

Fortbildungswochenende am 14./15. Juli und am 6./7. Oktober 2017 in Nürnberg

2. Teil: Partizipativer Theaterunterricht

Leitung: Maike Plath

### Partizipativer Theaterunterricht und Demokratische Führung

(Konzept und Text Maike Plath)

*Jeder Mensch hat die Fähigkeit, Ideen zu entwickeln und Neues zu denken. Derzeit liegen in unseren Schulen – sowohl bei den Jugendlichen als auch bei den Lehrkräften – zu viele Ideen und Potenziale brach oder werden als Störung wahrgenommen.*

*Die entscheidenden Gelingenskoordinaten für erfolgreiches Lernen und Gestalten sind Beziehungsgestaltung und Partizipation, die thematischen Säulen meines Konzepts des partizipativen Theaters.*

I.) Beziehung:

Grundkomponenten sind:

- Eine professionelle Kommunikation der Begegnung (durch die Statuslehre von Keith Johnstone)
- Erschaffen eines demokratischen Raumes durch Vermittlung der Prinzipien der *Demokratischen Führung*
- Eine innere Haltung des Ermöglichens
- Die Bestärkung der Autonomie aller Beteiligten

II.) Partizipation:

Grundlage bildet ein Konzept nach dem Prinzip des „Offenen Wissens“ (*Open knowledge*) durch Fragmentarisierung: Fachwissen wird in kleinstmögliche Einheiten zerlegt und transparent zur Verfügung gestellt, um vielfältige Lern- und Gestaltungsmöglichkeiten zu eröffnen.

Die unverzichtbare Grundlage für ein kooperatives, empathisches und produktives Miteinander bildet ein ausgeprägtes Bewusstsein für die eigenen Stärken und Schwächen.

Die Grund-Prinzipien meines Ansatzes ermöglichen gemeinsame Erfahrungen und ermutigen junge Menschen dazu, der zunehmenden Komplexität unserer Welt nicht mit Kontrollzwang, Abgrenzung und Ängsten zu begegnen – sondern mit Neugier, Entdeckerfreude und der Lust, sie individuell und originell zu gestalten. Denn: Wir brauchen junge Menschen, die die zentralen Ressourcen unserer zukünftigen Welt beherrschen: Kommunikation und Kooperation.

Maike Plath, Autorin, Theaterpädagogin und Lehrerin

1996 bis 2013 Theater- und Deutschlehrerin in der Sekundarstufe 1. Realisation von zahlreichen biografischen Theater-Eigenproduktionen an einer Hauptschule in Berlin Neukölln. Entwicklung einer partizipativen, biografischen Methodik, die Jugendliche befähigt, künstlerische und weiterführende Lernprozesse eigenmächtig zu gestalten und ihre Themen öffentlich sichtbar zu machen.

2008-2012 Mitarbeit im Vorstand des Bundesverbandes Theater in Schulen (BVTs)

2008-2016 Jurorin für das Theatertreffen der Jugend Berlin (Berliner Festspiele)

2014-2017 Konzeption und Durchführung des Weiterbildungsprogramms »LernKünste« für Künstler\_innen und Kulturschaffende (gefördert durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung) in Kooperation mit der Alice Salomon Hochschule Berlin.

In zahlreichen Buchpublikationen und durch bundesweite Lehraufträge setzt sie sich für den Theaterunterricht als wirkmächtiges Bildungsmittel ein.

Sie arbeitet heute als künstlerische Leiterin des Theater-Jugendclubs am Heimathafen Neukölln und leitet zusammen mit zwei Kolleginnen den ACT e.V. Berlin.

Youtube Kanal: Maïke Plath „Rede mal ordentlich, Frau Plath!“

[www.maïkeplath.de](http://www.maïkeplath.de) und [www.maïkesblog.de](http://www.maïkesblog.de)

Publikationen:

»Biografisches Theater in der Schule«, Beltz 2009

»Spielend unterrichten und Kommunikation gestalten“«, Beltz 2010, 2. Auflage 2015

»Freeze & Blick ins Publikum – Das Methodenrepertoire für den Theaterunterricht«, Beltz 2011

»Freak out mit Engel-Stopp – Das Erweiterungsset zum Methodenrepertoire für Theaterunterricht«, Beltz 2014

»Schreibwerkstatt – Vom biografischen Text zum Theaterstück«, Beltz 2014

»Partizipativer Theaterunterricht mit Jugendlichen«, Beltz 2014

»Spielend unterrichten und Kommunikation gestalten – Das Methodenrepertoire für Lehrerinnen und Lehrer«, 96 Trainingskarten, Beltz 2016

»Das Methodenrepertoire Tanz und Bewegung – Bausteine für den Theaterunterricht« von Maïke Plath und Lior Shneior, Beltz 2017

in Arbeit: »Befreit euch! Anleitung zur kleinen Bildungsrevolution. Theorie und Praxis“ (erscheint im Januar 2018)

## Workshop-Ablauf

### **Prinzip: Kooperation statt Konkurrenz**

Ball-Warm-up (ausführliche Beschreibung, weil sich anhand dieses Warm-Ups einige Grund-Prinzipien des gesamten Ansatzes veranschaulichen lassen) :

**Formaler Ablauf:** Alle wählen einen thematischen Begriff aus. Zur Auswahl stehen die Begriffe: Freiheit, Gleichheit, Solidarität, Gerechtigkeit, Güte, Liebe, Kooperation, Mut, Revolution, Widerstand, Menschlichkeit, Vielfalt.

Alle stehen im Kreis. Der Reihe nach nennt jede\_r seinen Namen und den ausgewählten Begriff.

Der erste Ball wird zu einer gegenüber stehenden Person geworfen und deren Namen (bzw. der ausgewählte thematische Begriff) laut gesagt. Diese Person wirft den Ball wiederum mit Nennung des Namens (des Begriffs) zu jemand anderem. Alle merken sich, an wen und von wem der Ball ging/ kam.

Diese Reihenfolge bleibt bestehen.

Die Gruppe findet beim Werfen einen Rhythmus.

Weitere Bälle werden ins Spiel gegeben, die Reihenfolge bleibt erhalten.

Weitere Schwierigkeitsgrade (Level):

A: Positionen im Raum verändern, die Reihenfolge der Ballwürfe beibehalten

B: Gehen, Tanzen (am besten auf drei Raumebenen!) im Raum und dabei unter Beibehaltung der Reihenfolge die Bälle werfen, dazu Musik.

Weitere Varianten:

C: Jeder Ball wird mit einem neuen sprachlichen Impuls versehen: Der erste Ball ist der Name der Spielerin, der zweite Ball der thematische Begriff, der dritte die Antwort auf die Frage "Etwas, das ich liebe", der vierte Ball "Heimat", usw. Die Ball-Reihenfolge bleibt bei allen Bällen gleich.

D: Jeder Ball hat ein anderes Thema UND eine andere Reihenfolge.

E: Das gesamte Ball-Warm-Up wird mit einem Thema versehen. Beispiele: „Revolution“, „Familienfest“, „Zombie-Apokalypse“ oder formal „Hochstatus“ oder „Tiefstatus“, usw. oder „Tanzen“, oder „Bewegungsqualität“ (Alle sind steinalt und müde, usw)...

**Grundkoordinaten/Parameter:** Derjenige, der den Ball wirft, hat die Verantwortung und muss dafür sorgen, dass der Ball den anderen **erreicht**, das Ziel ist, dass die Bälle nicht aus Versehen zu Boden fallen. Erläuterung des Prinzips: Skala der Möglichkeiten SELBST erproben und optimieren, denn "jeder Mensch ist ein Universum" und kann selbst heraus finden, was die spezifische Situation und der Mensch, der den Ball bekommen soll, erfordert. Dafür braucht es keinen theoretischen Optimierungsplan – keine TABELLE mit vorgegebenen "Optimierungs-Lösungen" – sondern nur das ZIEL (Die Bälle sollen nicht aus Versehen zu Boden fallen), das Ausloten der eigenen Möglichkeiten und die Freiheit, individuell alles ausprobieren zu können, um dieses Ziel zu erreichen.

**Narrativ zum Warm-up:** (Prinzip Transparenz) Der Sinn des Warm-ups muss erklärt werden.

Ein sinnhaftes Narrativ zu den übergeordneten Werten einer Übung (oder jeglicher Anstrengung im Lern-Prozess) ist für die Jugendlichen motivierend, wenn sie sich selbst damit verkoppeln können und nicht das Gefühl haben, dass es „nur“ um Pädagogik geht.

*Das **Ziel** des Warm-ups ist es, dass wir es schaffen, dass möglichst lange kein Ball aus Versehen zu Boden fällt.*

Was müssen wir dafür tun? Wir müssen uns zunächst klarmachen, wo in einem kooperativen Setting die Verantwortung sein kann: Sicherlich NICHT bei der Person, die fangen muss. Denn das wäre exklusiv gedacht: Dann hätte die Person, die am besten fangen kann innerhalb kürzester Zeit den höchsten Status. Darum geht es aber gar nicht.

Beim Ball-Warm-up und überhaupt innerhalb dieses gesamten Konzeptes geht es gerade NICHT darum, einen Standard auszuformulieren und dann eine Hierarchie durch entsprechende Abweichungen von der Norm zu erzielen. Es geht darum, eine möglichst unendliche Anzahl an kreativen Möglichkeiten sichtbar zu machen, wie eine gemeinsame Herausforderung (das Ziel) gemeistert werden kann und damit den Reichtum an (üblicherweise verborgenen) Möglichkeiten offen zu legen.

