

Inhalt

Vorwort	5
I. Zwei kurze Vorkapitel für Neueinsteiger:	
Das fliegende Klassenzimmer 1	6
Das fliegende Klassenzimmer 2	8
II. Notwendige Absprachen zur Schaffung einer spielfähigen Gruppe	10
III. Übersicht: Der Weg von ersten Vorübungen zum Spiel	12
IV. Körpertraining, Interaktion und Spielübungen:	
1. Beispiele für Warm-ups:	
1.1 Gymnastik	14
1.2 Interaktionsspiele	14
1.3 „Die Welle“	14
1.4 „Nô-Gang“	16
1.5 „Spiegelspiel“	18
1.6 „Zauberspiegel“	19
1.7 Trippelgang	19
Exkurs: Theater und sein Ursprung	20
2. Übungen für die Präsenz:	
2.1 Allgemeine Übungen und Tips	20
2.2 „Denkmal bauen“	21
3. Vertrauensübungen:	
3.1 „Blindenführung“	22
3.2 „Kegelaufstellen“	22
V. Einstiege ins Spiel:	
1. Etwas mit einfachen Requisiten und Körpersprache darstellen	23
2. Spiel mit Verfremdungen	24
Anachronismus 24 Umfunktionierung 25 Wörtlich nehmen von Metaphern 25 Multifunktionalität 25 Illustration 25 Verfremdung von Gängen 25 Symbolisierungen 26 Umfunktionierung 26 Kulissenersatz 27 Simultane Mehrfachfunktion 27 Gruppenspiel mit Requisit 27 Requisitenspiel als Textersatz 28 Verfremdender Einsatz von Gegenständen 28	

3. Zusammenfassende Übungen und weiterführende Schritte	29
4. Andere Einstiege bzw. Ergänzungen	32
4.1 Einstieg über Schminke	32
4.2 Einstieg über das Kostümieren	33
4.3 Einstieg über das Maskenspiel	33
4.4 Einstieg über die Musik	34
4.5 Verstärkung des Spiels durch Sprache	34
4.6 Stimmungen mit Gegenständen ausdrücken	37
4.7 Einstieg über das Spiel im „leeren Raum“	38
4.8 Einstieg über das Spiel mit Licht	39
4.9 Einstieg über die Pantomime	40