

Maike Plath

Freeze!

&

Blick ins
Publikum!

Das Methoden-Repertoire
für Darstellendes Spiel
und Theaterunterricht

2. Auflage
mit
Erweiterungsset
als Download

BELTZ



Maike Plath

Freeze!

&

Blick ins
Publikum!

Das Methoden-Repertoire für Darstellendes Spiel und Theaterunterricht

2. Auflage

mit

Erweiterungsset
als Download

BELTZ



»Im Spieltrieb kommen Glückseligkeit
und Vollkommenheit zueinander.
Das ästhetische Spiel macht den Menschen
erst zum humanen Menschen.«

Friedrich Schiller

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt.
Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig.
Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen
und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme.

GTIN 4019172200824

2., erweiterte Auflage 2024

© 2011 Beltz
in der Verlagsgruppe Beltz · Weinheim Basel
Werderstraße 10, 69469 Weinheim
Alle Rechte vorbehalten

Lektorat: Miriam Frank
Umschlagabbildung: J.E.T. – Junges Ensemble am tanzhaus nrw, Okt. 2007,
© Ursula Kaufmann, Essen

Herstellung: Michael Matt
Druck und Bindung: Beltz Grafische Betriebe, Bad Langensalza
Beltz Grafische Betriebe ist ein klimaneutrales Unternehmen (ID 15985-2104-100).
Printed in Germany

Weitere Informationen zu unseren Autor:innen und Titeln finden Sie unter: www.beltz.de

INHALT

- 02 Zur Funktion und Wirkung dieser Methode
- 03 Zu den Spielkarten
- 04 Anmerkung zum Aufgabenfeld Dramaturgie
- 04 **Spielprinzip und räumliche Anordnung**
 - 04 Spielablauf »Puppen tanzen lassen«
 - 05 Funktion der Spielkarten
- 06 **Einstieg in die Arbeit mit den Karten**
 - 06 Einführung
 - 06 Einführung der dunkelgrünen Inszenierungs-Joker
- 07 **Übungen zur Vertiefung**
 - 07 (1) »Geburt der Maschine«
 - 08 (2) »Puppenspieluhr«
 - 09 (3) »Planetenwalzer«
 - 11 (4) Übung zum Umgang mit den Raumkoordinaten
- 12 **Fazit**
- 12 **Die Autorin**

01



Download-Material: Kartenset »Freak out mit Engel-Stopp – Das Methoden-Repertoire Erweiterungset. 96 Karten für Darstellendes Spiel und Theaterunterricht« und weitere Karten (demokratische Führungsjoker)

Das Download-Material finden Sie auf der Produktseite dieses Kartensets unter www.beltz.de, Kennwort: FREE_M77

ZUR FUNKTION UND WIRKUNG DIESER METHODE

Wie gestaltet man anspruchsvollen und zugleich motivierenden Unterricht im Fach Darstellendes Spiel/Theater, wenn man es mit ganz normalen pubertierenden Jugendlichen zu tun hat?

Fakt ist, dass vieles, was wir vermitteln sollen, bei den Jugendlichen nicht auf die erwartete Gegenliebe stößt. Dazu kommt, dass es mit dem Theaterunterricht in einer Hinsicht nicht anders ist als mit allen anderen Fächern: Er macht erst dann Spaß, wenn man etwas kann – und bis dahin ist es echte, mühsame Arbeit. Das erwarten die Jugendlichen bei einem Fach, das »Theater« heißt, nicht unbedingt. Sie wollen auf die Bühne und »irgendwie spielen«. Dabei orientieren sie sich grob gefasst an zwei Vorstellungen von Theater:

- Alles, was sie aus Filmen bzw. Serien kennen.
- Ein roter samtiger Vorhang und Menschen, die in alten Kostümen auf der Bühne Texte rezitieren und dazu ausladende Gesten mit den Armen machen. (Letzteres wird von vielen Jugendlichen als »richtiges Theater« bezeichnet.)

Nun kommen wir mit unseren Warm-ups, Spielen und Übungen und haben ein Problem: Die Jugendlichen machen mehr oder weniger maulig mit, haken aber immer wieder nach: »Wann spielen wir denn mal *richtig* Theater?«

Es nützt dann nichts, ihnen mit wortreichen Erklärungen zu kommen oder gar unsere Arbeit zu rechtfertigen. Sie machen dann ein Gesicht, als würden sie gerade um etwas betrogen. Sie misstrauen uns: Der Begriff »Theater« hatte Glamour versprochen – und nun sollen sie auf Strumpfsocken in geraden Bahnen durch einen Raum gehen und dabei blöde Geräusche machen. Das ist nicht fair – denken sie. Und leider können wir ihnen die Zeit und damit die Erkenntnis nicht vorspulen.

Spielleitungen, die es mit dieser Kommunikations-Problematik zu tun haben, brauchen sehr gute Nerven und viel Geduld. Und sehr viel

Zeit vergeht mit der Mühe, bei den Jugendlichen überhaupt erst die Ausgangsbedingungen für ein produktives Arbeiten herzustellen.

Manche Spielleitungen verlieren im Angesicht des Zeitdrucks – am Tag X muss die Aufführung stattfinden! – die Geduld und stülpen ihren Gruppen ein fremdes Konzept über, »damit überhaupt noch was am Ende rauskommt«. Dann sieht es wenigstens nach außen gut aus und man entkommt als Spielleitung der öffentlichen Blamage. Aber eigentlich weiß natürlich jede:r, dass damit der Sinn der ganzen Arbeit verraten und verkauft wurde.

Die vielen bunten Karten in der Box werden dieses Problem für Sie lösen! Der spielerische Umgang mit den Karten legt in einem Zeitraum von etwa vier Monaten die Grundlagen des DS-Unterrichts bei Ihren jungen Spieler:innen und schafft die Ausgangsbedingungen für eine selbstständige, künstlerisch anspruchsvolle Theaterarbeit, bei der Sie selbst zunehmend entlastet werden.

All das, was Sie ansonsten mit Blut, Schweiß und Tränen erkämpfen mussten, wird durch diese Methode im Spiel »wie von selbst« erledigt. Das klingt wie ein abstruses Versprechen – aber versuchen Sie es. Ich weiß aus langjähriger Erfahrung, dass es funktioniert!