Dafür muss derjenige, der den Ball wirft, in die Verantwortung gehen. Denn derjenige, der den Ball fangen soll, ist automatisch in einer schwächeren Position, da er REAGIEREN muss (Tiefstatus).

### Prinzip: Zielbeschreibung, Grundkoordinaten und „Skala der Möglichkeiten statt Standard-Tabelle“:

Auf den Kontext des Ball-Warm-Ups bezogen bedeutet das Prinzip „Skala statt Tabelle“: Wenn wir das Ziel „Die Bälle sollen nicht aus Versehen zu Boden fallen“ verfolgen, dann könnten wir eine riesige Tabelle erstellen, in der drinsteht, welche Möglichkeiten es gibt, den Ball sicher und versiert in die Hand des Gegenübers zu bekommen. Darin könnten wir z.B. eintragen, mit wieviel Schwung, mit welcher Körperhaltung, in welchem Abstand, usw. es „optimal“ wäre.

Sobald sich aber die Personen bzw. die Bedingungen verändern, müsste man wieder ganz viele neue Optimierungs-Aspekte in die Tabelle eintragen. (Die Lichtverhältnisse im Raum sind heute anders als gestern, Anna hat eine gebrochene Hand, Ahmad hat gestern Kontaktlinsen bekommen und kann nicht gut sehen, Omar sitzt im Rollstuhl, Kevin hat gerade Streit zu Hause und kann sich nicht gut konzentrieren, usw usw, daraus würden sich zahlreiche neue „Optimierungs-Regeln ergeben). Diese aber alle einzeln in die Tabelle einzutragen, wäre eine nie endende Aufgabe. Insgesamt würde eine viel zu umfangreiche Tabelle entstehen, die ständig erweitert werden müsste, so dass wir sie niemals vollständig auswendig lernen könnten. (Vor allem: Wann ist dann die Zeit dafür, die Bälle endlich zu WERFEN?).

Wir brauchen die Tabelle nicht. Denn jeder Mensch ist in sich schon ein „Universum an Möglichkeiten“. Ohne Tabelle kann jeder Mensch durch Probieren, Scheitern, Noch-Mal-Probieren, usw. alle Facetten, also alle Gelingenskoordinaten zur Erreichung des Ziels *selbst* viel schneller, versierter und vor allem vielfältiger herausfinden, als jegliche „Tabelle“ es je abbilden könnte.

Dafür müssen wir nur folgendes tun: Wir müssen vom Ziel herdenken, ein paar Grundkoordinaten einführen und dann den Freiraum lassen, um das Ziel individuell verfolgen zu können. Wenn ich den Ball zu jemandem werfen soll, der schlecht sieht, dann kann ich beispielsweise auf ihn zugehen und ihm den Ball direkt in die Hand geben. Wenn jemand Angst vor Bällen hat, dann kann ich den Abstand beim Werfen extrem verringern oder den Ball rollen, usw. Es geht darum, dass sich jeder einzelne beim Werfen bzw. beim Weitergeben des Balles auf das Ziel konzentriert und alle Möglichkeiten einsetzt, die ihm/ihr **individuell** einfallen bzw. zur Verfügung stehen und **die sich am jeweiligen Gegenüber orientieren**. Dabei ist es entscheidend, dass die werfende und die fangende Person miteinander per Blickkontakt und/oder Mimik/Gestik miteinander kommunizieren, so dass ausgelotet werden kann, wie der Ball am besten beim Gegenüber ankommt.

Deswegen braucht es nur folgende Grundkoordinaten: Nicht derjenige, der den Ball nicht fängt, „hat Schuld“, sondern derjenige, der ihn (so schlecht!) weitergegeben hat!! Dies muss natürlich mit offensichtlichem Humor formuliert werden.

Beim Gehen durch den Raum dürfen die Bälle nicht aus Versehen zu Boden fallen. Die Zeit wird gestoppt vom Beginn des Spiels an bis der erste Ball versehentlich auf den Boden fällt. Das ist der Zeitrekord der Gruppe. Die Gruppe hat drei Versuche den Rekord zu brechen. Je

länger die Gruppe sich durch den Raum bewegt und dabei die Bälle wirft, ohne dass ein Ball versehentlich zu Boden fällt, desto besser ist die Gruppe.

Koordinaten, die die Jugendlichen beim Spiel sehr schnell SELBST herausfinden und optimieren wären zum Beispiel:

Besser = Einfallsreichtum, was die Möglichkeiten inklusiven Verhaltens angeht

Besser = eindeutige Impulse, Aufmerksamkeit den anderen gegenüber, Konzentration!

Besser = Impulse klar setzen durch **Wort** (Name, Tier, Lieblingssessen, Hobby, usw, oder siehe "Variationen" unten), durch **Blick** (Augenkontakt) und **Geste**.

Besser = Auf jedes Gegenüber individuell eingehen und dessen „innere und äußere Grenzen“ des Gegenübers berücksichtigen.

Das Ball-Warm-up kann mit thematischen Begriffen durchgeführt werden, die im weiteren Prozess zunehmend vertieft werden. Diese weitere Vertiefung findet in der ersten Phase über die Arbeit mit dem Mischpult und über die Generierung von Bewegungsmaterial statt.

(Die Annäherung an die Inhalte einer Produktion gelingt langfristig facettenreicher und vielfältiger, wenn diese zunächst über das formale und experimentelle Spiel mit den ästhetischen Mitteln und die Arbeit mit dem Körper gestaltet wird (Bewegungsmaterial generieren und in Kleingruppen choreografieren und auswerten). Erst, wenn zahlreiche individuelle Zugänge zu den Inhalten/thematischen Begriffen - über den Körper und das Ausloten ästhetischer Mittel - gelegt worden sind, eröffnet sich ein Reichtum an inhaltlichen Facetten in der Durchdringung des Themas, welcher sich dann auch im Umgang mit Text und Sprache niederschlägt.

Prinzip: Körper und Bauchgefühl (Intuition) zuerst – dann Reflexion - und erst dann Text und (verbale) Sprache.

Musik: Jurassic Park, Titelthema oder zu den inhaltlichen Themen passende Musik.

(Später auch zu Identifikationszwecken ein Musikstück, dass die Schüler\_innen selbst auswählen und das dann immer zum Ball-Warm-Up gespielt wird).

Das Ball-Warm-up im hier beschriebenen Format ist ein bildhaftes und anschauliches Beispiel dafür, über welche Grundkoordinaten eine wertschätzende Kultur der Vielfalt tatsächlich etabliert werden kann.

### **Die vier Demokratischen Führungs-Joker: Tempo, Klarheit, Verantwortung, Veto**

Die vier Demokratischen Führungs-Joker sind zentrale Koordinaten, um jegliche Arbeits- und Lernprozesse von Anfang an demokratisch gestalten zu können.

Jedes Mitglied der Gruppe hat jederzeit die Möglichkeit, über diese vier Führungs-Joker zu verfügen und damit anzuzeigen, wo innere Grenzen überschritten werden („Gesetz der inneren Grenze“). Die vier Demokratischen Führungs-Joker gelten grundsätzlich in allen Phasen des gesamten Prozesses.

**Tempo:** Wenn eine Spielerin den Arbeitsprozess als zu langsam bzw. langweilig oder unterfordernd empfindet, darf sie an die jeweilige Person, die führt (auch an die Lehrkraft), „Tempo!“ zurückmelden. Auf diese Weise erfährt die Führung, dass diese Spielerin mehr

Input braucht.

**Klarheit:** Wenn ein Spieler etwas nicht versteht, sei es akustisch, sprachlich, inhaltlich, oder weil die Formulierung undeutlich oder zu kompliziert erscheint, darf der Spieler (auch an die Lehrkraft) „Klarheit“ zurückmelden und die Führung auf diese Weise auffordern, sich deutlicher oder anders auszudrücken. Der Führungs-Joker „Klarheit“ bedient den Aspekt der Barrierefreiheit: Wenn ich etwas nicht verstehe, ist das nicht meine „Schuld“, sondern liegt in der Verantwortung der Führung, die so kommunizieren muss, dass die Mitglieder der Gruppe ALLE partizipieren können (Prinzip wie beim Ball-Warm-up: Nicht derjenige, der den Ball nicht fängt „hat Schuld“, sondern derjenige, der den Ball „so schlecht geworfen hat“) – natürlich ist diese „Schuldfrage“ humorvoll zu sehen. Dennoch handelt es sich hier um ein grundlegendes Prinzip: **Wer führt, trägt die Verantwortung dafür, dass alle verstehen, was die Führung vermitteln will.** Die Führung kann diese Kompetenz dadurch immer weiter trainieren, dass sie ehrliche Rückmeldungen von den anderen Gruppenmitgliedern erhält. Diese Rückmeldungen sind nicht als Kritik sondern als Hilfestellung und wertvolle Information zu sehen.

**Verantwortung:** Wenn eine Spielerin das Gefühl hat, dass Aufträge, persönliche Ansprache und/oder Anweisungen die inneren Grenzen anderer Spieler\_innen überschreiten, diese sich aber vielleicht nicht trauen, rechtzeitig „Veto!“ einzufordern, dann darf diese Spielerin „Verantwortung!“ rufen und der jeweiligen Führung auf diese Weise signalisieren, dass hier eventuell Grenzen überschritten werden und die Anweisungen modifiziert oder abgeschwächt werden sollten (wie bei allen Führungs-Jokern: Kann auch an die Lehrkraft gerichtet werden).

