

GEMOBBT!

Macht und Ausgrenzungsprozesse mit Hilfe von theater- und medienpädagogischen Methoden thematisieren

Eine pädagogische Handreichung für Hörspielproduktionen mit Jugendlichen ab ca. 14 Jahren



Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	3
Vorschlag eines Ablaufs für ein 6-tägiges Projekt	4
HÖRSPIEL	8
Wirkung von Atmo und Geräuschen im Atmo.....	8
Dramaturgie im Hörspiel	8
Hörspielarten.....	9
Einsatz von Musik im Hörspiel	10
THEATERPÄDAGOGIK	11
Machtverhältnisse reflektieren.....	11
Kampf gegen die Schwerkraft.....	11
Bewegungen zu zweit-Führen und geführt werden.....	11
Zweiersituation mit Befehlen.....	12
Dominanzwippe.....	12
Standbilder zu eigenen Erfahrungen und mit Dominanzwippe verändern.....	13
Figuren entwickeln.....	13
Plot entwickeln.....	14
Improvisation.....	14
Rollenarbeit und Kreatives Schreiben.....	14
Improvisation II.....	15
Hörspiel produzieren.....	15
Sprechübungen.....	15
METHODEN AUS DER POLITISCHEN BILDUNG	17
Macht und Vorurteile.....	17
Gesellschaftliche Machtverhältnisse.....	19
Diskriminierung.....	20
MATERIALIEN	21
Beispiel für eine Mögliche Vereinbarung.....	21
Ausarbeitung der Rollen.....	22
Die Beziehung meiner Rolle zu den anderen Figuren im Hörspiel.....	23
Hörspiel Planungsbogen.....	24
Skriptvorlage.....	25
Reise mit den Ohren.....	26
Power Flower.....	27
LITERATURTIPPS	28

Einleitung

Die hier zusammengestellten Methoden und Überlegungen basieren auf einem Projekt, in dem während einer Woche mit Jugendlichen gemeinsam ein Hörspiel zu Ausgrenzung und Diskriminierung entwickelt wurde.

Motivation und Hintergründe

Die Entwicklung eines Hörspiels bietet die Chance, eigene Erfahrungen auszutauschen, gesellschaftliche Rahmenbedingungen und Machtverhältnisse zu thematisieren und über konkrete Handlungsmöglichkeiten nachzudenken. Mit theaterpädagogischen Methoden setzen die Jugendlichen eigene Erfahrungen und Ideen sowie Ergebnisse der inhaltlichen Auseinandersetzung szenisch um und entwickeln so nach und nach das Skript für ein Hörspiel. Das szenische Spiel ist deshalb so geeignet, weil es ermöglicht, in verschiedene Rollen zu schlüpfen und Empathie für die Gegenseiten zu entwickeln. Ein Hörspiel erfordert verschiedene Arbeitsschritte, in die Teilnehmer_innen mit unterschiedlichen Interessen und Voraussetzungen gut eingebunden werden können.

Voraussetzungen

Ein Hörspiel zu entwickeln setzt Zeit und Motivation voraus. Das Thema inhaltlich tiefgehend zu behandeln erfordert gegenseitiges Vertrauen und ein gutes Miteinander in der Gruppe. Die äußeren Rahmenbedingungen sollten also so gesetzt sein, dass diese beiden Voraussetzungen erfüllt werden können.

Die Gruppengröße muss eingeschränkt werden, bis zumax. 12 Teilnehmer_innen können aktiv in ein Hörspiel eingebunden werden. In einigen Handbüchern wird vorgeschlagen, mehrere Hörspiele parallel zu entwickeln. Nach unserer Erfahrung eignet sich das Thema dafür jedoch nicht, weil die Arbeit an einer gemeinsamen Geschichte ein wichtiges Bindeglied zwischen den Teilnehmer_innen darstellt.

Benutzung der Handreichung

Die Handreichung enthält:

- ~ eine Auswahl von methodischen Bausteinen, die selbst variiert und verändert werden können.
- ~ eine Überblicksdarstellung als Vorschlag, wie eine solche Woche gestaltet werden könnte

Im Ablaufplan findet sich jeweils ein Seitenhinweis auf die ausführlich beschriebenen Methoden. Alle anderen Methoden sind austauschbar und wurden an dieser Stelle daher nicht ausformuliert. Teilweise findet sich eine Kurzbeschreibung im Ablaufplan.

Vorschlag eines Ablaufs für ein 6-tägiges Projekt

Was	Methode	Hinweis
1. Tag: Thema: Kennen lernen		
	Es können jede Art von Kennlernspielen verwendet werden. Wir haben bereits Methoden aus der Theaterpädagogik und Radioarbeit mit eingebunden.	
Kennen- lernen	Namensspiele, erste Kennlernspiele	
Kennen lernen mit Theater	Alle laufen durch den Raum, hintereinander verschiedene Anweisungen, z.B.: - ohne Blickkontakt - Mit Blickkontakt - begrüßen mit individueller Begrüßungsart - Tempowechsel ...	
	„Fotos stellen“ Die Gruppe stellt ein gemeinsames Standbild, schnell hintereinander, z.B. zu: Hochzeit, am Strand, im Supermarkt, auf dem Sportplatz, in der Schule,...	
Kennen lernen mit Radio	Die Gruppe geht in Paaren zusammen und interviewt sich gegenseitig. Danach wird eine Radioshow simuliert, in der sich die TN gegenseitig als Studiogast vorstellen: > Alter, Schule, Hobbies > eine interessante Story aus deinem Leben Schön mit Mikro und gestellten Studio	
Programm	Vorstellen und Rückmeldungen von der Gruppe einarbeiten	
Gemein- same Verein- barung	3 Plakate * Was macht es leicht, sich in einer Gruppe zu entfalten? * Was hemmt und blockiert beim gemeinsamen Tun und Lernen in einer Gruppe? * Was macht in einer Gruppe Spaß/ was motiviert euch? Aus den Antworten auf diese Frage wird eine „Vereinbarung“ entwickelt, den alle (inkl. des Teams) unterschreiben.	Beispielhafte Vereinbarung auf S. 21
Improvisa- tion Einstieg	Klatschkreis: ein Klatscher wird in verschiedene Richtungen weiter gegeben	
	Imaginäre Bälle: 1. Ein imaginärer Ball wird geformt und an eine Person weiter gegeben, in deren Hand sich der Ball wieder verändert und wieder an jemanden weitergegeben wird. Dabei immer die Namen rufen.	

