irgendeine Farbe (**1 Wort**)
Zeile 2 irgendein Ding in dieser Farbe (**2 Wörter**)
Zeile 3 beschreibe das Ding (Wo ist es? Was macht es?) (**3 Wörter**)
Zeile 4 mehr Informationen über das Ding (z. B. „ich“, „mein“ verwenden) (**4 Wörter**)
Zeile 5 Schluss finden (**1 Wort**)

- **Emotions-/ Gefühlsgedicht**

Überschrift: das Gefühl (z. B. Glücklich, Wütend)
Zeile 1 Beschreibe dein Gefühl als Farbe: Gelb wie die Sonne
Zeile 2 als Geschmack: Süß wie Obstsalat
Zeile 3 als Geruch: Riecht nach Frühlingsblumen
Zeile 4 als Aussehen oder Form: Rund wie ein Ball
Zeile 5 als Ton oder Klang: Klingt wie Vogelstimmen
Zeile 6 als Erlebnis: Es ist einfach schön.

- **Family Biopoem** (nach *Emelie FitzGibbon*)

Auch dieses Gedicht wird vorstrukturiert:
Zeile 1 Familienname
Zeile 2 Vier Charakteristika, die diese Familie beschreiben
Zeile 3 Bürger*innen von _____ (Stadt, Provinz Land,)
Zeile 4 Die viel von _____ (drei Dinge oder Menschen) halten.

- Zeile 5** Aber _____ (drei Dinge oder Menschen) nicht mögen.
- Zeile 6** Deren politische Einstellung _____ ist.
- Zeile 7** Deren Religion _____ ist.
- Zeile 8** Die _____ (drei Dinge) geben.
- Zeile 9** Die _____ (drei Dinge) nicht sehen möchten.
- Zeile 10** Die Familie _____ (Familiename)

- **Haiku**

Ein Haiku besteht aus einem Vers zu drei Wortgruppen à fünf, sieben und fünf Silben (5-7-5).

Zeile 1 5 Silben

Zeile 2 7 Silben

Zeile 3 5 Silben

Das Haiku lebt davon, dass sich der/die Dichter*in darauf beschränkt, dem/der Leser*in einen einzigen sinnlich wahrnehmbaren Augenblick unmittelbar vorzustellen – ohne Titel, ohne Kommentar, ohne verschlüsselnde Sprache und ohne die Unmittelbarkeit störende Metaphern oder Vergleiche. Dem/Der Leser*in bleibt es dann überlassen, den dargestellten Augenblick nachzuvollziehen und von sich aus zum inneren Anlass des Verses zu finden.

Beispiel:

Sonnenuntergang (5 Silben)

Lässt den Himmel erröten. (7 Silben)

Ein himmlisches Spiel. (5 Silben)

- **Strukturierter Dialog / Phatic Communion** (nach Andy Kempe)

Ein Dialog wird vorstrukturiert, indem die einzelnen Dialogzeilen als lang bzw. kurz vorgegeben werden.

etc.

Kreisimprovisation (nach Marcel Kunz)

vgl. Improvisation

Diese Improvisation geht von festgelegten Figuren aus, die den TN bekannt sind (z. B. literarische Figuren). Jede*r weiß, was der/die andere für eine Rolle hat. Die Gruppe sitzt im Stuhlkreis. Ein*e Spieler*in (A) steht in der Mitte und schließt die Augen. Ein*e zweite/r Spieler*in (B) wird bestimmt und aufgefordert, sich eine Aktion zu überlegen, die an die Figur von A gerichtet ist (Frage, provozierende Bemerkung, Aufforderung, Anschuldigung etc.). Wenn B bereit ist, öffnet A die Augen und B startet. A sollte sofort reagieren, sodass sich eine spontane Improvisation bzw. aus Rede und Gegenrede eine Szene entwickelt, für die die Spieler*innen ein gemeinsames Ende finden.

In einem zweiten Durchgang startet B wieder seine bzw. ihre Improvisation, allerdings sollte sich A eine andere Replik überlegt haben, sodass nun B reagieren muss, d. h. in diesem Fall hat also A die Initiative.

Die übrigen TN im Kreis sollen nach Abschluss die Figuren auf ihr Verhalten hin befragen bzw. bei einem literarischen Text als „Texttrichter*innen“ fungieren, die das Verhalten der Figuren auf ihre Handlungswahrscheinlichkeit in diesem Text überprüfen.

Kugellagerübung

Diese Übung ist nicht wirklich eine dramapädagogische Technik, sondern stammt aus dem Repertoire von **Heinz Klippert**, aber auf diese Weise können Inhalte gut zusammengefasst und vertieft werden.

Es werden zwei Stuhlkreise (innen & außen) mit gleich vielen Stühlen gebildet. Die TN sitzen einander gegenüber.

Die TN im Außenkreis erzählen ihrem/ihrer Partner*in aus dem Innenkreis den Inhalt des gesehenen Films / gelesenen Textes etc. (Was fand ich besonders interessant? Was ist passiert? etc.) (ca. 3 Minuten).

Der/Die zuhörende Partner*in fasst zusammen, was ihm/ihr sein/ihr Gegenüber erzählt hat und fügt seine/ihre eigenen Beobachtungen oder Empfindungen hinzu (ca. 1 Minute).

Es bilden sich neue Paare, indem die Schüler*innen des Innen- oder Außenkreises ein (zwei) Plätze weiterrücken.

Nun berichten die im Innenkreis sitzenden Schüler*innen zuerst und die außen Sitzenden hören zu und fassen das Gehörte anschließend durch ihre eigenen Ergänzungen zusammen (siehe Schritt 1 + 2).

Kummerkasten / Agony Aunt

TN als Charaktere in bestimmten entscheidenden Situationen schreiben Briefe an einen Briefkastenonkel – diese werden dann getauscht und jeweils die Antworten geschrieben

Landkarten zeichnen

siehe Plan zeichnen etc.

Landschaft der Fragen (nach Marcel Kunz)

vgl. Brainstorming, Meinungsbalance

Nach Abschluss der Lektüre eines literarischen Textes wird jede*r TN aufgefordert, eine für ihn wichtige interpretatorische Frage (nicht zu allgemein, aber auch nicht zu banal) auf einem Zettel zu notieren. Diese Zettel werden dann im Raum aufgehängt und bleiben als Material während der gesamten Arbeitsphase hängen. Die TN erhalten immer wieder Gelegenheit, in dieser Landschaft der Fragen zu spazieren, evtl. einzelne Fragen zu klären, neue Fragen zu stellen, andere differenzierter zu formulieren etc.

Variante:

Die TN verstecken ihre Zettel und holen sie erst am Schluss der Arbeit hervor, wobei deutlich werden kann, was beantwortet wurde und wo der Interpretationsprozess an den eigentlichen Fragen vorbeiging.

Lauschen

vgl. Privatgespräche, Schlüsselloch, Wände haben Ohren

Ein entscheidendes Gespräch zwischen 2 Charakteren wird belauscht (z. B. indem sich ein/e TN an einer bestimmten Stelle in Lauschposition begibt) und später z. B. einer anderen Person erzählt (dies kann z. B. durch die gesamte Gruppe in Partner*innenarbeit erfolgen).

Lautkreis

vgl. Bewegte Skulptur, Gestikkreis

Die Gruppe steht im Kreis und jedes GM gibt einen Laut von sich, der zu seinem Satz in einer vorgegebenen Situation oder zu einer bestimmten Fragestellung passt.

Lebenskreis *(nach Jonothan Neelands)*

vgl. z. B. Charakterumriss, Diagramme – „Harmony“; Fenster zur Welt

Ein großes Blatt Papier wird in vier Sektoren eingeteilt:

- **Heim** (wo sich der Protagonist bzw. die Protagonistin normalerweise aufhält);
- **Familie** (auch Familienmitglieder, die sich vielleicht schon der Familie entfremdet haben);
- **Spiel** (Sozialleben)
- **Tag** (Arbeits- oder Tagesablauf)

In die Mitte kommt ein Kreis mit dem Namen und Alter des/der Protagonist*in. Die Gruppe füllt nun die einzelnen Sektoren mit Informationen, teilt sich dann in vier Subgruppen, die sich jeweils einen Sektor wählen und einen Dialog zwischen dem Protagonisten bzw. der Protagonistin und einer anderen Person aus dem Sektor entwickeln. Welchen Einflüssen ist der/die Protagonist*in ausgesetzt?

Lebensmotto

vgl. Leitbild

Für einen oder mehrere der Charaktere wird eine Art persönliches Lebensmotto entworfen.

Leerer Stuhl

vgl. Heißer Stuhl, Urteilsstuhl

Auf einem Stuhl wird ein Symbol für eine Figur (z. B. Hamlet) abgelegt (z.B.: Umhang, Hut, Apfel, etc.). Die GM gehen hinter den Stuhl, berühren vorsichtig das Symbol und nennen die Eigenschaften und Hintergründe des Charakters der Figur.

Leerstellen

siehe Auslassungen, Unterredung mit Leerstellen

Lehrperson als Schauspieler*in/Teacher as Actor

*vgl. auch Erzähler*in*

Die Lehrperson erzählt einen Teil der Geschichte in einer bestimmten Rolle bzw. spielt einen Teil der Geschichte als Schauspieler*in vor.

Lehrperson in Rolle (LiR)/Teacher in Role

*vgl. auch Erzähler*in, Lehrperson als Schauspieler*in, Zirkulares Drama*

Die Lehrperson nimmt eine bestimmte und klar definierte Rolle ein und spielt im Drama mit. Der soziale und persönliche Status der Rolle kann wechseln, sollte aber nicht dauerhaft wesentlich über dem der GM liegen.

Durch diese Technik kann die Lehrperson

1. ein Drama beginnen,
2. ein Drama weiter entwickeln bzw. vertiefen,
3. die dramatische Spannung steigern oder beibehalten,

4. innerhalb der Als-ob-Situation steuernd eingreifen (z. B. auch das Verhalten der GM steuern),
5. Informationen geben und sammeln,
6. das Drama abschließen,
7. verschiedene Sprachregister verwenden.

Möglichkeiten:

- Wenn die Lehrperson auf einem bestimmten Platze sitzt, ein bestimmtes Kleidungsstück trägt oder ein bestimmtes Symbol hält = bestimmte Rolle (klares Signal für Schüler*innen).
- Möglichkeit, durch Einnehmen eines bestimmten Status steuernd zu wirken:
 1. hoher Status, z. B. König*in: Kontrolle, aber Nachteil: Klasse wird nicht genügend Verantwortung gegeben;
 2. mittlerer Status, z. B. Reporter*in: Gratwanderung;
 3. niedriger Status, z. B. Bedienstete*r: erfordert hohes Selbstvertrauen bzw. Flexibilität;
 4. gleicher Status, z. B. Teilnehmer*in an einer Demonstration)

Leitbild

vgl. Lebensmotto

Die TN verfassen für eine Organisation / eine Gemeinschaft / einen Staat ein Leitbild. Dies kann man auch präsentieren, z. B. „Wir sind Menschen, die ... (hart arbeiten etc.)“.

Lesen mit verteilten Rollen

siehe Szenisches Lesen

Leserbrief

vgl. Brief im Drama, Fanpost

Die TN verfassen Leserbriefe zu einem Thema / aus Sicht einer Figur.

Lied/Song

vgl. Tanz

Die TN verfassen z. B. ein Begrüßungslied für einen Gastbesuch, sie verfassen und präsentieren ein Lied als Ritual, das Lied wird zur Einführung in ein Thema verwendet (z. B. Lied der Not). Ein Abschiedslied, ein Lied als Leitmotiv, ein erzählendes Lied (Ballade) zur Fortführung der Handlung, ein Lied als Präsentationspunkt bei einem gesellschaftlichen Ereignis etc. wird von den TN (in Gruppen) verfasst und präsentiert. Hier können die TN auch einen zum Thema passenden gemeinsamen Gestus (z. B. Wut, Trauer, Hoffnungslosigkeit etc.) erproben. Ebenso können **Tänze** auf diese Weise eingesetzt werden.

Listen erstellen

vgl. Diagramm, Plan zeichnen, Soziogramm, Tabellen

Die TN erstellen zu bestimmten Fragestellungen Listen (z.B.: „Was müsst ihr auf diese Reise mitnehmen und was müsst ihr zurücklassen?“ „Welche Charaktereigenschaften müsste ein/e Partner*in haben?“ etc.)

Literarische (Historische etc.) Zeitung

vgl. Schlagzeilen, Schlagzeilen – szenisch, Schreibaufträge, Wandzeitung
 als Abschluss eines Projekts oder einer dramapädagogischen Einheit wird von den TN eine Zeitung gestaltet (mit Schlagzeilen und Berichten, Interviews, Kommentaren, Analysen, Leitartikeln etc.).

Live-Reportage

vgl. Meinungsumfrage, Nachrichtensendung, Reportage
 Eine Handlung etc. wird von einem / mehreren GM in Form einer (Sport-, etc.) Reportage live kommentiert.

Logo entwerfen

vgl. Wappen entwerfen, Zeichnen in Rolle etc.
 Ein Logo einer Institution wird z. B. in Gruppen entworfen.

Losungswort/Passwort/Parole

Die TN sollen Losungswörter für einen Geheimbund entwerfen.

Madrigal

vgl. Geräuschkulisse,
 Eine Übung aus dem Improtheater bzw. Theatersport (4er – 8er-Gruppen).
 Jedes GM überlegt sich ein Geräusch, ein Wort oder einen kurzen Satz zu einem Thema des Dramas. Der/Die SL dirigiert den Gesang: Kurze Wörter bilden Rhythmus-Linie, lange Wörter oder Sätze die Gesangs-Melodie darüber.

Mantle of Expert (nach Dorothy Heathcote)

siehe Expertentum

Mantle of the Stranger

Der/Die SL nimmt die Rolle eines Fremden ein, der über die Ereignisse nicht Bescheid weiß. Jede*r TN ist auf dem Heißen Stuhl und wird zum Geschehen befragt. Dient dazu, ein Drama, eine Geschichte etc. zusammenzufassen.

Marking the Moment/Platz der größten Intensität

vgl. Feedbackrunde, Fingerballett, Gedankendusche

Reflexionsphase am Ende eines Dramas oder einer Arbeitsperiode.

