Der eigene Clown – Canip Gündogdu

Theaterpädagogisches Fortbildungswochenende 5 (29.06.-01.07.2018)

Protokoll: Gaye Mutluay und Jana Glawe

Inhaltsverzeichnis

[Tag 1 – Freitag 2](#_Toc522007166)

[Fingerfangen 2](#_Toc522007167)

[„Vorurteile“ – Schnur 2](#_Toc522007168)

[„Ich bin Canip – yo, yo Canip“ 2](#_Toc522007169)

[Benno sagt... 2](#_Toc522007170)

[Namen klatschen 3](#_Toc522007171)

[Wusch, Hey, Zapp 3](#_Toc522007172)

[Ausklopfen 3](#_Toc522007173)

[Einführung der Clownsnase 3](#_Toc522007174)

[Raumlauf mit Nase 3](#_Toc522007175)

[Clownstaufe 4](#_Toc522007176)

[Clownsvorstellung in Mini-Szenen 4](#_Toc522007177)

[Tag 2 – Samstag 4](#_Toc522007178)

[Wie geht’s mir – Runde 4](#_Toc522007179)

[Apfel – Birne – Orange 4](#_Toc522007180)

[Impuls – Runde 5](#_Toc522007181)

[Platztausch 5](#_Toc522007182)

[Raumlauf mit Luftballons 5](#_Toc522007183)

[Abklatschen 5](#_Toc522007184)

[Clownserwachen 6](#_Toc522007185)

[Impro – Szenen 6](#_Toc522007186)

[Welt entdecken 6](#_Toc522007187)

[7 – Spiel 6](#_Toc522007188)

[Wer ist der Chef? 7](#_Toc522007189)

[3 Dinge ändern 7](#_Toc522007190)

[Clownsgang 7](#_Toc522007191)

[Blinder Tanz 7](#_Toc522007192)

[Erwachen auf dem Stuhl – Szenen 7](#_Toc522007193)

[Ähm – Spiel 8](#_Toc522007194)

[5 Sitzpositionen auf dem Stuhl 8](#_Toc522007195)

[Szenen gestalten mit Sitzpositionen 8](#_Toc522007196)

[Raumlauf 8](#_Toc522007197)

[Szenen stellen 8](#_Toc522007198)

[Tag 3 – Sonntag 9](#_Toc522007199)

[Kevin 9](#_Toc522007200)

[Standbilder stellen 9](#_Toc522007201)

[Clownsgänge kreieren 9](#_Toc522007202)

[Variante der Clownsgänge 9](#_Toc522007203)

[Präsentation der Clownsgänge 9](#_Toc522007204)

[Szene entwickeln mit Gegenstand 9](#_Toc522007205)

[Ha – Spiel 10](#_Toc522007206)

[Rotclown/Weißclown – Übung 10](#_Toc522007207)

[Rotclown/Weißclown – Szene 10](#_Toc522007208)

[11 Zahlen (1-11 Spiel) 11](#_Toc522007209)

[Abschlussreflexion 11](#_Toc522007210)

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 Nachbars 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 Clownsnase

* Information über die „heilige“ Clownsnase
* 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

## Clownstaufe

* 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 Clownsname ausgewählt – die Clownstaufe 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 Luftballons[[1]](#footnote-1)

* 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

## 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 gelichzeitig 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
1. Die folgenden Übungen werden immer als Clown ausgeführt (ausgenommen Warm-ups, Vertrauensübungen etc.) [↑](#footnote-ref-1)