

Zeitschrift: Bündner Schulblatt = Bollettino scolastico grigione = Fegl scolastic grischun
Herausgeber: Lehrpersonen Graubünden
Band: 37 (1977-1978)
Heft: 6

Artikel: Ausdrucksspiele
Autor: Müller, Paul Emanuel
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-356560>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 03.02.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Ausdrucksspiele

Paul Emanuel Müller, Chur



Grundsätzliches

Die Schule ist keine Schauspielschule. Die Schulbühne ist kein Schauspielhaus. Und doch möchten wir die Kinder – vor allem aber auch die Jugendlichen – anleiten, wie sie sich mitteilen können, nicht nur mit Worten, Bildern und Arbeiten auf den verschiedensten Gebieten, auch mit dem Körper. Er ist das erste und das letzte Instrument, das uns zur Verfügung steht. Leider haben wir verlernt, ihn für nonverbale Mitteilung oder zur Unterstützung verbaler Mitteilung zu gebrauchen. Wir wollen unseren Schülern diese Möglichkeit zu schöpferischer Kommunikation wieder schenken.

Ausdrücken lernen, was uns bewegt, das ist der Sinn des Ausdrucksspiels. Es steht im Dienste der Kommunikation, und es schult den Körper, die Seele und den Geist – alle drei. Es schafft aber auch Grundlagen für vielfältiges schöpferisches Gestalten.

Der kleine Lehrgang, der hier beschrieben wird – Schritt für Schritt in aufbauenden Übungen – er kann auch als Grundlage für das Theaterspielen betrachtet werden; aber er möchte mehr und in erster Linie

auch anderes sein: Bereicherung des Lebens.

Es geht beim Ausdruckspiel nicht um die Rolle, sondern um die Persönlichkeit und die Gemeinschaft. Der Schüler soll sich selber entdecken lernen. Ja, er soll vordringen dürfen auch in jene Bezirke seines eigenen Wesens, die ihm fremd oder doch zu wenig bekannt sind. Im Gruppenspiel aber soll er dann auch die anderen entdecken und mit ihnen zusammen – frei improvisierend und schliesslich auch spontan sprechend – schöpferisch werden. Indem der Spieler sich ganz ausdrückt, wird er die Kräfte erleben, die in der schöpferisch tätigen Gemeinschaft wirksam sind.

Das Ausdrucksspiel in der Gruppe schenkt dem Spieler die Erfahrung, dass menschliches Leben, Schaffen und Wollen immer mitmenschliches Streben ist. Darüber hinaus aber wird er auch lernen, dass alles Gegebene verändert werden kann. Diese zwei Grunderfahrungen des Menschen sollen nach und nach bewusst werden – aber nicht so, dass der Ausdrucksspieler auf intellektuellem Weg zu Erkenntnissen geführt wird oder aus vorgezeigten

Beispielen und Gleichnissen — etwa in Form von Fabeln, Theaterstücken u. a. — zu Einsichten gelangen soll, sondern indem er sich selber hineingestellt sieht in den schöpferischen Prozess, indem er sich selber als aktiven Teilnehmer erfährt. Das ist die wertvolle Ergänzung zum übrigen Unterrichtsgeschehen, welche das Ausdrucksspiel leisten kann. Damit sind gewiss noch keine Probleme gelöst, welche die Spieler bewegen, aber die Lösungsmöglichkeit wird näher gerückt, besonders wenn diese selben Probleme zugleich zum Gegenstand der Spiele werden dürfen.

Je vielfältiger die Kommunikationsmöglichkeiten eines Menschen sind, desto sicherer kann er in der Gemeinschaft wirken. Das Ausdrucksspiel, in das hier eingeführt werden soll, bedeutet deshalb keine neue zusätzliche Belastung des Unterrichts — im Gegenteil, es wird ihn bereichern und die vielfältigen Strukturen, die in einer Klasse wirksam sind, freundlich und fruchtbarer gestalten.

Voraussetzungen

Die Übungen, die auf den folgenden Seiten beschrieben werden, sind zum grössten Teil vom Autor selbständig entwickelt und im Unterricht mit Schülern des siebten bis zehnten Schuljahres «gespielt» worden. Die meisten dieser Spiele können wohl ohne grosse Veränderungen auch anderen Altersstufen angepasst werden.

Immer handelt es sich um Beispiele, um Hinweise, um Möglichkeiten — um mehr nicht. Es steht dem Lehrer frei, sich für anderes zu entscheiden. Sehr oft wird das durch den

Gang der Spiele ohnehin geradezu unvermeidlich sein.

Am besten werden diese Spiele in einem grösseren Raum — Aula, Turnhalle, ausgeräumtes Schulzimmer — oder auch im Freien durchgespielt. Doppellektionen eignen sich besonders gut, weil Schüler und Lehrer immer wieder viel Zeit zur Einstimmung und Lockerung brauchen. Die Teilnehmer sollen durch ihre Kleidung möglichst nicht behindert werden, vor allem aber barfuss gehen oder doch Turnschuhe tragen.

Das Spiel der Hände

1 a) Wir hören einfach instrumentierte, klare Musik — dem Alter und dem Charakter der Klasse angepasst. — Beispiel: Ludwig van Beethoven, Adagio aus der Suite für ein Orgelwerk, WoO 33, 1 — 3 (1799) — Beethoven auf der Orgel, Schwann, Klangarchiv für Kirchenmusik, Nr. 2592.

«Kommt, setzt euch da im Kreis ringsum auf den Boden! Wir wollen Musik hören zusammen. Ludwig van Beethoven hat sie geschrieben — allerdings nicht für ein Orchester oder ein übliches Instrument, nein, für eine Spieluhr, eine Flötenuhr, wie man damals sagte. Graf Joseph Deym hatte diese Komposition 1799 bestellt und auch erhalten. Ja, und die sanft singende Melodie erfreute dann wohl jahrelang die Besucher des Müllerschen Kunstkabinetts in Wien. Wir hören nun aber nicht diese uralte Flötenuhr — ich weiss nicht einmal, ob es sie noch gibt — sondern die von Beethoven selber gestaltete Orgelfassung. Wenn ihr gut aufpasst, werdet ihr wohl schnell herausfin-

den, welches Motiv für die alte Flötenuhr besonders geeignet gewesen ist. Lasst euch aber nicht ablenken, hangt überhaupt keinen besonderen Gedanken nach, lebt einfach mit, mit dieser Musik.»

1 b) «Nun wollen wir jedes einen freien Platz suchen, so dass wir einander nicht stören und uns gut bewegen können. Wir stellen uns so hin, dass wir ganz locker sind — nein, nicht zappelig, ganz weich, ganz wohl: die Zehen, die Fersen, die Beine, die Knie, der ganze Körper, und die Beine und die Arme und der Kopf, besonders der Nacken und die Schultern. So, und jetzt sollte es uns so wohl sein, dass wir den ganzen Tag keine Kopfschmerzen mehr haben und wir stundenlang so stehen können!

Nehmt nun das leichte (nicht zu schmale) Tuch, das ihr mitgebracht habt. Wir fassen es an zwei Ecken, ganz sanft. Ja, und jetzt denken wir an gar nichts. Wir hören nur auf die Musik und führen das Tuch zwischen die Töne hinein, nicht hängend, ganz flach. Wie der Flügel eines Vogels soll es auf der Melodie schweben, hin und her, ganz langsam hin und her, schweben und mitsingen mit ihr — nicht den Takt wiedergeben, die Musik nachzeichnen! — Ihr hört fast genau dieselbe Melodie wie gerade vorher, nur spielt jetzt nicht mehr die Orgel. Sieben Instrumente — Violine, Viola, Violoncello, Kontrabass, Klarinette, Horn und Fagott sind jetzt an die Stelle des alten, königlichen Instrumentes getreten. Ihr hört das Adagio cantabile aus Beethovens Septett in Es-dur op. 20 (z. B. Platte SLK 9545).»

1 c) «So, und nun falten wir das Tuch wieder zusammen und hören noch einmal dieselbe Musik mit den sieben Instrumenten. Wer weiss noch, was für Instrumente das sind? — Wir führen jetzt nicht mehr das Tuch in die Melodie hinein, sondern unsere Hand, die rechte oder die linke, wie es euch angenehmer ist. Ja, wir lassen sie ganz sanft von den Tönen tragen. Die Musik ist ein Fluss, und die Hand schwimmt darin. Sie wird von den Wellen umspielt und macht zugleich ihr Spiel mit. Aber seid doch ganz weich und ganz leicht, schon bevor die Musik ertönt!

1 d) Jetzt sind wir alle fast ein Teil dieser Musik geworden. Nun wollen wir beide Hände vor uns hinhalten, die Innenfläche nach oben. Und wir wollen die Musik tragen und diesmal auch mit ihr gehen, einige Schritte, hin und zurück, und selber so sanft sein wie diese Musik.»

2 a) «Kommt! Setzt euch nun wieder in einem Kreis auf den Boden. Wir wollen die Hand, die vorher von der Musik getragen worden ist und nachher auch die Musik getragen hat, etwas genauer kennen lernen. Ja, wir wollen sie sehr aufmerksam betrachten! Zuerst nur den Rücken der rechten Hand, schön langsam, Millimeter für Millimeter. Die Hand ist das wunderbarste Werkzeug, das es gibt. Kein Lebewesen hat ein so wertvolles, so differenziertes Instrument.» —

«Haltet nun auch den linken Handrücken daneben. Vergleicht die beiden miteinander! Was alles ist gleich? Und wie vieles ist anders?» —

«Wir wollen aber auch das Handin-

nere kennen lernen! Wir beginnen mit der linken Hand. Was für Zeichen sind da eingegraben! Was für eine geheimnisvolle, was für eine rätselvolle Schrift. Runen! Manche behaupten, sie könnten daraus lesen, die Zukunft und die Vergangenheit. Daran mag etwas Wahres sein, dass sich unser Leben in die Linien der Hand eingräbt.» —

«Nun halten wir auch wieder die rechte Handfläche daneben und vergleichen geduldig jede Einzelheit. Warum sind manche Linien und Formen der beiden Hände wohl so anders?» —

«Habt ihr auch schon die Hände eurer Geschwister, eures Vaters oder eurer Mutter so genau angeschaut und mit den eurigen verglichen? — Wie nah verwandt sind wohl diese Hände den euren?»

2 a) Eigentlich müsste jeder Körperteil, mit dem wir beim Ausdrucksspiel arbeiten, so genau eingeführt werden. Dafür wird aber wohl selten genügend Zeit zur Verfügung stehen. Im Verlaufe eines Kurses ist dann aber immer wieder auf solche grundlegende Übungen zurückzukommen, damit die Spieler nicht gleichgültig — oder allzu grosszügig werden. Hier einige Anregungen:

Den Arm leicht nach oben halten und die Hand fallen lassen — genau beobachten! — Jetzt den Arm ganz ausstrecken und die Hand kelchartig nach oben halten — wieder genau beobachten! Wie ganz anders ist jetzt der Ausdruck! Lässt sich der Unterschied formulieren?

Den Körper in den Hüften nach rechts abdrehen, den Kopf etwas

nach vorn und leicht aufwärts halten. — Dasselbe nach links. — Ergibt sich eine andere Aussage? Und wenn der Körper nicht abgedreht wird, sondern sich einfach in der gleichen Achse leicht beugt?

Was für einen Eindruck macht uns ein Mensch, der sich straff vor uns aufpflanzt und was für einen jemand, der sich leicht abgewinkelt und locker zu uns wendet?

Studiert das Gesicht eines Kameraden zuerst von vorn, dann aus dem Profil! Sagt es euch beidemale dasselbe oder vielleicht etwas einwenig anderes?

