

# TAP IX

Fortbildung: Improvisation (24. bis 26. Januar 2014)

Dozent: Thomas Aye

Protokollant: Jonathan Czollek

## Inhalt

FREITAG .....	2-3
1. Abklopfen.....	2
2. Raumlaut.....	2
3. „Take!“ and „Shoot!“ .....	2
4. Emotional Replay.....	2
5. Statusspiel „Im Wartezimmer“ .....	3
6. Szenenentwicklung und eigenes Replay.....	3
7. Eine grundlegende Betrachtung.....	3
SAMSTAGVORMITTAG .....	4
1. Improvisation und Stückentwicklung mit Bilderbüchern.....	4
2. Medialer Beitrag als kreative Annäherung an ein Thema.....	5
SAMSTAGNACHMITTAG .....	6
1. Exkurs: Bühnenkampf.....	6
2. Vertrauensübung, Fotoapparat.....	6
3. Raumimprovisation.....	6
4. Strandimprovisation.....	6
SONNTAG .....	7
1. Raumimprovisation.....	7
2. Evaluation.....	7

## FREITAG

### 1. Abklopfen

Es bilden sich Paare. Eine der beiden klopft nun sanft den Körper der anderen ab. Nachdem alle Körperpartien abgeklopft wurden, wechseln die PartnerInnen.

Ziel der Übung: Entspannung, im Raum ankommen, die Atmosphäre erspüren, Kontakt zur Gruppe herstellen (vor allem für den Spielleiter)

### 2. Raumlaf

Die TeilnehmerInnen (TN) laufen durch den Raum. Dann wird das Tempo erhöht und die TN werden aufgefordert den Raum zu „queren“, das heißt, immer wieder durch die Mitte zu laufen. Es soll keine Zusammenstöße geben.

Ziel der Übung: Die Präsenz der TN wird geschult, sie bewegen sich aufmerksamer. Führt man diese (oder eine andere) Übung als *Gruppenritual* ein, kommt die Bedeutung des Rituals hinzu; feste Abläufe geben der Gruppe Halt und setzen ein Signal, dass nun die Theaterarbeit beginnt.

### 3. „Take!“ and „Shoot!“

Die Gruppe stellt sich in einem großen Kreis auf. Alle greifen hinter sich, sagen „Take!“ und nehmen von dort einen Gedanken, den sie vergessen bzw. für die Dauer der Arbeitseinheit loswerden möchten. Mit dem Gedanken in der Hand gehen alle 4 Schritte in die Mitte. Beim letzten Schritt wird der Gedanke mit einem „Shoot!“ in die Mitte geworfen. Dann gehen alle wieder zurück und nehmen einen neuen Gedanken. Wichtig ist, dass sich alle im selben Rhythmus bewegen. Man nimmt solange neue Gedanken auf bis man keine mehr loswerden möchte.

Der Gruppenprozess während dieser Übung kann mit dem Zusammenspiel eines Ensembles verglichen werden: Macht ein einzelner Teilnehmer weiter, weil er noch Gedanken hat, wird er zum Protagonisten, es gibt dann zwei Möglichkeiten. Entweder die Gruppe nimmt seine Energie auf, oder sie stoppt ihn, indem die Mehrheit stehen bleibt und so signalisiert, dass sie nicht mehr weitermachen will. Es ist wichtig, solche Impulse / Bedürfnisse wahrzunehmen. Dann sollte eine klare Entscheidung gefällt und ausgedrückt werden.

### 4. Emotional Replay

Dieses Improvisationsspiel von *Keith Jonestone* hat verschiedene Durchführungsmöglichkeiten. Allen Versionen haben gemeinsam, dass eine Szene improvisiert wird und dann noch ein- oder zweimal gespielt wird, dann allerdings in einer anderen Emotion / Haltung. Meistens wird ein Kontext (z.B. ein Ort oder eine Handlung) angegeben, in dem die Szene stattfindet, außerdem können Vorgaben zu den Rollen gemacht werden (Gruppenkonstellationen, Berufe, Status, Vorgeschichte).