Die GM sollen über jenen Ort im Raum nachdenken, an dem sie die größte Intensität im Drama oder den für sich selbst berührendsten Moment verspürt haben, ihn im Raum suchen und wieder die Körperhaltung dieses Moments einnehmen - Freeze. Man kann mit der gleichen Methode auch über Gabelungspunkte im Drama, über entscheidende Wendepunkte, an denen eine Situation z. B. ins Positive hätte gekehrt werden können, die TN reflektieren lassen.

Auf einen Berührungsimpuls der Lehrperson sagen sie ihre Gedanken oder geben Geräusche von sich.

Zwei Fragen sollen beantwortet werden:

- Was bedeutet meine Position?
- Warum habe ich mich für diese Position entschieden?

Maschine bauen/Charaktermaschine

vgl. Bewegte Skulptur

In Gruppen eine (sich bewegende) Maschine (mit Geräuschen) bauen lassen (mit Vorbereitung), die den psychischen Zustand eines der Charaktere ausdrückt.

Maskenbau

vgl. Kostümbau, Kostümwechsel

Masken können der Versinnbildlichung einer Rolle dienen. Eigenschaften bzw. Charaktermerkmale können sich in der Maske widerspiegeln. Bei neutralen Masken wird der Fokus auf den Körper verlagert – außerdem können sie in bestimmten Settings eine besondere Atmosphäre erzeugen.

Mäuschen spielen

siehe Fly on the Wall

Mauerschau

siehe Teichoskopie

Medien als Ausgangspunkt eines Dramas

vgl. auch Ausgangspunkte für ein Drama

Annoncen, Bilderbücher, alle Arten von Büchern, Comics, Diagramme, Dokumente, Doodle, Enzyklopädien, Erzählungen, Filme, Fotografien, Gedichte, Gemälde, Geräusche, Heldengeschichten, historische (und andere) Quellenstellen, Instrumente, Kostüme, Landkarten, Lieder bzw. Liedtexte, literarische Texte, Märchen, Masken, Musicals, Musik, Mythen, Nahrungsmittel, Opern, Plakate, Pläne (z. B. von Gebäuden etc.), Poster, Radiosendungen, Requisiten, Sagen, Schlagzeilen, Tagebücher, Tänze, Theaterstücke, Überschriften, Verse, Videosequenzen, Werbung, Witze, Zeitungsartikel, Zeitungen, Zeugnisse, etc.

Meinungsbalance (Waage)

vgl. auch Abstimmung, Aufstellung, Entscheidung, Entscheidung am Band, Kontinuum, Schreibgespräch

Die GM stellen sich in einer Reihe quer bzw. diagonal durch den Raum oder entlang einer Wand auf. Die Position jeder einzelnen Person entspricht ihrer Meinung (sehr unterstützend / bejahend bis sehr ablehnend / verneinend oder von 1 - 100) zu einer bestimmten Fragestellung.

Diese Technik kann zur Gruppenbildung benutzt werden, beinhaltet eine pro / kontra Diskussion und dient einer Argumentationssammlung.

Meinungsumfrage

vgl. auch Live-Reportage, Nachrichtensendung, Reportage

Während einer Szene betritt ein*e Reporter*in den Handlungsort und befragt die Personen nach ihrer Meinung zu einer bestimmten Problemstellung oder zu einer Situation.

Menschliche Tastatur (Human Keyboard) *(nach Patrice Baldwin)*

vgl. Antworten auf Berührungsimpulse, Gedankendusche, kollektive Stimme; Orchester der Emotionen, Stimmenskulptur etc.

Eine Technik, die vor allem bei kollektiven Rollen eingesetzt wird. Die Mitglieder einer kollektiven Rolle stehen nahe beisammen. Sie sollen ihre Gedanken / Gefühle in einem Wort oder einer Phrase zusammenfassen. Diese Wörter oder Phrasen werden nun vom/von der SL aktiviert, indem er/sie die Schultern der GM (wie bei einem Keyboard) antippt und so durch Wiederholungen oder gleichzeitiges Antippen Akzente setzen kann. Dieses Antippen kann auch von anderen TN übernommen werden bzw. von mehreren TN gleichzeitig (4 Hände, 6 Hände), wodurch sich interessante Effekte ergeben können, ebenso wie durch Wiederholungen, Pausen, Echo etc. Ebenso können in einer weiteren Phase die „Tasten“ selbst tätig werden (ohne Berührungen) und selbst den geeigneten Moment wählen, in dem sie ihr Wort äußern, wiederholen etc.

Metamorphose

vgl. auch Ausstellung, Definierter Ort, Dramatisierung des Raums, Ich bin..., Objektspiel, Sprechende Objekte

Die GM werden zu Objekten in einem definierten Raum (z. B. Was wäre im Dachboden der alten Frau?).

In Kleingruppen sollen die TN ein Objekt, das dort zu finden ist, darstellen.

Mimik und Bewegung

vgl. Bewegtes Standbild,

Die TN bringen z. B. Bewegungssequenzen zu einem Thema in eine Abfolge.

Mitspieltheater

siehe Forumtheater

Modernisierung/Transformation

In Gruppen Szenen entwickeln lassen, die einen Bezug zu heutigen Situationen herstellen (z. B. in einer Einheit zum Thema Nationalsozialismus: Rassismus / Ausgrenzung heute – oder bei Schillers „Handsuh“: Liebesbeweise / Dummheiten aus Liebe heute - oder bei „Romeo und Julia“: Welche Probleme könnten Jugendliche heute haben? Weshalb könnte eine Liebe heute verboten sein?)

Moment der Wahrheit

Die Gruppe soll eine Schlusszene für das Drama entwickeln und das Hauptaugenmerk darauf richten, was in Wirklichkeit passieren würde. Reflektierende Diskussionen über die Hauptereignisse und Spannungsmomente im Drama sollen einen klaren Fokus für die letzte Szene entstehen lassen.

Momentaufnahmen

Die TN sollen (einzeln oder in Gruppen) zu einzelnen Situationen, Verben und Figuren einer Geschichte Standbilder entwickeln, indem sie Momente (mindestens drei) aus der Geschichte herausnehmen und in Abfolge zum Ausdruck bringen und den anderen TN zeigen – als eingefrorene Momente (auch wenn es sich um Bewegungsverbren handelt).

Monolog

vgl. Innerer Monolog, Innerer Monolog mit Requisit, Round Robin

Die TN entwerfen entweder Monologe (in Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit) für eine*n der Protagonist*innen in einer bestimmten Situation oder monologisieren als Gruppe über eine bestimmte Situation (z. B. die Rattenplage in Hameln). Monologe können auch verschriftlicht werden.

Montage *(nach Jonathan Neelands)*

Kontrastierende Elemente eines Dramas werden montiert, um einen neuen Blick auf Dinge zu bekommen (z. B. ein Standbild eines Kriegerdenkmals mit einem Standbild einer Darstellung der Realität eines Krieges).

Moral einer Geschichte

Die TN schreiben die Moral einer Geschichte auf (z. B. in Reimform), oft auch als Abschluss einer Geschichte.

Multisensorisches Erleben eines Bildes / Ortes etc.

vgl. Blindenführung, Fantasiereise, Fly on the Wall, Visualisierung

Den TN wird als Impuls für eine Geschichte ein Bild gezeigt. Sie sollen versuchen, Teil dieses Bildes zu werden und zu äußern, was sie schmecken, riechen, sehen, hören, fühlen und dies auch verbal äußern. Dient dazu, einen Schauplatz eines Dramas atmosphärisch aufzubauen.

Museum *(nach Marcel Kunz)*

vgl. Ausstellung, Führung, Interaktives Museum

2 Gruppen, jede*r Spieler*in der Gruppe A wählt sich eine Rolle eines Textes, nimmt eine typische Haltung der Figur ein und erstarrt; Gruppe B geht als Museumsbesucher*innen umher und unterhält sich über Charaktereigenschaften, Biografie, Aussehen, Beziehungen der Figuren, ihre Bedeutung im Text etc.

Variante:

Gruppe B stellt Museumspädagog*innen dar, die die Figuren verändern dürfen (Haltung, Ausdruck etc.). Sie dürfen auch (räumliche) Beziehungen zwischen den Figuren herstellen, sodass eine Art Denkmal entsteht.

Musik

vgl. Atmosphäre

Musik kann immer wieder unterstützend eingesetzt werden, um Atmosphäre zu erzeugen.

Musikalische Umsetzung eines Textes / einer Szene

vgl. Atmosphäre, Musik, Soundtrack

Die TN erhalten den Auftrag, eine Szene / Geschichte musikalisch zu gestalten oder Gelesenes in Musik umzusetzen.

Nachricht

siehe Botschaft

Nachrichtensendung (nach Andy Kempe)

vgl. Interview, Interview – tendenziös, Live-Reportage, Meinungsumfrage, Reportage, Rolleninterview

Ein Ereignis wird in Form einer Nachrichtensendung präsentiert. Hierbei empfiehlt sich folgende Struktur:

- Newsroom mit Sprecher*in
- Reporter*in vor Ort
- Augenzeug*innen
- Expert*in im Studio
- evtl. Person in öffentlicher Funktion (Polizeichef*in, Politiker*in etc.), die die Aufgabe haben könnte, die Menschen zu beruhigen

Zusätzlich kann auch die Aufgabe erteilt werden, die Sendung in einem bestimmten Stil zu präsentieren, z. B. als:

- ‚objektive‘ Fakten, faktischer Stil
- menschliche Tragödie, anklagend,
- zurückzuführen auf die allgemeinen gesellschaftlichen Verhältnisse
- die Jugend anklagend und kritisierend
- Anklage gegen Politik / Politiker*innen etc.

Nachruf

vgl. Grabinschrift, Grabrede, Obduktionsbericht, Todesanzeige

Für eine*n der (im Drama verstorbenen) Protagonist*innen wird ein Nachruf geschrieben.

Nachspielen eines Geschehens

vgl. Detektivbüro, Dossier, Spiel im Spiel, Vorspielen, Unvollendetes Material

Ein vergangenes Geschehen wird nachgestellt, um zu erfahren was passiert sein könnte (z. B. Kriminalbeamt*innen, die einen Mord rekonstruieren und nachspielen, wie er ihrer Meinung nach stattgefunden haben könnte, auf der Grundlage ihrer Kenntnisse des Opfers, des Tatorts, sämtlicher Informationen, die sie besitzen etc.).

Nachstellen von Bildern

siehe Bilder nachstellen

Notizen

vgl. Doodle

Die TN schreiben Notizen auf, die sich einer der Charaktere in einer bestimmten Situation gemacht hat.

Obduktionsbericht

vgl. Grabinschrift, Grabrede, Nachruf, Todesanzeige

Die TN schreiben für eine verstorbene literarische Figur oder eine verstorbene Figur aus dem Drama (z. B. den Knaben aus dem „Erlkönig“) einen Obduktionsbericht bzw. einen Totenschein.

Objektspiel

vgl. Ich bin ..., Sprechende Objekte

Es werden zu verschiedenen Schauplätzen (z. B. ein Gebäude des Daidalos) bzw. Themen (z. B. Mittelalter) Skulpturen gebaut, indem sich die TN nach und nach zu einer Skulptur zusammensetzen (eine*r nach dem/der anderen) und

jeweils sagen, was sie sind (z. B. „Ich bin das Kapitell der Säule des Tempels“ oder „Ich bin ein Knappe“ etc.). Dies kann z. B. auch zur Einführung in ein Thema verwendet werden.

Varianten:

- Dieses Spiel kann auch mit den Charakteren eines Texts bzw. mit Charaktermerkmalen verschiedener Figuren oder Textstellen etc. durchgeführt werden.
- Konkrete Objekte werden gewählt und ihr symbolischer Gehalt für das Leben einer Figur ausgesprochen (z. B. „Das ist ein Stein, der mich an einen Urlaub in ... erinnert.“).
- Als Einführungsspiel in ein Drama sollen von den TN später im Drama vorkommende Gegenstände auf Anweisung der Lehrperson möglichst rasch in Gruppen dargestellt werden (z. B. Zaun, Gatter etc.)

Öffentliche Verlautbarung

Die TN schreiben in Gruppen zu einem Geschehen eine öffentliche Verlautbarung/Ankündigung etc.

Off-stage Pressure/Der/Die Abwesende/Noises Off

*vgl. Anruf aus der Zukunft, Botschaft, Brief von außen, E-Mail, Fremdspieler*in, Geheimbotschaft, Plötzliche Botschaft, Testament, Versteckte Information*

Die Spannung in der Szene wird durch die Ankündigung des baldigen Erscheinens einer wichtigen Person (oder einer nahe bevorstehenden – aber noch nicht vorhandenen – Bedrohung) erhöht. Dies kann eine noch zu erledigende, abschließende Handlung oder eine anstehende Entscheidung im Drama herbeiführen oder auslösen.

Orchester der Emotionen

siehe Geräuschkulisse; vgl. Atmosphäre, Gedankendusche, Kollektive Stimme, Menschliche Tastatur

Overheard Conversation

siehe Lauschen

Paarlinie

vgl. auch Echo, Zwei Charaktere – zwei Gruppen

Paare (z.B. Väter und Mütter in einer schwierigen Situation) stehen sich in zwei Reihen gegenüber. Auf einen Berührungsimpuls des/der SL beginnen die einzelnen Paare zu kommunizieren und zu interagieren.

Packen

vgl. Privatbesitz

Die Gruppe stellt sich vor, dass eine*r der Protagonist*innen einen Wohnungswechsel vornimmt. Ein (fiktiver) Koffer steht in der Mitte des Kreises und nacheinander treten die GM zum Koffer und sprechen aus, was sie mitnehmen und was dieser Gegenstand für eine Bedeutung für sie hat.

Pamphlet

vgl. Broschüre, Prospekt

Die TN schreiben ein politisches Pamphlet zu einem Ereignis.

Pantomime

Durch das Ausschalten der Sprache verlangsamt sich der Handlungsverlauf in einer Szene und der zielgerichtete Fokus der Zuschauer*innen gewinnt an Schärfe. Wiederholungen mit kleinen Veränderungen unterstützen diesen Prozess.

Eignet sich auch, um die fiktive Situation zu etablieren oder sie zu verstärken, z. B. als Beschäftigungspantomime (ein Beruf, eine charakteristische Tätigkeit), Tierpantomime, Charakterpantomime. Eignet sich als Gruppenaktivität (z. B. auch für kleinere Kinder, um sie auf diese Weise in die Rolle, d. h. in die „Als-ob-Situation“ hineinwachsen zu lassen) und ist hilfreich, wenn ein unterbrochener Pretext wieder aufgenommen wird.