Das »Methoden-Repertoire« ist ein Spiel, mit dem Sie auf motivierende Weise die ästhetischen Mittel des Theaters im Unterricht einführen und immer wieder auf überraschend vielfältige Weise zur Anwendung bringen können. Die Spieler:innen werden dabei Schritt für Schritt befähigt, selbst Regie zu führen und maßgebliche Teile einer Theaterproduktion selbst zu entwickeln. Das Spiel vermittelt den Schüler:innen auf äußerst motivierende Weise eine Theater-Fachsprache, einen »künstlerischen Sprachcode«, über den sie die vielfältigen Dimensionen von Theater verstehen lernen.

Darüber hinaus werden die Karten auch Ihnen selbst eine motivierende Unterstützung sein: Sie müssen nicht mehr zu jedem Zeitpunkt Ihres Unterrichts alle Konzepte und kreativen Impulse im Kopf parat haben, sondern können sich ebenfalls auf die Kraft und die unendlichen

Möglichkeiten dieses Spiels verlassen. Die Karten liegen zu jedem Zeitpunkt sichtbar vor Ihnen (wie ein Karten-Büfett) und helfen nicht nur den Schüler:innen, sondern auch Ihnen selbst auf die Sprünge, wenn Sie die Übersicht einmal verloren haben. Das ausgebreitete »Büfett der ästhetischen Möglichkeiten«, das Sie in jeder Probe variieren und ergänzen können, bewirkt eine völlig neue Lernsituation:

Man muss nichts. Aber man kann sich nehmen, was man will. Und man darf alles so kombinieren, wie man will.

Entscheidungen werden nach dem Lustprinzip getroffen: Welches theatrale Bild macht mir am meisten Freude? Was will ich in diesem Moment sehen? Dieses Lustprinzip wird allen anderen Prinzipien, z. B. der Logik vorangestellt. Es ist übrigens ganz und gar erstaunlich, welche innere Logik Theaterproduktionen aufweisen, die nach diesem Prinzip entstanden sind und auf vordergründige Logik konsequent verzichtet haben! Wem jetzt die Haare zu Berge stehen angesichts dieser Behauptung, der möge meine Anmerkungen zum Thema Dramaturgie auf der nächsten Seite lesen. Denn natürlich liegt der Arbeit immer ein Konzept zugrunde, auch wenn die Spieler:innen ihre Entscheidungen nach dem »Lustprinzip« fällen.

Ein nicht zu unterschätzender kreativer Faktor im Arbeitsprozess ist die Freude, die beim Einsatz dieser Karten entstehen wird: Gerade das Bemühen, »besonders schlau und kreativ sein zu wollen«, das üblicherweise jegliche Kreativität im Keim erstickt, wird durch das Tempo dieses Spiels außer Kraft gesetzt. Stattdessen erleben Sie, was eigentlich tatsächlich an Ideen in Ihren Schüler:innen und in Ihnen selbst (!) schlummert.

Die Karten geben der unendlichen Anzahl von »aufpoppenden« Ideen, die dieses Spiel erzeugt, Struktur und Orientierung; sie bündeln die Vielzahl der Ideen und ermöglichen wesentliche Schritte hin zum künstlerischen Konzept. Mehr noch: Die Karten weisen den Weg hin zu einer *klaren ästhetischen Form*, der wichtigsten Voraussetzung für gelungene Theaterarbeit.

ZU DEN SPIELKARTEN

Die hier vorgestellte Methode basiert auf einem Baukasten-Prinzip: Neun verschiedenfarbige Kartengruppen stehen für neun verschiedene ästhetische Kategorien von Theater:

- gelb** Gefühlsthemen (können beliebig erweitert werden)
- orange** Die ästhetischen Mittel des Theaters
- rot** Tätigkeiten (in verschiedenen Tempi ausprobieren, können beliebig erweitert werden)
- hell-lila** »Freeze-Karten« für kleine choreografische Bewegungsfolgen, die im improvisierten Spiel entstehen, aber wiederholbar gemacht werden sollen (können erweitert werden durch immer neue, eigene Bewegungsfolgen)
- dunkel-lila** Grundbausteine für tänzerische Elemente des Theaters: Bewegungsbausteine aus dem Film »Matrix« (Basic Body Movements, können durch selbst entwickelte Bewegungsfolgen erweitert werden. Diese können isoliert beschrieben und durch neue Karten wiederholbar gemacht werden, um in anderen Zusammenhängen/Szenen verfremdet bzw. mit anderen ästhetischen Mitteln kombiniert wieder aufzutauchen.)
- dunkelblau** Formations-Bausteine
- hellblau** Die Raumkoordinaten bestimmen das Raumkonzept und haben dadurch Einfluss auf alle anderen Kategorien (siehe S. 11).
- dunkelgrün** Die »Inszenierungs-Joker«: Inszenierungsansätze, die für einen Szenenentwurf die ästhetische Klammer bilden können
- hellgrün** Thematische Impulskarten für inhaltliche Anregungen (hier die sieben Todsünden, können aber von der Spielleitung jedem erdenklichen Thema entsprechend entwickelt werden, z. B. auch auf einen Klassiker bezogen). Mit den hellgrünen Karten kann die Spielleitung steuernd auf Arbeitsprozesse einwirken, indem inhaltliche Impulse gegeben werden.

ANMERKUNG ZUM AUFGABENFELD DRAMATURGIE

Der kreative eigenständige Umgang der Schüler:innen mit den Karten ermöglicht diesen ein hohes Maß an Eigenverantwortung. Sie übernehmen einen beträchtlichen Teil der Regie. Die Aufgabe der Dramaturgie allerdings kann in den Händen der Spielleitung verbleiben. Vorschläge und Arbeitsergebnisse der Schüler:innen können von der Spielleitung auf zentrale literarische, aktuelle, persönliche, politische, klassische und andere Themen/Motive hin verdichtet, kontrastiert, gebrochen, variiert etc. werden. Dies ist ein Thema für ein ganzes Buch und kann hier nicht vertieft werden. Hilfreich ist allerdings bereits der gezielte Einsatz der hellgrünen Karten an bestimmten Stellen des Prozesses und in vereinfachter Form das folgende methodische Prinzip der *Dramaturgie-Schraube*:

- Spielleitung gibt inhaltliche Impulse.
- Spielleitung beobachtet ununterbrochen den Arbeitsprozess.
- Spielleitung wertet die Beobachtungen aus.
- Spielleitung macht sich auf der Grundlage dieser Beobachtungen (z. B. »Die Schüler:innen interessieren sich offenbar vermehrt für die Themen Angst und Verlassenwerden«) auf die Suche nach literarischem, filmischem, musikalischem ... Material zu diesen Themen.
- Spielleitung bereitet das Material neu auf und gibt es in Form von neuen Impulsen wieder in die Gruppe.
- Spielleitung beobachtet den weiteren Arbeitsprozess ... und so weiter.