Exemplarisch werden drei Möglichkeiten vorgestellt, wie ein Emotional Replay ablaufen kann.

A) Vier Stühle stehen auf der Bühne, stellen ein Auto dar. Vier TN setzen sich auf die Stühle. Der Spielleiter legt fest, dass sie eine Familie sind: Ein Vater mit drei Töchtern. Dann fragt er das Publikum nach möglichen Berufen für den Vater. Aus den Vorschläge Metzger, Zahnarzt und Pastor wählt der TN Pastor aus. Eine Lieblingstochter wird festgelegt, dann spielen sie die Szene.

Während des Spiels gibt der Spielleiter noch Impulse, wie etwa: „Ein Reifen platzt.“ oder „Ihr hört einen Wolf heulen.“ Nach dem Ende der Szene wird die Szene erneut gespielt, diesmal haben alle eine *lüsterne* Haltung.

B) Vier TN stellen sich am Rand der Bühne auf. Die Vorgabe ist, dass sie versuchen, eine Grenzanlage zu überqueren, welcher Art die Grenzanlage ist (Ländergrenzen, Gefängnis, Jugendheimzaun etc.) kann bestimmt werden, muss aber nicht. Die Schauspieler spielen die Szene, auch hier kann der Spielleiter die Spannung erhöhen, indem er z.B.

Sirengeräusche einbringt. Danach spielen die TN die Szene noch einmal, diesmal sind sie

betrunken.

C) Vier TN stellen sich am Rand der Bühne auf. Sie sollen versuchen, in eine Villa (hier kann variiert werden) einzubrechen. Es wird festgelegt, dass sie sich auf Kleinkriminelle24.de kennengelernt haben und wer den höchsten Status hat. Sie spielen die Szene und wiederholen sie am Ende, diesmal jedoch ängstlich. Der Spielleiter könnte Polizeisirenen einbringen.

Bei der Wahl der Vorgaben und der Emotionen für das Emotional Replay empfiehlt es sich, individuell für eine Szene zu entscheiden, welche Emotion einen anderen Aspekt einbringt bzw. welche Vorgabe ein Spannungspotential in sich trägt. Generell gilt, dass jede Vorgabe den TN Halt gibt, allerdings auch das freie Spiel einschränken kann.

#### 5. Statusspiel „Im Wartezimmer“

Status: Wird im Theaterspiel von Status gesprochen, ist damit eine Hierarchie der Rollen gemeint. Wer einen hohen Status hat, steht über den anderen, ist mächtiger, kann Anweisungen geben etc.. Je niedriger der Status, desto weniger Macht hat die Rolle. Die Stati können mit Nummern beschrieben werden. 1 ist ein hoher Status, 5 ein niedriger.

Vier Stühle auf der Bühne bilden ein Wartezimmer. Fünf TN gehen raus und jede bekommt geheim einen Status zugewiesen. Nacheinander betreten sie die Bühne / das Wartezimmer. Der Status wird durch Körperhaltung, Stimme, Konfliktverhalten ausgedrückt. Der Spielleiter kann die Spannung erhöhen, indem er Impulse einbringt, wie etwa „Die Heizung fällt aus, es wird kalt.“ „Das Licht geht aus / flackert nur noch.“ „30 Minuten / 1 Stunde / 3 Stunden sind vergangen.“. Am Ende kann das Publikum raten, wer welchen Status hatte.

Der Schwierigkeitsgrad kann durch die Kombination verschiedener bzw. gleicher Stati reguliert werden: Relativ leicht ist es, wenn die Stati 1-5 jeweils einmal verteilt werden. Schwieriger wird es, wenn alle Status 1 oder Status 5 haben. Am schwierigsten ist es, wenn alle den Status 2, 3 oder 4 haben.

