Theaterpädagogische Methoden in der Pflege

Ein Methodenbuch der

Theaterklinik Lingen

HOCHSCHULE OSNABRÜCK
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Inhalt

	Seite
Einführung	**2-4**
Kinderlachen Hilft Heilen	**5-24**
Klatschkreis	6
Das ist die Königin von England	7
Affen äffen nach	8
Ein-Satz-Geschichte	9
Story Cubes in vier Varianten	10
Würfel - Bild	11
Wir packen unser Bild mit	12
Detektivspiel	13
Wer ist eingeladen?	14
Maschinenbau	15
Schlafwandel-Staffel	16
Reise-Staffel	17
Stopp-Verkleiden (+Rollenspiel)	18
Oktopus („Kranken fangen“)	19
Wunschstraße der Sinne	20
Einheit zum Thema „Zirkus“	*21-22*
Einheit zum Thema „Piraten/Meer“	*23-24*
Lachfalten Helfen Heilen	**25-42**
Begrüßungs- und Abschiedsritual	26
Mit Objekt vorstellen	27
Wortknäuel	28
Schüttellied	29
Pantomime	30
Telefonieren	31
Teaching In Role „Gespräch in die Vergangenheit“	32
Teaching In Role „Reiseplan“	33
Einheit Teachin In Role „Lieblingsrolle“	34
Einheit mit „Dixit“-Bildkarten	*35-36*
Einheit zum Thema „Hut“	*37*
Einheit zum Thema „Herbst“	*38*
Einheit zum Thema „St. Martin“	*39*
Einheit zum Thema „Weihnachtszeit“	*40*
Einheit zum Thema „Winter“	*41*
Einheit zum Thema „Wintermärchen“	*42*
Informationen	**43-44**

Grußwort

Theaterklinik – ein merkwürdiger Begriff, im doppelten Wortsinn: Merkwürdig, weil eine Klinik wohl der ziemlich letzte Ort ist, an dem wir uns lebendige Kunst und Spiel, sinnliche Freuden und Bedenklichkeiten vorstellen können; merkwürdig – und das gilt es zu zeigen! – weil genau an diesem Ort das Theater seine ganz alten, ursprünglichen und in der Kulturgeschichte der Menschen verbürgten Qualitäten entfalten kann: die der „Reinigung“ von psycho-sozial Belastendem, der spielerischen Entfaltung von verschütteten Potentialen, der Weckung von Lust und Interesse am und durch den Anderen.
So entfaltet Theater neben und mit seinen Formen der künstlerischen Auseinandersetzung mit Wirklichkeit stets auch eine entlastende, die Funktionen des Alltags außer Kraft setzende, stärkende Wirkung.
Auf genau diese zielt die Theaterklinik Lingen als ein Projekt des Instituts für Theaterpädagogik der Hochschule Osnabrück am Campus Lingen, das forschend und gestaltend an der Entwicklung eines sehr jungen Zweiges der Theaterpädagogik arbeitet: dem der heilenden Berufe.

Ich wünsche allen kleinen und großen, jungen und alten Menschen, die sich von unsren Studierenden in die vielen Welten des Theaters führen und bewegen lassen, viel Freude, überraschende Begegnungen und ungewöhnliche Entdeckungen jenseits der medizinischen Notwendigkeiten und organisierten Abläufe. Den Krankenschwestern, Pfleger*innen, Ärzt*innen und Verwaltungskräften des Bonifatius-Hospitals möchte ich danken für ihre Bereitschaft, diese theatralen Erschütterungen im ohnehin schon schweren Routine-Alltag zuzulassen und, mehr noch, durch ihre freundliche Kooperation nachhaltig zu befördern.

Last not least bedanke ich mich herzlich bei allen Förderern der Theaterklinik Lingen, vornweg bei der Klosterkammer Hannover, den Spendern und Förderern des Bonifatius Hospitals sowie bei den Kolleginnen und Kollegen der Hochschule Osnabrück, die uns Mittel aus dem Forschungspool bereitgestellt haben.

Möge die Theaterklinik sich zwischen Krankenhaus und Hochschule zu einem neuen, wirkungsvollen Modell entwickeln: als selbstverständlicher Baustein eines auf den ganzen Menschen und die ihm innewohnenden Heilungskräfte bezogenen Gesundungsprozesses.

Prof. Dr. Bernd Ruping
Studiendekan des Instituts für Theaterpädagogik

Einführung

Liebe Leserin, lieber Leser!

Lachen, Ablenkung, Freude und Aktivierung… sind das nicht genau die Sachen, die ein kranker Mensch braucht, die ihm aber so oft fehlen? Häufig hat ein kranker Mensch wenig zu lachen und ist in den Gedanken über seine Krankheit gefangen. Und hier ist es völlig egal, ob man über ein Kind oder einen hochaltrigen Menschen spricht. Im Krankenhaus liegt der Fokus verständlicherweise auf dem Gesundwerden und somit auf der Krankheit, die es zu überwinden gilt. Ablenkung und Lachen kommen häufig zu kurz. Dabei erscheint es mittlerweile als erwiesen, dass diese Aspekte nicht nur für die PatientInnen förderlich sind, sondern genauso auch für die behandelnden ÄrztInnen und das Pflegepersonal.

Vor dieser Hypothese nahm die *Theaterklinik Lingen* als ein Forschungsprojekt des Instituts für Theaterpädagogik der Hochschule Osnabrück am Campus Lingen im April 2014 ihre Forschungen auf: Durch welche theaterpädagogischen Methoden können die kleinen und großen PatientInnen des Bonifatius Hospitals in Lingen abgelenkt, erfreut, zum Lachen gebracht, ihre Sinne und Kräfte aktiviert werden? Und welche dieser Methoden können auch ÄrztInnen und Pflegepersonal ohne ausführliche theaterpädagogische Vorbildung in ihren Arbeitsalltag integrieren?

Dieses Manual will nun einen kleinen Überblick über das Projekt und vor allem über die erforschten Methoden geben und zum Ausprobieren einladen. Sollten Sie Interesse an einem praktischen Workshop zu diesem Thema und diesen Methoden haben, kontaktieren Sie uns gerne.

Das Team der *Theaterklinik Lingen* wünscht viel Spaß beim Ausprobieren!

Projektvorstellung *Theaterklinik Lingen*

Die *Theaterklinik Lingen* geht mit ihren PatientInnen der Kinderstation und der Geriatrischen Tagesklinik des Bonifatius Hospitals Lingen spielerisch und fantasievoll auf die Reise – raus aus dem Krankenhaus-Alltag und für einen Moment dorthin, wo sie gerade viel lieber sein möchten: auf einem Piratenboot? im Zirkus? im Urlaub? auf der Bundesgartenschau? in der Vergangenheit oder in der Zukunft? Und all das mit einer gehörigen Portion Spaß, mit Staunen und Aktiv-Sein, mit vielen neuen und überraschenden Begegnungen.
Die *Theaterklinik Lingen* besteht aus den beiden Projektteilen *Lachfalten helfen heilen* in der Geriatrischen Tagespflege und *Kinderlachen hilft Heilen* auf der Kinder- und Jugendstation. Jeden Mittwochnachmittag besuchen je zwei Studierende der Theaterpädagogik der Hochschule Osnabrück die PatientInnen der beiden Stationen. Innerhalb dieser Besuche spielen die angehenden TheaterpädagogInnen mit den Hochaltrigen Theater und arbeiten mit unterschiedlichen Theaterformaten, mit Gesang und Erzählen. Die zwischen drei und zehn Jahre alten Kinder der Kinderstation werden entweder in den Patientenzimmern besucht oder in das Spielzimmer eingeladen. Die Studierenden der Theaterpädagogik haben ein großes Repertoire an Theater- und Spielaktionen, die sie nach Maßgabe der Krankheiten und Befindlichkeiten und in Abstimmung mit dem Pflegepersonal aus dem Methoden-Portfolio der Theater-, Zirkus-, Spiel- und Clownspädagogik entwickelt und situationsangemessen spezifiziert haben.
Das Projekt wird durch den Forschungspool der Hochschule Osnabrück, durch die Klosterkammer Hannover und durch Spenden an das Bonifatius Hospital finanziert.
Am 21. November 2015 wurde der *Theaterklinik Lingen* der Niedersachsenpreis für Bürgerengagement verliehen. Dieser Preis wird seit 2004 durch die Sparkassen in Niedersachen, den VGH Versicherungen und der Landesregierung überreicht um freiwilliges Engagement auszuzeichnen.

Entstehung/Geschichte

Die ersten Besuche auf der Kinderstation fanden schon Anfang 2010 statt. Dies geschah auf Initiative der Agentur B:Plan, vertreten durch Petra Brümmer. Das Ziel war, die kleinen PatientInnen auf der Kinderstation während ihres Aufenthaltes aufzuheitern. Im Mai 2013 wurde das Projekt auf die Geriatrische Tagespflege ausgeweitet. Schon in dieser Zeit, hatte das Krankenhaus den Wunsch, auch (angehendes) Pflegepersonal darin zu unterrichten, kleine Methoden zur Ablenkung und Aufmunterung der PatientInnen anzuwenden.
In dieser Zeit wurde beschlossen, aus *Kinderlachen hilft heilen* und *Lachfalten helfen heilen* ein Forschungsprojekt der Hochschule Osnabrück zu machen, um die Möglichkeiten theatraler Interaktions- und Kommunikationsformen in der Krankenpflege zu erforschen und sie in die Ausbildungskonzepte zu integrieren.

Im April 2014 startete dann die *Theaterklinik Lingen* mit den Projektteilen *Kinderlachen hilft heilen* und *Lachfalten helfen heilen* als Forschungsprojekt der Hochschule Osnabrück in Kooperation mit dem Bonifatius Hospital.

