

1,5-Stunden nach Rohd, Hope ist vital

17:00

Aufwärmen/Vertrauen (lauter stille Spiele, keine Sprache, keine Laute), (gesamt 30)

- Glass Cobra (10-20 min)
 - Im Raum herumgehen, ohne Sprechen oder Augenkontakt
 - Nach ein paar Minuten Kreisbildung
 - Augen zu
 - Ich rearrangiere
 - Nach rechts drehen
 - Hände auf Schulter des Nachbarn, Haar, Ausschnitt (oben) (nicht kitzeln, ganz schnell und respektvoll)
 - Auf LOS blind losgehen und durch den Raum gehen
 - Auf FREEZE stehenbleiben
 - Nachdem alle stehen: Setz die Kobra wieder zusammen und finde dein Kontaktstück/Schwanz.
 - Wieder zusammen Kreis bilden und Nebenmann blind finden

- Alternativ evtl.: Blind Handshakes (5-15)
 - Partner finden und Ort im Raum.
 - Hände schütteln
 - FREEZE
 - Augen zu
 - Befehl: GO
 - Handposition im FREEZE lassen
 - Rückwärts gehen
 - FREEZE
 - FINDE DEINEN PARTNER: Versuchen, zum Ursprungsort zurückzugehen, Partner finden, wieder in Handschlag gehen (geschlossene Augen, FREEZE)
 - Wenn alle Partner haben: augen öffnen: Stimmts?

- Defender (5-15 min) (mitspielen möglich)
 - Durch den Raum gehen
 - Nach ein paar Minuten leise jemanden herauspicken, der dein Freund und persönlicher Verteidiger ist (dabei weitergehen)
 - Persönlichen Feind raussuchen
 - Ein paar Minuten weitergehen
 - Ziel: Dein Verteidiger muss immer zwischen dir und deinem Feind sein. (etwas spielen lassen)
 - Dann verschiedene Wichtigkeitsgrade reingeben: Stell dir vor, dein Feind nervt dich total, du schuldest ihm Geld, er ist dein Ex-Lover, er will dich umgringen.
 - Nehmt den ganzen Körper mit, wenn ihr das spielt und macht, dass das WICHTIG ist für dich

- Tilt (Raum auf Nagel) (10-20 min)
 - Leute zweiteilen und an den gegenüberliegenden Seiten des Raums aufstellen (gerade Anzahl)
 - Numerieren, gegensätzliche 1-7
 - Raummitte Flasche oder Tasse: Das ist die Nadel, auf der die Fußbodenplatte steht
 - Platte darf nicht aus dem Gleichgewicht kommen
 - #1 von der einen Seite wird gerufen, wenn sie auf den vorgestellten Teller tritt, muss #1 von der zweiten Seite auch hervortreten und ausgleichen.
 - Der zuerst Gerufene ist der Leader
 - Zwischen beiden Personen und der Flasche muss die ganze Zeit eine gerade Linie sein
 - #2..... bis alle gleichzeitig spielen (verschiedene Tempi, verschiedene Arten, sich zu bewegen....)
 - Dann Führerwechsel ausrufen
 - Den häufiger ausrufen
 - (zum Schluss evtl. selbst bestimmen lassen)

17:30

Brücke

- In Paaren bleiben
- Evtl. Two revelations (2 Enthüllungen) (15-30 min) (Vor-Improübung, alle gemeinsam) Falls ja 5 min erl. 5 Pers 1, 5 pers 2)
 - Partner finden
 - Zusammen entscheiden (15 sec. pro Entscheidung)
 - Wer wird das Elternteil sein, wer das Kind
 - Wie alt ist jeder von den beiden?
 - Wo wird die Szene spielen?
 - Wer wird zunächst anfangen, wer kommt dazu?
 - Jeder der Partner hat ein Geheimnis. Dein Geheimnis ist sehr wichtig für dich und setzt dich total unter Druck. WÄHLT BITTE EIN REALISTISCHES GEHEIMNIS; DAS EIN ELTERNTEIL VOR EINEM KIND HABEN KÖNNTE – UND UMGEKEHRT. KEINE SOAP OPERA; DAS könnte PASSIEREN:
 - Dann: ÜBERLEG DIR; WARUM DU DIESES GEHEIMNIS IN DER SZENE DER ANDEREN PERSON UNBEDINGT ERZÄHLEN MUSS (Tipp: Was brauchst du von der Person?)
 - Auf GO fängt die Person, die schon da ist, etwas im Raum zu tun, das an dem vorgestellten Ort stattfinden könnte
 - 2. Person kommt rein und die Szene fängt an. Sie unterhalten sich. (Small talk, mit Geheimnis razusplatzen...), alles ist möglich
 - Wenn der erste sein Geheimnis gesagt hat, kann Person 2 NICHT das eigene Geheimnis sagen, zuerst müssen beide mit dem ersten Geheimnis umgehen, während man einen das eigene Geheimnis noch bedrückt.
 - Dann: 2. Enthüllung (ich rufe rein nach 5 min), und langsam wird der Fokus verändert. Umgeheh mit 2. Geheimis
 - Dann FREEZE – ENTSPANNUNG

