

# Inhalt

Einleitung . . . . .	11
----------------------	----

I. Spiele für unsere Sinne – »Bewußtseinerweiternd« . . .	12
---	----

1. <u>Zu Beginn und zwischendurch</u> . . . . .	12
1.1 Für die neu zusammengekommene 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, Liebste du mich? 18	
2. <u>So geht's mir – wie geht's dir?</u> . . . . .	18
2.1 Suchen und berühren, »rechts 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. <u>Durch Geben und Nehmen entsteht unsere Gruppe</u> . . . . .	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.	<u>Wo kommen die Ideen her? Wir sind kreativ!</u> . . . . .	34
1.1	Spontaneität und Kreativität . . . . . Wortassoziationskette 35, Was soll der Schuh in meiner Hand? 35	34
1.2	Mit Fantasie zum Ziel . . . . . Vom Chaos zur Ordnung 36, »Hirnstürme« – Brainstorming 36	36
2.	<u>Sketche, Szenen, ganzes Stück – Wir sind Autor!</u> . . . . .	37
2.1	Aller Anfang ist schwer ... . . . . Der Aha-Effekt als notwendiges Erfolgserlebnis 38, Ratespielchen ohne Titel 38, Durch Worte auf die Sprünge helfen 38	37
2.2	Verständlich sein allein ist zu wenig . . . . . Gesten statt Worte 39, Faszination durch Illusion 40, Pantomime ist ein kleines bißchen mehr 40	39
2.3	Auf der Suche nach Nahrung für die Seele . . . . . Ohne Konflikte kein Theater 40, Ende gut – alles gut? 41, Der Inhalt der drei Schachteln 42, Kommentar überflüssig? 42	40
3.	<u>Wie sag' ich's meinen Spielern? – Wir sind Regisseur!</u> . . . . .	43
3.1	Spiegel, Video oder Regisseur? . . . . . Achtung vor dem Spiegel! 43, Die Kamera lacht nicht 44, Ein Regisseur muß her! 45	43
3.2	Ein Regisseur hat's manchmal schwer . . . . . Von Unisono bis Solo 46, Feedback ist gefragt 47, Vom Anfang bis zum Schluß 48, Bitte durchhalten! 49	45
4.	<u>Zwischen Parodie und Therapie – Wir sind Darsteller!</u> . . . . .	51
4.1	Die Gratwanderung . . . . . Der schlechte Ruf der Pantomime 51, Nicht Karikatur, sondern Charakterisierung 52, Standbilder zur Übung 52	51
4.2	Der innere Monolog . . . . . Ohne Text geht nichts 52, Mitreden gewünscht 53, Das doppelte Spiel 53	52
III.	Pantomime kann ganz einfach sein – Erste Improvisationsvorschläge . . . . .	54

1.	<u>Halt! Keine Bewegung!</u> . . . . .	54
	Statuen im Museum 54, Beziehungen modellieren 55, Der Dia-Vortrag 56	
2.	<u>Alles bewegt sich ...</u> . . . . .	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.	<u>Jeder ist in seinem Element</u> . . . . .	60
	Menschen spielen Gegenstände 60, Feuer, Wasser, Luft und Erde 61	
<hr/>		
IV.	<u>So erzeugt man Illusionen</u> . . . . .	63
<hr/>		
1.	<u>Man sieht die Dinge, als ob sie wirklich da wären</u> . . . . .	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.	<u>»Pantomime ist, wenn man auf der Stelle tritt!«</u> . . . . .	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.	<u>Der fixierte Punkt im Raum</u> . . . . .	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.	<u>»Metamorphosen«</u> . . . . .	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.	<u>Total ver-rückt</u> . . . . .	84
	»Im Alleingang« 84, »Im Vorbeigehen« 85	
3.	<u>»Bitte nach Ihnen!«</u> . . . . .	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.	<u>Alles ist erlaubt</u> . . . . .	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