	2. Später laufen alle durch den Raum und geben ihrem Ball ein Geräusch und eine Bewegung. Der Ball wird weitergegeben. Am Schluss muss ich meinen eigenen Ball wieder finden.	
	Gemeinsam Wörter bilden: zusammen gesetzte Wörter: Ballhaus > Hausplenum > Plenumsbeschluss > etc. Im Kreis auf Tempo.	
	Fantasiereise: die Anleitung beschreibt verschiedene Gangarten und Tätigkeiten, die die TN nachspielen. (Z.B. Durch tiefes Moor waten, über Kieselsteine laufen, sich gegen den Wind lehnen...)	
	Bildhauer_in: In Dreiergruppen; eine Person ist Bildhauer_in und formt die zwei anderen zu einem Standbild. (Zu Sprichwörtern, oder Orten z.B. im Bus) Dies kann von der Bildhauer_in durch Vormachen der Position geschehen, oder durch Bewegen der Gliedmaßen der anderen Personen.	
	Zu 3 oder 4 zusammen. Anfangsposition aus gestelltem Standbild (s.o.). Zwei Personen improvisieren, außenstehende Person wirft immer wieder Ideen für Handlungen, oder Emotionswechsel ins Spiel ein.	
Team-building	Ein gemeinsames Teambuildingspiel mit der Gruppe	
2. Tag: Vertrauensbildung und Einstieg ins Theater		
Hörspiel	Wirkung von Atmo und Geräuschen	S. 8 Arbeitsblatt S. 26
Vertrauensbildung		
Vertrauensbildung	Hier eignen sich verschiedene Methoden aus der Theaterpädagogik. Anregungen dazu in der Literaturliste im Anhang.	
Machtverhältnisse reflektieren		
Einstieg: „Macht“	Kampf gegen die Schwerkraft	S.11
	Bewegungen zu zweit-Führen und geführt werden	S. 11
	Befehle geben und ausführen	S. 12
	Dominanzwippe	S. 12
Reflexion	Gemeinsame Reflexion in der Gruppe, wie sie die vorangegangenen Methoden empfunden haben	
Macht – eigne Erfahrungen	Standbilder zu gemachten Erfahrungen (Bildhauer_in) in 2 KG	S. 13

Vorurteile und Macht	Auswertung eigener Erfahrungen mit Methoden aus der Anti-Bias-Arbeit	S.17 Arbeitsblatt S. 28
Einstieg: Hörspielentwicklung		
Figuren entwickeln	Bekannte Figuren verkörpern und spielen	S.13
3. Tag: Plot entwerfen		
Hörspiel	Dramaturgie im Hörspiel	S. 8
Diskriminierung	Positionierungsspiel	S.20
Plotentwicklung		
Spätestens ab diesem Zeitpunkt braucht es eine Regie, die den Plot weiter denkt, die Improvisation mit Räumen und Infos anreichert und den Gesamtzusammenhang im Blick hat. Bei vielen Teilnehmer_innen kann das ein Team aus der Gruppe sein, ansonsten das Team. Die Plotentwicklung besteht abwechselnd aus Phasen der Improvisation, der Reflexion und der Verschriftlichung.		
Plotentwicklung	Figuren aufeinander treffen lassen	S. 14
	Rollen und Situationen genauer ausarbeiten:Orte, Konstellationen, Hindernisse, Hauptproblem + Konflikte, Beziehungen untereinander etc.	S. 15 Arbeitsblatt S. 22, 23
	Plotentwicklung bis zum Höhepunkt des Konflikts	S. 15 Planungs- bogen S.24
4. Tag: Plotentwicklung beenden und Dialoge schreiben		
Hörspiel	Hörspielarten	S.9
Handlungsoptionen	Zwischenstand: wohin kanns gehen Welche Handlungsoptionen haben die einzelnen Figuren	
	Plot-Ende entwickeln	
Dialoge (mit den Teilnehmer_innen, die eine Figur spielen)		
Dialoge schreiben	Jeweils diejenigen, die zusammen in einer Szene vorkommen, schreiben die Dialoge	Skriptvorlage S.25
	Das ganze Stücke wird laut gelesen Regie gibt Rückmeldungen Überarbeitung	
2. Gruppe: Wie klingt das Hörspiel? (Der Rest der Gruppe macht sich Gedanken zur Regie und Hörkulisse)		
Gruppen-	Regie stellt Konzept vor	