Pantomime mit Erzählung durch die Lehrperson

siehe Erzählung und Pantomime

Pass

siehe Schreibaufträge; vgl. Identitätskarte

für einen oder mehrere Charaktere einen Pass ausstellen

Passwort

siehe Losungswort

Persönliche Gegenstände/Habseligkeiten

siehe Privatbesitz

Perspektivisches Lesen / Sprechen

vgl. Szenisches Lesen

Eine Rolle wird in der Rolle einer bestimmten Person oder einer bestimmten Befindlichkeit gesprochen oder gelesen.

Perspektivisches Schreiben

siehe Schreibaufträge

Perspektivische Standbilder / Statuen

siehe Standbilder

Perspektivisches Zeichnen

siehe Zeichenaufträge

Phone In

*siehe Radio-/Fernsehsendung mit telefonischer Hörer*innenbeteiligung*

Plädoyer

vgl. Gerichtsverhandlung

In Rolle wird von den TN ein Plädoyer für eine*n der Protagonist*innen des Dramas gehalten.

Plakat/Poster entwerfen

vgl. auch Broschüre, Kollektive Zeichnung, Landkarte zeichnen, Plan zeichnen, Logo entwerfen, Wappen entwerfen

Die GM entwerfen in Kleingruppen ein Poster zu einem Thema, z.B. ein Rekrutierungsplakat für den Ersten Weltkrieg oder ein Plakat für eine Aufführung eines Theaterstücks etc.

Plakette

vgl. Abzeichen/Badge, Ansteckknopf/Button, Aufkleber/Sticker

Die TN entwerfen Plaketten, z. B. zur Kennzeichnung einer Gruppe oder einer beruflichen Funktion oder zur Kennzeichnung eines Bau- oder Maschinenteils etc.

Plan zeichnen / Diagramme entwerfen etc.

vgl. auch Kollektive Zeichnung, Landkarte zeichnen, Logo entwerfen, Wappen entwerfen

Die GM zeichnen gemeinsam oder in Gruppen einen Schatzplan, Einrichtungsplan, Grundrissplan eines Hauses, Stadtplan, ein Diagramm etc.

Durch **Diagramme** lassen sich z. B. Probleme darstellen; durch **Pläne** werden genaue Informationen über Schauplätze gegeben (geographische Charakteristika, Klima etc.).

Planspiel – Abgrenzung von der Dramapädagogik

vgl. Rollenspiel, Simulation

Wie beim Rollenspiel findet beim Planspiel eher eine Simulation von Haltungen statt als eine Identifikation mit der Rolle. Es geht in der Regel eine sachliche Information voraus. Eine Festigung von erworbenem Wissen oder eine Art Verhaltenstraining soll stattfinden:

- Planspiel als strategisches Spiel – dient der Durchsetzungs- und Entscheidungsfähigkeit im jeweiligen System (Stichwort: strategische Handlungskompetenz)
- Planspiel als Rollenspiel – dient dem Verständnis sozialer Interaktionsprozesse und der ihnen zugrunde liegenden Motivation (Stichwort: soziale Handlungskompetenz)
- Planspiel als Übungsspiel – durch die formalisierte Simulation der Realität werden bestimmte Ereignisketten vorweggenommen und damit die Beherrschung der Realität durch Anpassung gefördert (Stichwort: technische Handlungskompetenz)

(nach Karl Schuster, Das Spiel und die dramatischen Formen im Deutschunterricht)

Gleichwohl kann das Planspiel auch in der Dramapädagogik – vor allem, wenn es um Hintergrund- und Faktenwissen bzw. Simulationen der Realität geht – sinnvoll eingesetzt werden.

Playbacktheater

ist eine Form des Improvisationstheaters, bei dem persönliche Erfahrungen und erlebte Geschichten aus dem Publikum aufgegriffen, erzählt und dann aus dem Stegreif szenisch umgesetzt und „zurück gespielt“ werden. Im Rahmen fester Strukturen und anhand bestimmter Spielformen, die durch Musik und farbige Tücher ergänzt werden können, soll die Essenz der Geschichte herausgearbeitet werden, wobei der Einsatz von Körpersprache und

nonverbalem Ausdruck im Mittelpunkt steht. Die Geschichten der Erzählenden werden durch die Spieler*innen ästhetisch interpretiert, transformiert und verdichtet und das Produkt dem/der Erzähler*in zum Geschenk gemacht.

Plötzliche Botschaft

*vgl. Anruf aus der Zukunft, Botschaft, Brief von außen, E-Mail, Fremdspieler*in, Geheimbotschaft, Off-Stage Pressure, Testament, Versteckte Information*
 Die Lehrperson eröffnet den GM folgende Neuigkeit: "Doch plötzlich kam eine Botschaft mit folgendem Inhalt..."

Podiumsdiskussion

vgl. Heißer Stuhl, Expertentum, Gerichtsverhandlung, Konferenzen und Versammlungen
 Eine Gruppe sitzt in Rollen (z. B. alle Stiefmütter von bekannten Märchen) am Podium und wird vom Rest der Gruppe (in oder außerhalb der Rolle) befragt oder diskutiert untereinander über ein Thema (in diesem Fall darf der Rest der Gruppe Fragen stellen oder Statements abgeben).

Polizeiliche Befragung

siehe Polizeiliche Einvernahme

Polizeiliche Einvernahme

vgl. Gerichtliche Untersuchung, Gerichtsverhandlung
 Ein Vorfall wird in Form einer polizeilichen Einvernahme (Befragung von Beteiligten bzw. Zeug*innen etc.) untersucht.

Polizeiliche Untersuchung

vgl. gerichtliche Untersuchung, Gerichtsverhandlung, polizeiliche Einvernahme
 Ein Vorfall wird polizeilich untersucht.

Polizeiprotokoll

Die Schüler*innen schreiben über ein Geschehen in Form eines Polizeiprotokolls.

Poster

siehe Plakat

Postkarte aus der Vergangenheit

vgl. Flashback
 Die TN entwerfen eine Postkarte von einem vergangenen Ereignis, das für die gegenwärtige Situation des Dramas bedeutsam ist und die Gefühle einer Figur zum damaligen Zeitpunkt illustrieren sollte.

Präsentation von Gruppenentscheidungen

Entscheidungen und Diskussionsergebnisse von Kleingruppen werden durch eine/n Gruppensprecher*in der Großgruppe präsentiert.

Präsentieren

siehe IT-Projekte, Vorspielen

Pressemitteilung

Die TN verfassen über ein Ereignis, eine Entwicklung etc. eine Pressemitteilung.

Pretext (Pre-Text)

siehe Ausgangspunkte für ein Drama

Privatbesitz/Private Property

vgl. Packen

Durch sorgfältig ausgewählte persönliche Besitzgegenstände (Objekte, Briefe, Kostüme, Medaillen, Kaffeebecher...) wird eine Figur eingeführt oder die Figur wird anhand dieser Gegenstände von der Gruppe entwickelt (z. B. Welche Lieblingsgegenstände würde er/sie mitnehmen, wenn er/sie die Heimat verlassen müsste? Was befindet sich in der Handtasche oder der Schreibtischlade einer Figur? Welche Art von Kaffeetasse hat ein*e bestimmte/r Mitarbeiter*in, welches Auto fährt er/sie, welche Nummerntafel hat er/sie, welchen Parkplatz? etc.)

Privatgespräche

vgl. Lauschen, Schlüsselloch, Wände haben Ohren

Die Gruppe hört „privaten“ Gesprächen zwischen Charakteren im Drama zu und soll danach entscheiden, ob sie die gehörten Informationen im weiteren Verlauf des Dramas verwenden oder ob sie Unwissenheit vortäuschen möchte.

Promenade

Die TN stehen in einem großen Kreis. Je zwei TN promenieren in Rolle quer durch den Kreis, wobei sie sich auf einen bestimmten Aspekt oder Teil des Dramas beziehen, sodass sich aus den verschiedenen Teilen und Konversations“fetzen“ schließlich ein umfassendes Bild ergibt.

Prospekt

siehe Broschüre

Prüfung

Die TN entwickeln (und beantworten gegenseitig) Prüfungsfragen zu einem Thema (z. B. eine „Eheprüfung“).

Psychiater*in

vgl. Beichtstuhl, Psychiatrisches Gutachten

Vier-Augengespräch, wobei eine Handlung aus einer psychologischen Ratgeber*innen-Position kommentiert bzw. das Verhalten einer Figur beurteilt wird.

Psychiatrisches Gutachten/Medizinisches Gutachten

vgl. Beichtstuhl, Psychiater

Über einen oder mehrere der Charaktere (z. B. Macbeth, Hamlet) wird ein psychiatrisches bzw. medizinisches Gutachten geschrieben.

Radiointerview / Fernsehinterview

vgl. Interview, Live-Reportage, Meinungsumfrage, Nachrichtensendung, Reportage

Radioreporter*innen erscheinen an einem bestimmten Handlungsort und führen Interviews durch.

Radio-/Fernsehsendung mit telefonischer Hörer*innenbeteiligung/Phone-In

vgl. Leserbrief

z. B: Lehrperson in Rolle als Moderator*in, GM als Hörer*innen, die ihre Meinung zu einem bestimmten Thema äußern.

Ratgeber*innenkreis

vgl. auch Entscheidungsallee; Gedankenallee

Die Gruppe bildet einen Kreis. Ein*e Protagonist*in des Dramas befindet sich in einer schwierigen Situation, steht in der Mitte des Kreises und holt sich von den übrigen GM Rat.

Raumgestaltung (nach Ulrike Winkelmann)

siehe Definiertes Ort, Dramatisierung des Raumes

Immer wieder wird für eine Einheit der Raum verändert, was – je nach Intention – einfach oder auch aufwendig sein kann. Manchmal wird auch während des Spielgeschehens der Raum kurzzeitig umgestaltet. Dieses gilt es bei der Planung zu bedenken und entsprechend Zeit dafür einzukalkulieren.

Raumlauf

vgl. Spiele und Übungen

Der Begriff stammt aus dem Improtheater von *Keith Johnstone*.

Unter dem Begriff Raumlauf werden Aufwärmspiele zusammengefasst, die gemeinsam haben, dass die Spieler*innen dabei im Raum (bzw. auf der Bühne) umhergehen. Manche Raumlauf-Varianten sind sehr ruhig und entspannt, andere dagegen sehr schnell und dynamisch.

Der Raumlauf ist aber auch eine einfache Methode, ohne Vorlage eine Figur zu entwickeln und soweit zu vertiefen, dass damit weitergespielt werden kann. Er kann aber auch z. B. nach einer Fantasiereise eingesetzt werden, sodass die TN in eine Figur schlüpfen können und sich als eine Person aus der Fantasiereise durch den Raum bewegen.

Rechnungen

vgl. Kostenvoranschlag, Planspiel, Simulation

Rechnungen für ein Vorhaben werden von den TN erstellt bzw. spielen im Drama eine Rolle (vom SL eingebracht).

Rede

Eine*r der TN (z. B. auch die Lehrperson in Rolle) hält eine Rede (z. B. Wahlrede) (vorbereitet oder spontan).

Reihenfolgen herstellen

Oft als Einstieg in ein Drama werden einzelne Bilder (z. B. aus einem Bilderbuch) oder Zeilen bzw. Teile von Strophen aus einem Gedicht oder einer Ballade von den TN in Gruppen in eine für sie logische Reihenfolge gebracht

Relativierung/Rechtfertigung/Ich gebe ja zu, aber ... (nach Ingo Scheller)

Dient zur Reflexion. Ein*e TN nach dem/der anderen geht nach vorne, setzt sich auf einen Stuhl und rechtfertigt ein (z. B. politisches) Ereignis aus der Vergangenheit mit den Worten „Ich gebe ja zu, dass ..., aber ...“.

Reportage

vgl. auch Interview, Live- Reportage, Meinungsumfrage

Während einer Szene verharren alle Rollen im Freeze. Ein*e Reporter*in betritt den Handlungsort und interviewt die Standbilder

Requisiten

vgl. Innerer Monolog mit Requisit, Lehrperson in Rolle

Der Gebrauch von Requisiten kann die Vorstellungsfähigkeit der GM fördern, ein Hineinfinden in eine Rolle bzw. eine Situation erleichtern, Eigenschaften und Eigenarten einer Figur verstärken und eine Atmosphäre aufbauen, allerdings sollte mit Requisiten und Kostümen eher sparsam umgegangen werden, und es sollte nicht in Verkleiden ausarten. Es sind Requisiten mit symbolischem Gehalt vorzuziehen (Kerze, Mantel, Schwert etc.), sie sollten bewusst ausgewählt und ihre Nutzung nicht zu kompliziert sein.

Revue

vgl. Spiel im Spiel

Die TN gestalten eine Revue (Szenen, Lieder, Gedichte, Statistiken, Nachrichten, Interviews, Statements) zu einem Thema (z. B. um einen Überblick über soziale und politische Zustände, Einstellungen etc. zu geben).

Ritual

vgl. auch Zeremonien

Einfache, sich wiederholende Rituale verstärken den Glauben der GM an die Situation im Drama und an ihre Rolle, und können den Handlungsverlauf verlangsamen, z. B.:

- Begrüßungs-, Abschiedsrituale
- wortlose Rituale (z. B. Bewegungsabfolgen)
- Rituale mit Text (z.B. Schwur, Lied, Schlachtruf)

Rolle (Absicht, Status, Einstellung)

vgl. Status

Rolle einnehmen bedeutet, dass man jemand anders ist, mit speziellen Wertvorstellungen und Einstellungen.

Absicht: Welche Absicht wird mit der Rolle verfolgt?

Status: Welcher Status ist mit der Rolle verbunden, welchen Status haben andere Personen?

Einstellung: Welche Wertvorstellungen und Einstellungen hat die Rolle?

Wer / wo / wann / was passierte / Beziehungen beachten!

Rolle an der Wand / Role on the Wall

siehe Berufsumriss, Charakterumriss, Eisbergdiagramm, Fenster zu Welt; Lebenskreis

Rollenbefragung

siehe Situationsbezogene Rollenbefragung

Rollenbiografie

vgl. Charakertopf, Charakterumriss, Charakterumriss – belebt, Eisbergdiagramm

In Einzelarbeit / Partner*innenarbeit / Gruppenarbeit erarbeiten die Schüler*innen Rollenbiografien von Protagonist*innen oder Nebenfiguren z. B. eines literarischen Werks in Ichform, die Hinweise aus der Vorlage berücksichtigen und in denen Fehlendes stimmig dazu erfunden wird. Fragen, die beantwortet werden sollen, sind z. B.: Wie heiÙe ich? Wie alt bin ich? Wie sehe ich aus? was bin ich von Beruf? Wie lebe ich? Was mag ich? Was mag ich nicht? Wie sind meine familiären und freundschaftlichen Bezüge und Beziehungen? etc.