2 b) «Wir machen eine Hand ganz klein, wirklich winzig klein, aber ohne uns zu verkrampfen oder besonders anzustrengen, einfach so, dass wir fühlen, wir müssen sie schützen, sie braucht Liebe, Geborgenheit. Und deshalb halten wir nun auch die andere Hand darüber. Sie schenkt Wärme, die andere Hand, sie schützt. Sie umfasst — ganz weich und ganz leicht — die andere, die kleine Hand. Deshalb kann diese nun wachsen, gross werden, über die andere Hand hinausstreben, selbständig sein. Aber jetzt ist es vielleicht die andere Hand, die schwach wird oder doch müde einwenig, und die deshalb die andere, die, welche stark und gross geworden ist, schön geworden ist, braucht.

Habt ihr das alles gefühlt? Ich glaube, das war ein sehr wichtiges Spiel, das uns da unsere eigenen Hände gezeigt haben. Spielt es doch noch einmal durch, ohne dass ich etwas sage dazu — aber ganz geduldig, ganz langsam! — Und dann noch einmal mit vertauschten Rollen. Die

andere Hand ist jetzt zuerst die kleine, bedürftige. — Macht das einen Unterschied? Erlebt ihr alles etwas anders, wenn die Hände ihre Rollen vertauschen? Wie anders? Empfindet die linke Hand anders als die rechte? Hat das vielleicht etwas mit dem Aussehen eurer Hände zu tun? Ihr erinnert euch doch noch, wie die beiden Hände aussehen, innen und aussen!»

3 a) Der Lehrer spannt ein weisses Tuch auf. Ganz straff muss es sein. Es soll einen Quadratmeter messen, ungefähr. Dahinter stellt er eine starke Lampe — eine Spot-Lampe vielleicht. Und dann dürfen die Hände ein Schattenspiel aufführen. (Skizze 1)

Wir spielen ganz einfache Situationen:

- = Eine Hand winkt — zwei, drei, vier andere winken zurück.
- = Eine Hand grüsst eine andere.
- = Eine Hand macht einer anderen Hand ein Geschenk. — Aber alles ausspielen, nicht einfach geben und nehmen, auch empfangen und danken.
- = Zwei gefesselte Hände zeigen Schmerz. Zwei andere Hände kommen, kommen ganz langsam näher, lösen die Fesseln, führen die «befreiten» Hände weiter.
- = Eine Hand ist geknickt, zwei andere Hände richten sie auf.
- = Eine Hand bedroht eine andere Hand. Wie reagiert die andere?
 - Sie flieht.
 - Sie droht zurück.
 - Sie kämpfen miteinander.

- Sie spricht zu der anderen.
- Sie grüssen einander.

= Eine Hand schwatzt. Eine andere hört zu. Die schwatzende Hand ist nicht zu unterbrechen. Die andere geht wieder weg. — Dieses Spiel wird von Stimmen begleitet: blabla, blabla, blablabla, bla, blablab . . .

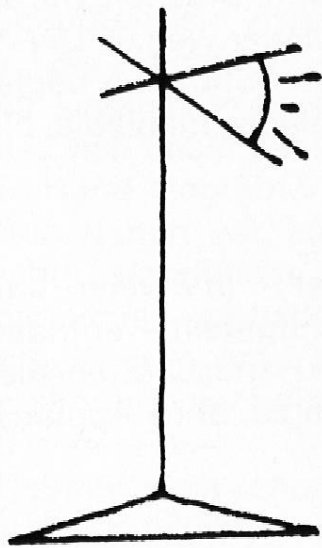
3 b) Die Kinder — in Zweier- und Dreiergruppen aufgeteilt — erfinden andere, eigene «Handschattenspiele». Wir schauen zu, ohne Applaus, ohne Kritik.

3 c) Wie ausdrucksstark diese einfachen, langsamen, nie übertreibenden Gesten wirken! Je näher die Hände der Lichtquelle sind, desto grösser wird das Bild. Das können wir auswerten. Die Schüler erfinden das Märchen von der kleinen Zwergenhand und der grossen Riesenhand. Sie schreiben es auf zu Hause. In der nächsten Stunde werden sie es dann aufführen. Ja, ganz nur mit den Händen.

4) Das Spiel von der Zwergenhand und der Riesenhand.

4 a) Die Kinder lesen ihre Geschichten vor.

4 b) Zwei oder drei wählen wir aus. Jeweilen ein Schüler liest den Text, und zwei oder drei Kameraden führen die Geschichte auf, aber als Schattenspiel und nur mit den Händen. Mit den Händen kann man fast alles ausdrücken.



1



2



3

Skizze 1 – Handschattenspiele

- 1 Lichtquelle
- 2 Hand (Hände)
- 3 straffe Leinwand

(Die Zuschauer sitzen jenseits dieser Leinwand)

Erste Bewegungsspiele — allein und zu zweit

5 a) «Jedes sucht sich wieder einen freien Platz, wo es in seinen Bewegungen nicht behindert wird. Es wendet sich von den anderen ab. Keines soll sich beobachtet fühlen. Ja, und da stehen wir jetzt wie ein Baum. Wo stehst du? Auf was für einem Grund wächst du? Was für ein Baum bist du? — Nein, wir wollen alle eine Trauerweide sein, in

weichem, fast sandigem Grund. Unsere Wurzeln sind tief. Fühlt ihr eure Wurzeln? Unser Stamm ist hoch. Aber die Äste dehnen sich nicht in den Himmel. Sie biegen sich hinunter, bis in das taunasse Gras. Wenn ein leichter Wind weht, streicheln unsere Äste das Gras.»

5 b) «Unsere Bewegungen sind noch nicht ganz so weich wie die Bewegungen der Weidenzweige.

Vielleicht kann uns die Musik dabei helfen.»

Besonders gut eignet sich das *Largo* aus Antonio Vivaldis *Concerto* für zwei Violinen, Laute und Basso continuo in D-dur (PV 209) — z. B. Ex Libris Platte XL 172771.

Diese Musik ist fast wie ein Fluss. Seht ihr die Wellen darin? Hie und da nimmt eine einen oder zwei Zweige von uns mit, nur einige zehn Zentimeter weit. Dann schwingt der Zweig wieder zurück, bis eine neue Welle kommt und damit spielt.»

5 c) «Wäre es nicht schön, auf diesen Wellen hinzuschreiten — wenigstens in Gedanken oder in unseren Träumen? Wir wollen diesen Traum spielen: Mir träumt, ich höre eine sanfte, etwas traurige Musik. Sie will mich mitnehmen, diese Musik, irgend einer traurigen Ferne entgegen. Fast möchte ich ihr nachgehen. Aber dann merke ich, die Musik ist zwar schön, ihre Trauer ist zwar schön; aber ich bin stärker als diese Traurigkeit, stärker und leichter. Ich kann über die Wellen hingehn. Sie tragen mich. Ich bin frei! — Wollen wir das spielen? Hört noch einmal die Musik von Vivaldi!»

6 a) «Ja, und nun sollt ihr selber Musik machen! Seht ihr die Gitarre, die da vor euch auf dem Boden liegt? Stellt sie euch vor, diese Gitarre, ganz genau! Wir heben sie auf. Wir halten sie richtig, so wie ein guter Gitarrenspieler sie hält. Und jetzt fahren wir mit der rechten Hand prüfend über die Saiten. Ist die aber verstimmt! Wir stimmen unsere Gitarre — Saite für Saite. Und wieder fahren wir darüber hin. Wir müssen nochmals korrigieren. Jetzt tönt sie gut. Jetzt können wir spie-

len darauf und wandern dazu. Wir wandern mit unserer Gitarre über einen schmalen, gewundenen Weg, der durch eine Frühlingswiese führt. Und wir singen dazu.»

6 b) «Manche haben sich die Sache zu leicht gemacht. Alles muss mitspielen: die Füße, die Beine, die Hände, der Kopf, das Gesicht, der Körper. Wir wollen einander vorspielen, immer zwei und zwei, ein Mädchen und ein Knabe, so weit das möglich ist.

Das Mädchen steht da am Rande der Bühne, am Ufer des Meeres, im weichen Sand. Ein Knabe, der eine Gitarre trägt, erblickt das Mädchen. Er stellt sich da unter diese Palme. Und dann spielt er. Er spielt eine weiche, verführerische Tanzmelodie. Als das Mädchen die Musik hört, tanzt es darauf.»

Diese kleine Übung macht den Schülern immer wieder Spass. Es ist für sie sehr reizvoll, mit Gegenständen zu spielen, die es nicht gibt — und einmal einem Mädchen auf der Gitarre etwas vorspielen zu können, auch wenn man das eigentlich nicht kann.

7 a) «Nun hören wir noch einmal Musik — eine einfache, aber rhythmisch recht interessant gestaltete Melodie. Vielleicht wieder von Vivaldi. Zum Beispiel den ersten Satz von derselben Platte und demselben Konzert für zwei Violinen, Laute und Basso continuo in D-dur (PV 209), aus dem wir heute schon das *Largo* gehört haben. Der erste Satz heisst *Allegro giusto*.

Wir versuchen nun, diese Musik zu tanzen. Nein, nicht so, wie man einen Walzer oder einen Tango tanzt. Wir gestalten die Musik nach,

bald fast nur mit den Händen, bald aber auch mit den Armen. Bald nur mit dem einen Bein, bald aber auch mit einem Bein und den Armen und dem Kopf. Und dann wagen wir auch einige Schritte dazu. Ja, der Körper spielt mit. Wir achten darauf, dass es keine Tanzschritte sind. Oft brauchen wir mehrere Takte, bis wir einen Schritt und einen Bewegungsablauf durchgeführt haben. Wir gestalten die Musik mit unserem Körper nach.»

7 b) «Jetzt stellen wir uns wieder paarweise auf. Immer — so weit das geht — ein Mädchen und ein Knabe einander gegenüber, ungefähr in einer Distanz von siebenzig Zentimetern. Wir hören nochmals dieselbe Musik. Das Mädchen übersetzt sie in die Bewegungen seiner Hände. Der Knabe folgt diesen Bewegungen. Bald führt er sie etwas weiter. Jetzt beteiligen sich auch die Arme am Spiel. Und das Mädchen folgt diesen Bewegungen. Es führt sie nach einer Weile aber seinerseits wieder weiter. Auch ein Bein beteiligt sich daran. Und der Knabe folgt auch diesen Bewegungen und führt sie schliesslich weiter. Ja, so ergibt sich schliesslich ein ausdrucksstarkes intensiver und intensiver werdendes Spiel, in dem bald das Mädchen, bald der Knabe die Führung übernimmt, und in dem jeweilen das andere folgt — in freier und freier werdendem Wechsel. So wird die Musik erlebt und das eigene Erleben dem Partner mitgeteilt und von diesem weiter gestaltet.»

7 c) Es wird sich für jeden Spieler lohnen, dieses bewegte Allegro nochmals anzuhören, einfach jeder still für sich, ohne mitzuspielen. Wie

reich diese Musik durch das nachgestaltende — wenn auch sicher noch recht unbeholfene — Spiel geworden ist!

7 d) «Wollen wir die Musik noch einmal hören? Und wollen wir sie diesmal in derselben Weise aber mit einem anderen Partner im Wechsel nachgestalten?» — Je nach der Klasse wird es vielleicht von Vorteil sein, wenn der Lehrer die Partnerzuteilung ganz natürlich selber vornimmt. Der Zweck ist ja gewiss nicht der, dass sich mehr oder weniger feste Pärchen bilden oder gehemmte junge Menschen noch verhemmter werden.

Gruppenspiele

8 a) «Erinnert ihr euch noch an das Spiel der Hände (2 b)? Eine Hand durfte doch ganz klein sein, ganz bedürftig. Und die andere Hand, die grosse und reife, hat die kleine mit ihrer Liebe zu Wachstum und Schönheit gelockt, dass sie stark und frei werden konnte. Dann aber ist jene Hand, die am Anfang stark war, müde geworden, schwach und müde, und die andere Hand hat sie stützen müssen. — Das wollen wir nun gruppenweise zu spielen versuchen, aber nicht nur mit den Händen, in einem kleinen, kurzen, wortlosen Spiel. Wir bilden Gruppen von vier bis sechs Personen. Gemeinsam überlegen wir uns, wie wir die Aufgabe lösen wollen. In den nächsten Spielstunden zeigen wir den anderen, zu was für Lösungen wir gekommen sind.»