Während des gesamten Prozesses kann die Spielleitung die Ergebnisse der Schüler:innen auf zentrale Themen hin verdichten und einen sogenannten »roten Faden« entwickeln. Eine Theaterproduktion, die auf diese Weise entsteht, muss nicht chronologisch eine Geschichte erzählen. Aber ihre einzelnen Bestandteile müssen ein »thematisches Dach« haben. (Beispiel: Was wollen die Jugendlichen dieser Gruppe erzählen? Wo ist ihr Anliegen?)

SPIELPRINZIP UND RÄUMLICHE ANORDNUNG

Zu Beginn werden pro Unterrichtsstunde drei bis fünf orange und fünf rote Karten eingeführt und im Spiel miteinander verbunden. Schritt für Schritt werden in den folgenden Unterrichtsstunden die anderen Karten eingeführt, pro Farbe im Durchschnitt nicht mehr als drei Karten pro Unterrichtsstunde. Anzahl und Auswahl der jeweils neu eingeführten Karten entscheidet die Spielleitung auf der Grundlage der Ausgangsbedingungen ihrer Spielgruppe. Die dunkelgrünen »Inszenierungs-Joker« werden erst dann eingeführt, wenn alle anderen Karten bekannt und erprobt sind!

In jeder Unterrichtsstunde werden alle bereits eingeführten Karten wieder neu auf dem Boden ausgebreitet, sodass die Anzahl der zur Verfügung stehenden Karten mit jeder Unterrichtsstunde steigt. So entsteht im Laufe der Wochen ein großes »Büfett an ästhetischen Spielmöglichkeiten«, dessen einzelne Karten immer wieder neu kombiniert werden können.

Vor den am Boden liegenden Karten wird eine Ansagestation mit Mikrofon eingerichtet, von der aus die Ansagen gemacht werden. Wer die Ansagen macht, steht am Mikrofon, hat vor sich die Spielkarten liegen und schaut auf die anderen Spieler:innen im Raum.

Spielablauf »Puppen tanzen lassen«

Eine Spielerin steht mit Mikrofon an der »Station« (festgelegter Ort auf einer Seite des Raumes, wo ein Mikro eingerichtet ist). Vor ihr liegen nach Farben geordnet gelbe, orange, rote usw. Karten auf dem Boden. Die anderen Spieler:innen gehen zur Musik kreuz und quer auf geraden Bahnen durch den Raum. Die Spielerin an der Station ruft der Gruppe Anweisungen zu, die diese ausführt, z. B. »Freeze!« (alle frieren in ihrer Bewegung ein), und orientiert sich dabei an den vor ihr liegenden Karten.

Es stellt sich schon gleich zu Beginn heraus, dass einige orange Karten mit den roten Tätigkeitskarten kombiniert werden müssen, z. B. »Zeitraffer« mit einer Tätigkeit (rote Karte), die im Zeitraffer ausgeführt werden soll (z. B. »Zähne putzen«). Je mehr Karten im Spiel sind, desto größer wird die Anzahl der Kombinations- und damit der Spielmöglichkeiten.

Alle Stimmanweisungen (»Flüstern«, »Schreien« ...) werden mit einem zuvor verabredeten Satz, z. B. »Wir sind gut!« gesprochen.

Die Anweisungen an der Station zu geben erfordert Konzentration und Kreativität, denn schnell wird klar, dass die Begriffskarten auf unendlich viele Arten kombiniert werden können und dadurch sehr wirkungsvolle Bilder in der Gruppe entstehen, z. B.: Standbild Gruppenfoto, Zähneputzen im Zeitraffer, dabei Blick ins Publikum, Freeze, Sinken ...

Nach ca. fünf bis zehn Ansagen geht die Spielerin zurück ins Spiel und tippt einen anderen Spieler an, der nun an die Station geht und die Ansagen übernimmt.

Ein eher schüchterner Schüler kann seine Ansagen einfach von den Karten ablesen. Er muss keine Angst haben, dass ihm nichts einfällt. Allein schon die Anweisung »Freeze!« wird für ihn eine verblüffende Wirkung haben, denn er nimmt plötzlich wahr, wie das aussieht, wenn alle auf sein Zeichen hin in der Bewegung erstarren. Diese Erfahrung hat bereits einen ermutigenden, motivierenden Effekt.

Eine extrovertierte Schülerin, der vielleicht alles zu langsam geht und die viel Aufmerksamkeit braucht, kann sich dagegen an der Station so richtig »austoben«: Sie darf alle Kartenkombinationen wagen, die ihr einfallen, und ihre Position, in der sie Ansagen für die Gruppe macht, nach Herzenslust genießen. Füllt sie diese Aufgabe mit besonderem Showtalent oder Humor, ist das nur gut und wirkt motivierend auf die Gruppe. Die Spielleitung sollte allerdings darauf achten, dass auch solche »Showtalente« nach spätestens zehn Ansagen die Station verlassen und Platz machen für den nächsten.

Die Spielleitung achtet darauf, dass die Ansagen möglichst schnell hintereinander gemacht werden. Das Spiel braucht ein *hohes Tempo*, um seine positive Wirkung zu entfalten.

Den Jugendlichen macht es Spaß, auf diese Weise »die Puppen tanzen zu lassen« und ständig neue Bilder und Aktionen zu sehen, zu denen sie selbst den Impuls gegeben haben. Daher ist es auch wichtig, den Spieler an der Station häufig auszuwechseln, damit jede:r mal in die Position der Regie gerät.

Die Spielkarten werden von Probe zu Probe schrittweise erweitert, bis schließlich ein riesiges Feld an bunten Karten auf dem Boden liegt. Alle eingeführten und neu entwickelten Karten werden jedes Mal wieder auf dem Boden ausgebreitet. Sie werden zu einem festen Bestandteil der gesamten Theaterarbeit. Die Jugendlichen müssen niemals fürchten, dass sie etwas »vergessen« oder anderweitig nicht parat haben – die Karten sind immer visuell präsent.