austausch		
	Figuren lesen ihren Text	
	Alles wird im gemeinsamen Skript festgehalten	
5. Tag: Hörspiel produzieren		
Hörspiel	Einsatz von Musik im Hörspiel	S. 10
Einsprechen		
Die Szenen werden nacheinander eingesprochen. Je nach Länge des Hörspiels sollte man dafür fast einen ganzen Tag einplanen. Als Studio eignet sich ein kleiner, mit Decken und Tüchern abgehängter Raum, sodass der Schall gedämpft ist. z.B. eine Toilette.		
Sprech-übungen	Text beleben (Bsp.)	S.15
	Hörspiel sprechen üben	
	Einsprechen	
Atmo, Geräusche und Musik		
Die zweite Gruppe kümmert sich darum, die Geräuschkulisse zu produzieren:		
- Musik suchen evtl. produzieren (Achtung GEMA)		
- Geräusche und Atmo suchen und aufnehmen		
Vorübungen	Geräuschejagd (viele verschiedene Geräusche aufnehmen lassen, die anderen raten)	
	Geschichte nur in Geräuschen erzählen (eine Liebesgeschichte, ein Krimi etc.)	
Alles zusammen tragen		
Am Ende des Tages gibt es sehr viele Aufnahmen. Eine Gruppe muss sich darum kümmern, alles nach Szenen zu ordnen, sodass auf dem Computer für jede Szene ein Ordner erstellt ist, in dem der gesprochene Text, die Geräusche und Atmo sowie die Musik als Datei abgelegt sind.		
6. Tag: Schnitt		
Für den Schnitt eignet sich das freie Schnittprogramm Audacity. Man braucht eine entsprechende Anzahl an Computern, da nicht mehr als zwei Leute am Computer zusammen arbeiten können. Allerdings: Schneiden ist sehr anstrengend, es ist wichtig, viele Pausen einzuplanen bzw. abwechselnd zu schneiden. Das Team sollte geübt sein im Schnitt, um zu unterstützen und bei Ermüdung das Hörspiel fertig schneiden zu können.		
Audacity workshop	Den TN werden die Grundkenntnisse des Schnittprogramms vermittelt. Eine Anleitung findet sich hier: http://www.mediensyndikat.de/20_20.html	
Schneiden		
Das Hörspiel anhören und feiern!		

HÖRSPIEL

Thema	<i>Wirkung von Atmo und Geräuschen im Atmo</i>
Methode	Geräuschereise
Zeitaufwand	30-40min
Ziel	Ein Gefühl dafür bekommen, wie Geräusche Bilder, Orte und Geschichten im Kopf entstehen lassen
Ablauf	Alle TN liegen auf dem Boden auf Decken, schließen die Augen. Es wird ein Hörbeispiel angehört. Danach füllen die TN das Arbeitsblatt „Reise mit den Ohren“ (S.26) aus. Anschließend wieder Augen schließen und das nächste Hörbeispiel anhören. Danach die Aufschriebe vorstellen und vergleichen
Material	Kurze Aufnahmen von Orten und Situationen. (Aus Urheberrechtsgründen können wir die von uns verwendeten Hörbeispiele leider nicht veröffentlichen) Arbeitsblatt
Zu beachten	

Thema	<i>Dramaturgie im Hörspiel</i>
Methode	Hör- oder Lesebeispiel analysieren
Zeitaufwand	ca. 50 Minuten (inkl. Hören)
Ziel	Schaffung eines Spannungsbogens im Hörspiel. Orientierungsrahmen bei der Gestaltung des Plots.
Ablauf	Für eine Einführung in die dramaturgische Gestaltung bietet sich das sogenannte „kanonische Storyschema“ (s.u.) an. Das Schema sollte anhand einer bestehenden Geschichte (Hörspiel oder geschrieben) besprochen und dann graphisch sichtbar gemacht werden. Die Regie-Gruppe sollte die dramaturgische Idee immer im Hinterkopf behalten. <u>Dreiteiliges Kanonisches Storyschema</u> 1. Ausgangslage/Exposition: Einführung in den Konflikt 2. Konfrontation: der Konflikt treibt auf den ersten dramaturgischen Höhepunkt (Plotpoint 1) zu 3. Auflösung: durch einen zweiten Höhepunkt (Plotpoint 2) entsteht eine neue Situation Teil 1 dient der Vorbereitung der Geschichte. Die Figuren müssen eingeführt, die Konflikte angelegt sein. Die

	<p>Hörer_innen erhalten die Informationen, die sie brauchen, um das Geschehen zu verstehen. Im modernen Hörspiel geschieht das meist weniger durch einen Erzähler, sondern ergibt sich aus den Handlungen und Dialogen.</p> <p>In Teil 2 wird der Konflikt deutlicher und spitzt sich zu. Die Interaktion der Figuren sollte durch den Konflikt bestimmt sein. Dabei muss es sich nicht um einen äußeren Konflikt (Eifersucht, Streit, Mobbing ...) handeln, gut vorbereitete Figuren können auch mit inneren Konflikten (Wünsche, persönliche Hindernisse, moralische Ansprüche,...) kämpfen. Intensität und Spannung müssen nun zunehmen. Die Konfrontationen steigern sich, die Hindernisse werden größer. Wichtig ist das Augenmerk auf Plotpoint 1. Dieser markiert einen Wendepunkt in der Geschichte, zwingt die Protagonist_innen zum Handeln.</p> <p>Teil 3 dient der Auflösung. Die durch Plotpoint 1 veränderte Lage zeigt ihre Auswirkungen. Die Protagonist_innen führen die entscheidende Auseinandersetzung (Plotpoint 2) und der Konflikt löst sich auf. Dies muss kein Happy End bedeuten, der Konflikt kann auch tragisch enden, oder es deutet sich eine neue Hoffnung oder Chance an.</p>
Material	Hör- oder Lesebeispiel (z.B.Hörspielfassung von Edgar Allen Poe's Kurzgeschichte „Hoppfrosch“, zu finden in „Studio-Workshop – Hörspiele konzipieren und professionell produzieren“ von Peter Eckhart Reichel“) Plakatwand

