Donnerstag 07.08.2014 Protokoll Julia und Ute

Vormittag Block 1: Mike

1. Raumlauf:

1.1Während des Raumlaufes die Person auf die man trifft anlächeln.

1.2Während des Raumlaufes die Person auf die man trifft umarmen.

2. Wahrnehmungsübung:

2.1. Auf Naturgeräusche aus der Umgebung achten.

2.2. Körperwahrnehmungen:

2.2.1. Arm anheben und genau beobachten wie das genaue Zusammenspiel der Muskeln dabei ist.

2.2.2. Die beiden Arme sollen unabhängig voneinander bewegt werden und die Veränderungen im Körper wahrgenommen werden. Oftmals gerät man in eine Synchronisation oder gegengleiche Bewegung der Arme, wenn dieses geschieht soll man versuchen dieses wieder aufzulösen.

2.2.3. Bei der Lieblingshandwerden die Finger bewegt und Arm sollte ruhig bleiben, während die andere Hand ruhig gehalten wird und der Arm auf Augenhöhe bewegt wird.

Varianten:

* Auf die sich bewegende Hand schauen.
* Auf die ruhige Hand schauen.
* Beide Hände gleichzeitig beobachten.

3. Chinui: Siehe Protokoll Meike und Julia vom Rhytmuswochenende::::::

Variante 1: Beide Partner stehen fest an einer Stelle und der Führungspunkt am Handgelenk wird nicht verändert.

Variante 2: Mit Bewegung durch den Raum, wobei der Berührungspunk an dem Handgelenk verändert werden kann.

4. Rhytmusübung:

Jeder Teilnehmer hat 10 min Zeit um einen eigenen Rhythmus, den er mit Hilfe seines Körpers macht (schnipsen, klopfen, pfeifen usw.) einzuüben. Tipp: Der Rhythmus sollte nicht zu kompliziert sein und sich über einen längeren Zeitraum wiederholen lassen.

Anschließende Präsentation der verschiedenen Rhythmen in der Gruppe. Manche Rhythmen können dabei kombiniert werden. Es besteht auch die Möglichkeit die Gruppe zu teilen und die Hälfte der Gruppe gemeinsam ihre Rhythmen zuspielen. Weitere Aufteilungen und Gruppierungen sind möglich.

Vormittag Block 2: Micha

1. Evolutionsspiel:
	1. Die Spieler sind alle auf der untersten Evolutionsstufe „Kakerlake“ und können sich durch den Sieg beim „Schnick, Schack, Schnuck“ gegen andere „Kakerlake“ weiterentwickeln zum „Schmetterling“, danach zum „Affen“ und schließlich zum Menschen. Der Mensch muss das Spielfeld verlassen. Es können nur Spieler derselben Evolutionsstufe (z.B. Affe-Affe) gegeneinander antreten. Wer verliert fällt, unabhängig seiner bereits erreichten Entwicklungsstufe, auf den Status der Kakerlake zurück
	2. Anstelle der Tiere werden die sieben Lebensalter des Menschen (Shakespeare) als Entwicklungsstufe verwändet. Tipp: Bei dieser Variante ist es sinnvoll beim Verlieren nur eine Stufe zurück zufallen, da sich das Spiel, abhängig von der Gruppengröße sehr in die Länge ziehen kannn.
2. Commedia dell´ Arte

Die Commedia dell´ Arte ist eine Form des Halbmaskenspiels, die in Italien zur Zeit des 16. Jahrhunders entstanden ist und sich in dem damaligen Europa großer Beliebtheit erfreute. Es handelt sich um eine Improvisationskomödie, bei der die Schauspieler keinen festen Text vorgegeben hatten, sondern nur bestimmte Charaktere und Handlungsabläufe. Typisch für die Commedia dell` Arte sind humoristische Szenen, Tanz- Musik-oder Akrobatikeinlagen, welche die Handlung nicht vorantreiben, sondern ausschließlich der Unterhaltung dienen.

Einige dieser Charaktere sind wie folgt:

Richter/ Dottore: älterer, beleibter Mann mit Macht, Stellung, Wissen und Einfluß, der viel redet.

Pantalone: älterer, reicher, vornehmer Kaufmann, hagerer Mann , kein großer Denker, ähnlicher Status wie Richter. Kann jedoch je nach Situation vom unpässlichen, älteren Herren zum agilen Galan wechseln.

Diener/ Arlecchino: junger Mann („Schulknaben“), groß, beweglich, „hungrig“ auf Essen, Frauen, Spaß usw., bauernschlau, im allgemeinen eher unwillig und träge, entwickelt jedoch zeitweise starkes Engagement wenn ihn eine Sache/Person interessiert.

Diener/Brighella: ist hinterhältig, immer etwas verschlagen und meistens skrupellos auf seinen eigenen Vorteil bedacht. Er ist Arlecchino intellektuell überlegen. Er lässt auch gerne andere für sich arbeiten.

Dienerin/Colombina: ist ebenfalls eine Person der unteren sozialen Schicht. Häufig wird sie als Köchin oder Magd gespielt. Sie ist eine lebenslustige, verführerische und selbstsichere Frau mit vielen Verehrern. Die Figur der Colombina trägt keine Maske.

Capitano ist ein Soldat der ebenso wie der Richter seine Stellung dazu benutzt sich zu profilieren. Er tut zwar so als wäre er mutig, ist aber in Wahrheit genau das Gegenteil.

* 1. Das Duell

Einüben einer Szene aus der Commedia dell`Arte zur Erprobung der Charaktere, allerdings ohne Masken.

Nachmittags Block: Micha

Der Text „Ein Wintermärchen“ von Shakespeares wird an die Teilnehmer verteilt. In dreier und vierer Gruppen soll das Stück möglichst vollständig inszeniert werden. Dazu dürfen alle Ideen und Techniken eingesetzt werden.