Diese Szene kann auch als Replay gespielt werden (gleiche Handlung andere Stati). Generell kann das System der Stati und des Replays auf andere Szenen übertragen werden.

Möglich ist es, über das Statusspiel auf eine abstraktere Ebene zu gelangen und in eine Diskussion über Hierarchien und Stati in der Gesellschaft zu gehen, um das Bewusstsein hierfür zu schärfen. Denkbar wäre es auch, den TN einen Status zuzuweisen und sie in die Öffentlichkeit zu schicken, wo sie in ihrem Status handeln und kommunizieren sollen.

#### 6. Eine eigene Szene entwickeln und im Replay spielen

Die TN wählen einen szenischen Kontext aus, den sie kennengelernt haben (Wartezimmer, Grenzanlage, Einbruch, Auto) und entwickeln eine eigene Szene, die sie zweimal spielen, das zweite Mal jeweils mit einer anderen Emotion oder anderen Stati.

Möglich ist es den TN Impulse zu geben durch Musikeinspielung. Man könnte beispielsweise im Voraus darum bitten, dass die TN Musik mitbringt, bei der es ihnen peinlich ist, dass sie sie besitzen.

#### 7. Eine grundlegende Betrachtung

Theaterpädagogen sollten immer reflektieren, welche Momente in den Szenen ihr ästhetisches Empfinden anspricht oder in Konflikt dazu steht und warum. Diese können als Grundlage dienen, um zunächst eine eigene Ästhetik zu entwickeln und zu reflektieren und in konkreten Situationen Anknüpfungspunkte für eine Weiterarbeit zu finden.

## SAMSTAGVORMITTAG

### 1. Improvisation und Stückentwicklung mit Bilderbüchern

Bilderbücher eignen sich durch ihre ausdrucksstarken und ganz verschieden gestalteten Bilder besonders gut, Grundlage einer Stück- oder Szenenentwicklung zu sein. Besonders jüngere Kinder fühlen sich von den Bildern angesprochen, bei älteren können auch Fotos verwandt werden. Die Ansätze können hierbei sehr unterschiedlich ausfallen. So kann das Buch mit Handlungen vorgestellt werden oder nur die Bilder. Entweder bilden diese die Grundlage für eine Ideenfindung oder für ein gesamtes Stück sein. Der Gruppenleiter kann Bilder selbst auswählen oder mit der Gruppe gemeinsam abstimmen. Präsentiert werden kann ein Puppenspiel oder ein Schauspiel (mit oder ohne Kostümen). Wichtig ist jedoch, seine Entscheidung zu reflektieren und bewusst durchzuführen.

Mögliche Vorgehensweisen:

A) „Alles Meins!“ - Spielleiter wählt drei Bilder aus und kopiert sie (ohne Text) für alle TN. Zuerst wird ein Bild ausgeteilt und gemeinsam interpretiert, Ergebnisse werden festgehalten. Jeder sucht sich Besonderheiten, Figuren etc. aus, die er/sie darstellen möchte. Dann wird ein gemeinsames Standbild aufgebaut. Innerhalb des Standbildes können einzelne Elemente in Bewegung gebracht werden. Dann wird Musik eingespielt und die TN im Standbild können (nonverbal) ins Spiel kommen. Als Hausaufgabe könnte das Bild ausgemalt werden. Zur nächsten Einheit werden die Bilder eingesammelt und aufgehängt. Das zweite Bild (das einen Streit zeigt) wird ausgeteilt und nach dem selben Vorgehen interpretiert. In Zweierszenen wird eine Streitsituation gespielt. Auf ein Kommando gehen die TN auf der Bühne ins Freeze und spielen nun abwechselnd mit anderen Zweiergruppen. Auch die Szenen werden dokumentiert. Als Hausaufgabe soll das Bild erweitert werden (Ideen der Szenen sollen mit einfließen).

