



8+

ICH WILL ABER

EIN INTERAKTIVES THEATERERLEBNIS ÜBER
MITBESTIMMUNG, ABSTIMMUNG UND KOMPROMISSE

von Miriam Tscholl

Premiere: 15. Januar 2025, Große Burg

BEGLEITMATERIAL



Bald geht's ins Theater – Herzlich willkommen!

Theater zum Anfangen

Die Schauburg ist ein Theater für Anfänger*innen. Wir gehen davon aus, dass in jeder Vorstellung Menschen im Publikum sitzen, die zum ersten Mal in ihrem Leben einen Theaterbesuch erleben. Deshalb ist nicht für alle immer alles gleich verständlich oder schon bekannt. Aus unserer Erfahrung ist es hilfreich, über den Theaterbesuch als solchen zu sprechen.

Theater findet gemeinsam statt

Die Anwesenheit des Publikums macht den Theaterzauber aus. Auch das Publikum hat im Theater eine aktive Rolle: Zuhören, mitfühlen, mitdenken. Die Verantwortung, dass dies in Ruhe und mit Respekt passieren kann, tragen alle im Publikum gemeinsam. Trotzdem: Es geht nicht darum, dass alle immer stillsitzen. Wir lieben die unmittelbare Reaktion, die während einer Vorstellung vom Zuschauerraum auf die Bühne schwappt.

Theater kann interaktiv sein

In einigen Stücken, wie auch in dem Vorliegenden, seid ihr gefragt mitzumachen. Das Stück ist so inszeniert, dass die Spieler*innen auf der Bühne euch dabei begleiten und den Rahmen für die Interaktion geben. Wir freuen uns, wenn ihr aktiv mitmacht.

Drüber reden

Nach dem Applaus ist es noch lange nicht vorbei. Gerne laden wir Sie ein, noch für ein Nachgespräch zu bleiben. In der Regel sind bei Nachgesprächen immer auch Schauspieler*innen dabei, die gerade noch auf der Bühne standen.

Um einen Termin für ein Nachgespräch auszumachen, schreiben Sie an

schuleundkita.schauburg@muenchen.de



In Kontakt bleiben

Mit dem Pädagog*innen-Newsletter erhalten Sie immer die aktuellen Informationen von uns. Hier können Sie sich anmelden: <https://www.schauburg.net/de/service/newsletter>



Ideen zur Vor- oder Nachbereitung des Stückbesuchs



1. Demokratische Entscheidungsfindung im Klassenrat

1.1. Informieren

Der Prozess der Entscheidungsfindung in der Gruppe setzt voraus, dass sich jedes einzelne Mitglied der Gruppe eine Meinung zu einer bestimmten Fragestellung gebildet hat. Demokratische Entscheidungsverfahren laufen fair ab. Beschlüsse im Klassenrat erfordern das Gespräch und die Einigung aller Beteiligten.

Wahrnehmen, Diskutieren und Debattieren

Vor einer Abstimmung werden die Themen besprochen und diskutiert. Zunächst werden Sachverhalte vorgestellt und Informationen ausgetauscht, so können sich Schüler*innen von den unterschiedlichen Argumenten und Perspektiven überzeugen – oder auch nicht überzeugen – lassen und gehen vorbereitet und informiert in die Abstimmung.



Offene und geheime Abstimmungen

Bei offenen Abstimmungen wird so ein Beschluss gefasst, dass alle Teilnehmer*innen des Klassenrats es sehen und mitbekommen. Dies geschieht meist durch Handzeichen, oder indem farbige Zettel in die Höhe gehoben werden. Der Vorteil bei dieser Art der Abstimmung ist die Transparenz der Methode; jede*r sieht, was die anderen abstimmen. Der Nachteil dieser Abstimmungsart liegt darin, dass Schüler*innen, die gegen (oder für) etwas gestimmt haben, eventuell später von Mitschüler*innen geärgert oder unter Druck gesetzt werden oder von Lehrkräften Nachteile erfahren könnten.