Funktion der Spielkarten

Abgesehen von dem beschriebenen Spiel selbst sind alle Karten auch für die anderen Phasen des Unterrichts sehr nützlich und hilfreich. Erstens bleibt das »Kartenfeld« während des gesamten Theaterunterrichts sichtbar auf dem Boden liegen. So prägen sich die ästhetischen Mittel mit der Zeit fast »wie von Zauberhand« ins Gedächtnis ein. Dies geschieht vor allem deshalb, weil die Spieler:innen jeden neuen Begriff mit einer positiven Erfahrung verknüpft haben, z. B. »Synchron in Zeitlupe winken – das sah ja toll aus!«.

Außerdem können die Karten jederzeit gezielt in der Gruppenarbeit eingesetzt werden. Darüber hinaus dienen sie als Mittel der Verständigung über ästhetische Entscheidungen im Arbeitsprozess. Die Spieler:innen erlernen eine Fachsprache, die sie zunehmend kompetent anwenden und die es ihnen ermöglicht, sich auf einer abstrakten Metaebene zu verständigen. Ihre Beobachtungsfähigkeit wird zunehmend differenzierter, ebenso ihre Kompetenz, das Gesehene fachgerecht zu benennen.

EINSTIEG IN DIE ARBEIT MIT DEN KARTEN

Einführung

Am Anfang bietet sich die Einführung folgender ästhetischer Mittel an: »Freeze«, »Tempo 1–10« und daraus folgend »Zeitlupe« und »Zeitraffer« (Zeitlupe entspricht Tempo 1, Zeitraffer Tempo 10).

Es empfiehlt sich, mit »Tempo 1« zu starten: Alle gehen in Zeitlupe sehr langsam durch den Raum. Dabei soll auf den bewussten Einsatz der Muskelspannung geachtet werden, um »Wackler« in der Bewegung zu vermeiden. Es gilt: Je *langsamer* eine Bewegung ausgeführt wird, desto mehr Muskelkraft ist notwendig, um die Bewegungen fließend und gleichmäßig auszuführen. Weiterhin gilt: Je *größer* die Bewegungen, desto mehr Muskelkraft, desto schwieriger das Vermeiden von Wacklern, aber desto besser die Wirkung!

Lohnenswert ist der Hinweis darauf, dass man beim bewussten Gang in Zeitlupe plötzlich anfängt, wie eine Giraffe zu gehen: Der rechte Arm schwingt gleichzeitig mit dem rechten Bein nach vorn. Dies ist aber falsch. Menschen gehen natürlicherweise anders: Wenn der *rechte* Arm nach vorn schwingt, bewegt sich gleichzeitig das *linke* Bein nach vorn. Die Bewegung erfolgt über Kreuz. Dies ist schnell zu beweisen, wenn man die Schüler:innen auffordert, im »Zeitraffer« durch den Raum zu gehen (sehr schnell, im Tempo 10). Sobald die natürliche menschliche Gehweise unbewusst – weil im schnellen Tempo – erprobt worden ist, soll diese Gangart ganz bewusst in Zeitlupe ausgeführt werden.

Das Gehen durch den Raum erfolgt in allen zehn Tempi immer auf schnurgeraden Bahnen (keine Kurven laufen). Will eine Spielerin die Richtung wechseln, stoppt sie kurz, wendet den Kopf in die Richtung, in die sie nun gehen möchte, und läuft dann erst geradeaus in die neue Richtung weiter.

In den folgenden Stunden werden immer neue ästhetische Mittel per Karte eingeführt und in der Gruppe erprobt. Dies geschieht grundsätzlich durch das oben beschriebene Spiel »Puppen tanzen lassen«.

Einführung der dunkelgrünen Inszenierungs-Joker

Die »Inszenierungs-Joker« werden erst ganz zum Schluss eingeführt, wenn alle ästhetischen Mittel bekannt sind. Sie kommen nicht im beschriebenen Spiel selbst zum Einsatz, sondern werden einzeln vor Beginn einer Gruppenarbeit eingeführt.

Beispiel: Eine kurze Geschichte soll szenisch dargestellt werden. Die Spielleitung will den ersten Inszenierungs-Joker vorstellen: »Erzähler und Chor« (sowohl sprachlich als auch Gesten-Chor). Zu Beginn bindet die Spielleitung z. B. die ästhetischen Mittel »Chorisch sprechen«, »Chorisch Zähne putzen«, »Chorisch sterben«, »Chorisch flüstern« vermehrt in das Warm-up ein – welches auch das Spiel »Puppen tanzen lassen« sein kann! Wenn die Spieler:innen eine Vorstellung von chorischen Aktionen gewonnen haben und anfangen, eigene Ideen dazu einzubringen, ist es Zeit, sie in die Gruppenarbeit zu schicken.

Jede Gruppe erarbeitet selbstständig eine kleine Szene und verwendet dabei als Gestaltungsprinzip den Inszenierungs-Joker »Erzähler und Chor«. (Die Spielleitung gibt das Areal für den Erzähler auf der Bühne vor, z. B. ein Standmikrofon.) Anschließend werden die Ergebnisse auf der Bühne präsentiert und von der Gruppe im Feedback-Verfahren ausgewertet. Dabei ist die Frage nach der Wirkung dieses Inszenierungsprinzips wichtig: Die Schüler:innen erkennen schnell, dass der erste Inszenierungs-Joker fast immer Komik erzeugt, also nicht für Szenen verwendet werden sollte, die eine traurige Wirkung beabsichtigen.

ÜBUNGEN ZUR VERTIEFUNG

(1) »Geburt der Maschine«

Filmmusik

Mit dieser Übung lassen sich in kurzer Zeit beeindruckende Choreografien entwickeln. Die Spielleitung gibt folgende Anweisung:

»Ihr seid Roboter, die über einen Computer gestartet und gesteuert werden. Jede einzelne Bewegung wird auf der Festplatte eingerichtet und gespeichert. Bewegungen, die jetzt nicht durchgeführt werden, können nicht auf der Festplatte gespeichert und daher später auch nie wieder abgerufen werden. Was der Roboter jetzt »lernt«, das kann er. Was er jetzt nicht lernt, kann er auch später nie mehr ...«

Die Bewegungen sind extrem formalisiert und in einzelne Bewegungsbausteine aufgesplittert. Die Spielleitung sollte alle Bewegungsvarianten, die die Schüler:innen anbieten, ermutigen, z.B. ein Roboter, der »hängt« (Computersprache) und daher immer wieder an eine Wand läuft oder andere »Fehler« macht wie mechanische Kopfbewegung, Wiederholungen...