Die Ergebnisse werden bei der dritten Einheit präsentiert und ebenfalls, in Verbindung mit den schon ausgestellten Bildern, aufgehängt. Nach einem Aufwärmen wird das letzte Bild (auf dem ein Schaf mit einem Zelt zu sehen ist) ausgeteilt und besprochen. Angelehnt an das Bild baut die Gruppe gemeinsam ein „Budenbühnenbild“. Bei Bedarf wiederholt man die Ergebnisse der letzten Einheiten. Zur nächsten Einheit sollen die Kinder auch das letzte Bild ausmalen und erweitern, zusätzlich sollen Kostümteile mitgebracht werden.

Auch bei der letzten Probeneinheit werden die Bilderaufgehängt, daran schließt eine Kuschelrunde an bei der die Geschichte erzählt wird. Die Bilder werden zusammengeführt und in die Szenen eingebaut. Dann stellt man die Verkleidungen zusammen und probt die Szenen.

Nun ist die Präsentation fertig und am gewünschten Tag kann das Publikum empfangen und durch die Ausstellung geführt werden. Die Kinder spielen die Szenen, der Spielleiter kann als Moderator fungieren.

B) „Sleepy Kittens“ - Die Handlung des Bilderbuchs kann auch komplett abgewandelt werden. Beispielsweise gibt der Spielleiter den TN je ein Bild einer Milchsüssel, eines „Milchstrudels“ und dreier Katzen, die auf einer Weltkugel sitzen. Davon ausgehend kann nun eine Geschichte entwickelt werden, in der Kinder beim Frühstück durch ihre Milch in einen Strudel gezogen werden und auf einmal Astronauten sind.

Denkbar wäre es nur den Anfang, die Mitte und das Ende vorzugeben und die TN dann im freien Spiel die Details entwickeln zu lassen. Bei älteren TN können auch mehr Vorgaben gemacht werden. Mit Bildern und Bilderbüchern kann also sehr frei gearbeitet werden, sodass Thematik Ergebnis und Vorgehensweise der Zielgruppe angepasst werden.

C) „We are in a book“ - Die vom Gruppenleiter ausgewählten Bilder (mindestens so viele wie Gruppenmitglieder) werden kopiert und willkürlich im Raum verteilt (ggf. werden Sprechblasen entfernt). Alle TN werden aufgefordert, ein Bild auszuwählen und sich eine Partnerin zu suchen. Das Bild wird dann als Standbild dargestellt. Im nächsten Schritt wird dem Standbild ein Dialog bzw. eine kleine Szene angeschlossen. Spätestens hier sollten die Partner wechseln. Nun wird ein Bild als Ausgangspunkt und ein anderes als Endpunkt der Szene gewählt.

Für die weitere Arbeit könnten nun, da auf allen Bildern nur zwei Charaktere (ein Schwein und ein Elefant) vorkommen, Gruppen gebildet werden. Das heißt alle Elefanten/Schweine spielen zusammen eine Szene/tauschen sich aus, auch Mischgruppen sind denkbar. Gute Ideen sollten festgehalten werden, um daraus möglicherweise eine Präsentation zu entwickeln.

D) „Die große Wortfabrik“ - Hier würde man den TN (laut Gruppe: Kindergartenkinder/Grundschüler) die ausgewählten Bilder zeigen und dann Eindrücke und Assoziationen dazu sammeln. Zusätzlich könnte der Gedanke einer Welt ohne Worte weitergesponnen und im Spiel entdeckt werden. Die „Wortfabrik“ und ihre Rhythmik könnte mit einer Maschine dargestellt werden, deren Einzelteile die TN sind, deren rhythmische Bewegungen sich aneinanderfügen.

Bei der Arbeit mit visuellen / künstlerisch gestalteten Grundlagen, ist es eine besondere Herausforderung, die Ästhetik des Buches/Kunstwerks aufzunehmen und sich davon inspirieren zu lassen. Das muss nicht immer in einer eindeutigen Anpassung der Szene geschehen, sondern kann auch durch die (innere) Haltung der Schauspieler ausgedrückt werden. Visualisieren die Schauspieler für sich das Bild/Kunstwerk erschaffen sie eine Atmosphäre, die automatisch von der Ästhetik der Grundlage geprägt ist.

