

girl guide

Kulturpädagogische Arbeitshilfe

**Vorhang auf, Bühne frei
für Heldinnen im Rampenlicht**



— **Tanzt! ... aus der Reihe!**

— **African music meets Trash**

— **Blechdose und Schuhbürste: Puppenspiel aus Alltagsgegenständen**

— **Fünf, vier, drei, zwei, eins, los! Improvisationstheater**

— **Sensationen, Attraktionen, Illusionen: Zirkuskünste**

— **Catch the moment: Fotografieren**

— **Die Projektmethode – der Bringer für eure Kulturaktion**

Vorhang auf, Bühne frei für Heldinnen im Rampenlicht

Editorial 3

1. Sensationen, Attraktionen, Illusionen:
Zirkuskünste 5
2. Fünf, vier, drei, zwei, eins, los!
Improvisationstheater 8
3. Tanzt! ... aus der Reihe 11
4. African music meets Trash 14
5. Blechdose und Schuhbürste:
Puppenspiel aus Alltagsgegenständen 17
6. Catch the moment: Fotografieren 20

7. Der Renner: Die Projektmethode –
nicht nur in der Kulturarbeit 23
8. Die Projektmethode für alle Altersstufen
im Praxistest 27

Impressum



Herausgeberin: Pfadfinderinnenschaft St.
Georg (PSG) Bayern e.V., Kitzenmarkt 20,
86150 Augsburg, Tel. 0821/3152-163,
info@psg-bayern.de, www.psg-bayern.de,
www.caravelles.de

Redaktion: Gusti Hammer, Birgit Keckeisen,
Irene Kischkat, Myriam Mainz, Angelika
Albrecht-Schaffer, Ruth Schneider, Helga
Schuster, Margit Uhr

Lay-Out: Eckhard Dietsche
Druck: Menacher Augsburg
Auflage: 800
März 2006



Vorhang auf, Bühne frei...

... für unsere neueste „Girl Guide“, die euch zu kreativen Projekten mit eurer Gruppe und mit Freundinnen einladen will. In unserer kulturpädagogischen Arbeitshilfe bekommt ihr Tricks von richtigen Profis. Ganze sechs Kulturtechniken könnt ihr näher kennen lernen: Da geht's ums Tanzen, Rhythmusinstrumente selbst bauen und spielen, Puppenspiel, Improvisationstheater, Zirkuskünste und ums Fotografieren.

Lust zum Ausprobieren – jetzt gleich!!

Die übersichtlichen Anleitungen erklären euch, wie's geht. Ihr bekommt zusätzlich konkrete Anregungen zu jeder

Kulturtechnik, die Lust zum Gleich-Loslegen machen und euch bestimmt viel Spaß in eurer Gruppe machen werden – egal, ob als Wichtel, Caravelle, Pfadi oder Ranger.

Wir machen ein Projekt draus

Und was ist, wenn ihr beim Lesen Lust auf mehr bekommt und ihr mit eurer Gruppe am liebsten gleich ein ganzes Kulturprojekt starten wollt? Dann gibt's im zweiten Teil unserer „Girl Guide“ satte Infos zur Projektmethode. Für jede Altersstufe findet ihr gut strukturiert den Ablauf eines Projekts und viele Ideen zur Umsetzung. Mit der Projektmethode kommt auch in euer (Kultur-)



Projekt ordentlich Schwung und Plan rein. Da könnt ihr ganz entspannt eurem Auftritt als Schauspielerinnen oder Akrobatinnen oder... entgegen sehen.

The show must go on!

Unser bayernweites PSG-Kulturprojekt heißt „Girls' Planet: Heldinnen mit Mut und Phantasie“. Was es genauer damit auf sich hat, liest du unten.

Viel Spaß beim Schmökern und erst recht im Rampenlicht wünschen euch

Gusti Hammer, Birgit Keckeisen, Irene Kischkat, Myriam Mainz, Angelika Albrecht-Schaffer, Ruth Schneider, Helga Schuster, Margit Uhr

Auf zum „Girls` Planet“: PSG-Bayernlager 2006

„Heldinnen mit Mut und Phantasie erforschen einen neuen Planeten.“

Wir schreiben das Jahr Sternzeit 2202-1889. Ein bisher unbekannter Planet ist im Universum aufgetaucht. Erste Berichte informieren darüber, dass seine Atmosphäre kreative Energien freisetzen soll. Zu seiner Erforschung werden die unterschiedlichsten Mädchen und Frauen gesucht, die das Abenteuer wagen, sich für fünf Tage auf Neues und Unbekanntes einzulassen. Ziel ist, herauszufinden, ob sich der neue Planet für eine dauerhafte Besiedlung eignet. Vielleicht existieren dort Voraussetzungen, die wir uns für unser Leben wünschen? Möglicherweise gewinnen wir Erkenntnisse, die wir nach unserer Expedition wieder mit auf die Erde nehmen können.“

Du hast die Chance, neue Freundinnen kennen zu lernen, bekannte Pfadfinderin-

nen wieder zu treffen, mit rund 250 Mädchen und Frauen aus ganz Bayern kreativ zu werden, Lagerbauten zu erstellen, auf einen Hike zu gehen, deine Spiritualität neu zu entdecken, zu singen und zu basteln, am Lagerfeuer zu sitzen und...

Ein Höhepunkt von „Girls` Planet“ wird die Show „Heldinnen im Rampenlicht“ am letzten Abend sein, mit dir und allen anderen „Heldinnen mit Mut und Phantasie“. Eurer Kreativität und Originalität sind dabei keine Grenzen gesetzt.

Expeditionsdaten im Überblick

Termin: 2. - 6. Juni 2006

Ort: Pfadfinderzentrum Karlshof in der Nähe von Nördlingen

Zielgruppe: Pfadfinderinnen und ihre Freundinnen ab sechs Jahren aus ganz Bayern

Teilnahmevoraussetzung: Du und deine Gruppe, ihr könnt auf dem „Girls' Planet“

bei der Show „Heldinnen im Rampenlicht“ etwas präsentieren, das ihr euch in euren Gruppenstunden bereits überlegt, ausprobiert, vorbereitet und geübt habt.

Anmeldung:
PSG Bayern
„Girls` Planet“
Kitzenmarkt 20
86150 Augsburg
www.psg-bayern.de

Ihr möchtet zum „Girls` Planet“ und habt keine Ahnung, was ihr als Gruppe zur Show „Heldinnen im Rampenlicht“ beitragen könnt? Dann seid ihr hier in unserer neuen „Girl Guide“ genau richtig. Wenn ihr für euch klar habt, was ihr bei der Show zeigen wollt, tauchen vielleicht noch ein paar Fragen auf. Vielleicht wünscht ihr euch sogar eine Fachfrau, die euch mit einem Workshop unterstützt? Bei der Vermittlung einer Workshopleite-

rin, bei Fragen zum Ablauf eures Projekts oder zur Finanzierung hilft euch unsere Koordinatorin für „Girls' Planet“.

Kontakt: Birgit Keckeisen,
GirlsPlanet@psg-bayern.de, Tel. 0821/
3152-158.

Die Rückkehr vom „Girls' Planet“ ... Fortsetzung gesucht!

Wie könnte die Geschichte vom Girls' Planet weitergehen? Stellt euch vor, ihr wart bereits dort, habt vieles erlebt und neues erfahren. Ihr kehrt wieder nach Hause zurück: Was findet ihr auf dem Girls' Planet

Hier drei Ideen für eine kreative Schreibwerkstatt mit eurer Gruppe:

1. Idee: Elfchen

Das Elfchen ist keine klassische Gedichtform, sondern ein mittlerweile klassisches Schreibspiel. Es besteht aus elf Wörtern, die sich auf fünf Zeilen verteilen. Diese Grundregeln lassen sich noch um inhaltliche Vorgaben erweitern.

1. Zeile: ein Wort - eine Farbe
2. Zeile: zwei Wörter - Gegenstand/Thema
3. Zeile: drei Wörter - Eigenschaften
4. Zeile: vier Wörter - Handlung

2. Idee: Ein-Satz-Fortsetzungsgeschichte

Jede von euch schreibt immer nur einen Satz, dann gibt sie den Text weiter an ihre Nachbarin, die wiederum nur einen Satz schreibt. Vereinbart vor dem Schreibstart eine Zeit, wann ihr zu schreiben aufhört und die Geschichte zu Ende erzählt sein muss. Am Schluss lest die Geschichte ganz vor, mit eurer Fortsetzung. Ihr könnt jeder Schreiberin aus eurer Gruppe die Geschichte kopieren.

3. Idee: Alles hat ein Ende... - nur eure Geschichte hat zwei!

Teilt euch in zwei Kleingruppen auf und schreibt die Geschichte getrennt zu Ende. Vereinbart vorher eine Zeit, wann die Geschichte zu Ende erzählt sein soll. Am Schluss lest euch gegenseitig eure Fortsetzung vor.

Wir sind schon gespannt, wer die originellste Fortsetzung findet.

Ruth Schneider



richtig gut? Was würdet ihr gern mit nach Hause nehmen an Gegenständen, Bräuchen, Gepflogenheiten, Begegnungen, Erfahrungen...? Was lasst ihr aber auch gern dort?

Eure Fantasie ist gefragt!

Schickt uns eure Fortsetzungsgeschichte bis zum 31. Mai 2006. Die beste Geschichte wird bei der Show „Heldinnen im Rampenlicht“ im Rahmen des PSG-Bayernlagers prämiert.

5. Zeile: ein Wort - Pointe/Schluss.

So könnte ein Elfchen dann aussehen:

1. bunt
2. Vorhang auf
3. witzig spritzig unterhaltsam
4. tanzen trommeln fotografieren Theaterspielen
5. Welttournee

Wohin mit der Geschichte?

Eure Story schickt ihr an die PSG Bayern, Kitzenmarkt 20, 86150 Augsburg, Stichwort „Fortsetzung Girls' Planet“.

**Einsendeschluss:
31. Mai 2006**

Sensationen, Attraktionen, Illusionen - Zirkuskünste



Hintergrund

„Meine sehr verehrten Damen und Damen, hochverehrtes Publikum, aufgepasst, heute sehen Sie Sensationen, Attraktionen und Illusionen!“ So oder ähnlich könnte die Begrüßung lauten, wenn ihr euer Publikum mit Zirkuskünsten verblüffen wollt. Zirkuskünste sind vielfältig und nicht nur für Hochleistungssportlerinnen und ausgebildete Akrobatinnen möglich. Welche Künste ihr mit ein wenig Training und der nötigen Ausrüstung auf die Bühne oder in die Manege bringen könnt, erfahrt ihr hier.

Aktion

Clownerie

Clowns könnt ihr immer wieder im Rahmen eines Bühnenprogramms gut einbauen, als Running Gag (immer wieder in der gleichen Art auftretend), mit Akrobatiknummern kombiniert, als Umbauhelferinnen, als Parodien oder als ganz eigenständige Nummer. Wichtig ist: Der Clown nimmt sich und seine Absichten immer

sehr ernst, er versucht also nicht, absichtlich witzig zu sein, sondern ist unmittelbar und unverstellt (wie ein Kind). Ihr braucht dazu eine rote Nase, die es in verschiedenen Formen, Größen und Materialien gibt. Zur Not stopft ihr einen kleinen roten Socken aus und näht ein Gummiband daran, damit ihr die Nase aufsetzen könnt. Wichtig: Ein Clown fasst sich nie an die rote Nase und setzt sie immer auf, bevor er für das Publikum als Clown in Aktion tritt! Ansonsten könnt ihr jede beliebige Kleidung anziehen: einfarbig schlicht oder schrill bunt zusammen gewürfelt. Vermeidet aber typische Faschingsclownskostüme, die gehören nicht auf die Bühne.

