

PROTOKOLL CLOWNERIE 19.-21. JANUAR 2024

19. Januar – Freitagabend

Eröffnungskreis: Vorstellungsrunde und unter anderem wie es uns geht und was wir von dem Clownerie-Wochenende erwarten

Einführung vom Veto-Recht, falls wir Klarheit, Tempo (langsamer oder schneller) brauchen oder Einwände haben, wenn uns etwas nicht passt.

Anschließend Gedankenanstoß von Canip, ob wir grundlegende Regeln für uns als Gruppe festlegen wollen, damit wir einen geschützten Raum haben, in dem wir uns wohlfühlen / Danach die Idee zur Wahl von Gruppensprecher*innen im Laufe des Wochenendes

Kissenspiel 1: Gruppe steht im Kreis und es werden zwei Kissen reingegeben. Die einzige Aufgabe ist es „Spaß zu haben“. Dabei entstehen die verschiedensten Arten vom Spiel mit dem Kissen. Wichtige Erkenntnis dabei ist, dass wir dieses Spiel als Erwachsene gespielt haben und es Erfahrungsgemäß zu Kissenschlachten bei Kindern kommen kann, die ausarten und für Chaos sorgen. Deshalb ist es wichtig vorher einen Rahmen zu setzen und die Kinder oder Jugendlichen zu sensibilisieren vorsichtig miteinander umzugehen.

Kissenspiel 2: Gruppe 1 und 2 stehen in einem Kreis eng beieinander, in der 1 und 2 abwechselnd stehen. Dabei werden, das Kissen von Gruppe 1 und das Kissen von Gruppe 2 zeitgleich rumgereicht, bis das Kissen der einen Gruppe, das Kissen der anderen Gruppe überholt hat.

Benno sagt: Alle stehen im Kreis. Canip gibt vor was für Bewegungen gemacht werden (Arme nach oben, Klatschen etc.). Die Bewegungen von Canip dürfen aber erst nachgemacht werden, wenn davor ein „Benno sagt“ kommt. Wenn kein „Benno sagt“ davor kommt und man die Bewegung nachmacht fliegt man aus der Runde raus. Interessant wird das Spiel erst, wenn das Tempo erhöht wird.

Finger-Spiel: Die Gruppe steht wieder im Kreis. Jede Person hat zu Beginn die rechte Hand flach ausgestreckt (etwas höher als Hüfthöhe) und den linken Zeigefinger ausgestreckt auf die rechte Handfläche der Nebenperson. Sobald ein Zeichen von einer ausgewählten Person kommt in Form von einem „Hep“, ist es die Aufgabe den linken Zeigefinger schnell hochzuheben, damit er nicht geschnappt wird und zeitgleich den linken Zeigefinger der Nebenperson auf der eigenen rechten und flachen Hand zu schnappen.

Heiter und Scheiter-Runde: Alle stehen im Kreis. Die Aufgabe ist es innerhalb des Kreises von 1 bis 10 zu zählen, dabei wird nach dem Aufzählen der Zahl (z.B. die 4), die nächste Person im Kreis mit dem Namen aufgerufen, die dann die nächste Zahl (anschließend die 5) aufzählt. Die Schwierigkeit erhöht sich, wenn anstelle der Zahlen, andere Sachen genannt werden müssen. Zum Beispiel bei der Zahl 3 = Name einer Stadt, bei der Zahl 5 = der eigene Name, bei der Zahl 8 = eine Farbe und die Zahl 10 wird zu „links“ umbenannt. Wenn man zu lange zögert oder eine falsche Antwort gibt, muss man eine Strafrunde, um den Kreis herum bis an seinen eigentlichen Platz laufen.

Malen auf dem Bauch: Die Gruppe steht im Kreis. Jeder hat ein leeres DIN-A4-Papier und ein Wachsmalstift in der Hand. Die Aufgabe besteht darin ein Selbstportrait zu zeichnen. Dabei hält man das Papier an seinen Bauch und darf nicht auf das Blatt schauen. Beim Selbstportrait werden Kopf, Augen, Haare, Nase, Mund, Ohren und weitere besondere Merkmale gemalt.

Bei den ganzen Spielen, gab es viele Momente des Scheiterns. In der Reflexion der Spiele wurde nahegelegt, dass man dieses Scheitern annehmen und ausspielen muss. Außerdem sollte man seine Fehler auch einsehen. In den Spielen soll es nicht, um ein Wettbewerb, sondern um ein Miteinander gehen, weil dies zu Frust führen würde, welcher unter anderem auch hemmen kann.