**Veto:** Jede und jeder einzelne Spieler\_in kann zu jeder Zeit einen Auftrag oder eine Anweisung ohne Begründung verweigern. Erst dadurch entsteht der innere Freiraum, sich auf Neues und Fremdes einzulassen und sich zu trauen, Risiken einzugehen.

Es ist so, wie wenn wir auf dem 10-Meter-Turm stehen: Wir möchten selbst entscheiden, wann wir springen – und nicht runter geschubst werden. Wer führt, kann hinterher unter vier Augen die betreffende Spielerin fragen, warum sie „Veto“ eingelegt hat. Aber auch das muss freiwillig geschehen, die Spielerin ist nicht dazu verpflichtet, sich zu erklären.

**Die vier Demokratischen Führungsjoker sind Karten des Theatralen Mischpults. Sie können aber in allen Lehr- und Lernprozessen in allen Fächern, Kontexten und Lernprozessen angewandt werden.** (Die vier Karten können selbst gebastelt werden. Ansonsten befinden sie sich aber auch im „Methodenrepertoire für Tanz und Bewegung“, Beltz 2017).

### Demokratische Führung: Arbeit mit dem Theatralen Mischpult

#### Autonomie als Prinzip beim Theatralen Mischpult

Das Prinzip des Theatralen Mischpults basiert auf Fragmentarisierung (Aufsplitten von Wissen in seine Einzelteile). Ich habe dabei versucht, die Kunstform Theater auf die kleinstmöglichen Einheiten herunter zu brechen und diese sichtbar und zugänglich zu machen (Visualisierung durch Karten). Es geht darum, das Wissen und die Koordinaten zu einem Fachbereich in seine Einzelteile zu zerlegen und die logischen Verknüpfungen zwischen diesen Fragmenten dem intrinsisch motivierten Innovationsgeist der Kinder und Jugendlichen zu überlassen. Denn der ist unendlich – wenn er einmal geweckt ist. Dies lässt sich am fruchtbarsten durch spielerisches Erproben der einzelnen Bausteine erreichen. Es werden spielerische Felder eröffnet – einfache bis komplexe Spielanordnungen mit klaren Spielregeln (Gamification). Im Rahmen der **Grundkoordinaten**, also der Gesetzmäßigkeiten des Spiels (Begrenzung), können im geborgenen Rahmen unendlich viele individuelle Ausdrucks- und Gestaltungsmöglichkeiten erprobt werden (Freiheit). Die Prinzipien dahinter: „In der Begrenzung liegt die Freiheit“ und „Skala der Möglichkeiten statt Tabelle“.

Veranschaulichen lässt sich das Fragmentarisierungs-Prinzip auch anhand folgenden Beispiels: Es ist quasi so, als würde ich ein Gebäude in seine Einzelbestandteile zerlegen, in Steine, Rohre, Ziegel, usw. Diese Grundelemente des Hauses lassen sich dann individuell wieder miteinander kombinieren. Jeder Mensch könnte daraus also ein anderes, neues Gebäude bauen. Solange die Regeln der Statik beachtet werden, ist das Ergebnis vollkommen offen. Es entstehen individuellste Formen von Häusern, weil das Prinzip gilt: Skala der Möglichkeiten statt Tabelle. Innerhalb der Grund-Koordinaten, die beachtet werden müssen (zum Beispiel: Regeln der Statik), kann jeder sein Haus nach eigenem Belieben gestalten.

Das Theatrale Mischpult ist ein Modell für den Ansatz von *Open Knowledge durch Fragmentarisierung*. Es verwandelt Theater in eine Spielwiese aus kleinstmöglichen Einzelinformationen, die unendlich viele Zugänge dazu eröffnet. (Das Theatrale Mischpult ist damit eine Startrampe für ein anderes Konzept von Bildung. Was würde passieren, wenn wir in allen thematischen Feldern solche Startrampen bauen?)

### „Das Theatrale Mischpult“ – Strategien für Partizipation in künstlerischen Prozessen

#### **Aufbau des Mischpults:**

Die Karten werden an einer Stelle des Raumes gut sichtbar auf dem Boden ausgebreitet, und zwar so, dass die Spieler\_innen sowohl vor sich auf die Karten schauen können, als auch geradeaus in den leeren Raum (bzw. auf die Bühne). Die Karten sind das Theatrale Mischpult, mit dem sich verschiedene Bewegungsmöglichkeiten frei kombinieren lassen.

**Das Grund-Spiel:** Die eine Hälfte der Spieler\_innen steht mit Mikrofon und Blick in den leeren Raum und die Karten vor sich auf dem Boden – also am Mischpult. Sie sind die Theater-DJs, die Ansagen machen dürfen (**führen**), welche die andere Hälfte der Spieler\_innen, die sich vor ihnen im Raum aufteilen, ausführen werden (**folgen**).

Zu allen Aktionen wird Musik gespielt.

(Die Musik dient hier der Motivation, nicht der künstlerischen Gestaltung. Es ist daher aus meiner Erfahrung zu empfehlen, dynamisch abwechslungsreiche Film-Musik zu spielen, da die Musik auf diese Weise auch Impulsgeber für spontane Ideen wird. Jugendliche trauen

sich erfahrungsgemäß wesentlich mehr auszuprobieren, wenn sie durch dynamisch abwechslungsreiche Soundtracks motiviert werden, als wenn wir an dieser Stelle wertend eingreifen und ehrgeizig „die richtige, anspruchsvolle Musik finden wollen“. Musik als ästhetisches Gestaltungsmittel sollte erst zu einem späteren Zeitpunkt eine Rolle spielen, wenn die Jugendlichen bereits sehr differenziert und souverän mit den theatralen Gestaltungsmitteln umgehen können).

Die andere Hälfte der Spieler\_innen reagiert im Raum auf die Anweisungen der „Mischpult-DJ´s, die wir auch „Regisseure\_innen“ nennen können. Die Regisseure\_innen FÜHREN. Die Spieler\_innen auf der Bühne FOLGEN. Dies wird auch immer durch die Spielleitung transparent kommuniziert. Innerhalb jeder Probe erleben alle Spieler\_innen grundsätzlich BEIDE Perspektiven. Durch gegenseitiges Feedback optimieren sie sich gegenseitig, sowohl bei der demokratischen Führung als auch im „bewussten Geführt-Werden“. Es wird von Anfang an ein Achtsamkeitstraining initiiert, das eine zunehmende Sensibilisierung ermöglicht für die inneren und äußeren Prozesse von **FÜHREN** und **FOLGEN**. (Siehe unten: **Feedback – Gespräch unter Freunden**).

Während des Spiels kann ständig gewechselt werden: Wer nicht mehr (Regie) führen möchte, geht in den Raum und wird zum Spieler, indem er eine andere Spielerin antippt, die an seiner Stelle zum Mischpult geht und die Aufgabe eines DJ´s übernimmt. Umgekehrt kann auch ein Spieler aus dem Spiel raus gehen und einen DJ antippen, der an seiner Stelle ins Spiel geht und zum Spieler wird. Insgesamt wird nach ca. 10 Minuten gewechselt: Alle DJ´s verlassen ihre Position am Mischpult und gehen in den Raum, wo sie zu Spieler\_innen werden, und alle vorherigen Spieler werden DJ´s. Es folgt grundsätzlich ein Feedback-Gespräch im Format „Gespräch unter Freunden“ (siehe unten). Es ist ganz wichtig, dass alle Spieler\_innen von vorn herein immer beide Perspektiven einnehmen: Sowohl die des Draufschauenden und Gestaltenden als auch die des Ausführenden, Agierenden.

**Der Ablauf des Grundspiels:** Die Spieler\_innen gehen zur Musik kreuz und quer auf geraden Bahnen durch den Raum, bis andere Fortbewegungsarten und Gestaltungsideen von den DJ´s rein gerufen werden.

Die DJ´s rufen den Spieler\_innen Anweisungen zu, die diese ausführen und orientieren sich dabei an den vor ihnen liegenden Karten. Die DJ´s dürfen sich beraten und dem DJ, der gerade am Mikro steht, Vorschläge machen. Das Mikro wird unter den DJ´s immer spontan weiter gegeben: Wer eine Idee für einen Bewegungsvorschlag hat, nimmt sich das Mikro.

(Wenn dieser Ablauf nicht funktioniert, weil sich alle um das Mikro streiten, muss die Spielleitung eine Reihenfolge der DJ´s festlegen. Dann erhält jeder DJ eine Nummer und in dieser Reihenfolge sind die DJ´s „dran“, um ihre Ansagen zu machen und jeder DJ macht eine zuvor begrenzte Anzahl an Bewegungsvorschlägen (z.B. Fünf Ansagen, danach Wechsel). Je länger die Spieler\_innen das Spiel kennen, desto besser können sie sich allerdings selbst organisieren. (Es geht um die zunehmende Sensibilisierung dafür, was jede\_r einzelne\_r Spieler\_in will: Will ich gerade eine Ansage machen und eine Idee umsetzen? Oder will ich gerade lieber im Raum als Spielerin agieren? Was kann ich als einzelner tun, damit das Spiel lebendig bleibt und immer ungefähr gleich viele Spieler\_innen auf der Bühne und am Mischpult sind? Auch hier gilt das Prinzip „Skala der Möglichkeiten statt Tabelle“. Innerhalb der vorgegeben Koordinaten/Spielregeln ist größtmögliche individuelle Freiheit und *Glückliches Scheitern* möglich und erwünscht. Je besser die Spieler\_innen mit der Zeit ihre Bedürfnisse und Stärken kennen (und ihre inneren Grenzen), desto mehr greift das **Prinzip der Selbstregulierung** und die Spielleitung muss immer



weniger eingreifen.