Aufgabe

- Es bilden sich Gruppen mit jeweils vier bis sechs Spieler:innen.
- Jede Gruppe erarbeitet aus den Bewegungsbausteinen und zur Musik eine eigene kleine Choreografie.
- Jede Szene benötigt ein Anfangs- und ein Schlussbild, d.h. die erste und die letzte Spielerin sollen zusätzlich ein Anfangs- bzw. Schlussbild finden (Standbild 1 und 2).

Erarbeitung »Gruppenarbeit im Nummernprinzip«

Jede Spielerin in der Gruppe erhält eine Nummer und wählt (mindestens) einen *Formations-Baustein*, einen *Bewegungsbaustein* (z. B. Roboter »hängen« und wiederholen immer wieder eine Bewegung) und ein *ästhetisches Mittel* (z. B. »Synchronität«). Daraus »bastelt« jede Spielerin eine kleine Aktion, die sie mit der Gruppe einstudiert, z. B. lässt sie die Roboter in einer Reihe (Formation) im Tempo 10 (ästhetisches Mittel) marschieren (Bewegung), wo sie dann in Zeitlupe synchron (ästhetisches Mittel) winken (Bewegung).

Spielerin Nummer 1 entwirft das Anfangs-Standbild und führt dann ihren Bewegungsablauf durch; der letzte Spieler lässt seinen Bewegungsablauf in ein Standbild münden, sodass das Publikum einen Schluss erkennt.

Jede Spielerin probt ihre Aktion mit den anderen mehrmals durch und macht dabei selbst mit. Dann werden die Aktionen in der Reihenfolge der Nummern aneinandergehängt. In dieser Reihenfolge ruft die jeweilige Spielerin ihren Bewegungsablauf und die gesamte Gruppe führt ihn aus. Die Choreografie ist zu Ende, wenn alle im Schlussbild »eingefroren« sind.

Diese Methode hat den Vorteil, dass jede:r einmal »Regie« ist und sich aktiv mit den Kategorien »ästhetische Mittel«, »Formation« und »Bewegung« auseinandersetzen muss. Gleichzeitig ist am Ende jede:r stolz auf das gemeinsame Ergebnis.

Präsentation und Feedback

Jede Gruppe präsentiert ihr Ergebnis. Die zuschauenden Gruppen benennen jeweils ihre »Lieblingsmomente« und/oder ihren »Lieblingsroboter« und müssen dies begründen (Hinführung zum Feedback).

Hinweis

Diese Form der choreografischen Gruppenarbeit im Nummernprinzip ist natürlich vom »Roboter-Bewegungsprinzip« unabhängig. Alle möglichen Spielarten sind erlaubt und erwünscht!

Wichtig

Jede Probe muss von Anfang an so von der Spielleitung gesteuert werden, dass am Ende ein Erfolgserlebnis für die Schüler:innen steht. Alle Übungen können den Fähigkeiten der Gruppe dahingehend angepasst werden, dass die Jugendlichen am Ende einen Erfolg erleben – sie müssen mit guter Laune und gehobenem Selbstbewusstsein nach Hause gehen.

Erweiterung

Die »Geburt der Maschine« kann formal und inhaltlich erweitert werden:

- Änderung des Tempos
- inhaltliche Vorgaben (Zauberwald, Gespensterschloss, Aliens landen auf der Erde, Abendgesellschaft ...)
- Formationsbildung bei der Positionierung im Raum (z. B. gehen alle nacheinander in ein Gruppenstandbild, das inhaltlich vorgegeben ist)

Filmmusik einsetzen

(2) »Puppenspieluhr«

Die Karten mit den ästhetischen Mitteln (»Freeze«, »Zeitlupe«, »Parallelität«, »Tocs«) werden in einer Reihe (oder Fläche) auf dem Boden ausgebreitet.

Aufgabe

Jeder Spieler stellt eine Puppe in einer großen Spieluhr dar. (Es dürfen auch mehrere »Puppen« zusammenarbeiten und eine gemeinsame Spieluhr darstellen, dann präsentieren sie »auf Knopfdruck« einen gemeinsamen Bewegungsablauf und können sogar noch mehr ästhetische Mittel verwenden.)

Auf Knopfdruck »erwacht« die Puppe (oder die Puppen-Gruppe) und führt einen Bewegungsablauf vor. Für diesen Bewegungsablauf soll jeder

Spieler (jede Gruppe) drei bis fünf der ästhetischen Mittel verwenden, die auf Karten vor ihm ausgebreitet liegen. (Die Spielleitung variiert die Anzahl der ästhetischen Mittel, je nachdem, wie viel sie den Spieler:innen in dieser Phase bereits zumuten kann.)

Ablauf

Zwei Spieler:innen gehen nach draußen, während die Puppen drinnen ihre Bewegungsabläufe vorbereiten. Sie sollen draußen vor der Tür auch einen eigenen gemeinsamen Bewegungsablauf einstudieren, damit sie am Ende des Spiels ebenfalls drankommen und ihr Bewegungsablauf ausgewertet werden kann.

Wenn die beiden wieder reinggerufen werden, stehen alle Puppen im Freeze in irgendeiner Pose da. Es wird Musik gespielt (ruhige Filmmusik, sie muss nicht auf die einzelnen Bewegungsabläufe abgestimmt sein). Die beiden Spieler:innen entscheiden sich für eine Puppe (oder eine Gruppe) und »aktivieren« sie durch Antippen. Die jeweilige Puppe (oder Gruppe) »startet« und zeigt ihren Bewegungsablauf. Am Ende friert sie wieder in ihrer Anfangspose ein.

Die beiden Spieler:innen müssen nun dieser Puppe (oder Gruppe) drei verwendete ästhetische Mittel zuordnen. Die Puppen selbst antworten mit »Ja« (wenn richtig) oder »Nein« (wenn falsch). Wenn die beiden Spieler:innen Probleme haben, die ästhetischen Mittel herauszufinden, dürfen sie die Puppe erneut antippen und sie muss ihren Bewegungsablauf noch einmal präsentieren. Wurden die von ihr verwendeten ästhetischen Mittel erraten, darf sie mit den beiden Spieler:innen weitergehen und den anderen Puppen bei ihren Bewegungsabläufen zuschauen.