Thema	<i>Hörspielarten</i>
Methode	Hörbeispiele analysieren
Zeitaufwand	30 min
Ziel	Verschiedene Arten kennen lernen, wie ein Hörspiel dramaturgisch gestaltet werden kann
Ablauf	<p>aus verschieden gestalteten Hörspielen kleine Ausschnitte wählen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mit Erzähler_in/ ohne Erzähler_in - Mischungen von Fiktion und Realität - Monologe - Ich-Erzähler_in <p>...</p> <p>gemeinsam anhören und analysieren, evtl. Ergebnisse verschriftlichen</p>
Material	Hörbeispiele (können wir aus Urheberrechtsgründen nicht zur Verfügung stellen)

Zu beachten	Die Hörbeispiele sollen motivieren, aber nicht überfordern!
-------------	---

Thema	<i>Einsatz von Musik im Hörspiel</i>
Methode	Hörbeispiele analysieren
Zeitaufwand	30 Min
Ziel	Die Einsatzmöglichkeiten von Musik im Hörspiel bewusst machen
Ablauf	<ol style="list-style-type: none">1. Ausschnitte aus verschiedenen Hörspielen gemeinsam anhören:<ul style="list-style-type: none">- An welchen Stellen wird die Musik eingesetzt? Welche Funktion hat sie?- Welche Musik wird wann eingesetzt?- Wie werden Musik, Atmo und Sprache miteinander gemischt/ kombiniert?- Welche Atmosphäre vermittelt Musik?2. Ein Ausschnitt aus einer Radio-Moderation herausschneiden und mit verschiedenen Musikstücken unterlegen:<ul style="list-style-type: none">> wie verändert die Musik den Inhalt des Gesprochenen?
Material	Hörbeispiele
Zu beachten	

THEATERPÄDAGOGIK

Thema	<i>Machtverhältnisse reflektieren</i>
Methode	Nach Augusto Boals „Theater der Unterdrückten“
Übung	Kampf gegen die Schwerkraft
Zeitaufwand	5 min
Ziel	Sich der Wirklichkeit bewusst werden, gegen die wir ein Leben lang kämpfen. Den Mut finden, sich aufzurichten und aufzustehen. Die Schwerkraft ist zwar mächtig, aber jedem Menschen wohnt eine Kraft inne, die stärker ist.
Ablauf	Die TN gehen im Raum umher und stellen sich vor, dass die Glieder langsam schwerer werden. Das Gehen wird mühsamer, erfordert immer mehr Kraft. Alles zieht zu Boden, die Schwerkraft besiegt nach und nach die Muskelkraft, bis alle auf dem Boden liegen und aufgeben. Einige Momente wird die Schwerkraft erlebt, bis die Kraft zurück kommt. Der Körper beginnt Widerstand zu leisten, mit den Fingern, der Hand, dann bewegt sich der ganze Körper, richtet sich auf, fällt wieder, richtet sich höher auf. Er bewegt sich mit großer Anstrengung fort. Dann gehen alle, richten den Kopf auf, gehen schneller, machen Luftsprünge und kosten die ganze Bewegungsfähigkeit aus.
Material	
Zu beachten	

Übung	Bewegungen zu zweit-Führen und geführt werden
Zeitaufwand	15 min
Ziel	Körper-an-Körper: Auf den eigenen Körper achten, Erweiterung des Bewegungsrepertoires, Einlassen auf Partner_in. Sich paarweise fortbewegen: Beziehungsebene als Teil der Gruppenbildung, Entmechanisierung des Körpers, Vertrauensbildung und positive Basis für die Thematisierung von Macht und Ohnmacht.
Ablauf	Körper- an Körper: Die TN gehen zu zweit zusammen, die Rücken kleben aneinander. Nun soll der Bewegungsspielraum ausgetestet werden und sich das Paar fortbewegen. Unterschiedliche Raumebenen können mit einbezogen werden, es soll ohne Sprache kommuniziert werden. Die Spielleitung kann immer wieder Impulse rein geben, wie: achtet mal darauf wer führt, wer folgt, versucht vom Fleck zu kommen... dann wird das gleiche Kopf an

	<p>Kopf versucht.</p> <p>Sich paarweise fortbewegen: Person eins nimmt eine Position ein, Person zwei findet eine Position, die dazu passt. Person 1 löst ihre Position auf und findet ein neue passende usw. Dabei soll ein langsames sich vom Fleck bewegen stattfinden, ohne zu sprechen.</p>
Material	Ruhigere Musik
Zu beachten	Je nach Erfahrungsstand der TN macht es Sinn, die Körper-an-Körper-Übung kleinschrittiger zu gestalten. (z.B. Festlegen wer zuerst führt, dann Wechsel...)

Übung	Zweiersituation mit Befehlen
Zeitaufwand	10 min
Ziel	Erfahrung von Macht und Ohnmacht, mit Macht- und Ohnmachtspositionen auseinander setzen, Mechanismen aufspüren
Ablauf	Eine Person gibt der anderer einen Befehl nach dem anderen, die diese auszuführen hat. Nach einiger Zeit Rollen wechseln. Im nächsten Schritt wird das Gegenteil des Befehls gemacht. Zuletzt gibt die eine Person Befehle und die andere tut, was sie will.
Material	
Zu beachten	

Übung	Dominanzwippe
Zeitaufwand	15 min
Ziel	Erscheinungsformen und Haltungen, in denen sich Macht und Ohnmacht zeigen ausprobieren und erforschen. Darstellung von Macht und Ohnmacht üben.
Ablauf	Eine Person nimmt eine mächtige Position ein, eine zweite stellt sich in einer ohnmächtige(re)n Position dazu. Die ohnmächtige Person darf nun in Zeitlupe ihre Position ändern, bis sie sich mächtiger fühlt. Die Zuschauer_innen geben Rückmeldung, ob die zweite Person auch nach außen mächtiger erscheint. Es kann überlegt werden, warum.
Material	
Zu beachten	Hilfreich können bei der Veränderung von ohnmächtige in mächtige Position Tipps und Vorschläge aus dem Publikum sein.

