

Der eigene Clown – Canip Gündogdu

Theaterpädagogisches Fortbildungswochenende 5 (29.06.-01.07.2018)

Protokoll: Gaye Mutluay und Jana Glawe

Inhaltsverzeichnis

TAG 1 – FREITAG	2
FINGERFANGEN	2
„VORURTEILE“ – SCHNUR	2
„ICH BIN CANIP – YO, YO CANIP“	2
BENNO SAGT...	2
NAMEN KLATSCHEN	3
WUSCH, HEY, ZAPP	3
AUSKLOPFEN	3
EINFÜHRUNG DER CLOWNSNASE	3
RAUMLAUF MIT NASE	3
CLOWNSTAUFE	4
CLOWNSVORSTELLUNG IN MINI-SZENEN	4
TAG 2 – SAMSTAG	4
WIE GEHT'S MIR – RUNDE	4
APFEL – BIRNE – ORANGE	4
IMPULS – RUNDE	5
PLATZTAUSCH	5
RAUMLAUF MIT LUFTBALLONS	5
ABKLATSCHEN	5
CLOWNSERWACHEN	6
IMPRO – SZENEN	6
WELT ENTDECKEN	6
7 – SPIEL	6
WER IST DER CHEF?	7
3 DINGE ÄNDERN	7
CLOWNSGANG	7
BLINDER TANZ	7
ERWACHEN AUF DEM STUHL – SZENEN	7
ÄHM – SPIEL	8
5 SITZPOSITIONEN AUF DEM STUHL	8
SZENEN GESTALTEN MIT SITZPOSITIONEN	8
RAUMLAUF	8
SZENEN STELLEN	8
TAG 3 – SONNTAG	9
KEVIN	9
STANDBILDER STELLEN	9
CLOWNSGÄNGE KREIEREN	9
VARIANTE DER CLOWNSGÄNGE	9
PRÄSENTATION DER CLOWNSGÄNGE	9
SZENE ENTWICKELN MIT GEGENSTAND	9
HA – SPIEL	10
ROTCLOWN/WEIRCLOWN – ÜBUNG	10
ROTCLOWN/WEIRCLOWN – SZENE	10
11 ZAHLEN (1-11 SPIEL)	11
ABSCHLUSSREFLEXION	11

Tag 1 – Freitag

Fingerfangen

→ Warm-up / Konzentration

- Im Kreis aufstellen, rechte Handfläche öffnen und den Zeigefinger der linken Hand auf die Handfläche der Nachbarin/des Nachbarn aufsetzen
- Jemand gibt einen Impuls (z.B. „los“ rufen), daraufhin versucht man mit der rechten Hand den Zeigefinger der Nachbarin/des Nachbarn zu fangen und gleichzeitig versucht man den eigenen Zeigefinger wegzuziehen (links)
- Variante: Seitenwechsel der Hände möglich; Handflächen überkreuzen (rechte geöffnete Handfläche mit dem linken Zeigefinger überkreuzen)

„Vorurteile“ – Schnur

→ Vorurteile aufräumen

- in der Mitte liegt ein Netz/eine Sonne aus Schnüren
- Jede*r setzt sich an ein Schnurende und findet somit ein*e Partner*in
- Daraufhin hat man kurz Zeit den/die Partner*in anzuschauen und „Vorurteile zu sammeln (z.B. wann geht die Person immer ins Bett, welche Hobbies hat sie, Geschwister etc.)
- Anschließend findet ein Austausch mit dem/der Partner*in über die „Vorurteile“ statt
- Abschließend findet in der gesamten Runde ein Austausch statt (Empfindungen etc. werden geteilt)

„Ich bin Canip – yo, yo Canip“

→ Kennenlernspiel

- Im Kreis aufstellen
- Person A beginnt rhythmisch den Spruch „Ich bin (Name des Sprechers)“ aufzusagen
- Der Kreis antwortet mit „Yo, yo (Name des Sprechers)“
- Der/die Nachbar*in von Person A ist als nächstes an der Reihe

Benno sagt...

