

Titel

Spielraum im Kopf erschaffen

Quelle

Hermine Steinbach

Inhalt/Thematischer Hintergrund

Gemeinsam einen virtuellen Raum für ein gemeinsames Erleben schaffen.
Phantasiereise / Spielkette mit darstellenden Elementen.

Dauer

Pro Szene ca. 5 Minuten.

Teilnehmer/innen

Offen.

Ziele

Der „virtuelle Raum“ – das Theater im Kopf – ist für alle da. Geteilte Phantasie ist doppelt so schön. Lust am Spielen erzeugt Lust aneinander.

Rahmenbedingungen

Ausreichend viel Platz.

Material

Keins.

Vorbereitung

Keine.

Ablauf

Es wird eine Phantasiereise durchgeführt, die Teilnehmer/innen stellen kurze Szenen dar, hier am Beispiel „Virtuelle Reise nach Wien“.

Besuch in Schönbrunn ...

Königin Victoria

Im Wien der Kaiserzeit wurden die Campingstühle erfunden. Der Adel flaniert durch den barocken Park, gefolgt von einem wandernden Sitzmöbel.

Statuen versetzen

Die Statuengruppen des Barockgartens werden auf Wunsch von Kaiserin Sissi versetzt

Menuett tanzen

Die schönsten Roben, elegantesten Kratzfüßchen, pudrigsten Perücken kann man beim großen Menuett der Hofgesellschaft bewundern

Zoo – Tierpaare

Die Tiere des ältesten Zoos Europas sollen aus Renovierungsgründen verlegt werden, sie protestieren aus gutem Grund.

Auswertung

Keine.

Varianten

Alle erdenklichen Szenen, auch in anderen Settings – der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Hinweise

Die Methode wurde beim ersten Modul der 2001 begonnenen Zusatzqualifikation Kuer (Kultur- und Erlebnispädagogik) für Programmkoordinator/innen vorgestellt. Die Fortbildung findet im Rahmen der von IJAB und transfer veranstalteten Trainingsseminare für internationale Begegnungen und Jugendreisen statt und erstreckt sich bis 2003. Nähere Informationen zur Fortbildung erhalten Sie bei: transfer e.V., Grethenstr. 30, 50739 Köln, Tel.: 0221/9592190, Fax: 0221/9592193, E-Mail: service@transfer-ev.de, Internet: <http://www.transfer-ev.de>.