



DEU

Development of a toolbox for the support of refugees and refugee workers (RefuTools)

Project № 2016-1-DE02-KA204-003268

Intellectual Output 2

Theaterseminar (RefuPlay)

“Fremd ist das Fremde ...”

This project has been co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union.

“The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.”

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

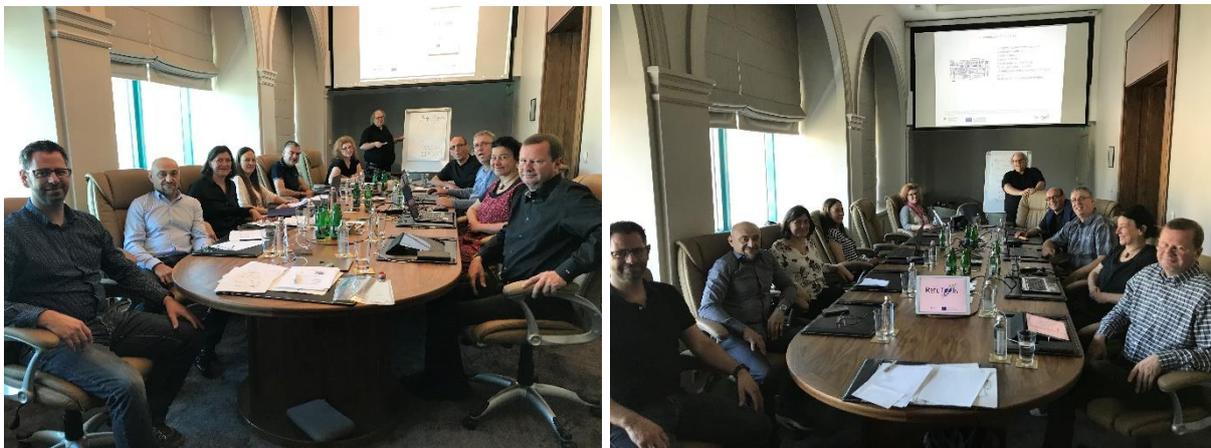
Theaterinhalt

Vorwort	3
Inhalte	3
Ablauf	3
A) Vorstellungsrunde.....	3
B) Raumlauf und Gruppe	4
C) Spiel "Freund und Feind"	4
D) Speed Dating.....	4
E) Atome, Moleküle.....	4
F) Name und Bewegung	5
G) Jägerfangen	5
H) Szene Grenze/Polizei	5
I) Hase läuft.....	5
J) Aneinander lehnen, Kräfte und Schwerkraft wirken lassen.....	6
K) Tanz und Performance	6
L) Ball mit Namen	6
M) Linie geht.....	6
N) Migration erzählen	7
O) Biographisches Theater.....	7
Resumée	7

Vorwort

Das folgende Handbuch ist das Ergebnis eines Workshops im Projekt RefuTools (Development of a toolbox for the support of refugees and refugee workers - ERASMUS+ agreement No 2016-1-DE02-KA204-003268). Die Inhalte, Abläufe und Beispiele wurden speziell für die Arbeit mit Asylwerber, Flüchtlingen und Migranten entwickelt, um diesen einen leichteren Einstieg in das soziale Umfeld des "Gastlandes" zu ermöglichen.

An dieser Stelle sei ausdrücklich darauf hingewiesen, dass dies keine psychotherapeutische Funktion hat (zB Verarbeitung von Fluchterlebnissen), sondern nur eine schriftliche Hilfestellung dafür sein kann, Menschen die eine Flucht- oder Migrationsgeschichte zu erzählen haben, darin zu unterstützen.



Inhalte

Grenzen, Flucht, fremd, legal-illegal, Fakten, nichts zu lachen, Kultur, Projekte mit Asylwerbern, Flüchtlinge

Ablauf

A) Vorstellungsrunde

Im Kreis stehen, zwei wenden sich einander zu, in die Augen schauen, in Kontakt treten. Ein Impuls entsteht, den spüren, stehen lassen, solange er da ist, dann auseinander. Der nächsten Person zuwenden. Eine Übung zum Zusammenspiel, zum Kennen lernen von Impulsen.

