

## Jeux Dramatiques – Die Methode

Der Aufbau des Spiels gliedert sich in die vier Schritte des sogenannten „RSPV-Zirkels“, den Heidi Frei nach Anregung von Anna Halprin<sup>1</sup> für die Jeux Dramatiques adaptiert hat.

### **R = Rohstoff**

Der Rohstoff ist der Spielimpuls, mit dem die Spielleitung die Teilnehmer\*innen zur spielerischen Auseinandersetzung anregt. Dies können Märchen, Texte, Gedichte, Selbstgeschriebenes, Bilder, Musik, Tanz und Themen der Gruppe sein.

### **S = Spielvorbereitung**

Die Spielvorbereitung gliedert sich in:

- Hinführungsspiele (z.B. Kennenlernen, Zusammenfinden als Gruppe)
- Einstieg in das Thema durch das Vorstellen des Rohstoffes
- Gestaltete Mitte
- Einstiegsspiele (leiten thematisch hin zum Spiel)
- Rollenwahl: Die Spieler\*innen wählen ihre Rollen selbst aus. Gespielt werden können Personen, Tiere, Gefühle, Gegenstände, Naturphänomene und alles, was die Spieler\*innen interessant finden, was sie spielerisch erleben und umzusetzen wollen.
- Sich verkleiden, Spielplätze gestalten: Dies sind die ersten Schritte zur Identifikation mit der Rolle. Tücher und Krimskrams regen dabei die Phantasie an.
- Kurze Vorstellungsrunde („Ich bin..., ich möchte...“): Kurz vor Spielbeginn können die Spieler\*innen die eigene Rolle noch einmal beschreiben, Spielideen vorbringen und äußern, wenn ihnen im Spiel etwas Bestimmtes nicht widerfahren soll. Konfligierende Spielwünsche werden abgestimmt.

### **P = Praktische Durchführung, das Spiel**

Das Spiel beginnt mit dem Gong und endet mit dem Gong. Während dem Spiel können die Mitspielenden ihren Spielwünschen nachgehen, sich auf ihre Rolle einzulassen, anderen zu begegnen, Neues auszuprobieren. Das eigene Empfinden, der momentane persönliche Ausdruck, die Freude am gemeinsamen Spiel stehen im Vordergrund.

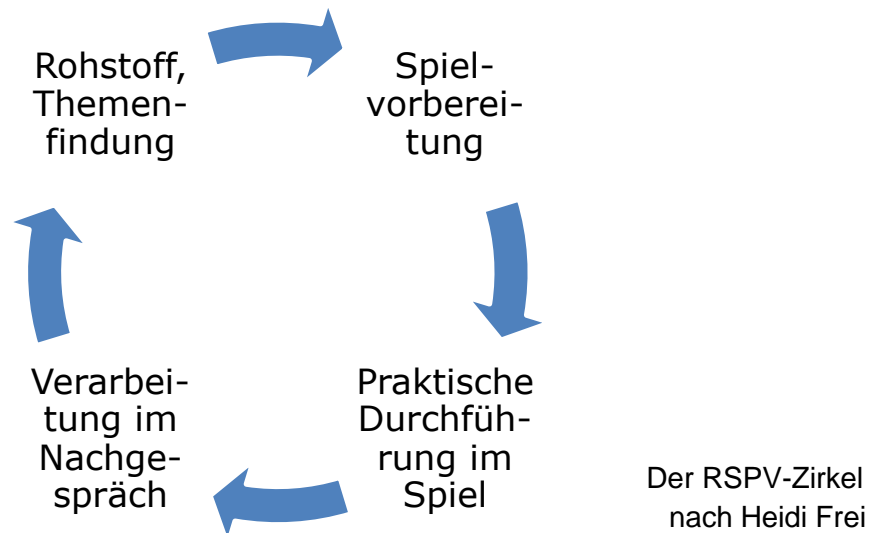
Die Spielleitung leitet und begleitet lesend oder erzählend das Spiel. Durch das Weglassen der Verbalsprache entsteht bei den Spielenden eine innere Dynamik, durch die sich innere, schöpferische Persönlichkeitsanteile erst entfalten können.

### **V = Verarbeitung, Nachgespräch**

Nach dem Spiel ist der Wunsch, über das Erlebte zu sprechen, oft groß. Das Nachgespräch eröffnet die Möglichkeit, von den eigenen Erlebnissen zu berichten und sich in der Gruppe auszutauschen.