Rolleninterview (nach Ingo Scheller)

vgl. Heißer Stuhl, Interview

Ein*e (oder mehrere) Protagonist*innen eines literarischen Textes werden von jeweils einem anderen GM (das nicht in Rolle ist) in Partnerarbeit interviewt und stehen Rede und Antwort auf alle Fragen. Die Fragen sollten sich auf das Lebensgefühl, die Lebenssituation und die Einstellungen der Figur beziehen, auch durchaus vor und unabhängig vom Geschehen in der literarischen Vorlage.

Rollenkreis

Kreisauflstellung. Jede*r im Kreis stand zu irgendeinem Zeitpunkt in irgendeiner Beziehung zur Figur (deren Identität bekannt ist). Der Reihe nach sagt jede*r, wer er oder sie ist (Name, Beziehung zum/zur Protagonist*in) und stellt über die Hauptperson Vermutungen an (z. B. Gründe für eine Emigration etc.). Hier kann auch der SL eine Rolle übernehmen, um der Geschichte eine bestimmte Richtung zu geben, sie zu vertiefen etc. Dann wird von der Gruppe festgelegt, welcher der Charaktere für den weiteren Verlauf des Dramas von Wichtigkeit ist.

Rollenmonolog (nach Ingo Scheller)

Die TN denken in Ihren Rollen öffentlich über das nach, was abgelaufen ist, welche Gefühle es bei ihnen ausgelöst hat (was körperlich, sprachlich und durch Intonation zum Ausdruck gebracht werden kann), wobei auch Kränkungen, Verletzungen und Hochgefühle zum Ausdruck gebracht werden sollen.

Rollenreflexion (nach Ingo Scheller)

Die TN bleiben in ihren Rollen am Ort des Geschehens und sprechen mit dem/der SL oder anderen TN über das Erlebte, über das momentane Befinden und die weiteren Vorhaben.

Rollenskulptur (nach Patrice Baldwin)

vgl. Statuen, Perspektivische Statuen, Skulpturen

Eine kollektive Form der Charakterisierung. Ein*e TN nach dem/der anderen geht in die Mitte und friert in einer Position ein, die etwas über die zu charakterisierende Person aussagt, sodass nach und nach eine Gruppenskulptur entsteht, die die Lehrperson aus verschiedenen Blickwinkeln fotografieren kann, um sie den TN sichtbar zu machen und die Rollenskulptur mit den TN diskutieren zu können.

Rollenspiel – Abgrenzung von der Dramapädagogik

vgl. Planspiel, Simulation

Wie beim Planspiel geht dem Rollenspiel häufig eine sachliche Information voraus, und es wird zur Festigung von erworbenem Wissen bzw. als eine Art Verhaltenstraining eingesetzt, z. B. soll mittels des Rollenspiels ein Konflikt zwischen zwei oder mehr Personen gelöst werden. Es findet auch hier eher eine Simulation von Haltungen statt als eine Identifikation mit der Rolle, da zudem meist „Kaltstarts“ ohne Vorbereitung erfolgen. Da nicht die Identifikation, sondern die Konfliktlösung oder die Wissensabfrage im Mittelpunkt stehen, braucht ein Rollenspiel viel weniger Zeit, sowohl was die Dauer als auch die Planung betrifft. Andererseits haben Rollenspiele auf Grund dessen oft nicht den erhofften Erfolg, da mangels Identifikation mit der Rolle diese nicht durchgehalten wird, die Schüler*innen aussteigen oder keine Spielfreude aufkommt bzw. sie sich genießen zu spielen.

Rollentausch (nach Jonathan Neelands)

Rollen innerhalb eines Dramas werden getauscht. Dies kann auf zweierlei Art erfolgen:

- Bei Paarimprovisationen werden die Rollen auf ein Signal des/der SL getauscht, ohne dass die Improvisation unterbrochen wird
- bei einem Raumlaf kann man auch per Augenkontakt mit einem/einer Partner*in die Rollen tauschen und in der neuen Rolle weitergehen (nicht zu schnell wechseln, sondern eine Zeit lang in der jeweiligen Rolle bleiben). Mehrere Durchgänge.
- Die Gruppen demonstrieren einander, wie sie sich vorstellen, dass sich die jeweils andere Gruppe innerhalb des Dramas verhalten wird (z. B. Meuterer, die zeigen, wie sie glauben, dass sich der Kapitän ihren Forderungen gegenüber verhalten wird.)

Bei bestimmten Themen ist ein Rollentausch empfehlenswert (z. B. beim Thema **Mobbing** mit Opfern und Täter*innen wird die Szene zwei Mal gespielt, wobei jene, die zuerst die Opfer gespielt haben, nun die Täter*innen sind und vice versa).

Round-Robin-Monologe (nach Jeffrey D. Wilhelm)

Kreisstellung. Jede*r der TN repräsentiert die gleiche Figur aus dem Drama, die mit einer ganz bestimmten, vorgegebenen Situation konfrontiert ist. Jede*r der TN sucht sich einen Satz, der die Gefühle in dieser Situation zusammenfasst oder zusammenfasst, was er oder sie zu tun gedenkt. Diesen Satz spricht dann jede*r TN im Umhergehen (im Kreis) aus.

Rückblick/Flashback / Flash Forward

vgl. Ein Tag im Leben von ...

Die Beziehung zwischen der Gegenwart und der Vergangenheit im Drama kann durch kurze Szenen, in denen ein Rückblick stattfindet, klarer werden. Eine weitere Möglichkeit des Rückblicks besteht darin, dass eine Figur in einem entscheidenden Moment mit Vorstellungen, Bildern oder Szenen aus ihrer Vergangenheit konfrontiert wird. Man kann z. B. auch ausgehend von Objekten zeigen, wo, wann und weshalb dieser Gegenstand gekauft wurde, oder wie er in den Besitz des/der Protagonist*in kam, oder was einem von einem Elternteil als Kind beigebracht wurde.

Auch das Element des **Flash Forward** lässt sich sehr gut einsetzen.

Satzanfänge (nach Patrice Baldwin)

Der/Die SL gibt Satzanfänge vor, die von den TN komplettiert werden müssen. Dies erleichtert es den TN, Beiträge zu einem Thema zu liefern.

Mögliche Satzanfänge:

Ich höre ...

Ich sehe / fühle ...

Ich frage mich, ob ...

Das erste was ich sah, war ...

Ich erinnere mich an ...

Ich mag (nicht) an ihm / ihr ...

etc.

Schlagzeilen

vgl. *Literarische Zeitung, Zeitungsartikel*

Die GM gestalten Zeitungs- oder Fernsehschlagzeilen mitsamt dazugehörigen Meldungen und präsentieren die Ergebnisse.

Schlagzeilen - szenisch

Vermittels dieser Technik lassen sich gut chronologische Abläufe zusammenfassen (z. B. geschichtliche Abläufe, der Verlauf eines Theaterstücks oder eines anderen literarischen Textes oder auch ein Seminarablauf):

Eine oder mehrere Personen gehen in die Mitte und machen ein klares szenisches Angebot zu einem Thema (zum Beispiel „Die Geschichte des letzten Jahrhunderts“ – ein Ereignis daraus) – mit Text, Geräuschen, Körper. Dann wird die dazugehörige Schlagzeile präsentiert (z. B. Sarajewo 28. 6. 1914: Österreichischer Thronfolger und Gemahlin ermordet!). Ein Teil der Gruppe geht ebenfalls in die Mitte und reagiert auf das Ereignis! Darauf folgt das nächste Ereignis (evtl. gemeinsame Auswahl der Ereignisse durch die Gruppe).

Variante:

Für eine Präsentation – gleiches Verfahren wie vorher: eine Person in die Mitte – ein paar andere reagieren dialogisch mit kleinen (aber nicht unbedingt „ausgestellten“) Szenen. Sobald man auf der Bühne ist, bleibt man auf der Bühne und reagiert auch bei den nächsten Szenen mit. Erst zum Schluss sollten alle auf der Bühne sein (hier auch den Bühnenraum nutzen, sodass an verschiedenen Stellen der Bühne kleine Szenen entstehen. Auch auf Stimmungen und Fokus achten!)

Schlüsselloch

vgl. *Lauschen, Privatgespräche, Wände haben Ohren*

Durch die Information, die eine Person durch einen Blick durch ein Schlüsselloch gewinnt, bekommt das Drama einen neuen Impuls. Die Handlung vor und hinter dem Schlüsselloch / Zaun etc. wird von verschiedenen Gruppen dargestellt.

Schlüsselszene

Die TN kreieren in Gruppen nach dem ersten Lesen eines Texts ein Standbild oder Standbilder jener Szene(n), die sie beim Lesen besonders berührt hat oder haben (schockiert, geärgert, wütend oder traurig gemacht) oder die für sie der wichtigste Aspekt bzw. die Botschaft der Geschichte darstellen.

Schreibaufträge (auch Kreatives Schreiben, Perspektivisches Schreiben (P))

vgl. auch Kreatives Schreiben, Zeichenaufträge

Agony Aunt (P); Annonce (P); Argumentationssammlung; Augenzeugenbericht; Berufsumriss; Beschwerdebrief (P); Blog (P); Botschaft (P); Brainstorming; Brief im Drama (P); Broschüre (P); Charakterportfolio; Charakterumriss; Chatroom (P); Denkmalinschrift; Detektivbüro (P); Diagramm; Differenzierung zwischen Fakten und Vermutungen; Dokumentation; Doodle (P); Dossier; Eigenschaften einer Rolle; Einladungskarten; Eisbergdiagramm; E-Mail (P); Empfehlungsschreiben (P); Erinnerungsalbum (P); Expertentum; Fanpost (P); Gebet (P); Gedankenblase; Gedicht; Grabinschrift; Grabrede (P); Graffiti (P); Heiratsannonce (P); Horoskop; Hymne; Identitätskarte; Informationsbroschüre, Innerer Monolog (P); Internet; IT-Projekte; Kollektiver Brief; Kreatives Schreiben; Kummerkasten (P); Landschaft der Fragen; Lebenskreis; Lebensmotto; Leitbild; Leserbrief (P); Lied; Listen erstellen; Literarische (Historische) Zeitung; Monolog (P); Moral einer Geschichte; Nachruf (P); Notizen (P); Obduktionsbericht (P); Öffentliche Verlautbarung, Pamphlet (P); Pass für einen der Charaktere entwerfen; Plakat (Poster) entwerfen; Plan zeichnen / Diagramme entwerfen; Polizeiprotokoll (P); Pressemitteilung (P); Prospekt; Prüfungen; Psychiatrisches Gutachten; Rede (P); Rituale mit Text; Rollenbiografie; Scrapbook (P); Schlagzeilen; Schreibgespräch, Schuljahresbericht; Selbstdarstellung; SMS; Soziale Online-Netzwerke (P); Soziogramm; Sprechblase; Standbilder mit Titel; Stellenangebot (P); Stellengesuch (P); Stummer Dialog (P); Tabelle; Tagebuch (P); Testament (P); Todesanzeige; Totenschein; Tweet (P); Überschriften; Website (P); Wörterbucheintrag; Zeitungsartikel; Zitatenteppich etc.

Schreibgespräch

vgl. auch Abstimmung, Aufstellung, Entscheidung, Entscheidung am Band, Kontinuum, Meinungsbalance

ist nicht wirklich eine Dramatechnik, aber eine gute Form des Einstiegs bzw. Brainstormings bzw. können auf diese Weise auch Ergebnisse festgehalten werden. Bei einem Schreibgespräch kommunizieren die TN schriftlich miteinander. Auf einem gemeinsamen Blatt steht das Thema als Überschrift / als Frage formuliert oder als Ausgangspunkt in der Mitte. Die TN notieren (ohne dabei zu sprechen) abwechselnd ihre Gedanken dazu. Dabei kann eine Stichwortliste, eine Mind-Map oder auch eine Geschichte entstehen. Dies kann entweder in Partner*innen- oder Gruppenarbeit erfolgen.

Die Notizen können dann zwischen den Gruppen ausgetauscht und diskutiert werden bzw. im Anschluss auf einer Flipchart oder an der Tafel gesammelt und sinnvoll strukturiert werden.

Schuljahresbericht bzw. Schülerzeitung

Einer der Charaktere wird in seinem Schuljahresbericht / seiner Matura-/Abiturzeitung beschrieben.

Scrapbook/Erinnerungsalbum

Einer der Charaktere verfügt über ein Scrapbook (Bilder, Briefe, Zeitungsausschnitte, eigene Schriftstücke). Die TN sind aufgefordert, diese Erinnerungsstücke aus diesem Scrapbook zu schreiben, zu zeichnen oder genau zu beschreiben und zu präsentieren.

Seifenoper/Soap Opera

siehe Fernsehserie

Ein Handlungsverlauf wird von den TN wie die Folgen einer Seifenoper präsentiert.

Selbstdarstellung (nach Ingo Scheller)

Die TN schreiben (nach vorheriger Aufteilung) für eine der Figuren eines Textes eine Selbstdarstellung, um sich in die Lebenssituation und die innere Welt ihrer Figuren einzufühlen und zu dokumentieren, wie die Person ihr Leben, ihre Beziehungen und sich selbst wahrnimmt.

Short Cuts

vgl. Improvisation, Kreisimprovisation

Improvisation mit fließendem Wechsel. Eine kurze Szene (Opfer / Täter*in etc.) wird von zwei GM improvisiert – Freeze – ein GM wird ausgewechselt – die Szene wird fortgesetzt...

Sich verändernde Standbilder

siehe Zerfallende Statuen

Simulationen

vgl. Planspiel, Rollenspiel

Realistische Situationen werden „simuliert“, um den Umgang mit Ressourcen zu erlernen und Problemlösungsstrategien zu entwickeln bzw. Entscheidungen zu treffen oder Probleme zu lösen.

z. B. Thema Arbeitslosigkeit - zur Verfügung stehendes Wochenbudget: Mit welchem Betrag findet eine Familie das Auskommen? Diese Fragen werden in Kleingruppen als Familien (mit Listen aktueller Preise) erarbeitet. Die Lehrperson bringt immer wieder auch Jokerkarten (z. B. Geburtstag eines Familienmitglieds) ein. Diese Technik ist vor allem brauchbar, um den Hintergrund für eine Drama-Situation beizusteuern.