8 b) Es wäre wohl in der Regel nicht besonders vorteilhaft, würden wir die nächste Spielstunde unmittelbar mit den geplanten Vorführun-

gen beginnen. Das könnte den Eindruck wecken, als ginge es um show und um qualifizierbare Leistungen: Gruppe eins Note 4, Gruppe zwei Note 5 $\frac{1}{2}$ usw. Gerade das wollen wir nicht. Wir wollen unsere Schüler zu vertieftem Erleben führen, und wir wollen sie lehren, das Erlebnis auszudrücken.

Jeder Schüler soll überlegen, mit welcher Farbe er das Kleine, auf Geborgenheit Angewiesene ausdrücken würde – und mit welcher das Grosse, Geborgenheit Schenkende. Er erhält ein grosses Blatt, einen geeigneten Pinsel zum Aquarellieren und die gewählte, bereits verdünnte Farbe. (Der Lehrer hat alles zum voraus vorbereitet.) Und nun soll jeder Schüler das malen, was er beim Einüben seines Gruppenspiels empfunden hat. Wir lassen uns Zeit, und wir haben Geduld. Der Schüler soll genau gleich vorgehen wie beim Spiel. Zuerst soll er das auf Geborgenheit Angewiesene malen – als abstrakte einfarbige Figur. Und nachher soll er sie mit dem Grossen, Starken, Sicherheit und Geborgenheit Schenkenden umgeben. Auf einer zweiten Zeichnung soll er dann malen, wie das Kleine gross und das Grosse müde geworden ist. Die dritte Zeichnung wird schliesslich zeigen, wie das Rüstige, verhältnismässig Junge das schwächer Gewordene, das vielleicht bereits Alte und deshalb wieder Bedürftige hält. –

Und dann legen wir unsere Bilder aus. Wir betrachten sie kommentarlos – stumm. Es sind keine Kunstwerke, wollen es auch keinesfalls sein. Es sind keine Leistungen, die qualifiziert werden. Es sind Zeugnisse des persönlichen Erlebens. Und

wenn wir sie sorgfältig betrachten, so tun wir das, um zu erleben, wie andere etwas erlebt haben, das auch uns angeht und das wir in ähnlicher Weise ebenfalls erlebt haben.

8 c) «Jetzt wollen wir uns aber wieder auflockern. Wir verteilen uns im Saal und machen uns leicht und weich wie immer am Anfang. (vgl. 1 b!)

Vor euch – auf dem kleinen Tischchen mit dem Blumenstrauss darauf – seht ihr das Tischchen und den Blumenstrauss? Was sind es für Blumen? Wie duften sie? – vor euch, da auf dem Tischchen liegt eine Geige. Nehmt sie sorgfältig in die Hand. Stimmt das Instrument. Ja, ja, auch der Geigenbogen liegt vor euch auf dem Tischchen. Spielt nun eine kurze Melodie. Aber ihr müsst sie hören, in euch hören, diese Melodie!»

8 d) «Jetzt, nachdem wir uns so eingestimmt haben in unsere Aufgabe und in unsere Ausdrucksweise, wollen wir gruppenweise spielen, was wir zu Hause eingeübt haben. Und die anderen sollen zuschauen, kommentarlos und ohne Applaus. Wir wollen das, was unsere Kameraden tun, annehmen wie ein Geschenk. Ja, und wir danken für dieses Geschenk, indem wir selber auch unser Spiel zeigen und es den anderen schenken.» – Das ist die Haltung nämlich, die wir – Lehrer und Schüler – lernen müssen.

Bewegungsabläufe

9 a) Wir teilen die Klasse in Gruppen zu vier bis sechs Schülern ein und stellen ihnen die folgende Aufgabe: «Zeigt in einem kurzen Spiel eine zaghaft einsetzende, schnell

und schneller, intensiv und intensiver werdende Bewegung!»

In der Regel werden jeweils zwei Lösungsarten vorgeführt: Einzelne Gruppen arbeiten aus dem Stand – an Ort. Andere Gruppen nutzen die Spielfläche aus. Sie arbeiten im Raum. Der Lehrer zeigt, wie sich diese Spiele weiter ausarbeiten lassen:

9 b) Wir hören eine musikalische Komposition, welche eine sich steigende Bewegung zum Thema hat, z. B. «Pacific 231» von Arthur Honegger (Plattenbeispiel: ex libris EL 16618). Wir suchen nach den Ausdrucksmitteln dieser Komposition und finden, dass für Honegger die Wiederholung und die Variation, dann aber auch die verschiedenartigen Gegenüberstellungen von einzelnen Grundelementen dieser symphonischen Maschinenmusik zu ihrer Dynamik verhelfen.

Wer Glück hat, kann sich vielleicht «Alabamy Bound» von De Sylva und R. Henderson beschaffen, z. B. auf der alten Schallplatte «The immortal Fletcher Henderson» – Milestone MLP 2005. Hier wird ein eher gemütliches Eisenbahnerlebnis mit den Ausdrucksmitteln, welche einer Jazz-Band zur Verfügung stehen, gestaltet. Die Komposition stammt übrigens aus dem Jahre 1925. Sie ist also nur ein Jahr jünger als Honeggers Pacific 231. – Daraus ergibt sich ein aufschlussreicher Vergleich und ein angeregtes Schülergespräch.

9 c) Wir wollen Ähnliches versuchen: Eine Hand zeigt einen kleinen Bewegungsablauf (Thema A). Die andere Hand wiederholt ihn (A 1). Ein zweiter Schüler wiederholt mit

einer, dann mit beiden Händen, während Spieler 1 den ursprünglichen Bewegungsablauf mit seinem Körper variiert (A 2), eine Bewegung, die nachher von Spieler 2 seinerseits wieder aufgenommen wird. Dann kommt ein dritter Spieler dazu und wiederholt Thema A und versucht Spieler 1 seine Bewegung nun auch im Raum (ortsverändernd) durchzuspielen (A 3). – Vgl. die folgende Übersicht:

1. Phase:

Schüler 1 Thema A 1. Hand

2. Phase:

Schüler 1 Thema A 1 2 Hände

Schüler 2 Thema A 1. Hand

3. Phase:

Schüler 1 Thema A 2 Körper

Schüler 2 Thema A 1 2 Hände

Schüler 3 Thema A 1. Hand

4. Phase:

Schüler 1 Thema A 3 Ortsveränderung

Schüler 2 Thema A 2 Körper

Schüler 3 Thema A 1 2 Hände

5. Phase:

Schüler 1 Thema A 3 Ortsveränderung

Schüler 2 Thema A 3 Ortsveränderung

Schüler 3 Thema A 2 Körper

6. Phase:

alle Schüler Thema A 3 Ortsveränderung

9 d) Am Beispiel einer grösseren Gruppe, die den Raum recht gut ausgenützt hat, erläutern wir, wie sie die Aussage durch Wiederholungen steigern kann. Die Spieler zeigen ihren Bewegungsablauf zunächst, indem sie sich parallel zum Bühnenrand bewegen. In einer zweiten Phase erscheinen sie in der

Diagonale: von hinten links nach vorne rechts. Anschliessend bewegen sie sich von hinten rechts nach vorne links und endlich von der Mitte hinten bis etwa in die Mitte der Bühne. Dort lösen sie das Spiel in eine Kreisbewegung auf, so dass sich für den Zuschauer die einzelnen Bewegungsabläufe vermischen, bzw. gleichzeitig werden. (Skizze 2)

10 a) Eine Gruppe, die «an Ort» gearbeitet hat, soll ihre Lösung zu einem Schattenspiel mit dem Thema «die Menschenmaschine» umarbeiten.

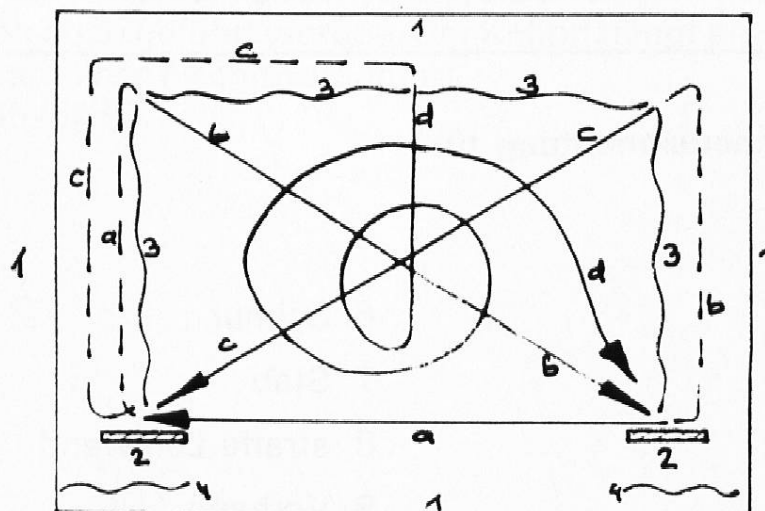
Wir brauchen dazu allerdings eine regelrechte Schattenspielbühne: starke Lichtquelle mit möglichst weissem Licht — hohe und breite Leinwand — Leinwand ringsum abgeschlossen (oben und seitlich durch Vorhänge, unten durch Podium, auf dem die Schüler spielen). (Skizze 3)

Durch Unterbrüche im Podium können Gestalten oder Gegenstände

gleichsam aus dem Erdboden aufsteigen. Aber aufpassen: Stürze vermeiden!

Das Schattenspiel ist ein ideales Mittel, um den ganzen Körper zu differenziertem Ausdruck zu führen. Der Spieler kann sich selber kontrollieren, die Wirkung jeder einzelnen Bewegung unmittelbar feststellen. Er lernt das Ambivalente, das sich dem Ausdrucks- und dem Schauspieler immer wieder ergibt: er erlebt zugleich, was er spielt, spielt eigentlich aus dem Erlebnis heraus, schaut sich gleichzeitig aber selber auch zu und zeigt das, was er erlebt, dem Zuschauer.

Der grosse Schauspieler Ernst Ginsberg erzählt in seinem Buch «Abschied» — Erinnerungen, Theateraufsätze, Gedichte — Arche, Zürich, 1. Aufl. 1965 (spätere Auflagen folgten, das Buch ist noch immer im Handel) im Kapitel «Gespielter Schmerz» S. 195 ff. davon. Vielleicht lesen wir das den Schülern einmal vor!