20. Januar – Samstagvormittag

Nasenanprobe: Clownsnasen werden ausgepackt und anprobiert. Für einen respektvollen Umgang werden ein paar Dinge erklärt: Nasen möglichst nicht vor anderen und erst recht nicht vor Publikum auf- bzw. absetzen, nicht „privat“ tragen → Ab dem Moment, in dem ich sie trage, bin ich Clown. Sobald die „Performance“ zu Ende ist, setze ich sie ab, am besten ganz oder am Hals hängen lassen, nicht unnötig damit in der Hand „spielen“.

Raumlauf mit Nasen: Verschiedene Gang-Geschwindigkeiten werden ausprobiert: 1: laaaangsam, aber nicht Slow Motion; 2: spazieren im Park; 3: energiegelohes Gehen; 4: fast laufen. Als Nächstes kommen verschiedene Gangarten/Körperhaltungen dazu: 1. Beine weit auseinander; 2. Beine nah aneinander; 3. Schultern hochgezogen. Hinzu kommen Begegnungen mit den anderen Personen im Kreislauf. Dabei bleiben zwei Personen kurz voreinander stehen, blicken sich an und nehmen sich wahr und gehen weiter.

Was ist wichtig in der Clownerie?

- Emotionen sind die Grundlage des Spiels
- Den/Die innere Polizist*in ausschalten
- Motto: Echt sein & Heiter scheitern!
- Körpertheater, ungewollt komisch
- Kindliche Neugierde als wichtige Eigenschaft
- Clownerie lebt auch von Wiederholungen und Kopien, aber auch überraschenden Momenten (Wenn ich merke, etwas kommt beim ersten Mal gut an, dann mache ich es nochmal und dann nochmal. Beim vierten, fünften Mal, wenn die Leute nicht mehr lachen → dann thematisiere ich als Clown genau das (Enttäuschung über ausbleibendes Lachen zeigen))
- In Konflikte gehen & Konflikte aushalten → gerne auch „in der Scheiße bleiben“
- Präsenz!!!
- In den Pausen atmet das Leben

++ „Die Angst davor, „dumm“ rüberzukommen, hindert uns in unserem kreativen Flow“ ++

Clowns-Taufe: Alle stehen im Kreis mit ihren Nasen aufgesetzt, eine Person kommt in die Mitte, die anderen rufen Namen rein, die sie passend für die Person im Kreis finden. Sobald diese einen besonders toll und passend findet, gibt sie Bescheid. Jetzt ist sie Clown!

20. Januar – Samstagnachmittag

King John: Aufwärmübung nach der Mittagspause. Die Gruppe steht im Kreis. Links von der anleitenden Person wird von 1 bis 14 durchgezählt und jede/r merkt sich seine Nummer. Danach wird im selben Rhythmus mit dem rechten und linken Fuß gestampft. Der Rhythmus muss das ganze Spiel über gehalten werden.

Die anleitende Person (Canip) startet im Rhythmus mit dem Satz „I want to know who killed King John!“ und beschuldigt anschließend beispielsweise „Number 6 killed King John“.

Die Person mit der Nummer 6 muss im Rhythmus bleiben und mit „Not me“ antworten. Die anleitende Person fragt dann im Rhythmus „Then who killed King John?“. Die Person mit der Nummer 6 muss dann beispielsweise eine andere Person beschuldigen mit „Number 12 killed John“. Die Person mit der Nummer 12 muss dann wie zuvor schon im Rhythmus mit „Not me“ antworten. Die Person mit der Nummer 6 fragt dann im Rhythmus „Then who killed King John?“, so dass die Person mit der Nummer 12, die Schuld an eine weitere Person gibt. Wenn man zu lange zögert oder falsch antwortet muss man sich rechts neben der anleitenden Person stellen, so dass sich die Zahlen der einzelnen Personen verschieben.

Entdecken im Raum: Zu Beginn schlüpft man in die Rolle des eigenen Clowns ein, in dem man (in einem kurzen Moment für sich) die rote Nase anzieht. Danach besteht die Aufgabe daraus mit einer kindlichen Neugier, den Raum und alles was sich in dem Raum befindet zu entdecken.

