



# Theaterpädagogische Handreichung

Michael Gerard Bauer:

**Nennt mich nicht Ismael!**

Für die Bühne bearbeitet von Felicitas Loewe



Konzeption und Zusammenstellung: Rosmarie Vogtenhuber

Verlag für Kindertheater Weitendorf GmbH  
Max-Brauer-Allee 34  
22765 Hamburg

kindertheater.de



## Theaterpädagogische Handreichung zum Stück

### nennt mich nicht Ismael!

von Michael Gerard Bauer

Für die Bühne bearbeitet von Felicitas Loewe

**17 Rollen**, mind. 4 Damen – 5 Herren, Einsatz von Statisten möglich  
für Zuschauer und junge Akteure ab 14 Jahren  
Spieldauer ca. 1 ½ Stunden, Kürzungen möglich

Liebe Pädagoginnen und Pädagogen,

das vorliegende Begleitmaterial zum Stück „nennt mich nicht Ismael!“ nach dem gleichnamigen Jugendbuch von Michael Gerard Bauer soll Ihnen Rat, Hilfestellung und Ideen bieten, um Sie bei der praktischen Proben- und Inszenierungsarbeit mit jungen Akteuren zu unterstützen. In dieser Handreichung stellen wir Ihnen eine Vielzahl an Übungen vor, die zum einen dem Schauspielgrundlagentraining dienen und zum anderen ein spezielles schauspielerisches Grundgerüst für die Inszenierung von „nennt mich nicht Ismael!“ bieten.

Während die Teile der generellen Abschnitte „Training“ und „Schauspielerarbeit“ weitgehend aufeinander aufbauen, bietet das Kapitel „Arbeit am Stück“ die Möglichkeit, jene Übungen zu wählen, die Ihrer Arbeitsweise entsprechen und zu Ihrem individuellen Probenablauf passen. Am Ende dieser Handreichung finden Sie noch ein kleines Glossar mit den wichtigsten Begriffen und Tipps für die Theaterarbeit.

Wir wünschen Ihnen und Ihren Schülern eine spannende Probenzeit und viel Spaß und Erfolg für die Inszenierung!

Herzlich  
Ihr Verlag Für Kindertheater

**Rosmarie Vogtenhuber** studierte Schauspielregie am Max Reinhardt Seminar in Wien und ist seit 2003 als freiberufliche Regisseurin für Kinder- und Erwachsenentheater im gesamten deutschsprachigen Raum tätig.

Neben ihrer Tätigkeit als Regisseurin schreibt sie Theaterstücke für Kinder, gibt Workshops für Sprache und Körpersprache und arbeitet seit 2003 mit unterschiedlichen Laiensembles. Seit der Spielzeit 2021/22 ist sie Hausregisseurin und Dramaturgin am Nordharzer Städtetheater



## INHALTSVERZEICHNIS

<b>VORAB</b>	<b>S. 4</b>
• EIN ANLIEGEN	S. 4
• ZUR BESETZUNG	S. 5
• PROBENPLANUNG	S. 6
• ABLAUF UND AUFBAU DER PROBEN	S. 7
<b>1. TRAINING</b>	<b>S. 8</b>
A. WARM UP	S. 8
B. KÖRPERTRAINING	S. 9
C. KONZENTRATION, RHYTHMUS UND ZUSAMMENHALT	S. 11
D. KÖRPERSENSIBILISIERUNG/SINNESSCHÄRFUNG	S. 12
E. STIMME UND ATEM	S. 13
I. STIMMRÄUME	
II. KONSONANTEN PLASTIZITÄT/ZWERCHFELL/STÜTZE	
F. STIMME UND SPRACHE UND TEXT	S. 15
<b>2. SCHAUSPIELARBEIT</b>	<b>S. 17</b>
A. INHALTSANGABE DES STÜCKES	S. 17
B. ALLGEMEINE ÜBUNGEN + IMPROVISATIONEN	S. 18
C. GESCHICHTEN ERFINDEN/FANTASIE ANREGEN	S. 20
D. INNERE BILDER/FANTASIE	S. 20
E. IMAGINÄRE ORTE ERFINDEN UND BESPIELEN	S. 21
<b>3. ARBEIT AM STÜCK</b>	<b>S. 23</b>
Szene 1: In einem Klassenzimmer schlägt Miss Tarango einen neuen Ton an	S. 23
Szene 2: Die Mutprobe über die Macht der Sprache	S. 24
Szene 3: Ismael beginnt sich zu wehren	S. 25
Szene 4: Der neue Junge mit der Macke	S. 26
Szene 5: Ich habe keine Angst, vor nichts und Niemandem – Ein Boxkampf	S. 27
Szene 6: Ein böß gemeinter Scherz geht nach hinten los, oder: Insektenplage	S. 27
Szene 7: Was ist der Mensch? – Eine flammende Rede	S. 28
Szene 8: Ich brauche dich, Ismael!	S. 28
Szene 9: Ein Debattierclub findet sich	S. 29
Szene 10: Ismael ist in Gedanken bei dem Mädchen mit dem roten T-Shirt	S. 29
Szene 11: Die Arbeit geht los	S. 30
Szene 12: Über die Angst	S. 31
Szene 13: Ismaels erster öffentlicher Auftritt – jenseits der Logik	S. 31
Szene 14: Auswertung des Wettbewerbs	S. 32
Szene 15: Der Brief	S. 32
Szene 16: Einer für alle, alle für einen	S. 33
Szene 17: Miss Tarango ist aus dem Häuschen	S. 33
Szene 18: Das tolle Mädchen	S. 33
Szene 19: Drangsalierungen	S. 34
Szene 20: Kriegsrat	S. 34
Szene 21: Angst und Gnade	S. 34
Szene 22: Die Ersten werden die Letzten sein	S. 34
Szene 23: Call me, Ismael!	S. 35