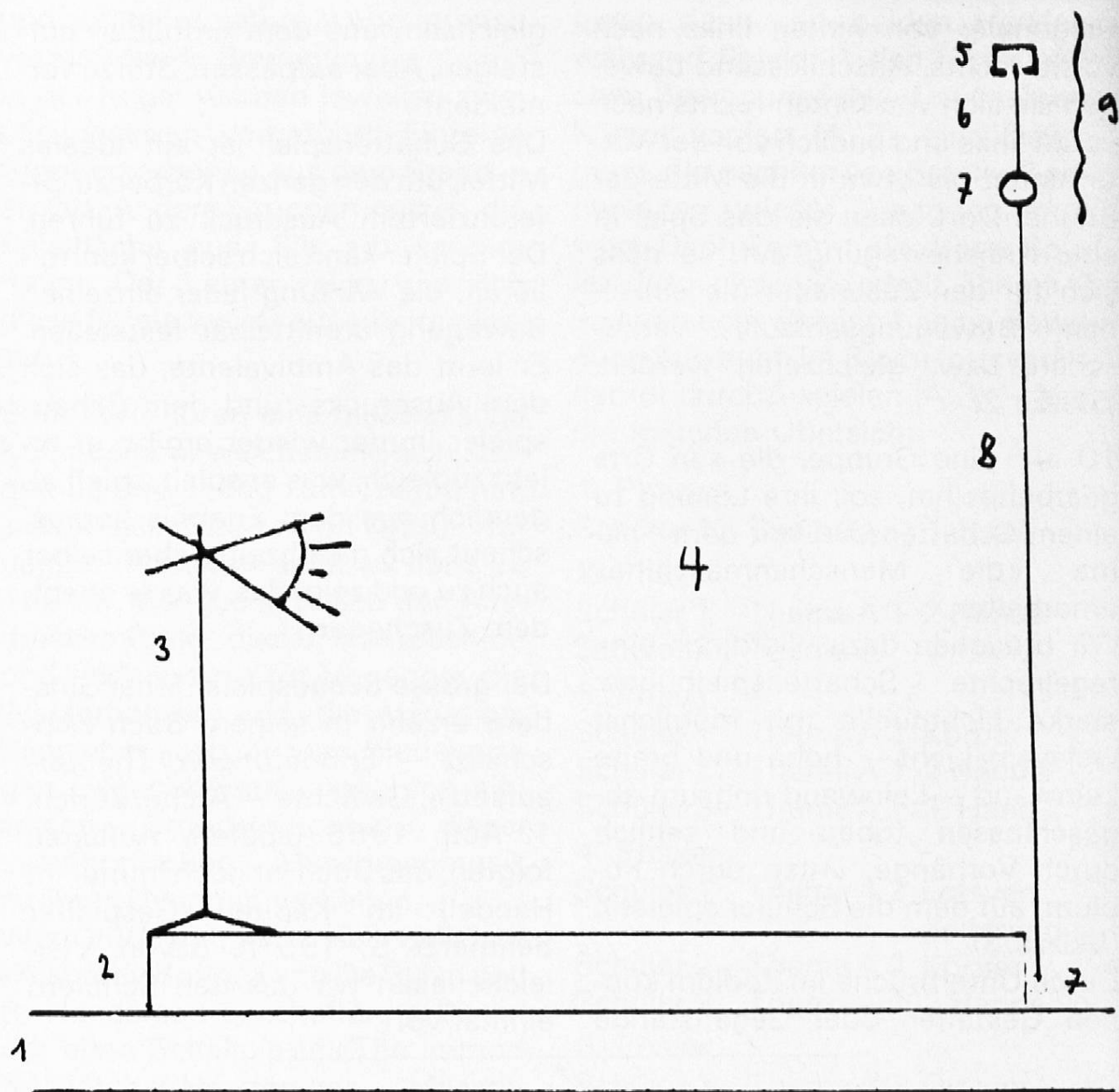


Skizze 2 — Bewegungsablauf (Wiederholung, Variationen)

- 1 Bühnenbegrenzung
- 2 Stellwände
- 3 Vorhänge
- 4 Hauptvorhang

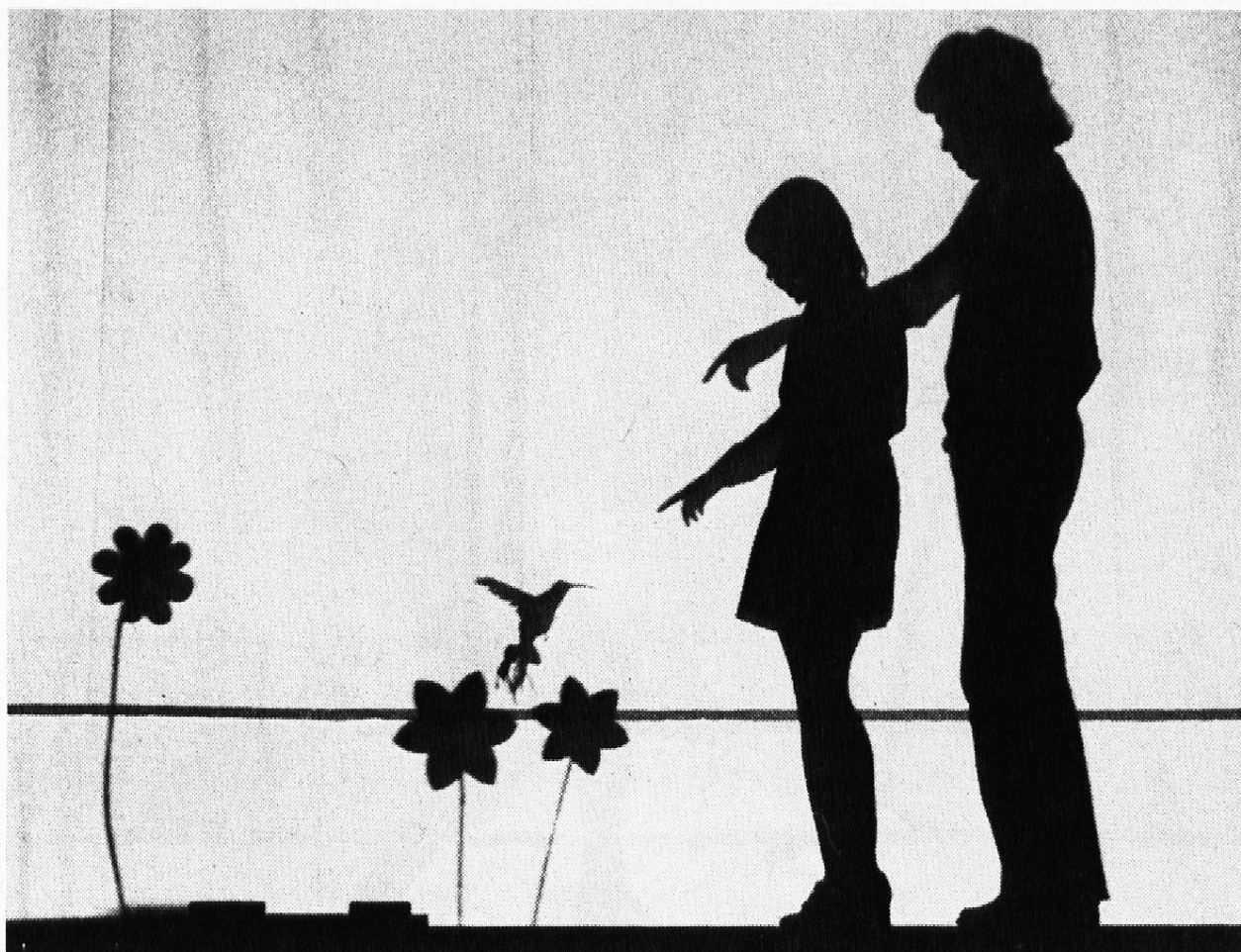
Pfeile:

Bewegungsphasen, nacheinander a, b, c, d (gestrichelte Linien = für den Zuschauer nicht sichtbarer Weg)



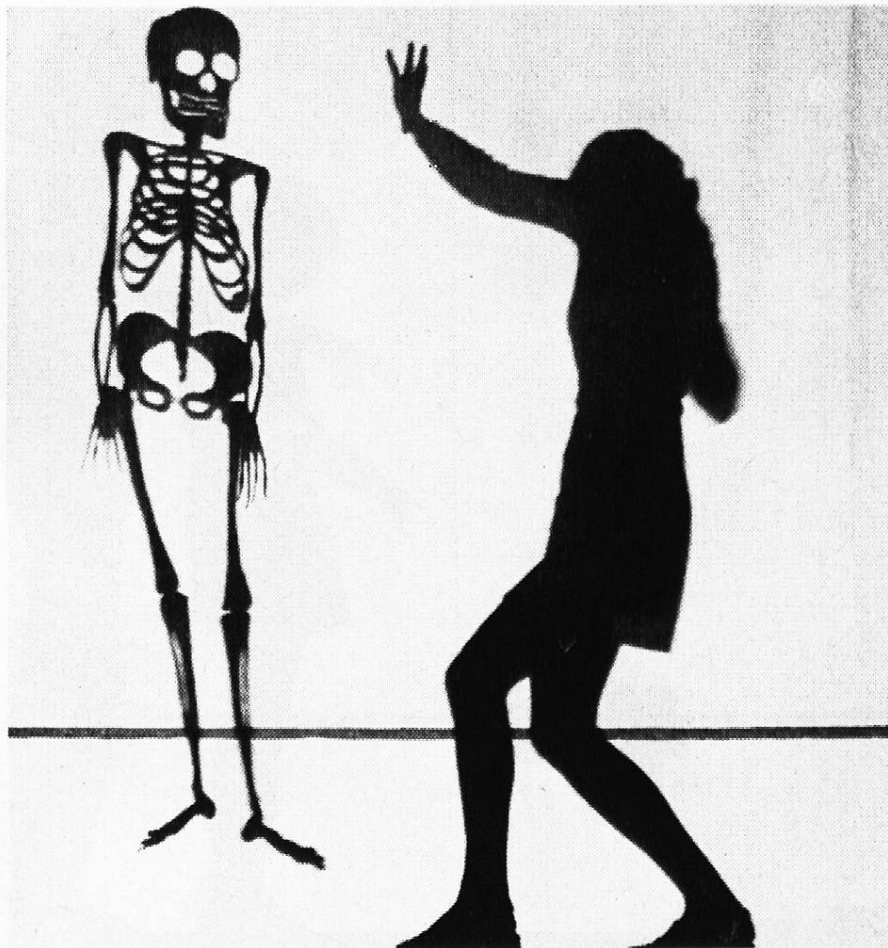
**Skizze 3 – Bühneneinrichtung für
Schattenspiele**

- | | |
|---------------|--------------------|
| 1 Bühne | 6 Schnur |
| 2 Podium | 7 Stab |
| 3 Lichtquelle | 8 straffe Leinwand |
| 4 Spielraum | 9 Vorhang |
| 5 Schiene | |



Schattenspiel

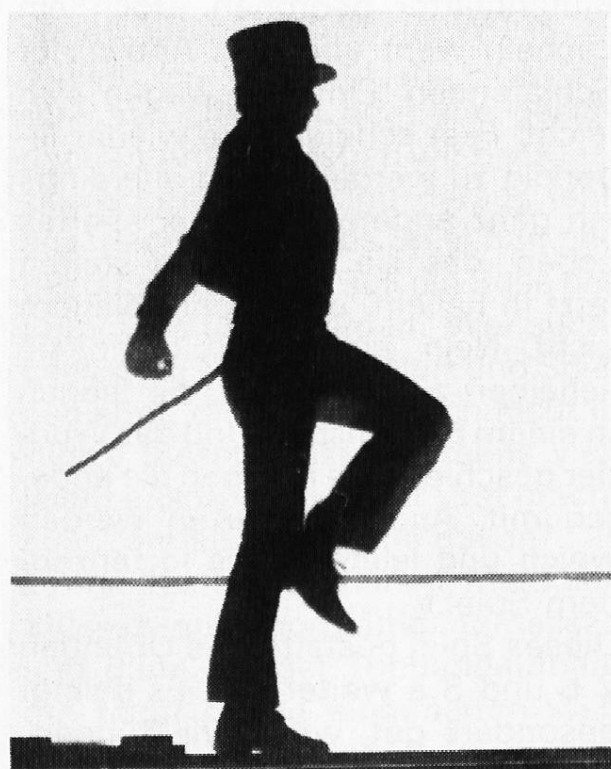
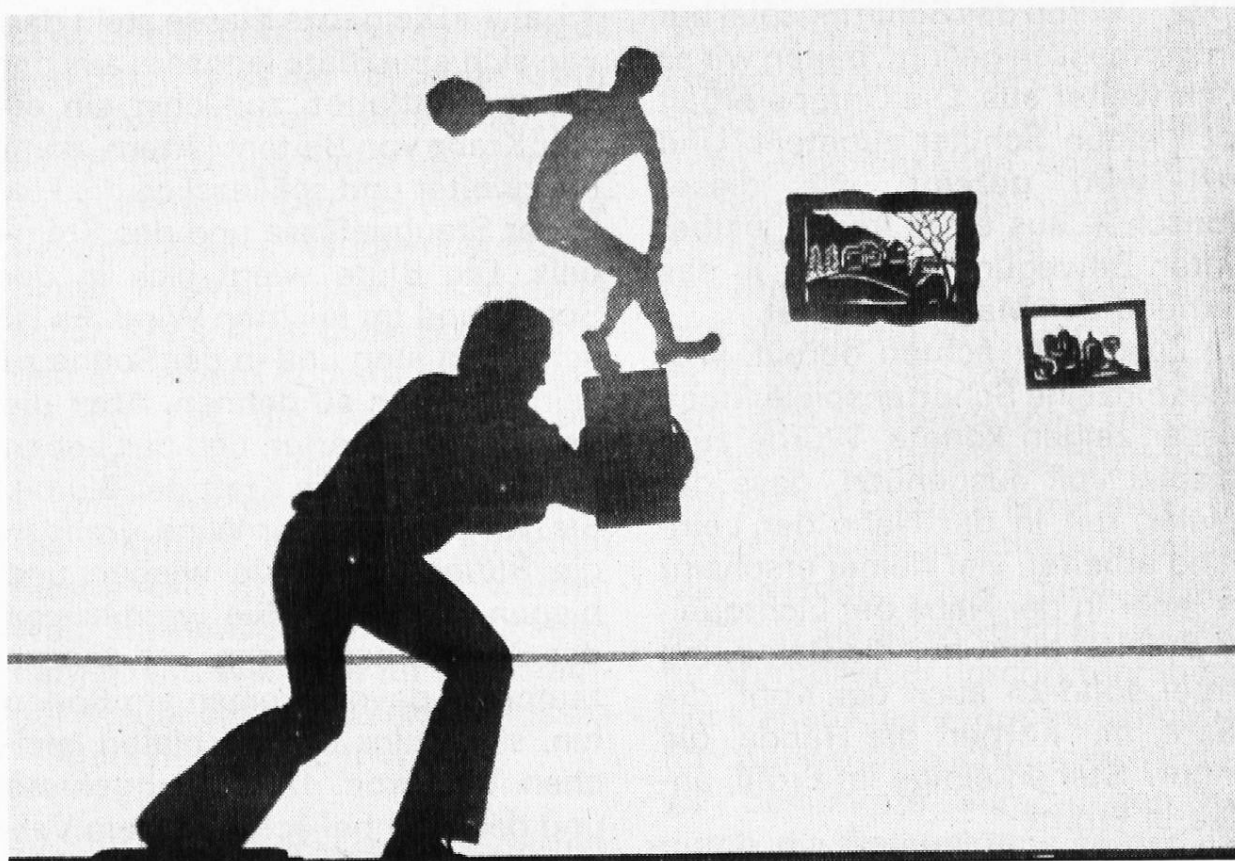
Blumen «wachsen» aus dem Boden, wenn sie an Stäben aus einem «Loch» im Podium nach oben geführt werden. Der Kolibri hängt an einem Nylonfaden und wird an einer Fischechte geführt.
(Siehe auch Titelbild)