→ Warm-up / Konzentration

- Person A übernimmt die Rolle des Ansagers / der Ansagerin (Benno)
- Die restliche Gruppe darf nur Aktionen nachmachen, vor denen „Benno sagt...“ gesprochen wurde (z.B. Benno sagt Hände hoch)
- Sobald der Zusatz „Benno sagt...“ nicht genannt wurde, darf man die Aktion nicht nachmachen (z.B. „Hände hoch“ → Hände müssen unten bleiben)
- Bei falscher Aktion fliegt die Person raus

Namen klatschen

→ Kennenlernspiel

- Im Kreis aufstellen
- Person A beginnt und schaut Person B an, klatscht in die Hände und sagt den Namen von Person B
- Person B schaut Person C an, klatscht in die Hände und sagt den Namen von Person C usw.

Wusch, Hey, Zapp

→ Warm-up / Konzentration

- Teilnehmer*innen bilden einen Stehkreis; Impulse werden durch den Kreis gegeben
- Wusch → Hand- & Oberkörperbewegung werden nach rechts weitergegeben; dann fortlaufend
- Hey → Impuls blockiert den ankommenden Impuls; es findet ein Richtungswechsel statt
- Zapp → nicht der/die Nachbar*in wird durch in die Hände klatschen angespielt, sondern eine andere Person aus dem Kreis (z.B. gegenüberstehende Person)

- Variante: 2 Kleingruppen denken sich zwei neue Impulse aus (z.B. Huhn & Bog; Ohoh & Boing). Das Spiel wird in der großen Runde mit den neuen Impulsen ergänzt und weitergespielt

Ausklopfen

→ Warm-up

- Im Stehkreis: Reihenfolge der Körperteile, die abgeklopft werden sollen, wird festgelegt (z.B. Arme – Waden – Stirn – Rücken – Brust – Rücken des rechten Nachbars)
- Jede Stelle wird 8mal – 4mal – 2mal – 1mal (dann wieder aufsteigend) abgeklopft → alle machen dies gemeinsam

→ Sinn: "auch wenn einer scheitert, einfach weiter machen" (Übertragung aufs Leben)

Einführung der Clowns-nase

- Information über die „heilige“ Clowns-nase
- Drei Nasentypen stehen zur Auswahl
- TN wählen die Nase, mit der sie sich am wohlsten fühlen
- **Nase aufsetzen:** beim Aufsetzen der Nase soll Distanz zum Publikum geschaffen werden (z.B. durch das Abwenden vom Publikum)!

Raumlauf mit Nase

- Verschiedene Körperhaltungen ausprobieren
- „Hallo“ zu anderen Personen sagen
- Raum entdecken

→ langsam den eigenen Clownscharakter finden, indem man sich wohlfühlt

→ die Nase funktioniert wie eine Lupe – sie macht sowohl Mimik als auch Gestik deutlicher

→ ein Spiel der Emotionen

Tipps für Clownskomik

- Wiederholungen
- Überraschungen
- Konflikte
- Risiken eingehen
- Strategien überlegen
- Keine „leichten“ Wege gehen
- Weniger ist mehr
- Nichts erzwingen
- Einfachheit (nicht zu komplex)
- Mit Freude scheitern

Clownstaupe

- Im Stehkreis
- Jede*r TN muss einmal mit Clownsnase in die Mitte des Kreises
- die Gruppe beobachtet TN und wirft Namensvorschläge in den Raum
- sobald ein Name dem/der TN in der Mitte gefällt, wird dieser als Clownname ausgewählt – die Clownstaupe hat stattgefunden!
- Der/die nächste TN geht in die Mitte und der Prozess wird wiederholt

- **Entstandene Clownsnamen:** Söckchen (Maja), Rastafari (Dominik), Haribo (Rudolf), Pumpi (Kris), Mascara (Olivia), Propella (Nele), Krawalla (Hannah), Beige (Elisabeth), Lala (Sarah), Pelle (Jonas), Yolo (Lisa), Chanti (Sarina), Mandalala (Gaye), Haps (Jana)

Clownsvorstellung in Mini-Szenen

Tag 2 – Samstag

Wie geht's mir – Runde

- Eindrücke & Empfindungen mit dem neuen, eigenen Clown

Apfel – Birne – Orange

→ Warm-up

- Im Stehkreis; Hände auf die Schultern der vorderen Person
- Eine (außenstehende) Person ruft ein Wort/Wörter (Apfel/Birne/Orange) rein → Kombinationen sind möglich
- Personen im Kreis müssen gleichzeitig & gemeinsam die Anweisungen ausführen
- Apfel → ein Sprung nach vorne machen
- Birne → einen Sprung nach hinten machen
- Orange → sich umdrehen