Mit dieser Übung* lernen die Jugendlichen neben dem Einsatz und dem Erkennen ästhetischer Mittel auch, einen Bewegungsablauf wiederholbar zu machen, indem er genau festgelegt wird.

* Ein erweiterter Ablauf »Gesten-Memory-Reloaded« findet sich in: Plath (2023): Das Veto-Prinzip. Die sieben Säulen gleichwürdiger Pädagogik, S. 98 ff.

(3) »Planetenwalzer«

elektronische Musik

Der Planetenwalzer dient dem kreativen Umgang mit den ästhetischen Mitteln innerhalb einer vorgegebenen Aufgabe. Die Spielleitung gibt z. B. folgende Situation vor:

»Ihr befindet euch auf einem fremden Planeten irgendwann in der Zukunft (oder auf dem Planeten Erde in ferner Zukunft). Schreckliche Dinge sind passiert. Die Menschen haben Maschinen entwickelt, die ihnen alle Arbeit abnehmen sollten. Alles lief über roboterartige Computer. Leider waren diese Computer auf Machtgewinn programmiert und haben sich nun gegen die Menschen gewandt. In einem langen, schrecklichen Krieg wurden fast alle Menschen von den Maschinen vernichtet.

Nur wenige haben überlebt. Ihr gehört dazu. Nur wird der Planet Erde nun von den Maschinen beherrscht. Sobald die Maschinen einen Menschen entdecken, verfolgen und vernichten sie ihn. Daher müsst ihr euch auf der Erde wie eine Maschine bewegen, um nicht von den herrschenden Robotern erkannt zu werden. Sie müssen euch für Maschinen halten, ansonsten töten sie euch. Es ist kalt auf der Erde und ihr könnt euch nur durch Bewegung warmhalten – daher macht es keinen Sinn, einfach liegen zu bleiben und sich tot zu stellen.

Ihr bewegt euch wie Maschinen, eure Gesichter sind starr, ihr wollt auf keinen Fall etwas Menschliches von euch zeigen. Ihr irrt allein über den Planeten und versucht, wie leblose Roboter auszusehen. In äußersten Gefahrensituationen täuscht ihr einen Systemfehler vor, damit die Maschinen euch nicht weiter in Augenschein nehmen, für Schrott halten und weiterziehen.

Beispiel für einen Systemfehler: Ihr könnt eure mechanischen Bewegungen nicht mehr richtig ausführen. Eure Bewegungsabläufe können über euer Gehirn nicht mehr richtig gesteuert werden. Nach und nach geht ein Körperteil nach dem anderen kaputt.

Bewegungsanregung zum Kaputtgehen: Euer Körper macht abstruse Wiederholungen, Zuckungen oder völlig sinnlose Bewegungen ins Leere. Schließlich stürzt das gesamte System ab. Ihr knallt auf den Boden oder bleibt irgendwie verzerrt und verklemmt in einer seltsamen Starre stehen.«

Wenn sich auf dem Planeten nichts mehr bewegt, ist der erste Teil dieser Aufgabe zu Ende und die Musik geht aus.

Erarbeitung

Alle Spieler:innen probieren Bewegungsabläufe zu diesem vorgegebenen Thema zur Musik aus. Der erste Durchlauf dient der Improvisation, jede:r testet alles aus: Wie bewege ich mich »maschinenhaft«, isoliert, emotionslos, kalt durch den Raum? Wie äußert sich mein »Systemfehler«? Wie gehe ich kaputt? Die Spielleitung verweist auf die Karten mit den ästhetischen Mitteln.

Tipp

Ratsam ist es, die Gruppe zu befragen, welche der ästhetischen Mittel in dieser Aufgabe besonders geeignet sind, z. B. Tocs, Zeitlupe, Zeitraffer, Freeze, Blick ins Publikum ...

Nach dem ersten Improvisationsdurchlauf werden Paare gebildet: A und B (jeder Spieler ist entweder A oder B und einer anderen Spielerin zugeordnet). Erneut wird zum Thema improvisiert. Diesmal aber soll durch den gezielten Einsatz ästhetischer Mittel eine Beziehung zwischen den Partner:innen erkennbar werden. Inhaltliche Motivation:

»Natürlich versucht ihr, in eurer einsamen Situation andere Menschen zu finden. Das ist nicht so einfach, da sich ja auch die anderen Menschen als Roboter »tarnen«. Aber irgendwo gibt es den Menschen, der zu euch passt und der auf euch wartet. Diesen Menschen erkennt ihr daran, dass er irgendeine Ähnlichkeit mit euch selbst aufweist.«

Selbst wenn die Spieler:innen eines Paares A/B auf der Bühne mit großem Abstand zueinander agieren, soll durch die Bewegungsabläufe oder durch Positionierung im Raum deutlich werden, dass sie zusammengehören (parallele Bewegungen, spiegelnde Bewegungen u. Ä.).

Es ist möglich, dass sie sich während dieser Szene irgendwie annähern. Die eine versucht irgendwann, durch eine winzige Geste zu signalisieren, dass sie ein Mensch ist. Dies löst jedoch bei ihrem Gegenüber Angst und in der Folge einen Systemfehler aus. Der Partner stellt sich tot. Daraufhin bricht auch bei der Ersten der Systemfehler aus. Der eintretende »Systemfehler« und der folgende »Tod« (der zuvor in der ersten Improvisation geübt wurde) beenden zunächst jede Hoffnung.

Tipp

Für den eben beschriebenen Schritt erneute Bewusstmachung: Welche ästhetischen Mittel eignen sich für die Aufgabe, durch Bewegung eine Beziehung zwischen zwei Spieler:innen darzustellen? (Parallelität, synchrone Bewegungen, Spiegelung, Tempo, Positionierung, Annäherung im Raum, Bedeutung von Gesten der Hände ...)

Diese Improvisationsphase, in der Partner:innen A und B miteinander agieren, wird um ein letztes Element erweitert: Wenn alle an ihrem Systemfehler »gestorben« sind und sich auf dem Planeten nichts mehr rührt, tritt zunächst totale Stille ein. Nach einiger Zeit aber wird langsam ein Walzer, sehr leise zunächst, eingespielt (langsam »hochgefahren«). Eine zuvor (!) bestimmte Spielerin A erhebt sich aus der Totenstarre, entdeckt die Welt und all die Toten um sich herum. (Dafür kann sie sich Zeit nehmen und die Szene ordentlich ausspielen: Sie »entdeckt« den Planeten.) Ihre Bewegungen sind jetzt menschlich, nicht mehr roboterhaft. Sie findet schließlich ihren Partner B und bemüht sich, ihn zum Leben zu erwecken – Improvisation, Mimik, Gestik, Bewegungsideen: Alles ist erlaubt.