Schattenspiel – Totentanz

Das Schattenspiel macht Fehler sofort sichtbar: Handhaltung und Kopfhaltung, aber auch die Abstände müssen korrigiert werden!





Schattenspiel

Der Dieb — der Soldat

Requisiten lassen sich aus Kartonschablonen leicht herstellen. Sie können mit Stecknadeln an die Leinwand geheftet werden.

10 b) Wenn das Schattenspiel nur einigermaßen gelingt, bauen wir es noch weiter aus. Die Gruppe erhält noch einen Schüler zugeteilt. Und jetzt wird gezeigt, wie dieser Mensch — aus einer freien, lustbetonten Bewegung heraus — in das Getriebe der Maschine gerät. Die Zuschauer achten darauf, was jeder einzelne Schattenspieler noch besser zeigen könnte. Wurde zum Beispiel voll ausgenutzt, dass der Spieler, der in der Nähe der Leinwand arbeitet, viel kleiner erscheint als jener in der Nähe der Lichtquelle? Spielen nicht nur die Beine und Arme, sondern auch der Kopf, die Haare, der Körper, die Hände, die Finger? Stehen einige im Profil, andere in Front?

10 c) Sicher lockt es nun jeden Schüler der Klasse, den Menschen darzustellen, der in die Maschine gerät — ohne dass die Maschine da ist — einfach das Schicksal dieses Menschen. Vielleicht jetzt auch nicht mehr als Schattenspiel?

10 d) Eine andere Gruppe, die «aus dem Stand» gearbeitet hat, soll ihr Spiel mit einer Gruppe kombinieren, die sich durch den Raum bewegt. Da ja beide Gruppen dasselbe Thema bearbeitet haben, wird es nur noch darum gehen, die einzelnen Bewegungsabläufe aufeinander abzustimmen.

Bewegungsspiele im Klassenverband

Durch Wiederholung und zugleich Weiterentwicklung des bisher Erarbeiteten geben sich zwei eindruckliche kurze Spiele im Klassenverband:

11 a) «Die ganze Klasse stellt dar, wie sich eine Blüte langsam aus der Knospe entfaltet, zunächst ein erster Kranz von Blütenblättern, dann ein zweiter und schliesslich die Fülle der Staubgefässe und des Stempels. Die Blüte wiegt sich in der Sonne und im leichten Wind. Es ist schön, so jung und in der Sonne zu sein und sich zu dehnen. Aber die Tage werden härter, und das Leben braucht die ganze Kraft der Blume. Sie wird müde. Der Wind greift in die Blütenblätter, sie wiegen und biegen sich darin. Sie werden von der Blume losgerissen und tanzen taumelnd davon, treiben am Boden hin, sinken ins Gras, schlafen, gleichen der Erde. Die Staubgefässe und der Stempel schauen dem Verwelken zu. Sie wehren sich gegen das Sterben. Sie machen sich hart. Aber der Wind fasst auch sie. Und da sie jetzt gegen die träumenden Schwestern hintreiben, da scheint es eine Weile, als würden die harten, die sich gegen den Tod sträuben, die weichen, schlummernden Blütenblätter bedrohen. Doch ein Lächeln weht über das Antlitz der Schlafenden. Einige bewegen sich leicht. Fast scheinen sie wieder lebendig zu werden. Es ist allerdings ein ganz anderes, ein eher sanftes Leben, das sie erfüllt. Sie stehen jetzt in hellem, ungewohnt blauem Licht. Nein, sie stehen nicht, sie scheinen zu schweben, sie fliegen in einem Reigenspiel. Und das Wunder geschieht, sie nehmen die anderen mit. Auch die harten werden weich und leicht — wie in tanzendem Spiel.»

Dieses Spiel gestaltet die Übungen 2 b und 8 a weiter aus. Es gelingt besonders gut, wenn wir Bühnen-

bzw. Spielräume schaffen. Wir sorgen dafür, dass der vorderste Kranz der Blütenblätter (alles Mädchen vielleicht) genug Raum hat, um sich zu entfalten. Der zweite Kranz (nochmals alles Mädchen) steht dahinter, in einem inneren konzentrischen Kreis. Aber diese Spieler stehen auf einem Podium, also etwas erhöht. Für die Kreisfläche der Staubgefässe und des Stempels schaffen wir einen durch ein zweites Podium nochmals erhöhten Raum. Die Staubgefässe werden wohl am sinnvollsten durch Knaben dargestellt, während für den Stempel wieder ein — schlankes, grosses — Mädchen gewählt wird.

11 b) Ausdrucksspiele dürfen nicht Routine werden. Aber die Klasse hat wohl doch das Bedürfnis, einmal etwas Fertiges, durch und durch Bearbeitetes, bis zu annähernder Vollendung Gestaltetes darzustellen und anderen zu zeigen. Wir geben den Spielern deshalb den Auftrag, das, was sie in diesem Spiel erlebt haben, in Worte zu kleiden — vielleicht in eine Geschichte. Die drei oder vier geeignetsten Arbeiten legen wir der Klasse vor, und sie wählt daraus jene aus, nach der sie das Spiel nun neu gestalten will. Wer soll die Rolle des Sprechers übernehmen? Wer sucht geeignete Musik, die Wort und Spiel begleitet, die das, was sich nicht in Worte fassen lässt, ihrerseits vielleicht ausdrücken kann? Wer macht eine Tonbandaufnahme davon? Die Zeiten für die einzelnen Melodien müssen sehr sorgfältig gemessen und dann bei der Tonbandaufnahme recht genau eingehalten werden.

11c) Viel zu reden geben auch die Fragen der Bühnenbeleuchtung. Die Schüler sollen mit den Apparaten, ihren Möglichkeiten und Grenzen vertraut werden. Bei neuen Schulhausanlagen ist die Bühnenbeleuchtung oft eher zu kompliziert und zu empfindlich. Gerne kommt es zu Störungen oder sogar Defekten. Jetzt ist Gelegenheit, die Schüler auf alles aufmerksam zu machen und sie zur Sorgfalt anzuhalten. Die Ämter müssen jedesmal genau verteilt werden. Jeder muss wissen, wofür er verantwortlich ist und was für Kontrollen er durchzuführen hat. Wir stellen kleine Gruppenaufgaben für Bühnenbeleuchtungen, indem wir bestimmte Stimmungen rein durch die Beleuchtung zeigen lassen: froher Morgen, freundlicher Abend, Bedrohung, Beklemmung . . .

11 d) Manche werden wohl zum ersten Mal die Veränderungen des eigenen Gesichtes durch Schminke, Farbe und Puder erfahren. Man setze daher ruhig genügend Zeit dafür ein. Aber die Schüler sollen ganz einfache, klare Linien suchen, vielleicht nur die Augen betonen: durch helle grüne oder blaue Flächen vergrössern, welche durch dunkle Linien, die von den Augenbrauen ausgehen, umschlossen werden. Die Lippenlinien müssen selten überbetont, nur in einer Richtung nachgezogen werden. Der Rest des Gesichtes wird einfach gepudert. Wangenrot ist gefährlich. Der Lehrer zeigt zwei, drei Beispiele. Dann erhalten die Schüler bestimmte Schminkaufgaben: Du bist der Tod — du bist das Leben — du bist der Frühling — du bist der Herbst —

du bist der Wind — du bist die Sonne
— du bist eine Maschine . . .

Auf keinen Fall soll durch Schminke eine bestimmte Stimmung (Trauer oder Freude zum Beispiel) ausgedrückt werden. Der Spieler will ja lernen, Stimmungen und vor allem auch Stimmungswechsel, aber auch Gefühle und Gedankenabläufe nonverbal auszudrücken, also nie etwas Gleichbleibendes, Starres, immer etwas, das sich verändert.

11 e) Auch mit den Kostümen wird der Ausdrucksspieler mehr stilisieren als differenzieren. In der Schule steht wohl ohnehin kaum Geld zur Verfügung. Turnkleider, farbige Pullover, Jeans, hie und da vielleicht eine sehr weite Hose aus leichtem, einfarbigem Stoff, hie und da ein bemalter, vielleicht in eine gewölbte Spitze auslaufender Turnschuh, farbige Fingerspitzen zum Aufsetzen — das sind bescheidene Mittel, mit denen gearbeitet werden kann. Im Vordergrund muss ja immer die Persönlichkeit stehen. Der Schüler soll lernen, sich selbst auszudrücken.

12 a) Wir hören das berühmte «Perpetuum mobile» aus der «Sonate pour violon et piano» (3. Satz) von Maurice Ravel (z. B. Platte MB 967). Ravel drückt hier etwas Maschinenartiges musikalisch aus. Er geht allerdings ganz anders vor als Honegger in seiner Pacific 231. Wir sprechen über die ganz anderen Erlebnisgrundlagen der beiden musikalischen Kompositionen. Auch bei Ravel allerdings finden wir wieder Wiederholungen, Variationen und verschiedenartige Gegenüberstellungen als elementare künstlerische Ausdrucksmittel.

12 b) Wir zeigen Bilder von romanischen, gotischen und barocken Kathedralen und suchen nach «Grund-» und «Leitmotiven», nach Wiederholungen, Variationen und verschiedenen Arten von Gegenüberstellungen.

12 c) Wir lesen das Gedicht «Todesfuge» von Paul Celan und suchen auch hier nach «Grund-» und «Leitmotiven», nach Wiederholungen, Variationen und verschiedenen Arten von Gegenüberstellungen.

