

HANNES MICHL

Krippenspiel Generationen übergreifend gestalten

Eine Projektidee für die Gemeindegarbeit

➤ Materialien zum Pelikan 2/2018



PRAXISBEISPIELE

Die folgenden ausgewählten Übungen haben weder einen Anspruch auf Vollständigkeit noch müssen sie genau wie beschrieben umgesetzt werden. Der Spielleiter sollte nach Bedarf der Gruppe auswählen und ergänzen.

Warm-up

Generell bietet sich zum körperlichen Aufwärmen eine Kombination aus freien und angeleiteten Elementen an. Ein Einstieg ist beispielsweise mit Musik möglich, auf die sich jeder im eigenen Tempo und in eigener Art und Weise auf „Spieltemperatur“ bringen kann. Die musikalische Auswahl können die Teilnehmer entweder abwechselnd auswählen und abspielbar mitbringen oder der Spielleiter entscheidet. Ob schnell oder langsam – Pop oder Jazz: Bewegen kann man sich auf alles ...

Anschließend können klassische Gymnastikübungen stattfinden oder die allseits beliebte

Aufzugsübung:

Im Kreis stehen die Spieler hüftbreit und winkeln die Arme vor der Brust waagrecht, so dass die Handflächen (wie beim Gebet) aufeinander liegen. Der Spielleiter erzählt eine (erfundene) Geschichte. Sobald darin der Aufzug „fährt“, gehen die Teilnehmer langsam in die Knie, wobei auf eine gerade Rückenhaltung zu achten ist! Öffnet sich die Tür des Fahrstuhls, so tun die Spieler das mit den Händen. Eine mögliche Variante der Geschichte könnte so sein:

Wir stehen alle auf der Aussichtsplattform im 20. Stock eines Hochhauses, genießen die Aussicht und wollen dann wieder nach unten fahren. Der Aufzug ist da, die Tür geht auf, wir steigen ein und drücken den Knopf. Die Tür schließt sich und der Fahrstuhl fährt nach unten. Er hält, denn es hat wohl jemand gedrückt. Tür auf: Eine Kindergartengruppe will dazu einsteigen. Das dauert und die Kinder quetschen sich rein (...) Tür zu, eine Etage tiefer. Aufzug hält: Eine alte Frau mit Rollator will rein. Also müssen die Kinder erst raus, die Frau rein (...) Das Spiel kann nach Belieben weiter getrieben werden – und wird merklich in die Oberschenkelmuskulatur der Spieler gehen. Nach drei bis vier „Zwischenstopps“ reicht es dann aber auch. Die Gruppe fährt doch wieder nach oben, steigt aus und nimmt lieber die Treppe (Ausschütteln, am Platz joggen).

Kennenlernen – Gruppendynamik

Ein bewährtes **Namenspiel** bietet sich im Kreis an: Jeder stellt sich selbst mit seinem Vornamen, einem mit demselben Buchstaben beginnenden Adjektiv und einer dazu passenden Geste vor. Beispiel: „Ich bin die starke Susi!“ (Dabei macht Susi einen Schritt in die Kreismitte und zeigt ihre Muskeln.) Das wird im Folgenden von der Gruppe wiederholt. Beispiel: „Das ist die starke Susi!“ (Dabei machen alle die Bewegung nach.) Nach Belieben kann die Runde variiert und in „Ich-packe-meinen-Koffer“ – Art wiederholt werden.

Wichtiger Bestandteil des gemeinsamen Theaterspiels ist ein Gefühl für die Gruppe, für die Mitspielenden und damit auch für den Raum, der bespielt wird. Daher ist das **„Gehen“** eine Grundübung in der Theaterpädagogik. Die Spieler bewegen sich durch den Raum – dabei gilt die Vorgabe: Leere Flächen ziehen an, während Menschen abstoßen. Dadurch ist eine gleichmäßige Raumnutzung gewährleistet. Es ist aber darauf zu achten, dass sich die Spieler

nicht nur im Kreis bewegen, sondern im wahrsten Sinne des Wortes „kreuz und quer“ die Fläche begehen. Tempovariationen (1-5, wobei 1 = Zeitlupe und 5 = Rennen zum Bus) und erste Begegnungsanweisungen an die Spieler können nach und nach dazu kommen.

Um die **Wahrnehmung und nonverbale Kommunikation** untereinander zu schulen, lässt man die Teilnehmer eine Reihe bilden, jeweils nach vorgegebenen Rubriken (Bsp.: der Größe nach von Klein nach Groß; Haarlänge; Geburtstage im Jahresverlauf; etc.).

Stimme – Sprache

Sprech- und Stimmübungen sollten generell auf dem Plan stehen und vor allem auch vor Aufführungen durchgeführt werden. Dazu gehören Zungenlockerung, das Kauen auf einem Ton, Übungen zum Einsingen (z.B. auf „La“) oder das Schnauben wie ein Pferd (mit flatternden Lippen).

Bruno Braun brachte prima braunes Brot. (Konsonanten und das rollende „R“ werden trainiert.)

Unter dunklen Uferulmen sah man Tante Anne angeln. (Lippentraining bei deutlichem Sprechen)

Prinzipiell gilt: Die Kraft bzw. die Stütze sollte beim Sprechen nie im Halsbereich liegen, sondern vom Zwerchfell im Bauchraum ausgehen. Andernfalls kann es gepresst klingen und geht außerdem ungesund auf die Stimmbänder.

(Tipp: Vielleicht gibt es aber unter den Teilnehmern erfahrene Sänger, die diesen Teil des Warm-ups übernehmen möchten.)

Improvisation

Gerade bei Gruppen, die keinen vorgeschriebenen Text oder gar ein ganzes Drama bearbeiten, entsteht das schlussendliche Stück beziehungsweise die Performance gemeinsam. Das heißt, der Spielleiter fungiert hier nicht in erster Linie als Regisseur, wie es am klassischen Stadttheater der Fall ist. Vielmehr ist es seine Aufgabe, Spielimpulse zu geben und die Teilnehmenden zu einem eigenen kreativen Umgang mit der ausgewählten Thematik heranzuführen. Das Beschreiben und Formulieren des Gesehenen ist dabei mindestens genau so wichtig wie das Spielen selbst und sollte daher auch immer wieder von den Spielern übernommen und geübt werden. Improvisationen müssen also nicht immer von der kompletten Gruppe durchgeführt werden, sondern können genauso gut mit der Hälfte ablaufen, während die übrigen Spieler beobachten und Gesehenes beschreiben, also Rückmeldung geben. Dadurch wird die Wahrnehmung geschult und die Teilnehmer bilden nach und nach ein individuelles Empfinden von Ästhetik und Gefühl für das Medium Theater heraus.

Für das konkrete Projekt des Weihnachtsspiels könnte ein möglicher Spielimpuls wie folgt aussehen:

Was würden die Spieler heute dem neu geborenen Jesuskind als Geschenk mitbringen? Weihrauch und Gold waren es damals. Würde ihm vielleicht jemand ein Gedicht schreiben oder ein Ständchen auf der Geige spielen? Vielleicht sind es aber die einzigartigen Backspezialitäten oder das an sich unentbehrliche Smartphone? Die Spieler bekommen die Aufgabe, Geschenke zu machen, die von Herzen kommen, und sie mit einem persönlichen Kommentar zu übergeben. „Ich schenke dem Jesuskind ..., weil ...“

Oder:

Die Spieler bekommen die Aufgabe, Szenen zu entwickeln, in denen sie andere von einer unglaublichen Geschichte überzeugen sollen.