

2020ff – Ein Klimawandelmusiktheater
2.2a) Übungsanleitung: Planeten erforschen

Bitte sparsam mit Kopien umgehen!

Diese beiden Übungen dienen dazu, die Bühnenpräsenz zu trainieren und sich mit einer eigenen Idee vor anderen zu präsentieren. Benötigt wird ein Raum mit einer hinreichend großen, freien Spielfläche (nicht bestuhlt) und einer bunten Mischung an unterschiedlichen Gegenständen, die als „planetarische Funstücke“ fungieren können. Übung 1) lässt sich sehr einfach innerhalb von 5-10 Minuten realisieren. Der Zeitbedarf für Übung 2) hängt von der Gruppengröße ab.

1) Den Planeten betreten

Die Spieler*innen stehen – jede*r für sich – an unterschiedlichen Stellen im Raum. Der/die Spielleiter*in trägt den folgenden Text vor. An den Stellen, die durch eine Klammer markiert sind, empfiehlt es sich, etwas Pause zu lassen, damit die Spieler*innen reagieren können.

Die Spieler*innen vollziehen den vorgelesenen Text spielerisch nach, jeder und jede für sich, ohne die anderen zu beachten.

Moderationstext

Ihr musstet euern Planeten verlassen. Die ökologischen Probleme waren zu groß geworden. Nun befindet ihr euch in eurem Raumschiff mit Ziel auf eine unbekannte Galaxie. Ihr steuert einen völlig fremden Planeten an, den vor euch noch nie ein Angehöriger eures Volkes betreten hat.

Ihr tretet in die Umlaufbahn dieses Planeten ein (...) Nähert euch seiner Oberfläche (...) und setzt zur Landung an. Und nun seid ihr gelandet.

Ihr erhebt euch vom Sitz eures Raumschiff-Cockpits und werft vorsichtig einen Blick nach draußen. Wie sieht es dort draußen aus? (...) Was für eine Landschaft seht ihr? Sieht sie eher einladend oder abschreckend aus? Sumpf? Gebirge? Wüste? (...)

Eure Messinstrumente zeigen euch an, dass es dort draußen genug Luft (oder was immer ihr zum Atmen und Überleben braucht) für euch gibt. Also öffnet ihr sehr, sehr vorsichtig die Tür. (...) Natürlich habt ihr keine Ahnung, was euch da draußen erwartet. Ihr wisst nicht, ob der Boden euch trägt, oder unter euch wegbricht – ob es feindliche Wesen gibt – giftige Substanzen – ob die Schwerkraft genauso ist, wie auf eurem Heimatplaneten, oder ihr euch plötzlich leicht oder schwer fühlen werdet. Aber dennoch setzt ihr sehr, sehr behutsam einen Fuß auf den Boden. (...) Der Boden trägt euch, es ist nichts passiert, ihr wagt euch ein Stück weiter vor (...) und beginnt allmählich, das Gelände rings um das Raumschiff zu erforschen – immer auf der Hut, und stets in Bereitschaft, im Falle einer Gefahr zurück ins Raumschiff zu flüchten. (...) Die anderen Spieler*innen ignoriert ihr, sie sind für euch weiterhin unsichtbar. (...) Ihr merkt, dass es keine größeren Gefahren zu geben scheint, und beginnt euch weiter umzuschauen. (...) Beginnt, die ganze Umgebung zu erforschen (...) Sucht euch ein Fundstück, das euch besonders anspricht und untersucht es. (...) Was könnte das sein? Ein Lebewesen? Ein natürlicher Gegenstand? Ein Werkzeug, das auf intelligente Bewohner hindeutet? Und wenn ein Werkzeug, wofür könnte dieser Gegenstand dann bestimmt sein?

2) Kongress der Planetenforscher*innen

Die Spieler*innen kommen wieder zusammen, jede*r bringt sein oder ihr Fundstück mit. Der/die Spielleiter*in trägt den nächsten Text vor.

Moderationstext

Ihr seid zu eurem Mutterraumschiff zurückgekehrt. Dort findet ein großer Kongress der Planetenforscher*innen statt. Jeder und jede will für den eigenen Planeten werben und die anderen davon überzeugen, dass er geeignet für eine künftige Besiedelung ist.

Ihr habt jeweils eine Minute Zeit. Versucht den anderen, euren Planeten „schmackhaft“ zu machen. Das einzige Requisit, das ihr verwenden könnt, ist euer mitgebrachtes Fundstück.

Nach jeder Präsentation applaudieren die anderen.

3) Feedback

Der/die Spielleiter*in sollte ein kurzes Feedback auf beide Übungen und die Qualität ihrer Umsetzung geben. In Übung 1) kann sich dieses Feedback auf die Konzentration und Körperspannung beziehen, in Übung 2) auf die körperliche und stimmliche Präsenz der Präsentationen.

4) Variante

Das gleiche Spiel wird nicht von jedem allein, sondern in kleinen Gruppen von 3-4 Spieler*innen vollzogen. Während der ersten Übung dürfen sie nicht sprachlich, sondern nur pantomimisch kommunizieren. Für ihre gemeinsame Kongress-Präsentation erhalten die Kleingruppen zehn Minuten Vorbereitungszeit.