Bei einer **geheimen Abstimmung** schreiben die Schüler*innen ihre Meinung oder ein Ja/Nein oder auf einen Zettel. Diese Zettel werden später ausgezählt und ausgewertet. Der Vorteil dieser Methode ist, dass sie Privatsphäre und Anonymität gibt. So können auch diejenigen Teilnehmer*innen des Klassenrats gut abstimmen, die sich eventuell nicht trauen würden, ihre eigene Meinung offen zu äußern. Der Nachteil: Bei der Diskussion zuvor werden unter Umständen ganz andere Dinge gesagt als das Abstimmungsergebnis zeigt. Es kann auch nicht nachvollzogen werden, wer die eigene Meinung geändert hat und warum.

Mehrheitsprinzip

Viele Entscheidungen werden im Klassenrat nach dem Mehrheitsprinzip – oft aus Zeitgründen, aber auch aus Unkenntnis über andere Möglichkeiten – gefällt. Das Mehrheitsprinzip ist ein demokratisches Prinzip, bei dem sich nach einer Wahl oder Abstimmung der Wille der Mehrheit gegenüber der Minderheit durchsetzt. Im Klassenrat kann es also Abstimmungen geben, bei denen jede*r Teilnehmer*in eine Stimme hat, und die Mehrheit der Stimmen über das Ergebnis entscheidet. Die Minderheit hat sich dann der Mehrheit zu fügen. Gewöhnlich können im Klassenrat diejenigen abstimmen und wählen, die anwesend sind. Selten ist es erforderlich, die Stimme auch derjenigen einzuholen, die zur Klasse dazu gehören, aber am Abstimmungstag nicht anwesend sind.



Zwei-Drittel-Mehrheit

Auch beim Zwei-Drittel-Mehrheitsentscheid „gewinnt“ die Mehrheit, allerdings werden dafür zwei Drittel der Stimmen benötigt. Dabei wird unterschieden in einfache und absolute Zwei-Drittel-Mehrheit. Die einfache Zwei-Drittel-Mehrheit bezieht sich auf die abgegebenen Stimmen. Die absolute Zwei-Drittel-Mehrheit enthält auch Stimmenenthaltungen und gilt für die Gesamtheit der Stimmen.

Konsensbildung

Die Konsensbildung ist eine Entscheidungsstrategie im Klassenrat, die eine große Zufriedenheit (und Einheit) bei allen Klassenratsmitgliedern herstellt. Bei der Konsensbildung wird versucht, dass alle Teilnehmer*innen am Klassenrat sich im Rahmen eines Aushandlungsprozesses auf eine Entscheidung, Idee oder Lösung einigen.

Eine Konsensentscheidung erfordert Vertrauen zueinander und innerhalb der Gruppe. Eine Entscheidung soll ohne Gegenstimme getroffen werden. Hierbei wird oft gar nicht abgestimmt. Vielmehr wird gewünscht, dass die Teilnehmer*innen des Klassenrats, die eine abweichende Meinung haben, diese aufgeben oder zurückstellen und die Entscheidung der anderen – trotz ihrer Bedenken – mittragen.

Die Stimme jeder einzelnen Person hat beim Konsensprinzip ein hohes Gewicht und wird gehört. Ein „Nein“ einer teilnehmenden Person kann den Prozess blockieren. Einzelne Stimmen von Gruppenmitgliedern haben damit ein größeres Gewicht als bei Mehrheitsentscheidungen. Auch die Verantwortung von Einzelnen ist größer, weil jede*r über die Möglichkeit verfügt, die Entscheidungen der restlichen Gruppe zu kippen oder zu blockieren. Bedenken-träger*innen werden gebeten abzuwägen, ob ihre Entscheidung und ihr Grund gegen alle zu stimmen so wichtig ist, dass deshalb der gesamte Prozess gestoppt werden sollte.



1.2. Reflektieren

Welche Hauptmöglichkeiten der Entscheidungsfindung wollt ihr für euren Klassenrat nutzen? Überlegt, welche Vor- und Nachteile diese Arten der Entscheidungsfindung haben.

Fragen an die Klasse:

Wie sehen Entscheidungen bei euch in der Schule aus?

Wer bestimmt darüber – in erster Linie die Schulleitung und die Lehrkräfte, oder werdet ihr ebenfalls nach eurer Meinung gefragt?