- *KURZGESPÄCH: Was für Geheimnisse? Warum sind uns gerade die eingefallen? Was wurde gesagt und was verschwiegen? TABU-Themen?*
- Russels Soup (15-40 min) (Improübung, bei der mehr die eine Seite reagieren muss (A))
- ERKLÄRUNG; DANN DEMONSTRIEREN MIT FREIWILLIGEM; ICH BIN B
 - Jeder neuen Partner
 - Gemeinsame Entscheidung, der A ist und wer B (Geschlecht, Alter...)
 - A beginnt, eine körperliche Tätigkeit (kochen, fischen, putzen...)
 - B guckt zu.
 - B entscheidet, in welcher Beziehung, die beide zueinander haben (nicht erzählen)
 - B entscheidet, was er von A will, im Kontext der Beziehung, die er sich für beide ausgedacht hat (nicht erzählen)
 - B geht rein im eigenen Tempo. Wenn er drin ist, startet die Szene. Bitte nicht zu offensichtlich (Hi mom). Das Verhältnis sollte klar werden daraus, wie B agiert.
 - A versucht, die Beziehung herauszufinden,
 - B fängt an zu versuche, das zu bekommen, was er will
 - A muss so reagieren, dass B noch weitere Handlungsmöglichkeiten hat.
 - A gibt mehr Details rein.
 - Und will nun ebenfalls etwas von B, das nicht vereinbar ist mit dem, was B von A will.
 - Konfliktentwicklung, Beziehung wird immer stärker, keine Lösung, bis FREEZE
 - Pro Paar Feedback-Fragen diskutieren (1-2 min)
 - Seid ihr in der Szene geblieben?
 - Habt ihr das Ganze wichtig für euch gemacht?
 - Habt ihr du starke Entscheidungen getroffen und die Geschichte zusammen gebaut?
 - Was hättet ihr anders machen können, um den Einsatz zu erhöhen?
 - Wechsel (A und B) , neue Szene
 - Feedbackfragen

18:00

EVTL.: Facilitation/ Impro zum Thema „Erwachsen werden“ (Facilitation ist: Fragen, replading, guiding)

- Skulpturen
 - Dreiergruppen, **alternativ: 7 Pers (1/2 Gruppe)**
 - Jeder TN erzählt eine wahre 2-3 min-Geschichte dazu (wahr) **alternativ: Gruppe redet über Thema**
 - Nach allen Geschichten in EINER Minute ein SCHWEIGEND Bild kreieren mit llen Gruppenmitgliedern, das die Botschaften/den Sinn/Die Essenz all der Gschichten enthält (alle sind Ton und alle auch Bildhauer) (Bildhauer: Vormachen und spiegeln oder den Körper formen)
 - Nacheinander vorführen

- Jede Gruppe geht wieder in das eigene Bild und startet von da aus eine aktivierende/gedanken- und gesprächsanregende Szene zum Thema „Erwachsen werden“.
 - WICHTIG: Fiktion, aber Thema, Konflikt und Verhältnisse müssen klar werden.
 - Abschluss: Lockerer FREEZE der Spieler
 - APPLAUS
- Evtl. Alternativ/ergänzend: Bleibt beim Spiel im Skulpturenmodus, die Skulpturen müssen sich an einer Körperstelle berühren (Körperteil von außen reingeben, kann sich ändern), dann werden einzelne Personen ersetzt und der, der reingeht, begibt sich zunächst in genau dieselbe Körperhaltung wie der, der ersetzt wurde.
- Nach dem Spiel fragen: (evtl. ECHO)
 - War die Szene realistisch? Bei mehr als 50% ja, weiter, bei nein: Warum nicht?, Szene noch mal machen, damit sie realistisch wird.
 - Was ist passiert (möglichst viele schnelle Antworten)
 - Wer war die Hauptperson?
 - Was wollte die Hauptperson? (möglichst spezifisch)
 - Alternativfragen, je nach Szene:
 - Wie hat sie versucht zu kriegen, was sie wollte? (kurze Antworten)
 - Hat die Hauptperson das bekommen?
 - Hat sie eine Entscheidung getroffen?
 - Wieso hat sie es nicht bekommen?
 - Wieso hat sie sich nicht entschieden?
 - **Was hätte sie in dieser Situation noch tun können?**
 - Erste Ersetzung
 - Jemanden fragen, der einen Vorschlag hatte zu „was hätte die Person noch tun können“: Kannst du ausprobieren?
 - Oder Anstupsen, drängen, bis sich jemand findet
 - Protagonist wird ersetzt
 - **Beginn von Standbild aus ODER** fragen: Von wo aus möchtest du spielen? (Entscheidung muss getroffen werden, DEINE Szene jetzt)
 - **Bis Ende Spielen ODER** bis Strategie erkannt
 - APPLAUS NACH Spielen
 - Lockerer FREEZE aller Spieler
 - 2. Fragerunde:
 - Was hat die Person anders gemacht? Wie haben die anderen reagiert? Erfolgreich? Realistisch?
 - Würde diese Lösung für alle funktionieren? Was hätte man noch tun können?
 - Evtl. weitere Ersetzungen