

Theater spielen in der Corona-Krise

Auf der ganzen Welt ist das Leben von den Menschen anders als sonst.
Das Ausgehen geht im Moment **nicht**.
Freunde oder die Familie treffen?
Geht **nicht**.
Mit der Theater-Gruppe proben?
Geht auch **nicht**?

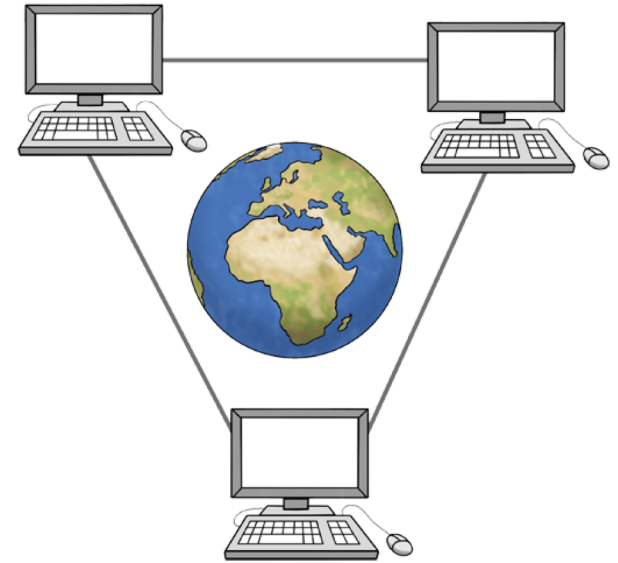
Oder?

Geht doch!

Denn im Internet kann man auch Theater spielen:

Man kann nämlich **Video-Konferenzen** machen.
Und man kann in einer Video-Konferenz proben.
Dann kann man die Theater-Gruppe auch sehen.

Man probt nämlich im Internet.



Tipp:

Das Internet ist für viele Leute kompliziert.

Es gibt englische Wörter.

Es gibt viele schwere Wörter.

Aber wir haben schwere Wörter aus dem Internet erklärt.

Sehen Sie sich zuerst die schweren Wörter an.

Machen Sie das vielleicht mit jemand zusammen.

Das macht mehr Spaß!

So benutzen Sie Zoom für eine Theater-Probe

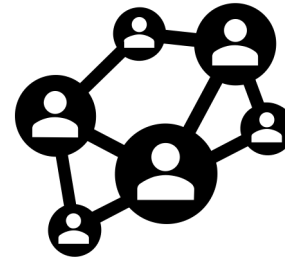
Zoom ist ein Computer-Programm.

Mit Zoom kann man sich im Internet treffen:

Man kann sich sehen.

Und man kann miteinander sprechen.

Es können mehrere Personen bei einem Treffen im Internet dabei sein.



Zeichen von Zoom

So sieht es aus:



Bevor es losgehen kann

Das brauchen Sie:

Sie können einen tragbaren Computer nehmen.

Mit einem **Internet-Zugang** oder **W-LAN**.



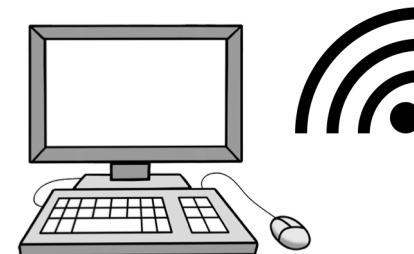
Sie können auch **ein Tablet** nehmen.

Mit einem **Handy-Vertrag**, **Karte** oder **W-LAN**.



Sie können auch **einen Computer** nehmen.

Mit einem **Internet-Zugang** oder **W-LAN**.



Vorbereitungen für die Video-Probe

Eine Video-Probe ist so ähnlich wie Video-Konferenz.
Dabei treffen sich mehrere Personen.

Das braucht man für eine Video-Probe:

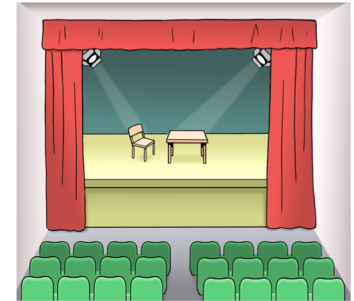
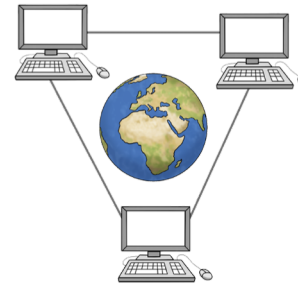
- Einen Computer.
- Einen Leiter oder eine Leiterin für jede Übung.
- Eine Reihenfolge beim Spielen.

Manchmal sprechen viele Personen gleichzeitig.

Das ist schwer zu verstehen.