Ein paar einfache Clownauftritte

1. Parodie

Eine relativ einfache Form ist, dass der Clown eine Person parodiert, indem er hinter ihr herläuft und ihren Gang und ihre Eigenarten nachmacht. Komplexer wird es, wenn er einen gesprochenen Text bildlich umsetzt, versucht, das Gesprochene darzustellen, was dann einen komischen Effekt hat. Das geschieht alles sozusagen

„hinter dem Rücken“ der parodierten Person, ohne dass sie es bemerkt. Das macht den Komikeffekt für die ZuschauerInnen aus. Eine Sprecherin sagt also z.B. ein Gedicht auf oder macht die Begrüßung zu Beginn des Programms oder eine Ansage. Währenddessen tritt ein Clown dahinter ins Bild und versucht das Gedicht bzw. die Begrüßung darzustellen, ganz eifrig und ernsthaft. Die beiden sehen sich dabei nicht an! Ein schöner Übergang zu einer eigenen Clownnummer wäre dann, dass die Sprecherin abgeht und der Clown da bleibt und eine eigene Nummer bringt. Wie z.B. eine...

2. Improvisation mit einem Requisit

Er oder sie (ein Clown kann alles sein, auch neutral) findet auf der Bühne liegend z.B. einen Hut. Nun weiß der Clown aber nicht, was das ist und versucht, diesen Gegenstand als alles mögliche zu verwenden, was er sein könnte: Ein Topf, eine Kloschüssel, eine Blumenvase, ein Stuhl, ein Podest, auf das er sich stellt, wobei er natürlich zusammengedrückt wird. Das wiederum wäre eine gute Möglichkeit, sich

von der Bühne zu schleichen, weil er ja jetzt den Gegenstand kaputt gemacht hat (uiuiuiui... und Abgang). Diese Impros könnt ihr mit vielen einfachen Gegenständen machen.

Feuerspucken

Ist sehr effektiv, aber auch nicht ungefährlich. Deshalb solltet ihr hier sehr verantwortungsvoll sein und es gut üben, bevor ihr damit auftrittet. Wenn ihr draußen seid, dann am besten nur bei windstillem Wetter. Wenn es doch nicht ganz windstill ist, achtet genau darauf, aus welcher Richtung ein Luftzug kommt. Erfahrungsgemäß wollen es die Mädels unbedingt gerne zeigen, wenn sie mal das Feuerspucken ausprobiert haben und lassen sich von unklaren Wetterlagen auch nicht abschrecken. Um so verantwortungsvoller müsst ihr dann dabei sein! Drinnen dürft ihr nur dann Feuerspucken, wenn der Raum hoch genug ist und keine brennbaren Materialien in der Nähe sind.

Ihr braucht dazu:

- Pulver zum Spucken: Lycopodium = Bärlappsporen, gibt es in der Apotheke, ist gelb und von der Konsistenz her wie Mehl und völlig ungefährlich, auch wenn es versehentlich hinuntergeschluckt wird. Füllt es in ein Behältnis, aus dem ihr es gut



in ein schmales Rohr schütten könnt. Mit Lampenöl lasst die Mädchen auf keinen Fall spucken, das ist gefährlich und gesundheitsschädlich. Diese Methode wird zwar auf allen Mittelalterveranstaltungen praktiziert, aber wer das machen möchte, muss 18 Jahre alt sein und nicht eurer Aufsicht unterstehen.

- Kleine Röhrchen (ca. Kugelschreiberdicke), durch die das Pulver gespuckt wird (so wie in der Schule die Papierkügelchen, ihr wisst schon... die dann überall kleben...). Ihr könnt sie aus Tonpapier und Klebeband selber basteln, Länge ca. 20 cm.
- Fackeln, in deren Flamme das Pulver rein gespuckt wird und so eine große Stichflamme erzeugt wird.

- Lampenöl zum Tränken der Fackeln.
- ein feuerfestes Gefäß, das ihr mit Sand füllt, das Lampenöl und ein wenig Lycopodium darüber gebt, so dass darin ein kleines Feuerchen zum Entzünden der Fackeln brennt. Falls ihr einen Ständer habt, in dem ihr ein Stein- oder Metallgefäß auf die Bühne stellen könnt, worin das Feuer brennt, sieht das natürlich sehr professionell aus. Zu finden z.B. in der Gartenabteilung im Baumarkt.
- Eine Löschdecke oder anderen Stoff aus schwer brennbarem Material für den Notfall und zum Auslöschen der Fackeln.

Denkt euch für die Performance eine kleine Choreografie zu passender Musik aus, die ihr dann nach Möglichkeit auch im Rhythmus der Musik macht. Ihr könnt folgende einfache Aktionen machen: Ihr tretet mit nicht entbrannten Fackeln zu Musik auf und entzündet erst dann die Fackeln. Eine oder zwei Fackelträgerinnen stellen sich frontal zum Publikum. Diejenigen, die spucken, treten von hinten an die Fackel heran, atmen ein, und setzen das Röhrchen, in dem das Lycopodium ist, an den Mund. Jetzt aufgepasst: unbedingt vorher einatmen, sonst atmet ihr das Pulver ein und bekommt einen Hustenanfall - das ist, wie wenn ihr Mehl einatmet, sehr unangenehm, obwohl es gesundheitlich völlig unbedenklich ist! Dann blast mit Schwung das Pulver durch das Röhrchen in die Flammen: Der Effekt ist eine große Stichflamme. Bleibt deshalb weit genug vom Publikum weg und blast immer mit



dem Wind. Am besten ist es natürlich, wenn ihr euch das Feuerspucken von einer Person zeigen lasst, die damit genügend Erfahrung hat.

Akrobatik

Es ist nicht sinnvoll, hier akrobatische Figuren zu beschreiben, denn die findet ihr auch im Buchtipp wieder. Am besten ist es natürlich, wenn ihr akrobatische Figuren selbst gelernt und ein wenig trainiert habt, bevor ihr sie auf der Bühne zeigt oder anderen beibringt. Dazu genügt schon ein Trainingstag, um die Grundlagen zu lernen.



Ihr braucht dazu:

- Bequeme, anliegende und rutschfeste Kleidung, also keine Ballonseiden- oder schicke Satintrainingshosen! Schön sieht es aus, wenn alle das gleiche anhaben oder alle einfarbig gekleidet sind oder immer zwei die gleiche Farbe tragen oder alle die Haare in der selben Farbe angesprüht haben oder Mützen tragen oder rutschfeste Perücken oder...
- Matten zum Draufknien, idealerweise Turnmatten zum Ausrollen, die ihr vielleicht ausleihen könnt (Schule?). Zur Not gehen auch Isomatten, wenn ihr nichts allzu Risikoreiches trainieren wollt (solltet ihr aber sowieso nicht bei ungenügendem Training).
- Musik, zu der ihr eure Performance zeigt, sonst wird es zu „trocken“, vor allem, wenn ihr noch nicht mit artistischen Hochleistungen glänzen könnt.

Erfahrungsgemäß lernen gerade Kinder einfache akrobatische Figuren sehr schnell und haben großen Spaß daran, sie zu präsentieren. Außerdem könnt ihr ein Publikum bereits mit einfachen Figuren sehr beeindrucken - vor allem, wenn ihr noch eine zur Musik rhythmisch abgestimmte Choreografie habt.

Tipp

Alle Zirkuskünste leben von wirklichem artistischem Können, aber auch von Tricks und Illusionen. Also erzählt nicht jeder oder jedem, wie eure Illusionen und Tricks funktionieren - auch wenn ihr noch so stolz darauf seid. Denn dann verrätet ihr die Kunst und verschenkt den Effekt und niemand staunt mehr über eure Darbietung. Das ist auch der Grund, warum hier nicht zu lesen steht, wie Scherbenlaufen funktioniert. Und falls ihr es wisst, dann solltet ihr tunlichst vermeiden, es weiter zu erzählen!!

Helga S.chuster
Kulturpädagogin, Schauspielerin, Sängerin,
Regisseurin



Info

Michael Blume: Akrobatik mit Kindern und Jugendlichen. Meyer & Meyer Verlag 2001. Hier findet ihr gute Beschreibungen mit anschaulichen Fotos.

Bernhard Geue, Frank Wien: Chemagie. Handbuch chemischer Spezialeffekte für alle Bereiche der Unterhaltung. Atrio-Verlag 2001. Hier lest ihr über viele Geheimnisse und Spezialeffekte wie Rauch, Explosionen, Zauberschriften – ist allerdings relativ teuer.

Ein umfassendes Angebot an Ausrüstung für Akrobatik, Jonglage, Feuereffekte, Zaubern, Schminken und dergleichen bietet Pappnase & Co. GmbH; Theater, Artistik, Spiel- und Geschenkartikel GmbH, Von-Essen-Straße 76, 22081 Hamburg, Tel. 040/298104-10, Fax. 040/298104-20, www.pappnase.de; Katalog bestellen oder gleich in den nächstgelegenen Laden gehen in München, Kreuzstraße 21, Tel.: 089/4481771

Fünf, vier, drei, zwei, eins, los!

Improvisationstheater

Hintergrund

Wenn du Theater hörst, denkst du möglicherweise an Bühne, Vorhänge, Scheinwerfer und SchauspielerInnen, die auswendig gelernte Texte sprechen, an Dramen und Komödien, Stars und Sternchen, Schiller und Shakespeare... Aber das ist ja nur eine (Teil-)Welt des Theaters. Denn letztendlich ist jede von uns SchauspielerIn, DrehbuchautorIn, RegisseurIn (ihres Handelns), MaskenbildnerIn und die Bühne ist euer Leben. Die Grenze zwischen ZuschauerInnen, die auf die weit entfernte Bühne blicken und den SchauspielerInnen verschwindet. Diese Verständnis von Theater hat Augusto Boal, der Begründer des Theaters der Unterdrückten aus Brasilien. Es soll euch anregen, Mut und Lust machen, selber (Theater) zu spielen.

Ihr wollt mal drauf los spielen aus Spaß an der Freude? Ihr habt Geschichten zu erzählen - und euer Leben ist voll davon? Traut euch einfach, loszulegen. Ihr werdet sehen, dass jede, die mit Lust und Freude ans Spielen geht, auch spielen kann. Denn Nichtskönnerrinnen gibt es nicht!

Improvisationstheater ist eine Form des Theaters, bei dem improvisiert wird: Ihr als SpielerInnen kommt auf die Bühne und wisst nicht, was passieren wird. In der Regel bekommt ihr ein Thema oder einen Vorschlag aus dem Publikum. Die Moderatorin fragt die ZuschauerInnen z.B. nach einem Ort, einer Beziehung, einem Beruf, einer brenzligen Sachlage, nach einem Gefühl. Diese Vorschläge sind dann Auslöser und Leitfaden für die daraufhin spontan entstehenden Szenen. Eine Geschichte entsteht aus der Spontaneität und gegenseitigen Inspiration von euch ImprovisierenderInnen, oft fernab von der Rationalität. Das tägliche Leben wird zur Bühne.

Fürs Improvisieren ist es wichtig, über seinen Schatten zu springen und den uns verordneten Verhaltensmustern entgegen zu handeln.

Also:

- **Plane nicht!**

- **Sag JA!**

- **Folge deinen Impulsen!**



Aktion



Spiel mit Gegenständen

Zweier-Gruppen bekommen drei Gegenstände, die nichts miteinander zu tun haben (z.B. Blume, Uniform, Besen oder Zeitung, Socke, Handy). Ihr denkt euch zu zweit zehn Minuten lang eine Geschichte aus, in der die drei Gegenstände vorkommen. Diese Geschichten werden dann der Großgruppe vorgespielt. Entweder bekommt jedes Zweier-Team die gleichen Gegenstände und man kann sehen, welche unterschiedlichen Geschichten dabei herauskommen, oder es gibt für jedes Paar verschiedene Gegenstände.