Situationsbezogene Rollenbefragung (nach Ingo Scheller)

vgl. Gedanken-Stopp

Nachdem der Handlungsverlauf durch „Stopp“ unterbrochen wurde, wird eine der Figuren zu ihrem Verhalten bzw. ihren Motiven befragt, wobei sich die Fragen nur auf die dargestellte Situation und die momentane Befindlichkeit der Figur beziehen und die Spieler*innen aus ihrer Rolle heraus antworten sollen (ein Verfahren aus dem Szenischen Spiel nach *Ingo Scheller*).

Skulpturen

siehe Statuen; vgl. Perspektivische Statuen, Rollenskulptur

Statuen oder Skulpturen machen Abstraktionen, Beziehungsstrukturen, generelle Haltungen oder Begriffe sichtbar. Sie zeigen den Grundgestus, den „Titel“ von Szenen, Haltungen, Beziehungen. Haltungen, Gestik und Mimik der Personen und die Beziehungskonstellationen im Raum werden vergrößert bzw. symbolisch dargestellt. Oben und unten, Nähe und Distanz, Zuwendung und Abwendung haben jeweils ihre Bedeutung.

Skulpturen können entweder von einem/einer Spieler*in nach seinen/ihren Vorstellungen von ihm/ihr geformt und dann von der Gruppe ergänzt werden, indem der SL mit den Beobachter*innen bzw. der Klasse fehlende oder

unpassende Aspekte diskutiert oder sie werden von einzelnen Gruppen vorbereitet und dargestellt und anschließend von den jeweils nicht Beteiligten diskutiert.

Slow Motion

siehe Zeitlupe

SMS

vgl. Botschaft, Brief, E-Mail etc.

Die TN senden in Rolle an einen der Charaktere ein SMS.

Soundtrack/Soundkulisse

vgl. auch Atmosphäre, Geräuschkulisse, Musik, Musikalische Umsetzung eines Textes

Sounds und Geräusche bzw. Wortfetzen und Minidialoge werden verwendet, um eine Atmosphäre an einem bestimmten Ort zu erzeugen (z. B. Straßenlärm) bzw. den Kontext zu definieren oder auch um bestimmte Seiten einer Figur zu charakterisieren. Dies kann durch vorher aufgenommene Sounds oder durch Geräusche der GM geschehen.

Soziale Online-Netzwerke

siehe Internet

Soziogramm

vgl. Beziehungsabstände, Diagramm

Die TN stellen Figurenkonstellationen in einem Drama als Soziogramm (d. h. die Darstellung der Beziehungen in einer Gruppe) dar oder stellen sich als Soziogramm der Charaktere in einem Drama auf.

Soziometrie

siehe Abstimmung, Aufstellung, Beziehungsabstände, Entscheidung, Entscheidung am Band, Kontinuum, Meinungsbalance, Vier Ecken

Speak Your Thoughts

siehe Antworten auf Berührungsimpulse

Speeddating

Die Gruppe wird in 2 Hälften aufgeteilt und sitzt in 2 Reihen gegenüber. Zu einem Thema, einem Erlebnis, einem Gefühl, einer politischen Gruppierung, einem der Charaktere eines Dramas etc. wird seinem direkten Gegenüber eine Minute lang etwas erzählt. Nach einem Zeichen wird gewechselt. Nach einem weiteren Zeichen verschieben sich alle um eine Position nach rechts/links, so dass jede/r TN ein neues Gegenüber bekommt. Nun wird ein neues Thema vorgegeben. Mit der Zeit werden dadurch ziemlich viele Themen gewälzt und mitgeteilt. Bei diesem Speeddating ist es wichtig, zuzuhören und nicht mit Fragen zu unterbrechen.

Spiegel

Die Gruppe stellt sich in einer Reihe auf und ist der Spiegel für einen der Charaktere. Der Spiegel stellt an die Figur Fragen – diese antwortet darauf.

Variante:

Umkehrung: Die Figur stellt Fragen an den Spiegel.

Spiel im Spiel

vgl. Nachspielen eines Geschehens, Revue, Vorspielen

Theateraufführungen, die innerhalb eines Dramas (in eine Handlung eingebettetes Theaterspiel) von „Schauspieler*innen“ für Protagonist*innen, die als Zuschauer*innen agieren, gespielt werden, wobei Geschehnisse innerhalb eines Dramas für einen bestimmten Zweck ästhetisiert werden.

Spiele und Übungen

sollen nicht Selbstzweck sein, sondern dazu dienen, in die dramapädagogische Arbeit und ein Thema einzuführen. Dazu kann man durchaus gängige Spiele oder deren Variationen benutzen (vgl. Ochs am Berg, Obstsalat etc.). Spiele können auch im Kontext eines Dramas verwendet werden (z. B. „Rette sich wer kann“ oder das englische „Captain’s coming“ im Kontext eines Dramas über Soldaten, die an die Front müssen), um komplexe Erfahrungen zu simplifizieren.

Ulrike Winkelmann unterscheidet folgende Arten von Spielen:

- **Wissensspiele**, die spielerisch das Vorwissen der Lernenden zu dem zu bearbeitenden Thema aktivieren,
- **Assoziationsspiele**, wobei die Lernenden gestalterisch, darstellerisch, verbal oder literarisch in spielerischer Form ermutigt werden, frei zu assoziieren,
- **Sprachspiele**, wobei die sprachlichen und kommunikativen Fähigkeiten und Fertigkeiten der Lernenden gefördert und ausgebaut werden. Diese Spiele können sowohl schriftlich als auch mündlich sein;
- **Sinnesspiele**, die die Wahrnehmungsfähigkeit der Lernenden fördern und erweitern;
- **Vertrauens- und Teamspiele** kommen zum Einsatz, wenn sich die Gruppe nicht gut kennt bzw. die Teamfähigkeit und Gruppenarbeit verbessert werden soll;
- **Kennenlernspiele** kommen vor allem bei neu zusammengestellten Gruppen zum Einsatz;
- **Konzentrationsspiele** sollen die Konzentration und Energie erhöhen und die Lernenden für neue Arbeitsschritte wach machen;
- **Improvisationsspiele** sollen die Gruppe auflockern bzw. zum Lachen bringen, Hemmungen abbauen und ganz einfach Spaß machen.

Spielpädagogik

In der Spielpädagogik (z. B. auch bei Jeux Dramatiques = Ausdrucksspiel aus dem Erleben) werden spielerische und darstellerische Elemente zum ganzheitlichen Begreifen und Erleben einer Situation eingesetzt. Am Ende der Spieleinheiten steht keine Präsentation vor einem außenstehenden Publikum.

Split Screen

siehe Cross-Cutting

Spoon River

Eine Übung aus dem Improvisationstheater.

Bei dieser Übung ist es wichtig, sehr entspannt zu sein, nichts zu erwarten, nicht originell sein zu wollen, ganz ehrlich zu reden und genau aufeinander zu horchen!

5 – 10 TN liegen mit den Füßen zum Publikum am Boden in ihren Gräbern auf dem Friedhof oder sitzen auf Stühlen mit Rücken zum Publikum und haben eine Sache gemeinsam (z. B. sie lebten gemeinsam in einem Dorf / einer kleinen Stadt; oder sie arbeiteten gemeinsam an einem Theater oder an einem Krankenhaus oder an einer Schule, oder sie hatten eine*n gemeinsame/n Friseur*in, waren bei einer Sekte etc. – aber nicht, z. B. gemeinsamer Flugzeugabsturz, außer sie hatten vorher im Leben etwas gemeinsam, z. B. Betriebsausflug. Das Gemeinsame wird vom Publikum vorgegeben.)

Irgendwann erhebt sich eine*r, indem er/sie sich aufsetzt oder umdreht und einen kleinen Teil aus seiner/ihrer Sicht auf diesen Schauplatz etc., ein kleines Blitzlicht aus seinem/ihrer Leben erzählt (aber nicht gleich die ganze Rollenbiografie). Diese Figur bleibt während der gesamten Improvisation immer die gleiche (z. B. der Schulwart). Wenn sich 2 gleichzeitig aufsetzen oder umdrehen, bleibt eine*r einfach sitzen und wartet, bis er/sie drankommt.

Mit der Zeit werden sich die Stränge verweben und interessante Geschichten entstehen. Nicht zu viel wiederholen, auch nicht gleich anknüpfen.

Diese Übung lässt sich auch einsetzen, um ein Drama zusammenzufassen, indem jede*r der Akteur*innen einen Teil der Geschichte aus der Sicht eines der Charaktere erzählt, ohne zu verraten, wer er/sie ist. Man bleibt, bis zum Schluss der Geschichte immer die gleiche Figur. Auf diese Weise wird eine Geschichte aus unterschiedlichen Blickwinkeln zusammengefasst.

Sprechblasen

vgl. Alter Ego, Gedankenblasen

= Blasen aus Karton (Gedanken sind oft anders als das Verhalten einer Person). Eine Aktion wird gestoppt und die entsprechende Sprechblase hochgehalten. In einer Sprechblase kann in wenigen Sätzen das Entscheidende des Dialoges ausgedrückt werden.

Sprechende Objekte

vgl. Ich bin..., Metamorphose, Objektspiel

Spieler*innen positionieren sich als Objekte im Drama (z. B. die Haarbürste der Königin, ein Baum etc.) und nehmen als Augenzeug*innen von ihrem Standpunkt aus Stellung zu Charakteren, Verhaltensweisen und Ereignissen.

Dies kann z. B. auch so erfolgen, dass Gegenstände oder z. B. Pflanzen, die Augenzeug*innen eines Geschehens waren, z. B. als Abschluss eines Dramas mit einem letzten Satz das Vorgefallene kommentieren.

Stammbaum

vgl. Familienporträts

einer Familie, den Bewohner*innen eines Hauses etc. von den TN in Gruppen entwerfen lassen und anschließend präsentieren.

Stammtisch (nach Marcel Kunz)

vgl. Beichtstuhl, Kaffeekränzchen

Kommentieren einer Handlung durch ein Kollektiv, das einen Teil der öffentlichen Meinung repräsentiert, in Form von Stammtischgesprächen, z. B. auch über Figuren in einem literarischen Text. Dies kann z. B. zeigen, wie Vorurteile entstehen. Dabei ist es meist sinnvoll, verschiedene Gruppen gleichzeitig spielen zu lassen und durch **Blitzlichter** (siehe vorne) einzelne Gruppen hervorzuheben.

Standbild (siehe auch Befragung von Charakteren in einem Standbild, siehe auch Skulptur)

Unter einem Standbild wird ein spezieller Moment von Spannung verstanden, der wie auf einer Fotografie in Form einer unbeweglichen Körperhaltung von einer einzelnen Person oder einer Gruppe dargestellt werden kann, um anschließend von den Zuschauer*innen interpretiert zu werden. Mit Nähe & Distanz, Hierarchie, Über- & Unterordnung, Körpersprache und Mimik spielen.

Vorbereitende Übungen:

- Die Lehrperson nennt Wörter, die von jedem GM individuell als Standbild dargestellt werden (z. B. traurig, aufgeregt, Sieger*in etc.).
- Wie oben, aber mit einem/einer Partner*in oder in der Gruppe.
- Wachsendes Standbild: Ein GM nach dem anderen ordnet sich einem Standbild zu.
- Die Lehrperson kann zusätzliche Anweisungen geben, z. B., dass jede Person im Standbild eine andere ansehen muss oder zumindest eine Person berühren muss.

Standbilder können verwendet werden:

- als **Einstieg** in ein Drama, Ausdruckbarrieren wie Sprache und Bewegung fallen weg
- um einen Text oder ein Thema / einen (abstrakten) Begriff **zusammenzufassen**
- um eine Geschichte / ein Thema zu **vertiefen**
- um einen entscheidenden **dramatischen Wendepunkt** herzustellen
- um eine Geschichte zu **reflektieren**
- um herauszufinden, was Schüler*innen denken (z. B. auch Aussagen über ein bestimmtes Thema zum **Erfassen von Kerninformationen**)
- zur Darstellung von **Beziehungen** zwischen Personen, um Strukturen / Soziogramme deutlich zu machen
- als **perspektivische Statuen**, d. h. eine Beziehungskonstellation / eine Situation aus der Sicht bestimmter Figuren
- als **gegensätzliche Standbilder**, um gegensätzliche Hoffnungen, Einstellungen, Werthaltungen, Emotionen, Momente etc. zu beschreiben (z. B. auch um im Anschluss an eine Gewissensallee die unterschiedlichen Standpunkte zu visualisieren)
- als **gleichzeitige Statuen**, d. h. ein bestimmter Zeitpunkt wird durch verschiedene Gruppen dargestellt, indem z. B. verschiedene Schauplätze (mit verschiedenen Charakteren) zu diesem Zeitpunkt dargestellt werden (etwa das Innere verschiedener Häuser einer Dorfgemeinschaft)

- andererseits auch eine gute Übung, um aus dem Körper zu einem **Ausdruck** bzw. zu einer Stimmung zu kommen, die auch auf der Bühne umgesetzt werden kann.
- als **Fließendes Standbild** (siehe dort)
- als **Sich verändernde** bzw. **Zerfallende Standbilder / Statuen** (siehe dort)

Die **Präsentation** kann entweder einzeln (ein Standbild nach dem anderen) oder als Blitzlicht auf einzelne Standbilder (bei vielen TN) oder ein Standbild nach dem anderen ohne Unterbrechung (mit abschließender Reflexion) erfolgen.

Standbild mit Titel

vgl. Storyboard, Überschriften

Das ganze Stück wird in Kurztitel (a la Brecht) gegliedert und dazu in Gruppen Standbilder bzw. Überschriften entwickelt.

Statement Prompts (nach Patrice Baldwin)

siehe Satzanfänge

Statuen

siehe Skulpturen

Statuentheater (nach Augusto Boal) (nach <http://baustein.dgb-bwt.de/PDF/B6-Statuentheater.pdf> 5.4.2019)

Ein Begriff, ein Interessenskonflikt, eine Unterdrückungssituation etc. wird benannt und als Statue mit lebenden Körpern gestellt. Dabei geht es zunächst darum, das eigene Bild darzustellen, das man sich von der Realität macht (Realbild). Anschließend soll ein Wunsch dargestellt werden, das Idealbild, das man sich macht. Mit Hilfe von einzelnen Übergangsbildern wird versucht herauszufinden, mit welchen Schritten die Wirklichkeit konkret verändert werden könnte. Dies kann in verschiedenen Varianten erfolgen, entweder, indem die TN zunächst Standbilder zu den Begriffen darstellen oder indem ein oder mehrere TN von anderen zu Statuen geformt werden (z. B. als Politiker*in – dies kann auch erfolgen, ohne dass die Bildhauer*innen sich verbal absprechen – oder als Bild zu einem Thema, wie z. B. Streik, Familiensituation etc.). Der/Die Bildhauer*in stellt seine bzw. ihre Sicht auf die Realität dar; wenn das Bild fertig ist, dürfen nach und nach alle anderen Veränderungen einbringen (durch Umstellen, nicht durch Reden!), so lange, bis ein Bild gefunden wird, das für alle passt Die Übergangsbilder sollten in Zeitlupe erfolgen.

