

Zeit	Inhalt
1 30 Min	<p><b>Einführung/Ablauf:</b>                      Zu Beginn werden grundlegende Begrifflichkeiten zum Thema Computerspiel umrissen, verschiedene Genres der Stellenwert des Gamings in der Freizeitgestaltung und Kultur diskutiert. Spieler*innen werden zu ihren Erfahrungen mit Games befragt, können bereits an dieser Stelle vorstellen, in welchen „Spielräumen“ sie sich bisher bewegt haben. Aufgabenstellungen des Workshops werden vorgestellt.</p>
2 30 Min	<p><b>Übung:</b>                      Beispiel-Screenshots Zur Findung der Gruppe, dem Einstieg ins Thema und der persönlichen Vorstellung werden vorbereitete Fotos von Computerspielräumen im Raum verteilt. Die Teilnehmer*innen werden aufgefordert, sich daraus ein Bild zu wählen, das ihnen ästhetisch oder assoziativ zusagt. Ausgehend von dem gewählten Bild, erfolgt eine Vorstellung der Person mit einer Begründung zur Wahl des Bildes, Spielerfahrungen, Erwartungen und Wünsche an den Workshop sowie weitere Aspekte, die im Kontext nützlich erscheinen.</p>
3 30 Min	<p><b>Identität und Identifikation mit Räumen:</b>                      Inwiefern die Persönlichkeit und der Lebensraum von Menschen miteinander verknüpft sind, soll in dieser Phase mit den TN hinterfragt werden. Neben einer kurzen Einführung durch die Anleiter*innen zum Thema Identität und Identifikation können die TN ihr Denken und Wissen über individuelle Raumgestaltung in einem Quiz testen. Im Spielprinzip des „Memory“ werden Bilder von berühmten Persönlichkeiten und deren private Wohnungen ungeordnet präsentiert. Hierbei sollte auf Zielgruppen spezifischen „Prominenten-Kenntnissen“ aufgebaut werden. Aufgabe der TN ist es, anhand von Merkmalen, Assoziationen oder Vermutungen jeden Raum seinem Star zuzuordnen. Dabei kann in einem Punktesystem „Jeder-gegen-Jeden“ oder in Mannschaften gewertet werden. Ausgehend von diesem Spiel, wird nochmals über die möglichen Deutungen von Räumen auf Personen diskutiert.</p>
4 10 Min	<p><b>Kleine Pause – Freies Zocken</b></p>
5 30 Min	<p><b>Aufgabenstellung / Spielvorstellung:</b>                      Bevor sich die TN in Gruppen in den Spielwelten bewegen, werden ihnen eine Vielzahl möglicher Spiele präsentiert. In kurzen Erläuterungen, werden dabei nochmals konkrete Angaben zu Genre, USK-Einstufung, Herstellerinformationen, Steuerung, Interaktionsmöglichkeiten und Kulissen gegeben. Wesentlich ist diese Vorstellung in der Verbindung mit der klaren Aufgabenstellung für die nächste Projektphase. <i>„Durchsuche im Spiel deiner Wahl Räume, Kulissen und Orte die Ausgangsbasis für deine Überlegungen zu einer Figur sein können und halte diese Szenen mittels Bildschirmfotos fest“</i>. Neben der Vorstellung der Spielauswahl, welche im Vorfeld auf ihre Möglichkeiten für den Workshop hin überprüft sein sollte, und der Aufgabenstellung, sollten auch die Handhabung der hier nötigen Programme für Bildschirmfotos und der Spiele erläutert werden.                       Wichtig ist in dieser Phase der Hinweis, dass der Fokus auf dem Verfolgen der Aufgabenstellung, nicht des eigentlichen Spielverlaufs liegt.</p>
6 60 Min	<p><b>Entdecken der Spielwelt/Sammeln von Screenshots (Bildschirmfotos):</b>                      Nach der Erläuterung zu den Grundlagen des Computerspiels, können die TN allein oder in Kleingruppen aus über 20 Computerspielen, jenes wählen, das ihnen in seinen Kulissen, seinem Genre und seiner Story am meisten zusagt. Sie lernen das Spiel und seine Dynamik</p>