Übung	Standbilder zu eigenen Erfahrungen und mit Dominanzwippe verändern
Zeitaufwand	30 min
Ziel	Bewusstmachen eigener Erfahrungen; Positive Besetzung der Erfahrung bzw. Änderungsmöglichkeiten aufzeigen
Ablauf	In Kleingruppen (4 Pers) kann jede Person die anderen Gruppenmitglieder zu einem Standbild stellen, das eine selbst gemachte oder beobachtete Erfahrung ausdrückt. Hierbei sollte nicht gesprochen werden.
Material	
Zu beachten	Achtsam auf sensible Themen sein, evtl. Rückzugs- und Schutzraum bieten.

Thema	Figuren entwickeln
Methode	Bekannte Figuren verkörpern und spielen
Zeitaufwand	30 - 40 min
Ziel	Langsames Heranführen an unterschiedliche Fortbewegungsarten, Sprechweisen und Rollenvielfalt
Ablauf	<p>Die TN gehen durch den Raum und stellen sich eine Person vor, die sie sehr mögen (dann nicht mögen, dann Lieblingstier und Lieblingsgegenstand). Sie sollen die Fortbewegungsart imitieren, Bewegungen übertreiben und vergrößern und dann wieder verkleinern.</p> <p>Anschließend sollen sich die TN überlegen, was für ein Tier/Gegenstand/Person sie im Moment sind. Sie sollen in den Gang oder Fortbewegungsart kommen, diesen übertreiben und verkleinern. Geräusche werden dazu genommen (wie spricht die Rolle?, Geschwindigkeit, Sprachfehler, nuscheln, vornehm, Stimmhöhe, Geräusche beim Sprechen...)</p> <p>Nun begrüßen sich die TN in ihren Rollen.</p> <p>Anschließend werden in der Rolle alltägliche Handlungen vollzogen (z.B. Bus fahren, einkaufen gehen, Fußball spielen...) dabei überlegen: wie alt ist meine Figur, wie heißt sie? Wie sieht sie aus? Was kann die Figur gut? Was kann sie nicht so gut? Welchen großen Traum hat sie? Welche Hindernisse gibt es diesen Traum zu erfüllen? Hat die Figur Geheimnisse? Interessen? Ängste? → evtl. Teile davon schriftlich</p>
Material	Papier und Stift und evtl. Musik
Zu beachten	

Thema	<i>Plot entwickeln</i>
Methode	Improvisation
Zeitaufwand	30 - 40 min
Ziel	Möglichst spannende Rollenkonstellationen und Handlungsorte sowie ggf. nutzbare Szenen finden
Ablauf	Immer 2 Figuren treffen aufeinander. Gestartet wird aus einem Standbild. Die Zuschauer_innen bestimmen den Ort, an dem die Szene startet und unterstützen die Schauspieler_innen mit Zurufen zu Emotionsänderungen und Handlungsanweisungen
Material	Sammlung an Emotionen, die auf Karten an die Zuschauer_innen verteilt werden kann.
Zu beachten	Es macht Sinn hier schon Sinn, interessante Szenen stichpunktartig festzuhalten.

Thema	Plot entwickeln
Methode	Rollenarbeit und Kreatives Schreiben
Zeitaufwand	30- 40 min
Ziel	Dramaturgisch sinnvolle Handlungen und Konstellationen finden
Ablauf	Die aus der Improvisation entstandenen Szenen und Rollen werden genauer untersucht. Die TN klären, am Besten schriftlich, die Beziehungen ihrer Rolle zu den jeweils anderen Rollen und verschriftlichen die Träume und die Hindernissen zu diesen Träumen der einzelnen Rollen. Die Regie - Gruppe arbeitet an Handlungsvorschlägen und Rollenkonstellationen für die weitere Improvisation. Folgende Fragen können hierbei handlungsleitend sein: wo liegen die Hauptprobleme und Konflikte? wie können diese Probleme und Konflikte noch zugespitzt werden? Anschließend werden sich gegenseitig die Ergebnisse vorgestellt und gegebenenfalls Änderungen/ Wünsche der jeweils anderen Gruppe eingearbeitet.
Material	Stift und Papier
Zu beachten	

Thema	Plot entwickeln
Methode	Improvisation II
Zeitaufwand	20- 30 min
Ziel	Plot bis zum Climax verschriftlichen
Ablauf	Von den Ergebnissen der Rollenarbeit und des groben Plot-Gerüsts ausgehend wird erneut in vorgegebenen Rollenkonstellationen bis zum Höhepunkt des Plots improvisiert. Die Regie-Gruppe wirkt dabei unterstützend indem sie durch Zuruf Handlungsanweisungen, Emotions- und Statuswechsel als Input in das Spiel mit einbringt.
Material	Stift und Papier
Zu beachten	Eine Person sollte stichpunktartig das Gespielte aufschreiben. Nach dem Climax macht es Sinn auf einer Meta-Ebene die Handlungsoptionen der einzelnen Figuren durchzuspielen. Um den Plot dann festzulegen kann entweder durch Diskussion in der Gruppe, oder durch weiteres Improvisieren die stimmigste Handlung gefunden werden.