Varianten:

Die Teilnehmer*innen werden in zwei Gruppen geteilt, die abwechselnd Spieler*innen und Beobachter*innen sind. Die spielende Gruppe stellt erst das Realbild, dann das Idealbild dar. Anschließend können einzelne Bildhauer*innen ihre Vorstellung von möglichen Übergangsbildern zeigen. Wenn die Teilnehmer*innen mit der Lösung zufrieden sind, gehen die Spieler*innen zurück in die Ausgangsposition und wiederholen die Übergangsbilder im Zeitlupentempo.

Die Teilnehmer*innen stellen einen Konflikt/eine Unterdrückungssituation als Standbild dar, in dem sie eine Weile verharren. Sie fühlen sich in die jeweils dargestellte Figur ein und entwickeln aus der eingenommenen Haltung einen Satz, der die Stimmung und Intention deutlich werden lässt. Anschließend

verändern sich die Statuen zu einem Idealbild, die "Unterdrückten"/ "Unterlegenen" agieren zuerst, die „Unterdrücker*innen“ reagieren darauf. Aus diesem Standbild heraus sprechen wieder alle jeweils einen Satz, der dieser neuen Situation aus ihrer Sicht entspricht. Danach kann (mehrfach) wieder in das Realbild zurückgegangen werden und eine andere Person mit einer Veränderung beginnen, auf die die Teilnehmer*innen nach und nach einsteigen. Mögliche Themen: eine Auseinandersetzung zwischen zwei Partner*innen, Mobbing, Vorstellungsgespräch, Ausländerbehörde etc.

Auswertung:

Wie wurde das Formen und Geformt-Werden erlebt? War es leicht oder schwer, gemeinsame Real- und Idealbilder zu finden? Weshalb? Worin lagen die Unterschiede zwischen den Darstellungen? Wie wurde der Veränderungsprozess der Bilder wahrgenommen? Welche der dargestellten Handlungsmöglichkeiten haltet ihr für realistisch?

Status

Zwischen verschiedenen Charakteren herrscht immer ein (öfters wechselnder) Statusunterschied. Zur Verdeutlichung der Hierarchie kann eine künstliche Verstärkung des jeweiligen Status erfolgen. Experimente mit vertauschtem Status (Hochstatus / Tiefstatus) verdichten die Aussage einer Szene.

Staturebenen

Zur Verdeutlichung können die TN in einem Standbild auch verschiedene Ebenen einnehmen, die den Status ihrer Figur verdeutlichen (von am Boden liegend bis auf einem Stuhl stehend). Dieses Standbild wird dann von den übrigen TN analysiert.

Steckbrief

vgl. auch Berufsumriss, Charaktertopf, Charakterumriss, Charakterumriss – belebt, Dossier, Eisbergdiagramm

Die TN schreiben zu einem (oder mehreren) Charakteren einen Steckbrief, wobei sowohl äußerliche Merkmale als auch Charaktereigenschaften thematisiert werden können, auch um die Figur für weitere Übungen festzuhalten.

Durch das Aufschreiben müssen die Spielenden klare Entscheidungen über ihre Figur treffen. Dies sollte zunächst in Einzelarbeit durchgeführt werden, nach einer gewissen Zeit dürfen sich die Teilnehmer*innen in Tandems oder Kleingruppen über ihre Figuren austauschen und sich gegenseitig Hilfestellung auf sprachlicher wie auch auf kreativer Ebene geben. Im Anschluss daran kann ein gemeinsamer Austausch über die Erfahrungen stattfinden.

Stellenangebot

vgl. Annonce, Heiratsannonce, Stellengesuch

In Gruppen (oder auch einzeln) wird ein Stellenangebot / Stellengesuch geschrieben.

Stellengesuch

siehe Annonce, Heiratsannonce, Stellenangebot

Sticker

siehe Aufkleber

Stilwechsel/Come on down

vgl. Verfremdung

Zur Vermeidung von zu vielen Klischees oder Sentimentalitäten wird die Handlung einer Szene einem radikalen Stilbruch unterzogen (z. B. Talkshow, Zirkus, Seifenoper, Bauerntheater, Oper, Popvideo, Gameshow, Seniorentheater, Gehörlosentheater, Ausdruckstanz, Stummfilm etc.).

Dies kann auch erfolgen, indem man z. B. für bestimmte Zuschauer*innengruppen (z. B. bestimmte Altersgruppen, wie Senior*innen oder kleine Kinder, oder Zuschauer*innengruppen aus anderen Kulturkreisen oder historischen Epochen etc.) spielen lässt.

Stimmen aus der Vergangenheit

Einem/Einer TN (=einem Protagonisten bzw. einereiner Protagonist*in im Drama) werden von den übrigen TN bedeutsame Ereignisse aus der Vergangenheit, die auch jetzt noch einen Einfluss auf das Leben / den psychischen Zustand dieser Figur haben, eingesagt.

Stimmen im Kopf

Dient dazu, die Komplexität einer Entscheidung darzustellen. GM werden zu verschiedenen Teilen einer Rolle oder zu verschiedenen Gedanken. Miteinander konkurrierende Ideen / Elemente einer Figur werden durch GM dargestellt. Zuerst werden der Konflikt und die Entscheidung, die zu treffen ist, dekonstruiert und die verschiedenen Elemente (politische, moralische, religiöse, etc.) identifiziert. Die GM entscheiden sich dann für jeweils eines der Elemente. Jene Person, die die Rolle (z. B. Hamlet, Galilei) spielt, steht in der Mitte und zeigt auf eines der Elemente (z. B. Leidenschaft). Jene GM, die sich für dieses Element entschieden haben, führen dann alle Argumente an, die für eine Entscheidung in ihrem Sinn sprechen. Sobald jene*r, der/die die Rolle spielt, die Hand senkt, müssen sie zu sprechen aufhören (auch mitten im Satz). Die „Rolle“ zeigt so lange auf die verschiedenen Teile und hört deren Argumenten zu, bis sie glaubt, eine Entscheidung treffen zu können.

Stimmenskulptur (nach Ingo Scheller)

Dieses von Ingo Scheller entwickelte Verfahren dient dazu, ambivalente Gedanken und Gefühle einer Figur in bestimmten Momenten einer Szene eindrucksvoll darzustellen und zu ordnen. Ein*e Spieler*in stellt sich in die Mitte des Raums und nimmt eine Haltung ein, die die Befindlichkeit einer Figur in einem speziellen wichtigen Augenblick zum Ausdruck bringt. Eine vorher bestimmte Gruppe von Beobachter*innen überlegt, welche Gedanken der Person gerade durch den Kopf schwirren könnten. Nacheinander treten sie dann hinter die Figur, legen ihr die Hand auf die Schulter und sprechen einen Satz (in der Ich-Form) aus. Danach bleiben sie an ihrem Platz (hinter der Figur gruppiert) stehen. (Auch die Lehrperson kann hier ihre Vorstellungen einbringen, indem sie einzelne Schüler*innen bittet, bestimmte Aussagen zu übernehmen.) Wenn genügend Stimmen versammelt sind, stellt sich die Lehrperson der Figur gegenüber und ruft die einzelnen Gedanken noch einmal ab, indem sie mit den Fingern auf die entsprechenden Personen zeigt. Während sie die Stimmen wie einen Chor dirigiert, sucht sie über Reihenfolge, über Häufungen und Wiederholungen Akzente zu setzen. Der/Die Protagonist*in ist aufgefordert, die Sätze auf sich wirken zu lassen. Nach einer gewissen Zeit arrangiert der/die Protagonist*in den Chor nach seinen/ihren Vorstellungen um.

Stimmen, die nicht passen, werden entfernt, Stimmen, die fehlen, werden hinzugefügt. Sie werden von anderen Schüler*innen übernommen. Sätze, die besonders wichtig sind, kommen nach vorn und in die Mitte, weniger passende treten nach hinten und an die Seiten. (Hier kann der/die Protagonist*in auch Vorschläge für andere Betonungen bzw. für Wiederholungen und die Reihenfolge der Stimmen machen.) Der Chor wird nun von der Lehrperson erneut dirigiert, bis das Arrangement den Vorstellungen des Spielers bzw. der Spielerin entspricht.

Wichtig: In diesem Fall ist das bewusste Heraustreten aus der Rolle (vgl. auch **Distanzierung**) besonders wichtig, da der/die Protagonist*in tief in die Rolle/in Stimmungen eintauchen kann. Daher sollten z. B. gemeinsame körperliche Aktionen anschließen (z. B. 10er-Hüpfen, Abschütteln, Crick- crack – that's that!) (siehe Ausstieg aus der Rolle)

Stimmenskulpturen – Konfrontation

vgl. *Alter Ego, Charakterreihe, Echo, Zwei Personen – zwei Gruppen*

Die obige Technik lässt sich auch verwenden, indem Stimmenskulpturen für zwei unterschiedliche Figuren miteinander konfrontiert werden, indem der SL die Stimmen im Wechsel abrufft. Auf diese Weise können **Konfliktstimmen** (d. h. Gedanken, welche Missverständnisse und Konflikte provozieren) bzw. **Versöhnungsstimmen** (d. h. Gedanken, die Anknüpfungspunkte für positive Veränderungen bieten) herausgearbeitet werden.

Stimmungsbarometer

siehe *Meinungsbalance*

Storyboard

vgl. *Filmversionen, Standbilder mit Titel*

Manchmal kann es opportun erscheinen, zur Reflexion oder Verdichtung einer Sequenz in Gruppen eine Standbildserie als Storyboard zeichnen zu lassen (evtl. auch mit Gedankenblasen) und danach erst darzustellen.

Stummer Dialog

vgl. *Chatroom*

Ein stummer Dialog zeichnet sich dadurch aus, dass nicht geredet werden darf und der Dialog schriftlich geführt wird (z. B.: die TN kommunizieren in einem imaginären Chatroom).

Abgesehen davon eignet sich diese Methode dazu, Vorwissen, Vorerfahrungen und Assoziationen für den Unterricht nutzbar zu machen.

- Besonders schüchterne Schüler*innen können ihre Meinung einbringen, ohne vor der ganzen Klasse reden zu müssen.
- Es sollte unabhängig von der Größe der Gruppe, darauf geachtet werden, dass alle die Möglichkeit haben, dem Dialog zu folgen und sich einzubringen.
- Präsentationsmedien wie Pinnwände, Tafeln, Flip Charts etc. eignen sich gut für die Durchführung dieser Methode.
- Kärtchen (Pinwand) erleichtern das spätere Ordnen der Beiträge.

SWOT (nach Brian Radcliffe)

Die TN werden in 4 Gruppen geteilt: **Stärken** – strengths, **Schwächen** – weaknesses, **Möglichkeiten** – opportunities und **Gefahren** – threats.

Ein Thema des Dramas wird aus der jeweiligen Perspektive von den Gruppen diskutiert und anschließend die Ergebnisse von einem GM als Expert*innen der jeweiligen Gruppe, in 60 Sekunden zusammengefasst, dem Plenum präsentiert.

Symbole

- Symbole können die dramatische Aussage oft eindeutiger transportieren.
- Symbole können auch für eine Figur stehen, und wer immer dieses Symbol hält oder trägt (z. B. auch die Lehrperson in Rolle), drückt dadurch aus, dass er/sie diese Figur spielt.
- Symbole können Sprache, Bewegung, Bilder oder Objekte sein. Nützliche Symbole: Blume, Feuer, Hut, Kelch, Kerze, Mantel, Ring, Schale, Schlüssel, Stab, Stern, Schuh, Schwert, Truhe, Wasser, etc.

Szenen entwickeln

vgl. Improvisation

Zu bestimmten Fragen werden von den TN Szenen entwickelt und vorgespielt.

Szenen mit Regisseur*in

vgl. Improvisation

Bei kurzen Schlüsselszenen kann es manchmal nützlich sein, die Szenen mit einem/einer TN als Regisseur*in entwickeln zu lassen.

Szenenhintergrund/Behind the Scene *(nach Jonathan Neelands)*

Eine private Szene wird mit einem bedeutenden (welt)geschichtlichen, sozialen, politischen etc. Geschehen kontrastiert. In Gruppen werden sowohl die privaten als auch die historisch bedeutsamen Szenen vorbereitet. In einem inneren Kreis spielen die Gruppen die „private“ Szene, während **gleichzeitig** im Außenkreis die „historische“ Szene gespielt wird. In einem ersten Durchgang hören wir allerdings nur den Text der „privaten“ Szene. Im zweiten Durchgang wird wieder gleichzeitig gespielt, allerdings hören wir diesmal nur den Text der „historischen“ Szene. (z. B. könnte die Liebesgeschichte von Romeo und Julia mit Szenen der Fehde zwischen den Familien und ihrer Auswirkung auf das tägliche Leben in Verona kontrastiert werden – z. B. die Balkonszene mit einer Diskussion der Gang, die Romeo finden will).