Schulung von Pflegepersonal

Seit April 2014 bis März 2016 war die *Theaterklinik Lingen* ein Forschungsprojekt des Instituts für Theaterpädagogik der Hochschule Osnabrück. Schwerpunkt des Projektes war die Erforschung theatraler Kommunikations- und Interaktionsformen in der Krankenpflege. Gesucht und erprobt wurden theaterpädagogische Methoden, die eng an den Menschen und ihren vitalen Gestaltungsmöglichkeiten orientiert sind. Es galt, diese Erkenntnisse in die professionelle Gesundheits- und Krankenpflege zu überführen. Theatrale Methoden sollen im Pflegealltag zum Einsatz kommen und dabei helfen, die allgemeinen, für Heilungsprozesse kontraproduktiven Situationen zu entschärfen und gleichzeitig die Ziele des Projektes zu erreichen. Aus diesem Grund wurden Methoden, Konzeptionen und basale wissenschaftliche Erkenntnisse in Schulungen und Workshops an Pflegekräfte weitergegeben.
Neben Workshops, die für das Personal des Bonifatius Hospitals und Studierende des Bachelorstudienganges *Pflege dual* der Hochschule Osnabrück angeboten wurden, gab es zudem Workshops an der KVHS Norden und der VHS Rheine. Die Studierenden des Bachelorstudiengangs Pflege bekamen zusätzlich noch die Möglichkeit, im Projekt zu hospitieren:

„Durch Kinderlachen hilft heilen wird das unbewusste Verhalten der Kinder wahrgenommen und eventuell können neue Diagnosen gestellt werden. Verschlossene Kinder können ihrer Fantasie freien Lauf lassen und spielerisch ihre Emotionen ausdrücken!“
(Duale Studentin, B.Sc. Pflege)

Kinderlachen hilft heilen

Methoden für die Kinderstation

Die Studierenden der Theaterpädagogik haben während der Projektlaufzeit ein großes Repertoire an Theater- und Spielaktionen entwickelt. Diese wurden nach Maßgabe der Krankheiten und Befindlichkeiten der PatientInnen und in Abstimmung mit dem Pflegepersonal aus dem Methoden-Portfolio der Theater-, Zirkus-, Spiel- und Clownspädagogik entwickelt und situationsangemessen spezifiziert. Hinzu kommen beliebte Verfahrensweisen des Erzähl- und Basteltheaters.

Die Zielgruppe sind sämtliche Kinder der Kinder- und Jugendstation des Bonifatius Hospitals in Lingen.

Jede Woche sind unterschiedliche Kinder unterschiedlichen Alters auf der Station, jedoch immer ca. drei bis 15 Kinder zwischen zwei und zwölf Jahren. Sie haben die unterschiedlichsten Krankheiten, viele haben geistige und körperliche Einschränkungen und kommen aus den unterschiedlichsten sozialen Kontexten. Aber eins haben sie alle gemeinsam: sie sind fern von ihrem vertrauten Zuhause und dem was sie kennen, in einer Umgebung, die ihnen fremd ist und oft Angst macht.

Die theatralen Interventionen des Teams der *Theaterklinik Lingen* auf der Kinder- und Jugendstation gingen von folgenden Hypothesen aus:

- Theater kann Kinder aus ihrer Realität heraus in eine andere Welt und dadurch Ablenkung von Krankheit und Krankenhaus bringen. Sie kommen auf andere Gedanken und können Urlaub von ihrem Klinik-Alltag machen.
- Theater bringt Kinder zum Staunen, Freuen und Lachen. Dies kann therapeutisch werden, indem neue Kräfte und Energien freisetzt werden, die positiv auf den Genesungsprozess einwirken.
- Theater (re-)aktiviert Kinder. Sobald wie möglich sollen die Kinder das Krankenbett verlassen, wieder aktiv werden.

Klatschkreis

Zeit:
15 Minuten

Altersangabe:
5-12

Benötigtes Material:
-

Erklärung:
Alle TN[1] stehen in einem Kreis. Es können alle Runden durchgeführt werden, oder auch einzelne. Dabei kann z.B. auf Tempo, Rhythmus u.a. geachtet werden.
1. Runde: Es wird ein Klatscher reihum gegeben. A klatscht zu B. B nimmt mit einem Klatscher an und klatscht an C weiter, usw.
2. Runde: Der Annahmeklatscher wird durch einen Blick ersetzt.
3. Runde: Der Klatscher kann auch die Richtung im Kreis wechseln.
4. Runde: Der Klatscher kann auch quer durch den Kreis geschickt werden.
5. Runde: Der Klatscher wird mit dem Namen der Zielperson weitergegeben.
6. Runde: Mit dem Fuß wird ein Tippschritt nach links/rechts herumgegeben.

Zielsetzung:
*Wahrnehmung der anderen Teilnehmerinnen und Teilnehmer
*Förderung der Reaktion und des körperlichen Handelns
*Schnelligkeit.
*(Impulse) aufnehmen und abgeben lernen (= Empfangen und Senden)

[1] TN steht für Teilnehmerinnen und Teilnehmer; SL steht für Spielleiterin oder Spielleiter.

Das ist die Königin von England

Zeit:
10 Minuten

Altersangabe:
Auf der Geriatrie, sowie auf der Kinderstation (7-12) anwendbar

Benötigtes Material:
*1-2 Bälle oder andere Gegenstände (je nach Schwierigkeitsstufe auch mehr)

Erklärung:
Alle TN stehen in einem Kreis. Der Ball wandert im Kreis herum. Die erste Person benennt den Gegenstand (z.B. „Das ist ein Ball.“) Daraufhin fragt die zweite Person: „Was ist das?“. Die erste Person wiederholt: „Das ist ein Ball“, worauf die zweite Person mit „Ah, das ist ein Ball.“ reagiert. Danach wird der Ball übergeben. So wandert der Ball von Person zu Person, wobei nach einer Weile die Zuschreibung des Gegenstandes verändert werden kann:
Man kann z.B. einen Ball mit der Zuschreibung: „Das ist die Königin von England.“ Herumgeben. Die Gesprächs- und Übergabe-Abfolge bleibt immer dieselbe. Nach einigen Runden kann auf das Tempo und den Rhythmus geachtet werden.

Zielsetzung:
*Imagination
*Hemmungen abbauen, denn die Maxime 'Es gibt kein richtig oder falsch!' wird etabliert
*Koordination
*Lockerer Übergang ins theatrale Spiel.

Affen äffen nach

Zeit:
eine Runde ca. 5 Minuten

Altersangabe:
5-12

Benötigtes Material:
-

Erklärung:
Alle TN sitzen oder stehen als „Affen“ im Kreis. Ein TN wird ausgewählt und geht vor die Tür. Nun wird in der verbliebenen Gruppe ein Affenkönig gewählt, der Bewegungen vormacht. Alle anderen Affen äffen diese Bewegung nach. Nun wird der TN von draußen wieder hereingeholt. Er stellt sich in die Mitte des Kreises und hat nun drei Versuche, zu erraten, wer der Affenkönig ist. Ziel der Affen ist es, sich möglichst so zu verhalten, dass nicht deutlich ist, wer die Bewegungen vorgibt.
Wurde der Affenkönig erraten, kann eine neue Runde gespielt werden.

Zielsetzung:
*Beobachtungsgabe und Aufmerksamkeit trainieren
*Koordination
*Gruppenstärkung durch gemeinsame Bewegungen
*Spaß

Ein-Satz-Geschichte

Zeit:
circa 10 Minuten

Altersangabe:
ab etwa 7 Jahren

Benötigtes Material:
-

Erklärung:
Die Spielleiterin oder der Spielleiter (SL) sollte im Vorhinein die Grundelemente einer Geschichte mit den TN besprochen haben: *Aufbau (Einführung „wer, wo, was"; Haupthandlung; Ende) *Spannungsbogen, *Bezug der einzelnen Teile zueinander...
Variante A: Jeder trägt nur einen Satz bei. Also hat die Geschichte nur so viele Sätze wie TN. Der SL oder ein TN beginnt die Geschichte mit einem Satz. Nun sind reihum alle anderen dran, jeweils einen Satz hinzuzufügen. Bei der letzten Person im Kreis sollte die Geschichte ein Ende haben. (--> zur Hilfe kann eingeteilt werden: die ersten 3 Personen übernehmen die Einführung; ab der 4. Person darf mit der Handlung begonnen werden, ...)
Variante B: Jeder fügt reihum einen Satz zur Geschichte hinzu. Dabei können so viele Runden gemacht werden, wie nötig.
+ der SL kann je nach Gruppe und Zielsetzung den Schwerpunkt auf den Spannungsbogen oder andere Elemente legen. Wenn das Ziel ist, eine reine, möglichst witzige Fantasiegeschichte zu erzählen, ist die Logik beispielweise weniger wichtig, als wenn der Schwerpunkt auf dem Aufbau liegt.

Zielsetzung:
Variante A:
*Gespür für den Aufbau einer Geschichte entwickeln
*Zuhören/ Gesagtes aufgreifen und weiterführen
*Zusammenspiel fördern

Variante B:
*Zuhören/ Gesagtes aufgreifen und weiterführen
*Fantasie anregen
*Zusammenspiel fördern

Story Cubes in vier Varianten

Bild 6

Zeit:

Circa 10 Minuten

Altersangabe:

ab 6 Jahren

Benötigtes Material:

*Story Cubes (Würfel mit Bildern/Symbolen)[2]

Erklärung:

Die Story Cubes lassen sich in verschiedenen Varianten anwenden. Immer geht es darum, aus den Symbolen eine Geschichte entstehen zu lassen. Erzählt wird nach dem Prinzip der 1-Satz-Geschichte (siehe Eintrag).

Variante A: Jeder TN erhält einen (oder zwei) Würfel. Im Kreis beginnt der SL oder ein TN damit, zu Würfeln und aus den Bildern 1 (2) Sätze für den Beginn einer Geschichte zu erzählen. Beispiel: Rad und Brücke: „Es gab einmal eine alte Mühle, die lag an einem Fluss. Über diesen Fluss führte eine winzig kleine Brücke."

Nun ist der nächste TN dran mit Würfeln und erzählen.

Variante B: Eine Anzahl von Würfeln, die variiert werden kann, wird gleichzeitig geworfen. Ein TN bekommt die Aufgabe, aus allen Bildern eine kurze Geschichte/Situation zu erzählen.

Variante C: Mehrere Würfel werden gleichzeitig geworfen und alle TN überlegen gemeinsam, wie diese in eine Geschichte verwoben werden könnten.