Draußen entdecken im Duo: Zwei Clowns finden sich in einem Duo zusammen und haben die Aufgabe jeweils für 7 Minuten, die Welt draußen auf dem Jugendhof zu entdecken. Dabei liegt der Fokus wieder auf dem kindlichem und neugierigem Entdecken. Beim Entdecken gibt es eine/n Zuschauer*in in der beobachtenden Rolle und eine Person die in ihrer / seiner Rolle als Clown entdeckt. Anschließend tauscht man sich dann die über die Erfahrung aus.

Raumlauf mit Tanzen: Die Clowns bewegen sich mit ihren Clownsnasen auf der Bühne und nehmen verschiedene Gangarten an. Im Hintergrund läuft Musik. Die Clowns sollen zu der Musik einen Tanzschritt überlegen, der ihnen gefällt.

Synchrones Spiel als Clownsgruppe: Jeweils 4 Gruppen stellen ihre Tanzschritte und ihren neu erhaltenen Clownsamen vor. Dabei fängt jede Clownsgruppe, die entweder aus 3 oder 4 Clowns besteht, mit einem Synchronem Umdrehen an und bewegt sich zum Publikum hin. Sobald die Clowns in der Gruppe vor dem Publikum stehen, muss sich ohne Abstimmung und ohne zu sprechen, darauf geeinigt werden, wer zuerst seinen Namen und seinen Tanzschritt vorstellt. Anschließend erfolgt der gemeinsame möglichst synchrone Abgang. Wichtig ist, dass die Gruppe als ein Ganzes agiert und niemandem die Show gestohlen wird. Anschließend wird die Aufgabe reflektiert.

Parkbank mit 4 Clowns: Bei der Aufgabe müssen sich 4 Clowns auf eine Parkbank (die aus 3 Stühlen besteht) setzen. Dies löst ein Konflikt aus, da nur 3 Clowns Platz haben können. Wichtig dabei ist, diesen Konflikt entstehen zu lassen und auch mal „arschig“ zu sein. Ziel ist

es nicht eine schnelle Lösung zu finden, so dass jeder direkt einen Platz hat, sondern den Konflikt zuzulassen und sich Zeit zu nehmen. Anschließend wird die Aufgabe reflektiert.

3 Clowns auf Stühlen: 3 Clowns machen sich gleichzeitig auf den Weg sich auf 3 Stühle zu setzen, dabei sollen sie aber Variationen von Arms, Heads und Legs einsetzen, bei dem die Arme nach oben und die Beine übereinander geschlagen werden und der Kopf nach rechts und links gedreht wird. Diese Variationen sollen sie aber mechanisch einsetzen, doch trotzdem zur Situation passend. Anschließend wird die Aufgabe reflektiert.

20. Januar - Samstagabend

„Ehm-Spiel“: Alle sitzen im Kreis bis auf eine Person. Diese steht in der Mitte. Im Kreis gibt es einen freien Stuhl. Das Ziel der Person in der Mitte ist es, sich auf diesen Stuhl hinzusetzen. Die anderen wollen das verhindern. Die Person links vom freien Stuhl muss ihn berühren und den Namen eines*einer Mitspielenden rufen. Sobald er gerufen wurde, macht sich die gerufene Person auf dem Weg zu dem Stuhl (und die Person, deren linker Stuhl jetzt frei ist, muss jemanden rufen). Ist die Person links vom Stuhl zu langsam oder kommt auf keinen Namen („Ehm...“) und schafft es die Person in der Mitte, sich in dieser Zeit auf den Stuhl zu setzen, ist es ihrer. Die Person links vom Stuhl muss jetzt in den Kreis. Sobald aber die jeweils linke Person einen Namen gerufen hat, ist dieser Stuhl belegt – auch, wenn die gerufene Person noch nicht gekommen ist. Wichtig: Die jeweils linke Person darf alle Namen rufen, bis auf den der Person, die in der Mitte ist + die Person rechts vom freien Platz. Zuerst wird mit normalen Namen gespielt, später mit Clownsamen.

Roter Clown + Weißer Clown: Der rote Clown: verpeilt, liebevoll, macht Sachen falsch/kaputt – aber nie böswillig

Der weiße Clown: pflichtbewusst, fordert den roten Clown, kann auch etwas strenger sein – aber stets liebevoll

Der weiße Clown denkt sich eine Aufgabe aus, die der rote Clown im Raum erledigen soll (Flasche holen, Musik anmachen, Heizung hochdrehen). Der rote Clown macht sich stets auf den Weg, schafft es aber nie, die Aufgabe auszuführen aus unterschiedlichsten Gründen (darf absurd sein). Der weiße Clown sucht nach Lösungen. Letztendlich läuft es aber darauf hinaus, dass der weiße Clown die Aufgabe selbst erledigt.