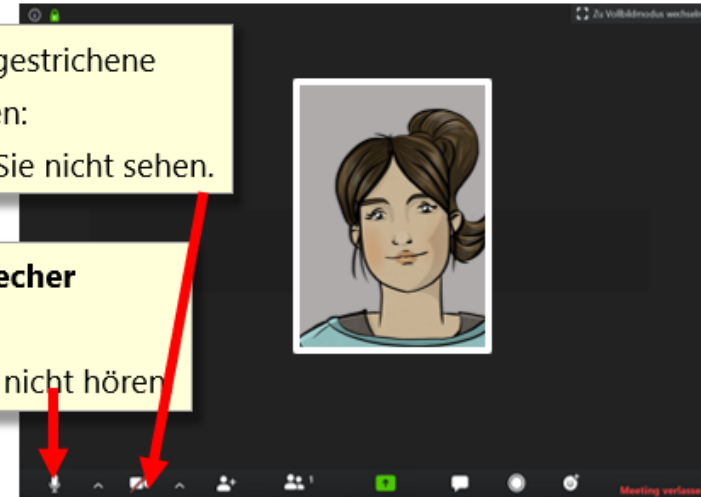
Mit diesen Tipps wird die Video-Probe besser.

- Machen Sie das Mikrofon aus:
Wenn Sie nichts sagen wollen.
Das hilft auch:
Wenn Sie sehr lachen müssen.
Weil jemand etwas Lustiges sagt oder spielt.
Dann können die anderen Ihr Lachen sehen.
Aber niemand kann es hören.
- Machen Sie die Kamera aus:.
Wenn Sie in einen anderen Raum gehen.
Wenn eine andere Person dazu kommt.



Auf die durchgestrichene
Kamera klicken:
So kann man Sie nicht sehen.

Auf den **Lautsprecher**
klicken:
So kann man Sie nicht hören



Aufwärmen

Die folgenden Übungen sind gut zum Aufwärmen.

Eine Person leitet jede Übung an.

Diese Person macht die Übung vor.

Dann machen alle anderen die Übung nach.

Die Person kann Hinweise geben.

- **Gesichts-Gymnastik.**

Zum Beispiel:

Alle machen ein saures Gesicht:

So als wenn man in eine Zitrone beißen würde.

Oder alle reißen den Mund weit auf.

Oder alle machen große Augen und dann kleine Augen.

- **Gesichts-Massage.**

Man knetet die Wangen mit den Fingern.

Man reibt sich über die Stirn.

Man massiert das Gesicht mit den Fingern.

- **Abklopfen**

Alle klopfen den eigenen Körper von oben bis unten ab.

Und dann wieder von unten nach oben.

Wer aufstehen kann, steht dafür auf



Tipp:

Diese Übungen kann man mehrmals machen.

Man kann die Übungen auch verändern.

Jede Übung kann von einer anderen Person erklärt und vorgemacht werden.

Wort-Übungen

Die folgenden Übungen sind Spiele mit Wörtern..

Eine Person erklärt die Übung.

Wenn alle die Übung verstanden haben:

Dann geht es los.

Die Übung endet, wenn alle einmal dran waren.

Danach kann man:

- Weitermachen und noch eine Runde dranhängen.
- Eine neue Runde beginnen.
- Eine neue Übung beginnen.

- **Ich packe meinen Koffer.**

Die 1. Person sagt:

Ich packe meinen Koffer und nehme mit:

Die 1. Person nennt einen Gegenstand.

Die 2. Person fängt genauso an:

Ich packe meine Koffer und nehme mit:

Dann nennt sie den Gegenstand von der 1. Person.

Und sie nennt noch einen neuen Gegenstand.

So geht es immer weiter, bis alle dran waren.

Jede Person zählt erst alle Gegenstände von den anderen in der richtigen Reihenfolge auf und nennt dann einen neuen Gegenstand.

Tipp:

Diese Übungen klappen gut:

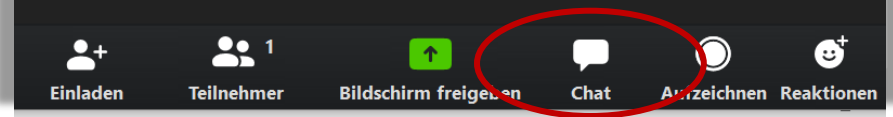
Wenn man vorher eine Reihenfolge bestimmt.

Diese Reihenfolge sollte **nicht** so sein wie die Ansicht auf dem Computer-Bildschirm.

Weil diese Ansicht bei jedem anders sein kann.

Diese Reihenfolge kann man in den **Chat** schreiben.