Motiv und Gegenstand

Alle SpielerInnen in Kleingruppen einteilen. Danach zieht immer ein Mitglied der Kleingruppe eine rote und eine weiße Karte. Die Kleingruppen haben nun die Aufgabe, aus den hierauf notierten Begriffen nach zehn Minuten Probezeit eine Stehgreifszene zu entwickeln.

Rote Karte: Hier werden Gegenstände genannt, z.B. Taschenmesser, Rucksack, Kluft, Hustensaft, Jurte.

Weiß Karte: Hier werden Handlungsmotive genannt, z.B. Angst, Wut, Sorge, Mitleid, Lebenslust.

Begriffspantomime

Es bilden sich Untergruppen mit drei bis vier SpielerInnen, die jeweils eine Spielleiterin wählen. Diese holt sich bei der Lei-



tung eine Spielkarte ab. Der darauf notierte abstrakte Begriff soll nachher von der Kleingruppe gestaltet werden. Beispiele für Begriffe: Thinking Day, Ehre, Himmel, „Allzeit bereit“, Sehnsucht, Mut. Wichtig: Die Zeit zur Vorbereitung soll möglichst kurz sein.

Pantomimebrocken

Die Spielleiterin nennt Anfang und Ende der zu spielenden Szene und lässt die Spielerinnen in Gruppen den Rest der „Geschichte dazwischen“ erfinden und spielen. Gibt es mehrere Kleingruppen, ist eine Möglichkeit, den Kleingruppen die gleichen Anfänge und Enden zu geben und zu sehen, welche unterschiedlichen Geschichten entstanden sind.

Wichtig: auch hier möglichst kurze Beratungszeit!

Beispiel für den Szenenanfang: Die Turmuhr ist stehen geblieben. Beispiel für das Szenenende: Die Bäckerei ist abgebrannt.

Halbe Sätze

Die Spielerinnen sitzen in einer Reihe. Eine Spielerin sitzt davor. Sie beginnt nun, halbe Sätze zu bilden, bei denen sie die Enden auslässt. Welche Mitspielerin kann spontan das beste Ende nennen? Auf Tempo achten!

Stopp-Theater

Die Schauspielerinnen lassen sich vom Publikum einen Szenenort nennen (z.B. Wickelraum, Autobahn). Zwei Schauspielerinnen spielen eine Beziehung an diesem Ort. Eine dritte Schauspielerin sagt an einer witzigen Stelle „stopp“; daraufhin frieren die bisher Spielenden ein.



Die dritte Schauspielerin sucht sich nun eine der beiden Rollen aus, tauscht die bisher Spielende aus und spielt mit einer ganz anderen Idee weiter. Je skurriler und schneller, desto besser.

Expertengespräch

Eine Schauspielerin verlässt den Raum. Aus dem Publikum wird eine originelle Erfindung gesammelt, die es in Wirklichkeit gar nicht gibt (z.B. Luftschlangenwieder-aufwickelmaschine). Die Schauspielerin wird nun von draußen hereingeholt und zur Expertin erklärt. Die folgende Szene läuft ab wie in einer Talkshow: Eine Moderatorin möchte den Zuschauern mithilfe der Expertin (, die ja gar nicht weiß, was sie erfunden hat) erklären, was die tolle Erfindung ist. Die Expertin hat zudem keine Arme bzw. streckt ihre Arme nach

hinten. Hinter ihr sitzt eine zweite Schauspielerin, leiht ihr ihre Arme und macht entsprechende Bewegungen, um ihr zu bedeuten, dass das, was sie sagt, in die richtige bzw. falsche Richtung geht. Die Moderatorin der Talk-Show hilft auch ein bisschen mit, bis die Expertin weiß, was sie eigentlich erfunden hat.

Sinnlose Sätze

Das Publikum schreibt auf Zettel jeweils einen Satz (z.B. „Ich höre die Vögel zwitschern.“ oder „Das Klopapier ist alle“.) und legt die Zettel zusammengefaltet auf die Bühne. In der folgenden Szene müssen drei bis vier Spielerinnen immer wieder einen Satz vom Zettel in ihre Impro-Szene einbauen.

Myriam Mainz

Info

Eckhard Lück: Theater aus der Hosentasche. AOL-Verlag 1996. Ein kleines handliches Büchlein mit vielen Spielen und Übungen zum Aufwärmen, Improvisieren, aber auch mit Tipps für Proben und Auf-führungen.

Institut für Jugendarbeit Gauting: Theater macht Politik. Die Methoden des Theater der Unterdrückten in der Bildungsarbeit. Gautinger Protokolle – Werkstattbuch 1999.

www.learn-line.nrw.de/angebote/litweb_theater. Viele Übungen und Hintergrundinfos zu verschiedenen Theatertechniken und Projektberichten, Hinweise für die Maske...



Tanz, tanzt – vor allem aus der Reihe!

Hintergrund

Na ja, zumindest in einer entsprechenden Choreografie! Denn sobald mehrere auf die gleiche Art aus der Reihe tanzen, nennt sich das Choreografie und dann sieht es auch schon wieder gut aus. Und damit ihr wisst, wie ihr so eine Tanzchoreografie bühnenreif kriegen könnt, hier ein paar methodische Herangehensweisen und Tipps für's effektvolle Hüftschwingen. Also bequeme Klamotten angezogen und los! Bequem heißt nicht enge Jeans oder kurzer Rock sondern Kleidungsstücke, in denen ihr euch auch wirklich bewegen könnt: am Boden liegen, drehen, breitbeinig stehen und all so was.

Aktion

Was braucht ihr?

Musik

Für's Warm up nehmt ihr Musikstücke von rhythmisch schnell bis fließend langsam, damit ihr sowohl schön gemütlich stretchen (dehnen) als auch in Bewegung kommen könnt und die einzelnen Muskelpartien anwärmt. Außerdem braucht ihr natürlich die Musik, zu der ihr eure Choreografie macht.

Schuhwerk

Für das Aufwärmen reichen Socken, barfuß geht auch, wer Tanzschlappchen hat (ohne Absatz nach Möglichkeit) kann die auch anziehen, für Hip Hop und Street dance sind feste Turnschuhe nötig, sonst kommt die Bewegungsqualität auch gar nicht rüber (erdig, cool, nach unten), für Jazzdance oder Modern gibt es natürlich jeweils die passenden Schuhe zu kaufen, aber ihr könnt auch einfach Turnschuhe anziehen. Ideal ist, wenn diese Turnschu-



he in der Mitte so eine Stretchzone haben, damit ihr den Fuß auch gut abbiegen könnt.

Es dauert

Plant eineinhalb Stunden für ein Training bzw. eine Probe, kürzer bringt nicht besonders viel, da ihr ja erst aufwärmt und dann die Choreografie probt. Nach dieser Zeit sollte dann aber auch eine Pause sein, sonst vergeht allen die Lust und Energie. Bei der Arbeit mit Kindern ist die Pause nach höchstens einer Stunde angesagt. Danach gibt es am besten noch mal eine Einheit zum Wiederholen des eben

Gelernten. Das Warm up sollte dabei mindestens zehn Minuten dauern, das ist auch für Faule erträglich.

Unser Körper hat ja die wunderbare Eigenschaft, sich alles zu merken. Ideal ist es, wenn zwischen zwei Tanzproben eine Nacht bzw. ein Tag Pause ist, dann haben nämlich die Muskeln Zeit, die neuen Infos zu speichern. Wenn es im Training selber noch nicht gut klappt und sich niemand diesen ganzen Ablauf merken kann – nicht verzagen. Mit einem Tag Pause dazwischen wird es beim nächsten Training umso besser laufen. Deshalb ist es auch

vor allem am Anfang besser, kürzer hintereinander zu proben und nicht eine Woche Zeit dazwischen vergehen zu lassen.

Und jetzt geht's los

1. Warm up

1. Warm up: besteht aus Dehnen, Krafttraining und Lockerung (Energieschub, bevor's losgeht)

Geht einfach von oben nach unten den Körper durch; Rhythmus, wann immer es geht, auf Zählzeit acht.

- Dehnen: im Stehen beginnen, Kopf, Schultern, Arme, Oberkörper, Beine, Füße (immer langsam anfangen, nichts reißen!), Übergang zur Bodenarbeit, Wirbelsäule ab- und aufrollen, am Boden liegend Wirbel für Wirbel hoch, dann Beine hinter dem Kopf ablegen (strecken - locker lassen - strecken...)

- Kraft: (hier stöhnen zwar immer alle, ist aber sehr nützlich) heißt Bauchmuskeln (also jetzt umdrehen), wichtig dabei: Kopf mit den Händen stützen, und -Tatatataaaa

- Liegestütz (und wenn's nur drei sind)
- Danach noch mal kurz ausdehnen, z.B. indem ihr auf dem Bauch liegt, die Knie anzieht, so dass ihr dazwischen sitzt, Arme abwechselnd nach vorne strecken.

- Energie: Schütteln, federn, hüpfen im Stehen, indem ihr zur Musik in den Knien federt, Füße bleiben dabei ganz auf dem Boden, einzelne Körperpartien schüttelt (Kopf, Schulterbereich, Bauch, dann alles zusammen) und z.B. zum Abschluss die Knie immer schneller werdend zum Kinn hochzieht (Arme angewinkelt). Das gibt



ordentlich Energie und es kann losgehen mit der Probe.

2. Diagonale

Falls ihr einen Raum zur Verfügung habt, der groß genug ist, dann durchquert diesen in der Diagonale zur Musik auf die Zählzeit acht. Das heißt, ihr startet in Gruppen oder einzeln von einer Ecke aus, vier Schritte gehen, eine Figur, die dann nachher auch in der Choreografie vorkommt auf vier Schläge am Platz machen, vier Schritte gehen, Figur usw. Das wiederholt ihr solange, bis ihr in der gegenüberliegenden Ecke angekommen seid. Das macht ihr von zwei Seiten aus, einmal mit rechts und einmal mit links anfangen. Dieser Teil des Trainings ist nützlich, weil die Tänzerinnen dann daran gewöhnt werden, dass sie sich nicht immer hinter jemandem verstecken können, sondern selber tanzen müssen, weil ihr die Figuren, die im Tanz vorkommen, so schon



mal einzeln übt, weil es das Rhythmusgefühl schult, und schlicht, weil es Spaß macht, einen Raum großräumig tanzend zu durchqueren.

3. Tanzchoreografie

3. Tanzchoreografie oder auch Combi (im Hip Hop)

Tänze im Jazz oder Hip Hop oder dergleichen werden grundsätzlich auf die Zählzeit acht choreografiert. Das heißt, ihr hört euch den Song an und zählt jeweils Achten, die ihr dann choreografiert. Ihr könnt hierbei den ganzen Song mit immer neuen Figuren durchtanzen (professionellere Variante) oder ihr wiederholt die Figuren immer beim Refrain. Das kommt ganz auf das Können und die Trainingsbereitschaft der Tänzerinnen an. Bei kleineren Mädchen empfiehlt es sich natürlich, die Figuren zu wiederholen, sonst wird es zu schwierig. Grundsätzlich sind Bilder und eingängige Begriffe für bestimmte Figurenabläufe hilfreich (egal, welches Alter). So bedeutet z.B. beim Tanz „Tequila“ die Figurenbezeichnung „Hühner“, dass sich zwei Reihen gegenüberstehen und dabei nur den Kopf rhythmisch nach vorne sto-

ßen. Wenn ihr dann „Hühner!“ ruft, wissen alle gleich, was als nächstes kommt. Jetzt geht es los, die erste Acht ohne Musik langsam vortanzen, wiederholen, Gruppe alleine langsam tanzen lassen, dann das Ganze mit Musik mehrmals wiederholen. Wenn diese Acht gut klappt, dann übt die nächste Acht wie gehabt ein



und verbindet die beiden Achten ohne Musik langsam, dann beide Achten mit Musik. So baut ihr den Tanz langsam zusammen. Die Tänzerinnen sollten jederzeit Fragen stellen können und bei Bedarf wird wiederholt. Wichtig ist, dass ihr nicht nur da vorne alles „vorhopt“, sondern die Gruppe, wenn ein Teil schon ganz gut klappt, diesen dann alleine tanzen lasst, so lange, bis er einigermaßen sitzt.

