

Vampire Live Rollenspiel Workshop

Dieser zweistündige Rollenspielworkshop ist für das Vampire Live – Rollenspiel der Domäne Köln (www.domaene-koeln.de) konzipiert. Als solches Konzept richtet es sich sowohl an Einsteiger, als auch an Fortgeschrittene und soll vor allem Fortgeschrittenen Anregungen, Ideen und neue Sichtweisen liefern, mit denen sie eigenständig ihre Charakterdarstellung verbessern können. Die einzelnen Übungen stammen sowohl aus der Theater- und Sozialpädagogik, als auch aus dem klassischen- und spontanen Improvisationstheater. Der Kurs setzt rudimentäre Kenntnisse des Live-Rollenspiels voraus und ersetzt keine Einführung in dieses Hobby.

1.) Aufwärmen und Lockerungsübungen

ca. 45min

Für den Kurs soll normale und bequeme Kleidung getragen werden. Kostüme bzw. Gewandung sollen nicht Teil dieses Workshops sein.

a.) Wir beginnen mit einem leichten körperlichen Stretching. Dabei soll vor allem die Oberkörpermuskulatur des Atemapparates Brust, Hals, Nacken und Rücken gedehnt werden.

b.) Wir stellen uns in einem Kreis auf. Ein imaginärer Ball wird im Kreis herum gegeben. Es gibt drei Kommandos, die sowohl verbal laut und deutlich geäußert, als auch durch Gesten unterstützt werden sollen.

„Wusch“: Durch das deutliche „Wusch“ mit fließender Bewegung wird der imaginäre Ball in Kreisrichtung weitergegeben.

„Oooop“: Durch das deutliche „Oooop“ und eine abwehrende Haltung wird die Kreisrichtung gestoppt und der Kreis geht nun in entgegengesetzter Richtung weiter.

„Peng“: Durch ein deutliches „Peng“ und eine schießende Fingerpistole wird der imaginäre Ball an ein Mitglied des Kreises weitergegeben, das nicht benachbart zu einem selber steht.

c.) Atemübungen:

Es wird der Atemapparat und der Unterschied zwischen Kopf und Körperstimme beschrieben. „In den Bauch atmen“ Stichwort Zwerchfell für eine klingende Stimme.

Atmen üben, jeden mindestens einmal selberrmachen.

d.) Sprechübungen

Einfache Sätze zum Betonen lernen. Immer einer vor der Gruppe vormachen.

Abraham aß einen Apfel

Barbara saß am Abhang

Ich hör Kanonen donnern voll

Bald beb't in Purpur die blonde Braut

Am pumpbrunn prügelt der Pächter den Dieb

Susi sag mal süßen Saft

Der Größenwahn Neros und das Rasen Caracalla waren verantwortlich für den Untergang Roms

Holerididudldidiridiridudeldö

Möcht i nüt ins nüe Jahr intrati, ohne Dir ä chertzlichst Grüezi g'seit z'ha

20 Zwerge zeigen Handstand, 10 im Wandschrank, 10 am Sandstand

Ich will auf der Bühne stehen!

2.) Impro Theater Übungen

ca. 45 Min.

a.) Die Szene mit dem Tick

Das Sprechzimmer einer Arztpraxis. Drei Leute sitzen auf Stühlen und warten darauf dass sie drankommen. Jeder denkt sich einen einfachen Chaakter aus (z.B: alte Schachtel, arroganter Schnösel) (alternativ geht auch mit Vorgabe) und spielt einfach drauf los. Konversation, reden über das Wetter usw.

Dann wird immer einer „drangenommen“ und ein neuer Patient bestritt den Raum. Der neue Patient bringt immer einen Tick mit. Das heißt die Person denkt sich einen Tick aus (z.b. Fingerschnippen, Zuckungen) und steckt mit dem Tick die anderen an. Das Spiel geht ganznormal weiter, aber der Tick wird nebenbei realisiert.

b.) Streß im Kino

Szene, die Spieler sitzen im Kino und warten auf den Film. Die Hälfte der Personen sind „Agressoren“ und die andere Hälfte sind „Schlichter“. Jeder denkt sich wieder eine Stereotype Rolle aus und versucht entweder die Stimmung anzuheizen und eskalieren zu lassen oder zu lösen.

c.) Danach Evaluation und Improregeln:

Ideen weiterführen, nicht blocken, ausweichen oder den schwarzen Peter zuschieben.

3.) Liverollenspielübungen

ca. 45 Min.

a.) Der Seiltrick

Die Spieler werden in zwei Mannschaften aufgeteilt und sollen Tauziehen spielen, natürlich mit einem imaginären Tau. Da sie aus den vorherigen Übungen Erfahrungen mit imaginären Gegenständen haben sollte das kein Problem sein.

Der Trick ist nun natürlich, dass keine Mannschaft gewinnen kann, es sein denn eine Mannschaft verliert freiwillig. Man kann die Übung gerne so lange machen lassen bis sie von selber drauf kommen

Danach Besprechung: Was ist passiert? Warum? Dann natürlich die Moral von der Geschichte. Wir können Schauspiel nicht gegeneinander spielen, sondern nur Miteinander. Das ist kein Wettbewerb, wer die besseren Intrigen spinnen kann, den stärkeren Charakter hat, sondern es ist ein Schauspiel, wo nur etweder alle gewinnen, oder alle verlieren können.

b.) Animalism

Jeder denkt sich ein Tier aus. Der schlaue Fuchs, der mutige Löwe, die neugierige Ratte, usw. usw. Danach versucht jeder dieses Tier zu spielen. Also gern mal auf alle Viere runtergehen, wie ein Löwe brüllen usw.

Dann, wenn jeder sich in sein Tier hinein versetzt hat, die Transformation zum Menschen. Klauen werden zu Händen, der Gang wird aufrecht, die Verwandlung soll ausgespielt werden. Aber immer noch sollen die Geistigen Attribute des Tieres beibehalten werden.

c.) Finde das Tier in deinem Charakter

Dann: Welches Tier entspricht meinem Charakter am ehesten? Spiele dieses Tier und dann die Verwandlung zum Gespielten Charakter, nicht zum Menschen.

Dann als Charakter, wie spiele ich Anfauchen, wie Rötschreck, wie Raserei, Essen. Die Drohgebärde eines Löwen ist anders, als die einer Ratte, ist anders als die eines Pfau usw. usw.

d.) Wenn dann noch Zeit bleibt. Wie erstelle ich einen Charakter. Jeder Charakter braucht Kryptonit.