


| | | |
|---|----------------------------------|----------------|
|  | Programmblock | Nr. 019 |
| Livetheater | Soziale Gesundheit | C |
| Teilnehmer: | à ca. 6 Personen für Rollenspiel | |
| Altersstufe: | Ab 7 Jahren | |
| Ort: | Zelt- oder Hauslager | |
| | | |

Ziel

Ein Familienleben mit seinen Konflikten wird nachgespielt. Im Abtausch der Rollen werden den Teilnehmern, die verschiedenen Haltungen der Personen zum Ausdruck gebracht.

Ablauf

Einstieg

Eine kooperative Atmosphäre unter den Teilnehmern aufbauen.

Ein gemeinsames Anliegen Familiensituation herausarbeiten.

Subjektive Bedeutsamkeit des Anliegens bei allen Teilnehmern wecken.

Lust am Rollenspiel bzw. am physisch-spielerischen Umgang miteinander fördern.

Der PROphyl-Leiter gibt den „Schauspielern“ Übungs-Anweisung (Erwärmungsphase) wie...eine Frau zu spielen, die aus der Migros kommt und eine 20kg schwere Einkaufstasche trägt...weitere Personen...

Hauptteil

Die gewählte Familiensituation wird von den Rollenspielern in gemeinsamer Improvisation durchgespielt und erkundet. Hierbei hat der „Regisseur“ zahlreiche Möglichkeiten, dramaturgisch einzugreifen und spezielle Aspekte des Geschehens zu fokussieren:

- Selbstgespräch: Ein Spieler spricht (innere Vorgänge) aus, die im Rahmen der Handlung nicht zur Geltung kommen können.
- Doppeln: Ungesagtes, Ambivalentes oder Ergänzendes wird von einem »Verdoppler« der Rolle mit ins Spiel gebracht;
- Chor bzw. Stimmen aus den Zuschauer: Interessensgruppen, die im Spiel selbst nicht als Rolle präsent sind, können aus dem Hintergrund Einwüfe machen,
- Rollentausch: Zwei Spieler tauschen ihre Rollen aus: »Geschäftsführer« [gespielt von A] und »Mitarbeiter« [B] werden zu »Geschäftsführer« [gespielt von B] und »Mitarbeiter« [A].
- Skulpturarbeit: Ein Geschehen anhalten und als Skulptur präzisieren lassen;
- Wiederholung oder Zeitlupe: Aspekte des Geschehens mehrmals durchzuspielen, durchaus auch in verschiedenen Varianten

Die Rollen dürfen gewechselt werden.

Es können auch auf Klatschen des Regisseurs die Rollen getauscht werden.

Ausstieg

Abschied von den anderen Rollen nehmen, mit ihnen möglicherweise auch fiktive abschließende Vereinbarungen treffen oder ein gemeinsames Statement formulieren.

Die subjektiv bedeutsamsten Episoden des Spiels »in Erinnerung nehmen«

Neue Erfahrungen, Handlungsoptionen und Lösungsansätze festhalten.

Gelegenheit erhalten zum Rollenfeedback. Noch in der Rolle, aber schon distanziert vom Spielgeschehen von den Erfahrungen während des Spiels berichten.