

Vom Bild zum Spiel, vom Spiel zum Bild

Musik-Schattenboxen (Kleingruppen)

- 2 TN schattenboxen. Ein dritter TN kommt als *Schiedsrichter* mit Percussionsinstrument dazu. Er versucht zunächst (musikalisch) mit den Spieler/innen zu interagieren.
- Beratung über gewisse „Spielregeln“ und Überlegungen zum Ablauf eines „Match“
- Die Präsentation sollte mit einem *Gruppenstandbild* enden.

2. Musik-Stopp-Standbild (Plenum)

- Präsentation des „Match“ mit abschließendem Gruppenstandbild.
- Musik („Mini-Match“) wird gespielt.
- Bearbeitung des Gruppenstandbildes nach dem Musik-Stopp-Standbild-Verfahrens.

3. „Analoge Szene“ entwickeln (Kleingruppen)

- Hört Euch zunächst die Musikpassagen (4 Abschnitte aus dem „Mini-Match“ zu je 1 min) an. Sucht eine Passage aus und erfindet eine kurze Szene (ein „Event“), zu der die Musik (als Begleitmusik) passt und bei der drei Personen beteiligt sind.
- Entwickelt eine *Rollenkarte* zu jeder der drei Personen:
 - Wie heißt Du, wie alt bist du?
 - Welchen Beruf hast Du? Was sind Deine Hauptbeschäftigung?
 - Hast Du Probleme in Deinem Leben oder geht alles gut?
 - Hast Du Menschen, die Du magst? ...oder solche, die Du hasst?
 - Freust Du Dich auf die kommende Begegnung? Hast Du Befürchtungen?
- Die *Präsentation* beginnt mit einer Rollenvorstellung und kann aus unterschiedlichen Aktionen zusammen gesetzt sein:
 - Die Szene betreten und als Bild einfrieren,
 - Bewegungen ausführen in Slow Motion,
 - aus dem Standbild heraus agieren,
 - sich in charakteristischen Gehhaltungen bewegen.

4. „Digitale Szene“ entwickeln (Kleingruppen)

- Hört Euch zunächst die vier Musikabschnitte (aus dem „Mini-Match“) hintereinander an.
- Die Abschnitte haben gemäß Partitur folgende Charakteristika:
 1. *Die Streithähne*. Ein friedliches Ping-Pong-Spiel entartet, ein Schiedsrichter versucht die Streithähne zu beruhigen.
 2. *Spiel und Tanz*. Der Schiedsrichter reguliert das Spiel mit Kastagnetten, die beiden Spieler tanzen und spielen mal miteinander, mal gegeneinander.
 3. *Würfelspiel*. Der Schiedsrichter hat einen Würfelbecher, die Spieler versuchen immer wieder ihr „Ping-Pong“.
 4. *Beruhigung*. Zum Schluss besänftigen sich die Spieler, der Schiedsrichter wirft die Würfel auf das Marimbaphon. Das Ende ist... ?
- Entwickelt zu jedem Abschnitt entweder ein Standbild, eine Gehhaltung, eine Sing- oder Spielhaltung oder eine kurze Spielszene. Nutzt die verschiedenen Methoden für die verschiedenen Abschnitte!
- Übt die Szenen so ein, dass Ihr sie durchgehend (ohne Pausen dazwischen) spielen könnt!