Wenn sie es geschafft hat, fordert sie ihren Partner zum Tanz auf. Nun »erwachen« auch die anderen A's (eventuell auf ein verabredetes akus-

tisches Zeichen hin, falls nicht alle die erste Spielerin A sehen können), gehen auf der Bühne umher, suchen und finden ihren Partner, erwecken diesen zum Leben und fordern ihn ebenfalls zum Tanz auf. Auf diese Weise beginnen alle, nach und nach paarweise zu tanzen.

Es soll zunehmend versucht werden, tatsächlich den Walzerschritt zu tanzen. Wer es kann, hilft den anderen. Die Spielleitung tanzt mit. Meistens ist die Stimmung in dieser Phase sehr ausgelassen und positiv. (Es ist nicht schlimm, wenn viele den Walzerschritt noch gar nicht beherrschen. Das Versuchen ist Teil des Konzepts und auch der Inszenierung!)

Dieser gesamte Bewegungsablauf wird von den Paaren mehrmals geübt und es werden Bewegungsbausteine abgesprochen und festgelegt. Jedes Paar erarbeitet eine kleine Choreografie für sich: Wo stehen wir am Anfang? Wie gehen wir durch den Raum? Welche Bewegungen lassen unsere Beziehung zueinander erkennen? Begegnen wir uns? Wie? Wie verlieren wir uns? Wie gehen wir kaputt? Wie und wo auf der Bühne sterben wir? Wie erweckt Spielerin A ihren Partner B? ...

Präsentation und Feedback

Nach der Trainingsphase präsentieren jeweils drei Paare ihre erarbeitete Choreografie auf der Bühne. Die anderen schauen genau zu. Wenn die Gruppe klein ist, empfiehlt es sich, jedes einzelne Paar anzuschauen und den Bewegungsablauf auszuwerten.

Im anschließenden Feedback-Verfahren nennt jeder zuschauende Schüler seinen Lieblingsmoment und begründet dies. Besonders wichtig ist das Benennen von verwendeten ästhetischen Mitteln und ihrer Wirkung. Auch dürfen Aussagen darüber gemacht werden, welche »Geschichte« man gesehen hat und wie sie wirkte (dies ist aber nur mit fortgeschrittenen Spieler:innen möglich).

Abschluss

Wenn alle Paare ihren Bewegungsablauf präsentiert haben und dieser von der Gruppe konstruktiv ausgewertet worden ist, folgt ein letzter gemein-

samer Durchlauf, in dem alle spielen und tanzen. Dieser abschließende Durchlauf hat sehr motivierende Wirkung und stärkt das Gruppengefühl. (Beim Tanzen wird meistens gelacht, manche Spieler:innen umarmen sich am Schluss!)

Letzte kreative Erweiterung

»Kommen die Maschinen noch einmal zurück bzw. werden sie auf die tanzenden Menschen aufmerksam? Wie reagieren sie? Gibt es ein Happy End oder gewinnen die Maschinen am Ende doch?«

Mehrere Varianten ausprobieren! Dafür müssen sich einige Spieler:innen bereit erklären, Maschinen zu spielen; hier kommen vermehrt chorische Aktionen in Betracht.

Die Spielleitung kann sich Übungen dieser Art unbegrenzt ausdenken und diese auch bewusst zur Sensibilisierung auf bestimmte Themen und Inhalte gestalten.

(4) Übung zum Umgang mit den Raumkoordinaten

Filmmusik

Raumkoordinaten

Die Raumkoordinaten bestimmen das Raumkonzept und haben dadurch Einfluss auf alle anderen Kategorien:

- Wo steht der Spieler?
- Wie ist die Formation ausgerichtet?
- In welche Richtung bewegen sich die Spieler:innen?

Zur Filmmusik gehen die Spieler:innen auf geraden Bahnen durch den Raum. Diesmal werden fünf Geschwindigkeiten voneinander unterschieden (statt der sonst üblichen zehn). Das bedeutet: Tempo 1 ist Zeitlupe und Tempo 5 ist schnellstmögliches Gehen.

Gehformen in Variationen

Variieren von Richtung, Tempo (Tempo 1–5) und Schrittart mit folgenden Schrittartarten:

- 1. Gehen – *Mitte* (in Tempo 1–5)
- 2. Hüpfen, Elevation, Sprung – Element *Luft* (in Tempo 1–5)
- 3. Kriechen, krabbeln oder rollen – Element *Boden* (Tempo 1–5)

Bewegungsmaterial sammeln und erproben

Jede Spielerin probiert zunächst verschiedene Fortbewegungsarten im Raum aus. 1., 2. und 3. entsprechen den Fortbewegungsmöglichkeiten auf den drei Raumebenen Mitte, Luft, Boden.

Kombination von verschiedenen Bewegungsstrukturen

Die Spielleitung ruft verschiedene Kombinationen in den Raum, die von der Gruppe ausgeführt werden. Dabei steht die erste Zahl für die Fortbewegungsart und die zweite Zahl für das Tempo. Beispiele:

- »1 und 3« (= Gehen im mittleren Tempo)
- »3 und 1« (= Kriechen in Zeitlupe)

Bewegungsgruppen räumlich gestalten

- *Als Gruppe auf verschiedenen Raumwegen* (Geraden, Diagonalen etc.): Die Spielleitung legt die Raumkoordinaten, also einen Weg durch den Raum fest, die Gruppe führt ihre Bewegungsmuster (1, 2 oder 3) auf diesem vorgeschriebenen Weg aus. Spieler:innen, die sich im Tempo 1 fortbewegen, können von anderen Spieler:innen, die eine schnellere Geschwindigkeit gewählt haben, überholt werden.
- *Als choreografisches Bild*: Tänzer:innen bewegen sich auf einer Geraden in Bewegung 1 (Gehen), 2 (Hüpfen) oder 3 (Kriechen, Rollen) durch den Raum. Für jede neue Bahn wird ein neues Tempo gewählt. Die Fortbewegungsarten dürfen sehr individuell gestaltet sein, solange der Grundcharakter der drei Fortbewegungsarten (gehend, vom Boden erhebend, am Boden) gewährleistet ist. Haben die Spieler:innen eine Bahn durch den Raum durchquert, drehen sie sich

nicht um, sondern gehen rückwärts auf ihrer Bahn zurück (dies in einem der fünf Tempi).