Wenn ja, in welchen Fällen, die euch wichtig sind, oder nur bei „kleinen“ Sachverhalten?

Wie gehen die Lehrkräfte mit eurem Recht um, mehr Mitbestimmung in der Schul- und Lernkultur zu erreichen?

Fühlt ihr euch wohl und sicher, für eure Rechte der Teilnahme einzustehen, oder habt ihr Angst vor schlechteren Noten, einem Tadel oder Gespräch mit den Eltern/Erziehungsberechtigten?

Ihr könnt auch darüber sprechen, wie die Demokratie in Deutschland funktioniert, und was ihr in Politikwissenschaften, Gemeinschaftskunde oder einem entsprechenden Fach darüber lernt.

Welche der oben genannten Entscheidungsfindungsprozesse werden an welcher Stelle angewandt (z.B. Bundestagswahlen, Entscheidungen im Bundestag, Bundesrat etc.)?

Weshalb ist das so?

Wie könnte es ggf. besser oder anders gemacht werden?

Wer kann überhaupt daran teilnehmen und wer ist von vornherein ausgeschlossen (z.B. nicht wählen zu können, weil es schwer und langwierig ist, die deutsche Staatsbürger*innenschaft zu erhalten)?

An dieser Stelle könnt ihr auch darüber diskutieren, wie ihr es findet, dass Kinder und



Jugendliche in Deutschland nicht wählen können und auch sonst nicht viel Mitbestimmungsrechte haben. Die Expert*innen für Kinder/Jugendliche sind immer Erwachsene.

Findet ihr das richtig und ganz „normal“, oder erlebt ihr das als ungerecht?

1.3. Handeln

Das Handeln setzt voraus, dass alle Mitglieder im Klassenrat die Möglichkeiten der Entscheidungsfindung kennen, und dass es einen Vorschlag oder eine Geschäftsordnung gibt. Diese regelt, wann welche Möglichkeit der Entscheidungsfindung genutzt wird. Da solche Entscheidungen bei euch liegen, können hier gar nicht viele Handlungsmöglichkeiten vorgestellt werden.

Unser Vorschlag:

- Konflikte zwischen zwei Personen (oder innerhalb einer Gruppe) erfordern die Entscheidung dieser beiden Personen (oder der Gruppe), alle anderen Personen können natürlich Vorschläge unterbreiten und werden angehört.
- Themen, die alle Klassenratsmitglieder betreffen, sollten entweder konsensual oder durch Mehrheitsentscheid beschlossen werden. Wichtige und alle im Klassenverband betreffende Angelegenheiten sollten mit Konsensentscheid getroffen werden. Entscheidungen mit einer großen Auswahl an Möglichkeiten können gut mit dem Mehrheitsprinzip festgelegt werden.

Besprecht eure Möglichkeiten der Entscheidungsfindung und macht eure Erfahrung mit diesen Optionen. Und denkt daran: Von Zeit zu Zeit ist auch angesagt, die Erfahrungen zu reflektieren, die Methoden genauer und konsequenter durchzuführen und aus dem Erlebten zu lernen.

(Quelle: <https://www.klassenrat.org/entscheidungsfindung/>)



2. Nonverbales Stimmungsbild

Das Stimmungsbild ist eine hilfreiche Methode, um in kurzer Zeit die Stimmung in der Klasse einzufangen. Die Kinder haben die Möglichkeit ihren Gefühlen körperlich Ausdruck zu verleihen. (z.B. wie geht es der Klasse nach einer Entscheidungsfindung).

Ihr macht im Klassenzimmer Platz, so dass ihr eine gute Spielfläche habt, oder ihr geht in einen geeigneten Raum (Turnhalle, Bewegungsraum, etc.)

Ein*e Schüler*in nimmt auf der Spielfläche eine Körperhaltung ein, welche die eigene Stimmung widerspiegelt und geht in einen Freeze (einfrieren und nicht mehr Bewegen). Dazu kann der Satz: „So geht es mir gerade“, laut ausgesprochen werden.