<b>4. ROLLENARBEIT</b>	<b>S. 36</b>
<b>5. SZENISCHE PROBEN</b>	<b>S. 37</b>
<b>6. BÜHNE, UMBAUTEN, ÜBERGÄNGE</b>	<b>S. 38</b>
<b>7. TIPPS &amp; TRICKS AUS DER THEATERARBEIT</b>	<b>S. 40</b>
<b>8. DAS KLEINE THEATER-ABC</b>	<b>S. 43</b>
<b>9. ANHANG</b>	<b>S. 46</b>
• CHRISTIAN MORGENSTERN: DAS GROSSE LALULA	S. 47
• SZENARIOUM	S. 48
• BEISPIELSEITEN REGIEBUCH	S. 57
• STÜCKEMPFEHLUNGEN	S. 62

## 1. TRAINING

Körper, Atem und Stimme sind die Werkzeuge eines Schauspielers. Und so wie ein Geiger üben muss, um sein Instrument zu beherrschen, so muss dies auch ein Spieler tun. Körper und Stimme können nie getrennt voneinander betrachtet werden, sie arbeiten unmittelbar zusammen. Im Folgenden sind dennoch nach Themenblöcken sortiert Übungen aufgelistet, die nicht nur Körper, Atem, Stimme und Sprechapparat trainieren, sondern auch die Konzentration, das Rhythmusgefühl und die Aufmerksamkeit schulen, die Sensibilität und den Gruppenzusammenhalt stärken und dadurch helfen, Präsenz zu erzeugen. Etwas, was für jede Arbeit auf der Bühne unabdingbar ist. Wie jede Schauspiel-Technik, kann man Präsenz erlernen. Auch das lehrt dieses Theaterstück.

### A. WARM UP

Zu Beginn jeder Probe geht es zuerst darum, den Spieler die Chance zu geben, überschüssige Energie loszuwerden, gemeinsam im gleichen Raum beieinander anzukommen, den anderen Quatsch des Tages hinter sich zu lassen und auf energetische und spielerische Weise den Körper aufzuwärmen.

Zudem beinhalten die vorgestellten Gruppenspiele aber auch schon erste Schauspielbegriffe wie „Freeze“, „Spiegeln“, „Fokus“ und „Körperspannung“.

#### **A1 GRIMASSEN SPIEGELN**

Es werden (je nach Größe der Gruppe) ein bis zwei Fänger festgelegt. Die anderen Spieler laufen vor den Fängern weg. Wer gefangen wird, muss sofort mit einer schrecklichen Grimasse sein Gesicht und seine Körperhaltung einfrieren (=Freeze), d.h. er darf sich nicht mehr bewegen. Er kann befreit werden, indem ein anderer Spieler aus der Gruppe sich ihm gegenüberstellt und seine Körperhaltung sowie seinen Gesichtsausdruck genau spiegelt.