Impuls – Runde

- Im Stehkreis & an den Händen haltend
- Eine Person gibt einen Impuls durch den Kreis weiter (z.B. Hände drücken, Welle etc.)
- Variante: Blicke weitergeben → Blick zurückgeben oder Reaktionen ausdenken

→ klare Blicke in der Clownerie

→ sich öffnen

Platztausch

→ Warm-up

- Stehkreis bilden
- Person A schaut Person B in die Augen (nicht die direkten NachbarInnen!)
- Person B nickt, woraufhin Person A zum Platz von B geht
- Person B schaut währenddessen Person C in die Augen und wartet auf das zustimmende Nicken usw.
- Variante (a): anstelle des Nickens mit “Ja “ antworten
- Variante (b): Tempo erhöhen

→ darauf achten, genau hinzuschauen bzw. eine Person anzuschauen (wichtig bei Clownerie!)

→ alles nacheinander machen

→ Schritt für Schritt die Aufgabe/Herausforderung lösen → übertragbar aufs Leben

Raumlauf mit Luftballons¹

- TN bekommen einen Luftballon und beschäftigen sich alleine damit bzw. entdecken den Luftballon neu
 - Wahrnehmen / fühlen / spüren
- Nach einer gewissen Zeit, andere Clowns treffen und gemeinsames Spiel mit dem Luftballon

→ es wurde eine Verbindung mit dem Luftballon aufgebaut

→ der Luftballon ist etwas Besonderes – zerbrechlich & sensibel

Abklatschen

→ Vertrauensübung

- Stehkreis
- Person A geht auf Person B zu → sie klatschen sich gleichzeitig ab
- Variante: Läufer hat Augen auf/ Augen zu
- Variante: beide haben Augen zu

→ Risiko eingehen

¹ Die folgenden Übungen werden immer als Clown ausgeführt (ausgenommen Warm-ups, Vertrauensübungen etc.)

Clownserwachen

- TN liegen auf dem Boden
 - Jede*r für sich wird langsam wach
 - Sich selber wahrnehmen & entdecken
 - Langsam aufstehen
 - Andere Clowns wahrnehmen
- jede Kleinigkeit mit dem Publikum teilen
→ Blick ins Publikum wichtig!
→ ganze Gruppe wahrnehmen

Impro – Szenen

- In zwei Gruppen
 - sitzen – liegen – stehen – Interaktion der Clowns
- Clownstheater = Emotionstheater; Körpertheater
→ Kontakt zum Publikum = das Gefühl vermitteln, ein Teil davon zu sein
→ Position und Ebene verändern die Geschichte
→ ins Tun gehen, etwas entdecken und mit dem Publikum teilen
→ Bilder entstehen von ganz allein, man muss nicht „spielen“

Welt entdecken

- zu zweit zusammenkommen; ein Clown und ein*e Zuschauer*in
- Clown entdeckt draußen die Natur und teilt es mit dem Zuschauer/ der Zuschauerin
- jede Kleinigkeit wird anders wahrgenommen und hat einen besonderen Wert
- Begegnung mit etwas Fremden ohne Worte
- aus Allem ein Spiel/ein Erlebnis machen

7 – Spiel

- Warm-up
- Stehkreis bilden
 - Person A beginnt ab “1” an zu zählen
 - die Richtung der Abfolge wird durch berühren der eigene Schulter bestimmt (linke Schulter → links rum; rechte Schulter → rechts rum)
 - Person B zählt weiter usw.
 - die Zahl “7” darf nicht ausgesprochen werden!
 - stattdessen müssen die Arme übereinander gehalten werden.



Der obere Arm bestimmt die Richtung, in die eine erneute Zählung (1-7) erfolgt → linker Arm: linke Richtung; rechter Arm: rechte Richtung

Wer ist der Chef?