Die Regisseurin Ruth Berghaus beispielsweise ließ einmal einen bildenden Künstler ein Bühnenbild zu einem Stück entwerfen und entwickelte ihre Inszenierung aufgrund seiner Arbeit.

## 2. Medialer Beitrag als kreative Annäherung an ein Thema

In Kleingruppen soll zu einem Thema ein medialer Beitrag erarbeitet werden. Mögliche Formate sind Werbespot, Fernsehsendung (z.B. Talkshow, Competition), Radiobeitrag. Um die Sendung interessanter zu machen und kreative Prozesse anzustoßen, sollte die Vorgabe immer so gewählt werden, dass gegen etwas herkömmlichen geworben wird (Bsp.: Thema: Zukunftsperspektiven – Beitrag wirbt also gegen eine gesicherte Zukunft). Bei Jugendlichen ist das Thema Grenzüberschreitung oft sehr aktuell.

Ziel der Übung ist, den TN einen Raum zu geben, wo sie artikulieren können, was sie sonst beispielsweise in der Schule zurückhalten müssen. Deshalb ist es wichtig, auf die Wünsche der einzelnen TN einzugehen. Sollte jemand mglw. überhaupt nicht spielen wollen, könnte er/sie auch ein Plakat malen. Durch ihre Erfahrungen in der Schule neigen die meisten Schüler dazu, viel über die Lösung der Aufgabe zu diskutieren, es ist hilfreich den TN zu vermitteln, dass sich die Lösung viel leichter und besser im Spiel ergibt. Außerdem gilt es Impulse, z.B. durch neue Medien, zu nutzen: Ein Radiobeitrag könnte aufgenommen werden, anstatt dass sich das Publikum umdreht etc.

## SAMSTAGNACHMITTAG

### 1. Exkurs: Bühnenkampf

Die TN finden sich in Kleingruppen zusammen und spielen eine Schlägerei. Wichtig ist, dass das Opfer die führende Rolle übernimmt. Wird ihm an den Haaren/ am Ohr gezogen, legt das Opfer seine Hand auf die Hand des anderen und führt ihn/sie. Außerdem kann mit den Extremen experimentiert werden – jemand leidet nach einem Schlag übertrieben stark, oder überhaupt nicht.

### 2. Vertrauensübung: Fotoapparat

Die TN finden sich in Zweiergruppen zusammen. Eine schließt die Augen und lässt sich führen. Die führende TN kann mit Schnelligkeit experimentieren und ihre Partnerin auch nach draußen führen. Zusätzlich hat sie die Möglichkeit, den Kopf der geführten Person auf ein Objekt auszurichten und sie kurz an einer vereinbarten Stelle (Kopf, Schulter...) zu berühren. Daraufhin öffnet die angetippte Person kurz die Augen und „fotografiert“ das Objekt, d.h. merkt sich, was sie gesehen hat. Letztendlich kann auch aus diesen Bildern eine Geschichte/eine Szene/ein Stück entwickelt werden. Ein mögliches Vorgehen wäre, dass man das Format (Songtext, Rap, Geschichte...) oder das Genre (Krimi, Romanze, Drama...) festlegt und dann eine Geschichte baut.

### 4. Strandimprovisation

Für diese Ganzgruppen-Improvisation werden zunächst kleinere Gruppen gebildet, die auch im Spiel zunächst als Einheit agieren. Deren Beziehung zueinander wird festgelegt (Vater-Kind, Freund-Freundin etc.). Dann wird die Bühne definiert (Z.B. Wo ist Meer? Wo ist der Strand) und die Gruppen können nacheinander auf die Bühne kommen (der Einfachheit halber sollten sie vorher nummeriert werden). Zunächst bleiben sie unter sich.