Variante D (auch als Assoziations-Vorübung zu anderen Varianten): Ein Würfel wird geworfen. Alle TN betrachten das Bild und nennen möglichst viele Assoziationen.

Beispiel „Rad": *Fahrrad *Kutsche *Mühlrad *Karussell *Rhönrad *Rad am Webstuhl

Die Übung kann beliebig oft mit anderen Würfel-Bildern wiederholt werden.

Zielsetzung:

Variante A: *Assoziationsvermögen steigern *Gespür für den Aufbau einer Geschichte entwickeln *Zuhören/ Gesagtes aufgreifen und weiterführen

Variante B und C: *Assoziationsvermögen steigern *Fantasie anregen *Verbindungen zwischen scheinbar zusammenhangslosen Bildern bilden können

Variante D: *Assoziationsvermögen steigern *Gruppengefühl stärken

[2] Story Cubes sind im Spielzeughandel erhältlich

Würfel - Bild

Zeit:
10 Minuten

Altersangabe:
Die Methode ist für die Kinderstation gedacht. Die Durchführung kann nach Belieben dem Niveau bzw. Alter der Zielgruppe angepasst werden.

Benötigtes Material:
*Story Cubes (Würfel mit Bildern/Symbolen)
*Matten (zum Sitzen)
*oder: Tisch mit Stühlen

Erklärung:
Gemeinsam oder in Kleingruppen werden die Story Cubes reihum/abwechselnd gewürfelt. Gemeinsam werden die Bilder auf den Würfeln entdeckt und beschrieben. Die einzelnen Bilder werden dann auf einem gemeinsamen Bild, welches im Kopf phantasiert wird, platziert.
Idee: Anschließend kann das Bild zum Leben erweckt werden: Das Bild beginnt sich zu bewegen. Dazu können die TN nacheinander beschreiben, was passiert.

Zielsetzung:
*Erkennen und Beschreiben von Motiven/Bildern
*Förderung der Phantasie und Vorstellungskraft
*Zuhören und Sich-das-Gehörte-Merken

Wir packen unser Bild mit...

Zeit:
10 Minuten

Altersangabe:
Die Methode ist für die Kinderstation gedacht. Das Bild kann nach Belieben dem Niveau bzw. Alter der Zielgruppe angepasst werden.

Benötigtes Material:
-

Erklärung:
Alle TN sitzen in einem Stuhlkreis. Es wird gemeinsam ein Bild in der Phantasie mit Sprache gemalt. Das Spielprinzip ist dasselbe wie bei „Ich packe meinen Koffer“. Reihum darf dem Bild eine Sache hinzugefügt werden, bis das Bild vollständig erscheint. Die Grundsituation kann (abhängig von der jeweiligen Zielsetzung) gemeinsam festgelegt werden.
Wichtig: Was wird wo und wie auf dem Bild positioniert?
Beispiel: In der Mitte des Bildes ist eine grüne Wiese mit vielen Gänseblümchen.

Zielsetzung:
*Beschreibung von Bildern/Gegenständen/Personen/etc.
*Förderung der Phantasie und Vorstellungskraft
*Zuhören und Sich-das-Gehörte-Merken

Detektivspiel

Zeit:

Ein Durchlauf ca. 5 Minuten

Altersangabe:

6-12

Benötigtes Material:

-

Erklärung:

Ein TN wird als Detektiv ausgewählt. Er bekommt ein bis zwei Minuten Zeit, sich alles im Raum möglichst genau einzuprägen. Dann muss er vor die Tür gehen und dort warten. Die restlichen TN entscheiden nun gemeinsam drei Dinge, die sie an sich selbst oder im Raum verändern. (z.B.: Jacke öffnen/schließen, einen Stuhl verstellen, etwas aus dem Regal nehmen, Brillen tauschen...) Anschließend wird der Detektiv wieder hereingerufen und soll nun die drei Veränderungen finden. Hat er es geschafft, ist der nächste dran.
(Hinweis: Alle TN sollten einen festen Platz haben – zum Beispiel im Kreis auf Stühlen sitzend – da sonst automatisch zu viele Veränderung entstehen, sobald sie beginnen, sich zu bewegen.)

Zielsetzung:

*Beobachtungsgabe trainieren
*Konzentration
*Zusammenarbeit

Wer ist eingeladen?

Zeit:

Eine Runde dauert circa 10 Minuten
(ideal: 5-7 Personen)

Altersangabe:

9-14

Benötigtes Material:

-

Erklärung:

Es soll eine Party veranstaltet werden. Ein TN ist der Gastgeber und hat einige Gäste eingeladen – nur hat er leider vergessen, wen. Der Gastgeber bleibt im Raum und bereitet seine Party vor, während die anderen TN mit dem SL vor die Tür gehen, und sich Rollenfiguren überlegen, als die sie zur Party gehen. Dabei sollte jede Rolle nur ein wesentliches Merkmal haben, um leicht erraten zu werden (z.B. ein Schornsteinfeger, die Mutter, ein Rockstar, ein Pinguin, ...).
Nicht so leicht zu erraten sind konkrete Personen (z.B. Christiano Ronaldo, ...), können aber je nach Niveau der Gruppe auch gewählt werden.
Ablauf: Nun klopfen die Gäste im Abstand von einigen Minuten an der Tür und sollen vom Gastgeber begrüßt werden. Es können typische Party-Interaktionen folgen (z.B. Getränk anbieten, nach dem Tag fragen...), deren Ziel für den Gastgeber ist, die Identität des Gastes zu erraten. Auch wenn der Gastgeber nur mit einem Gast zurzeit interagiert, können alle anderen Charaktere in ihren Rollen miteinander agieren. Ist die Rolle eines Gastes erraten worden, darf dieser sich von der Party entfernen. Das Spiel ist beendet, wenn alle Rollen erraten sind.
(Bei zu vielen TN kann die Gruppe geteilt werden, sodass es Zuschauer gibt.)

Zielsetzung:

* Improvisation erproben (Rolle in der Interaktion kennenlernen; spontan reagieren)
* Interaktion der TN untereinander
* Spaß

Maschinenbau

Zeit:
10 Minuten

Altersangabe:
ab 7 Jahren für jedes Alter geeignet

Benötigtes Material:
-

Erklärung:
Die TN bauen gemeinsam eine Maschine. Dafür kann entweder zunächst die Art der Maschine festgelegt werden oder es entsteht eine Maschine, die ihre Funktion erst anschließend erfährt.
Die erste Person tritt auf die Bühnenfläche und beginnt eine Bewegungsabfolge für sich festzulegen. Dabei dürfen nur zwei (dies ist variable) Körperteile bewegt werden. Wenn sie diese gefunden hat, darf sich die nächste Person dazu bauen, also sich mit der ersten Person (körperlich/rhythmisch/positionell) verbinden. Nach und nach entsteht so aus mehreren Teilnehmern eine Maschine.
Nun dürfen nach und nach auch Geräusche eingebracht werden. Nach einer Weile baut sich die Maschine wieder Person für Person ab.
Vorschlag: Diese Methode eignet sich auch für Kleinegruppen: So können die verschiedenen Gruppen sich gegenseitig ihre Maschinen präsentieren.

Zielsetzung:
*Anregung der Phantasie
*Koordination von Körper(-teilen)
*Zusammenspiel

Schlafwandel-Staffel

Zeit:
circa 10min

Altersangabe:
4 – 12 Jahre

Benötigtes Material:
Pro Team (mind. 2):
*Bademantel (oder ein Handtuch, das um die Schultern gelegt werden kann)
*Badelatschen
*Kuscheltier
*Stuhl o.ä. als Hindernis
*Seil oder Klebeband als Markierung für Start-/Ziellinie

Erklärung:
Das Spiel läuft nach einem Staffel-Prinzip ab. Es gibt eine Start- und Ziellinie und pro Team ein Hindernis, das umlaufen werden muss. Die Teams stellen sich in einer Reihe hintereinander auf. Die erste Person zieht Bademantel und die Badelatschen an, nimmt den Teddy in den Arm, läuft beim Startsignal los, umrundet das Hindernis und läuft zurück. Dabei ist zu beachten, dass die TN schlafwandeln sollen und daher nur langsam gehen dürfen. An der Linie gibt er die 3 Dinge an den nächsten Spieler ab, der dann losläuft. Welches Team zuerst alle Läufer im Ziel hat, gewinnt.
Der Schwierigkeitsgrad kann erhöht werden, indem die TN die Augen überwiegend geschlossen halten sollen und nur ab und zu „müde blinzeln“ dürfen.

Zielsetzung:
*Gruppengefühl stärken
*Bewegung (durch Langsamkeit schonend für nicht vollständig mobile Kinder)
*Spielfreude

Reise-Staffel

Bild 7

Zeit:
5 min

Altersangabe:
6 – 12 Jahre

Benötigtes Material:
Pro Team (mind. 2)
*Kuscheltier
*Kompass
*Landkarte (oder vergleichbares)
*Rucksack
*Seil oder Klebeband als Markierung für Start-/Ziellinie

Erklärung:
Das Spiel läuft nach dem Staffelprinzip ab. Jedes Team erhält einen gepackten Rucksack und stellt sich in der Reihe an der Startlinie an. Beim Startsignal setzt der erste TN den Rucksack auf, läuft zur „Ziellinie“. Hier müssen folgende Handlungen durchgeführt werden: *alles auspacken, *das Kuscheltier küssen, *die Karte auffalten, *in die Ferne schauen, *den Kompass nach Norden ausrichten, *nach Norden schauen, * die Karte zusammenfalten, *das Kuscheltier küssen, *alles einpacken. Danach rennt der TN zurück zum Start, übergibt den Rucksack und der nächste TN wiederholt das Ganze. Gewonnen hat das Team, das zuerst fertig ist. Wenn eine Handlung vergessen wurde, muss der TN von vorne beginnen.
+ Gegenstände und Anzahl der Aufgaben kann je nach Zielsetzung/Gruppe variiert werden

Zielsetzung:
*Gruppengefühl stärken
*Bewegung
*Gedächtnis trainieren
*Spielfreude

Stopp-Verkleiden (+ Rollenspiel)

Zeit:
ca. 10 Minuten für das Verkleiden, Rollenspiel stark variierbar (5-50min)

Altersangabe:
4-12

Benötigtes Material:
*Einen Beutel voll Klamotten, welche die Kinder sich überziehen können *Musikanlage mit Musik

Erklärung:
Alle TN stellen sich im Kreis auf; der SL bedient die Musikanlage. Sobald die Musik spielt, wird der Beutel mit den Klamotten im Kreis herumgereicht. Wenn die Musik stoppt, zieht sich die Person, die den Beutel gerade in der Hand hält, ein Kleidungsstück heraus und zieht es über. Es wird so lange gespielt, bis der Beutel leer ist. Am Ende tragen alle TN außergewöhnliche Verkleidungen. Nun kann gemeinsam überlegt werden, als was die Personen verkleidet sein könnten, sodass Rollenfiguren entstehen.
Anschließend können mit diesen Figuren entweder andere kleine Spiele weitergespielt werden, oder es kann eine ganze Szene oder sogar Geschichte entstehen. (+ Die „Story Cubes“ könnten verwendet werden, um die Schwerpunkte/den Rahmen der Geschichte festzulegen.)