Paul Celan, Todesfuge

Schwarze Milch der Frühe wir trinken sie abends
wir trinken sie mittags und morgens
wir trinken sie nachts
wir trinken und trinken
wir schaufeln ein Grab in den Lüften
da liegt man nicht eng
Ein Mann wohnt im Haus der spielt
mit den Schlangen der schreibt
der schreibt wenn es dunkelt nach
Deutschland dein goldenes Haar
Margarete
er schreibt es und tritt vor das Haus
und es blitzen die Sterne er pfeift
seine Rüden herbei
er pfeift seine Juden hervor lässt
schaufeln ein Grab in der Erde
er befiehlt uns spielt auf nun zum
Tanz

Schwarze Milch der Frühe wir trinken dich nachts
wir trinken dich morgens und mittags
wir trinken dich abends
wir trinken und trinken
Ein Mann wohnt im Haus der spielt
mit den Schlangen der schreibt
der schreibt wenn es dunkelt nach
Deutschland dein goldenes Haar
Margarete

Dein aschenes Haar Sulamith wir
schaufeln ein Grab in den Lüften da
liegt man nicht eng

Er ruft stecht tiefer ins Erdreich ihr
einen ihr andern singet und spielt
er greift nach dem Eisen im Gurt er
schwingts seine Augen sind blau
stecht tiefer die Spaten ihr einen ihr
andern spielt weiter zum Tanz auf

Schwarze Milch der Frühe wir trin-
ken dich nachts
wir trinken dich mittags und mor-
gens wir trinken dich abends
wir trinken und trinken
ein Mann wohnt im Haus dein
goldenes Haar Margarete
dein aschenes Haar Sulamith er
spielt mit den Schlangen
Er ruft spielt süsser den Tod der Tod
ist ein Meister aus Deutschland
er ruft streicht dunkler die Geigen
dann steigt ihr als Rauch in die Luft
dann habt ihr ein Grab in den Wol-
ken da liegt man nicht eng

Schwarze Milch der Frühe wir trin-
ken dich nachts
wir trinken dich mittags der Tod ist
ein Meister aus Deutschland
wir trinken dich abends und mor-
gens wir trinken und trinken
der Tod ist ein Meister aus Deutsch-
land sein Auge ist blau
er trifft dich mit bleierner Kugel er
trifft dich genau
ein Mann wohnt im Haus dein
goldenes Haar Margarete
er hetzt seine Rüden auf uns er
schenkt uns ein Grab in der Luft
er spielt mit den Schlangen und
träumet der Tod ist ein Meister aus
Deutschland
dein goldenes Haar Margarete
dein aschenes Haar Sulamith

Wir verteilen — entsprechend den
Gesprächsergebnissen — Sprech-
rollen an Einzelne und an Gruppen
und arbeiten das Gedicht zu einem
chorischen Vortrag aus.

12 d) Wir verteilen moderne Ge-
dichte an verschiedene Gruppen
der Klasse und lassen sie in ähnli-
cher Weise bearbeiten. Hier einige
Beispiele:

Peter Bichsel, ankunft

und dann werden sie kommen
ganz leis
oder mit lärm
oder ich weiss es nicht
aber sie werden kommen

und die tore der stadt eindrücken
denn die stadt ist mürb
sie ist mürb
und sie werden kommen
aus norden
oder aus süden
oder ich weiss es nicht
aber sie werden kommen
und fahnen tragen
denn die luft ist mürb
sie wird gepeitscht
sie ist mürb
und sie werden kommen
und weinen
oder lachen
oder ich weiss es nicht
aber sie werden kommen

aus norden
oder aus süden
oder ich weiss es nicht
ganz leis
oder mit lärm
oder ich weiss es nicht
lachend
oder weinend
oder ich weiss es nicht
aber sie werden kommen

ich weiss
sie werden kommen

Ingeborg Bachmann, Reklame

Wohin aber gehen wir
ohne sorge sei ohne sorge
wenn es dunkel und wenn es kalt
wird
sei ohne sorge
aber
mit musik
was sollen wir tun
heiter und mit musik
und denken
heiter
angesichts eines Endes
mit musik
und wohin tragen wir
am besten
unsre Fragen und den Schauer aller
Jahre
in die Traumwäscherei ohne sorge
sei ohne sorge
was aber geschieht
am besten
wenn Totenstille
eintritt

Rainer Brambach, Paul

Neunzehnhundertsiebzehn
an einem Tag unter Null geboren,
rannte er wild über den Kinderspiel-
platz,
fiel, und rannte weiter
den Ball werfend über den Schul-
hof,
fiel, und rannte weiter
das Gewehr im Arm über das
Übungsgelände,
fiel, und rannte weiter

an einem Tag unter Null
in ein russisches Sperrfeuer
und fiel.

Max Bolliger, Manchmal stirbt einer . . .

Manchmal stirbt einer
stirbt an der Liebe,
auserwählt
wie eine Muschel
in der Hand eines Kindes.

Manchmal stirbt einer,
stirbt an der Liebe
und auf seinem Grab
blüht nichts
als ein Lächeln des Mitleids.

Die Zeit ist gegen die Liebe.
Liebe will Ewigkeit.
Und wir fürchten uns.

So erleben unsere Schüler wie kongruent verbale, musikalische und architektonische, schöpferische Aussagen arbeiten. Sie werden motiviert, diese Ausdrucksmittel nun auch bei ihren Ausdrucksspielen anzuwenden. Wichtig ist dann aber immer, dass der Spielleiter möglichst nie mit fertigen Lösungen aufwartet oder gar Detailkorrekturen (etwa die Haltung einer Hand oder eines Fingers) anbringt. Der Spieler muss seine Lösungen immer selber finden und auch selber korrigieren. Der Lehrer hat ihn anzuleiten, wie er Lösungen finden und wie er zu Verbesserungen kommen kann. Auch bei Gruppen- und Klassenspielen soll nicht auf Einheitlichkeit hin gearbeitet werden. Für den Zuschauer muss ein besonderer Reiz darin liegen, verschiedene Variationen, verschiedene Ausdrucksweisen eines

Grunderlebnisses sehen und vergleichen zu können. Das gilt zum Beispiel auch für das Spiel 11!

13 a) Wir kombinieren 9 d und 10 c — aber jetzt nicht mehr als Schattenspiel. Während der Bewegungsablauf von 9 d einsetzt, installieren zwei «Ingenieure» die «Maschine» 10 c. Bevor dann für die Spieler von 9 d die letzte Phase (Kreisbewegung) einsetzt — die Ingenieure haben inzwischen sehr befriedigt die Bühne verlassen — wird einer aus dieser Gruppe von der Maschine erfasst und gerät ins Räderwerk. — Was für Reaktionen ergeben sich für die übrigen Spieler von 9 d? — Wir spielen diese durch. — Unterdessen gerät die Maschine ins Stokken. Die beiden herbeigeholten Ingenieure verhelfen dem eingekeilten Menschen zur Freiheit. Die Gruppe 9 d setzt wieder mit ihrem Spiel ein. Nach und nach wird nicht nur dieser Spieler, sondern werden auch die Ingenieure, ja sogar die Maschinenteile in das anmutige freie Bewegungsspiel hineingenommen und beteiligen sich schliesslich an einem reigenartigen, ornamentalen Schlusstanz. (13 b - e analog 12 b - e)

Wir spielen mit Gegenständen

Auf den ersten Blick scheinen Spiele mit Gegenständen einfacher als solche, bei welchen der Schüler ganz auf sich selbst angewiesen ist. Gerade weil wir uns aber auch bei diesen Spielen selber ausdrücken und mitteilen wollen, vielleicht auch — wie in einem Gespräch — auf Mitteilungen «antworten» und sie sogar weiterführen möchten, sollten wir erst mit Gegenständen spielen, wenn das Grundsätzliche des freien

Ausdrucksspiels einigermaßen erlernt worden ist. Der Gegenstand darf ja auch nicht einfach als beiläufiges Requisit erscheinen. Er muss sich an der «Mitteilung» beteiligen. Der Gegenstand und das Spiel an und mit dem Gegenstand, beides muss gezeigt werden. Überall dort, wo der Gegenstand nicht ein Teil der Aussage ist, wird man darauf verzichten. Keinesfalls darf er als etwas bloss Beiläufiges wirken. Das Ausdrucksspiel erträgt nichts bloss Beiläufiges.

Dem Spiel mit Gegenständen sind praktisch keine Grenzen gesetzt. Hier soll wieder an einem Beispiel gezeigt werden, wie von kleinen grundlegenden Einzelübungen aus ein grösseres Spielgeschehen entwickelt werden kann.

14 a) Die Klasse sitzt im Halbkreis. Ein Schüler tritt vor. Er erhält einen Regenschirm. Nun soll er seinen Kameraden zeigen, wie er diesen Schirm öffnet. Und er soll auch immer sagen, was er macht. — Das erweist sich als gar nicht so einfach, wie man vielleicht meinen könnte. Der Wortschatz reicht wohl bei manchen Schülern nicht aus, um alle Handlungen genau bezeichnen zu können. Der Lehrer muntert den betreffenden Schüler deshalb auf, seine Kameraden um Hilfe anzugehen.

Wenn der Wortschatz erarbeitet ist, hat es der zweite Schüler schon leichter, den Auftrag auszuführen. Mit diesen Vorübungen sind zwei Resultate erreicht worden: Die Schüler haben sich wieder darauf eingestellt, dass sie etwas *zeigen* müssen. Und sie sind mit dem Gegenstand, mit dem sie nun spielen

werden, vertraut geworden. Er gehört nun zu ihnen.

14 b) Alle Schüler nehmen ihre Regenschirme. Sie erhalten die folgende Aufgabe: «Stellt euch vor, ihr wärt, jeder von euch, eine ganz andere Person – ja, jeder eine Person, die er sich nun ausdenkt, in die er sich hineindenkt. Und als diese Person nun geht ihr spazieren. Stellt euch vor, wo diese Person am liebsten spazieren geht! Es ist ein trüber Tag. Wolken fahren auf. Ein Wind erhebt sich. Die ersten Regentropfen fallen. Schade, dass sich der vertrackte Schirm nicht öffnen lässt! Die paar Tropfen nämlich, die da wie zum Spiel gefallen sind, erhalten überraschend schnell Zuzug. Ja, und jetzt ist ein wahrhafter Landregen daraus geworden. Nur gut, dass ein schützendes Vordach in der Nähe ist! – Aha, jetzt wird auch der Schirm wieder lieb, und wir können getrost durch den Regen weiter wandern.»

Nachdem jeder Schüler sein kleines Spiel vorgezeigt hat und die Kameraden wohl auch in den meisten Fällen erraten haben, was für eine Person gespielt worden ist, lassen sich leicht sinnvolle «Paare» für die folgende Übung bilden:

14 c) Spieler A verhält sich zunächst gleich wie in der vorhergegangenen Übung. Spieler B dagegen hat seinen Schirm leicht öffnen können und bietet nun dem anderen seinen «Schutz» an. Und zu zweit gehen sie weiter. – Aber die beiden müssen den anderen auch jetzt noch zeigen, dass sie durch den Regen gehen, zeigen, wer sie sind, zeigen, wie sie aufeinander eingehen.

14 d) «Vielleicht denkt ihr euch nun eine kurze Geschichte aus, welche so ungefähr das gestaltet, was ihr soeben gespielt habt, ja, eine regelrechte Kurzgeschichte, mit einem überraschenden Schluss. Ihr könnt ja die Handlung noch etwas weiter spinnen. Schreibt sie auf bis zur nächsten Spielstunde!»

14 e) Wir spielen zwei oder drei dieser «Geschichten».

15 a) «Liebe Schüler, wie ihr wisst, gibt es nicht nur Regenschirme, sondern auch Sonnenschirme. Als meine Grossmutter noch ein junges und attraktives Mädchen war, sind Sonnenschirme grosse Mode gewesen. Sie hat mir einen vererbt. Seht ihr, ich habe ihn euch mitgebracht, ein Prachtsexemplar! Und wenn ihr euch nun einigermaßen konzentriert, könnt ihr euch auch vorstellen, wie ein so junges, eingebildetes Ding – nein, nicht meine Grossmutter, irgend so eine aufgeplusterte Gans! – mit ihrem Sonnenschirm durch die Bahnhofstrasse gestöckelt ist, ja, neben dem Rössliträm hin. Wollt ihr es einmal selber ausprobieren? Auch euer Regenschirm kann ja für einmal Sonnenschirm sein!»

