

# Inhalt

Einleitung . . . . .	11
I. Spiele für unsere Sinne – »Bewußtseinerweiternd« . . .	12
1. <i>Zu Beginn und zwischendurch</i> . . . . .	12
1.1 Für die neu zusammengewommene Gruppe, zum Kennenlernen . . . . .	12
Das Namensspiel 12, Das Namensmonster 13, Begrüßungsrituale 14	
1.2 Fangenspiele zum Austoben oder Warmwerden . . . . .	14
»Unten durch« 14, »Mit Alarm« 14, »Mit Umarmen« 15	
1.3 Wir sind Tiere zwischendurch . . . . .	15
Känguruhs 15, Krebse – Fische 16, Das Vampirspiel 16	
1.4 Roboter, Physik und Liebe . . . . .	17
Roboter zusammenfangen 17, Atome – Moleküle 17, Liebst du mich? 18	
2. <i>So geht's mir – wie geht's dir?</i> . . . . .	18
2.1 Suchen und berühren, »lechts und links« . . . . .	19
Brui? 19, Mensch zu Mensch 20, Figuren ertasten 21	
2.2 »Blinde« erleben ihre Welt – geführt, geschützt, allein . .	21
»Blinde« – geführt 21, »Blinde« – geschützt 22, »Blinde« – allein 23	
2.3 »Gut aufgehoben!« . . . . .	23
Von Hand zu Hand – Förderband I 23, Auf den Arm genommen – Förderband II 24, »Wasserbett« 25	
2.4 Ausgespannt? . . . . .	25
Die Gummipuppe 25, Holzpuppe 26	
3. <i>Durch Geben und Nehmen entsteht unsere Gruppe</i> . . .	26
3.1 Interaktion mit Knoten, Würfelzahlen und Buchstaben	27
Der gordische Knoten 27, Wie die Augen auf dem Würfel 28, Buchstaben legen 29	
3.2 Einheit in Ton und Bewegung . . . . .	29
Regen auf dem Blechdach 29, Gehen – Stehen 30, Gehen – Stehen – Summen 30	
3.3 Wer führt? . . . . .	31
Spieglein, Spieglein an der Wand 31, Führungs-Kräfte gesucht! 32, Schlagabtausch auf Entfernung 32	

II.	Auch Kreativität will gelernt sein . . . . .	34
1.	<i>Wo kommen die Ideen her? Wir sind kreativ!</i> . . . . .	34
1.1	Spontaneität und Kreativität . . . . .	34
	Wortassoziationskette 35, Was soll der Schuh in meiner Hand? 35	
1.2	Mit Fantasie zum Ziel . . . . .	36
	Vom Chaos zur Ordnung 36, »Hirnstürme« – Brainstorming 36	36
2.	<i>Sketche, Szenen, ganzes Stück – Wir sind Autor!</i> . . . . .	37
2.1	Aller Anfang ist schwer ... . . . .	37
	Der Aha-Effekt als notwendiges Erfolgserlebnis 38, Ratespielchen ohne Titel 38, Durch Worte auf die Sprünge helfen 38	
2.2	Verständlich sein allein ist zu wenig . . . . .	39
	Gesten statt Worte 39, Faszination durch Illusion 40, Pantomime ist ein kleines bißchen mehr 40	
2.3	Auf der Suche nach Nahrung für die Seele . . . . .	40
	Ohne Konflikte kein Theater 40, Ende gut – alles gut? 41, Der Inhalt der drei Schachteln 42, Kommentar überflüssig? 42	
3.	<i>Wie sag' ich's meinen Spielern? – Wir sind Regisseur!</i> . . . . .	43
3.1	Spiegel, Video oder Regisseur? . . . . .	43
	Achtung vor dem Spiegel! 43, Die Kamera lacht nicht 44, Ein Regisseur muß her! 45	
3.2	Ein Regisseur hat's manchmal schwer . . . . .	45
	Von Unisono bis Solo 46, Feedback ist gefragt 47, Vom Anfang bis zum Schluß 48, Bitte durchhalten! 49	
4.	<i>Zwischen Parodie und Therapie – Wir sind Darsteller!</i> . . . . .	51
4.1	Die Gratwanderung . . . . .	51
	Der schlechte Ruf der Pantomime 51, Nicht Karikatur, sondern Charakterisierung 52, Standbilder zur Übung 52	
4.2	Der innere Monolog . . . . .	52
	Ohne Text geht nichts 52, Mitreden gewünscht 53, Das doppelte Spiel 53	
III.	Pantomime kann ganz einfach sein – Erste Improvisationsvorschläge . . . . .	54
1.	<i>Halt! Keine Bewegung!</i> . . . . .	54
	Statuen im Museum 54, Beziehungen modellieren 55, Der Dia-Vortrag 56	