Szenische Interpretation / Szenisches Spiel

Eine eigene Stellung innerhalb pädagogisch ausgerichteter Theaterformen nimmt im deutschen Sprachraum das so genannte „Szenische Spiel“ bzw. die „Szenische Interpretation“ ein. Ausgehend von Lesebedürfnissen und spezifischen Leseweisen von Kindern und Jugendlichen hat *Ingo Scheller* in den achtziger Jahren szenische Formen der Auseinandersetzung mit Texten entwickelt, wobei die *„Interpretation des Textes durch die Handlungen der Schüler(innen) [erfolgt], die sich dabei eigene Haltungen bewusst machen können.“* (*Ingo Scheller*). Es geht bei *Scheller* sehr stark um Selbstreflexion und Einfühlung in historisch fremde Zeiten und literarische Figuren, bzw. um deren innere und äußere Haltungen, die durch die Übernahme von Rollen erarbeitet werden. Der Text wird dabei als *„Partitur verstanden, als Spielmaterial für Inszenierungen im Kopf und im Klassenraum“* (*Ingo Scheller*). *Schellers* Methodenset ähnelt durchaus dem von „Drama in Education“. Auch er bedient sich bei verschiedensten Theatertrainern und -theoretikern, von *Stanislawski* über *Brecht* bis *Strasberg*, vom „Theater der Unterdrückten“ *Augusto Boals* über

das „Psychodrama“ *Jacob Morenos* bis eben zu den Techniken des „Drama in Education“ . Die Szenische Interpretation ist aber viel stärker und genauer auf den Text bezogen und dadurch in der Gestaltung des Unterrichts weniger offen als die Dramapädagogik. Neben der emotionalen, sinnlichen und imaginativen Texterfahrung sind kognitive (d. h. Literatur interpretierende) Lernprozesse immer miteingeschlossen. Daher ist *Schellers* Zugang auch äußerst fruchtbringend als „While-“ oder „Post-reading activity“ einsetzbar. Hier ist im Übrigen der Ansatz des Schweizer *Marcel Kunz* anzuführen, dessen szenisches Verfahren, mit von *Scheller* etwas abweichenden Arbeitsvorschlägen, speziell für den Literaturunterricht in der Oberstufe (Sekundarstufe II) sehr brauchbar erscheint, zumal auch den institutionellen Gegebenheiten der, eigentlich für jede Art von Unterricht kontraproduktiven, schulischen 50-Minuten-Einheiten Rechnung getragen wird.

Szenisches Lesen (nach *Ingo Scheller*)

Dabei geht es um die Erarbeitung von Sprechhaltungen von einzelnen Äußerungen von Figuren. Der Text wird so vorgelesen, als würde er in einer konkreten Szene gesprochen. Dabei kann mit Lautstärke und Intonation experimentiert werden bzw. durch Experimentieren nach einer angemessenen Sprechweise je nach Lage und Stimmung bzw. Sprechintention der Figuren gesucht werden. Dabei kann auch ein Stuhl als Requisit verwendet werden, indem man beim Sprechen verschiedene Steh- und Sitzpositionen ausprobiert bzw. den Stuhl wirklich als Requisit verwendet (indem man sich hinter ihm versteckt etc.).

Der Text sollte eben nicht nur sprecherisch, sondern auch gestisch, mimisch und unter Nutzung des Raums gestaltet werden. Er kann auch auf mehrere Personen verteilt werden und dialogische Partien können ansatzweise spielerisch umgesetzt werden.

Beim **Lesen mit verteilten Rollen** geht es um eine erste Annäherung an einen dialogischen Text sowie um die Beziehungskonstellationen der Figuren, wobei auch der/die Erzähler*in eine Rolle erhält. Dabei kann man nach dem ersten Lesen in einem zweiten Durchgang auch die Sitzpositionen oder Stehpositionen in Bezug zu einem Stuhl so verändern, dass Zuwendung, Abwendung, Nähe und Distanz deutlich werden, d. h. der Stuhl ist eine Art Bezugspunkt für die Haltungen.

Tabelle

siehe Diagramm

Tableau

siehe Denkmal, Gruppentableau, Wachsendes Standbild

Standbild, das von allen Teilnehmer*innen gebildet wird. Eine*r nach dem/der anderen wird Teil des Standbilds.

Tagebuch

Kleingruppen schreiben für eine Figur aus dem Drama eine oder mehrere Tagebucheintragungen und präsentieren diese.

Talkshow

Lehrperson in Rolle oder eines der GM als Talkshowmaster interviewen Charaktere über ein bestimmtes Thema (z. B. von den Eltern arrangierte Ehen im „Sommernachtstraum“).

Tanz/Tanzrituale

siehe Lied/Song

Durch Tänze können z. B. auch Kämpfe zwischen verschiedenen Gruppen dargestellt werden (wichtig: keine Berührungen).

Tanz durch die Mitte/Dance past *(nach A. Owens)*

vgl. Aufführungskarussell, Marking the Moment

Als Abschluss eines Dramas geeignet.

Zwei Gruppen stehen sich im Raum in einer Reihe gegenüber und bewegen sich mit jeweils drei vorbereiteten Freezepositionen (Standbildern), die für das vorangegangene Drama relevant sind, gleichzeitig oder jeweils abwechselnd aufeinander zu (die Tänzer*innen zählen dabei bei jeder Position laut mit), vermischen sich, trennen sich wieder und kommen auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes in einer Ruheposition zum Stillstand, in der sie sich gegenseitig betrachten können (man kann auf diese Weise z. B. ein Stück zusammenfassen).

Teichoskopie

vgl. Blickpunktwechsel, Botenbericht, Distanzierung

„Blick über die Mauer“: Ein gegenwärtiges Geschehen wird von einem Beobachter bzw. einer Beobachterin erzählt. Diese Person was sie gerade sieht, wobei die übrigen TN zuhören, Fragen stellen und kommentierend eingreifen.

Telefongespräch

Durch ein Telefongespräch werden neue Informationen gewonnen und Einsichten in Charaktereigenschaften und Reaktionen der beteiligten Rollen gewonnen. Die Zuhörer*innen hören entweder nur eine Seite des Gesprächs oder beide Seiten.

Testament

*vgl. Anruf aus der Zukunft, Botschaft, Brief von außen, E-Mail, Fremdspieler*in, Geheimbotschaft; Plötzliche Botschaft, Versteckte Information*

Das Vermächtnis eines/einer Verstorbenen kann Ausgangspunkt eines Dramas sein oder als Element während des Dramas auftauchen und neue Informationen und Gabelungspunkte bringen.

Tierreich

Manchmal kann es sinnvoll sein, bestimmte Charaktere in einem Drama als ein Tier, das am besten die Charaktereigenschaften der Figur repräsentiert, darstellen zu lassen.

Titel

Die jeweils vorigen Gruppen geben den Szenen bzw. den entwickelten Geschichten der vorigen Gruppe einen Titel.

Todesanzeige

vgl. Grabinschrift, Grabrede, Obduktionsbericht, Nachruf
Die TN verfassen über einen der Charaktere eine Todesanzeige.

Totenschein

siehe Obduktionsbericht

Tratschkreis

vgl. Gerüchte, Gerüchte – Aufstellung nach der Wahrscheinlichkeit
Die GM tratschen im Kreis und verbreiten Gerüchte über einen bestimmten Vorfall.

Traum/Tagtraum/Wunschtraum

siehe Alpträume, Glaskuppel

Traumtagebuch

Für einzelne Charaktere wird ein Traumtagebuch erstellt.

Tweet/Twittermeldung

Zu einem Ereignis im Drama wird von einem der Charaktere ein max. 280 Zeichen langer Tweet verfasst.

Überschriften/Slogans/Bildunterschriften/Bildtexte/Postertexte etc.

vgl. Storyboard

Die GM entwickeln zu einzelnen Szenen, Handlungsabläufen oder Standbildern Überschriften, Titel, Slogans etc. und bringen sie zu Papier, entweder indem sie ihre eigenen Szenen oder gemeinsam erstellten Plakate/Poster etc. mit einem Slogan, einem Titel, einer Überschrift zusammenfassen/benennen oder indem sie der Arbeit anderer Gruppen einen Titel geben.

Unterredung mit Leerstellen

siehe Auslassungen

Nur eine Seite eines Dialogs wird von der Lehrperson in Rolle gespielt. Die TN sollen die andere Seite ergänzen (Was könnte die andere Person gesagt, gefragt haben?), indem sie diese Rolle (nach Anhörung der einen Seite des Dialogs) übernehmen. Evtl. könnte man diese Ergänzungen auch vorher verschriftlichen lassen.

Untersuchung

siehe Gerichtliche Untersuchung, Gerichtsverhandlung, Polizeiliche Untersuchung, Polizeiliche Befragung, Polizeiliche Einvernahme

Unvollendetes Material

vgl. Artefakte, Detektivbüro, Dossier

Der Gruppe wird ein Stück eines Briefes, ein Teil einer Fotografie oder eines Bildes, ein unvollständiges Audio- oder Videoband, ein unvollständiger Zeitungsartikel, ein Diagramm präsentiert, d. h. nur Teile einer Information werden geliefert z. B. alte Pläne, Teile eines Briefs, unvollständiger Zeitungsausschnitt etc. Die vorhandenen Anhaltspunkte sind Ausgangspunkte eines Dramas. Sie können auch innerhalb einer dramapädagogischen Einheit zum Spannungsaufbau verwendet werden. Die Gruppe soll entweder das

Material vervollständigen und/oder erörtern und darstellen, warum das Material unvollständig ist oder wie es unvollständig wurde.

Urteilsstuhl

vgl. auch Heißer Stuhl, Leerer Stuhl

Eine Person sitzt als einer der Charaktere auf einem Stuhl. Die GM gehen nacheinander auf diesen Stuhl zu (in Rolle) und sprechen ein Urteil (z. B. über ein begangenes Verbrechen)

Variante:

Leerer Stuhl

Der Stuhl bleibt leer – die Figur sitzt nur in der Vorstellung auf dem Stuhl – sonst gleiches Verfahren.

Verhör

vgl. auch Heißer Stuhl

Eine Person wird von einer Gruppe verhört und muss sich für ein Geschehen verantworten.

Verfremdung

vgl. Stilwechsel/Come on down

Eine Situation (Szene) wird verfremdet (verschiedene Genres – z. B. als Oper, Ballett, Bauerntheater – und Stile – z. B. als großes Burgtheater, als expressionistisches Theater – oder Slow/Fast Motion, mit Masken, in Gibberish = Fantasiesprache, als Werbung, rückwärts etc.).

Versammlungen

siehe Konferenzen

Versteckte Gedanken

vgl. Antworten auf Berührungsimpulse, Gedankenübermittlung, Stimmen-skulptur

Eine Person friert ein, während der Rest der Gruppe eine*r nach dem/der anderen hinter dieser Person vorbeigeht und ihre Gedanken ausspricht. Dient dem Rollenaufbau, der Dynamik und Spannung einer Situation.

Variante:

Sie geben ein Urteil ab oder geben dem Protagonisten bzw. der Protagonistin Ratschläge bzw. sprechen ihm/ihr aufmunternde Worte zu.

Versteckte Information (Hidden Information)

*vgl. Anruf aus der Zukunft; Botschaft, Brief von außen, E-Mail, Fremdspieler*in, Gedankenkreis, Geheimbotschaft, Plötzliche Botschaft, Testament*

Die Spielhandlung kann durch eine versteckte Information von außen gesteuert werden (neue, informierte Person kommt ins Spiel).

Vier Ecken

vgl. Abstimmung, Aufstellung, Beziehungsabstände, Entscheidung, Entscheidung am Band, Kontinuum, Meinungsbalance

Die TN positionieren sich zu einem Aspekt eines Themas / einer Streitfrage (z. B. Strafen, Verantwortung, Umwelt, Migration etc.) in einer der vier Ecken des Raums:

- „Ich stimme völlig zu!“

- „Ich stimme teilweise zu!“
 - „Ich bin teilweise nicht einverstanden!“
 - „Ich stimme nicht zu!“
- und begründen ihre Wahl.

Visualisierung

vgl. Blindenführung, Fantasiereise, Fly on the Wall, Multisensorisches Erleben eines Bildes

Die TN schließen die Augen, und es wird ihnen durch die Lehrperson einer der Charaktere oder ein Ort beschrieben, wobei die TN auch eigene Details beisteuern können, die sie verbal äußern bzw. kann das, was visualisiert wurde, im Anschluss auch gezeichnet oder gemalt werden.

Vorbeiziehende Gedanken

siehe Versteckte Gedanken

Vorgegebene Satzanfänge

siehe Satzanfänge

Vorgeschichte

Die Vorgeschichte eines Geschehens wird in Szenen (oder Standbildern) dargestellt (z. B. wie die Charaktere einander kennengelernt haben).

Vorlesen

Ein Text (z. B. ein Bilderbuch) wird von der Lehrperson nach und nach vorgelesen. Das Verfahren hat den Vorteil, dass für die TN der Text noch neu ist und die Spannung beim Zuhören gewahrt bleibt.

Vorspielen/Präsentieren

vgl. Nachspielen eines Geschehens, Spiel im Spiel

Inwieweit Improvisationen präsentiert werden sollen, hängt davon ab, ob das Vorspielen die dramapädagogische Einheit inhaltlich bereichert und weiterführt oder eher behindert bzw. die Lernenden unbedingt ihre Ergebnisse vorzeigen wollen.

Es kann auch sinnvoll sein, dem zuschauenden Publikum Aufgaben zu geben bzw. Rollen zuzuteilen, z. B. ein Entscheidungsgremium, das aus verschiedenen Möglichkeiten auswählt – etwa einen Lehrfilm zum Thema Ladendiebstahl. Weiters kann es auch sinnvoll sein, den Zuschauenden einen bestimmten Blickwinkel anzubieten, unter dem sie Szenen betrachten können. Zum Beispiel kann ein Werbespot unter betriebswirtschaftlichen und werbewirksamen Gesichtspunkten beurteilt werden, wobei die Lernenden dazu in die Rolle von Unternehmern*innen gehen können.

Weiters kann es oft sinnvoll sein, Szenen mehrfach vorspielen zu lassen, z. B. auch mit alternativen Schlüssen (z. B. mit Happy End oder als Worst Case Szenario) oder in anderen Genres bzw. zu anderen Zeiten oder auf anderen Schauplätzen oder um den Effekt von bestimmten Interventionen (Forumtheater / Mitspieltheater) zu zeigen oder, indem Impulse von anderen Szenen oder Gruppen in einem zweiten Durchgang in die eigene Präsentation eingearbeitet werden.

W-Fragen – aus W-Fragen Geschichten entwickeln *(nach Vera Fettner)**vgl. Fragen*

Aus den W-Fragen – ausgehend von einem Impuls (z. B. einem Bild) – eine Geschichte entwickeln. Das Verfahren eignet sich wunderbar für kreative Aufsatzarbeit (Wo? Wie? Wer? Wann? Was passiert? Weshalb passiert es? Wie passiert es? Welche Vorgeschichte gibt es? Was wird weiter passieren? etc.). Es wird in Gruppen gearbeitet. Mehrere Geschichten entstehen gleichzeitig. Jede der Gruppen arbeitet an ihrer Geschichte weiter. Immer kurze Vorbereitungszeit.