Zielsetzung:
*Verkleiden der TN
*aus Abstrakten Verkleidungen konkrete Rollen entwickeln
*Phantasie fördern

Oktopus („Kraken-Fangen“)

Zeit:
3 Minuten pro Durchlauf, sollte öfter gespielt werden.

Altersangabe:
4 – 10 Jahre

Benötigtes Material:
*möglichst große Spielfläche

Erklärung:
Ein TN sitzt in der Mitte der Spielfläche und ist der Oktopus. Die anderen TN sind Fische und müssen den Raum auf ein Startsignal je von einer Seite zur anderen überqueren. Jeder Fisch, der vom Oktopus getickt/berührt wurde, ist nun ein Tentakel. Die Tentakel halten sich mit einer Hand am Oktopus fest und fangen mit der anderen die Fische. Der letzte *ungetickte* Fisch gewinnt.

Bei einem kleineren Raum kann die Bewegung der Fische verlangsamt werden oder anstatt einer Verwandlung zur Tentakel werden getickte Fische zu Korallen und stellen sich als Hindernis in den Raum (können nicht ticken).

Zielsetzung:
*Gruppengefühl und Zusammenhalt stärken
*Bewegung
*Spielfreude

Wunschstraße der Sinne

Zeit:
ca. 10 – 15 min

Altersangabe:
ab circa 5 Jahren, Gruppengröße: mindestens 9 Personen

Benötigtes Material:
-

Erklärung:
Die Teilnehmenden bilden zwei Reihen die sich gegenüberstehen. Zwischen den beiden Reihen ist ein ca. 1,5 m breiter Gang.
Eine Person geht nun an den Anfang des Gangs und darf sich eine Geräuschkulisse wünschen. Nun schließt sie die Augen und läuft langsam durch die „Wunschstraße“ hindurch.
Die andern Teilnehmenden widmen sich dem Wunsch und kreieren mit Stimme und Körper die dazu passende Soundkulisse.
Je nach Wunsch können auch Berührungen integriert werden. Wenn sich eine Person beispielsweise einen „Spaziergang im Sommerregen“ wünscht, können diejenigen, die die Straße bilden mit ihren Fingerspitzen einen sanften Regen auf die Person plätschern lassen.
Nach und nach dürfen alle Teilnehmenden einmal durch den Gang laufen und sich etwas wünschen.
Beispiele für Wünsche: Meer, Bahn, Frühlingswiese, Wald, Supermarkt …

Zielsetzung:
*Konzentration und Fokus auf den Moment des Erlebens
*Dramatische Vorstellungskraft
*Ausdruck in Körper und Stimme probieren
*Fördert Vertrauen und Gruppengefühl

Einheit zum Thema „Zirkus“

Zeit:
kann durch Anzahl der TN und flexible Zeitspanne der kreativen Phase (4.) stark variieren: ≈ 40 – 60min

Altersangabe:
4 – 11 Jahre

Benötigtes Material:
*Requisit (wie z.B. Hut) für den Zirkusdirektor
*Mindestens 4 verschiedene Materialien wie zum Beispiel: Luftballons, Seile in versch. Längen, Jongliertücher, Bälle in versch. Größen, Reifen, Seifenblasen, Clownsnasen etc.
*Marker zum Bemalen der Luftballons
(*Papier und Stifte, falls Plakate angefertigt werden sollen)
*Optional: Stühle für den Stuhlkreis

Erklärung:
1. Begrüßung + Nennung des Themas „Zirkus“ (z.B. fragen, wer schon mal im Zirkus war)
2. Im Kreis: Kinder nacheinander ihren Namen nennen und pantomimisch eine Zirkus-nummer/einen Artisten/ein Zirkustier vormachen lassen; die Gruppe errät die Nummer (Bei kleineren Kindern, oder wenn einem Kind nichts einfällt: (Ältere) Kinder bitten, ihnen einen Vorschlag ins Ohr zu flüstern und evtl. bei der Pantomime zu helfen)
3. Einleitung: SL schlüpft in die Rolle des traurigen Zirkusdirektors (z.B. „Ich kenne auch einen Zirkusdirektor, den möchte ich euch gerne vorstellen...“ – bei zwei SL kann hier auch die 2. Person übernehmen) Der Direktor erzählt den Kindern, dass er verzweifelt ist, da sein Zirkus für heute Abend eine Aufführung angekündigt hat – die natürlich ausverkauft ist – aber alle seine Artisten an der Krankheit XY erkrankt sind. (Je nach Alter vielleicht etwas Witziges ausdenken – auch er selbst kann schon erste Anzeichen der Krankheit spüren – (z.B. Vergesslichkeit, unkontrolliertes Zunge-Rausstrecken, Juckreiz, plötzliches Hüpfen etc.). Kinder sind gegen die Krankheit immun und darum bittet er sie jetzt um Hilfe, ein paar Nummern auf die Beine zu stellen, um seine Aufführung zu retten!
4. Kreative Phase: Die TN dürfen sich frei an den Materialien bedienen, um sich verschiedene Zirkusnummern auszudenken. Hier kann je nach Alter der Kinder mehr oder weniger geholfen werden (z.B. schon im Vorhinein Programmpunkte aufführen, die umgesetzt werden sollen) oder es auch Aufgaben gestellt werden (z.B. es müssen mindestens 3 Tiere vorkommen etc.).

Den Kindern sollte klar sein, dass es in ... Minuten eine Aufführung (am besten vor ihren Eltern) geben soll. Bei einer langen Zeitspanne könnten zusätzlich Plakate gemalt und verteilt (+ weitere Zuschauer eingeladen) und eine Manege mit Zuschauerraum aufgebaut werden.

5. Die Vorstellung: Die Vorbereitung wird abgeschlossen (inkl. Aufräumen der übrigen Materialien) und die Zuschauer werden hineingebeten. Der Zirkusdirektor übernimmt die Anmoderation (danach kann auch ein anderes Kind moderieren). Alle Nummern werden gezeigt und mit Beifall belohnt.

Wenn möglich können die Zuschauer den Raum nach der Vorstellung noch einmal für 5 min für eine Abschlussrunde mit den TN verlassen.

6. Abschluss: Der Zirkusdirektor drückt in Rolle sein Lob und seinen Dank aus und legt dann die Rolle (inklusive Requisit) ab und befragt die TN nach ihrem Erlebten (z.B. „Was hat dir am allerbesten gefallen?“ „Was war am schwierigsten/witzigsten/...?“). Danach bedankt sich der SL bei den TN für das Mitmachen und verabschiedet sich. (+ evtl. noch Aufräumen einplanen!)

Zielsetzung:

*TN miteinander ins Spiel bringen

*Kreativität (zur Problemlösung) fördern

*je nach Anleitung in der kreativen Phase: Fokus auf individueller Spielfantasie oder auf Zusammenarbeit/Kooperation

*Erfolgserlebnis durch gelungene Aufführung

*Spielfreude

Einheit zum Thema „Piraten/Meer“

Zeit:
60min; bei weniger Zeit kann 3) übersprungen werden → 40min

Altersangabe:
5-11

Benötigtes Material:
*Seile (+ Tische oder Stühle, um das Schiff zu bauen)
*Optional: ein Schatz

Erklärung:
Der Spielleiter leitet die Teilnehmer in ein Rollenspiel als Piraten auf Schatzsuche hinein.
1. Begrüßung + Nennung des Themas „Meer/Ozean“. (Es kann abgefragt werden, welche Tiere im oder am Meer leben, was es auf dem Wasser sonst noch gibt etc.)
2. Spiel: „Mein rechter, rechter Platz ist frei und ich wünsche mir die/den [Name] herbei und zwar als [ein Tier, dass im oder am Meer lebt]!“
3. Geschichte: Die Gruppe setzt sich auf den Boden im Kreis. In der Mitte können Seile verschiedener Längen ausgelegt werden. Der SL erzählt folgende Geschichte, dabei kann er die TN bitten, die Lücken zu füllen. Gleichzeitig sollen aus den Seilen Bilder (wie bei einem Bilderbuch) gelegt werden. Dies kann vom SL angeregt und von allen TN ergänzt werden. Es legen alle entweder gemeinsam oder individuell die verschiedenen Bilder.
„Es waren einmal zwei Kinder. Die hießen ... und ... . **(Bild: Kinder)**
Und jeden Sommer sind sie mit ihrer Familie in den Urlaub ans Meer gefahren. **(Bild: Auto)**
... und ... freuen sich immer ganz besonders darauf, gemeinsam am Stand zu spielen. Dort können sie ... und ... und ... **(Bilder: aufgezählte Aktivitäten)**
Sobald ihre Eltern das Auto auf dem Campingplatz geparkt haben, greifen sich ... und ... ihre Schwimmsachen und Handtücher und laufen zum Strand. Doch als sie dort ankommen, trauen sie ihren Augen nicht: Der Ganze Strand war ganz unordentlich. Es musste letzte Nacht einen Sturm gegeben haben, bei dem alle möglichen Dinge angeschwemmt worden waren! Dort lagen ... und ... und ... und sogar ... **(Bild: Strandgut)**
Die zwei Kinder schauten sich alle Dinge genau an und gerade, als sie ein großes Stück Treibholz zur Seite schoben, entdeckten sie es: Eine Flasche! **(Bild: Flasche)**
Die Flasche war verschlossen und in der Flasche war ein Stück Papier! **(Bild: Korken u. Papier)**
Ohne zu zögern öffnete ... die Flasche und las den Brief laut vor: *„Arrrrrrg! Mein guter Piratenfreund, ich hoffe, dass dieser Brief dich erreicht! Ich habe unseren Schatz sicher auf einer Insel versteckt! Du kannst Ihn dir holen, der Weg ist auf der Karte verzeichnet! Arrrrrrg!*

Viel Glück, Pirat!“ **(Aktion: Seil „Brief“ aus der Flasche ziehen und vorlesen als wäre es ein echter Brief + Karte)“**

-> An dieser Stelle der Geschichte können die TN in ein Gespräch einsteigen: Was haben die Kinder wohl mit dem Brief gemacht? Sind sie den Schatz suchen gegangen? Könnten sie ihn ganz alleine finden?
Übergang: Nun haben wir die Karte ja auch, sollen wir vielleicht mal gucken, ob der Schatz noch da ist?