		<p>kennen, erlernen sich in der virtuellen Welt zu bewegen. Die TN sollen entsprechend der Aufgabenstellung einen Pool von Fotos sammeln, speichern und sich gegen Ende dieser Phase für ein Bild je Gruppe entscheiden. Obwohl den TN ein möglichst großer Freiraum bei dieser Suche gewährt werden sollte, ist es methodisch sinnvoll, auf Fotos zu verzichten, in denen bereits Figuren enthalten sind. Insbesondere Räume, in denen Einrichtungen, Schäden, Lage oder andere Besonderheiten auffallen, sind für Deutungen hinsichtlich der Rollenerstellung dienlich.</p>
7	30 Min	<p><b>Kreation der Rollen:</b>  Nach der Entscheidung der Kleingruppen für einen Raum, beginnen die TN diese Kulisse zu interpretieren und anhand dessen ihre Rollen zu erschaffen. Als Grundlage und Anregung dient ein Steckbrief.  Darin sind wahlweise Alter, Name bzw. Spitzname, Größe, Aussehen, Beruf/Tätigkeit, Besonderheiten, Macken und Ticks, Familienverhältnisse, Wohnort, Haustiere, Haarfarbe, Augenfarbe, Hobbys, intime Details und mag ich... bzw. mag ich nicht... Felder auszufüllen.  Dieser Steckbrief kann jeweils entsprechend der Zielgruppe modifiziert werden. Wichtig ist, dass die TN diese Attribute stets im Kontext des Raums vergeben und sich innerhalb der Gruppen konstruktiv einigen. Die Anleiter*innen sollten vermitteln, dass nicht die ausgefallenste und spektakulärste Rolle entworfen werden muss, sondern eine, die in sich stimmig und proportional zum Ausgangspunkt ist. Ziel dieser ersten Rollenerstellung ist jedoch zunächst nur der grobe Rahmen, quasi das Skelett der Rolle zu entwickeln.</p>
	15 Min	<p><b>Kleine Pause</b></p>
8		<p><b>Belebung der Rollen:</b>  Ausgehend von den ersten Ideen zur Rolle, werden weitere Details ausformuliert, einstudiert und diskutiert. Dabei sind insbesondere nonverbale und psychische Eigenarten zu beachten. Hierzu dienen verschiedene Methoden, die abhängig von der zur Verfügung stehenden Zeit oder räumlichen Situation zu variieren bzw. in ihrer Reihenfolge zu modifizieren sind.</p>
8.1	90 Min	<p><b>Autor*innenübung: Beobachten und Aufnehmen (Gruppenarbeit)</b>  Die TN erhalten die Aufgabe passende Bewegungs- und Ausdruckformen im Alltag zu beobachten, zu notieren und für ihre Rolle auszugestalten.  Dazu ist es denkbar, in belebten Einkaufspassagen den Gang, die Bewegungsgeschwindigkeit, Rhythmus, Mimik, Gestik etc. zu betrachten oder Monologen und Dialogen auf Geschwindigkeit, Wortwahl, Pausen, Betonung, Interjektionen und Füllwörter zu belauschen.  Die Beobachtungen werden dabei festgehalten und passende Eigenarten für die Ausgestaltung der Rolle übernommen. Bereits hier können im Rollenspiel erste, probenhafte Übungen der Annahme bestimmter Eigenarten auf die zu gestaltende Rolle stattfinden.</p>
8.2	60 Min	<p><b>Theaterübungen: Rollenvertiefung</b>  Die bis zu diesem Zeitpunkt gesammelten Attribute zur Ausgestaltung der Rollen sollten eine erste schauspielerische Demonstration ermöglichen. Um jedoch Spielfreude, Mut und grundlegende Fähigkeiten des Schauspiels zu wecken, kann ein gemeinsamer Kurzworkshop mit entsprechenden Übungen dienlich sein. Diese zielen insbesondere auf authentische und ggf. ernsthafte Annahmen der Rollen und dem Übernehmen der kreierten Figuren in die eigene Darstellungsform.  Passende Spiele sind dabei folgenden Quellen zu entnehmen: Baer, U. (1994): 666 Spiele für jede Gruppe für alle Situationen Dixon, R. (2000): Im Moment. Theaterkunst Improtheater - Reflexionen und Perspektiven. Planegg. Buschfunk. Dörger, D. / Nickel, H. W. (2008): Improvisationstheater Ein Überblick: Das Publikum als Autor. Berlin. Gudjons, H. (1995): Spielbuch Interaktionserziehung Johnstone, K. (1998): Theaterspiele. Berlin. Alexander Verlag. Spolin, V. (19975): Improvisationstechniken für Pädagogik, Therapie und</p>

		Theater. Paderborn. Junfermann. Vleck, R. (2000): Workshop Improvisationstheater. Donauwörth. Auer Verlag.