→ Konzentration

→ Beobachtungsfähigkeit

- Eine Person geht vor die Tür
- Die restliche Gruppe wählt einen „Chef“, der die gleichzeitig nachzuahmenden Bewegungen vorgibt/vorgeben soll
- Person wird wieder reingeholt
- Ganze Gruppe macht Bewegungen nach, die vom „Chef“ verborgen vorgegeben werden → es soll so aussehen als würde die Gruppe gleichzeitig eine Bewegung machen ohne zu erkennen, wer die Bewegung vorgibt
- Person, die zuvor draußen war, muss den „Chef“ innerhalb 3 Versuchen identifizieren

3 Dinge ändern

→ Beobachtungsfähigkeit

- Zu zweit zusammenkommen
- Person A schaut Person B genau an und dreht sich nach kurzer Zeit um
- Person B verändert 3 Dinge an sich (z.B. Ohrringe abnehmen, Haare anders legen etc.)
- Person A dreht sich wieder zu Person B und muss die 3 veränderten Dinge erraten

Clownsgang

- Zu zweit zusammenkommen
- Person B läuft Person A hinterher
- den Gang vom Vordermann nachahmen
- Person B verringert immer mehr den Abstand zu Person A, so nah wie möglich (z.B.: an dem Bauch oder an den Schultern halten)

→ als eine Einheit laufen

→ Blockaden aufheben

→ hilfreich fürs das Theater-/Clownsspiel

Blinder Tanz

→ Übung zu Rotclown/Weißclown

- Person A ist blind und führt bzw. tanzt mit Person B (Körperkontakt ist erlaubt)
- Person B richtet sich nach Person A und passt auf, dass nichts passiert

Erwachen auf dem Stuhl – Szenen

- 2 Gruppen werden gebildet; eine Gruppe auf der Bühne, die anderen sind Zuschauer (Wechsel)
- TN (als Clowns) auf der Bühne haben jeweils einen Stuhl (der nicht bewegt werden darf)
- schlafen - erwachen - sich entdecken - Umgebung entdecken - Personen im Raum entdecken
- bei jeder Entdeckung von etwas Neuem → Blick ins Publikum → Entdeckung teilen

Ähm – Spiel

→ Warm-up / Konzentration

- Stuhlkreis bilden – einen Platz frei lassen
- ein Clown ist in der Mitte
- die Person, die links von dem freien Platz sitzt, ruft einen Clown (nicht die NachbarInnen!)
- dieser läuft auf den Platz und der Clown in der Mitte versucht einen freien Platz zu erwischen
- Clown in der Mitte darf sich nur auf den freien Platz setzen, wenn noch kein Clownname genannt wurde

5 Sitzpositionen auf dem Stuhl

- TN entdecken (als Clown) den Stuhl neu & denken sich 5 neue Sitzpositionen aus

Szenen gestalten mit Sitzpositionen

→ Szenen mit 7 Stühlen (lieber weniger)

- Clowns versuchen ihre Sitzpositionen aus vorheriger Übung mit in das Spiel einzubringen
- Interaktion mit den Anderen muss nicht immer direkt sein
- Blicke ins Publikum nicht vergessen!

Raumlauf

- Raumlauf mit Nase (allein)
 - Raum mit kindlicher Neugier neu entdecken
 - Auf Kleinigkeiten achten
- Clowns begegnen sich und die Sprache kommt nach und nach ins Spiel
- Wörter: Hallo, Du, Ich, Glückwunsch, Nochmal, Jawoll, Donnerwetter

Szenen stellen

- **1. Aufgabe:** alle müssen sitzen, ein Stuhl ist zu wenig (2 Stühle, 3 Clowns)
- **2. Aufgabe:** head - arm - leg + Wörter (Hallo, Du, Ich...) (3 Stühle, 3 Clowns)
 - Head → nach links/rechts gucken; Arm → Arme hoch heben; Leg → Beine überschlagen
- **3. Aufgabe:** head - arm - leg (3 Clowns)
- **4. Aufgabe:** versuchen eine Sache gleichzeitig zu machen + Wörter (3 Clowns)

Tag 3 – Sonntag

Kevin

→ Warm-up

- alle stehen im Kreis und der Blick ist Richtung Boden gesenkt
- auf 3 schauen alle hoch und jede*r schaut eine Person in die Augen (nicht schummeln und zu einer anderen Person wechseln!)
- wenn die angeschaute Person zurückblickt, müssen beide „Ahhh“ schreien und „sterben“ → sie sind ausgeschieden
- Variante: wenn sich zwei Personen gegenseitig anschauen, kann sich eine Person retten, indem sie der anderen Person schnell eine Frage stellt
- Variante: Personen, die sich gegenseitig anschauen müssen einen spontanen Handschlag/ eine spontane Begrüßung vorführen