Ein*e weitere*r Schüler*in sucht sich einen eigenen Ort auf der Spielfläche und nimmt eine eigene Körperhaltung ein und schließt diese mit einem Freeze ab.

Nach und nach kommen alle Klassenmitglieder in eine theatrale Position und es entsteht ein großes gemeinsames Stimmungsbild, dass sie mit ihren eigenen Körpern den Zuschauenden reflektieren. Die Lehrperson und die Mitschüler*innen können sich den Prozess anschauen und auf einer nonverbalen Ebene beobachten, wie die Stimmung ist.

Wenn ihr möchtet, könnt ihr im Anschluss im Kreis über eure Erfahrung sprechen und euch austauschen:

Wie hat sich das angefühlt?

Konnte ich mit meinem Körper meine Stimmung ausdrücken?

Was haben die anderen in meiner Körperhaltung für eine Stimmung abgelesen?



3. Zielscheibenreflexion

Jede*r Schüler*in nimmt irgendeinen Gegenstand in die Hand (z.B. Flasche, Stift, Schlüssel). Die Gruppe steht in einem Kreis. Dieser Kreis stellt eine Zielscheibe dar: Der äußere Rand ist durch die Schüler*innen definiert, die Mitte wird durch einen weiteren Gegenstand markiert.

Nun macht die Lehrperson Aussagen, woraufhin die Schüler*innen ihre Gegenstände auf der imaginären Zielscheibe positionieren können (Mitte = trifft voll zu, Rand = trifft überhaupt nicht zu).

Beispiele für Aussagen:

Mir hat die Übung Spaß gemacht.

Die Aufgabenstellung war für mich verständlich.

Wir haben gut als Team zusammengearbeitet.

Ich habe mich gestört gefühlt.

Ich konnte meine eigenen Ideen einbringen.

Ich war zufrieden mit meiner Rolle in der Gruppe.

Wir haben uns gegenseitig zugehört.

Ich habe mich von der Lehrperson gesehen gefühlt.

Die Atmosphäre in der Gruppe war respektvoll und unterstützend.

Optional: Nachdem die Schüler*innen ihre Gegenstände positioniert haben, kann die Lehrperson noch Rückfragen stellen (Was hat gut/schlecht funktioniert? Was hast du nicht verstanden? Was hättest du dir gewünscht? Etc.)

Anschließend dürfen auch die Schüler*innen Aussagen machen, zu denen sich alle positionieren (an dieser Stelle ist der Spielleitung empfohlen die Stille, die in diesem Moment entstehen kann, auszuhalten).



4. Eine Geschichte theatral improvisieren

Übung für eine Doppelstunde

4.1. Vorbereitung (15 Min)

In „Ich will aber“ werden drei Geschichten aus drei verschiedenen Genres angespielt und eine nach eurer Abstimmung zu Ende gespielt:

- Fukashi hilft - Anime
- Tavis und die Rettung der Insel – griechische Mythologie
- Niella oder die Jagd nach dem Hundehasser – Detektivgeschichte

Entscheidet euch für eine Geschichte und erinnert euch, wie die Geschichte erzählt wurde.

Welche erzählerischen Mittel wurden verwendet? (Genre, Orte, Figuren, Requisiten und Handlungen)

Wie haben die Schauspieler*innen die Figuren gespielt?

Welche Aufgaben mussten die Figuren lösen?

4.2. Geschichte skizzieren (15 Min)

Jetzt seid ihr an der Reihe, teilt eure Klasse in Gruppen à 4-5 Schüler*innen ein und erfindet gemeinsam eine Geschichte. Eine Skizze ist nur ein Entwurf und keine fertig ausgearbeitete Geschichte, seid also möglichst schnell in eurer Entscheidungsfindung.

Helfen können dabei diese Fragen:

1. Genre: Was für ein Genre ist eure Geschichte?
2. Ort: Wo spielt die Geschichte?
3. Figuren: Wer spielt in dieser Geschichte?



4. Gegenstand: Welcher Gegenstand spielt eine wichtige Rolle in der Geschichte?

Achtet bei der Entscheidungsfindung darauf, dass alle eingebunden werden. Wie einigt ihr euch, wenn mehrere Ideen miteinander konkurrieren? Tipp: Zum Beispiel durch Abstimmung mit Handzeichen.