Damit jede dann auch mal zugucken kann (dadurch lernt frau ja auch!) und sich die anderen schon mal daran gewöhnen können, dass auch ein Publikum sie angucken wird und sie sich nicht immer an den Tänzerinnen in der vorderen Reihe orientieren können (es können eh nicht alle hinten stehen), teilt ihr die Gruppe dann und lasst die eine Hälfte vortanzen und die andere zusehen, dann Wechsel, dann noch mal alle zusammen. Das macht Spaß und ist auch ein guter Abschluss für das Erarbeiten einer Choreografie.

4. Abschluss

Wenn ihr noch Zeit habt, ist es sehr schön (und natürlich körperlich nützlich, klar), wenn es einen kleinen choreografierten Abschluss des Trainings zu Musik gibt.

Also das Cool-Down sozusagen. Wählt dazu ein langsames, schönes Musikstück, Soulstücke sind da sehr gut geeignet, wo ihr noch mal einfache Bewegungen zum Ausdehnen macht und eine kleine Verabschiedungs- und Bedankungsgeste einbaut. Das macht gute Stimmung und bildet einen schönen gemeinsamen Abschluss!

Helga Schuster
Kulturpädagogin, Schauspielerin, Sängerin, Regisseurin

Info Musiktipps

Grundsätzlich gilt: Nehmt die Musik, die euch selber gefällt und einen gut zählbaren Rhythmus hat. Was bei euren Mädchen gut ankommt, orientiert sich natürlich in der Regel am momentanen Musikgeschmack und welche Songs gerade in den Charts sind. Das Lied für den Bühnenauftritt könnt ihr ja von den Mädels selber aussuchen lassen. Wichtig für das Warm up ist, dass ihr langsamere und schnellere Lieder parat habt. Für die Diagonale mit den langsameren Stücken anfangen, dann aber das Tempo dem Stück anpassen, das ihr dann auf der Bühne tanzen werdet, denn es nützt nichts, alles ganz gemütlich langsam zu proben, damit niemand sich überfordert fühlt, wenn die eigentliche Choreografie dann viel schneller ist.

Hier findet ihr ein paar erprobte Stücke für die einzelnen Trainingsphasen. Ihr könnt sie jeweils langsam oder schnell zählen

	Song	InterpretIn
Dehnen	Slice of a pie	Monie Love
	He wasn` t man enough for me	Toni Braxton
	Riddle	En Vogue
Krafttraining	Get up	DJ Tomilla & Afrob
	Sax it up	Saxmachine
	We got the funk	Positive force
Energie	Great balls of fire	Jerry Lee Lewis
	100 % Pure Love	Christal Waters
	Big Spender	Shirley Bassey
Diagonale	Let`s get loud	Jennifer Lopez
	I` m outta love	Anastacia
	Wake up	Missy Elliot
		(unverzichtbar bei Hip Hop!)
		Gabriella
Slow-Down	Rise	

African music meets Trash

Hintergrund

Im Zentrum dieser Aktion sollen Rhythmen aus Westafrika stehen, die auf Alltagsgegenständen und Schrott („Trash“) gespielt werden.

Trommeln an sich hat einen großen Aufforderungscharakter: Wenn du jemanden trommeln hörst, hast du spontan Lust, mitzumachen. Im Gegensatz zu anderen Instrumenten haben die Percussions Instrumente einen großen Vorteil: Sie sind relativ leicht zu spielen. Darüber hinaus müssen für Trash Percussion keine teuren Instrumente gekauft werden, da im Prinzip alles verwendet werden kann.

Bevor es losgehen kann, sollten sich sowohl die Leiterinnen als auch die Teilnehmerinnen überlegen, worauf sie hinauswollen – was für Ziele sie verfolgen.

Ziele der Leiterinnen könnten sein:

- Vertrautwerden mit Rhythmus
- Kennenlernen von verschiedenen Rhythmen
- Erstellen und Gebrauch von Instrumenten aus Alltagsgegenständen
- Zulassen von unkonventionellen Spielweisen und Umgangsformen mit den Instrumenten
- stressfreie Atmosphäre
- positive Erfahrungen, sowohl im Umgang mit den Instrumenten als auch untereinander.

Ziele der Teilnehmerinnen könnten sein:

- Sensibilisierung und Training des eigenen Rhythmikgefühls
- Kennenlernen von und Vertrautwerden mit Rhythmen
- Umsetzen dieser Rhythmen auf Alltagsgegenständen nach dem Vorbild „Stomp“ (s.u.)
- Improvisieren, „Session“
- Leute treffen und Spaß haben
- mal was ganz anderes machen.

Aktion



Trash Percussion könnt ihr über mehrere Gruppenstunden hinweg betreiben. Ihr könnt aber auch ein Projekt daraus machen und einen Workshop an einem ganzen Tag, an einem Wochenende oder im Rahmen einer Lagerwoche durchführen.

Wie könnt ihr vorgehen?

- 1. Warm up:** Um eine Ahnung davon zu bekommen, wie mit Schrott und Alltagsgegenständen Musik gemacht werden kann, bietet sich ein Film an – er heißt „Stomp out loud“ von Stomp. Achtung: Die MusikerInnen im Film sind natürlich Profis, deshalb dürft ihr euch nicht gleich zu Beginn der Aktion entmutigen lassen – ihr könnt das auch!
- 2. Materialsuche:** Sammelt in einem brainstorm gemeinsame Ideen, welche Gegenstände ihr als Percussioninstrumente verwenden könnt. Vom Stuhl über einen Tisch bis hin zu alten Eisen- und Holzgerätschaften, Küchengeräten, Gartengeräten, Plastiktüten, Regentonnen... könnt ihr alles brauchen. Beim nächsten Treffen bringt mit, was ihr tragen könnt...

Tipp

Ein Baumarkt ist eine wahre Fundgrube – ihr werdet schnell feststellen, womit man „Musik“ machen kann. Lasst euch dabei nicht von den irritierten VerkäuferInnen stören! Auch auf dem Schrottplatz bzw. Wertstoffhof kann einiges herausgezogen werden.

3

- 3. Instrumentenbau:** Gestaltet jetzt die zusammengesuchten Gegenstände ggf. noch zu spielbaren Instrumenten um. Ein paar Anregungen:
 - Ihr sucht aus dem Alteisen mehrere Eisenstangen in unterschiedlicher Länge und Dicke aus. Diese bindet ihr so zusammen, dass sie frei hängen. Dann spielt ihr das Alteisen-Xylophon mit einer weiteren Stange an. Es klingt auch mit Fliesenscherben gut.
 - Rasseln lassen sich gut basteln, indem ihr kleine harte Gegenstände (z.B. Kronkorken) lose auf langen Zimmerernägeln auffädelt. Ihr könnt auch Kieselsteine in leere Konservendosen füllen - dies ergibt eine schöne Begleitmusik.
 - Vielleicht hat eure Oma noch ein altes Waschbrett. Darauf könnt ihr mit einem Fingerhut oder Metall „schrappen“.



Ihr könnt auch eine Klangwand bauen: Das ist eine Fläche (z.B. aus Drahtgeflecht, Holzgestell), an der verschiedenste Gegenstände angebracht werden, auf denen ihr dann mit Hilfe von Stäben, Kochlöffeln u.a. Krach bzw. Musik machen könnt. Der Vorteil einer Klangwand besteht darin, dass mehrere Personen gleichzeitig darauf spielen können und daraus gleich eine schöne Performance werden kann.

4. Rhythmen einüben: Hört euch westafrikanische Rhythmen (z.B. den Moribajassa, siehe abgedruckte Notation) an und übt sie gemeinsam auf den Trash-Percussions

Instrumenten. Bei diesem Schritt könnt ihr euch bei Bedarf auch von Trommelprofis anleiten lassen.

5. Vorführung: Plant eine Aufführung oder ein richtiges Konzert.

Margit Uhr

Tipp

Auch der eigene Körper kann als Percussions Instrument eingesetzt werden (stampfen, klatschen, schnipsen...) – das nennt man dann Bodypercussion.



Info

„Stomp out loud“: Film mit Konzertmitschnitten der Gruppe Stomp
Mehr Infos zu Stomp unter www.stompline.com

Famadou Konaté, Thomas Ott: Rhythms and Songs from Guinea. Lugert Verlag 1995. Buch und CD

Ihr braucht noch ein paar geeignete westafrikanische Rhythmen? Für Laien verständlich könnt ihr euch bei margit.uhr@penta-ton.de gegen fünf Euro einen Rhythmus zuschicken lassen.

Weitere Notationen findet ihr auch unter www.djembe.net.

www.afroton.de ist interessant zum Weitererschöpfen.

Elmar Müller: Das Trommel-Erlebnisbuch für Kinder. Klanggeschichten und Rhythmusexperimente. Dieses Praxisbuch bietet einen ersten, sehr körper- und lustbetonten Zugang zum Trommeln. Auch für Leute ohne tiefere musikalische Vorkenntnisse einfach umzusetzen. Mit Kapitel zum einfachen Trommelbau. Don Bosco Verlag 2003.

Afrikanischer Djembe-Rhythmus „Moribajassa“

x = Glocke

1. Stimme:	Djembe 1																			
re	re	li																		
B	o	o																		
●	○	●	●																	
dun	ta	ka																		

2. Stimme:	Djembe 2																			
re	li																			
S	S																			
●	○	○	○																	
tik	tik		ta				ka													

3. Stimme:	Kenkeni																			
x	x																			
●	●																			
tak	tik		tak				tak													

4. Stimme:	Sangban																			
x	x																			
●	●																			
tik	tak		tak				tak													

5. Stimme:	Dununba																			
x	x																			
●	○																			
tak	tik		tik				tik													

Signal:																				
S	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
●																				
sS	sS																			
■	■																			

Erläuterung: Dieser Djembe-Rhythmus besteht aus 16 Einheiten, welche immer wieder wiederholt werden (vergleichbar mit einem vieriertel Takt - aufgeteilt in vier Takte). Du siehst 16 kleine Ringe pro Stimme - nur die gefüllten Ringe werden gespielt.

Klopfe alle leeren Ringe mit den Fingerspitzen auf die Tischplatte - die gefüllten Ringe klopst du mit der Handfläche - bald wirst du einen Rhythmus erkennen. Der Rhythmus wird normalerweise mit zwei Djembe-Stimmen und drei Bässen gespielt: Die kleine Basstrommel heißt Kenkeni, die mittlere Sanban und die große Dununba. Deshalb gibt es fünf Stimmen.