Die Aufgabe des Spielleiters ist es, während der gesamten Zeit gute Ideen zu notieren, den Fokus auf der Bühne zu dirigieren und offen zu sein für Impulse der Gruppe.

Um zusätzliche Spannung zu erzeugen, kann der Spielleiter nun vorgeben, dass jeder sich eine Person aussucht, in die er sich verliebt; und dass jede Gruppe sich ein gemeinsames Geheimnis überlegt. Nach einiger Zeit kann abgefragt werden, wer weiß, wer in wen verliebt ist. Wenn diese Beziehungen klar geworden sind, kann die Ganzgruppen-Szene ausgelöst werden. Nun werden kleinere Szenen improvisiert, die immer zwischen den Verliebten stattfinden („Rendezvous“). Hierbei können auch die Geheimnisse zu Tage treten.

Hat sich nun ein Beziehungsgeflecht entsponnen, kann mit dem vorhandenen Inhalt weitergearbeitet werden (Rollenbiografien, Songtext über die gesamte Geschichte...).

## SONNTAG

### 1. Raumimprovisation

Die TN finden sich in Kleingruppen zusammen und suchen sich selbstständig einen Raum. Sie haben nun Zeit (etwa 1 Std.) ausgehend von den Impulsen, die ihnen der Raum bietet, eine Szene zu entwickeln und „Teil des Raumes zu werden“. Um den TN zusätzliche Impulse anzubieten können auch Texte, Musik oder Bilder mithineingegeben werden. Die Spielleiter sollte versuchen, die TN darin zu ermutigen, eigene Themen aufzunehmen und möglichst andere Räume und Settings zu erschließen.

### 2. Evaluation

Besonders gelobt wurde die Vielfalt der Methoden, die über das Seminar kennengelernt wurden. Einige, die der Improvisation eher skeptisch gegenüberstanden, wurden durch das Seminar ausgesöhnt, unter anderem, weil es nicht den Vorstellungen von Improvisation entsprach, die wir mitgebracht haben. Die Vorzüge der Improvisation (z.B die Freiheit) wurden im Besonderen erlebbar durch die Offenheit der Gruppe und dem Gefühl, das Seminar sei ein geschützter Raum. Es wurde mehrmals erwähnt, wie viele Anregungen wird für unsere konkrete Tätigkeit als Theaterpädagogen bekommen haben (Einsatz von Handys/Medien, Ersatz eine Kusses durch andere Berührungen, Konzeptarbeit etc.) durch mehrmalige Reflexion.

Der Wunsch nach regelmäßigerem, längerem Aufwärmen wurde deutlich gemacht. Außerdem sei es schade gewesen, dass einige Ideen im Spiel abgeblockt/nicht aufgenommen wurden.

Dem gegenüber stand das Empfinden, es sei ein sehr produktives, kreatives Seminar gewesen.

## Anhang: Konzepte für eine Präsentation der Arbeitsergebnisse

Entwurf für ein Theaterprojekt von **Ute Gehle**

01.02.14

Aufgabenstellung: Mache einen Entwurf für ein Theaterprojekt aus den Szenen, in denen du an diesem Wochenende mitgewirkt hast.

Zielgruppe: Jugendliche 16-17 Jahre

Thema: Der Übergang zum Erwachsenenleben. Erwartungen – Ängste- Hoffnungen-

1. Einstieg: Inspiriert durch das Bild der Milchschele aus dem Bilderbuch „Little Kitten“.

Szene 1: Jugendliche sitzen müde am Frühstückstisch und rühren lustlos in ihren Musli-Schalen. Die Rührbewegungen werden immer größer und greifen auf den ganzen Körper über und es entsteht ein „Strudel“, der die Personen „einsaugt“ und auf eine Reise in „neue Galaxien“ mitnimmt.

