



Arbeitsblatt

Rolle des Erzählers

Hier folgen einige Übungen und Aufgaben, die Ihnen helfen, eine aktive Rolle zu finden, die eine Kommunikation mit dem Publikum ermöglicht.

1. Lesen Sie die Geschichte gut durch.
2. Finden Sie heraus, was Sie selbst von der Geschichte halten.
 - Was spricht Sie an in der Geschichte?
 - Was halten Sie selbst von dem Ereignis?
 - Schreiben Sie ein Statement (eine kurze und bündige Aussage) über die Geschichte!
 - Welche Emotion gehört dazu?
3. Fragen Sie sich, welchen Personen Sie diese Geschichte am liebsten erzählen würden.
 - Was halten diese Personen Ihrer Ansicht nach von der Geschichte?
 - Wie stehen Sie zu diesen Zuhörern? (Welchen Status haben Sie?)
 - Welches Gefühl gehört dazu?
4. Fragen Sie sich, warum Sie die Geschichte diesen Zuhörern erzählen möchten?
Schreiben Sie dieses Ziel zunächst mit eigenen Worten auf.
Suchen Sie anschließend in der Liste auf dem Beispielblatt 5 nach einem aktiven Erzählziel, das zu Ihrem eigenen Ziel paßt.
5. Entspannen Sie Ihren Körper und Ihre Stimme mit Hilfe der Übung „Grundhaltung“ (Arbeitsblatt 6). Experimentieren Sie anschließend mit Ihrer Haltung und Motorik, so daß diese zu Ihrem Erzählziel passen.
Nutzen Sie dazu die folgenden Bewegungstypen:

Nasentyp

Jede Bewegung wird von der Nase aus gestartet. Der erste Impuls kommt von der Nase. Auch das Gehen beginnt bei der Nase. Die Stimme kommt ebenfalls aus der Nase.

Der Brusttyp

Jede Bewegung und die Stimme nehmen bzw. nimmt ihren Anfang bei der Brust.

Der Bauchtyp

Wie Brusttyp, jedoch aus dem Bauch.

Üben Sie jeden Typ auf verschiedene Arten und in verschiedenen Tempos ein: Sitzen, stehen, schauen, gehen. Fügen Sie danach verschiedene Gemütszustände zu diesen Bewegungen hinzu: wütend, fröhlich, traurig, lahm, einsam, gehetzt etc.

6. Wählen Sie aus den Experimenten mit den Bewegungstypen einige Bewegungsmuster aus, die zu Ihrem Erzählziel passen.

- eine geeignete Motorik
- eine Haltung, in der Sie (stehend, hängend oder liegend) die Geschichte erzählen können
- eine Bewegung oder Geste, mit der Sie die Geschichte beginnen können.

Erzählziele

Anerkennung einfordern	Plädieren
Anfeuern	Problem lösen
Angeben	Romantik suchen
Ängstlich den Mund halten	Sich an angenehme Momente erinnern
Auf andere Gedanken bringen	Sich einschleimen
Auf den richtigen Weg bringen	Sich einschmeicheln
Auf die Probe stellen	Sich verweigern
Auf jeden Preis gewinnen wollen	Spannung erzeugen
Aufhetzen	Stellung nehmen
Belustigen	Tacheles reden
Beruhigen	Trost suchen
Dafür sorgen, daß sie mehr wollen	Umsorgen
Dafür sorgen, in Ruhe gelassen zu werden	Verletzen
Das Unvermeidliche tun	Verwirrung stiften
Den Chef spielen	Wachrütteln
Den Menschen aus dem Weg gehen	Wichtigen Auftrag ausführen
Den Spaß verderben	Widerstand leisten
Den Todesstoß versetzen	Wie ein Kind sein bestes tun
Die Sache in die Hand nehmen	Zanken
Die Stimmung ändern	Zum Narren halten
Die volle Wahrheit sagen	Zurückschlagen
Drängeln/quengeln	
Eigene Schwäche zeigen	
Ein Geheimnis bewahren	
Eindruck schüren	
Eine Front bilden	
Entsetzen hervorrufen	
Etwas entgleisen lassen	
Fähnchen nach dem Wind drehen	
Gedächtnisstütze	
Gut Wetter machen	
Ihr Blut gerinnen lassen	
Ihre Verteidigung schwächen	
In den Hintern treten	
In den Rücken fallen	
Jeden anschwindeln	
Jeden ermutigen, einander liebzuhaben	
Jemandem etwas heimzahlen	
Jemanden gründlich zur Sau machen	
Klagen	
Leeres Gerede enttarnen	
Lügen bekämpfen	
Meine Sache durchsetzen	
Mich selbst auf den Angriff vorbereiten	
Mit etwas Schluß machen	