**Feedback – „Gespräch unter Freunden“: Achtsamkeitsprinzip und ständiges gegenseitiges Feedback über die Erfahrungen von FÜHREN und FOLGEN:**

*Wie geht es mir selbst? Wie geht es den anderen? Wie wird das Spiel lebendig und lustvoll? Was kann ich dafür tun ohne mich oder andere auszubeuten?*

Nach ca. 10 Minuten wird jeweils gewechselt. Allerdings niemals ohne ein Feedbackgespräch zwischen Dj´s (Regisseure\_innen) und Spieler\_innen: Die Spielleitung stoppt die Musik und fordert die Spieler\_innen auf, nach vorne an die Bühnenrampe zu treten, so dass sich Regisseure\_innen und Spieler\_innen direkt gegenüber stehen – zwischen ihnen die ausgebreiteten Karten, das Mischpult.

Die Spielleitung fordert nun die Regisseure\_innen auf, ihre Lieblingsmomente zurückzumelden und diese genau zu beschreiben, darüber hinaus eine kurze Begründung zu geben, warum diese Momente ihrer Ansicht nach gelungen wirkten. Die Spieler\_innen an der Bühnenrampe übernehmen die Moderation. Das heißt, sie nehmen die DJ´s dran, die sich mit ihren Lieblingsmomenten zu Wort melden.

Wenn alle Lieblingsmomente „abgesammelt sind“, erteilt die Spielleitung (die grundsätzlich zwischen den beiden Gruppen am Rand steht und damit ritualisiert die Vermittler-Rolle übernimmt) den Spieler\_innen auf der Bühne das Wort. (Die Position der Spielleitung in der Mitte ist auch bildhaft: Zuvor entstand zwischen den beiden Gruppen ein Statusgefälle, weil die einen geführt haben und die anderen folgen „mussten“. Beim „Gespräch unter Freunden“ aber wird dieser Statusabstand wieder aufgehoben und die Spielleitung „balanciert“ im Konfliktfall die Beziehung zwischen Zuschauenden und Spieler\_innen aus, und sorgt dafür, dass es wirklich ein „Gespräch unter Freunden“ bleibt.

Nachdem die Zuschauenden ihre Lieblingsmomente zurück gemeldet haben, dürfen nun die Spieler\_innen ihre INNENPERSPEKTIVE zurück melden. Das heißt: Sie dürfen bewusst subjektiv erzählen, wie es ihnen beim Spielen und beim Ausführen der Aufträge ergangen ist. Die Spielleitung moderiert dieses Gespräch durch folgende Fragen:

Hättet ihr gerne weiter gespielt oder war die Zeit für euch angemessen?

An welchen Stellen – bei welchen Anweisungen – hat es euch Spaß gemacht und bei welchen Anweisungen hattet ihr innere Widerstände? Welche waren das und warum?

Habt ihr daran gedacht, die vier Demokratischen Führungs-Joker zu nutzen? Und wenn nicht, warum nicht? Gab es Momente, in denen ihr eigentlich gerne „Veto“ gerufen hättet? Was hat euch davon abgehalten?

Welches waren EURE Lieblingsmomente?

(Weitere Fragen sind natürlich möglich).

Für die Regisseure\_innen/Dj`s ist es teilweise schwer, diese Rückmeldungen auszuhalten, weil sie sich teilweise kritisiert fühlen oder zurecht anmerken, dass sich die subjektiven Wahrnehmungen der Spieler\_innen teilweise widersprechen.

Dann ist es wichtig, dass die Spielleitung folgende Grundkoordinaten der demokratischen Führung motivierend erläutert (Narrativ! Hier schon bewusst für die Jugendlichen formuliert):

„Wer souverän führen lernen möchte, braucht so viele Informationen wie möglich. Denn Informationen bedeuten Wissen. Je mehr Wissen die Führung (die Regie) hat, desto sensibler und professioneller kann sie führen. Dafür muss die Führung aber stark sein und auch widersprüchliche oder kritische Anmerkungen aushalten. Denn wenn sie sich über Kritik

aufregt, zeigt sie innere Schwäche, wenn sie sich über Widersprüche ärgert, erkennt sie einigen Spielern ihre Wahrnehmung ab. All das führt dazu, dass ihr Informationen zukünftig vorenthalten werden. Für die Führung ist das eine Katastrophe. Denn wenn sie keine Informationen im Sinne von ehrlichen Rückmeldungen mehr erhält, muss sie zunehmend „blind führen“ und macht immer mehr Fehler. Das führt dazu, dass diejenigen, die ihr folgen sollen, immer weniger Vertrauen in die Führung haben werden. Irgendwann wird die Führung dann scheitern. Wenn die Führung aber stark ist, nimmt sie **alle** Rückmeldungen als wertvolles „Geheimwissen“ auf, das ihr hilft, besser und geschickter zu führen. Die Regie/die Führung muss auch nicht alle Rückmeldungen (innerlich) annehmen, sie kann durchaus selbst entscheiden, was ihr weiter hilft, und was nicht so sehr. Es ist aber erstmal grundsätzlich wichtig, dass sie ALLE Informationen überhaupt erhält.

Das heißt: Die Führung sollte vermeiden, in eine Opferhaltung zu gehen oder sich zu rechtfertigen. Das macht die Führung schwach. Stattdessen sollte die Führung alle Rückmeldungen wie einen Geheimbericht auffassen: Wie eine Sammlung von Geheimwissen, das benutzt werden kann, um besser führen zu können.“

### Einschub zur inneren Haltung der Feedback-Kultur: Perfektionismus versus „Liebevoller Blick auf das Scheitern“ und Humor: „Wir sind alle keine Engel – wir versuchen es nur!“

Es muss aber deutlich werden, dass niemand verurteilt wird, wenn die Sache mit dem „Kritik-Annehmen“ doch (noch) nicht so gut klappt. Die Spielleitung muss ganz deutlich machen, dass wir ALLE natürlich immer nur **auf dem Weg dahin** sein können, souveräner zu werden, dass es aber auch wichtig und zutiefst menschlich ist, sauer oder beleidigt zu reagieren, denn niemand kann immer cool und souverän bleiben – das wäre auch ganz schrecklich (und langweilig). Das Zulassen von negativen Gefühlen spielt in diesem Gesamtkonzept eine große Rolle:

Wenn klar ist, was das Ziel ist und anhand welcher Koordinaten wir uns auf dem Weg dahin orientieren, dann ist es andererseits ganz wichtig, alle menschlichen Facetten mit Gelassenheit und Humor zu betrachten und liebevoll damit umzugehen. Das heißt konkret:

Wenn sich jemand „aufführt“, wütend, enttäuscht, verletzt, neidisch, usw. ist, dann halte ich es für sehr wichtig, der betreffenden Person diese Gefühle **nicht** abzusprechen („Jetzt sei mal nicht neidisch!“) bzw. diese Gefühle zu bewerten („Das ist jetzt aber nicht schön, dass du Ayse ihren Auftritt nicht gönnst...“), sondern ganz im Gegenteil diese Gefühle zu normalisieren, zu benennen und ihnen Raum zu geben (Beispiel: „Ich kann verstehen, dass du jetzt enttäuscht bist. Wäre ich auch. Wahrscheinlich willst du jetzt erstmal Sachen kaputt machen, kenne ich sehr gut... Brauchst du ein paar Minuten für dich alleine oder willst du trotzdem erstmal hier bleiben?...“)

Wenn ein Ziel wie „souveräne, gelassene demokratische Führung“ angestrebt wird, dann ist die Grundbedingung für den Erfolg, dass wir **alle anderen menschlichen Regungen und Gefühle nicht moralisieren**, sondern sie alle zulassen und Schritt für Schritt trainieren, sie von außen interessiert und mit liebevollem Blick und Humor anzuschauen.

*Hilfreiches Narrativ zum „Blick von außen“: Stelle dir vor, du bist eine Kamera-Drohne und fliegst über unsere Köpfe hinweg. Als diese Kamera-Drohne beobachtest du dich von außen und versuchst Informationen über die Gesamt-Situation und über dich selbst zu sammeln. Wenn du ausreichend Informationen hast und dir einen Überblick verschafft hast, kommst du wieder zurück. (Darunter liegende Frage: Wie sieht das Ganze „von oben“ aus? Aus der*

*Distanz?) Das Bild der Kamera-Drohne ist einfach und wirkungsvoll.*

Gefühle sollten meiner Ansicht nach grundsätzlich nicht bewertet werden.

Dies ist eine wesentliche innere Haltung zur gesamten Arbeit und ich bezeichne sie als das „Wir sind alle keine Engel – wir *versuchen* es nur“- Prinzip. Die Grundkomponenten sind Humor, Mut zu Anarchie und ein liebevoller Blick auf die menschlichen Unzulänglichkeiten.

### Zusammenfassung

Die Anweisungen am Mischpult zu geben erfordert Konzentration und Kreativität, denn schnell wird klar, dass die Karten auf unendlich viele Arten kombiniert werden können und dadurch sehr wirkungsvolle Bilder und Aktionen in der Gruppe entstehen.