Thema	<i>Hörspiel produzieren</i>
Methode	Sprechübungen
Übung	Text beleben
Zeitaufwand	10- 15 min
Ziel	Text kennenlernen, den Subtext und passende Betonungen herausfinden
Ablauf	Die TN gehen durch den Raum und lesen den Text ihrer Rolle als (Auswahl): <ul style="list-style-type: none"> î Geständnis vor den Eltern î Vorwürfe î Predigt î Nachrichtensprecher_in î laut/leise î schnell/langsam î singen î traurig î ängstlich î wütend

	<ul style="list-style-type: none"> î enthusiastisch î abwertend î Im Kreis Text im Dialog unterschiedlich betonen (Wortsilben) î sich überlegen, was die Rolle eigentlich sagen möchte (Subtext), evtl. mit Regieanweisungen erweitern, auch Pausen einbauen
Material	Text bzw. Skript
Zu beachten	

METHODEN AUS DER POLITISCHEN BILDUNG

Thema	<i>Macht und Vorurteile</i>
Methode	Standbilder mit ausführlicher Auswertung
Zeitaufwand	1,5 Stunden
Ziel	Ursachen und Funktionen von Vorurteilen thematisieren
Ablauf	<p><i>1. Standbilder</i> Die Gruppe wird in Kleingruppen aufgeteilt. Aufgabe: Überlegt euch, wann ihr schon mal eine Situation selbst erlebt oder beobachtet habt, wenn eine Person ausgeschlossen wurde. Erzählt euch davon. Stellt die Situationen in einem Standbild dar.</p> <p><i>2. Standbilder zeigen und auswerten:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Was seht ihr? - Wer wird ausgeschlossen? Woran erkennt ihr das? - Warum wird die Person ausgeschlossen? <p>> Vorurteile thematisieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> - welche Merkmal werden den Personen zugeschrieben? - Welche Konsequenzen hat das? <p><i>3. Auf Meta-Ebene: Ursachen von Vorurteilen:</i> Woher kommen die Bilder, die zu einseitigen Sichtweisen und Bewertungen führen? > Medien etc. (Diskurse) thematisieren, gesellschaftliche Zusammenhänge aufzeigen</p> <p><i>4. Funktionen von Vorurteilen:</i> Wozu dienen Vorurteile? Hier orientieren wir uns an den Vorarbeiten aus der Anti-bias-Arbeit:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Reduktion von Unsicherheit 2. Herstellung klarer Zugehörigkeit 3. Erhalt eines positiven Selbstbildes 4. Legitimation von Herrschaft <p><i>5. Verbindung von Vorurteilen zu Diskriminierung:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Glaubt ihr, man kann Vorurteile verlernen? - Welcher Umgang ist schädlich? - Welcher Umgang ist produktiv? - Warum haben die Vorurteile in den Standbildern zu Ausschluss geführt? <p>> Machtverhältnisse thematisieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Was gibt Menschen Macht? <p>(situativ: z.B. Mehrheit, strukturell: z.B. ökonomisch, kulturell: Hohes Ansehen, gesellschaftliche Stellung)</p>

Material	Flipchart oder Moderationswand, Moderationskarten zur Visualisierung
Zu beachten	Die Fragen dienen zur Orientierung, meist muss man mehr Nachfragen stellen, um auf die Punkte zu kommen, die man besprechen möchte. Visualisierungen helfen, auch der Moderation.

Thema	<i>Gesellschaftliche Machtverhältnisse</i>
Methode	Power Flower
Zeitaufwand	40 Minuten
Ziel	<ul style="list-style-type: none"> - Thematisierung von gesellschaftlichen Machtverhältnissen - Reflexion der eigenen oft privilegierten Machtposition in der Gesellschaft - Aufdecken von blinden Flecken für strukturelle Diskriminierung
Ablauf	<p>Diese Methode ist dem Anti-Bias-Ordner entliehen, dort findet sich eine ausführliche Anleitung. Wir haben für unseren Kontext die Methode etwas angepasst.</p> <p>1. Einführung: Wir haben uns bereits mit verschiedenen Ebenen von Macht beschäftigt. Zwei der Ebenen (die strukturelle und die kulturelle) sind durch die Gesellschaft geprägt in der wir leben. Wir erhalten von Geburt an und durch unsere Biographie eine gewisse Grundausstattung an Macht. Die kann sich verändern und die können wir unterschiedlich nutzen. Sie ist aber unser „Ausgangskapital“. Wir wollen uns jetzt einige Aspekte dieses Ausgangskapitals in unserem eigenen Leben genauer angucken.</p> <p>2. Power Flower vorstellen: Die Power Flower wird vorgestellt. Wir empfehlen, das anhand eines eigenen Beispiels zu tun. Danach malen die Jugendlichen ihre eigene Power Flower. Die Power Flower muss niemand anderem gezeigt werden.</p> <p>3. Austausch in Kleingruppen Wenn alle ihre Power Flower gemalt haben, gehen die Jugendlichen zu dritt zusammen und tauschen sich darüber aus. Auch hier muss die Power Flower den anderen nicht direk gezeigt werden, kann aber.</p> <p>4. Auswertung im Plenum:</p> <ul style="list-style-type: none"> - War es leicht, die Power Flower auszufüllen? War es für euch immer klar, wo ihr euch positioniert? - Was hat euch überrascht? - Entspricht das Bild, das ihr vor euch liegen habt der Machtposition, die ihr im Alltag selbst so wahrnehmt? Warum ja, warum nein? - Was schließt ihr daraus für euer persönliches Leben? - Wie kann diese Macht genutzt werden? - In welchen Situationen kann eine schwache Machtposition zur Gefahr werden? <p>Hier sollte klar werden, dass Macht auch Gestaltungsmacht bedeutet, aber in Kombination mit unhinterfragten Vorurteilen auch zu Diskriminierung führen kann. An dieser Stelle kann die Anti-Bias-Definition von Diskriminierung eingeführt werden: Haltung (Vorurteil) + Macht kann zu Diskriminierung führen</p>
Material	Eine große Power Flower zum Zeigen Papier und bunte Stifte