Raumlauf (alle gehen gemeinsam im Raum, für sich, die anderen werden peripher wahrgenommen, verschiedene Wege gehen, den ganzen Raum füllen) und Impulse in Begegnungen, ohne Worte. Nicht suchen, sondern passieren lassen, finden, spüren, wie lange der hält und wie er sich gestaltet.

Raumlauf und Begrüßung.

Alle gehen durch den Raum, Spielleitung schnippt, stehen bleiben und die nächst beste Person begrüßen: zB freundlich, seltsam, lange nicht gesehen, auf Japanisch...

B) Raumlaf und Gruppe

Auf Ansage geht ganze Gruppe in gleichem Tempo, auf Ansage in möglichst unterschiedlichen Tempi innerhalb der Gruppe. Ganze Gruppe steigert gemeinsam langsam das Tempo des Gehens bis zu sehr schnell, findet einen gemeinsamen Stopp. Dann beginnen alle wieder zu gehen gemeinsam ohne Ansage von aussen im hohen Tempo und verringern dieses gemeinsam bis zum nächsten Stillstand. Stillstand ist ruhiges, energetisches Stehen, kein starres Freeze.

Stopp and Go. Alle gehen durch den Raum, wenn eine Person stehenbleibt, bleiben alle stehen. Wenn eine Person wieder losgeht, gehen alle los.

Variante 1: Nur eine Person geht, wenn die stehen bleibt, geht wieder eine usw.

Variante 2: Nur eine Person geht, wenn die stehen bleibt, gehen zwei, dann drei, dann vier, dann fünf, dann wieder alle usw.

C) Spiel "Freund und Feind"

Ohne es mitzuteilen, sucht man sich zwei Mitspieler aus für das nächste Spiel, also geheim. Vor dem ersten gewählten Mitspieler läuft man weg (Feind), beim zweiten bleibt man dicht in der Nähe (Freundin).

Ziel ist es herauszufinden, wer einem auf die Pelle gerückt ist. Manchmal wird man auch dreifach oder gar nicht gewählt.



D) Speed Dating

Im Raum gehen, auf Signal von aussen exakt zwei Minuten mit jemandem reden, was auch immer. Dann sich verabschieden. Mindestens fünf Mal, macht Freude. Variante: Dasselbe, aber ‚gespielt‘, also mit Sprachproblemen, Sprachhemmungen, Ausdruckshemmnis, nicht glatt. Ein Hindernis einbauen und dieses Spiel zu zweit füttern.

E) Atome, Moleküle

Alle laufen recht rasch einzeln durch den Raum, gut verteilt. Auf Ansage einer Zahl bilden sich Gruppen / Moleküle mit genau dieser Zahl von Personen, sie verbinden sich mit einem Körperteil. Einzelne Leute bleiben (meist) übrig als Atome. Mehrere Durchgänge machen, enden mit der Zahl zwei, dann hat man Paare für das nächste Spiel.

F) Name und Bewegung

Alle stehen im Kreis, einzeln sagt eine Person ihren Namen und macht dazu eine Bewegung, alle wiederholen es. Nächste Person.... Auf den Rhythmus achten!

Variante 1: Als Kette aneinander hängen, also immer wieder von vorne beginnen...



Variante 2: Mit einem Adjektiv vorstellen, das mit demselben Buchstaben beginnt wie der Name: zB böse, besonnene, brave, besondere, blöde.... Brigitte.

G) Jägerfangen

Paare hängen sich ein und verteilen sich im Raum, zwei sind frei im Raum, eine davon ist Jäger, eine Gejagte. Wenn die Gejagte sich bei einem stehenden Paar einhängt, Rollenwechsel: Der Jäger wird zum Gejagten, die dritte Person im Paar, zu dem sich die Gejagte eingehängt hat, wird zum Jäger. Spielen, nicht diskutieren, dann checkt man's bald.

Variante: Als Figuren wie Lehrerin/Schüler oder Polizist/Verfolgte...

