

# Kennenlernen, Raumerfahrung

## 1. LOSTANZEN IM RAUM (HB 01warmup\_tanz.mp3 im StudIP)

Zunächst durch den Raum gehen: kreuz und quer, keine Rührschüssel, den ganzen Raum ausfüllen. Als Hilfe: „Tücher“ und/oder Gehhaltung von SL vorgegeben (hüpfend, zögernd, staccato etc.) . Immer schneller. Dann erklingt dazu Balkan-Musik (schnell, lieblich, stockend, schnell). Alle bewegen sich frei durch den Raum und nehmen die ganze Fläche in Beschlag.

## 2. ERSTE KÖRPERLICHE KONTAKTE (HB 05 warmup.mp3 im StudIP)

Zu geeigneter Musik bewegen sich alle Teilnehmer/innen auf durch den Spielleiter vorgegebene Art und Weise durch den Raum:

- Im Dunkeln tappen, Augen verschlossen: vorsichtig, um niemanden umzurennen und zu berühren;
- auf der Stelle stehen bleiben und verzweifelt nach einem Menschen suchen;
- alle kauern so eng wie möglich zusammen und befinden sich in einer engen Höhle, die einen kleinen Ausgang hat, durch den sich einer nach dem anderen hinausdrängt.

Zum Abschluss werden alle drei Phasen im Schnelldurchlauf hintereinander ohne Regieanweisung durchgespielt.

## 3. NAMEN VORSTELLEN - KÖRPERHALTUNG EINNEHMEN UND BEOBACHTEN

Alle stehen im Kreis. Person A tritt ein paar Schritte in Richtung Mitte (oder „Bühne“) und sagt „Ich heiße A und mein Lieblingsmusikinstrument ist“ [stellt das Instrument als Bild dar]. Person B (= linke Nachbarin) steht auf und sagt: „Dies ist das Lieblingsinstrument von A [Bild!]. Ich heiße B und mein Lieblingsinstrument ist“ [Bild] . Person C macht B nach und stellt sich vor usw. - Man kann eine oder zwei oder drei vorherige Personen nachmachen müssen.

## 4. „KAMMERMUSIKSAAAL“ RHYTHMISIEREN

Weiterhin bleiben alle im Kreis. TaKeTiNa-Schritt. Dazu sprechen



Immer leise weiter sprechen. SL gibt Wortteile vor, die laut gesprochen werden: „saal-Kamm“, „mer“, „sik“, „mus“. Je Wortteil 3 Durchgänge, dann einer ganz leise, sodass für jeden Wortteil 4 Durchgänge stattfinden. Dann 2 TN „saal-Kam“, 2 TN „mer“, 2 TN „sik“, 2 TN „mus“ (= halbe Gruppe). Diese TN gehen (immer gemeinsamen Tempo!) kreuz und quer durch den Raum „ihren Part“ sprechend. Nun nimmt SL die restlichen TN (= die zweite Gruppenhälfte) nach demselben Verfahren dran, wobei der Einsatz gegenüber dem der ersten Gruppe um 1 Takt verschoben ist. - Zusatz, falls alles gut läuft: (1) nur den Vokal laut sprechen (a-e-i-u), (2) nur klatschen. Schluss-Impro: jeder TN kann beliebige Worte laut sprechen.

## 5. „KAMMEMUSIKSAAAL“ ZERLEGEN

Alle stehen im Kreis. SL hat Karten mit einem Wort, das aus Buchstaben von „Kammermusiksaal“ gebildet ist und höchstens einen Buchstaben austauscht (wenn's gut läuft auch Phantasieworte): Jammer, Kamm, Meer, Mus, Aal, Hammer, ik muss, Schicksal, Bussi, am Meer, mehr Mus, Sisal [Teppich], Kussi, Rus, Schmus. SL gibt TN1 eine Karte, diese/r stellt das Wort dar (stumm oder mit Geräuschen). Wer das Wort richtig erraten hat, bekommt eine neue Karte usw.

## 6. DEN KAMMERMUSIKSAAAL SINNLICH ERKUNDEN

Es werden Paare A und B gebildet. A führt, B ist blind und wird geführt. SL hat den Raum präpariert: irgendwo spielt Musik (leise!), steht ein spielbares Instrument. An einer Stelle liegen Stöcke. A führt B und macht mit B eine gründliche Ortserkundung: Materialien riechen, auf Klangerzeugung hin abklopfen. Kommt A/B an den Stöcken vorbei, nimmt B einen Stock und tastet weiter mit Stock. A führt zunächst per Hand. - Nach einiger Zeit wechseln A und B die Rollen. - Zusatz: A führt B nicht mehr „manuell“ sondern akustisch, z.B. durch Summen einer Melodie. -- Abschließend diskutieren die Paare ihre Erlebnisse untereinander, auch den Unterschied zwischen Tasten per Hand und per Stock.