Zu beachten	Die Kategorien können nach Bedarf verändert und erweitert werden.
Thema	Diskriminierung
Methode	Positionierungsspiel
Zeitaufwand	ca. 30 Minuten
Ziel	<ul style="list-style-type: none"> - Für Mechanismen von Diskriminierung sensibilisieren - Unterschiede sichtbar machen – persönliche/strukturelle/ideologische Formen von Diskriminierung - Thematisierung der zugrundeliegenden gesellschaftlichen Ideologie/Verhältnisse - Im Hörspiel hilft diese Auseinandersetzung bei der Entwicklung der Figuren und der Ausarbeitung der Konflikte
Ablauf	<p>Die TN positionieren sich zu den Fragen entlang einer gedachten Linie im Raum. Ein Ende steht für „Ja, völlig“, das andere für „Nein, überhaupt nicht“. Alle Möglichen Zwischenpositionen sind denkbar. Haben sich die TN zu der ersten Frage positioniert, werden Einzelne gebeten, ihre Position zu begründen. Es sollen möglichst viele unterschiedliche Argumente sichtbar werden. Diskussionen sollen hier aber nicht entstehen. 5 Minuten pro Frage sollten ausreichen.</p> <p>Mögliche Fragen: Ist es Diskriminierung, wenn...</p> <ul style="list-style-type: none"> - ich zu jemandem sage: „Deine Mütze ist so schwul“! - ich alle aus der Klasse außer Hans zu meiner Geburtstagsparty einlade - wir die Oma im Altersheim unterbringen - ich in Afrika für den Bus mehr zahlen muss als die Einheimischen - die öffentliche Sitzung des Gemeinderats nur durch eine Treppe zugänglich ist - ich sage: „Die Afrikaner haben einfach Rhythmus im Blut“ - man erst ab 18 wählen darf - es ein Café nur für Frauen gibt - ... <p>Die Liste lässt sich beliebig erweitern. Bei zu vielen Fragen wird es jedoch langweilig oder oberflächlich. Unserer Erfahrung nach reichen ca. 6 Fragen.</p>
Material	Plakat, um wichtige Gedanken festzuhalten
Zu beachten	Es müssen nicht alle zu allen Fragen etwas sagen, allerdings sollten die Teamer_innen darauf achten, alle einzubinden.

MATERIALIEN

Beispiel für eine Mögliche Vereinbarung

Wir wünschen uns eine Atmosphäre...

- in der die Leute offen für neue Ideen und andere Meinungen sind
- in der andere Meinungen akzeptiert werden
- in der Humor wertgeschätzt wird
- in der die Freiheit besteht, Eigenes einzubringen
- in der die eigene Person nicht bewertet wird
- in der alle mitgenommen werden
- in der gemeinsame Interessen gesucht und unterschiedliche Interessen als Bereicherung empfunden werden
- in der es möglich ist, Stärken in der Gruppe zu entwickeln

Ausarbeitung der Rollen

Name:

Sprechbesonderheiten:

Was ist dein Traum?

Warum hast du diesen Traum? Welche unerfüllten Wünsche stecken dahinter?

Was hindert dich daran, ihn umzusetzen?

A - Gesellschaftlich (kein Geld, nicht „normal“, Familie, äußerliches....)

B - In dir (Ängste, Familiengeschichte, Charaktereigenschaften...)

Deine Eigenschaften:

Eigenschaft	Positiv daran	Negativ

Fasst eure Eigenschaften zu zwei Stereotypen/Charakterseiten zusammen!

Die Beziehung meiner Rolle zu den anderen Figuren im Hörspiel

Name	Figur 1:	Figur 2:	Figur 3:
Was mag ich?			
Worauf bin ich neidisch?			
Was regt mich auf?			
Was macht mir Angst?			