H) Szene Grenze/Polizei

Aufgabe für drei Personen: eine jeweils erlebte Geschichte zu diesem Thema sich in der Gruppe erzählen, also drei Geschichten. Zeit lassen, gut zuhören, nur die Geschichte klar kriegen, nicht ideologisch diskutieren (Publikum denkt dann ja mit!).

Variante 1: Chorsch erzählen: Die drei Personen stellen sich nebeneinander, Spielleiterin gibt jeweils den Impuls zum Sprechereinsatz. Alle drei Geschichten werden ineinander verschränkt erzählt in drei bis vier Runden, wobei die Reihenfolge gewechselt wird, in einer Schlussrunde erzählen alle drei dann ihre Geschichten zu Ende. Dramaturgie: An Punkten wechseln, die einen "Cliffhanger" haben, also etwas Neues erwartet werden kann.

Variante 2: Erzähltheater. Wechseln zwischen epischer und dramatischer Form. Eine Geschichte wird erzählt, an manchen Punkten wird in Spiel eingestiegen. Die Erzählfigur kann wechseln, Zeitsprünge sind möglich, Figurenwechsel und Ortswechsel sind möglich.

I) Hase läuft

Stehen im Kreis, Spielleitung gibt drei Impulse hinein, einmal Löffel machen und ‚quiek‘, einmal Pistole machen und ‚peng‘, einmal den staunenden Touristen, der sich die Augen reibt und ‚oho‘ macht. Alle drei Bewegungen versuchen am Leben zu halten...

J) Aneinander lehnen, Kräfte und Schwerkraft wirken lassen

Rechten Fuss aneinander stellen in entgegen gesetzter Richtung, dann hinein lehnen, Bewegungsradius ausprobieren.

K) Tanz und Performance

Jede Person einzeln entwickelt zum Thema FLUCHT vier verschiedene Positionen/Bewegungen (zB Lachen, Laufen, gehockt sitzen, sich verstecken). Gut einüben, wiederholbar machen, einen Ablauf kreieren.

Variation 1: schnell/langsam. An verschiedenen Orten im Raum. Alle gemeinsam machen.



Variation 2: nur eine Person "performed" vor dem Auditorium; oder gleichzeitig zwei Personen führen vor Auditorium vor.

L) Ball mit Namen

Im Kreis stehen, eine Person nimmt mit einer anderen gegenüber Kontakt auf, den Ball werfen und gleichzeitig den Namen sagen! Die ganze Gruppe merkt sich die Reihenfolge. Mehrere Runden ohne Fallen, im Rhythmus.

Variante 1: Alle gehen im Raum, Ball werfen und Namen sagen in derselben Reihenfolge wie im Kreis zuvor.

Variante 2: ein zweiter Ball wird in der selben Reihenfolge etwas zeitversetzt im Kreis weiter geworfen (Achtung: Reihenfolge exakt einhalten)

M) Linie geht

Eine Linie bilden an der langen Seite des Raumes, Linie geht langsam gemeinsam vor. Einzelne treten jeweils kurz heraus nach vor und stellen sich mit einer Bewegung vor, dann zurück in die sich langsam vorwärts bewegend Reihe. Keine Absprache, wer dran kommt.



N) Migration erzählen

Zwei Personen gehen zusammen und erzählen sich gegenseitig ihre Migrationsgeschichte, jede Person erzählt genau zwei Minuten, ohne Pause, ohne Nachfragen, die andere Person hört nur zu, dann wechseln. Mein Großvater kommt aus Ägypten, es waren 12 Kinder...

O) Biographisches Theater

Die Paare erzählen gegenseitig die Geschichte voneinander; die anderen Seminarteilnehmer hören einfach zu und merken sich Details.

Variante: Eine Person kommt dazu und verkörpert die Erzählte.

Resumée

Alle Übungen dienen dazu, dass sich sowohl die Seminarteilnehmer untereinander besser kennen lernen, als auch persönliche Geschichten, Werte und Verhaltensmuster den anderen Teilnehmern näher gebracht werden könne.

Einzelne Übungen zusammengefasst können in "Kurztheater-Aufführungen" einem breiteren, interessierten Publikum unter Spielanleitung bzw. Erklärung der einzelnen Übungen vorgeführt werden.