Bestimmt eine Person aus der Gruppe, die am Ende die Geschichte vorstellt.

4.3. Welche Geschichte wird gespielt? (10 Min)

Ihr müsst euch jetzt für eine Geschichte entscheiden, die vorgespielt wird. Dafür stellt jede Gruppe ihre Geschichte vor. Ihr habt eine Minute Zeit. Tipp: Ein*e Zeitwächter*in kann hier hilfreich sein. Am Ende entscheidet ihr euch für eine Geschichte per Abstimmungsverfahren. Sollte das nicht zu keinem eindeutigen Ergebnis führen, wird gelöst.

Option: Erfahrungsgemäß möchten alle ihre Geschichte vorspielen, wenn die Lehrperson das ermöglichen möchte, sollte darauf geachtet werden, dass dafür mehr Zeit benötigt wird. Ein optionaler Probenteil (ca. 15 Min) kann hier eingebaut werden. In dieser Zeit kann die Geschichte von den Spieler*innen geprobt werden.

4.4. Geschichte improvisieren (10 Min)

Ihr definiert eine Bühne und ein Zuschauerbereich für das Publikum. Alle, die gerade nicht spielen, sind das Publikum und schauen aufmerksam zu. Ohne Publikum existiert kein Theater, beide sind voneinander abhängig und beide sind wichtig. Nehmt die Rolle des Publikums genauso ernst ein, wie die Rollen auf der Bühne. Ihr spielt jetzt Theater. Wichtig: Am Ende gibt es Applaus.

Teilt die Rollen ein und improvisiert die zuvor gewählte Geschichte. Jede*r Spieler*in sollte eine Aufgabe haben. Tipp: Es macht Sinn mit einer*m Erzähler*in zu arbeiten. Diese



Person weist den Spieler*innen in der improvisierten Szene zu, was sie spielen sollen.
Eure Geschichte sollte am Ende eine maximale Spieldauer von 5 Minuten haben

4.5. Reflexion (25 Min)

Setzt euch in einen Kreis und besprecht, was ihr gerade erlebt habt. Achtet auf eine wertschätzende Sprache und versucht möglichst konstruktive Kritik zu geben. Das geht zum Beispiel in dem ihr beschreibt, was ihr gesehen und erlebt habt und wie es sich angefühlt hat, anstatt zu sagen „das fand ich blöd“ oder „das war schlecht, weil...“ Hört einander aufmerksam zu, wenn ihr eure Sichtweisen miteinander teilt. Das ist ein wertvoller Moment, der großen Respekt verdient. Je respektvoller ihr miteinander umgeht, desto wertvoller ist dieser Austausch.

Folgende Fragen können dabei anregen:

Wie war für dich die Entscheidungsfindung?

Wie habt ihr euch für einzelne Ideen entschieden?

Wurden alle Ideen gehört?

Konnte jede*r sich einbringen?

Wie bist du mit einem Kompromiss umgegangen?

Wie fühlte sich die Entscheidung an, dass nur eine Geschichte vorgespielt wird?

Wie könnte man das anders machen?

Was hat Spaß gemacht?

Was fiel dir schwer zu spielen und warum?

Was war dein Lieblingsmoment?

Was hat dich besonders berührt und welche Gefühle wurden bei dir ausgelöst?

Wie fühlt es sich an vor anderen zu spielen?



Vom Stück unabhängige Anregungen zur Nachbereitung

Sich erinnern

Die Gruppe sitzt mit geschlossenen Augen im Kreis oder liegt im Raum. Die Spielleitung regt die Gruppe durch gezielte, offene Fragen und das Erwähnen von Details zu einem genauen Erinnern des Theaterstücks an. Was war am Anfang auf der Bühne? Welches Bild hast du noch im Kopf? Wie endete die Vorstellung? Was war lustig, traurig, seltsam, schön? Welche Geräusche gab es? An welchen Satz erinnerst du dich? Nach einer Weile werden diese Erinnerungsfetzen kurz beschrieben. Es geht nicht um das Nacherzählen des Stückes, sondern um einzelne Momente, Sätze oder Details. Diese Übung ruft die Erinnerung an das Theaterstück wach und bereitet das Nachspielen von Szenen oder einzelnen Momenten vor.