4. Piraten: Der SL leitet die TN in eine Verwandlung zu Piraten. Dazu können gemeinsam imaginäre Hüte und Augenklappen aufgesetzt, Holzbeine und Hakenhände angeschraubt, und das ‚arrrrrrg’ geübt werden. Als nächstes kann aus den Seilen + Tischen und Stühlen ein Piratenschiff gebaut werden, Aufgaben verteilt werden (*kochen, *Ausschau halten, *navigieren, *steuern, *rudern, *Deck schrubben, ...) und der Anker kann gelichtet werden. Nun segelt die komplette Mannschaft, isst, schläft, holt Proviant von einer Insel, übersteht einen Sturm, ... (Das Spiel kann hier je nach Interessen variiert werden, die TN sollen in ihren Rollen frei spielen können.)
Dann kann die Schatzinsel erreicht werden (evtl. dafür das Schiff schon abbauen, Insel aufbauen) und der Schatz kann gesucht und gefunden werden. (Vielleicht gibt es in der Schatzkiste ja wirklich eine Kleinigkeit, die jeder TN behalten kann?)

5. Ende: Der SL leitet die TN in einer Verwandlung zurück zu Kindern (imaginäres Kostüm ablegen) und alle kommen im Kreis zusammen. Nach einem Lob an die ganze Gruppe befragt der SL die TN nach ihrem Erlebten (z.B. „Was war am schwierigsten/witzigsten/...?“). Danach bedankt sich der SL bei den TN für die Teilnahme und verabschiedet sich. (+ evtl. noch Aufräumen einplanen!)

Zielsetzung:

*bei 2: Namen lernen, kennenlernen, an Rollenspiel gewöhnen
*bei 3: Kreativität, Vorstellungsvermögen, Einstieg in eine Geschichte
*bei 4: Spielfantasie, Zusammenspiel, gemeinsame Entscheidungen treffen –> Teamwork

Lachfalten helfen heilen

Methoden für die Geriatrie

Lachfalten helfen heilen

Jede Woche nehmen drei bis fünfzehn BesucherInnen das Angebot in der Geriatrischen Tagespflege auf freiwilliger Basis wahr. Ein Großteil der Hochaltrigen ist auf Rollatoren oder Rollstuhl angewiesen und dementsprechend körperlich eingeschränkt. Neben geistig unbeeinträchtigten Personen, trifft das Team auch auf dementiell veränderte Menschen. Die Studierenden der Theaterpädagogik haben ein großes Repertoire an Theater- und Spielaktionen aus dem Methoden-Portfolio der Theaterpädagogik, des Basalen Theaters und der Biografie-Arbeit zusammengestellt. Nach Maßgabe der Krankheiten und Befindlichkeiten der PatientInnen entwickeln sie jede Einheit ganz spezifisch.

Das Team hat sich in diesen Einheiten auf folgende Ziele konzentriert:

- Theater aktiviert Körper und Geist. Regelmäßiges Erinnern verhindert das Vergessen und die körperliche Aktivierung ermöglicht das Schätzenlernen der Ausdrucksqualitäten eines alternden Körpers.
- Theater verhindert Einsamkeit. Kommunikation, Kontakt und Begegnungen stehen im Mittelpunkt des theatralen Spiels.
- Theater bringt Spaß und steigert das Selbstwertgefühl. Das Lachen ermöglicht ein Vergessen der momentanen Lebensrealität und immer wieder kommt es zur Aufdeckung bisher unbemerkter Talente

Begrüßungs- und Abschiedsritual

Zeit:
5 min

Benötigtes Material:
Ein kleines Getreidesäckchen

Erklärung:

BEGRÜßUNG
Zur Begrüßung wird das Säckchen einmal im Kreis herumgegeben. Bei der Übergabe erfolgt jedes Mal folgender Dialog:
* A hält das Säckchen und fragt B wie er/sie heißt.
* B: „Ich heiße [Name]“
* A: „[Name-B]! Schön, dass du da bist.“ und übergibt dabei das Säckchen.
Danach wiederholt sich die Abfolge und B fragt C wie er heißt, und so weiter.
Nach einer (oder mehreren) Runde(n) kann der Schwierigkeitsgrad gesteigert werden, sodass sie Namen sich im Kurzzeitgedächtnis festigen: TN werfen sich das Säckchen quer durch den Kreis zu und sagen dabei den Namen der Zielperson.

ABSCHIED:
Das Prinzip ist dasselbe wie bei der Begrüßung, der Dialog ist:
* A: „[Name-B], schön, dass du da warst.“ Und übergibt das Säckchen.
* B zu C, ... usw.

Zielsetzung:
*TN lernen die Namen
*Gegenseitige Wertschätzung
*Wiedererkennungswert der Übung gibt den TN Sicherheit und der Einheit einen Rahmen

Quelle:
Workshop bei Jessica Höhn

Mit Objekt vorstellen

Zeit:

Pro Person 1-2min

Benötigtes Material:

*Alltägliche Objekte (Zollstock, Ball, Schlüssel, Taschentücher, Buch, Kochlöffel, ...) mindestens 2 mehr als es TN gibt.

Erklärung:

Jeder TN soll sich anhand eines von ihm gewählten Objektes den anderen TN vorstellen.
Variante A: Die Objekte werden in der Mitte des Kreises ausgebreitet. Jeder TN wird dazu aufgefordert, sich einen Gegenstand auszusuchen, anhand dessen er sich der Gruppe vorstellen kann. (Er soll also etwas mit dem Leben des TN zu tun haben.)
Variante B: Der SL holt die Objekte einzeln hervor und gibt sie im Kreis herum. Die TN sollten ermutigt werden, die Objekte interessiert mit allen Sinnen zu untersuchen. Danach folgt die Durchführung von Variante A.

Zielsetzung:

Variante A:
*Herausforderung für die TN, ein Objekt mit einem Teil ihres Lebens zu verknüpfen
*die TN lernen neue Facetten von einander kennen
Variante B:
*siehe A
*haptische Stimulierung durch verschiedene Gegenstände können Erinnerungen hervorrufen

Wortknäuel

Zeit:
5-10 min

Benötigtes Material:
-

Erklärung:
1. Ein Thema bzw. Wort wird vorgegeben (z.B. Winter)
2. TN A sagt ein Wort, das sich eindeutig auf das erste Wort bezieht oder was er mit dem 1. Wort assoziiert (z.B. Schnee)
3. B sagt ein Wort, das sich auf das Wort von A bezieht oder was ihm/ihr dazu einfällt (z.B. Handschuhe), etc. ...
4. Anschließend wird das Wortknäuel von hinten wieder aufgewickelt, dass heißt gemeinsam als Gruppe versuchen wir die Wörter rückwärts wieder aufzuzählen (z.B. Handschuhe – Schnee – Winter)

Für verschiedene Schwierigkeitsgrade kann bei der Übung im Kreis vorgegangen werden, oder (durch das Werfen eines Säckchens/Balls zum nächsten TN) quer durch den Kreis.

Zielsetzung:
*Aufwärmung (körperlich durch Werfen; psychisch durch das Assoziieren und Erinnern)
*Anregung von Fantasie und Spontanität
*Erinnerungsvermögen stärken/trainieren

Quelle:
Broich, Josef: Seniorenspiele. Einhundertzehn neue Gruppenspiele mit Bewegung, Kontakt, Vergnügen. 3. Auflage. Köln: Maternus-Verlag 2013 (S.58)

Schüttellied

Zeit:
2 min

Benötigtes Material:
-

Erklärung:
1. Gemeinsames Singen mit Gesten:
„Hey, du, bist so ein toller Mensch (auf TN zeigen), drum singen wir das Schüttellied: Und OBEN schüttel schüttel schüttel schüttel schüttel
und UNTEN schüttel schüttel schüttel schüttel schüttel
und RECHTS schüttel schüttel schüttel schüttel schüttel
und LINKS schüttel schüttel schüttel schüttel schüttel
Dabei schütteln die TN die Hände jeweils über ihrem Kopf, in Richtung Boden, links oder rechts vor ihrem Körper aus.