Die Gestaltungsmöglichkeiten können durch die Hinzunahme der Karten aus den anderen Methoden-Repertoires erweitert werden. Die Spielleitung sollte aber eine Vorauswahl treffen, bzw. die Jugendlichen eine Vorauswahl treffen lassen, um Überforderung zu vermeiden. Es muss immer um das **Lust-Prinzip** gelten: Die Motivation der Jugendlichen ist ein sehr guter Seismograph dafür, ob der Schwierigkeitsgrad richtig gewählt ist: Macht es den Jugendlichen Spaß, dann ist es anspruchsvoll genug, also nicht langweilig – aber auch nicht zu schwer, denn das würde wiederum zu Langeweile und Frust führen.

Die Mischpult-DJs müssen sich mit Hilfe der Spielleitung, die anfangs als wertschätzendes Korrektiv daneben stehen sollte, zu guten Regisseuren\_innen (zu einer guten Führung) entwickeln. Das heißt: Sie müssen ihre Anweisungen so geben, dass die Spieler\_innen Spaß haben und weder unter- noch überfordert sind – und „zur Hochform auflaufen können“. Die jeweiligen Regisseure\_innen müssen ein Gefühl für das richtige Tempo entwickeln (Karte: „Tempo“) und dürfen nicht zu viele Anweisungen auf einmal kombinieren oder undeutlich sein (Karte „Klarheit“). Denn dann entsteht Verwirrung und das Spiel kommt aus dem Fluss. Andererseits darf der Mischpult-DJ auch nicht zu lange Pausen zwischen den Anweisungen machen, dann langweilen sich die Spieler\_innen (Karte „Tempo“). Und er muss wertschätzend mit den Spieler\_innen umgehen, das heißt: Es ist keine gute Idee, die Spieler\_innen ewig lange kriechen zu lassen oder Anweisungen zu geben, die keiner ausführen will (z.B. zu viel Körperkontakt oder „Kontakt-Impro mit Zunge“...). Wenn solche Anweisungen gegeben werden, die die Jugendlichen demütigen oder ärgern oder die in irgendeiner Weise grenzüberschreitend sind, haben die Spieler\_innen die Möglichkeit, „Veto“ zu rufen und sich auf den Boden zu setzen (bzw. andere Formen des spielerischen Protests zu zeigen). Erst, wenn es für sie wieder ok ist, steigen sie in das Spiel wieder ein. Auf diese Weise erhält der jeweilige Mischpult-DJ schon während des Spiels Rückmeldung darüber, wie seine Führung wahrgenommen wird. Im anschließenden Feedback-Gespräch mit der gesamten Gruppe („Gespräch unter Freunden“) wird die Rückmeldung dann differenziert und weiter vertieft.

### Gruppenarbeit im Nummernprinzip

#### **Gruppen-Aufgabe:**

Es werden Gruppen gebildet (4-7 Spieler). Jede Gruppe erarbeitet „im Nummernprinzip“ aus den Bewegungsbausteinen des Theatralen Mischpults eine eigene kleine Choreographie. „Nummernprinzip“ bedeutet, dass jede Spielerin in der Reihenfolge der Nummern, die verteilt werden, nacheinander einmal FÜHRT, also die Regie übernimmt: Jeder Spieler einer Kleingruppe erhält eine Nummer. Für jüngere Spieler\_innen gibt es folgende „freiheit-produzierende Begrenzung“: Jeder Spieler wählt (mindestens) einen Formations-Baustein

(blau), einen Bewegungsbaustein (orange, z. B. Roboter "hängen" und wiederholen immer wieder eine Bewegung) und ein ästhetisches Mittel (gelb, z. B. "Synchron"). *Wer mehr Bausteine auswählen will, darf das natürlich tun, so lange es die Gruppe nicht überfordert und überschaubar bleibt.* Daraus entwickelt jede SpielerIn eine kleine Aktion, die er/sie mit der Gruppe einstudiert. Das heißt z. B.: Die "Nummer 1" entwirft das Anfangs-Standbild und einen eigenen kleinen Bewegungsablauf mit der Kleingruppe, in den sie sich am Ende selbst mit einbaut, anschließend übernimmt die „Nummer 2“ die Regie und macht an der Stelle weiter, an der die „Nummer 1“ aufgehört hat. Die Nummer 2 lässt vielleicht die Spieler\_innen in eine Reihe (Formation) marschieren (Bewegung) im Tempo 10 (ästhetisches Mittel), wo sie dann in Zeitlupe synchron (ästhetisches Mittel) winken (Bewegung), die „Nummer 3“ lässt die Spieler\_innen umfallen (Bewegung) und als Zombies in Zeitlupe mit Blick ins Publikum wieder aufstehen, usw.

Jede\_r Spieler\_in probt ihre/seine Aktion mit den anderen einmal durch und baut sich selbst in den eigenen Bewegungsbaustein mit ein. Dann werden die entstandenen Aktionen/Bewegungsbausteine in der Reihenfolge der Nummern aneinander gehängt. In der Reihenfolge der Nummern ruft die jeweilige Spielerin ihren Bewegungsablauf rein und die gesamte Gruppe führt ihn aus. Die Choreographie ist zu Ende, wenn alle im Schlussbild "eingefroren" sind.

**Das Nummernprinzip** hat das Ziel, dass jeder einmal Regie führt und sich aktiv mit einzelnen Kategorien des Mischpults auseinandersetzt (in diesem Beispiel: "Ästhetisches Mittel", "Formation", "Bewegung") und dabei die Erfahrung macht, zu FÜHREN. Darüber hinaus entsteht auf diese Weise bei allen eine hohe Identifikation mit dem gemeinsamen Ergebnis.

**Tipp für das zeitliche Format** der Gruppenarbeit: Jede Spielerin erarbeitet ihren eigenen Bewegungsbaustein („Magic Moment“) in 5 Minuten. Die Aktion, die dabei am Ende heraus kommt und präsentiert wird, darf aber 10-15 Sekunden nicht überschreiten. Wenn jede Spielerin einer Gruppe in etwa 5 Minuten führt (und dabei ihren Baustein erarbeitet), dann sind das bei 6 Gruppenmitgliedern insgesamt also 30 Minuten Gesamtarbeitszeit. Es empfiehlt sich, dann noch 5-10 Minuten dran zu hängen, um alle Bausteine hintereinander zu bauen und die gesamte Choreografie einmal als Gesamtdurchlauf zu proben. Das Zeitfenster ist bei der erstmaligen Durchführung des Gruppen-Nummernprinzips (Im Format: „Inszenierung der Lieblingmomente“) bewusst zeitlich sehr begrenzt, um schnelle, spontane und intuitive Entscheidungen zu begünstigen und lange Diskussionen in der Gruppe zu vermeiden (die anfangs nämlich noch eine hohe Gefahr bergen, in Streit und Frustration auszuarten; und die ersten Erfahrungen mit dem Mischpult sollten unbedingt positive sein, um eine Basis für die weitere komplexe Arbeit zu schaffen). Last but not least findet über die Arbeit im „Nummernprinzip“ eine Sensibilisierung für die Herausforderungen von *Führen* und *Folgen* statt. Die Person, die führt, muss aushalten, dass sie es ist, die die Entscheidungen trifft. Sie darf sich immer bei allen Rat holen, entscheidet aber am Ende selbst, was gemacht wird. Die anderen müssen aushalten, dass sie es eventuell anders gemacht hätten und sich auf die Führung einer anderen Person einstellen. Das gegenseitige Verständnis für die Rollen von Führen und Folgen wird durch die eigene Erfahrung beider Perspektiven immer größer und die Wahrnehmung für die Herausforderungen zunehmend differenzierter.

### **Präsentation und ausführliche Beschreibung des Feedback-Gesprächs:**

Musikvorschlag: Alan Parsons Project: Tales of Mystery and Imagination, Edgar Alan Poe, "The Fall of The House of Usher 1"

Jede Gruppe präsentiert den jeweils anderen Gruppen ihr Ergebnis.

Feedback: Die zuschauenden Spieler\_innen melden anschließend ihre jeweiligen "Lieblingsmomente" und begründen diese. Die Spieler\_innen, die gerade ihre Präsentation gezeigt haben, sitzen (oder stehen) den zuschauenden Spieler\_innen gegenüber vorne an der Bühnenrampe und nehmen ihre Lieblingsmomente entgegen.

Alle Präsentationen werden in dieser ersten Phase mit folgender Musik unterlegt: Alan Parsons Project: Tales of Mystery and Imagination, Edgar Alan Poe, "The Fall of The House of Usher 1".

Die präsentierte Szene wird auch auf den Aspekt der Musik hin analysiert: Welche Wirkung hatte die Szene und welche Rolle spielte dabei die Musik? Hatte die Musik unterstützende, kontrastierende, störende Wirkung? Welche inneren Räume öffnet die Präsentation beim Zuschauer? Was sieht der Zuschauer?

Interessant ist hier, dass die Gruppe bewusst formal gearbeitet hat und keine Inhalte berücksichtigt hat. Dennoch nimmt der Zuschauer zwangsläufig Deutungen vor und "sieht" Inhalte, die die Gruppe gar nicht beabsichtigt hatte. Hier geht es darum, die komplexen Deutungs- Ebenen von Theater zu demonstrieren, die weit über das vordergründig Erzählte hinaus gehen. Die Schüler\_innen, die zunächst immer vordergründig eine Geschichte suchen, erkennen in dieser Übung, dass es sehr viel spannender ist, keine 1:1 Deutung vorgekaut zu bekommen, sondern auch Leerstellen bzw. mehrdeutig angelegte szenische Umsetzungen zu sehen. Die Fantasie bzw. inneren Räume des Zuschauers werden geöffnet - der Zuschauer "arbeitet" mit und wird somit Teil des theatralen Geschehens und „Mitspieler“. Dies wird durch die Übung direkt erlebbar.