Wachsendes Standbild*siehe Tableau***Wände haben Ohren***vgl. Lauschen, Privatgespräche, Schlüsselloch*

Die TN stehen im Rechteck als die 4 Wände eines Raums um eine/n (oder auch mehrere) Protagonist*innen, der/die vorher in eine bestimmte (eingefrorene) Position gebracht wurde/n. Durch Wiederholen von Dialogfetzen, Geräuschen etc. sollen kritische Momente, die der/die Protagonist*in(nen) durchgemacht hat/haben, reflektiert werden (z. B. die Szenen einer Ehe von glücklichen Tagen bis zum Bruch der Beziehung).

Wandzeitung *(nach Ulrike Winkelmann)**vgl. Literarische (Historische) Zeitung*

Das können eine große aufgeklappte Tafel, ein Flipchart oder ein großer Bogen Papier sein, auf denen die Ergebnisse der einzelnen Aktivitätsebenen befestigt werden. So entsteht ein umfassender Überblick über den Gesamttablauf. Wichtige Informationen sind stets präsent, sodass abschließend über die Einheit als Ganzes umfassender diskutiert werden kann. Es ist auch für die Lernenden motivierend, sich ihre Ergebnisse zwischendurch immer wieder anzuschauen, um daran weiterzuarbeiten.

Wappen entwerfen / Charakterwappen*vgl. Logo entwerfen, Plakat entwerfen, Zeichnen in der Gruppe*

Das Wappen einer Familie / eines Adelsgeschlechts / einer Einzelperson etc. wird in Gruppen entworfen – dies kann auch in der Form geschehen, dass Charaktermerkmale der zu behandelnden Figuren sich im Wappen ausdrücken sollen.

Warm-ups*siehe Spiele und Übungen***Webcam**

Die TN entwickeln in Gruppen einen Film für einen der Charaktere für z. B. YouTube.

Website

In Gruppen wird für eine Organisation / einen der Charaktere eine Website entworfen.

Welle *(nach Jonathan Neelands)*

Charaktere in einer problematischen und ungelösten Situation werden in eine eingefrorene Position gebracht. Jeder der Charaktere im Standbild soll dann der Reihe nach je eine Bewegung und einen dazugehörigen Sound (kann auch eine sprachliche Äußerung sein) produzieren. Die Gruppe entscheidet sich dann für eine Reihenfolge der Charaktere (die vielleicht vom Machtgefälle innerhalb der Gruppe abhängt) und man lässt diese Bewegungsfolge immer wieder – wie eine Welle – ablaufen, bis ein wahrhaftiges, dem Moment im Drama entsprechendes Gefühl erzeugt wird, aus dem dann eine szenische Improvisation entstehen kann.

Werbung / Werbespots

vgl. Broschüre, Pamphlet, Prospekt

Ein Produkt, eine Reise, ein Land etc. wird durch verschiedene Methoden beworben (Poster, Videoclips, Kleinanzeigen, Broschüren etc.).

Wörterbucheintrag (visuell)

In Gruppen wird zu einem Begriff ein Wörterbucheintrag entworfen, welcher zunächst als Standbild visuell dargestellt (für ein visuelles Wörterbuch) und anschließend verlesen wird.

Wortteppich

vgl. Zitatenteppich

Wichtige Worte und Phrasen, die im Verlauf des Dramas entwickelt worden sind, werden auf Zettel geschrieben und am Boden aufgelegt (z. B., um Atmosphäre zu erzeugen oder für Schreibaufträge etc.)

Whoosh

siehe Erzählung und Pantomime

Zeichenaufträge / Aufträge zum Gestalten

vgl. auch Schreibaufträge

Abzeichen/Badge; Ansteckknopf/Button; Audio- und Videoaufnahmen; Aufkleber/Sticker; Broschüre/Prospekt; Cartoon; Comic; Definierter Ort; Design / Planung; Details zeichnen / Diagramm; Doodle; Erinnerungsalbum; Filmen; Fotografieren; Fotoroman; Kollektive Zeichnung; Kostümbau; Kostümwechsel; Landkarten zeichnen; Logo entwerfen; Maskenbau; Plakat / Poster entwerfen; Plakette; Plan zeichnen; Poster; Prospekt; Raumgestaltung; Scrapbook; Storyboard; Wappen entwerfen; Webcam; Website; Werbung / Werbespots; Zeichnen in Rolle; Zeichnung; Zeichnung in der Gruppe etc.

Zeichnen in Rolle

vgl. Logo entwerfen, Plakat entwerfen, Wappen entwerfen etc.

Die TN verfertigen in Rolle Zeichnungen (z. B. Kinderzeichnungen, die einem der Charaktere auf eine Reise mitgegeben werden)

Zeichnung

Die TN fertigen während des Dramas oder nach Abschluss Zeichnungen an, die z. B. das Drama reflektieren und im Plenum präsentiert werden.

Zeichnung in der Gruppe

vgl. Logo entwerfen, Plakat entwerfen, Wappen entwerfen etc.

Kleingruppen bekommen ein Blatt Papier und haben einen Auftrag zu erfüllen. Gemeinsam wird auf diesem Blatt gezeichnet.

Die Zeit wird zeigen ... / Zukünftige Entwicklungen

vgl. Anruf aus der Zukunft, Bilderbogen, Flash Forward

Die Gruppe zeigt zukünftige Szenen einer Entwicklung, was passieren wird oder welche Entwicklung eine Beziehung nehmen wird (z. B. Wie wird diese Familie in 10 Jahren aussehen? Wie wird sich Aschenputtels Ehe gestalten? Was wird mit den Auswanderern passieren? Welche politischen / wirtschaftlichen / sozialen / ökologischen Zustände werden herrschen?) etc.

Zeitenlinie (nach Cecily O'Neill und Jonathan Neelands)

Die Entwicklung einer Beziehung zwischen Charakteren wird in Form einer Zeitenlinie dargestellt, d. h. die Gruppe steht in einer Linie und beschreibt verbal die Entwicklung dieser Beziehung (z. B. **von positiv bis negativ**):

z. B. glücklich – zufrieden – ausgeglichen – resigniert – desillusioniert – gefangen – ... bis zu ganz negativ bzw. auch die wechselnden Stadien einer Beziehung.

Variante:

Die Entwicklung einer **Situation** (z. B. Ehe vom Kennenlernen bis zum Bruch) oder einer **Figur** (vom Kind bis zur jetzigen Person) wird in Form von **Standbildern** oder **kurzen szenischen Improvisationen** dargestellt.

Zeitlupe/Zeitraffer

Dies sind Stilelemente, um Szenen zu verlangsamen, zu verfremden, um Details hervorzuheben oder um als ästhetisches Element in der Darstellung zu dienen, z. B. wenn die TN sich so schnell bewegen, dass völlig absurde Szenen und Bewegungen entstehen. Die Zeitlupe wird auch speziell bei Kampf- bzw. Konfliktszenen eingesetzt, da sie den TN Präzision abverlangt und zur Spannungserhöhung bei Szenen (z. B. Kampfszene in „Romeo und Julia“) beiträgt, die sonst chaotisch verlaufen würden.

Zeitungsartikel

vgl. Schlagzeilen

Die TN verfassen zu einem Thema einen Zeitungsartikel.

Zeitungstheater (nach Augusto Boal)

Meldungen werden collagiert, verfremdet, rhythmisiert, pantomimisch dargeboten

Zeremonien

vgl. Rituale

Kreieren von wiederholbaren Handlungen, Gesten, verbalen oder visuellen Äußerungen als Teil einer bestimmten Kultur, einer bestimmten Gruppe oder einer Einzelperson etc.

Zerfallende Statuen / Sich verändernde Statuen bzw. Standbilder

vgl. Statuen, Zeitenlinie etc.

Um vergangene bzw. vergehende Zeit zu symbolisieren, kann (z. B. strukturiert durch den SL durch mehrere Schläge) ein von den TN als Standbild dargestelltes Gebäude oder Relief oder eine Skulptur in sich zusammenfallen und wieder auferstehen.

Ebenso kann man Statuen oder Standbilder verändern, indem z. B. von den TN zwei Standbilder vorbereitet werden. Die TN bewegen sich – strukturiert durch Schläge des SL – von einem Standbild zum anderen (z. B. erster Drink eines Alkoholikers bzw. einer Alkoholikerin – letzter Drink; Worst-Case-Szenario – bestmögliches Ergebnis; zeitliche Veränderungen, z. B. Eheschließung – Ehe nach 7 Jahren etc.)

Zeuge/Zeugin

siehe Augenzeugenbericht

Eine Person berichtet in ihrer Rolle über ein Ereignis und/oder wird zu einem Ereignis befragt.

Zeugnis

Einem/Einer der Protagonist*innen wird ein Zeugnis (Leumundszeugnis, Dienstzeugnis, Schulzeugnis) erstellt.

Zirkulares Drama (nach Jonothan Neelands)

vgl. Lehrperson in Rolle

Die Gruppe wird in Untergruppen eingeteilt, von denen jede mit dem/der Protagonist*in in Verbindung steht. Jedes GM der Untergruppen entscheidet sich für eine individuelle Rolle und einen Schauplatz. Die Lehrperson in Rolle als Protagonist*in bewegt sich von Gruppe zu Gruppe in zufälliger Reihenfolge und improvisiert mit der Gruppe eine kurze Szene. Die übrigen Gruppen hören währenddessen zu.

Zitatenteppich (nach Marcel Kunz)

vgl. Wortteppich

Die TN werden aufgefordert, sich eine für sie besonders wichtige Textstelle zu suchen und diese auswendig zu lernen. Sie nehmen dann einen Platz bzw. eine Position im Raum ein, die dem Inhalt des Zitats in gewisser Weise entspricht (liegend, abgewandt, stehend, sitzend etc.). Ein*e Spieler*in oder die Lehrperson spaziert darauf hin durch den Raum, und wann immer er/sie in der Nähe eines Spielers oder einer Spielerin ist oder diese*n berührt, spricht diese*r sein bzw. ihr Zitat, wobei es diesem/dieser Spieler*in überlassen bleibt, **wie** (z. B. angsterfüllt, aggressiv, flüsternd etc.) und **in welcher Position** (abgewandt, auf den/die andere/n Spieler*in zugehend etc.) er bzw. sie dieses Zitat spricht. Dem/Der umherwandernden Protagonisten bzw. der Protagonistin bleibt es hingegen überlassen, wie und ob er/sie auf das jeweilige Zitat reagiert. Durch die Art des Ganges kann diese/r Spieler*in die Abfolge und das Tempo der Zitate beeinflussen.

Variante: zwei oder drei Spieler*innen gehen gleichzeitig durch den Raum, sodass mehrere Stimmen bzw. Zitate gleichzeitig zu hören sind.

Zwei Personen – zwei Gruppen (nach Allan Owens)

vgl. auch *Alter Ego*, *Charakterreihe*, *Echo*, *Kollektive Stimme*

Zwei Einzelpersonen / Figuren stehen einander gegenüber, dahinter jeweils eine Gruppe, bestehend aus jeweils der Hälfte der Klasse. Jede Gruppe flüstert ihrem/ihrer Protagonist*in zu, was er/sie seinem/ihrer Kontrahenten sagen soll. Die Protagonist*innen fungieren als Sprachrohre für ihre Gruppe. Auf diese Weise kann eine Konversation, ein Gespräch zwischen zwei Personen durch eine große Gruppe gestaltet werden.

Bibliographie:

Baldwin, Patrice (2004): *With Drama in Mind*. Stafford: Network Educational Press

Cross, David & **Reynolds**, Christopher (2002): *GCSE Drama for OCR*. Oxford: Heinemann.

Dieterle, Christina & **Iaconis**, Ute-Ena (1998): „Und keiner schaut hin“. Szenische Zugänge zu Texten über Gewalt. Stuttgart: Klett

Even, Susanne (2003): *Drama Grammatik*. München: Iudicium

Haack, Adrian (2018): *Dramapädagogik, Selbstkompetenz und Professionalisierung. Performative Identitätsarbeit im Lehramtsstudium Englisch*. Wiesbaden: J. B. Metzler

Kempe, Andy & **Ashwell**, Marigold (2000): *Progression in Secondary Drama*. Oxford: Heinemann Educational Publishers

Kunz, Marcel (1997): *Spieltext und Textspiel. Szenische Verfahren im Literaturunterricht der Sekundarstufe II*. Seelze-Velber: Kallmeyer'sche Verlagsbuchhandlung

Kunz, Marcel (2010): *Theatralisiert den Literaturunterricht. Unterrichtsmodelle für den Literaturunterricht der Sekundarstufe II*. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren

Lange, Heiderose (2018): *Literatur und Theater – Theater und Literatur*. Braunschweig: Westermann

Masemann, Sandra (2017): *Improvisation und Storytelling in Training und Unterricht*. 2. aktual. und erweiterte Aufl. Weinheim – Basel: Beltz

Neelands, Jonothan (1992): *Learning Through Imagined Experience*. Abingdon: Hodder & Stoughton

Neelands, Jonothan and Goode, Tony (2015): *Structuring Drama Work. A Handbook of Available Forms in Theatre and Drama*. 3rd revised edition 2015. Cambridge: Cambridge University Press.

O'Neill, Cecily (1995): *Drama Worlds. A Framework for Process Drama*. Portsmouth, NH: Heinemann

Owens, Allan & **Barber**, Keith (1997): *Dramaworks. Planning, Creating, Developing Drama Pretexts*. Carlisle: Caryl Press

Owens, Allan & **Barber**, Keith (2001): *Mapping Drama*. Carlisle: Caryl Press

Radcliffe, Brian (2007): *Drama for Learning*. Alresford: Teachers' Pocketbooks

Scheller, Ingo (1998): *Szenisches Spiel. Handbuch für die pädagogische Praxis*. Berlin: Cornelsen Scriptor.

Scheller, Ingo (2004): *Szenische Interpretation. Theorie und Praxis eines handlungs- und erfahrungsbezogenen Literaturunterrichts in Sekundarstufe I und II*. Seelze-Velber: Kallmeyer'sche Verlagsbuchhandlung

Schuster, Karl: *Das Spiel und die dramatischen Formen im Deutschunterricht: Theorie und Praxis*. 2. vollst. überarbeitete Auflage. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren

Wilhelm, Jeffrey D. (2002): *Action Strategies for Deepening Comprehension*. New York City: Scholastic Professional Books

Winkelmann, Ulrike (2015): *Vergnüglich Lernen. Ein Praxisbuch über die Lehr- und Lernmethode der Dramapädagogik*. Berlin: Verlag für Vergnügliches Lernen