Mach's anders: Zwei Personen tun sich zusammen. Person 1 muss sich eine Alltagshandlung (z.B. Zähneputzen) ausdenken und pantomimisch ausführen. Person 2 schaut zu und ruft immer wieder (je nach Gefühl, wenn sie „genug“ gesehen hat, herausfordern möchte,...) „Mach's anders“ rein. Person 1 muss dann die gleiche Alltagshandlung in abgewandelter Form machen (z.B. langsamer, schneller, größer, kleiner, in unterschiedlichen Emotionen).

Erkenntnis: Je öfter die „Mach's anders“ kommen, desto stressiger wird es für Person 1. Aber: Manchmal kommen erst in diesen Situationen, wenn Person 1 eigentlich gar nicht mehr weiß, was sie noch machen soll und ihr Ideen-Reperoire (vermeintlich) ausgeschöpft hat, die spannendsten Vorschläge.

Zwillinge: Szenische Ausarbeitung - Zwei Personen tun sich zusammen. Sie überlegen sich eine Alltagshandlung, die sie gemeinsam und synchron ausführen. Sie kriegen einige Minuten dafür Zeit und dürfen sich auch verkleiden. Dann zeigen sie es dem Publikum. Danach haben sie

nochmal Zeit, 3-5 Fehler in ihren Ablauf einzubauen – die Person, die die Fehler macht und ein bisschen (liebepoll) verpeilt ist, ist der „rote“ Clown. Der Clown, der ernster ist/alles „richtig“ macht, (wohlwollend, aber gern ein wenig streng) ist der „weiße“ Clown. Auch das wird dem Publikum gezeigt.

21. Januar – Sonntagvormittag

Zähl-Duell: Zwei Personen stehen sich gegenüber. Sie sollen gemeinsam bis 3 zählen, bzw. hintereinander die Ziffern sagen und nach 3 mit 1 anfangen. Nach einigen Runden wird die 1 durch Schnipsen ersetzt. Ein wenig später wird die 2 durch einen Tritt auf den Boden ersetzt. Als letztes wird die 3 durch ein lautes „Huuuuui“ ersetzt. Wenn jemand einen Fehler macht, müssen beide kurz tanzen.

Klatsch – Daumen hoch – Klatsch: Zwei Personen stehen sich gegenüber. Beide fangen an, sich mit beiden Händen synchron auf die Oberschenkel zu klatschen (andeuten reicht auch, dann gibt es keine blauen Flecken). Danach formen sie mit beiden Händen jeweils ein „Daumen hoch“ in die Richtung ihres Gegenübers – Hand entweder frontal, links oder rechts ausgerichtet. Danach klatschen sie wieder auf ihre Oberschenkel – alles im Takt. Ist die Ausrichtung der Daumen bei beiden Personen gleich, klatschen sie sich nach dem nächsten Oberschenkel-Klatscher in die Hände (dann wieder Oberschenkel und Daumen). Ist die Ausrichtung unterschiedlich, klatschen sie sich auf die Oberschenkel und dann geht es weiter mit dem Daumen-Zeigen.

Kreistanz: Alle stehen im Kreis, eine Person macht einen Tanzschritt vor, alle übernehmen den Schritt, jede*r im Kreis kommt mal dran. Nachdem alle dran waren, tanzt eine Person in die Mitte, sucht sich eine Person, tanzt zu ihr → Die „angetanzte“ Person übernimmt den Tanzmove, beide tanzen kurz zusammen, bis die angetanzte Person mit ihrem eigenen Schritt in die Mitte geht und jemand neues aussucht.

8er-Tanz: Zwei Personen tun sich zusammen. Person 1 steht vorne, Person 2 hinter ihr. Person 1 tanzt durch den Raum in 8 Schritten, diese 8er-Folge wird immer wieder wiederholt. Person 2 tanzt nach. Person 1 darf „Überraschungen“ in den Bewegungen einbauen. Später tauschen beide.