Tipp: Wenn ihr Basstrommeln braucht, eignen sich Plastik-Regentonnen, die mit leeren Plastik-Colafaschen gespielt werden.
Pentaton – afrikanische Rhythmen

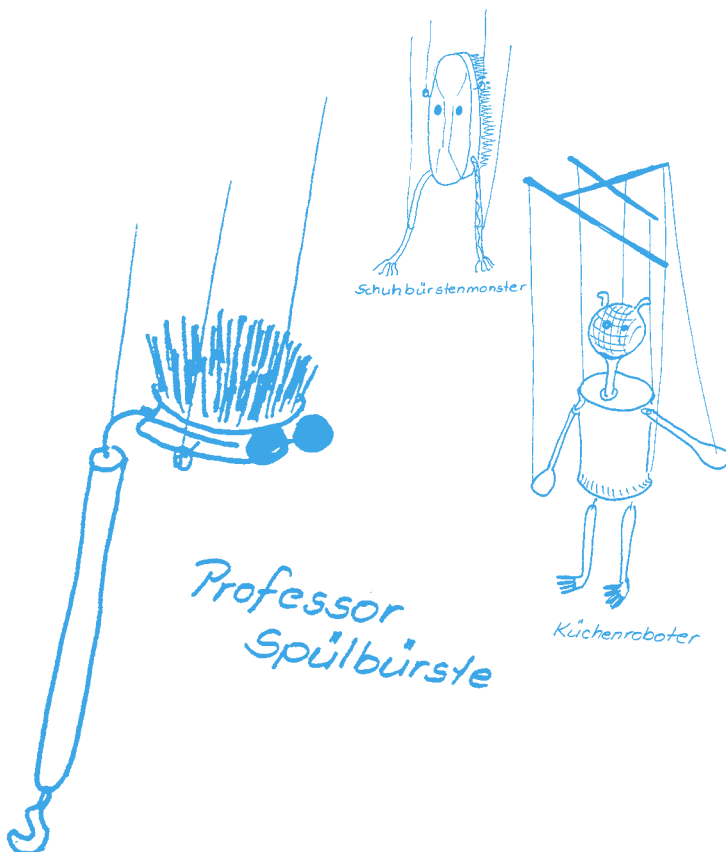
Blechdose, Gießkanne und Schuhbürste: Puppenspiel mit Alltagsgegenständen



Hintergrund

Figurentheater fasziniert Spielerinnen und Zuschauer gleichermaßen. Ein gut geführtes Spiel lässt den Zuschauer vergessen, dass hier „nur“ Material an Fäden oder Stäben bewegt wird. Das eigentliche an dieser Theaterform ist die Kombination aus handwerklicher Tätigkeit und dem Spiel mit der Fantasie, die die Figur zum Leben erweckt. Wenn ein Puppentheaterstück entsteht, sind unterschiedliche Talente gefragt: bauen, nähen, malen, spielen, sprechen und musizieren. Das Spiel hinter der Bühne erfordert wegen des eingeschränkten Platzes ein hohes Maß an Koordination. Eine erfolgreiche Aufführung unterstützt das Zusammengehörigkeitsgefühl in eurer Gruppe.

Wenn ihr Puppen aus Abfallmaterial und Alltagsgegenständen baut, könnt ihr eurer Fantasie und Kreativität freien Lauf lassen: Kochlöffel, Besen und Bürsten, Schachtel, Becher, Töpfe und vieles mehr verwandeln sich in einfallsreiche Marionettenkreationen. Das besondere daran ist, dass das Ausgangsmaterial sichtbar bleibt, sogar bleiben darf.





Aktion

Figurenbau

Für den Bau solcher Figuren gibt es keine allgemeingültige Anleitung. Findet selber Lösungen für einen Bewegungsmechanismus! Wichtig ist ein anregendes Sammelsurium an Ausgangsgegenständen.

Lasst euch von den Skizzen Anregungen für Bau und Gestaltung eurer Figuren geben.

Das braucht ihr für den Bau:

- Vierkanteleisten (ca. 20 x 20 mm) für den Bau der Spielkreuze
- Kordel oder Draht als Verbindung der Gegenstände
- Angelschnur oder schwarzen Zwirn zum Aufhängen der Figuren
- Werkzeug: Bohrer, Hammer, Zange, Handsäge, Heißklebepistole
- Nägel, Schrauben, Ringösen, Schmirgelpapier, Holzleim
- Pinsel und Farben

Ideen für euer Sammelsurium an Ausgangsgegenständen:

- Schrauben, Töpfe
- Plastikbecher, Plastikbehälter, Tüten
- Bürsten und Besen aller Art
- ausgediente Schirme, Hüte, Hemden, Brillen, Schuhe
- Küchengeräte, Kochlöffel, Siebe, Becher, Besteck, Trichter

Tipps

- Lasst euch Zeit, das Sammelsurium zu durchforsten und immer wieder neu zu kombinieren.
- Dann bohrt mit dem Bohrer in das Material Löcher für eine lockere Verbindung aus Draht (aus festerem Draht lassen sich dafür Ringösen biegen) oder Kordel zwischen den Gegenständen.
- Denkt und baut nicht zu kompliziert. Oft ist einfach viel wirkungsvoller.
- Die Länge der Marionettenfäden sollte so sein, dass die Spielerin bequem den Arm anwinkeln kann: also weder zu hoch noch zu niedrig.
- An den Überlappungsstellen des Spielkreuzes ausstemmen und verleimen. Das hält besser und liegt besser in der Hand. Natürlich es auch möglich, die Teile nur zu verleimen und zusätzlich zu umwickeln.
- Die Führungsfäden bindet ihr besser durch ein Loch im Holzkreuz an oder an Ringösen. Das hält besser.
- Schmirgelt das Holzkreuz an, damit es feiner in der Hand liegt.

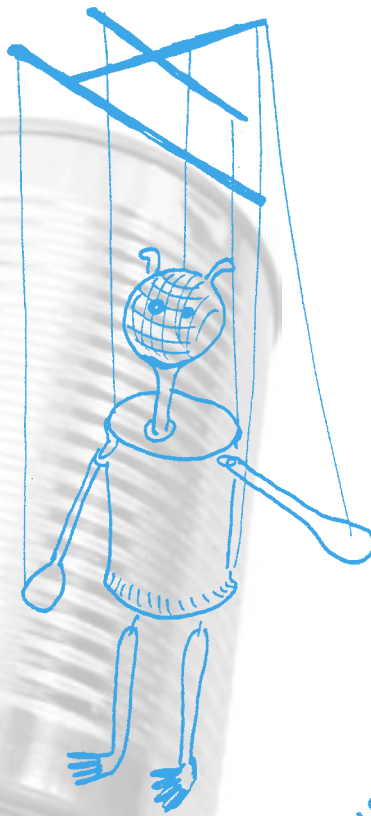
Das Spiel

Eine Puppe wird erst lebendig, wenn sie gespielt wird. Die dafür nötige Übung und Geduld, bis sich die Figur wie gewünscht bewegt, lohnt sich. Die Figur darf Dinge sagen und tun, die eine Schauspielerin nicht darf oder machen kann. Sie kann „fliegen“, darf „Ausdrücke“ verwenden und bestimmte Handlungen ausführen. Das könnt ihr in eurem Spiel bewusst einsetzen.

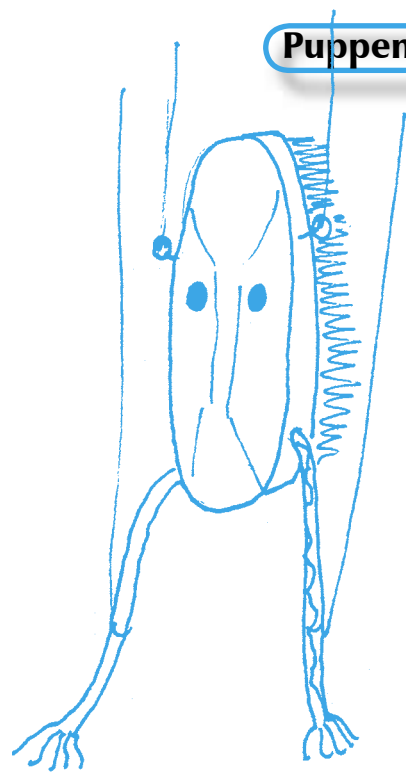
Spielt die Figuren langsam. Zappelige Bewegungen dürfen nur die Figuren machen, die das als Charakter haben. Im Normalfall bewegt sich nur die Figur, die spricht. Die Stimme einer Puppe kann übertrieben werden durch einen „Sprachfehler“ (z.B. lispeln), Dialekt, Näseln, Worte verdrehen, eine sehr tiefe oder hohe Stimmlage. Die Auswahl des Materials oder des Gegenstandes kann



Prinzessin Trichi



Küchenroboter



Schuhbürstenmonster

auch den Charakter und den Typ der Figur bedingen: ein leichtes Tuch für luftige Figuren, klappernde Blechdosen für geschwätzige Wesen, lange schlanke Zahnbürsten für quirlige Typen.

Lasst die Figuren nicht zu nah beieinander stehen. Der Abstand drückt etwas über die Beziehung der Figuren zueinander aus.

Die Puppen treten nacheinander auf. So kann jede Figur für sich erst einmal wirken und vom Zuschauer wahrgenommen werden. Zu viele Figuren gleichzeitig wirken verwirrend.

Die Bühne

Für einen raschen Auf- und Abbau sollte die Bühne nicht zu kompliziert sein. Sie muss so stabil gebaut und aufgestellt sein, dass sie heftige Spielbewegungen aushält. Die Größe der Bühne richtet sich nach der Anzahl der Spielerinnen für eine Szene.

Es ist nicht notwendig, dass die Spielerinnen immer unsichtbar agieren. Im Gegenteil kann es durchaus reizvoll sein, als Zuschauer ab und zu einen Blick auf die Spielerinnen werfen zu können.

Die einfachste Bühne für Figuren, die von oben geführt werden, ist ein umgedrehter Tisch, der mit einem Hintergrundtuch (möglichst einfarbig) abgehängt wird.

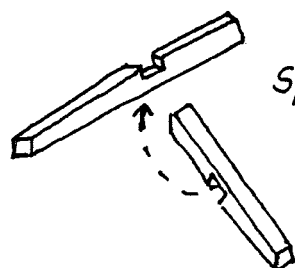
Das Stück

Das Stück entsteht aus den vorhandenen Figuren. Möglicherweise habt ihr schon beim Bauen gute Ideen. Zunächst sucht jede im Spiel typische Bewegungen und Gangarten für ihre Figur. Dann wird die mit Namen und Stimme vorgestellt. Als Grundlage für eine Story überlegt, welche Gemeinsamkeit diese Figuren haben, wo sie sich treffen könnten oder was ihnen passieren könnte.

(Life-)Musik und Geräusche sind eine ideale Ergänzung und eine gute Abwechslung zum Spiel und zur Sprache. Setzt Kulissen eher sparsam ein. Es genügt, die wichtigsten Details anzudeuten.

Es gibt eigentlich keine Begrenzung in der Anzahl der Gruppenmitglieder. Gute Ideen für ein Stück und eine produktive Zusammenarbeit findet ihr in Kleingruppen bis zu sechs Personen.

Angelika Albrecht-Schaffer,
Sozialpädagogin,
Spiel- und Theaterpädagogin



Spielkreuz



Info

Angelika Albrecht-Schaffer: Theaterwerkstatt für Kinder – 100 und eine Idee rund ums Theaterspielen.

Don Bosco Verlag 2006. Anregungen für Pantomime, Clownerie und Zirkuskünste, Masken- und Schattenspiel, Schwarzlicht- oder Figurentheater. Spiele und Ideen für Theaterbegeisterte wie Neueinsteiger, die mit Kindern zwischen fünf und 14 Jahren Theater spielen. Mit allen Schritten von der ersten Idee bis zur Aufführung: Warm Ups, Improvisieren, Ausdrucksschulung, Rollenbesetzung, Kostüme, Requisiten, Bühne und Musik, Präsentation.