#### **A2 LÖWE-OMA-JÄGER**

- Körperhaltung Löwe: sprungbereit, Hände als Tatzen nach vorne gerichtet
- Körperhaltung Oma: gebeugt, auf Stock gestützt
- Jäger: klarer Stand, ein Netz zum Wurf bereit

Man teilt die Spielenden in zwei Gruppen. Diese stehen sich in zwei Reihen gegenüber und sollten dabei nach hinten möglichst viel Platz haben. Jede Gruppe berät kurz und entscheidet sich gemeinsam für eine Figur: Löwe, Oma oder Jäger. Die andere Gruppe darf das natürlich nicht hören! Auf ein Zeichen des Spielleiters (z. B. „Los!“) gehen beide Gruppen in die deutliche Körperhaltung ihrer gewählten Figur. Jetzt entscheidet sich, welche Gruppe Fänger ist und welche weglaufen muss:

- **Der Löwe fängt die Oma.**
- **Die Oma schlägt den Jäger mit dem Gehstock.**
- **Der Jäger fängt den Löwen.**

Die Gruppe, die sich für die „stärkere“ Figur entschieden hat, ist die Fängergruppe.

Das heißt: Steht z. B. „Löwe“ gegenüber „Oma“, versuchen die Löwen, so viele Omas zu fangen, wie möglich. Die Gefangenen wechseln die Gruppe. Dann beginnt ein neuer Durchgang. Die jeweilige Gruppe entscheidet sich wieder für eine (neue) Figur. Die nun unterschiedlich großen Gruppen stellen sich erneut in zwei Reihen gegenüber auf, auf das Zeichen des Spielleiters nehmen sie die Haltung ihrer Figur an usw. Haben beide Gruppen die gleiche Figur gewählt, wird kurz neu beraten. Gewonnen hat die Gruppe, die möglichst viele oder alle Spielenden der anderen Gruppe integriert hat.

### **A3 MÖRDER**

Alle Spielenden stellen sich in einer Reihe auf und schließen die Augen. Der Spielleiter berührt einen oder zwei Spieler unauffällig von hinten. Das sind die Mörder. Nun dürfen alle die Augen wieder öffnen und sich im Raum bewegen. Es wird nicht gesprochen! Jeder verdächtigt jeden. Der Mörder kann jemanden durch Zublinzeln „umbringen“. Die Person, der zugeblinzelt wurde, muss drei Sekunden warten, bevor sie spielerisch eines „qualvollen Gifttodes stirbt“. Wer einen Verdacht hat, sagt laut: „Ich habe einen Verdacht.“ Daraufhin bleiben alle im Freeze stehen und geben dem Sprecher den Fokus, indem sie ihn anblicken. Dieser nennt nun den Namen des verdächtigen Mitspielers. Trifft der Verdacht zu, „stirbt“ der Mörder selbst eines „qualvollen Todes“, war der Verdacht falsch, muss derjenige „sterben“, der ihn geäußert hat und das Spiel geht weiter.

che Ticks haben die Figuren? Zappelt jemand immer mit den Fingern? Kaut jemand Nägel? Was für einen körperlichen Makel kann die Operation bei James hervorgerufen haben? Was ist ein nervöses Leiden? Wenn Sie im Laufe der Zeit konkret an den Figuren arbeiten, sollte jeder Spieler eine genaue Vorstellung der Körperlichkeit ihrer Figur haben, die sie zu jeder Zeit abrufen kann. In der Theaterpädagogik nennt man dies den „Körperanker“.

Um den „Körperanker“ der eigenen Figur zu finden, kann folgende Übung helfen. Der Spielleiter gibt die Varianten vor, in denen die Spieler durch den Raum gehen sollen:

- Wie ein alter Mensch
- Mit ganz schweren Armen
- Ein Seil zieht an der linken Schulter nach oben
- Wie betrunken
- Der Kopf führt
- Die linke Zehe führt
- Wie ein kleines Mädchen
- Wie jemand, der sehr müde ist
- Wie jemand, der es sehr eilig hat
- Nur auf den Außenseiten der Füße gehen

### **B3 NONVERBALE DARSTELLUNG**

*Benötigtes Material: Karteikarten mit je einer der unten aufgeführten Spielanweisungen.*

Diese Übung dient zur Förderung der körperlichen Fantasie. Jeder zieht eine Karte, auf der eine der folgenden Anweisungen steht. Jeder spielt nun die vorgegebene Situation nonverbal vor. Die Anderen versuchen, die jeweilige Aufgabe zu erraten. Erst dann wird die Aufgabe vorgelesen. Wichtig ist, die Dinge nicht – wie bei *Activity* – mit den Händen zu zeigen, sondern mit dem gesamten Körper zu erleben und darzustellen, also nonverbal eine Geschichte zu erzählen. Wichtig ist der Mut zu körperlichen Extremen.