Wenn die zuschauenden Spieler\_innen ihre Lieblingsmomente und subjektiven Eindrücke auch in Bezug auf die Musik zurück gemeldet haben, sind die Spielerinnen auf der Bühne „dran“ eine Rückmeldung zu geben. Die Spielleitung erteilt den Spieler\_innen auf der Bühne das Wort. Diese berichten nun über ihre Erfahrungen im Arbeits- und Aufführungsprozess. Sie beschreiben, wie es ihnen subjektiv bei dieser Aufgabe gegangen ist und zwar unter den Fragestellungen: Wie ging es mir bei der Erarbeitung und dann bei der gemeinsamen Aufführung? Gab es Momente, in denen ich innere Widerstände hatte, in denen ich Tempo, Klarheit, Verantwortung, Veto usw. an die jeweilige Regie zurück gemeldet habe? Gab es Momente, in denen ich das zurück melden wollte, es aber nicht getan habe? Warum? Wie habe ich mich selbst in der Rolle der Regie (der Führung) erlebt? Was ist mir besonders schwer gefallen? Wo sind da meine inneren Widerstände? Wie habe ich selbst das Verhältnis zwischen Probe und Aufführung erlebt? Usw.

Die Spielleitung kann mit folgenden Fragen Orientierung geben:

#### **Feedbackfragen:**

Wie habt ihr individuell und subjektiv euren Arbeitsprozess empfunden?

Habt ihr tatsächlich im Nummernprinzip gearbeitet und welche Erfahrungen habt ihr damit gemacht?

Wie habt ihr euren zeitlich knappen Arbeitsprozess im Verhältnis dann zur Präsentation vor Zuschauern empfunden?

Welche Rolle spielte für euch die Musik (die ihr ja vorher nicht kanntet und auf die ihr euch

deswegen nicht vorbereiten konntet)?)

Habt ihr in eurer Gruppenarbeit die vier Demokratischen Führungs-Joker genutzt? Beschreibt die jeweiligen Situationen.

Welche Erfahrungen habt ihr mit FÜHREN und FOLGEN gemacht?

Hat die Musik während der Präsentation eure Dynamik auf der Bühne verändert und inwiefern?

Gab es innere Widerstände und/oder Schwierigkeiten?

Wenn beide Seiten (Zuschauende und Spieler\_innen) ihr Feedback gegeben haben, gibt es abschließend Applaus für die Gruppe, die ihre Präsentation gezeigt hat und die nächste Gruppe ist dran.

### Action Figuren auf Bahnen (Fragmentarisierung und Montage-Prinzip mit dem Theatralen Mischpult)

„Action Figuren auf Bahnen“ ist ein vertiefendes Spiel- Trainings- und Kreativformat und damit ein Beispiel für ein komplexeres **Kreativgefäß**. Es basiert auf den Prinzipien der Fragmentarisierung und der Montage zahlreicher verschiedener Stilmittel. Das Kreativgefäß „Actionfiguren auf Bahnen“ ist eine Spielart des Mischpult-Prinzips.

#### Ausgangsposition:

Die Anordnung der Spieler\_innen ist so wie beim Theatralen Mischpult: Die Karten liegen alle ausgebreitet vor der Bühne, die eine Hälfte der Spieler\_innen steht auf der Bühne, die anderen als Regie hinter dem Karten-Mischpult mit Blick auf die Bühne und die Karten vor sich.

Im Gegensatz zum Originalformat „Arbeit mit dem Mischpult“ hat nun aber jede\_r Spieler\_in auf der Bühne eine gerade Bahn zu gestalten - von der hinteren Wand bis vorne zur Bühnenrampe.

Die Spieler\_innen auf der Bühne bewegen sich im Folgenden ausschließlich vorwärts und rückwärts auf ihrer jeweiligen geraden Bahn - von hinten nach vorne zur Bühnenrampe und wieder zurück zur hinteren Bühnenwand. Sie gehen vorwärts nach vorne und rückwärts nach hinten, das heißt: Immer mit Blick ins Publikum, nach vorne ausgerichtet. Rückwärts-Laufende haben grundsätzlich „Vorfahrt“, weil sie nicht sehen können, wer hinter ihnen ist. Daher müssen die Vorwärts-Laufenden den Rückwärtslaufenden ausweichen.

Jeder Spieler gestaltet auf dem Hinweg nach vorne zur Bühnenrampe WAHLWEISE (!) seine Gangart, sein Tempo, seine Körperspannung, seine Situation (zum Beispiel an einer Felswand mit gähnendem Abgrund vor sich entlang tasten), seinen Status, seine Stimme, die Größe der Bewegungen, also seine Darstellung des Ganges selbst. Die Spieler\_innen können vieles kombinieren oder aber auch nur „einen Kanal“ (wie z.B. Tempo) bespielen. Das heißt: Von „neutral im mittleren Tempo vorwärts und rückwärts gehen“ bis hin zu spektakulär gestalteten Gängen mit Fallen, Rollen, Kreischen, Verrücktspielen...ist alles möglich – und liegt in der Verantwortung der performenden Spieler\_innen selbst (Prinzip: Skala der Möglichkeiten 1 – Unendlich).

Wenn eine Spielerin keine Ideen mehr hat und nicht weiß, was sie als nächstes gestalten könnte, hat sie zwei Möglichkeiten:

Möglichkeit 1: Einfach im mittleren Tempo auf und abgehen und „nichts“ gestalten, bis neue

Ideen kommen.

Möglichkeit 2: Eine Spielerin, der nichts mehr einfällt, kann sich Unterstützung bei den Zuschauenden holen, indem sie "sich aufhängt" – im Sinne eines Computers, der einen Fehler hat: Die Spielerin bleibt stehen und wiederholt immer dieselbe Bewegung, so als sei ein "Systemfehler" aufgetreten. Auf diese Weise erkennen die zuschauenden Spieler\_innen, dass diese Spielerin einen Input braucht. Eine zuschauende Spieler\_in darf nun den Namen dieser "sich aufgehängten" Spielerin und einen Bewegungsvorschlag für sie rein rufen, den die Spielerin aufnehmen kann. Reagiert sie daraufhin nicht (Veto Prinzip: Autonomie der Spielerin), muss die zuschauende Spielerin einen anderen Gestaltungsvorschlag reinrufen – solange, bis die Spielerin wieder "funktioniert".

Die Spieler\_innen auf den Bahnen können also auf Ideenverlust auf diese beiden Arten reagieren. Sie dürfen aber nie stehen bleiben, außer vorne an der Bühnenrampe, wenn ihre Gestaltung z.B. eine Pose erfordert – oder Text.

Das Actionfiguren-Format funktioniert auf der Basis eines Montage-Prinzips: Schritt für Schritt werden immer mehr Ebenen der Gestaltungsmöglichkeiten hinzugegeben („gelayert“). Einerseits geht es um das isolierte Training einzelner theatraler Kategorien, um die Erfahrung des Prinzips "Komplexität der Vielzahl an Möglichkeiten und der eigene Umgang damit". Andererseits geht es in den im Folgenden beschriebenen weiteren Phasen um eine zunehmende Sensibilisierung für die Herausforderungen von "Führen und Folgen" und ein entsprechendes Achtsamkeitstraining.

**Insgesamt können die Spieler\_innen grundsätzlich Gebrauch machen von den vier Demokratischen Führungs-Jokern Tempo, Klarheit, Verantwortung, Veto.**

### **Erste Phase „Egoshooter“:**

Die Spielerinnen agieren nach dem Prinzip "Ego-Shooter". Das heißt: Sie steuern sich selbst und entscheiden selbst, was sie auf der Bahn machen wollen (Autonomie).

Sie haben folgende Auswahl:

A Die Kanäle des Mischpults zu erproben: Tempo 1-10, Körperspannung 1-10, Größe der Bewegung 1-10, Arbeit mit der Stimme und Lautstärke 1-10, Status 1-10, Doing Gender 1-10.

B Thema (z.B. Macht/Ohnmacht)

C Handlung (z.B. Sich schminken, einen Liegestuhl aufbauen, usw.)

D Rolle (z.B. "Ich bin eine Königin")

E Verschiedene Posen

F Statusvarianten gekoppelt an eine Situation (z.B. "Ich komme zu spät und entschuldige mich im absoluten Hochstatus").

G Genre (z.B. Western, Slapstick, Horrorfilm)

H Text (einfache Einschübe)

I Text (biografische Texte)

J Text (Fremdtexte, Textvorlagen)

K Text (Dialog) mit einem anderen Spieler

L alle Karten vom Mischpult (inklusive Methodenrepertoire 1 und 2, Statuskarten (Spielend unterrichten) und Tanz-Mischpult (Methodenrepertoire für Tanz und Bewegung)).

In der ersten Phase laufen die Actionfiguren also auf ihren Bahnen auf und ab und gestalten diese Bahnen selbst, so, wie sie es möchten (Ego-Shooter).

Die zuschauenden Spieler\_innen dürfen in der ersten Phase nur die folgenden drei Regieanweisungen geben:

**"Aufhängen"**: Wenn sich ein Spieler "aufhängt" (siehe oben) oder:

**"Chaos!"** und **"Reset!"**: Die zuschauenden Spielerinnen dürfen "Chaos" rein rufen. Dann verlassen alle Spieler\_innen ihre Bahnen und veranstalten Chaos auf der Bühne, bis die Gruppen-Regie "Reset" rein ruft und alle sich wieder auf ihre Bahnen zurückbegeben.