Beachten!

- Tänzer:innen in Rückwärtsbewegung haben Vorfahrt: Die Rückwärtsgehenden können in vollem Vertrauen auch im Tempo 5 »zurückrasen« – die Spieler:innen, die sich vorwärts bewegen, müssen grundsätzlich den Rückwärtsgehenden ausweichen.
- Es empfiehlt sich, die Rückwärtsbahnen zwar in verschiedenen Tempi zurückzulegen, aber nicht in verschiedenen Fortbewegungsarten. Rückwärts wird nur gegangen – nicht gesprungen oder gekrochen.

Die Spielleitung nimmt nach einiger Zeit einen Spieler heraus, der zu schauen kann. Dieser wählt nach einiger Zeit eine andere Zuschauerin und geht wieder in den choreografischen Ablauf hinein.

Dieses choreografische Bild kann durch andere Bewegungsmuster auf den drei Raumebenen beliebig gestaltet werden.

FAZIT

Das »Büfett-Prinzip« ermöglicht es der Gruppe, komplexe Themen und Inhalte, ja ganze Geschichten durch den Einsatz von ästhetischen Mitteln selbstbestimmt auf die Bühne zu bringen. Die Lehrkraft hat – im besten Fall – über einen Zeitraum von einigen Monaten dieses »Büfett der Möglichkeiten« dem Lerntempo der Gruppe entsprechend schrittweise aufgebaut und kann sich in eine Beratungsfunktion zurückziehen.

Das Besondere an dieser Methode ist, dass die Schüler:innen selbst als Regisseur:innen ihre eigene Inszenierung bauen. Es gilt die Regel, dass »das Fenster zum Himmel offen« ist, das heißt: Alles ist erlaubt, wenn es auf der Bühne »funktioniert«, also die Zuschauenden erreicht, bewegt, unterhält, zum Staunen bringt ... Durch das »Büfett-Prinzip« erlernen die Schüler:innen eine eigene theatrale Sprache, durch die sie sich einem

Publikum mitteilen können. Auf diese Weise werden die Jugendlichen ermächtigt, in ihrer »eigenen Sprache« zu sprechen.

In gewisser Weise werden sie so auch ermächtigt, sich in einem größeren gesellschaftlichen Kontext zu sehen, sich äußern zu können und dabei sicht- und hörbar zu werden. Dies ist das eigentliche Ziel jeglicher pädagogischen Arbeit. Beim Theaterunterricht in dieser Form hat man eine realistische Chance, dieses Ziel ein Stück weit tatsächlich zu erreichen.

DIE AUTORIN



© Sinan Özmen @sinoofficial

Maïke Plath ist Theatermacherin, ehemalige Lehrerin, Mitglied des Leitungsteams von ACT e. V. – Führe Regie über dein Leben!, Autorin, Bildungsaktivistin und CEO Veto Institut @vetoinstitut.

Maïke Plath ist Begründerin des »Veto-Prinzips«. Ihr umfangreiches Konzept zu gleichwürdiger (Selbst-)Führung entwickelte sie aus der 17-jährigen Praxis als Lehrerin und auf der Basis ihrer Erfahrungen an einer Berliner »Brennpunktschule«, seit 2013 im Rahmen von ACT e. V. Neben praktischen Forschungsfeldern widmet sich diese Bildungsinitiative der Weitergabe des Konzeptes an Erwachsene mit Führungs-, Erziehungs- und Bildungsverantwortung mit dem Ziel, Beziehungs- und Demokratiefähigkeit in der Gesellschaft nachhaltig zu stärken.

Rosa von Praunheim portraitierte ihre Arbeit 2017 im Kinofilm »Act! Wer bin ich?«.

»Das Veto-Prinzip – Die sieben Säulen gleichwürdiger Pädagogik« ist das Handbuch zum Gesamtkonzept. Alle Infos zum Veto Institut gibt es unter www.vetoinstitut.de.

Mit den 96 Karten dieses »Methoden-Repertoires« lässt sich ein anspruchsvoller und motivierender Theaterunterricht gestalten. Das Prinzip ist ebenso einfach wie genial: Auf den Karten stehen, nach Farben sortiert, die verschiedenen theaterästhetischen Mittel, die erarbeitet werden sollen. Diese lassen sich schrittweise einführen und in immer neuen Kombinationen einüben. So wird die Grundlage für eine selbstständige und künstlerisch anspruchsvolle Theaterarbeit gelegt, die die Spieler:innen befähigt, maßgebliche Teile einer Theaterproduktion selbst zu entwickeln.

Zusätzlich in diesem Set als Download-Material erhältlich:

»Freak out mit Engel-Stopp« – Das Methoden-Repertoire Erweiterungsset.
96 Karten für Darstellendes Spiel und Theaterunterricht

Maike Plath

ist ehemalige Lehrerin,
Theatermacherin
und Mitglied des
Leitungsteams von
ACT e. V. – Führe Regie
über dein Leben!
Sie lebt in Berlin.

BELTZ

www.beltz.de

GTIN 4019172200824



4 019172 200824

Gelbe Karten **Gefühlsthemen**
→ können beliebig erweitert werden

Orange Karten **Die ästhetischen Mittel des Theaters**

Rote Karten **Tätigkeiten**
→ in verschiedenen Tempi ausprobieren, können beliebig erweitert werden

Hell-lila Karten »Freeze-Karten« für kleine choreografische Bewegungsfolgen
→ können erweitert werden durch immer neue, eigene Bewegungsfolgen

Dunkel-lila Karten **Grundbausteine für tänzerische Elemente des Theaters: Bewegungsbausteine aus dem Film »Matrix« (Basic Body Movements)**
→ können durch selbst entwickelte Bewegungsfolgen erweitert werden

Dunkelblaue Karten **Formations-Bausteine**

Hellblaue Karten **Raumkoordinaten**
→ bestimmen das Raumkonzept und haben dadurch Einfluss auf alle anderen Kategorien

Dunkelgrüne Karten »Inszenierungs-Joker«

Hellgrüne Karten **Thematische Impulskarten**
→ können von der Spielleitung jedem erdenklichen Thema entsprechend erweitert werden

Liebe

Enttäuschung

Eifersucht