Lieblingsmomente

Die Gruppe steht im Kreis. Jede*r findet einen kurzen Moment aus dem Stück. Reihum tritt nun jede*r einen Schritt in den Kreis und gibt in einer Geste oder einem Standbild diesen kurzen Moment wieder. Die Anderen finden heraus, welcher Moment gemeint sein könnte.

Mit diesem Spiel wird das Theaterstück wieder lebendig und die ganze Gruppe erinnert sich. In der Diskussion darüber, welcher Moment gemeint ist und welche Reihenfolge die richtige ist, beginnt bereits die Auseinandersetzung mit der Inszenierung.

Auf alles eine gute Frage haben

Die Bilderwelten des Theaters sind nicht immer leicht zugänglich. Moderne Theaterformen bebildern nicht, sie ermöglichen, dass Zuschauer eigene Bilder finden. Sie hinterlassen viele Fragen, aber auch ein Synapsen-Feuerwerk der Ideen und Assoziationen in unseren Köpfen. In jedem Kopf ein anderes Feuerwerk. Doch wie tauscht man sich aus über dieses individuelle "Feuerwerk"? Wie teilt man dieses



Erlebnis über ein “Hat mir gefallen.“ – “Ja? Ich fand's langweilig!“ hinaus? Es ist eine Herausforderung, diese sinnlichen und vielleicht widersprüchlichen Eindrücke in Worte zu fassen. Ein gutes Gespräch nach einem gemeinsamen Theaterbesuch braucht deshalb ein paar Voraussetzungen. Nehmen wir also an:

1. Die/der Lehrer*in weiß über die Aufführung genauso viel wie die Schüler*innen, denn alle waren gemeinsam im Theater.
2. Es geht nicht um das Abfragen von Wissen.
3. Es geht um das Sammeln von Eindrücken und Meinungen.
4. Es gibt kein Richtig und kein Falsch.
5. Nur offene Fragen, die mehrere Antworten zulassen, sind hilfreich (s. unten).
6. Antworten werden nicht korrigiert, sondern zur Diskussion gestellt.
7. Der Gewinn aus dem Gespräch entsteht aus der Vielfalt der Blickwinkel.
8. Am Ende wissen alle mehr – voneinander und vom Theater.

Weitere gute Fragen:

Gibt es Momente, die dir besonders in Erinnerung geblieben sind? Was ist da genau passiert?

Hast du Fragen zur Geschichte? Was möchtest du noch wissen?

Was ist in dem Theaterstück alles passiert?

Wann war Musik zu hören? Wenn ja, welche?

Welcher war für dich der spannendste Moment / der Höhepunkt?

Gibt es einen Moment, der dich irritiert oder verwirrt hat?

Womit hat das Stück angefangen? Was war der erste Moment?

Womit endete die Aufführung? Was war der letzte Satz? Das letzte Bild? Die letzte Bewegung? Der letzte Klang?

Hattest du eine Idee für die 100,-€?

Wurde deine Idee von jemandem gehört?



Wie fühlt es sich an, dass deine Idee vorkam/ nicht vorkam?

Hat sich die beste Idee durchgesetzt?

Welche Idee war am lautesten/leisesten?

Wie lief die Entscheidungsfindung in der Kleingruppe in den 2 Minuten ab? Wurde da jede Idee gehört?

Hast du eine andere Idee unterstützt? Welche und warum?

Wer hat die Idee präsentiert?

Was hättest du gebraucht, damit du deine Idee präsentieren kannst?

Wie geht es dir mit dem Ergebnis?

Ist alles fair gelaufen?

Was sollte bei der Entscheidungsfindung anders laufen?

Die Anregungen auf den letzten beiden Seiten sind teilweise übernommen aus der Broschüre: „Wie wäscht man einen Elefanten, Teil 1+2“ – eine spielerische Reise ins Theater“, herausgegeben von der Assitej e.V., Internationale Vereinigung des Theaters für Kinder- und Jugendliche