Standbilder stellen

- Zu zweit zusammenkommen; Musik läuft
- Person A und B stellen nacheinander & miteinander Standbilder → soll wie ein Tanz sein (fließende Bewegungen)

→ später vor Publikum vorführen

Clownsgänge kreieren

- zu zweit hintereinander hergehen
- Person B ahmt die Gangart von Person A nach
- Person B übernimmt den Gang von Person A und übertreibt die Eigenheiten des Ganges
- Person B zeigt Person A die übertriebene Gangart
- Person A übernimmt diese für die eigene Clownsrolle (Wechsel)

Variante der Clownsgänge

- Person A geht eine Runde normal im Raum
- 3 Personen beobachten den Gang
- diese 3 Personen laufen im Kreis und machen den Gang von Person A nach → übertreiben jedoch eine Eigenart des Gangs
- Person A sucht sich einen Gang der 3 anderen Personen aus und läuft diesen nach

Präsentation der Clownsgänge

- In 6er/8er Gruppen wie auf einem Laufsteg den Gang präsentieren

→ letzter Blick beim Abgehen

Szene entwickeln mit Gegenstand

- Clowns suchen sich einen Gegenstand aus und entwickeln eine 2-Minütige Szene (20 min. Vorbereitungszeit) → Einzelszenen

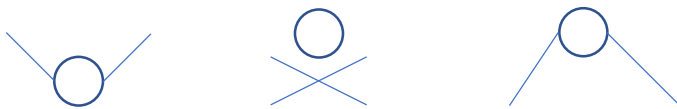
Entstandene Einzelszenen

Maja - Zigarette
Dominik - Flasche
Rudolf - Abflussreiniger
Kris - Luftpumpe
Olivia - Karton
Nele - Nachttopf
Hannah - Zollstock
Elisabeth - Seil & Stuhl
Sarah - Seifenblasen (kleine Flasche)
Jonas - Mausefalle
Lisa - Handy
Sarina - Seifenblasen (große Flasche)
Gaye - Metallkorb
Jana - Gießkanne

Ha – Spiel

→ Reaktion / Konzentration

- Stehkreis bilden
- Person A steht in der Mitte
- Person A geht zu Person B und versucht den Platz zu bekommen, indem Person A verschiedene Armbewegungen macht



- Person B darf nicht die gleichen Armbewegungen machen
- Person A kann auch zu einer anderen Person wechseln und dort erneut versuchen den Platz zu bekommen
- → sobald die gleiche Armbewegung nachgemacht wurde, muss diese Person in die Mitte

Rotclown/Weißclown – Übung

- Paare bilden
- Weißclown möchte, dass Rotclown etwas für ihn tut
- Rotclown lenkt sich immer wieder ab und kommt nicht dazu, dass zu tun, was Weißclown von ihm verlangt
- Weißclown versucht immer wieder Rotclown die Aufgabe ausüben zu lassen

Rotclown/Weißclown – Szene

- Beige & Krawalla sollen die Bank in den Raum tragen
- immer wieder schauen einen Weg zu finden, die Aufgabe nicht zu schaffen!

11 Zahlen (1-11 Spiel)

→ Inszenierungsbeispiele/-möglichkeiten

1. Blick weg vom Publikum
2. Blick zum Publikum (verschiedene Ebenen erlaubt)
3. Blick zum Publikum & tiefes Atmen
4. langsames Tempo (verschiedene Varianten möglich z.B. Gang, Emotion etc.)
5. Alltagsgeschwindigkeit
6. 1 Stufe schneller werden/ Emotion verstärken
7. Hektik
8. Panik
9. Ablenkung (etwas tun, was nicht zur Szene gehört)
10. Chaos
11. Kommentar (deutlich außerhalb der Szene stehen & kommentieren z.B. was man darüber gerade denkt)

Abschlussreflexion

- mit Freude scheitern
- weniger ist mehr
- mit Anteilen spielen, die in mir stecken; den Anteilen einen Raum geben
- "das innere Team" Schulz von Thun