"Reset" heißt auch: Alles auf Null, alles von vorne. Das heißt, die vorherigen Aufträge oder Bewegungsbausteine sind "gelöscht" und alle Spieler\_innen starten wieder neu auf ihren jeweiligen Bahnen.

Wenn die erste Runde vorbei ist, stoppt die Spielleitung die Musik und die Spieler\_innen und Zuschauer\_innen begegnen sich in der Mitte - an der Bühnenrampe zum "Gespräch unter Freunden" (siehe auch beim klassischen Spiel mit dem Mischpult beschrieben):

### **Feedback im Format "Gespräch unter Freunden" nach jeder Runde**

Die zuschauenden Spieler\_innen schauen zu und geben im jeweiligen Feedback-Gespräch nach JEDER Runde Rückmeldung: Sie benennen ihre Lieblingsmomente mit einer kurzen Begründung. (Was war überraschend, witzig, spannend, besonders beeindruckend?)

Anschließend dürfen die Spieler\_innen genau zurückmelden, wie sie selbst die Regievorschläge und das bestehende Tempo, die Dynamik, die Umsetzbarkeit, die eigene Motivation empfunden haben:

Die Spieler\_innen melden ihre Innenperspektive zurück (Wie ist es mir während des Gestaltens auf meiner Bahn ergangen? Wann habe ich mich unsicher gefühlt? Wann habe ich das Spiel als motivierend und dynamisch empfunden? An welchen Stellen war ich nahe daran, "Veto!" zu rufen und warum? Kam mir die Zeit sehr lange vor oder eher zu kurz? Usw).

Anschließend wird gewechselt und die Zuschauenden gehen auf die Bühne, die Spieler\_innen werden zu Zuschauer\_innen.

Nach jeder Arbeitsphase tauschen also die Spieler\_innen mit den Zuschauenden die Rollen, und die Zuschauenden werden zu den Spieler\_innen, so dass alle immer BEIDE Perspektiven erfahren und im anschließenden „Gespräch unter Freunden“ Innen- und Außenperspektive und Wirkung reflektieren.

So entsteht ein ständiger Wechsel zwischen eigener Improvisation, eigener Gestaltung, eigenem Erleben und gegenseitigen Beobachtungs- und Reflexions-Möglichkeiten.

Besonders eindrucksvolle "Lieblingsmomente" werden auf Karten festgehalten und zum Theatralen Mischpult dazu gelegt.

Auf diese Weise werden alle möglichen Gestaltungsvarianten und Texte und Musik im Montage-Prinzip übereinander gelegt. Es entsteht eine große Energie und zahlreiche starke



Bilder.

### Detaillierter Ablauf des Feedbackgesprächs "Gespräch unter Freunden" bei Action-Figuren auf Bahnen

Die zuschauenden Spielerinnen beschreiben ihre Lieblingsmomente. Anschließend melden die Spieler\_innen zurück, wie es ihnen beim Gestalten der Bahnen gegangen ist. Die Spielleitung moderiert das Gespräch. Mögliche Fragen zur Orientierung des Feedback-Gesprächs durch die Spielleitung (Fragen an die Spieler\_innen nach der Gestaltung ihrer Bahnen):

Wie habt ihr die Zeit empfunden: War euch diese Arbeitsphase zu lang oder zu kurz? Oder genau richtig?

Wann wart ihr motiviert etwas zu tun und gab es andererseits auch "Motivationslöcher" oder Phasen, in denen ihr nicht wusstet, was ihr machen wollt?

Wie seid ihr damit umgegangen?

Was hat euch besonders gefallen?

Wo gab es Unsicherheiten oder innere Widerstände?

Die Spielleitung ermutigt dazu, sich wirklich für das zu sensibilisieren, was tatsächlich innerlich beim Gestalten auf den Bahnen passiert und nicht zu werten. Phasen, in denen einem "nichts einfiel" und man nur auf und abgegangen ist, können genauso wertvoll sein, wie Phasen, in denen eine Idee nach der anderen kam.

Feedback-Gespräche finden nach jeder Runde statt. Anschließend wechseln die Zuschauenden und die Spieler\_innen ihre Positionen: Die Zuschauenden gehen auf die Bühnen und werden zu Spieler\_innen und umgekehrt die Spielenden zu Zuschauer\_innen.

### **Zweite Phase "Ego-Shooter":**

Die Spieler\_innen dürfen wie oben ihre Bahn auf vielfältigste Weise gestalten, aber jetzt dürfen die Zuschauenden Spieler\_innen auch "Einschub" rein rufen.

Die Ansage "Einschub" muss mit einem Namen verkoppelt werden, Beispiel: Hannah! Einschub!

Dann verlässt Hannah ihre Bahn, geht vorne an die Bühnenrampe, wo die bisher bestehenden (biografische und andere) Texte ausgebreitet sind (oder auf Stapeln liegen), nimmt einen Text und spricht diesen Text laut ins Publikum. Hierfür soll **kein** Mikro verwendet werden. Es geht darum, den Text ins Publikum zu transportieren, selbst, wenn es extrem laut rundherum ist (Musik, eventuell Schreien, Flüstern, usw. der anderen Spieler). Die Spielerin kann zum Thema „Arbeit mit Stimme“ alles ausprobieren, was sie sich zutraut. Die Spielerin entscheidet selbst, ob sie den ganzen Text liest oder nur einen Teil davon. Die Art des Vortrags (Stimme, Lautstärke, Gestaltung) ist komplett ihr selbst überlassen. Anschließend geht sie wieder auf ihre Bahn zurück.

### **Dritte Phase „Ego-Shooter und Gruppenregie“:**

Choreografische Vorschläge auf der Basis des Mischpults und eigene Bilder-Ideen der Gruppenregie

Zu allen bisherigen Möglichkeiten kommen nun noch Ansagen der zuschauenden Spieler dazu. Sie dürfen Themen, Eigenschaften, Bilder und Bewegungsvorschläge hineinrufen, wie z.B. "Schlittschuhlaufen in Tempo 1" oder "Es regnet Blut!"

Autonomie-Prinzip: Die Spielerinnen entscheiden selbst, wie lange sie bei diesen Gruppen-Aktionen mitmachen und wann sie wieder auf ihre Bahn gehen möchten oder ob sie den Gruppenvorschlag ganz verweigern (Veto) und das Eigene auf ihrer individuellen Bahn fortsetzen.

#### **Vierte Phase „Ego-Shooter und Freestyle-Gruppenregie“:**

Zu allen bisher beschriebenen Gestaltungsmöglichkeiten können die Zuschauenden nun jederzeit auch **eigene** Ideen und Bewegungs- und Bildvorschläge rein rufen. Der kreativen Freiheit sind keine Grenzen gesetzt.

#### Bewegungsmaterial generieren

#### **Warm-up-Tanzkreis 1 mit Körperteilen und Bewegungsqualitäten „Break“ und „Jelly“**

**Erste Runde:** Alle stehen im Kreis, in der Mitte sind im äußeren Ring die Begriffe-Karten ausgebreitet, im nächst-inneren Ring die Bewegungsqualitäten, im nächst-inneren Ring die Körperteil-Karten und in der Mitte die beiden Karten „Break“ und „Jelly“. Es wird Musik gespielt. Jede Person zeigt eine Bewegung und wählt dabei aus zwischen den Qualitäten „Break“ und „Jelly“, den Körperteil-Karten (Schwerpunkt der Bewegung bei Hüfte, Beinen, Füßen,...?) und den Basic Body Movements (Sprung, Drehung, Geste, usw).

Beispiel: Eine Bewegung mit der Hüfte in der Bewegungs-Qualität "Jelly".

Beispiel: Die erste Person im Kreis gibt als Bewegung z. B. ein Stampfen des Fußes vor.

Alle wiederholen das Stampfen. Danach ist die nächste Person im Kreis dran.

Die nächste Person wiederholt die Bewegung der ersten Person (das Stampfen) und fügt eine Bewegung z.B. mit dem Arm hinzu.

Die dritte Person im Kreis wiederholt das Stampfen des Fußes, dann die Bewegung mit dem Arm und fügt anschließend einen Klatscher hinzu.

Die Vierte Person wiederholt die ersten drei Bewegungen und fügt dann einen Hopsler dazu.... usw.

Alle Bewegungsbausteine werden von allen im Kreis immer wieder in der Reihenfolge wiederholt bis das neue Element dazu gesetzt wird. Die Reihe an Bewegungen wird auf diese Weise immer länger. Aber weil alle es zusammen machen, kann man sich die Reihenfolge mit Hilfe des jeweiligen "Vortänzers" merken: Wenn man zur jeweiligen Person schaut, von der die jeweilige Bewegung stammt, dann schafft man es, alle Bewegungen in der richtigen Reihenfolge „abzuliefern“.

Wichtig ist, dass die Möglichkeiten der Gestaltung (wie BREAK und JELLY oder Körperteil-Karten und Qualitäten) sichtbar zur Verfügung stehen. Die Jugendlichen sollten im Kreis

nicht in den Stress kommen, dass es eine Norm (Perfektionismus-Anspruch) gibt, die alle in Konkurrenz zueinander gehen lässt. Wenn keine Möglichkeiten der Gestaltung rein gegeben werden, entsteht bei vielen Spieler\_innen Unsicherheit und Angst vor "Peinlichkeiten". Daher gilt auch hier die Regel: IN DER BEGRENZUNG LIEGT DIE FREIHEIT, weil nur durch die klaren Koordinaten (Körperteil-Karten, Bewegungsqualität, Begriffe, usw) die Angst vor Demütigung verschwindet. (Stichwort: Gemeinsames Referenzsystem, auf das sich alle beziehen können). Je klarer die Möglichkeiten sind, aus denen man auswählen kann, desto entlastender ist es für die einzelnen Spieler\_innen. Außerdem ist die Motivation sofort entsprechend höher („Lust-Prinzip!“)

Mögliche Varianten des Bewegungskreises (immer auch mit den Karten im Kreis auf dem Boden):

Ansage-Möglichkeit 1: Du machst zwei Jelly-Bewegungen und eine Break-Bewegung.