Dann können alle die Reihenfolge immer



Tipp:

Statt Gegenständen kann man auch ganz andere Sachen einpacken.:

Zum Beispiel:

Ich packe meinen Koffer und nehme mit:

- Die Oma.
- Den Park um die Ecke.
- Ein Eis.
- Meinen Computer.

Wort-Übungen

- **Ein-Wort-Geschichte.**

Eine Person erklärt die Übung.

Diese Person ist Spiel·leiter oder Spiel·leiterin.

Er oder sie denkt sich einen Titel für die Geschichte aus.

Dann kennen alle Mit·spieler und Mit·spielerinnen das Thema von der Geschichte

- Der Spiel·leiter oder die Spiel·leiterin legt eine Reihenfolge fest.

Dann weiß man genau:

Dann bin ich dran.

- Alle erzählen zusammen die Geschichte:

Jede Person sagt ein Wort.

Das kann mehrere Runden dauern.

Das bedeutet:

Jede Person ist mehrmals dran.

- Der Spiel·leiter oder die Spiel·leiterin beendet die Geschichte:

Wenn ein Ende möglich ist.

Tipp:

Diese Übungen klappen gut:

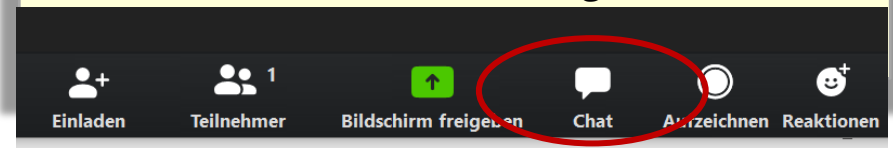
Wenn man vorher eine Reihenfolge bestimmt.

Diese Reihenfolge sollte **nicht** so sein wie die Ansicht auf dem Computer-Bildschirm.

Weil diese Ansicht bei jedem anders sein kann.

Diese Reihenfolge kann man in den **Chat** schreiben.

Dann können alle die Reihenfolge immer



Beispiel

Titel: Der Dieb im Dorf

Person 1:	Ein
Person 2:	Dieb
Person 3:	sprengte
Person 4:	das
Person 5:	Tor
Person 6:	zum
Person 7:	Hof

Satz-Übungen

Mit den folgenden Übungen kommt man ein bisschen ins Spielen.

Eine Person erklärt die Übung.

Diese Person ist Spiel·leiter oder Spiel·leiterin.

- **Es war einmal**

Alle Spieler oder Spielerinnen erzählen eine Geschichte.

Jede Person sagt einen Satz.

Alle sind nacheinander an der Reihe.

Alle erzählen eine Geschichte nach einem Muster.

Das sind die Satz-Anfänge für die Geschichte:

- Es war einmal:
- Jeden Tag:
- Bis eines Tages:
- Und deshalb:
- Und deshalb:
- Bis eines Tages:
- Und seit diesem Tag:

Tipp:

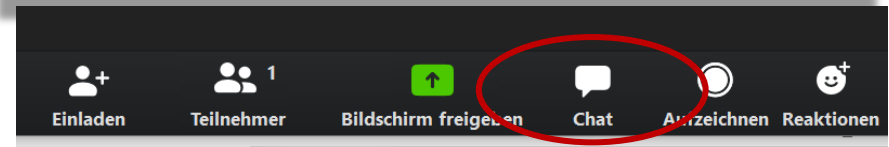
Diese Übungen kann man mehrmals machen.

Man kann mehrere Runden machen .

Die Satz-Anfänge kann man in den Chat schreiben.

Dann sehen sie alle:

So geht es weiter.



Beispiel

Satz 1: Es war einmal ein Hund mit dem Namen Tom.

Satz 2: Jeden Tag fraß er ein Kilo Mehl.

Satz 3: Bis eines Tages das Mehl alle war.

Satz 4: Und deshalb suchte er etwas anderes.

Satz 5: Und deshalb wurde er immer dünner.

Satz 6: Bis eines Tages ein Hirte kam und Tom seine Schafe hüten lernte.

Satz 7: Und seit diesem Tag wusste Tom:

Jeder Hund braucht eine Aufgabe, damit er sich sein Futter verdienen kann.

Satz-Übungen

Mit den folgenden Übungen kommt man ein bisschen ins Spielen.

Eine Person leitet jede Übung an.

Diese Person ist Spiel·leiter oder Spiel·leiterin. .

- **Ja, genau. Und dann:**
2 Spieler oder Spielerinnen werden bestimmt.
Sie haben gemeinsam etwas erlebt.
- Die anderen Spieler und Spielerinnen überlegen zusammen :
 - Was haben die 2 Spieler oder Spielerinnen erlebt.
 - Worum soll es gehen.
- Nun erzählen 2 Spieler oder Spielerinnen davon.
Jede Person sagt immer nur einen Satz.
Die andere Person startet ihren Satz immer mit:
Ja, genau. Und dann:
Und dann erzählt sie weiter.
- **Wichtig:**
Jeder Satz bedeutet eine Veränderung!