2.	<i>Alles bewegt sich ...</i>	57
2.1	Konkrete Maschinen	57
	Roboter in Aktion 57, Was ist das für ein Ding? 57	
2.2	Abstrakte Maschinen	58
	Bewegung mit Geräusch 58, Bewegung mit Wort 59, Schlagwortmaschine 59	
3.	<i>Jeder ist in seinem Element</i>	60
	Menschen spielen Gegenstände 60, Feuer, Wasser, Luft und Erde 61	
IV.	So erzeugt man Illusionen	63
1.	<i>Man sieht die Dinge, als ob sie wirklich da wären</i>	63
1.1	Flächen, Kanten, Ecken	64
	Wie zeige ich einen festen Gegenstand? 64, Wie verdeutliche ich dem Publikum die Schachtel? 65	
1.2	Kugel – Rund	67
	Wie zeige ich eine Kugel? 67, Wie spielt man eigentlich Ball? 68	
1.3	Lang und dünn – zylindrisch	68
	Stangen, Seile, Griffe 68, Dosen, Türme, Pyramiden 69	
2.	<i>»Pantomime ist, wenn man auf der Stelle tritt!«</i>	70
2.1	Das Gehen en profil	70
	5 Schritte bis zum Gehen 70, Ja, so geht's 72	
2.2	Das Laufen en profil	72
	Verfolgter und Verfolger 72, Der einsame Läufer 73	
2.3	Neutraler und bewegter Hintergrund	74
	Das »große, schwarze Loch« 74, Bäume ziehen vorbei 74	
3.	<i>Der fixierte Punkt im Raum</i>	75
3.1	Hand – Hand – Körper	75
	Die Glaswand – Faszination 75, Die echte Wand als Partner 76, Sei bitte mein Regal! 76	
3.2	Fixpunkt und Impuls	77
	Hier klemmt etwas! 77, Verzögerung bei Schwergewicht 77, Das »bleierne Nudelholz« 78	
V.	Fantasie kennt keine Grenzen – Weitere Improvisationsvorschläge	80
1.	<i>»Metamorphosen«</i>	80

1.1	Kein Ding gleicht dem anderen . . . . .	81
	Ungewollte Verwandlungen 81, Gewollte Verwandlungen 81	
1.2	Eine Situation nach der anderen . . . . .	82
	Was mache ich daraus? 82, Was wird daraus? 82	
1.3	Von einer Tätigkeit zur anderen . . . . .	83
	Spontan 83, Nach Plan 84	
2.	<i>Total ver-rückt</i> . . . . .	84
	»Im Alleingang« 84, »Im Vorbeigehen« 85	
3.	<i>»Bitte nach Ihnen!«</i> . . . . .	86
3.1	Türen allgemein . . . . .	86
	Öffnen 87, Durchgehen 88, Schließen 88	
3.2	Türen im speziellen . . . . .	88
	Was trennt die Tür? 89, Wen trennt die Tür? 90	
4.	<i>Alles ist erlaubt</i> . . . . .	90
4.1	Einfach reizend! . . . . .	91
	Reizworte 91, Bilder-Reiz 91, Objekte voller Reiz 92	
4.2	Es muß nicht immer ohne Worte sein! . . . . .	92
	Schweigen ist Gold! 92, Und dennoch ... 93	
4.3	Musik ist Trumpf . . . . .	93
	Musik, Klänge und Geräusche 93, Musik und Text 94	

## Anhang

1.	Pantomimevorschläge zu Kinderliedern von Ekard Lind 97	
	»Nebel« 97, »Adams Erfindung« 100, »Toor!« 102	
2.	Literaturverzeichnis . . . . .	105
3.	Werkverzeichnis . . . . .	106