2. Lied kann gerne noch einmal mit mehr Elan gesungen werden

Zielsetzung:
*Körperliche Aktivität und Erwärmung
*Spielfreude

Pantomime

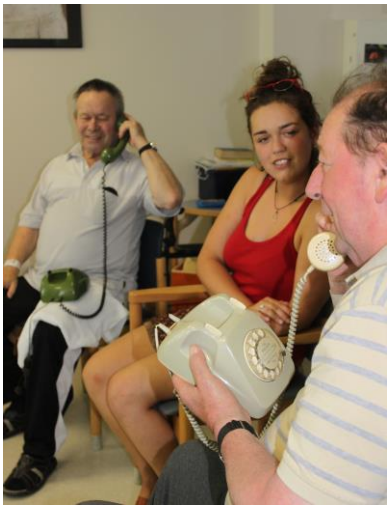
Zeit:
Variierbar (3-15min)

Benötigtes Material:
-

Erklärung:
Wenn die TN noch nicht mit dem Konzept von Pantomime vertraut sind, sollte der SL erklären, dass Begriffe mit dem Körper gezeigt werden sollen, ohne dass dabei Sprache oder Laute verwendet werden dürfen.
1. Einleitung: Der SL nennt eine Kategorie (die thematisch mit dem Verlauf der Stunde zusammenhängt), wie zum Beispiel *Berufe, *etwas Essbares *etwas Rotes, *ein Hobby, *... und erklärt, dass die Begriffe als Pantomime dargestellt und vom Rest der Gruppe erraten werden sollen.
2. Jeder TN entscheidet sich für einen Begriff, der zur Kategorie passt. Nacheinander können die TN nun ihre Begriffe vormachen und von der Gruppe erraten werden.
+ der SL kann je nach Zielsetzung kompliziertere Kategorien auswählen und die TN zu präzisen/geführten Bewegungen motivieren.

Zielsetzung:
*Interaktion der TN miteinander
*Transfer von der Phantasie in die abstrakte Handlung trainieren
*Imagination
*Motorik trainieren

Telefonieren



Zeit:

Pro Telefonat circa 1-3 Minuten

Benötigtes Material:

*Zwei Telefone mit Wählscheibe und großem Hörer

Erklärung:

Ein Telefonat zwischen Spielleiter (SL) und Teilnehmer (TN) oder zwischen zwei Teilnehmern kann eine kleine Schauspieleinheit darstellen. Hierzu nehmen beide Beteiligte eine Rolle beziehungsweise eine Funktion ein.

Beispiel: TN bestellt beim Floristen einen Blumenstrauß zum Geburtstag.

1) ROLLENVERTEILUNG: Der SL fragt, wer die Rolle der Floristin übernehmen möchte und gibt das Telefon an einen freiwilligen TN ab. Dieser Wartet nun auf seinen Anruf. Nun übernimmt eine zweite Person die Rolle des Anrufenden, erhält das zweite Telefon und wählt auf der Wahlscheibe eine Nummer. (Wahlweise kann eine dritte Person ein Telefonklingeln mimen.) Dabei ist wichtig, dass der Anrufende weiß, aus welchem Grund er den Anruf tätigt und bei wem er anruft.

2) TELEFONAT: Der Anrufende erkundigt sich am Telefon nach einem Geburtstagsstrauß, beide Gesprächspartner improvisieren das Gespräch. Der Anrufende kann jederzeit bei der Gruppe Rückfragen stellen (z.B. „Sind rote Rosen in Ordnung, oder lieber gemischt?“ „Wann soll der Strauß gebracht werden?“).

3) ENDE: Wenn alle Fragen besprochen wurden, kann das Telefonat beendet werden. Die Telefone werden wieder beiseite gestellt und ein Applaus signalisiert das Ende der ‚Szene’.

- Diese Methode kann in Einheiten mit *Teaching in Role* angewendet werden, sodass die Telefonate immer in eine größere Aktion/Geschichte eingebunden sind: z.B. bei der Planung einer Reise, einer Feier, ... oder auch einzeln vor Übungen gesetzt werden, wie z.B. das Erfragen eines Rezeptes vor einem pantomimischen Plätzchenbacken oder ähnliches.

Zielsetzung:

* direkte Kommunikation zwischen TN
* agieren in Rolle
* Imagination
* aktives Erinnern durch Alltagshandlung (haptisch: wählen und Hörer halten)

Quelle:

Workshop von Jessica Höhn

Teaching in Role „Gespräch in die Vergangenheit“

Zeit:
15-20 min

Benötigtes Material:
*1 oder 2 alte Telefone mit Drehscheibe

Erklärung:
1. Kleine Anekdote zum Einstieg (z.B.: „Kommt mal alle etwas näher. Könnt ihr ein Geheimnis für euch bewahren? Ich habe euch etwas aus der Zukunft mitgebracht. Es ist ein Telefon, mit dem man Menschen aus der Vergangenheit anrufen kann. Möchte jemand dieses Telefon ausprobieren?“
2. TN improvisiert ein Gespräch am Telefon, allein oder mit Partner (einem anderen TN) [siehe auch: **„Telefonieren“**] Die TN können gerne zusammen überlegen, wer angerufen werden soll, und welche Fragen gestellt werden könnten. Zum Beispiel ruft man seine Schwester vor 40 Jahren an und fragt sie, was sie heute denn kochen möchte. Vielleicht wird ja sogar noch eine alte Telefonnummer richtig erinnert?

Zielsetzung:
*Anregung der Erinnerungen (kognitiv durch direkte Aufforderung und haptisch durch das Berühren der Wahlscheibe)
*TN entwickeln den Mut, vor der Gruppe zu improvisieren

Teaching in Role „Reiseplan“

Zeit:
10-15 min

Benötigtes Material:
*2 alte Telefone mit Drehscheibe

Erklärung:
1. Stuhlkreis, kleine Anekdote zum Einstieg (z.B.: „Heute morgen bin ich aufgewacht und habe gesehen, dass es regnet. Am liebsten würde ich noch einmal in den Urlaub fahren. Sollen wir nicht zusammen irgendwohin reisen?“) 2. Gruppe entscheidet zusammen Reiseziel und wer was für die Reise bucht (z.B. 1 TN ist Angestellter eines Reisebüros, 1 TN ist Buchender, 1TN ist Rezeptionist im Hotel, ein anderer bucht die Zimmer)
3. Gestisches Kofferpacken („Was dürfen wir auf keinen Fall vergessen mitzunehmen?“)
4. Weiterer Verlauf ist individuell mit der Gruppe gestaltbar (z.B. Flugsimulation, gemeinsames Busfahren mit Kurven und Aussicht aus dem Fenster etc. ...)

Zielsetzung:
*Anregung der Fantasie
*Bewegung
*Erinnerungen anregen und abrufen
*Spaß und „etwas erleben“ trotz eingeschränkter Mobilität
*TN entwickeln den Mut vor der Gruppe zu improvisieren

Einheit *Teaching in Role* „Lieblingsrolle“

Zeit:

40-50min

Benötigtes Material:

*Säckchen und Quadratische Tücher (oder ähnliches) als Kostümversatzstücke

Erklärung:

1. Begrüßung + Vorstellung der SL
2. Namensrunde
3. Rollenverwandlung: Der SL leitet die Übung ein und bittet jeden TN, sich eine Rolle auszusuchen, die er gerne spielen würde Dabei kann jede beliebige Person (fiktiv oder real) oder jedes Wesen gewählt werden. Jeder TN erhält ein Tuch und den Auftrag, sich mit diesem symbolisch zu verkleiden. Danach stellt sich jeder TN in seiner Rolle den restlichen TN vor.
4. Reise: Der SL erklärt, dass nun alle Rollen Teil einer Geschichte sein werden, die während des Spiels entsteht. Alle Rollen müssen sich dafür gemeinsam an einem Ort („im Wald/in Hamburg/...) befinden, an dem etwas passiert. Der Ort und das Ereignis werden festgelegt. Nun kann der SL einzelne TN bitten, in Rolle kleine Aktionen auszuführen. (Bsp: „Rotkäppchen, dein Korb hat sich in einem Busch verfangen, was würdest du jetzt gerne tun?“ – „Ich denke, ich brauche Hilfe.“ – „Wer könnte dir helfen? Sprich die Person ruhig an!“) Nach und nach werden mehr Personen eingebunden und es können Aktivitäten (z.B. Blumen pflücken, etc. tragen, ...) gemeinsam pantomimisch ausgeführt werden. Der SL leitet die TN nun durch die Geschichte, die sich entwickelt. Es können Ereignisse vorgegeben werden, Vorschläge gemacht werden etc. Ziel: Die TN sollen in ein freies Spiel miteinander einsteigen, Entscheidungen treffen, auf einander reagieren etc. Die Geschichte sollte ein Ende finden, dem eine Rückverwandlung aus den Rollen und ein Applaus folgt. (Tipp: Bei mehreren Spielleitern sollte einer SL bleiben – die anderen können ebenfalls Rollen annehmen.)
5. Abschluss: Der SL kann noch besondere Momente hervorheben/loben/ermutigen. + Abschlussritual (bei TN für das Mitmachen bedanken und verabschieden).

Zielsetzung:

* körperliche und geistige Aktivierung der TN und Kommunikation
*Spielfantasie/Imagination fördern und Gruppengefühl stärken

Quelle:

Workshop von Jessica Höhn

Einheit mit „Dixit“-Bilderkarten

Zeit:

ca. 35 – 45min (variiert mit Gruppengröße)

Gruppe:

für insgesamt 6 – 9 Personen

Bild 17

Benötigtes Material:

*Stühle (Stuhlkreis)
*Wurfkissen oder Ball (leicht zu werfen und fangen)
*so viele Dixit-Karten wie TN[3]
*evtl. Tisch, der für 5. in die Mitte gestellt werden kann

Erklärung:

1. Begrüßung + Vorstellung der SL 2. Namensrunde
3. Assoziationskette: Der SL nennt einen Begriff, wie z.B. „Sonne“ und wirft dann das Wurfkissen zu einem TN. Dieser ist nun aufgefordert, wiederrum den ersten Begriff zu nennen, der ihm einfällt („Strand“) und das Wurfkissen zu einer weiteren Person zu werfen. Diese nennt nun wiederrum das erste Wort, was ihr zum Vorherigen einfällt („Sandburg“) und so weiter.
Dabei ist wichtig, dass keine Assoziation jemals „falsch“ sein kann, solange sie (für den TN selbst) einen Bezug zum vorherigen Wort hat.
4. Dixit: Der SL zeigt eine Dixit-Karte (erklärt evtl. kurz, dass dies ein Fantasiebild ist, das zu keiner bekannten Geschichte gehört -> sonst wird schnell nach „dem richtigen Märchen“ gesucht!). Die Karte kann im Kreis herumgegeben werden, die TN sollen beschreiben, was sie sehen. (Je nach TN zahl mehrmals rumgeben, bis einige Details/Aspekte genannt wurden). Nun kann nach der „Hintergrundgeschichte“ der Karte gefragt werden („Was glaubt ihr, wer die Person auf der Karte ist? Wie ist sie an diesen Ort gekommen? Was tut die Person? Warum? Was ist vorher passiert?). Hierbei können viele verschiedene Ideen gesammelt werden – alles ist möglich, nichts ist falsch!
5. Geschichte: Jeder TN bekommt eine Karte ausgehändigt und soll diese beschreiben („Was ist zu sehen?“). Nun werden die TN vor die Aufgabe gestellt, aus allen Karten eine Geschichte zu erzählen. (An dieser Stelle am besten Merkmale einer Geschichte zusammenfassen: Eine Hauptfigur; ein Handlungsstrang/„Problem“; ein Weg zur Lösung; eine Lösung/Ende (muss kein „happy end“ sein!))
Der Beginn könnte sein: „Wer hat denn eine Person/Wesen aus seiner Karte, um die es

[3] Die Karten sind Bestandteil des Spiels „Dixit“, das im Spielzeughandel erhältlich ist.

gehen könnte?“ ... Hierbei ist wichtig, dass verschiedene Vorschläge gemacht werden können, sich dann aber alle auf eine Version einigen. Der SL legt die erste Karte gut sichtbar ab und wiederholt den wichtigsten Inhalt in Erzählerstimme („Das ist Fridolin die Katze, sie lebt schon seit Jahren ganz alleine auf einer Burg.“) Nun wiederholen sich bei jeder Runde die Schritte: Karten vorschlagen lassen; auf eine Karte einigen; Geschehen vorschlagen lassen; Geschehen fixieren; Karte neben vorheriger ablegen und mit einem Satz fixieren. Dies wird so lange wiederholt, bis alle Karten eine Geschichte ergeben, mit der die TN zufrieden sind.
6. Abschluss: Der SL kann noch einmal hervorheben und loben, dass die Gruppe es geschafft hat, viele Karten, die keinen Bezug zu einander hatten, in eine nun sinnvolle (sinngefüllte) Reihenfolge zu bringen! + Theaterapplaus + Abschlussritual (bei TN für das Mitmachen bedanken und verabschieden).

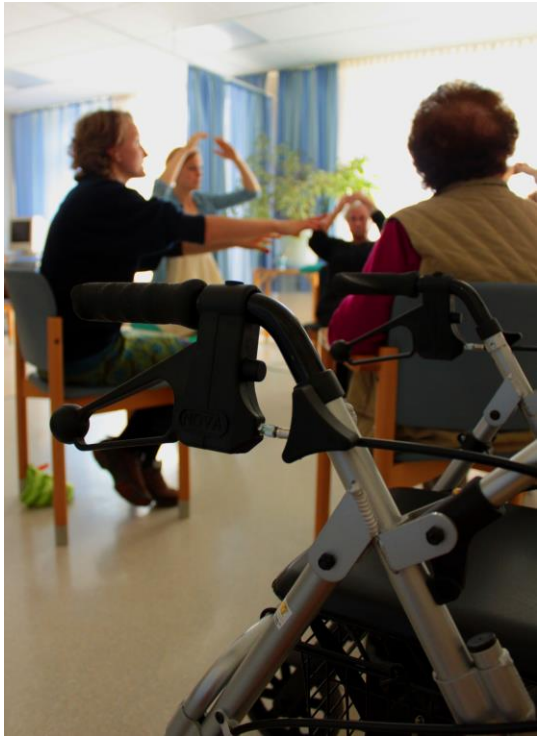
Zielsetzung:

Übung 2+3:
*Auf einander Bezug nehmen; Kontakt aufbauen
*das Gedächtnis „ankurbeln“
*Gedanken mit Körperlichkeit (Bewegung) verbinden

Übung 3+4:
*kategorisches „richtig/falsch-Denken“ durch offenes assoziieren ergänzen
*Fantasie fördern

Übung 4+5:
*Beobachtungsgabe trainieren

Einheit mit dem Objekt „Hut“



Zeit:
30-35 min

Benötigtes Material:
*Verschiedene Hüte und Mützen

Erklärung:
1 Begrüßung + Vorstellung der SL
2. Namensrunde
3. Bewegtes Singspiel:
„Mein Hut, der hat 3 Ecken“:
„mein“ = tippen auf die eigene Brust
„Hut“ = an die Stirn greifen
„drei“ = drei gestreckte Finger
„Ecken“ = Hände fassen an den Ellbogen
4. TN suchen sich einen Hut aus und überlegen sich durch Attribute wie Name, Alter, Beruf und Tick eine Figur, die diesen Hut tragen würde und stellen sich dann als diese Person vor der Gruppe vor.
5. Reihum sucht jeder TN eine typische Bewegung/Geste für die ausgedachte Figur, bei der die Gruppe ihm/ihr helfen kann
6. A macht seine Geste zu B, B antwortet mit seiner Geste, dann B zu C, etc. ...
7. Gemeinsam wird eine Geschichte erzählt: Jeder sagt ein paar Sätze, in denen klar wird in welcher Beziehung die Figuren zueinander stehen (z.B. B sagt wo er/sie A zufällig getroffen hat und was er/sie gemacht hat.)

Zielsetzung:
*Anregung der Fantasie
*Improvisation
*TN entwickeln den Mut vor der Gruppe zu sprechen

Einheit zum Thema „Herbst“

Zeit:
30–35min

Benötigtes Material:
*Stoffsäckchen

Erklärung:
1 Begrüßung + Vorstellung der SL
2. Namensrunde
3. Assoziationskette: Alle Personen sitzen im Kreis. Eine erste Person beginnt damit ein Wort zu sagen, dass sie mit dem Thema Herbst verbindet. Die Nachbarperson nimmt nun dieses Wort auf und sagt das erste Wort, was ihr im Zusammenhang dazu einfällt – usw. [siehe „Wortknäuel“]
4. Geschichte: „Ein besonderes Herbstwettererlebnis“:
Alle Personen sitzen im Kreis. Die Spielleitung fordert die TN dazu auf, in ihrer Erinnerung nach einem besonderen Wetterereignis im Herbst aus ihrer Vergangenheit zu suchen. Die TN bekommen 3-5 min Zeit zu überlegen. Anschließend erzählen sich die TN ihre Erlebnisse.
5. Lied (Kanon): „Bunt sind schon die Wälder“ - Es wird gemeinsam gesungen:
„Bunt sind schon die Wälder. Gelb die Stoppelfelder. Und der Herbst beginnt“

Zielsetzung:
Übung 3:
*Anregung der Spontanität und Phantasie
*Zusammenspiel

Übung 4:
*Dramatisches Vorstellungsvermögen
*die TN in eine frühere Realität versetzen

Übung 5:
*Gemeinschaftsgefühl
*Erinnern durch bekannte Melodie + Text

Einheit zum Thema „St. Martin“

Zeit:

30-35 min

Benötigtes Material:

*Wurfsäckchen und kleine bunte Tücher

Erklärung:

1. Begrüßung + Vorstellung der SL
2. Namensrunde mit Wurfkissen
3. Bewegungskette nach dem Modell „Ich packe meinen Koffer...“; A denkt sich eine Geste zum Thema St. Martin aus, B wiederholt die Geste von A und fügt seine eigene Geste dazu, C wiederholt die Gesten von A und B und fügt danach seine eigene hinzu etc., dabei hilft die ganze Gruppe dabei, sich an die vorherigen Gesten zu erinnern
4. Biographische Fragen und offene Gesprächsrunde: *Erinnern Sie sich an die Geschichte von St. Martin? Kennen Sie St. Martinsbräuche? Wenn ja, welche? Haben Sie auch St. Martin gefeiert? Wenn ja, wo, wann und mit wem?*
5. Bewegungsgeschichte: „Laternenumzug“: Immer wenn die TN das Wort „Laterne“ hören, schwenken sie ihr Tüchlein in der Luft.

„Wie jedes Jahr gehen wir auch heute mit unseren Laternen zum Laternenumzug. Es ist schon dunkel und wir haben großes Glück, dass es heute nicht regnet und unsere Laternen nicht nass werden. Viele Menschen sind gekommen, mit vielen bunten Laternen. Manche Laternen haben eine Tierform – Elefanten, Mäuse, Hunde, Bären und ein Frosch ist auch dabei! Wir beginnen unseren Laternenumzug pünktlich um Fünf Uhr nachmittags und wandern durch die Felder. Die Laternen tanzen durch die Dunkelheit. Ein Meer von blauen Lichtern, grünen und roten Laternen, gelben Laternen und orangenen Lichtern. Die Kinder haben ihre Laternen im Kindergarten und in der Schule selbst gebastelt. Stolz tragen sie sie durch die Nacht... Wir singen Martinslieder und natürlich auch die

Klassiker, die an keinem Laternenumzug fehlen dürfen – „Ich geh mit meiner Laterne“ und „Laterne, Laterne...Sonne, Mond und Sterne.“

6. Bewegungslied: „Ich geh mit meiner Laterne“ - gemeinsam mit den TN können sich passende Bewegungen mit den Tüchern zu dem Liedtext ausgedacht werden. Nach einem kompletten Durchlauf gibt es einen Applaus.
7. Abschlussritual und Verabschiedung des SL

Zielsetzung:

*Erinnerungsvermögen anregen

*simultanes Einsetzen von Stimme und Körper schulen

Quelle:

www.mal-alt-werden.de (Stand: Dezember 2015)