---

<sup>1</sup> Anna und Lawrence Halprin: R-S-V-P-circle (Resources – Score – Valuation – Performance)



## Die Spielregeln

Ein wichtiger Stützpfeiler des Ausdrucksspiels sind die Spielregeln. Sie schaffen eine vertrauensvolle Atmosphäre und geben Sicherheit. Die Spieler\*innen werden von dem Anspruch enthoben, etwas gut machen zu müssen.

### Die Spielregeln für Kinder formuliert:

- Du spielst für dich und nicht für andere oder Zuschauer.
- Du bestimmst, was und wie du etwas spielen willst.
- Du spielst so, wie du dich fühlst.
- Du gibst deinen Mitspielern keine Anweisungen.
- Du korrigierst die anderen nicht und lachst nicht über sie.
- Du achtest darauf, dass du niemandem weh tust.

### Spielregeln, die bei Bedarf zum Einsatz kommen können:

- Die Teilnehmenden spielen nur, wenn sie wollen. Ansonsten sind sie einfach miterlebend dabei. Für die miterlebenden Zuschauer\*innen gelten auch die Jeux-Regeln. Sie dürfen am Nachgespräch teilnehmen, ohne andere zu bewerten ihr eigenes Erleben mitteilen.
- Falls im Spiel ein Problem auftaucht, kann die Spielleitung das Spiel mit einem Gong und Stopp-Ruf unterbrechen. Die Spieler\*innen verharren in ihrer Position, bis das Spiel mit dem Gong weitergeht. In erfahrenen Gruppen können auch Mitspielende das Spiel durch „Stopp“ unterbrechen.
- Das Aus-Tuch ist ein geschützter Platz am Rand. Spieler\*innen können sich während dem Spiel, nach kurzer Verständigung mit der Spielleitung, dorthin zurückziehen und, wenn sie möchten, später wieder ins Spiel zurückkehren.

### **Grundmotiv „Ruhe – Aktivität – Ruhe“**

- Sich einen Platz suchen und ihn gestalten: An diesem Platz sein, für sich selbst Geborgenheit schaffen
- Seinen Platz verlassen, auf Wanderschaft gehen: Den sicheren Ort verlassen, auf Wanderschaft gehen, Neues entdecken und Erfahrungen sammeln
- Zurückkehren an seinen Platz (oder für sich einen neuen finden): Um Erfahrungen reicher geworden, das Erlebte nachklingen lassen

### **Grundmotiv „Vom Ich – zum Partner – zur Gruppe“**

- Zunächst ist jede\*r Spielende bei sich, spürt eigene Empfindungen und Bedürfnisse.
- Dann kommt man mit einem Spielpartner/ einer Spielpartnerin in Kontakt.
- Schließlich findet die ganze Gruppe zusammen. Die Spieler\*innen lernen sich abzugrenzen und sich gegenseitig zu achten.
- Medien
- Zum sinnlichen Erlebnis wird das Ausdrucksspiel auch durch improvisierte Raumgestaltung und spontane Verkleidungen mit farbigen Tüchern, Hüten und weiteren die Fantasie anregenden Hilfsmitteln.
- Rhythmus- und Klanginstrumente und die Stimme erweitern die Skala des individuellen Ausdrucks und wecken die Lust am Experimentieren mit Tönen.

### **Die Aufbaustrukturen**

- Einstieg über Gegenstände  
(Jeux-Materialien, Tücher, Steine, Kuschtiere...)
- Einstieg über Raumerfahrung  
(Sehen, Tasten, Bewegung, Riechen...)
- Einstieg über das Grundmotiv Ruhe-Aktivität-Ruhe  
(auf dem Platz sein, auf Wanderschaft gehen, auf den Platz zurückkehren)
- Einstieg über das Hinführen zum Erleben  
(Vorstellungsbilder, vorgestellte Situationen)

### **Medien**

- Zum sinnlichen Erlebnis wird das Ausdrucksspiel auch durch improvisierte Raumgestaltung und spontane Verkleidungen mit farbigen Tüchern, Hüten und weiteren die Fantasie anregenden Hilfsmitteln.
- Rhythmus- und Klanginstrumente und die Stimme erweitern die Skala des individuellen Ausdrucks und wecken die Lust am Experimentieren mit Tönen.
- Als Impuls für die Spiele dienen Texte, vom Märchen und Bilderbuch über Lyrik und Kurzgeschichte bis zum Meditationstext oder Bibelgleichnis. Im Ausdrucksspiel von "innen her" erlebt, offenbaren sie ihre Vielschichtigkeit. Aber auch Musikstücke, Werke der bildenden Kunst, Träume, persönliche Gegenstände und freie Assoziationen können zum Spiel einladen.