Catch the moment: Fotografieren

Festhalten eines Moments für die Ewigkeit

Hintergrund

Die Arbeit mit der Kamera bietet vielfältige, kreative, witzige und ernsthafte Möglichkeiten, in der Gruppenstunde damit zu arbeiten. Mittlerweile haben ja viele von euch auch Digitalcameras und passende Bildbearbeitungsprogramme zuhause und können damit umgehen. Und wenn ihr diese technischen Geräte nicht zur Verfügung habt, könnt ihr sie euch gut bei Medienstellen ausleihen und euch dort auch Beratung und Hilfe holen.

Leben ist das
was passiert,
während
du
andere Dinge
im Kopf hast.

Aktion

Fotografieren „Just for fun“

Zum Einstieg in die Arbeit mit dem Medium Foto ist es sinnvoll, einfach nur mal zum Spaß zu fotografieren und sich die Fotos dann gemeinsam in der Gruppe anzuschauen. Einigt euch vorher darauf, ob ihr lieber Portraitfotos von euch machen wollt oder eher Gegenstände oder die Umgebung fotografieren wollt.

So geht's:

- Macht euch zuerst gemeinsam mit der Kamera und deren Bedienung vertraut.
- Teilt euch in kleinere Gruppen auf und fotografiert dann einfach mal drauf los.
- Nach 15 Minuten trifft euch wieder und schaut euch die Bilder gemeinsam auf dem Rechner an. Dabei könnt ihr besonders schöne Bilder genauer besprechen (warum ist dieses Foto ansprechend?) und gezielt auf Anfangsfehler hinweisen.
- Danach gibt es noch mal eine genauere

Einführung ins Fotografieren. Erklärt dabei unbedingt zwei Punkte: die unterschiedlichen Kameraperspektiven (Normalsicht, Vogelperspektive und Froschperspektive) und die verschiedenen Einstellungsgrößen (von Detail, groß, nah, halbnah, amerikanisch, halbtotale, total bis weit).

- Nun lasst die Mädchen nochmal losziehen, um die verschiedenen Einstellungen und Perspektiven auszuprobieren.
- Im Anschluss daran schaut die Bilder wieder gemeinsam an und wertet sie aus.
- Sichert alle Bilder auf einer CD, damit ihr sie ggf. für spätere Aktionen wieder verwenden könnt.

T-Shirt-Aktion

Der T-Shirt Druck eignet sich gut als Anfängeraktion, da nur jeweils ein Bild pro Teilnehmerin bearbeitet wird. Die Bilder werden dabei zuerst in den Rechner geladen und anschließend im Bildbearbeitungsprogramm geöffnet und weiterbearbeitet.





Material:

Digicam, Rechner, Drucker, Bügeleisen, Transferfolien für T-Shirt-Druck, Drucker-Farbpatronen, weiße T-Shirts

Beachtet dabei folgendes:

- Benutzt wenig weiße Flächen, da sie im Druck in der Regel grau erscheinen.
- Die Bilder müssen sehr großflächig angelegt sein. Ein Baum mit vielen kleinen Blättern und Ästen wird im Druck sehr schlecht erscheinen. Die Ursache ist hier die Transferfolie, die aus einem Kunststoff besteht, der unter dem Bügeleisen schmilzt. Sehr feine Konturen verschmieren hierbei.
- Lest die Gebrauchsanweisung für die Transferfolie gut durch: Die Schriften und Bilder auf der ausgedruckten Folie müssen meist seitenverkehrt erscheinen, da sie umgekehrt aufgebügelt werden.
- Eine Druckerpatrone reicht meist für ca. 20 DinA 4-Ausdrucke.

Fotogeschichte gestalten

Ihr erarbeitet gemeinsam mit eurer Gruppe eine Geschichte und haltet sie dann in Bildern fest. Die Bilder könnt ihr später nach Belieben bearbeiten und mit Texten versehen, ähnlich wie zum Beispiel die Foto-Stories in Jugendzeitschriften. Die Fotogeschichte könnt ihr dann als Computer-Diashow oder mit Hilfe einer Präsentationssoftware oder vielleicht auch in einer der Pfadfinderinnenzeitschriften - Olave und Spunx - veröffentlichen. Ihr könnt eure Fotostory auch in einer eigenen Gruppenzeitschrift veröffentlichen, indem ihr die Geschichte ausdruckt und zum Beispiel in einem Kopierladen binden lasst. Diese könnt ihr dann verkaufen, um die Kosten der Aktion zu finanzieren.

Material:

Kameras, Computer, Beamer oder präsentationstauglicher Fernseher, evtl. Drucker und Farbpatronen.

Ausstellung oder Fotokalender

Wenn ihr nicht nur für euch und eure Gruppe Fotos machen, sondern sie auch anderen zeigen wollt, eignen sich die Formen Ausstellung und Fotokalender wirklich super. Dafür empfiehlt es sich, die ganze Aktion unter ein klares Motto zu stellen, wie zum Beispiel „Unser Dorf – unsere Stadt“ oder „Freundschaft ist für uns...“ oder „Pfadfinderinnen sind...“ oder „Unser Leben – unsere Träume“ oder „Mädchen in Schule oder Beruf“.

Ihr könnt die Bilder für sich sprechen lassen oder sie mit Texten oder Untertiteln versehen. Gut wirkt es immer, wenn ihr eine Ausstellungstafel bzw. ein Kalenderblatt mit einem Begleittext gestaltet, wo ihr die Entstehungsgeschichte und eure Ideen erklärt.

Für die Ausstellung druckt ihr die Bilder möglichst groß auf Fotopapier aus und



zieht sie auf leichten, aber stabilen Kunststoff- oder Papptafeln auf. Wichtig hierbei ist allerdings, dass ihr die Fotos in der bestmöglichen Auflösung fotografiert. Mit einfachen Aufhängungen zum Hinten-Ankleben habt ihr das Befestigungsproblem auch schon gelöst.

Tipp: In vielen Fotogeschäften gibt es immer wieder Sonderaktionen für die Entwicklung von größeren Fotos oder Postern.

Eure Ausstellung könnt ihr dann in öffentlichen Räumen wie z.B. Bank, Krankenhaus, Rathaus, Gemeindezentrum, Schule zeigen. Zum Auftakt könnt ihr eine kleine Vernissage mit Sekt- oder Saftempfang veranstalten.

Beim Fotokalender einigt sich die Gruppe auf die zwölf besten Fotos und bestückt die einzelnen Kalendermonate mit den Fotos. Es können natürlich auch viele verschiedene Kalender entstehen. In Schreibwarengeschäften gibt es Kalender zum selber Gestalten. Auch im Internet oder in vielen Computerprogrammen gibt es Kalendervorlagen. Das Projekt Fotokalender kann eine Gruppe auch ein ganzes Jahr begleiten, indem ihr im Lauf des Jahres immer wieder Fotos zu eurem gewählten Motto macht.

Eure Kalender könnt ihr dann vor Weihnachten als Weihnachtsgeschenk verkaufen und somit eure Gruppenkasse wieder aufbessern.

Tipps

1. Utensilien für Fotoaktionen:

Gerade bei Portraitfotos und Bildergeschichten ist es sinnvoll, sich vorher eine Kleiderkiste und einen Schminkkoffer zusammenzustellen. Hier einige Ideen, die beliebig ergänzbar sind:

- für eure Kleiderkiste: Schals, Tücher, Kopfbedeckungen, ausgefallene, coole, witzige und spezielle Kleidungsstücke, Perücken, Bärte, Haarteile, ausgefallene Schuhe, lange Kleider, Dessous...
- für euren Schminkkoffer: Puder, Rouge, Make-up, Lidschatten, Wimperntusche, Lippenstift, Theaterschminke, Creme, Gesichtereinigungsmittel, Watte(-Stäbchen), Nagellack(-entferner), Nagelfeile, Pinsel, Handtücher.

2. Aufnahmetipps für die Digitalfotografie:

- Immer zuerst scharf stellen, da späteres Nachschärfen nur in sehr begrenztem Umfang möglich ist. Dem Autofokus Zeit für das Scharfstellen lassen.
- Wenn genügend Speicherplatz vorhanden ist, immer in der höchst möglichen Auflösung fotografieren, damit für spätere Bildausschnitte und Vergrößerungen genügend Bildpunkte „übrig“ sind.
- Bilder aus ungewöhnlichem Blickwinkel aufnehmen. Dazu die Zoom- und Einstellungsmöglichkeiten der Kamera nutzen.
- Strom sparen: nach der Aufnahme die Kamera oder wenigstens das Display ausschalten; Ersatzakkus oder -batterien mitnehmen.
- Wenn wenig Licht vorhanden ist: verschiedene Blitzmodi der Kamera nutzen, wie z.B. den Aufhell-/Automatikblitz, Vollblitz, „Rote-Augen-Vermeiden“-Modus, Zusatz-Blitzgerät aufstecken, Langzeitbelichtung mit Stativ und Selbstausröser durchführen.

3. Tipps für die Fotografie von Menschen:

- Nie Köpfe, Hände, Arme etc. unabsichtlich abschneiden. Da reicht auch schon ein fehlender Finger, und das Bild ist fotografisch nicht mehr so gut.
- Einen passenden Hintergrund suchen. Ein dunkler, unruhiger Hintergrund von Blättern wirkt zum Beispiel bei Mädchen mit hellen und glatten Haaren als Modell gut, Mädchen mit dunklen Locken sehen davor aber nicht so gut aus. Lieber etwas Ruhiges: Wände, Stoffe, Wasser... Und niemals Zimmer als Hintergrund wählen mit Möbeln, Büchern o.ä., denn das wirkt unruhig, unschön und lenkt störend ab.
- Passende Kleidungsstücke anziehen: Man sollte keine Träger des BHs sehen, keine nicht gebräunten Stellen etc. Am besten etwas, was farblich zu Haaren und Haut passt.
- Geduld und Spaß. Nicht jeder fühlt sich vor der Kamera gleich wohl. Das Modell sollte machen und schauen dürfen, wie es will und nur „Regieanweisungen“ bekommen.

Irene Kischkat

Der Renner: Die Projektmethode

– nicht nur in der Kulturarbeit

Mitbestimmung wird groß geschrieben



Im ersten Teil dieser Girl Guide-Arbeitshilfe konntest du tolle Kulturtechniken kennen lernen, die du mit den Pfadfinderinnen oder deinen Freundinnen ausprobieren kannst. Ihr wollt eine bestimmte Technik besonders intensiv angehen? Ihr wollt unbedingt aufs Bayernlager zum „Girls' Planet“ kommen und dort in der Show „Heldinnen im Rampenlicht“ auftreten? Dann könnt ihr ein ganzes Projekt daraus machen.

Ihr habt sicherlich schon mitbekommen, dass das Thema „Mitbestimmung“ eine besonders große Rolle in unserem Verband spielt. Dazu gibt es eine spezielle Methode - die Projektmethode. Sie unterstützt euch dabei, eine größere Aktion zu planen, durchzuführen und sicher zu Ende zu bringen. Das klingt jetzt vielleicht ein wenig theoretisch, aber es ist gar nicht so kompliziert. Mit der Projektmethode arbeiten wir nicht nur in der Pfadfinderei, sie gibt es auch im Berufsleben, sogar im Management. Ihr werdet zu richtigen Managerinnen eures Projekts.

In der PSG finden Projekte immer altersabhängig statt. Je nach Altersstufe heißen die Projekte unterschiedlich: Spielidee bei den Wichteln, Abenteuer bei den Pfadis, Unternehmen bei den Caravelles und Projekt bei den Rangern.

Ein Projekt, z.B. unser aktuelles Kulturprojekt „Girls' Planet: Heldinnen mit Mut und Phantasie“, erstreckt sich über mehrere Gruppenstunden, ein Wochenende oder Lager. Es besteht je nach Altersstufe aus bis zu zehn Schritten bzw. Bausteinen. Dabei bestimmst du und deine Gruppe,



was ihr machen wollt, euer Thema und den Ablauf des Projektes. Abhängig vom Alter und eigenen Fähigkeiten und Interessen übernimmst du dabei Verantwortung und trägst zum Erfolg eurer Idee bei. Je nachdem was ihr gerade macht, ist es sinnvoll, in der ganzen Gruppe oder in Kleingruppen zu arbeiten. Jedes Gruppenmitglied soll wirklich aktiv mitwirken.