Tipp:

Diese Übungen kann man mehrmals machen.

Man kann mehrere Runden machen .

Aktionen kann man auch vorspielen.

Dann ist es für die anderen noch interessanter.

Beispiel

Erlebnis: Schatz-Suche

Person 1: Weißt Du noch, wie wir die Schatz-Karte gefunden haben?

Person 2: Ja, genau. Und dann sind wir zu der Insel gesegelt.

Person 1: Ja, genau. Und dann haben wir dort eine große Höhle gefunden.

Person 2: Ja, genau. Und dann hat uns ein Drache angegriffen.

Person 1: Ja, genau. Und dann haben wir mit ihm wild gekämpft.

Person 2: Ja, genau. Und dann haben wir gesiegt und den Schatz gefunden.

Szenen spielen

Die folgenden Übungen sind gut zum Spielen.

Eine Person leitet jede Übung an.

Diese Person ist Spiel·leiter oder Spiel·leiterin.

- **Erstes Date.**

2 Personen werden als Spieler und Spielerin bestimmt.

Beide treffen sich das erste Mal.

Das Treffen ist im Internet.

Beide suchen eine Beziehung.

- Die anderen Spieler und Spielerinnen geben vor:

Darum suchen die beiden einen Partner oder eine Partnerin.

Darum suchen sie im Internet einen Partner oder eine Partnerin.

Tipp:

Man kann beim Spielen so tun:

Als wenn noch eine andere Person im Raum ist.

Das macht die Szene manchmal spannender.

Zum Beispiel:

Man spricht in den Raum.

Man zeigt auf den Bildschirm:

Als wenn man einer Person etwas zeigen will.

Beispiel

Person 1 sucht eine Beziehung:

Weil die Mutter das gern möchte.

Die Mutter schaut im Hintergrund zu.

Person 2 sucht eine Beziehung:

Weil sie mit jemanden gewettet hat.

Person 2 muss bis zum nächsten Tag im Internet jemanden kennen·lernen und persönlich treffen.

Los geht's!

Szenen spielen

Die folgenden Übungen sind gut zum Spielen.

Eine Person leitet jede Übung an.

Diese Person ist Spiel·leiter oder Spiel·leiterin.

- **Urlaubs·reise.**

2 Personen werden als Spieler und Spielerin bestimmt.

- Die anderen Spieler und Spielerinnen geben vor:
Ein Ort, wohin man **niemals** in den Urlaub möchte.
- Person 1 und Person 2 erzählen vom gleichen Urlaub.
Sie erzählen abwechselnd.
Sie erzählen wie eine Person.

Aber:

Person 1 findet alles ganz toll.

Person 2 findet alles ganz doof.

- Person 1 beginnt.
Sie erzählt von dem tollen Urlaub.
- Nach ein paar Sätzen stoppt der Spiel·leiter oder die Spiel·leiterin das Spiel mit einem lauten **Stopp**.
- Dann erzählt Person 2 die gleiche Geschichte weiter.
Aber bei Person 2 ist der gleiche Urlaub ganz doof.

Tipp:

Man kann beim Spielen so tun:

Als wenn noch eine andere Person im Raum ist.

Das macht die Szene manchmal noch spannender.

Zum Beispiel:

Man spricht in den Raum.

Man zeigt auf den Bildschirm:

Als wenn man einer Person etwas zeigen will.

Beispiel

Person 1 und Person 2 haben einen Urlaub auf einem Schrott·platz gemacht.

Person 1 fand das toll:

Auf dem Schrott·platz konnte man viel entdecken.
Ich hab mir aus alten Reifen ein Schwimm·Becken gebaut.

Person 2 fand das doof:

Auf dem Schrott·platz hat es nach Öl gestunken.
Und ich hab mich immer verlaufen.
Los geht's!

Text in Leichter Sprache:

Marlene Seifert, www.schriftgut.info

Kirsten Czerner-Nicolas, www.leichte-sprache-inklusiv.de



mit Prüf-Gruppe: Monika Bieletzki, Daniela Pindor, Christian Hehemann, Sieglinde Didier

Bilder:

Seiten 1, 2, 3: ©Inga Kramer, www.ingakramer.de

Seiten 1, 2, 3: © Lebenshilfe für Menschen mit geistiger Behinderung Bremen e.V.,

Illustrator Stefan Albers, Atelier Fleetinsel, 2013

Logo Seite 2: ©2020 Zoom Video Communications

Fotos: Marlene Seifert