2. „Reise durch das Weltall: Inspiriert durch das Bild der spielenden Kätzchen, die sich gegenseitig in den Schwanz beißen.“ ( Bilderbuch „Little Kitten“)

Szene 2: In dieser Szene reisen „die Kosmonauten“ in einer wilden Fahrt durchs Weltall. Sie müssen Gefahren ausweichen, kommunizieren untereinander mit dem „Sprachtransformator“, der die Sprache „verdeutlicht“ usw.

Diese Szene steht für das ausgelassene, fantasievolle und alberne Spiel in der Kindheit und soll die Spielfreude, den Mut und Energie der Kindheit widerspiegeln.

Szene 3: „Landung auf dem 1. Planeten“ entstanden aus der Wartezimmerszene (Emotional Play/ Status Arbeit)

Die Kosmonauten landen auf einem unbekanntem Planeten und müssen zunächst im Eingangsbereich im Wartezimmer Platz nehmen. In dieser Szene soll die Schulsituation, der die Jugendlichen aufgegriffen werden. Fragen könnten in diesem Zusammenhang sein: Was will ich? Was darf ich noch nicht? Was wird von mir erwartet? Wem muss ich mich unterordnen?

Szene 4: „Flucht“ entstanden aus der Fluchtszene (Emotional Play/ Status Arbeit)

In dieser Szene haben die Jugendlichen die Gelegenheit ihren Ausbruch zu inszenieren. Sie soll die aktuelle Situation der Jugendlichen in der Pubertät aufgreifen. Fragen können sein: Wie widersetze ich mich dem Leistungsdruck, den Erwartungen usw.? Welche „Fluchthelfer“ habe ich oder könnte ich gut gebrauchen? Wogegen will ich mich wehren?

Szene 5: „ Zurück im Raumschiff“ entstanden durch Bilderbuch und Radiosendung

Die Kosmonauten sind zurück in ihrem Raumschiff und die Fahrt geht weiter. In dieser Szene ist die Fahrt nebensächlich, im Vordergrund steht die eingespielte Radiosendung zum Thema „Der perspektivlose Job- Mit Sicherheit in die Unsicherheit“. Hierbei entwickeln die Schüler eine seriöse Radiosendung bei der ein Moderator, ein Experte für perspektivlose Jobs und ein hilfeschender erfolgreicher Arbeitnehmer miteinander sprechen. Es werden die „vermeintlichen Fehler“ des Erfolgreichen, die ihn in den sicheren Job gebracht haben aufgezeigt und mit Hilfe des Experten die „richtigen Vorgehensweise“ für einen unsicheren Job gegenübergestellt.

6. Szene „ Landung auf dem Planet der Automaten “ entstanden durch die Übung vom “Raum inspiriere“ lassen im Automatenraum.

In dieser Szene sollen die Jugendlichen ihre Erwartungen an das Erwachsenenleben wiedergeben. Der Arbeitsalltag, die damit verbundenen Pflichten und Einschränkungen in der individuellen Entwicklung. Wie werde ich gesehen? Wo nach werde ich beurteilt? Wer beurteilt mich? Wie werde ich zugeordnet? Wie sehe ich mich selbst?

Auf dem Planet wird sinnlos für Ordnung gesorgt, es werden Flaschen und Kisten sortiert und kaputte Automaten gesäubert. Die eintreffenden Kosmonauten werden auch wie seelenlose Gegenstände behandelt und sinnlos geordnet.

7.Szene „Im Operationssaal“ entstanden durch die Übung „werde Teil des Raumes“.

Die Kosmonauten nehmen als Zuschauer an einer Operation teil. Bei der Operation wird einem Menschen das Herz, die Seele, das Blut, die Leichtigkeit, die Lebensfreude und schließlich die



Liebe entfernt.

In dieser Szene sollen die möglichen Ängste von Jugendlichen thematisiert werden. Wovon muss ich mich beim Eintritt in die Erwachsenenwelt trennen. Was gilt es zu bewahren? Was ist mir wichtig? Was macht mich aus? Was gebe ich freiwillig ab? Was wird mir genommen?