Clown-Wörter: Raumlaf - Nach und nach werden Wörter aus dem „Clowns-Vokabular“ reingegeben: „Hallo“, „Du“, „Ich“, „Glückwunsch“, „Nochmal“, „Donnerwetter“. Mit diesem Potpourri begegnen sich die Clowns und es entstehen kleine Dialoge. Wichtig: Worte nicht inflationär benutzen!

Clown rot – weiß: Improübung - Der weiße Clown möchte etwas im Raum umräumen/erledigen. Der rote Clown verpeilt alles. Sprachlich darf nur das Clowns-Vokabular benutzt werden.

3 Clowns auf Stühlen: Improübung - Clown 1 setzt sich auf den ersten von drei Stühlen, die nebeneinander aufgereiht sind. Auf diesem ersten Stuhl wird immer nur gewartet (= nichts getan). Kommt Clown 2 ins Bild, setzt sich Clown 1 auf den zweiten Stuhl. Hier muss er singen.

Clown 2 wartet auf dem ersten Stuhl. Betritt Clown 3 die Szene, rücken die beiden Clowns auf. Auf dem dritten Stuhl macht Clown 1 etwas absurd Ungewöhnliches (z.B. popeln, mit sich „rumknutschen“, meditieren, die anderen stören,...). Jetzt singt Clown 2. Clown 3 wartet. Betritt ein vierter Clown die Szene, verlässt Clown 1 die Bühne und es wird wie gewohnt aufgerückt.

21. Januar – Sonntagnachmittag

Klopfkreis 8-4-2-1: Die Gruppe steht im Kreis. Dabei klopft sich jede/r 8-mal auf die Brust, auf den Bauch, auf den hinteren Rücken und auf die Oberschenkel zum Aufwärmen. Danach findet dies nach derselben Abfolge 4-mal statt, anschließend nur 2-mal, bis es zum Schluss nur 1-mal ist.

Anteile des Ichs: Bei dieser Aufgabe sitzt die Gruppe erst mal im Kreis zusammen. Wichtig dabei ist, dass niemand redet und versucht in sich zu gehen. Dabei hat jede/r 12 leere Karten in der Hand. Die anleitende Person wirft die Aussage „Ich bin...“ in die Runde rein und jede Person schreibt etwas zu sich auf die Karte. Im besten Fall handelt es sich nur um ein Wort. Das kann beispielsweise ein Adjektiv sein, welches einen selbst beschreibt oder die Rolle die man im Bezug zu anderen hat (Student*in, Tochter, Schauspieler*n etc.). Nach dem die Aussage 12-mal in die Runde geworfen wurde, sollten alle 12 Karten beschriftet worden sein, die die Anteile des eigenen Ichs beschreiben. Danach besteht die Möglichkeit, dass man die 12 Karten in der Gruppe vorliest, was aber nicht heißt, dass man dazu verpflichtet ist.

Die weitere Aufgabe besteht darin, die 12 Karten vor sich hinzulegen und auf als Clown auf jeweils eine Karte zu gehen und sie nachzuempfinden. Dabei soll man aber nicht reden, sondern den Anteil lautlos und in seinen eigenen Gedanken darstellen. Anschließend wird diese Aufgabe in der großen Runde reflektiert.

Eigenes Spiel erfinden: Die Aufgabe besteht darin als Clown innerhalb von 3 Minuten ein eigenes Spiel zu erfinden. Dazu kann man sich innerhalb des Raumes an allen Gegenständen bedienen. Wenn man ein Spiel für sich erfunden hat, trifft man sich als Clowns-Duo zusammen und stellt ohne zu sprechen sein erfundenes Spiel vor. Nach dem man sein Spiel innerhalb von 3 Minuten vorgestellt hat, stellt der/ die andere Clown*in das eigene Spiel vor. Danach besteht die Aufgabe ohne sich abzusprechen und zu reden, die Spiele miteinander zu vermischen und so ein gemeinsames Spiel zu entwickeln.

Abschluss: Die Abschlussaufgabe war es eine Clowns-impro als Clownsduo vorzustellen, wobei eine Person den roten und die andere Person den weißen Clown spielt. Dabei wurde bis auf die letzte Gruppe immer ein Requisit vorgelegt der Bestandteil des Impros sein kann.

Am Ende gab es eine Feedbackrunde, wobei das gesamte Wochenende reflektiert worden ist. Zu den Gruppensprecher*innen wurden Marie und Jan gewählt.