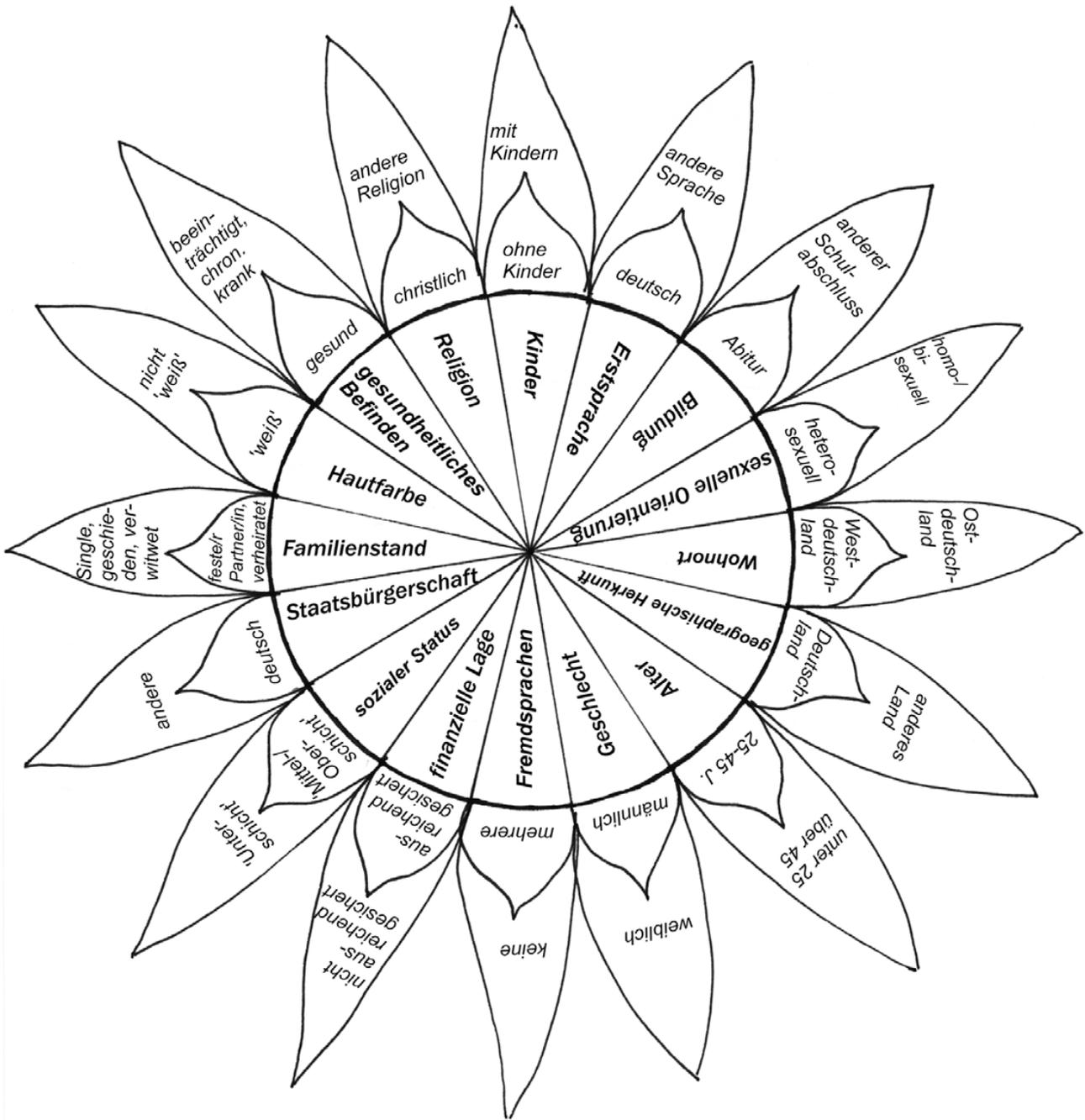
Hörspiel Planungsbogen

Arbeitstitel:	
Die Figuren:	
Szene 1 Der Schauplatz: Figuren: Seine Geräusche: Was passiert:	Szene 2 Der Schauplatz: Figuren: Seine Geräusche: Was passiert:
Szene 3 Der Schauplatz: Figuren: Seine Geräusche: Was passiert:	Szene 4 Der Schauplatz: Figuren: Seine Geräusche: Was passiert:
Szene 5 Der Schauplatz: Figuren: Seine Geräusche: Was passiert:	Szene 6 Der Schauplatz: Figuren: Seine Geräusche: Was passiert:

Reise mit den Ohren

	Welche Stimmung herrscht?	Wo spielt die Geschichte?	Wovon könnte sie handeln?
1			
2			
3			
4			
5			
6			

Power Flower



Aus: Anti-Bias-Werkstatt: Demokratie-Lernen und Anti-Bias-Arbeit, Aurich 2007

LITERATURTIPPS

HÖRSPIEL:

Baeder, Ute: Eigene Hörspiele schreiben und produzieren, Zeven 2010

Viele gute Tipps auch logistischer Art, wie man mit Kindern in kurzer Zeit Hörspiele produzieren kann. Auf der CD sind von Kindern produzierte Hörspiele nachzuhören, die allerdings nicht besonders gelungen sind.

Eckhart Reiche, Peter: „Studio-Workshop – Hörspiele konzipieren und professionell produzieren“, CD-ROM, Frankfurt /M 2010

Schwarzmeier, Antje u.a. (Hg): Interaudio. Materialien für die interkulturelle Radioausbildung, Kassel 2007

THEATER:

Boal, Augusto: Theater der Unterdrückten. Übungen und Spiele für Schauspieler und Nicht-Schauspieler, Frankfurt a. M. 1989

Theorie des Theaters der Unterdrückten wird dargestellt und im Praxisteil mit vielen Übungen anschaulich und inspirierend.

Boal, Augusto: Der Regenbogen der Wünsche, Milow 2004

Hier werden die neueren Methoden Boals, theoretisch und praktisch dargestellt.

Johnstone, Keith: Theaterspiele, Berlin 2006

Johnstone, Keith: Improvisation und Theater, Berlin 2004

Kennenlern- Vertrauens- und Improvisationsübungen mit vielen Erklärungen und Beispielen, auch zur Statusarbeit vom Mitbegründer des modernen Improvisationstheaters.

Mettenberger, Wolfgang: Tatort Theater: ein praktischer Leitfaden für Schul- und Amateurbühne (Improvisation, Atem und Stimme, Vertrauensübungen, Körper und Text, technischer Rahmen, Bühne und Kostüme, Probenbeispiele), Weinheim 2004

ANTI-DISKRIMINIERUNG

Anti-Bias-Werkstatt: Demokratie-Lernen und Anti-Bias-Arbeit, Aurich 2007

DGB Bildungswerk Thüringen e.V. (Hg.): Baustein zur nicht-rassistischen Bildungsarbeit, Erfurt 2003

Maroshek-Klarman u.a.: Miteinander – Erfahrungen mit Betzavta, Gütersloh 1997

LINKS

www.hoerdownloads.de (freie Hörspiele)

www.hoerspiel.com

www.hoerspielprojekt.de

www.ohrenspitzer.de