8. Szene „Begegnungen am Strand“ entstanden durch „Improvisation mit großen Gruppen“.

Die Kosmonauten gelangen an einen Strand auf der Erde und können dort unterschiedliche Beziehungen zwischen Erwachsenen beobachten.

In dieser Szene werden die Freiheiten und die positiven Seiten die mit dem Erwachsenwerden verbunden sind aufgezeigt.

9. Szene Abschluss: Das Stück endet mit der Anfangsszene am Frühstückstisch. Die kreisenden Bewegungen werden wieder kleiner bis sich nur noch der Löffel in der Müsli Schale bewegt. Die Jugendlichen „erwachen“ aus ihrem Tun, legen den Löffel beiseite und starten jeder nach seinem Empfinden in den neuen Tag.

**Stefan:**

Träumen Maschinen vom Urlaub am Strand?

Theaterstationen:

*Der Mensch zwischen Arbeit und Freizeit, zwischen Maschine-Sein und  
Urlaubsstress*

1. Station „Aufwachen“ / Zimmer

*Auf dem Weg zu den Station sieht man immer wieder Menschen in  
Badekleidung, hell, froh und fröhlich an den Zuschauern vorbeilaufend*

2. Station „Ordnung muss Sein“ / Getränke Keller

3. Station „Sezieren, Operation“ / Durchgangszimmer

4. „Maschine und Strand“ / Seminarraum

4.1. „Freizeitmaschine“ (Badegäste und Maschinenteile kommen zusammen)

4.2. „Strand, Liebe und Eitelkeiten“

4.3. „Rückkehr zur Maschine“ (durch Echos der vorherigen Szene)

Träumen Maschinen?  
wenn ja, träumen  
sie vom Strand,  
von Sehnsucht,  
Zärtlichkeit  
und  
Eitelkeit?  
Vom MitEinanderAusSein?  
von Wind und Strand und Sonnenbrand?  
Von Liebe gar?

## **Birte:**

1. Einbruchszene: Um ihrer Langeweile entgegenzuwirken, suchen ein paar Jugendliche im Internet Gleichgesinnte, mit denen sie einen spektakulären Einbruch in eine Villa begehen können. □ Polizeisirene ertönt. Licht aus. Umbau.
2. „Ordnung muss sein!“: Die Jugendlichen wurden von der Polizei erwischt und finden sich nun in einer JVA o.Ä. wieder. Dort müssen sie in dem sogenannten „Automatenraum“ für Ordnung sorgen und Flaschen und Kisten sortieren. (Der enge Automatenraum wird auf der Bühne mit drei Stellwänden umrissen.) Die Jugendlichen verlassen den Raum. Licht aus. Umbau. (Stellwände weg, hinter ihnen steht ein Kleiderständer)
3. „Hängen gelassen“: Die Jacken der Jugendlichen fühlen sich hängen gelassen... □ Auftritt Hausmeister, Wachmann o.Ä. als kleine Umbauszene, Kleiderständer wird von der Bühne gerollt.
4. Die Flucht: Die Jugendlichen setzen ihre Idee zu fliehen in die Tat um. Der Plan gelingt und sie können flüchten.

## 15 Jahre später

5. „Wer verliert die Million?“: Zwei der damals an dem Einbruch beteiligten Jugendlichen wurden ein Paar und machten Karriere. In der Fernsehshow wollen sie ihr Geld verlieren, um ihr altes aufregendes und riskantes Leben wiederzubekommen. □ Sendezeit ist vorbei. Überleitung durch Moderator.
6. Titelmelodie „Bitches on Beach“
7. Eine Folge der Serie „Bitches on Beach“: Gruppenimpro Am Strand

## ODER:

6. Vorschau auf heutige Folge „Bitches on Beach“: Einzelne Szenen aus der Gruppenimpro (z.B. Rendezvous oder Geheimnisse)
7. Schlusslied „Bitches on Beach“: „Und die Sonne sie scheint“. Vorhang zu!