Einheit zum Thema „Weihnachtszeit“

Zeit:
45min

Benötigtes Material:
*Wurfsäckchen

Erklärung:
1. Begrüßung durch SL
2. Namensritual
3. Weihnachtsrätsel: Eine Handlung oder Geste, die der/die TN mit der Weihnachtszeit verbindet, wird mit den Händen pantomimisch dargestellt. (z.B. Plätzchen backen, der Schnee fällt, einen Weihnachtsbaum schmücken etc.). Die anderen TN dürfen diese Handlung/Geste erraten. Reihum oder auch frei im Kreis, wer wann möchte.
4a. Weihnachtsbild „malen“: Es wird gemeinsam in der Gruppe ein Weihnachtsbild beschrieben und mit Pantomime unterstützend dargestellt. Das Grundprinzip ist ähnlich wie das Spiel Ich packe meinen Koffer: pro Person darf in einem Satz etwas dem Weihnachtsbild hinzugefügt werden. Alles was hinzugefügt werden möchte, darf auch hinzugefügt werden. Sinnvoll ist hier Schritt für Schritt vorzugehen. Nachfragen sind möglich, wenn das Hinzufügen nicht ganz eindeutig ist: „Wo steht ... genau?“ Auch kann das Bild zwischendrin noch mal vom SL beschrieben werden. Es kann so oft reihum erzählt werden bis das Weihnachtsbild vollständig erscheint.
4b. Das Bild als Geschenk: Wir packen alle gemeinsam pantomimisch das Weihnachtsbild ein, um es später an jemanden zu verschenken oder mit nach Hause nehmen zu können. Darauf wird sich in der Gruppe geeinigt. Schritt für Schritt: Zunächst wird das Geschenkpapier ausgerollt. Das Bild wird vorsichtig daraufgelegt und mit dem Papier eingewickelt. Mit Tesafilm wird dies befestigt. Und eine Schleife wird herumgewickelt.
5. Abschiedsritual (Ich wünsche dir eine schöne Weihnachtszeit und einen guten Rutsch ins Neue Jahr!“

Zielsetzung:
*Kennenlernen der TN
*Genaues pantomimisches Darstellen von Handlungen/Gesten, Erraten von pantomimischer Darstellung, Beschreibung von Bildern/Personen/etc.
*Förderung der Phantasie und Vorstellungskraft.

Einheit zum Thema „Winter“

Zeit:

30-35 min

Benötigtes Material:

*Weihnachtliche Utensilien (z.B. Kerze, Christbaumkugel, etc. ...)

*Plätzchen (wenn vorher mit Pflegepersonal abgesprochen)

Erklärung:

1. Begrüßung + Vorstellung der SL
2. Namensrunde mit Wurfkissen
3. Wortknäuel zum Thema Winter [siehe „Wortknäuel“]
4. Bewegungslied: „Kling Glöckchen“ Gesten im Refrain: „Kling (schnipsen) Glöckchen (2x klatschen) Klingelingeling (4 x mit den Füßen im Takt auf den Boden stampfen), Kling (schnipsen) Glöckchen (2x klatschen) Kling (schnipsen)“
5. Bewegungsgeschichte „Ein Tag im Winter“:

Wir starten mit einem Spaziergang. Damit uns nicht kalt wird, ziehen wir uns erstmal pantomimisch warm an. Jeder zieht das an, was er gerade besonders warm haben will: Stiefel, einen Schal und eine Mütze, Handschuhe und Jacke. Dann öffnen wir die Tür und stampfen mit unseren Stiefeln durch den Schnee. (Gruppe führt gemeinsam die Aktion am Platz durch) Wie wäre es mit einer Schneeballschlacht? Dafür formen wir pantomimisch einen Schneeball mit den Händen, suchen uns eine Person aus, die wir treffen wollen und abwerfen! Puh, das war ziemlich anstrengend. Wenn es nach mir gehen würde, hätte ich ziemlich Lust auf ein warmes Kaminfeuer, eine Tasse Kakao und Plätzchen. Aber die müssen wir erst backen. Also los: Was für Zutaten brauchen wir? Mehl, Milch, Zimt, Backpulver und ein Ei und dann rühren wir alles zusammen in einer großen Schüssel. Dann müssen wir den Teig kneten und ausrollen und nur noch ausstechen. Wir öffnen den Ofen, stellen ihn auf 200°, schieben die Plätzchen rein. Jetzt müssen wir ein bisschen Geduld haben bis es – BING – Ah! Die Plätzchen sind fertig. (evtl. echte Plätzchen auf einem Teller kommen zum Vorschein)

6. Eine winterliche Geschichte wird vorgelesen (z.B. „Stiefel für den Großvater“), dabei können die Plätzchen verzehrt werden
7. Abschiedsritual + Verabschiedung durch den SL

Zielsetzung:

*Erinnerungsvermögen trainieren

*Simultanes Einsetzen von Stimme und Körper schulen

Quelle:

1. www.mal-alt-werden.de (Stand: Dezember 2015)
2. Wintergeschichte: Strätling, Ulrike: Als die Kaffeemühle streikte. Geschichten zum Vorlesen für Demenzkranke. 7. Auflage Giessen: Brunnen 2012. (S.118-121)

Einheit zum Thema „Wintermärchen“

Zeit:
40-50 min

Benötigtes Material:
*Wurfkissen
*Märchenbuch/-geschichte

Erklärung:
1. Begrüßung + Vorstellung der SL
2. Namensrunde mit Wurfkissen
3. Schneeballschlacht: Der SL leitet das Thema Wintermärchen ein, sagt, dass Schnee auf dem Boden liegt und beginnt damit, einen imaginären Schneeball zu formen. Dieser kann nun auf Zuruf zu einem TN geworfen werden, der ihn dann weiter wirft. Die TN können den Ball größer und kleiner machen, bevor sie ihn weiterwerfen/-geben.
Danach können alle TN Schneebälle formen und durch die Gegend werfen, sodass eine imaginäre Schneeballschlacht entsteht.
4. Sterntaler: Der SL erzählt/liest das Märchen der Sterntaler. (Erzählen ist oft lebendiger als Lesen, aber Notizen können gut helfen!) Dabei sind alle TN aktiv beteiligt, indem sie pantomimische Aktionen ausführen, um die Geschichte zu begleiten. Zum Beispiel mit den Füßen stampfen, wenn die Sterntaler durch den Schnee läuft; mit beiden Händen bitten, wenn jemand sie um ihre Kleidung bittet; etc.
5. Gruppenmärchen: Der SL fragt die TN nach einem Märchen, das möglichst alle kennen. Alle TN erzählen gemeinsam das ausgewähltes Märchen und fügen an passenden Stellen Bewegungen ein. Der SL kann das Erzählen leiten, in dem er Beiträge der TN zusammenfasst, gezielte Fragen stellt und dann einzelne TN bittet, weiter zu erzählen. Zusätzlich kann der SL Bewegungen, die einzelne TN andeuten, hervorheben und weiter ausbauen.
6. Abschluss + Applaus + Verabschiedung

Zielsetzung:
*Imagination und Motorik fördern
*die TN sollen lernen, auf einander zu achten („Den Schneeball richtig anzunehmen.“)
*zum gemeinsamen Erinnern und Erzählen motivieren

INFORMATIONEN

Das Team der *Theaterklinik Lingen* hat sich in regelmäßigen Abständen fortgebildet, um neue Ideen zu sammeln und zu entwickeln. An dieser Stelle möchten wir diesen Dozenten ganz herzlich danken:

Jörg Baesecke

(Geschichten-Theater, Objekt-Theater)
www.kleinstebuehne.de

Lea Bullerjahn

(Basales Theater, Teamteaching)
www.leabullerjahn.de

Jessica Höhn

(Theaterarbeit mit Hochaltrigen, Unterstützung bei der Konzeptionierung von *Lachfalten helfen heilen*)
www.jessica-hoehn.de

Ralf Höhne

(Clinic-Clownerie)
www.das-tut.de

Rahel Kurpat

(Theaterarbeit im Krankenhauskontext, Clinic-Clownerie, Fortbildungen für Pflegepersonal, Luftballonmodellage)
www.rahel-kurpat.de

Stephan Tillmanns

(Singen mit Hochaltrigen)
www.stephantillmanns.de

Spendeninformationen

Auch nach Ablauf des Forschungsprojektes im März 2016, werden die Einsätze der *Theaterklinik Lingen* fortgeführt. Ab April 2016 wird das Projekt von der Kroschke Kinderstiftung und durch Spenden an das Bonifatius Hospital weiterfinanziert.
Wenn Sie ebenfalls zu den Unterstützern gehören wollen und auch ein Lachen verschenken möchten, können Sie unter dieser Bankverbindung spenden:

Gesellschaft der Freunde und Förderer des Bonifatius Hospitals e.V. Lingen
Sparkasse Emsland
IBAN: DE96 2665 0001 1040 0018 18
BIC: NOLADE21EMS
Verwendungszweck: "Kinderlachen hilft heilen"

Kontakt

theaterklinik-lingen@hs-osnabrueck.de
Hochschule Osnabrück
Institut für Theaterpädagogik
Baccumerstr. 3
49808 Lingen (Ems)

Impressum & Fotonachweise

Dieses Manual wurde innerhalb des Forschungsprojektes *Theaterklinik Lingen* des Instituts für Theaterpädagogik der Hochschule Osnabrück erstellt. Alle Methoden wurden durch das Team der *Theaterklinik Lingen* auf der Kinderstation und der Geriatrischen Tagespflege des Bonifatius Hospitals in Lingen angewandt, der Situation angemessen verändert, evaluiert, gesammelt und verschriftlicht.

Redaktion:

Sarah Berendsen, Rahel Kurpat

Gestaltung:

Sarah Berendsen

Fotos:

Anna Schollmeyer, Anna Weidinger

Bild 6: http://joycegrantauthor.com/literacy-activities/rorys-story-cubes-for-fun-and-literacy/ (Zugriff: 11.03.16, 19:11h)

Bild 7: http://www.ergobag.de/wp/wp-content/uploads/sites/10/2014/03/ergobag-blog-schultasche-richtig-packen.jpg (Zugriff: 11.03.16, 19:05h)

Bild 17: Encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQhssgMKsgcBKxYztFznxMVHeMIvDBdYxfmSl-aQLmQbAflXa43dQ (Zugriff: 11.03.16, 19:15h)

Wir danken dem Forschungspool der Hochschule Osnabrück, der Klosterkammer Hannover und den Spendern des Bonifatius Hospitals.

Gefördert von:

Hochschule Osnabrück
University of Applied Sciences

Klosterkammer Hannover

Bonifatius Hospital Lingen
den Menschen verbunden