15 b) «Kennt ihr Christian Morgenstern? Er hat eine Menge lustige Gedichte geschrieben – aber auch viele ernsthafte und sehr schöne. Heute möchte ich euch ein lustiges vorlesen. Christian Morgenstern hat es geschrieben, nachdem er so eine aufgeplusterte Gans auf dem Bahnhofquai hat hin und her stöckeln sehen:

Christian Morgenstern, Das Huhn

In der Bahnhofshalle, nicht für es
gebaut,
geht ein Huhn
hin und her . . .
Wo, wo ist der Stationsvorsteh'r?
Wird dem Huhn
man nichts tun?
Hoffen wir es! Sagen wir es laut:
dass ihm unsre Sympathie gehört,
selbst an dieser Stätte, wo es —
stört!

Daraus gestalten wir nun ein kleines Spiel. Wir verwerten dabei, was wir alles schon gelernt haben. Franziska, du wirst dieses Huhn spielen! Und du, Sabine, du bist ein kleines Kücken! Nein, im Ernst, du bist natürlich Sabine; aber wenn das Huhn auftritt, da kannst du nicht anders, als hinter ihm hergehen und es verspotten — ohne Schirm natürlich. Peter, Franz und Margrit, ihr steht bereits am Bahnhof und wartet auf den Zug. Und während ihr so dasteht und wartet, kommen eine Menge Leute, alle anderen der Klasse nämlich, und jeder, nicht nur die Frauen, auch die Mädchen, die Knaben und die Männer, jedermann trägt einen Sonnenschirm. Nicht wahr, bis zur nächsten Spielstunde kann sich schon jedes etwas Sonnenschirmartiges beschaffen. Und Franziska sorgt für entsprechende Kleidung: Stöckelschuhe, langer Rock und mindestens sieben Unterrocke — Schminke und Frisur nicht vergessen! Und ihr anderen, wollt ihr euch auch wie zu Grossmutterns Zeiten kostümieren? Du, Hans, du sprichst die Worte, sarkastisch natürlich, aber nicht allzusehr übertreiben, gell! Du darfst auch gerade

die Regie übernehmen. Nein, ich meine nicht, dass du den anderen vorschreibst, was alles sie tun müssen. Du schaust einfach mal aufmerksam zu, wie die anderen es machen, und nachher gibst du ihnen Ratschläge betreffend Auftrittszeit, Auftrittsort und Weg. Du amtest sozusagen als Koordinator, verstehst du? Ich selber Sorge für das entsprechende Licht. Oder lockt es jemanden von euch, das zu tun?»

16) «Heute spielen wir eine ganze Stadt — oder doch immerhin einen kleinen Stadtplatz. Heinz, du bist das erste Haus. Male dir aus, wie es aussieht, damit du es nachher erzählen kannst. Aber vergiss nicht, zuoberst, ja, gleich unter dem Dach, da wohnt der dicke, kleine Karl, der immer so traurig ist. Weisst du, warum er so traurig ist? Weil er keinen Regenschirm hat. Niemand schenkt ihm einen Regenschirm. — Und du, Fritz, du bist dieser kleine, dicke Karl. Du findest sicher irgend etwas, womit du dir einen dicken Bauch machen kannst. Renate, du bist das zweite Haus. Ja, das steht genau da neben Heinz. Und auch du stellst dir nun vor, wie das Haus, das du selber bist, aussieht. Aber vergiss nicht, dass zuunterst in deinem Haus ein Coiffeurgeschäft eingerichtet ist, ein Damensalon übrigens — und zwar ein sündhaft teurer für die ganz vornehmen Leute. Max, du bist das älteste Haus hier am Platz. Deshalb darfst du auch genau so aussehen, wie du willst. Aber dafür musst du auch immer wieder erzählen, was du in dem kleinen Städtchen siehst. Ja, und du wirst auch sagen, warum alles so ist, wie es ist. Du verfügst ja über die notwendige Phantasie. Warum der Kari so trau-

rig auf der Treppe vor deinem Haus hockt, das weisst du ja bereits. Weisst du aber auch, warum er immer wieder zum Coiffeurladen hinüberstiert? — Und du, Markus, du bist das vierte Haus, ein sehr schönes Haus übrigens. Es gehört dem Bürgermeister. Sein Töchterchen wird morgen den Kaminfeger heiraten. Der Bürgermeister ist nicht sehr erfreut über die Partie seiner Tochter; aber Kaminfeger bringen Glück, heisst ein altes Sprichwort. Felicitas, die Tochter des Bürgermeisters wäre recht hübsch, sie hat nur zwei Fehler. Der erste: sie ist überaus eitel. Der zweite: sie meint, ihre schwarzen Haare seien hässlich. Wenn man sich das lange genug einredet, glaubt man's.

Seit einer guten Stunde weilt Felicitas im Damensalon. Sie hat sich die Haare rot färben und eine kunstvolle Turmfrisur machen lassen. Aber jetzt beginnt es zu regnen. Kein Wunder, dass Kari noch trauriger wird! Da hat es Felicitas besser. Sie spannt einfach den Regenschirm auf, wenn sie aus dem Laden herauskommt. Sie sieht wirklich blendend aus, die rote Felicitas. Der Kaminfeger wird seine helle Freude daran haben. Nur schade, dass ihr der Wind jetzt den Regenschirm aus der Hand reisst. Da muss sogar der Kari lachen. Aber nein, der lacht ja gar nicht. Der springt ja wie ein geölter Blitz hinter dem Regenschirm her. Eine ganz tolle Jagd ist das. Schaut, jetzt bringt er ihn zurück, den Regenschirm! Doch das ist ja gar kein Regenschirm mehr. Ein richtiges Wrack ist das. Und die Frisur von Felicitas, ja, die ist nun auch kaputt. Seht, die rote Farbe, die läuft ihr über das ganze Gesicht. Da wird

ja der Kaminfeger seine Freude daran haben. Nur gut, dass der Humor nicht ausstirbt. Kari spannt die spärlichen Reste des Regenschirmes auf und hält sie über Felicitas hin. Ja, und lachend, tatsächlich lachend, schreiten beide Arm in Arm durch das Gässchen. Frohes Hochzeitsfest, Felicitas!

Das wäre also so ungefähr der Spielverlauf. Heinz, Renate, Max und Markus, ihr zeichnet eure Häuser je auf einen Karton, den ihr euch dann vor die Brust hängt. Dann merken die Zuschauer schneller, wovon ihr sprecht. Und fast hätte ich es vergessen, wir brauchen auch noch einige Regentropfen und den Wind. So, und jetzt wollen wir alles einmal üben. Heinz, du trittst zuerst auf, stellst dich dorthin und sagst, wer du bist! Dann kommen die anderen Häuser, und jedes erzählt ein wenig von sich. Die Verbindungsworte aber und die Erklärungen über Kari, Felicitas, die Regentropfen und den Wind, die sagt dann Max, wie wir es bereits abgemacht haben. Für die Entfernung des Regenschirms durch den Wind wird dann übrigens ein durchsichtiger Nylonfaden rechtzeitig besorgt sein, und ein zeretzter Doppelgänger ist auch bereits da.»

Ansätze für freies Improvisieren

17 a) Im Spiel mit Gegenständen soll der Schüler nicht nur seine Beziehung zu diesen Gegenständen ausdrücken, sondern viel mehr noch zu dem, was diese Gegenstände repräsentieren. Lassen wir den Schüler beispielsweise mit einer Uhr spielen, soll er dazu geführt werden, seine eigene Abhängigkeit von der Zeit wacher zu erleben und

so darzustellen, dass ihm auch mögliche «Räume» des Freiseins von der Zeit bewusst werden. Wichtig für die Vorbereitungen des Lehrers ist immer der Einstieg, den er wählt. Gelingt er, so wird er durch fruchtbare Ansätze in den Spielen der Schüler weitergeleitet, und Fortsetzungen und Ausgestaltungen ergeben sich fast wie von selber.

17 b) Ein besonders geeigneter Spielgegenstand ist der Schuh. Zu fruchtbaren Ansatzpunkten führt in der Regel die folgende Aufgabe: Zieht eure Schuhe aus! Zeigt, wo euch der Schuh drückt! Drückt er euch wirklich nur an den Zehen und Füßen? Aha! Dann spielt doch, was euch jetzt durch den Kopf geht! Wenn sich die nun erarbeiteten Schülerlösungen nicht zu Gruppen- oder sogar Klassenspielen weiterentwickeln lassen, dann fehlt es in der Regel nicht an den Schülern, sondern an der schöpferischen Phantasie des Lehrers.

17 c) Ausgehend von einem Spiel mit einem modernen Abfahrtsschuh ergeben sich unerschöpfliche Varianten, mit welchen sich die Diktatur des Sportbetriebes aufzeigen lässt.

17 d) Auch mit Plakaten und Zeitungen lässt sich in der Gruppe herrlich spielen. Die folgende Ausgangsbasis führt fast sicher zu einem eindrücklichen Klassenspiel: Gruppe A erhält ein Spielzeugauto. Gruppe B erhält ein altes Autoplatkat. In jeder grösseren Autogarage sollte ein solches mindestens leihweise erhältlich sein. Gruppe C erhält ein modernes Autoplatkat. Angenehm für den Zuschauer wäre es natürlich, wenn das Spielzeugauto

vom gleichen Typ wäre wie jenes, das auf dem modernen Plakat abgebildet ist, und wenn auch das alte Plakat für dieselbe Marke werben würde. Doch auf diese Feinheiten kommt es beim frei improvisierenden Spiel kaum an. Es wird ja zunächst auch bloss für die Schüler selber und nur in ganz seltenen Fällen für eine Aufführung vor einem grösseren Zuschauerkreis gespielt.

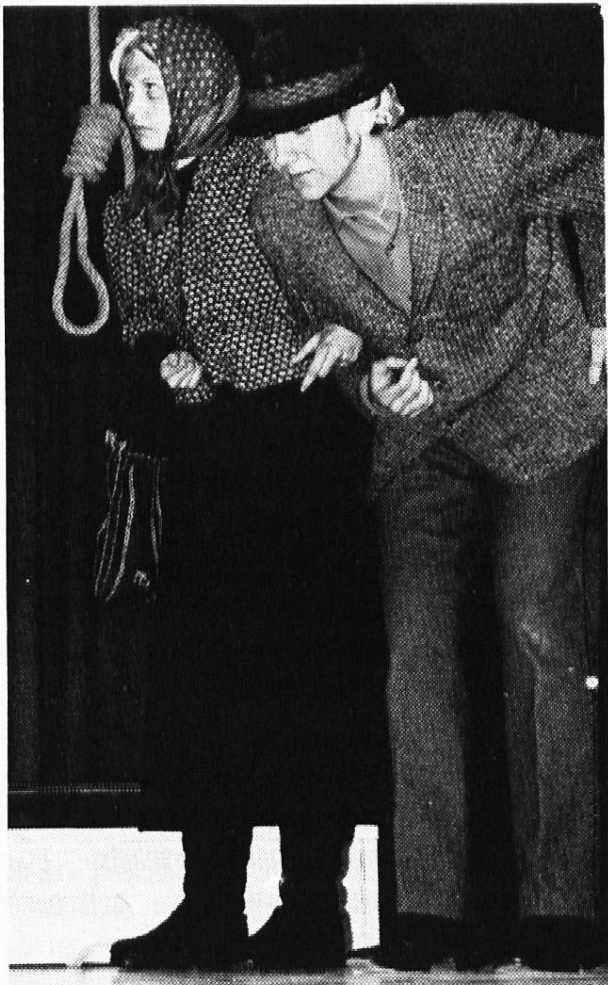
17 e) Spielen kann man mit allem, zum Beispiel auch mit Namen und Buchstaben. Geben wir jedem Spieler einer Gruppe den Auftrag, den Namen eines populären extrem modernen Malers (Schriftstellers, Sportlers, Film- oder Schlagerstars) auf ein Plakat zu malen und nachher mit diesen Plakaten zu spielen. Der Lehrer wird aus den Resultaten manches lernen können. Er muss aber immer wieder dafür sorgen, dass der Gegenstand nicht wichtiger wird als das Spiel des Schülers, der sich — und das muss immer wieder betont werden — mit seinem ganzen Körper an der Aussage beteiligen soll. Hie und da wird es notwendig sein, zu grundlegenden Übungen zurückzukehren und den Schülern Gelegenheit zur Selbstkontrolle zu geben — am einfachsten durch Schattenspiele, ausnahmsweise vielleicht aber auch durch Filmaufnahmen einzelner Szenen.

