

## Aliens

Außerirdische sind auf der Erde gelandet. Spielt, wie diese Wesen ihre Umgebung erkunden!

Ihr könnt ein kleines niedliches Alien spielen oder ein großes Monster, eine organische Lebensform oder einen Roboter. Überlegt, wie sich euer Wesen bewegt und erfindet passende Geräusche.

Je nachdem wie selbstständig die Schüler\*Innen die Übung angehen, können hier Beispiele aus Science-Fiction-Filmen genannt werden, um den Prozess in Gang zu bringen:

**ET, Jabba the Hut, R2D2, C3PO, Alf, der Blob, Jar-Jar-Binks, Yoda, Chewbacca, Der Predator**

## Gesichtsmassage

Sänger und Schauspieler haben oft eigenwillige Techniken, um sich einzusingen und die Gesichtsmuskeln zu lockern.

Wir werden jetzt eine Reihe von Grimassen machen und uns dann der Stimme zuwenden:

- renkt den Kiefer aus
- zieht die Nüstern hoch, die Mundwinkel...
- macht einen Bonbonmund und lasst die Zunge vor den Zähnen kreisen
- knetet die Lippen aufeinander
- produziert dazu passende Laute: Prustet, schnaubt wie ein Pferd.
- Macht einen Lippenriller von unten nach oben und wieder zurück.
- Gähnt und streckt euch geräuschvoll

## Automatentanz

Findet euch zu Paaren zusammen. Jeweils einer ist ein Automat, der durch Klänge gesteuert wird. Die anderen suchen nach phantasievollen Geräuschen für die Schallsteuerung. Versucht den Automaten zum Tanzen zu bringen ... und setzt diese Laute in möglichst spannende und passend Bewegungen um. (Wechsel nach 3 Minuten.)

## Der Mond ist aufgegangen

Kennt ihr das Lied von "Der Mond ist aufgegangen" Matthias Claudius. Lasst es uns einmal gemeinsam aufsagen, gleich brauchen wir den Text:

“ Der Mond ist aufgegangen,  
Die goldnen Sternlein prangen  
Am Himmel hell und klar;  
Der Wald steht schwarz und schweiget,  
Und aus den Wiesen steigt  
Der weiße Nebel wunderbar.

”

## Sprechhaltungen

Sprecht diesen Text in unterschiedlichen Rollen und Situationen:

- ...wie ein Zeitungsverkäufer,
- ...eine romantische Liebeserklärung,
- ...ein Sportreporter,
- ...murmelt vor euch hin, als würdet ihr eine Rede auswendig lernen,
- ...wie eine politische Rede,
- ...wie ein Streit,
- ...wie auf einer Party,
- ...wie ein Schieber, der etwas verbotenes verkauft.
- ...ein Betrunkener,
- ...eine Trauerrede;
- ...wie ein Klageweib,
- ...bildet einen Sprechchor wie auf einer Demo,
- ...wie ein Zirkusdirektor,
- ...wie jemand, der eine Katze lockt,
- ...wie ein mittelalterlicher Herold.

Friert die Bewegungen ein! Macht die Nachricht größer oder kleiner!

## Klanglandschaften

Teilt euch in Gruppen von je 5-7 Spielern auf, die eine halbe Stunde Zeit haben, um eine Aufführung vorzubereiten. Erzeugt zu den Begriffen auf den Aufgabenkarten eine möglichst dichte und interessante Klanglandschaft. Erlaubt sind Laute die ihr mit euren Stimmen machen könnt. Verständliche Worte sind nicht erlaubt dafür aber zusätzlich Geräusche wie Reiben, Kratzen und Stampfen.

## Orte

- Märchenwald
- Fabrik
- Raumschiff im Weltall
- Urwald
- Großstadt
- Hafen
- Geisterbahn
- Bauernhof
- Savanne
- Zoofachgeschäft
- Bahnhof
- Spukschloss
- Kirmes
- Fußballspiel
- Hölle

In den Materialien gibt es postkartengroße Aufgabenblätter, die wie Lose gezogen werden, damit die Aufgabe geheim ist.

## Reflexion

Beschreibt die Geräusche, die ihr gehört habt. Erratet was für ein Ort dargestellt wurde. Woran konnte man diesen erkennen? Was hat die Klanglandschaft besonders interessant gemacht?

Mögliche Erkenntnis:

Besonders gut wird eine Klanglandschaft...

- wenn eine Geschichte erzählt wird,
- wenn sich eine räumliche Klangchoreographie ergibt.