- Du landest bei abnehmendem Mond auf demselben. Es wird eng für dich!
- Du sitzt beim Mittagessen und isst Huhn. Da wird das Huhn plötzlich lebendig und fliegt weg.
- Du kommst in deine Wohnung. Ab dem Augenblick, in dem du die Tür aufsperrst, beginnt alles zu Gummi zu werden. Du selbst wirst auch zu Gummi.
- Du kommst in den Umkleide- und Schminkraum eines Theaters und willst dich für die Vorstellung umziehen. Da siehst du plötzlich einen Löwen, der hinter dir steht, im Schminkspiegel.
- DU gehst auf eine Party. Keiner kennt dich, aber du kennst alle.
- Du erwachst am Morgen und gehst vor deine Haustür. Plötzlich befindet sich ein See, der vorher noch nicht da war, vor deiner Tür.

- Du bist im Zoo und befindest dich plötzlich selbst hinter Gittern. Alle Leute betrachten dich.
- Du gehst auf der Straße. Plötzlich bemerkst du, dass du immer leichter wirst. Du beginnst zu schweben, dann zu fliegen.
- Du kommst in deine Wohnung – es ist bestimmt deine – und die Wohnung hat sich total verändert.
- Du kommst von der Schule nach Hause und willst die Haustür aufsperrern, doch dein Haus ist plötzlich nicht mehr da.
- Du sitzt an deinem Schreibtisch und schreibst einen Brief. Plötzlich merkst du, dass viele seltsame kleine Tiere an dir hochkrabbeln. Es werden immer mehr!
- Du gehst in dein Zimmer und setzt dich auf einen Stuhl. Plötzlich wird das Zimmer immer kleiner und die Wände kommen auf dich zu.
- Du gehst in dein Zimmer und alle Möbel plötzlich so groß, als wärst du ein kleines Kind.
- Du stehst im Park und fütterst Tauben. Mit einem Mal werden es immer mehr, von allen Seiten kommen sie herangeflogen.
- Du pflanzt eine Bohne in einen Blumentopf. Schneller als erwartet beginnt die Pflanze nach allen Seiten zu wachsen.
- Du gehst am Morgen in dein Badezimmer und siehst in den Spiegel. Da blickt dich ein völlig fremdes Gesicht an. Du bist nicht mehr du!
- Du bist auf der Straße, da merkst du, dass dich keiner sieht. Du musst plötzlich unsichtbar geworden sein.
- Du steigst auf den Dachboden und willst etwas holen. Als du wieder hinunterwillst, ist die Leiter weg.
- Du gehst in dein Zimmer, plötzlich steht dort mitdrin ein Baum.
- Du gehst in dein Badezimmer. Dort sitzt ein fremder Mann in einem schwarzen Anzug und mit Hut in der Wanne und duscht sich.
- Du sitzt auf einem Stuhl. Plötzlich bemerkst du, dass alles um dich herum essbar zu werden beginnt. Wie im Schlaraffenland bist du plötzlich von kostbaren Speisen umgeben.
- Du sitzt in deiner Schulklasse. Da bemerkst du, dass deine Lehrerin sich allmählich in einen Hund verwandelt, der dich anklafft.
- Du bist im Klassenzimmer eingeschlossen. Es ist ein langes Wochenende. Deine Eltern sind verreist.
- Du wachst am Morgen auf. Da bemerkst du, dass sich der Fußboden in eine glühende Herdplatte verwandelt hat.
- Usw. ...

### **B4 TYPENKREIS**

*Benötigtes Material: Musik.*

Alle stehen im Kreis. Wenn die Musik beginnt, beginnen alle, sich zur Musik zu bewegen und energetisch zu tanzen, bleiben dabei aber mehr oder weniger auf ihrem Platz. Hält die Musik an, erstarren die Spieler und müssen nun aus der Position heraus mit Bewegung und Stimme eine Rolle spielen (z. B. einen gebückten alten Menschen mit

zu und reagiert auf das, was er hört. Die Spieler, die den Brief lesen, sollten Ismael adressieren. Der Brief sollte flüssig vorgelesen werden.