Spontanes Sprechen im frei improvisierten Spiel

In Spiel 16 wurde bereits angedeutet, wie die Sprache in das Ausdrucksspiel einmünden kann. Von hier aus könnte man weitergehen und die Schüler Sprechrollen lernen

lassen. Aber das Vorzeigen von auswendig gelernten Rollen ist Sache des Theaters. Ja, es geht bei diesen Ausdrucksspielen letztlich nicht einmal darum, dass der Schüler lernt, in eine Rolle — in eine andere Person — hineinzuschlüpfen, er soll sich selber entdecken und sich den anderen mitteilen, und er soll im

Gruppenspiel auch den anderen entdecken und mit ihm zusammen spielend sprechen, denken, empfinden, erleben lernen. Das Ausdrucksspiel in der Gemeinschaft soll zu gemeinsamer schöpferischer Arbeit führen. Dazu dienen das freie Improvisieren und das spontane Sprechen.



Rollenspiel

Am liebsten spielen die Schüler Rollen, die sie in freier Improvisation selber entwickelt haben. Sparsam eingesetzte, selber hergestellte Requisiten erleichtern das Spiel.

Bei der Vorbereitung von weiterführenden, weitergebenden Improvisationen muss der Lehrer immer wieder daran denken, dass er möglichst wenig starre Rollen schafft. Der Spieler soll ja immer wieder spüren, dass es sich nicht um endgültige Situationen handelt, die da gezeigt werden, sondern um Prozesse, in die er verändernd eingreifen kann. Gleichzeitig wird er dann immer auch erfahren, dass er zusammen mit anderen ist, die auch ihren Willen und ihre Ziele haben, so dass schliesslich nie ein ganz nur Persönliches, Eigenwilliges geschaffen werden kann, wohl aber ein Werk, das aus der Gegebenheit heraus wächst, dass der Mensch «ein Wesen mit anderen» ist. Diese Grunderfahrung des Miteinanderseins und das Erlebnis der Veränderbarkeit alles Gegebenen — sie bilden letztlich das beglückende Resultat des Ausdrucksspiels in der Gruppe. Und es wirkt dann besonders nachhaltig, wenn das Spiel um einen Gegenstand kreist oder sich gar in einer Problemebene bewegt, in der sich der Schüler getroffen sieht, weil beide ihn angehen. Aber das wird ja auch immer zum Ausdruck kommen, wenn die Spieler eben frei mitspielen, frei handelnd in den Spielverlauf eingreifen dürfen.

18) Vielleicht ist es nützlich, wenn hier zusammenfassend skizziert wird, wie ein solches freies Spielgeschehen in Gang gebracht und weitergeführt worden ist. Es handelt sich dabei um ein eher anspruchsloses Beispiel, erarbeitet mit Schülern des neunten Schuljahres — und zwar nach einer leider nur sehr kurzen Einführung in das Aus-

drucksspiel. Die folgende Übersicht verzichtet auf Details und genaue Wiedergabe der Gespräche. Tatsächlich nur eine Skizze. Die Schüler werden mit Buchstaben bezeichnet.

18 a) Der Lehrer erklärt kurz, worum es geht: «Immer, wenn im Spielverlauf ein neuer Spieler oder eine Gruppe von neuen Spielern gebraucht wird, schaltet sich eines — bzw. mehrere — der Klasse spontan ein. Und alle, die am Spielgeschehen aktiv teilnehmen, sollen nicht nur spielen, sondern auch sprechen. Dabei darf auch jedes die Handlung durch einfaches Erzählen weiterführen. Jedes darf das Wort unmittelbar an einen Kameraden richten, genau wie in einem Gespräch. Falls es niemandem einfällt, im rechten Augenblick mitzuspielen, dürfen bereits Mitspielende jemanden dazu auffordern. Und wenn das Spiel einen Verlauf zu nehmen droht, der allzustark vom bisherigen Geschehen wegführt, darf man einander sogar korrigieren. Notfalls ist es auch erlaubt, in einem kurzen Gespräch nach tauglichen Möglichkeiten zu suchen — aber nur notfalls. Grundsätzlich soll sich das Spiel aus sich selber entwickeln.

18 b) Lehrer: Sylvester. Kurz vor Mitternacht. Kalt. Schnee. Wind.

A Ich bin der Wind. Ich komme von weit. Ich komme von Norden. Ich bin durch tausend Städte gegangen. (erzählt). Aber jetzt bin ich hier auf dieser grossen Waldlichtung, wo sich die Strasse mit der Eisenbahnlinie kreuzt.

Lehrer: Die Eisenbahnlinie führt von Basel nach Luzern, die Strasse von

Bern nach Zürich.

B Ja, und ich bin die Tafel, die vor den Eisenbahnschienen steht, eine alte, ein wenig verrostete Tafel für einen unbewachten Bahnübergang. Lehrer: Die Strasse da ist nicht etwa eine Autobahn, bloss so ein schmales, altes Überlandsträsschen. Deshalb hat man wohl auf einen Schlagbaum verzichtet.

B Leider kann mich auch niemand recht sehen. Die alte, uralte Eiche verdeckt mich beinahe zur Hälfte.

C Ich bin diese Eiche. Bitte, sagt nicht, *nur* eine Eiche! Eichen, das sind gewaltige Bäume!

A Aber ich bin der Wind.

C Ich spüre dich, Wind. Aber ich zittere nicht. Ich lasse auch meine Äste nicht hängen, nie. Sonst meinen die Leute vom Forstamt, ich würde allmählich verfaulen, und holzen mich ab. Ich — verfaulen? Nie! Ich bin eine Eiche!

D Und ich bin ein Hund. Mein Herr hat mich verloren. Das heisst, ich habe mich losgerissen. Seht, die Leine hängt noch an meinem Halsband. Er war nämlich einwenig beschwipst, mein Herr. Das ist zwar verständlich, in der Sylvesternacht. Aber mir ist es verleidet, so immer von einer Strassenseite auf die andere gerissen zu werden. Und das erst noch bei diesem Wetter, wo man nicht einmal einen Hund vor die Haustüre jagt, wenigstens keinen solchen Hund, wie ich einer bin.

B Aber dort, in der Ferne, da ist doch noch jemand unterwegs. Ich sehe ein Licht, zwei Lichter. Ich höre Motorengeräusch.

E Ich bin der Franz, der Rivella-Franz von der Getränke AG, der Lastwagenchauffeur. Ausgerechnet heute ist dem Sternwirt in Hinter-

glurligen der Stoff ausgegangen. (erzählt) und nähert sich dem Bahnübergang.)

F Aber jetzt müssen wir einen Eisenbahnzug haben.

B Jetzt wird es gefährlich, Franz, sehr gefährlich. Ich glaube, du hast einwenig getrunken beim Sternwirt. Du hast ganz recht getrunken beim Sternwirt.

F Ich bin die Eisenbahnlokomotive.

G Und ich der erste Personenwagen.

H Und ich der zweite.

J Und ich der dritte.

K Und ich bin der Säuliwagen, ein Viehwagen voller Schweine, die bringen Glück am Sylvester.

L Und ich bin ein Tankwagen, voll von Heizöl, das kann man brauchen im Winter.

Lehrer: Legt einander doch alle die Hände auf die Schultern und kommt dann im Takt über das Geleise. Ganz kurze Schritte müsst ihr machen, fast an Ort gehen. Und immer, wenn eine neuer Wagen auf der Bühne erscheint, beginnt er laut von sich zu erzählen, damit der Zuschauer merkt, dass der Zug näher kommt. Und wer dann wieder verschwindet, der schweigt dann auch, so dass das Geräusch wieder abnimmt.

B Prima. Macht alle mit!

M Gut. Ich bin ein Langholzwagen. Nein, ein Speisewagen bin ich. Dann kann ich von allen meinen Gästen erzählen.

J Das geht nicht. Entweder sind wir ein Personenzug mit ein paar Güterwagen dazu, oder ein Schnellzug mit einem Speisewagen.

C Ihr seid Pedanten. Das ist völlig unwichtig. Los jetzt! Fährt über die

Schienen! Seht doch, der Lastwagen mit dem Rivella-Franzli kommt näher und näher!

B Wenn nur nichts Böses geschieht am Sylvester. Der hat doch eine Frau und drei Kinder. Wenn du mich nur nicht so verstecken würdest, du übermächtige Eiche, du Protzer!

C Das würde dir so passen, gell, wenn mich die vom Forstamt . . .

A Ich muss mich wohl auch ein wenig beteiligen an dem Spiel! Ich bin ja aus gutem Haus und nicht so alt und so rostig, wie die da. Uff! Fort mir dir, Greisin! Uff! Auf die Strasse mit dir! (B springt auf die Strasse.)

E Was ist denn das da? Hau auf die Bremse, Franz, hau auf die Bremse! (Steigt aus.) – Das war nun wirklich Hilfe im letzten Augenblick. Zehn Zentimeter vor dem vorbeisenden Eisenbahnzug. Zehn Zentimeter!

D Dort kommt mein Herr. Dort kommt wahrhaftig mein Herrchen, ein wenig schwankend allerdings schon, wie immer an Sylvester.

N Was ist denn hier los? Doch nicht ein Unglück – mitten um Mitternacht, so genau zwischen Sylvester und Neujahr!

E Nein, aber fast.

N Guten Abend. Ich heisse Fröhlich.

E Ich bin der Franz, der Rivella-Franz. Und die Tafel da, die hat mir das Leben gerettet. Ist einfach auf die Strasse gesprungen, als der Zug kam, einfach da vor mich hin auf die Strasse.

N Sie, Herr Rivella, wir müssen schon noch für eine neue Tafel be-

sorgt sein, bevor wir nach Hause gehen. Sonst geschieht dann doch noch ein Unglück.

(Der weitere Spielverlauf ist klar. N und E besprechen eine neue Tafel und pflanzen sie auf.)

E Aber die alte Tafel, die dürfen wir nun nicht einfach verrostet lassen. Schliesslich hat sie mir das Leben gerettet.

N Nehmen Sie sie doch mit nach Hause und stellen Sie die Tafel in die gute Stube, wo es warm ist.

E Nicht schlecht, aber wir haben nicht so viel freien Platz. Ich schlage vor, wir stellen sie da neben die neue. Dann haben sie gute Gesellschaft aneinander.

(Und so fort. Nach dem Abgang von N und E sprechen die Tafeln miteinander. Es entwickelt sich schnell eine kurze Liebesgeschichte zwischen den beiden, die mit einem Kuss endet.)

18 c) Nach einem kritischen Gespräch gestalten die Schüler ihre Rollen sprachlich aus und schreiben sie auf. Nach gegenseitiger Korrektur wird das Spiel in verschiedenen Wiederholungen verbessert. Da sich die Schüler noch etwas unsicher fühlen, ihr Spiel aber doch einem grösseren Kreis von Kameraden vorführen möchten, beschliessen sie, auf grossen Plakaten darzustellen, was sie vorstellen. Diese Kartons hängen sich die Spieler über. (vgl. 16) Das widerspricht zwar etwas der Absicht des Ausdrucksspiels, erweist sich aber als recht wirkungsvoll und dem etwas grotesken Handlungsverlauf angepasst.