8.3	30 Min	<p><b>Theatertraining: Rollendarstellung &amp; -überprüfung</b></p> <p>Zurück in den Gruppen wählen die Teilnehmer*innen einen Repräsentanten aus ihrer Gruppe, welche die erstellte Rolle personifiziert. Dazu werden alle Attribute nochmals (wo möglich subtil) in das Verhalten der Rolle übertragen. Wichtige Aspekte (zum Beispiel das intime Geheimnis) sollen sich in diesem Verhalten widerspiegeln, jedoch nicht überdeutlich präsentiert werden. Gemeinsam wird die Rolle einstudiert, diskutiert und trainiert. Ziel ist, dass der/die Darsteller*in aus der Rolle heraus reagieren und improvisieren kann, in der Rolle bleibt und alle formulierten Eigenschaften mehr oder weniger deutlich vermittelt.</p>
8.4		<b>(wahlweise) Kostümbau, Profil in Social Media erstellen</b>
<b>Pause</b>		
9	75 Min	<p><b>Präsentation: heißer Stuhl</b></p> <p>Als Kulisse für die Präsentation werden die Bilder aus gewählten Computerspielräumen mittels Beamer projiziert. Die Projektionen wechseln entsprechend der präsentierten Rollen. Mittels der Theaterübung „Heißer Stuhl“ präsentieren die gewählten Darsteller*innen den Anwesenden (ggf. auch Gästen) ihre Rollen. Im Prinzip des „Heißen Stuhls“ werden die Rollen nacheinander zu einem gemeinsamen Grund (Casting, Verhör, Bewerbung etc.) eingeladen. Jeweils ein(e) Darsteller*in betritt „ihre“ Bühne, stellt sich den Anwesenden kurz vor (ohne zu viel von sich zu verraten) und stellt sich den Fragen der Gäste. Diese wiederum haben die Möglichkeit freie Fragen zu stellen, spannende Punkte vertiefend zu hinterfragen und die Rolle auf Geheimnisse hin zu prüfen. Besonderer Schwerpunkt ist jedoch darauf zu legen, inwieweit das Publikum Hinweise aus dem Raum auf die Rolle hinterfragt. Das eigentliche Schauspiel entwickelt sich hierbei in der Interaktion zwischen Publikum und Darsteller*in und lehnt sich somit an das Improvisationstheater an.</p> <p>Pro Darstellung sind zwischen 5 und 20 Min., im Durchschnitt jedoch eher 15 Min. einzuplanen. Bei 16 TN und Gruppen mit ca. 3 Personen ergeben sich zwischen 5-6 Präsentationen. Die Beteiligten einer Gruppe sind angehalten, sich bei der Befragung zurückzuhalten.</p>
10	15 Min	<p><b>Auswertung / Zusammenfassung / Reflektion / Datensammlung</b></p> <p>Die Auswertung kann mit den üblichen didaktischen Methoden erfolgen. Die TN sollten idealerweise sowohl in der Selbst- und Fremdwahrnehmung, als auch in ihren subjektiven Auffassungen, Prozesse durchlaufen haben. Hier kann nochmals thematisiert werden, welche anderen kreativen Ausdrucksmöglichkeiten sich aus bzw. in Computerspielen ergeben, welche Anreize Spiele liefern und welche Möglichkeiten bestehen, um Alltag zu aktivieren und spannend zu gestalten. Zur Projektdokumentation empfiehlt es sich, sämtliche Daten (Screenshots, Steckbriefe, Profile im Social Media, Fotos etc.) zu archivieren.</p>