Oder Ansage-Möglichkeit 2: Eine emotionale Farbe, zum Beispiel: Du machst eine Bewegung, die mit Hass zu tun hat. Und versiehst sie dann mit einer Qualität (zum Beispiel „müde“). Dann findest du eine Bewegung mit der gegensätzlichen Qualität: „Hellwach“. Wie sieht „Hass“ müde aus? Und wie „hellwach“? usw.

### **Tanzkreis 2 mit Bewegungsqualitäten und zu den Begriffen Freiheit, Gleichheit, Solidarität, Gerechtigkeit, usw.:**

Karten-Ring in der Mitte (wie Jahresringe im Baumstamm): Äußerster Ring: Die thematischen Begriffe Freiheit, Gleichheit, usw.

Zweiter Ring: Die grauen Bewegungsqualitäten-Karten

Dritter Ring: Alle schwarzen Kanäle vom Mischpult (Tempo, Körperspannung, Doing Gender, Status, Bewegungs-Kanal (Geste bis Ablauf), usw.)...

In der zweiten Tanzkreis-Runde ist immer der dran, der spontan einen Bewegungsvorschlag zu den Begriffen machen möchte. Er macht z.B. eine Bewegung zu Freiheit vor. Alle machen die Geste nach. Ein anderer darf jetzt aus dem zweiten Ring diese Geste mit einer Bewegungsqualität modifizieren und vormachen. Alle machen nach. Dann darf der nächste erneut diese Geste mit einer Bewegungsqualität modifizieren. (Immer Vormachen Nachmachen Prinzip). Wenn die Gruppe keine neuen Modifizierungen der ursprünglichen Geste mehr findet, wählt jemand ein neues Wort und macht eine neue Geste - z.B. zu Revolution. Alle machen sie nach, usw.

Variante: Jemand macht eine Geste zu einem Begriff und zeigt dann zwei gegensätzliche Bewegungsqualitäten dazu. Alle machen die beiden Gesten nach. Beispiel: Liebe mutig. Liebe ängstlich. Alle kopieren die beiden Gesten. Dann stellt jemand eine neue Geste zu einem anderen Begriff vor, etc.

Einzel-Erarbeitung eines eigenen dreiteiligen Bewegungsablaufes: Jeder erarbeitet drei Bewegungsbausteine zu einem Begriff (oder zwei gegensätzlichen Begriffen wie z.B. Begrenzung/Offenheit mit Break, Jelly und anderen Qualitäten, und unter Verwendung der Kanäle Tempo, Körperspannung, Doing Gender, usw.) und macht diese wiederholbar.

### Thematisches Brainstorming zu den Begriffen:

Direkt nach der Einzelarbeit schreibt jede\_r auf seinen persönlichen Zugang oder gerade präsenten Gedanken zu einem der thematischen Begriffe auf eine Karte. Beispiel: Mein persönlicher Weg in die Freiheit...

Variante: „Stream of consciousness“ (Was ging mir durch den Kopf, während ich mein Bewegungsmaterial erarbeitet habe?).

Es reichen 1-3 Sätze. Die Textkarten werden in die Kleingruppen-Arbeit genommen.

Plenum: Einführung der Choreokarten Loopen, Verzerren, Steigern, Verdichten, Samplen, usw. Ein Beispiel wird mit allen gemeinsam erarbeitet: Eine Spielerin zeigt ihre drei Bewegungsbausteine. Fünf oder sechs weitere Spielerinnen kopieren diese drei Bewegungsbausteine. Zusammen führen sie die drei Bewegungsbausteine synchron aus. Die zuschauenden Spielerinnen verändern durch Zuruf die Bewegungsqualität, Anordnung und Ausführung der Bewegungsabläufe der Spielerinnen: Die Zuschauenden erproben die Möglichkeiten der Choreokarten, der Karten „Richtung“, „Position“, „Formation“, „Solo“, „Raumbene“ und aller schwarzen Kanäle.

Erläuterung „Solo“: Einzelne Spielerinnen führen Bewegungsabläufe getrennt voneinander aus. Entweder dieselben Bewegungsbausteine in unterschiedlichen Qualitäten in unterschiedlichen Richtungen oder verschiedene Bewegungsabläufe in derselben Qualität, in derselben Richtung, usw. oder oder, oder, oder... Wichtig ist, dass ausgehend von dem vorhandenen Bewegungsmaterial mit den verschiedenen Mitteln (Formation, Richtung, Qualität, usw.) experimentiert wird.

### Choreografische Arbeit in der Kleingruppe im kleinen Nummernprinzip:

Jede Spielerin zeigt ihr Bewegungsmaterial und "bringt es im Vormachen-Nachmachen-Prinzip" ihren Mitspielerinnen bei. Anschließend gestaltet sie 10 Minuten lang mit der Gruppe verschiedene choreografische Möglichkeiten - ausgehend vom eigenen Bewegungsmaterial- und lotet dabei die Facetten der verschiedenen Mittel und die entsprechenden Wirkungen aus. Beispiel: Was passiert, wenn ich mein Bewegungsmaterial von der Gruppe synchron in Tempo 5 ausführen lasse, aber dann die Raumbene wechsele, oder die Richtung oder die Position der Spieler\_innen? Was passiert, wenn ich mein Bewegungsmaterial durch Bewegungsqualitäten oder die Mischpult-Kanäle verändere? Welche Wirkungen entstehen?

Die Spielerin, die Regie führt legt am Schluss eine Choreo-Variante fest und übergibt dann an die "Nummer 2". Auf diese Weise entstehen in einer Gruppe von fünf Spieler\_innen fünf Choreo-Bausteine. Diese werden aneinandergehängt, sie folgen prozesshaft aufeinander. Am Ende kann die Gruppe auf den gesamten Ablauf schauen und eventuell Textteile einbringen (Sätze zu den Begriffen, „Stream of consciousness“, siehe oben).

### Feedback und Auswertung wie oben beschrieben

### Grundprinzipien der Demokratischen Führung

Das Konzept des hier eingeführten Ansatzes basiert auf den drei Grund-Koordinaten

**1 Selbstbestimmung (Autonomie-Prinzip)**

**2 Kultur der Menschlichkeit (Abwesenheit von Demütigung und Aufhebung ungleicher Machtverhältnisse)**

**3 Stärkung und Entfaltung des Eigenen**

Konzeptionelle Grundprinzipien der Demokratischen Führung

1 Skala der Möglichkeiten statt „Tabelle“: Trial & Error-Prinzip und „Glückliches Scheitern“ (Serendipity)

2 Gemeinsames Referenzsystem (Mischpult) im **unmarked space**

3 Gemeinsamer Spiel- und Erfahrungsraum (Curiosity! Embrace the mess! Practise reflexion!)

4 Komplexität (und resultierende Überforderung) wird begegnet mit individueller Entscheidungsfreiheit – **Autonomie** zu jedem Zeitpunkt des Prozesses (Beispiel: Demokratische Führungs-Joker: *Tempo! Klarheit! Verantwortung! Veto!*)

5 Fragmentarisierung und Offenes Wissen – **Open Knowledge Prinzip**

6 Gamification: Innerhalb klar strukturierter Spielfelder und Spielanordnungen (Spielregeln, Gesetzmäßigkeiten) wird **größtmögliche, individuelle Kreativität** ermöglicht.

7 Kränkungsfreier Raum: Abwesenheit von Demütigung durch **Autonomie-Prinzip** und grundsätzlich potential-orientiertes Feedbackverfahren (Ausgangspunkt sind immer die „Lieblingsmomente“).

8 Kultur der demokratischen Führung durch die Vier Demokratischen Führungs-Joker  
**Tempo Klarheit Verantwortung Veto**

9 Transparenz und Überwindung von ungleichen Machtverhältnissen: **Grundsätzlich Erfahrung und Reflexion BEIDER Perspektiven: FÜHREN und FOLGEN**

10 Demokratische Feedback-Kultur (Beispiele für Feedback-Formate: „Präsidenten-Runde“, „Lieblingsmomente“, „Gespräch unter Freunden“, usw)

Permanenter Austausch und Reflexion von **Innen- und Außenperspektive von Führen und Folgen** (Achtsamkeitsprinzip)

11 LOW FLOOR (einfacher Einstieg) – WIDE WALLS (unbegrenzte Möglichkeiten) – HIGH CEILING (Ergebnis-Offenheit)

12 LUSTPRINZIP und ANARCHIE (im Sinne von *herrschaftsfreier Raum*).

13 Leitung: Diese Prinzipien und die Kultur der Demokratischen Führung (bzw. der *gelebten Menschlichkeit*) werden von der Leitung schrittweise eingeführt, dauerhaft vorgelebt und etabliert. Die Führung wird mit der Zeit zunehmend an die Teilnehmenden abgegeben, die Kultur aber muss von der Leitung präsent vorgelebt und in jedem Moment getragen – im Zweifel verteidigt – werden.

*Maike Plath, 08. Oktober 2017*