Wie kommen wir zum Projektthema?

Projekte sind in ganz unterschiedlichen Bereichen zu finden, nicht nur in der Kulturpädagogik. Hier einige Beispiele aus der PSG-Vergangenheit: Waldsäuberung, Tanzaufführung, Aufnahme einer eigenen CD, Aktion „Rund um die Jurte“, Kriminalfilm drehen, Theaterstück auf die Beine stellen, Faschingsball, Halloweenparty, Versprechen vorbereiten und feiern, Bergtour organisieren, Afrikafest, Sinnenprojekt, Londonfahrt, PSG sucht den Superstar, Futterpatenschaft mit dem

Zoo, Aktion „Wir retten den Regenwald“, Postsendung Friedenshaddaks an die Kanzlerin, Zirkus Belissima, Lebens- und Berufswegplanung, Winterexpedition, Öffentlichkeitstag, Caravelle-Kiste.

Und wie findet ihr euer Thema? Dazu gibt es unterschiedliche Möglichkeiten. Ein Thema kann grob vorgegeben sein, wie z.B. beim Kulturprojekt der PSG Bayern: „Girls' Planet: Heldinnen mit Mut und Phantasie“. Ihr entscheidet aber auch hier noch selbst, was ihr dazu genauer machen wollt, z.B. welche Kulturtechnik ihr ausprobieren wollt. Manchmal entstehen Projekte direkt aus der Gruppe, auf Anregung von einzelnen aus der Gruppe oder auf den Impuls einer Leiterin hin.

Phasen der Projektarbeit

Ein Projekt ist zeitlich begrenzt. Bei jüngeren Mädchen ist es besser, ein kürzeres Projekt durchzuführen, damit sie nicht das Interesse an der Sache verlieren. Projekte lassen sich grob in vier große Abschnitte, die Projektphasen, einteilen, unabhängig davon, in welcher Altersstufe ihr es durchführt:

1. Ideenfindung
2. Projektplanung
3. Projektdurchführung/
Ergebnisproduktion
4. Projektabschluss.

In der Phase der Ideenfindung überlegt ihr euch gemeinsam ein Thema und was ihr mit eurem Projekt erreichen wollt, also



Das Projekt in den vier Altersstufen

Wichtel	Pfadis	Caravelles	Ranger
Spielidee	Abenteuer	Unternehmen	Projekt
		Eine Idee haben	Impuls
Wir haben eine Idee	Wir fangen an	Sich für eine Richtung entscheiden	Entscheidung
		Sich informieren	Information
	Wir planen	Unsere Route festlegen	Planung
		Neues probieren	Einübung
Wir machen alle mit	Wir erleben etwas	Unterwegs sein	Durchführung
		Unseren Kurs überprüfen	Auswertung
Wir freuen uns	Wir feiern	Feiern	Feiern
		Unsere Erlebnisse auswerten	Reflexion
		Über unsere Erlebnisse berichten	Dokumentation

Je nach Alterstufe in der PSG gibt es vier unterschiedliche Begriffe für die Projekte und verschieden ausgeprägte Projektschritte:

Tipp

Jede Altersstufe hat bei der PSG ihr eigenes Programm. Hier findest du jede Menge Infos, praktische Tipps, Ideen, Beispiele und Wissenswertes rund um Pfadfinderei und die entsprechende Altersstufe. Die Altersstufenprogramme kannst du in deinem Diözesanbüro besorgen.



euer Ziel. Achtet bei der Wahl eures Projektthemas darauf, dass alle hinter eurem Projekt stehen und mitmachen wollen.

Bei der Projektplanung legt ihr z.B. folgendes fest:

- Wer macht was bis wann?
- Woher erhaltet ihr notwendige Informationen?
- Wo kann das Projekt stattfinden?
- Entstehen euch Kosten? Und wer kommt dafür auf?

Sinnvoll ist es, einen Projektplan sichtbar für alle zu notieren. Das hat auch den Vorteil, dass ihr immer nachschauen

könnt, wie weit ihr mit eurem Projekt schon seid.

Wenn der Ablauf geklärt und die Aufgaben verteilt sind, geht es auch schon an die Durchführung. Zum Projektabschluss gehört eine altersgemäße Reflexion und ggf. ein Abschlussbericht bzw. eine Dokumentation. Nach der Arbeit kommt das Vergnügen ... das Feiern! Vergesst nicht, eure Projektergebnisse der Öffentlichkeit zu präsentieren und holt euch dabei eine Portion Anerkennung ab.

Kleine Projekt-Historie

Die Projektmethode ist keine Erfindung des 20. Jahrhunderts. Ihre Anfänge reichen bis ins 19. Jahrhundert zurück. Der Amerikaner John Dewey (1859-1952) wird oft als Vater des Projektunterrichts bezeichnet. Aufgrund des praktischen Handelns während des Projektes wird ihm der Slogan „learning by doing“ zugeschrieben, der uns Pfadfinderinnen sehr gut bekannt ist.

Mitte der sechziger Jahre im letzten Jahrhundert wurde die Projektmethode anlässlich einer Schulreformdiskussion wieder neu entdeckt, und zwar als Selbstorganisation bei der Planung, Durchführung und Beurteilung eines Lernvorhabens. Etwa zur selben Zeit gab es in der Jugendverbandsarbeit erste Arbeitshilfen zur Projektarbeit.



Reflektieren – leicht gemacht

Blitzlicht, der Klassiker

Methode: Die Teilnehmerinnen sitzen im Kreis. Jede darf kurz und ohne Unterbrechung bzw. Kommentar der anderen, ihre Meinung zum Projekt sagen, dann ist die nächste dran. Alternativ mit Redeball, Stein, der immer zur Sprechenden weitergereicht wird.

Material: keins, evtl. Redeball o.ä.

Suppen-Reflexion

Methode: Alle werden gebeten, eine „gute“ und „schlechte“ Suppe zu kochen. Mit jeder Suppenkelle Wasser, die die Teilnehmerinnen entweder in den „guten“ oder den „schlechten“ Suppentopf schütten, bemerken sie etwas Positives oder Negatives zum Projekt.

Material: zwei Töpfe, Schöpfkelle und ein Gefäß mit viel Wasser.

Koffer und Abfalleimer

Methode: Koffer und Abfalleimer stehen symbolisch für „das nehme ich mit“ bzw. „das war für die Tonne“. Die Teilnehmerinnen sollen die Dinge aufschreiben, die sie mitnehmen bzw. hier lassen wollen. Anschließend können sie dies mündlich erläutern.

Material: Koffer, Abfalleimer, viele kleine Zettel, Stifte.

Hammelsprung

Methode: Die Teamerinnen hocken auf dem Boden. Auf dem Rücken kleben Zettel mit den Zahlen eins bis vier. Eins bedeutet super, zwei ganz ok, drei relativ schlecht und vier extrem schlecht. Die Leiterin benennt

Methoden für die einzelnen Projektschritte

1. Impuls, Interessenfindung

Methodentipps: Brainstorming, Rollenspiel, Diskussion, Partnerinneninterview, Malwand, Collage, Gedankenkette, Fantasie-reise in das Land X, Offene Sätze ergänzen: „Was ich schon immer mal machen wollte, ist...“ oder „Es macht mir Spaß...“ oder „Ich habe noch nie...“

2. Entscheiden

Methodentipps: Pro-Contra-Diskussion, Anhörkreis, Stimmungsbild, Marktplatz, Blitzlicht, Stimmungsbarmeter, Wahlurne mit Steinen, Schokolade füllen lassen, Klebepunkte verteilen.

3. Informieren

Methodentipps: ExpertInnenbefragung, Bücher, Ortsbesichtigung, Materialsammlung.

4. Planen (Ziel festlegen)

Methodentipps: Verlaufsplan, Arbeitsverteilung, Plakat.

5. Einüben

Methodentipps: Rollenspiel, Generalprobe.

6. Projekt durchführen

Methodentipps: Infoveranstaltung, Theater, Reisen, Gottesdienst, Diskussionsveranstaltung, politische Aktion, Aktionstage, Film (drehen), Hörspiel machen, Trommeln am Pfarrfest, Ausstellung von selbst gemachten Kunstwerken, Einladung zum Zirkusfestival.

7. Auswertung/Reflexion

Methodentipps: Fragenkatalog, Brief schreiben, Stimmungsbarometer, Paarinterview. Mehr Reflexionsmethoden siehe oben: „Reflektieren - leicht gemacht“.

8. Dokumentieren

Methodentipps: Ausstellung, Artikel, Heft erstellen, Film, Tonband, Fotos.

9. Feiern

Methodentipps: Fete, Empfang, Vernissage, Polit-Party.

Birgit Keckeisen

Quelle: Schlag nach! Handbuch für Gruppenleiterinnen in der PSG. PSG-Boutique 2001.



einzelne Punkte zum Projekt (z.B. „die Aufgabenverteilung am Anfang“) und die Teilnehmerinnen hüpfen je nach Grad ihrer Zustimmung über die entsprechende Frau und bleiben dahinter stehen. Wer will, kann anschließend etwas zu seiner Position sagen.

Material: Zettel mit Zahlen, Klebeband.

Vier-Ecken-Reflexion

Methode: Alle stehen in der Mitte des Raumes. Jede Raumecke steht für eine Meinung: Ja – Nein – Weiß nicht genau – Ist mir egal. Einzelne benennen eine Situationseinschätzung. Alle nehmen ihre Position ein. Nachfragen sind möglich.

Zertifikate schreiben

Methode: Alle sollen sich selbst ein Zertifikat ausstellen. Thema: Was habe ich im Verlauf des Projektes gelernt? Vorlesen auf Wunsch.

Material: Papier, Stifte



Die Projektmethode im Praxistest

Projekte in allen Altersstufen

Jetzt wisst ihr theoretisch, wie die Projektmethode funktioniert. Aber wie praxistauglich ist diese Methode? Und: ist sie wirklich in allen Altersstufen einsetzbar?

Wir haben Wichtel, Caravelles, Pfadis und Ranger gesucht, die mit der Projektmethode gearbeitet haben. Wir haben sie gefunden. Hier lest ihr über ihre Projekte, und was es ihnen gebracht hat, diese Methode anzuwenden.



Puppentheaterstück

„Gemeinsam sind wir stark“

Wichtelprojekt der Friedberger Pfadfinderinnen

2005 haben wir, die Wichtel-Gruppe in Friedberg, ein Handpuppentheater-Projekt unter dem Motto „Gemeinsam sind wir stark“ durchgeführt. Dazu haben wir die Puppen selbst gemacht, das Drehbuch geschrieben und das Stück vor den Eltern und beim Pfarrfest aufgeführt. Mit unserem Projekt wollten wir möglichst viel Geld für die Opfer der Tsunami-Katastrophe sammeln. Bei dem Projekt haben wir Leiterinnen uns weitestgehend herausgehalten. Es sollte eine Aktion von Kindern für Kinder werden.

Wie alles begann

Nach den Berichterstattungen über die Flutkatastrophe in Asien (Tsunami) haben wir uns in der Gruppenstunde darüber unterhalten, was wir tun können. Die Kinder waren sofort dabei und wollten helfen. Es stand schnell fest, dass wir eine Spendenaktion machen wollten. Doch wie kommt man an Geld?