### **ÜBUNG 3 ISMAEL UND JAMES**

Die Spieler bilden Paare. Einer ist James, der andere Ismael. Während ein Paar arbeitet, sind die anderen das Publikum, das auf Fußboden sitzt. Ismael und James stehen Rücken an Rücken. Während des Sprechens drehen sich beide gemeinsam, Rücken an Rücken, um die eigene Achse. Derjenige, der das Publikum ansieht, liest. Es spricht immer nur einer.

Das Publikum hat die Aufgabe, gebannt zuzuhören und die Spieler durch Aufmerksamkeit und Präsenz zu unterstützen.

### **Szene 16: EINER FÜR ALLE, ALLE FÜR EINEN**

#### **ÜBUNG 1 DEBATTIER-TENNIS**

Bilden Sie Teams von 2-3 Spieler. Je zwei Teams treten zu einem Thema in einem „Debattier-Tennis-Match“ gegeneinander an. Ein drittes Team fungiert als Schiedsrichter.

Die Teams stellen sich gegenüber auf. Die Schiedsrichter stehen, wie beim Tennis, auf der Mittellinie. Sie eröffnen das Match, indem Sie das Thema nennen und ein Zeichen („Go!“) geben.

Nach dem Zug um Zug-Prinzip (siehe S. 29) nennt jede Seite ein Argument und schleudert es mit einem fiktiven Tennisschläger auf die andere Seite. Von dort wird zurückgespielt.

Wenn eine Gruppe kein Argument mehr hat, stottert, stockt oder sich verhaspelt, bekommt die Gegenseite einen Punkt. Bei fünf Punkten endet das Match.

Mögliche Themen:

- Eltern dürfen ihren Kindern Namen von Stars/aus berühmten Filmen geben.
- Jungen und Mädchen gehen auf getrennte Schulen.
- Kinder mit Krankheiten sollen öffentliche Schulen besuchen.
- Unterricht hat frontal stattzufinden.

### **ÜBUNG EIN AUSSENSEITER ERZÄHLT**

In Szene 16 entpuppt sich Bill als jemand anderes, als alle erwartet haben. Er kann Dinge, um die keiner wusste, es ist weder stumm noch träge oder dumm.

#### **INTERVIEW MIT BILL**

Eine Person ist Bill. Er sitzt in der Mitte. Alle anderen sitzen im Kreis um ihn herum. Sie stellen Bill persönliche Fragen („Was isst du gerne?“, „Wovor hast du Angst?“, ...). Bill muss spontan antworten und die Fragen ernst nehmen, dabei gibt es keine richtigen oder falschen Antworten. Nach zwei bis drei Fragen wird die Person in der Mitte ausgewechselt.

### **Szene 17: MISS TARANGO IST GANZ AUS DEM HÄUSCHEN**

#### **IMPRO EINE GROSSE ÜBERRASCHUNG**

Jeder überlegt sich eine große Überraschung, die er den anderen mit viel Enthusiasmus mitteilen möchte. (Österreich hat gegen Deutschland im Fußball 1:0 gewonnen, etc.)

Eine Person verlässt den Raum, sie ist der Freudebringer. Alle anderen gehen im Klassenzimmer umher. Auf ein Klopfzeichen des Spielleiters stürmt der Freudebringer herein und bringt verkündet ihren Überraschungssatz: jubelnd, rufend, jauchzend, wie immer sie es mag! Die anderen reagieren darauf so authentisch wie möglich. Dann ist die nächste an der Reihe.

### **Szene 18: DAS TOLLE MÄDCHEN**

*Benötigtes Material: Springseile oder Stoffbänder.*

#### **ÜBUNG ANBÄNDELN**

Die Spieler bilden Paare und stellen Kelly und Ismael dar.

SCHRITT 1:

Beide halten ein Ende des Seils. Sie schauen einander in die Augen und beobachten genau, was im Gesicht des anderen geschieht. Sie beginnen sich langsam, mit gespanntem Seil, durch den Raum zu bewegen. Was fällt ihnen einander auf? Ein Leberfleck, wie die Haare ins Gesicht fallen, die Augenfarbe?