Unsere Idee

Es gab viele Ideen. Die Entscheidung fiel letztlich auf ein Puppentheaterstück. Nun war die Frage, ob wir etwas spielen sollten, das es schon gab, oder ob wir etwas ganz Neues machen wollten. Etwas Neues sollte es sein. Es war ganz toll für uns Leiterinnen, mitzuerleben, wie kreativ die Kinder sind. Gruppenstunde für



Gruppenstunde entstand ein fantasievolles Puppentheaterstück aus den Ideen der Mädchen. Wir Leiterinnen haben lediglich lenkend eingewirkt.

Wir machen alle mit

Jetzt war das kreative Geschick der Mädchen gefragt: Wir Leiterinnen hatten Stoff, Farben, Scheren, Kleber und Toilettenpapierrollen besorgt. Daraus wollten wir die Puppen und Bühnenbilder gestalten. Auch hierfür gab es keine Vorgaben von uns Leiterinnen. Die Mädchen machten sich sofort ans Werk und hatten in zwei Gruppenstunden alles fertig gestellt. Nun ging es ans Proben und ans Einladen Malen und Verteilen. Und schon konnten die beiden Aufführungen im Pfarrzentrum vor den Eltern, Familien und FreundInnen und dann nochmals auf dem Pfarrfest über die Bühne gehen.

Wir freuen uns

Die Wichtel waren alle sehr aufgeregt. Aber alles ging gut. Glücklicherweise und auch ein wenig stolz freuten sie sich über den Applaus der begeisterten Gäste. Das Spen-

denergebnis sprach für sich: 276 Euro wurden von den Kindern eingesammelt. Wir waren wirklich beeindruckt von dem Ergebnis! Das Geld haben wir an UNICEF überwiesen mit der Bitte, es für den Wiederaufbau von Schulen in Indonesien einzusetzen.

In einer Reflexion trugen wir zusammen, was den Mädchen an den Vorbereitungen, an der Handlung des Stückes und an der Vorführung gefallen hat. Und da es für uns alle eine tolle Aktion war, haben wir unser Projekt als Wettbewerbsbeitrag beim Bischof-Simpert-Preis des BDKJ Augsburg eingereicht. Wer weiß, vielleicht gewinnen wir damit auch noch einen Preis...

Yvonne Krackau und Birgit Keckeisen

Caravelles on Tour Projekttag in London

In den letzten Herbstferien machte die bayernweite Reisegruppe „Caravelles on tour“ für eine Woche Pax Lodge und London unsicher. Neben dem bestehenden Programm gab es einen Tag, der alleine von den Kleingruppen geplant und durchgeführt werden sollte.

Im Brainstorming sammelten die Caravelles, welche Wünsche und Ideen es für die Tagesgestaltung gibt. Anschließend diskutierten sie eifrig über die Vorschläge,



strichen manche und ergänzten andere. In einem weiteren Schritt legten sie mit Klebepunkten Prioritäten fest. Gemeinsam traf die jeweilige Gruppe die Entscheidung, was am Projekttag geschehen soll.



Danach legten die Gruppenmitglieder die Aufgaben fest und verteilten sie. Am Projekttag selbst machten sich die Kleingruppen auf und setzten ihre Pläne um: Besuch des Scoutshops in der Nähe vom Buckingham Palace, Besuch der National Gallery mit Gemälden von Picasso



und van Gogh, klassische Sightseeingtour im roten Doppeldeckerbus, Besuch im Britischen Museum, Besuch in einer britischen Feuerwache, auf der Towerbridge stehen, Grabplatte von Lord Baden Powell und Lady Olave besuchen usw. Beim bunten Abend hatte jede Gruppe die Aufgabe, ihre Erlebnisse des Tages auf künstlerische Art und Weise zu präsentieren.

Birgit Keckeisen

Be a Star - ein Projekt mit Pfadis

„Singen, tanzen, schminken, Improvisationstheater, Jonglage, Besuch eines Tonstudios mit einer richtigen Schauspielerin, Regisseurin und Kulturpädagogin. Na, ist das was für dich?“ Das war der Einladungstext für Mädchen im Pfadi-Alter in Kaufbeuren.

Das Projekt dauerte sechs Monate. In dieser Zeit überlegten sich die Mädchen gemeinsam, was sie auf die Beine stellen wollten. Neben Singen und Tanzen wollten sie unbedingt eine eigene CD in einem Tonstudio aufnehmen. In der Planungsphase überlegten die Mädchen, welche Lieder auf die CD sollten und wer welchen Part dabei übernimmt. Anschließend wurde geprobt und geprobt. Dann

kam der aufregende Teil der Aktion: der Besuch im Tonstudio. Dort wurde uns erstmal die Technik erklärt. Nachdem sich die erste Aufregung gelegt hatte, konnten die Aufnahmen beginnen.

Der Abschluss des Projektes „Be a star“ fand ganz gemütlich bei Lagerfeuer und Würstchen-Grillen statt. Hier reflektierten wir, was wir nicht so gut fanden, wie der Zusammenhalt in der Gruppe war und was unsere persönlichen Highlights waren. Am Ende erhielt dann jedes Mädchen ihre eigene selbst besungene CD. Außerdem machten wir noch ein Gruppenfoto mit allen stolzen Mädchen.

Birgit Keckeisen



Weg mit dem Sitzfleck - her mit dem Schwedenstuhl!

Projekt in der Rangerstufe

Auch bei den Pfadfinderinnen ist zu beobachten, dass mit dem Alter der Hang zu etwas mehr Sitzkomfort steigt. Daher war unser Projektthema schnell gefunden, entstand quasi aus der Situation: Wir bauen uns Schwedenstühle.

In der Vorbereitungsphase machten sich die Ranger auf die Suche nach der perfekten Bauanleitung, buchten sich ein schönes Wochenendhaus, besorgten Baumaterial und Werkzeug und organisierten das kulinarische Begleitprogramm.

Ein Lifebericht von Gine:

„Wir starteten mit einem ausgedehnten Frühstück auf der Sonnenterrasse in den Tag. Dann ging's ans Bauen. Ein Schwedenstuhl ist übrigens ein kleiner zerlegbarer Campingstuhl aus gehobelten

Dachlatten, der trotz seiner geringen Größe sehr bequem und deshalb bei PfadfinderInnen sehr beliebt ist. Glücklicherweise waren die Holzlatten bereits passend gesägt und vorgebohrt, sodass wir „nur“ noch den Rest bauen mussten. In Kleingruppen ging es ans Leimen, Schrauben, Stoff-Ausmessen, Schneiden und Nähen. Da wir für die Rückenlehnen keinen einfachen Stoff, sondern Markisenstoff doppelt nahmen, hatten wir kleinere Auseinandersetzungen mit unseren Nähmaschinen. Nachdem dieser Kampf gewonnen war, befestigten wir den Stoff mit Metallnieten am Holz, was obendrein Astlöcher an den unmög-



lichsten Stellen verhindern sollte. Am späten Nachmittag war das Werk dann endlich vollendet. Wir waren ziemlich überrascht, dass ein paar Schwedenstühle doch so viel Zeit in Anspruch nahmen.“

Birgit Keckeisen



Neu! Abonnieren Sie Girl Guide!

Seit November 2005 erscheint unsere Girl Guide ein- bis dreimal jährlich in Form einer Arbeitshilfe mit unterschiedlichsten Schwerpunktthemen für Leiterinnen von Mädchen- und Pfadfinderinnen-Gruppen.

Alle bayerischen Leiterinnen der PSG bekommen die Girl Guide kostenlos zugesandt.

Für alle anderen besteht die Möglichkeit, Girl Guide – die Arbeitshilfe – regelmäßig zu abonnieren. Das Exemplar kostet im Abo 2,- Euro pro Ausgabe plus Porto. Wenn Sie Girl Guide abonnieren, erfolgt die Rechnungstellung jeweils zum Ende des Kalenderjahres.



Ja, ich möchte Girl Guide – die Arbeitshilfe - regelmäßig im Abonnement erhalten.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Tel., mail

Bezahlung erfolgt per Rechnungsstellung am Ende des jeweiligen Kalenderjahres.



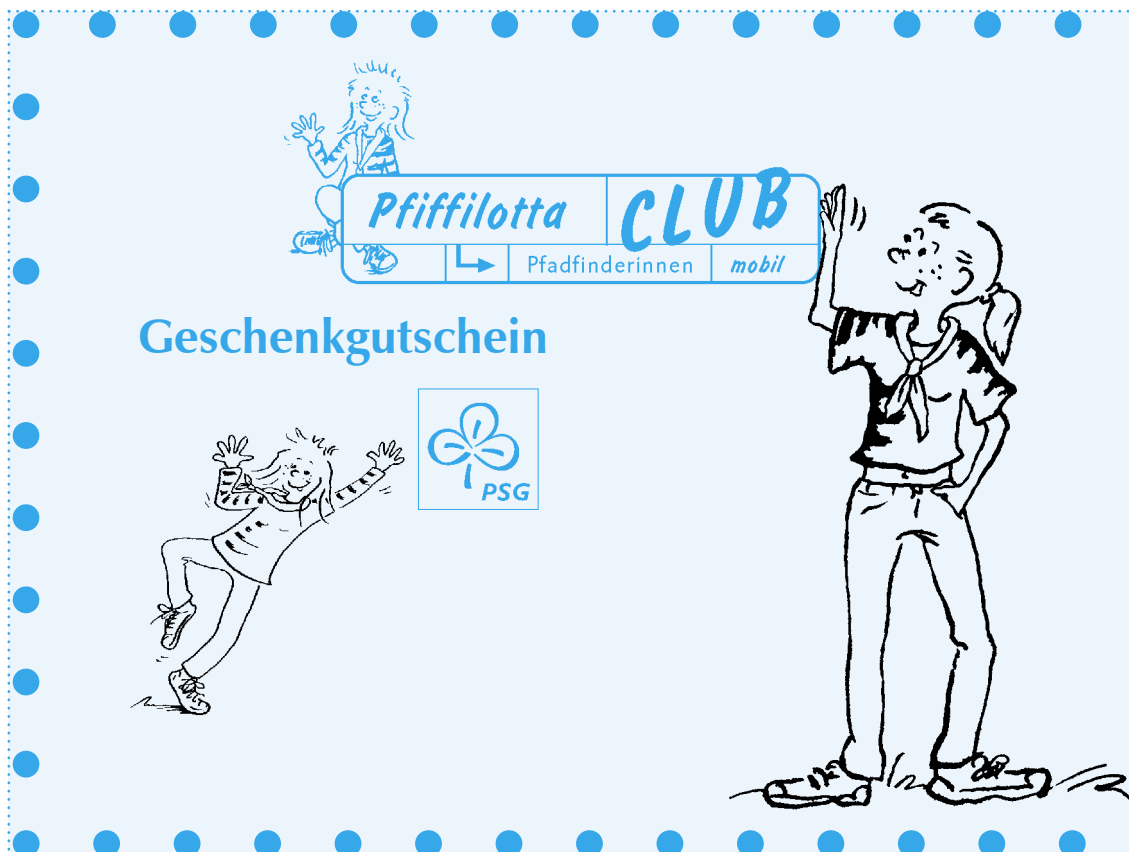
Geschenkgutschein

Liebe Girl Guide-Leserin!

Mit diesem Gutschein schenke ich dir die drei-monatige Schnuppermitgliedschaft im Pfiffilotta-Club.

Bitte schick die umseitig ausgefüllte und mit 45 Cent frankierte Antwortkarte an die PSG Bayern.

Dann bekommst du drei Monate kostenlose Post von Pfiffilotta.



AbsenderIn:



An die
PSG Bayern
Kitzenmarkt 20

86150 Augsburg

AbsenderIn:



An
Pfiffilotta-Club
c/o PSG Bayern
Kitzenmarkt 20

86150 Augsburg