

Zeitschrift: Schweizer Schule
Herausgeber: Christlicher Lehrer- und Erzieherverein der Schweiz
Band: 64 (1977)
Heft: 17: Das darstellende Spiel in der Schule I : Schultheater

Artikel: Jeux-Dramatiques : Ausdrucksspiel aus dem Erleben
Autor: Ullmann, René
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-533024>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 30.03.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

tiver Prozess, mit Beiträgen von Josef Elias, Herbert Griffei, Ulf Gran, Paul Lehmann, Rudi Müller und Peter Popelka. Rembrandt Verlag, Berlin 1972.

Dorpus, Karl: Regie im Schul- und Jugendtheater. Ein Studien- und Werkbuch zur Theatererziehung. Deutscher Theaterverlag, Weinheim 1970.

Leonhardt, Paul: Bühne und Beleuchtung. Anleitungen zur schöpferischen Gestaltung des Spielraums. Deutscher Laienspiel-Verlag, Weinheim 1969.

Amtmann, Paul (Hrsg.): Spiel im Unterricht I. Verlag Manz, München 1965.

Amtmann, Paul: Das Schulspiel – Zielsetzung und Verwirklichung. Manz Verlag, München 1968.

Amtmann, Paul (Hrsg.): Puppen, Schatten, Masken. Manz Verlag, München 1966 (mit sehr guten Anleitungen zum Schattenspiel.).

Amstutz, Elias, Bleisch u. a.: Schultheater I, mit Beiträgen von Siegfried Amstutz, Josef Elias, Hanspeter Bleisch, Max Huwyler und Benedict Salvisberg. Zytglogge Verlag, Bern 1976.

Jeux-Dramatiques – Ausdrucksspiel aus dem Erleben

René Ullmann

1. Was sind Jeux-Dramatiques?

Die Jeux-Dramatiques wurden als Alternative zum konventionellen Theaterspiel entwickelt. Sie sind eine Methode, um der natürlichen Spielfreude Rechnung zu tragen. Die Spieler sollten nicht nach Textbüchern gelernte Rollen spielen, sich nicht mit mühsamen Proben eine Spieltechnik aneignen, sondern frei, aus sich heraus sich ausdrücken dürfen.

So sind die Jeux-Dramatiques eine Möglichkeit der Selbstentfaltung, Selbstwahrnehmung, Wahrnehmung anderer und unserer Umwelt. Sie wollen Erlebnisfähigkeit, Vorstellungskraft und Ausdrucksmöglichkeit fördern und intensivieren.

1.1 *Das praktische Ziel*

ist ein freigestaltetes Spielen zu Themen aus dem Bereich der Literatur (Geschichten, Gedichte, Volks- und Dichtermärchen, biblische Geschichten), der Musik, der Natur und des Alltags. Innerhalb des Themas bestimmen die Spieler aufgrund ihrer Bedürfnisse und ihrer momentanen Stimmung ihre Rolle. Jeder Spieler gestaltet sie nach den eigenen Vorstellungen. Das eigene, persönliche Erleben und Fühlen steht dabei im Mittelpunkt. Jeder Spieler hat sein eigenes Empfinden und seinen persönlichen Ausdruck. Es gibt keine Vorschriften, keine Imitation, kein Einüben. Bewegung, Mimik, Gestik und Laute, Verhalten überhaupt, können deshalb nicht mit Wertungen erfasst und beurteilt werden.

Das gemeinsame Spiel kann sich frei und

spontan oder nach einem von den Spielern gemeinsam erarbeiteten Konzept entwickeln. Im allgemeinen wird während des Spiels die Sprache weggelassen, um den nonverbalen Ausdrucksmöglichkeiten Raum zu verschaffen. Im Bereich der Literatur wird der Text von einem Sprecher gleichzeitig zum Spiel gelesen. Sprecher und Spieler stimmen sich aufeinander ab.

Auf dem Weg über die Sensibilisierung der Sinne, über Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit wird versucht, in getragener und akzeptierender Atmosphäre dem inneren Erleben Ausdruck zu geben und kreatives Gestalten des menschlichen Verhaltens zu fördern.

Ehrfurcht vor der individuellen Kreativität und Ausdrucksweise sind Voraussetzung, um durch Einfühlung und Ermunterung der persönlichen Spontaneität und Gestaltungsfähigkeit der Spieler Raum zu geben. In der Arbeit mit den Jeux-Dramatiques steht am Anfang die Beziehung zu sich selbst und zur unmittelbaren Umwelt. Es folgt der Kontakt zum Partner, vorerst über einen Gegenstand. Partnerschafts- und Begegnungsexperimente öffnen vielfältige Wege zur direkten zwischenmenschlichen Beziehungsaufnahme. Aus den Zweierbeziehungen entwickeln sich spontane Gruppenkontakte. Im gemeinsamen Gestalten von Musik, Symbolspielen, Naturereignissen, usw., wird die Beziehung zur Gruppe weiter gefördert. In diesem Sinne sind die Jeux-Dramatiques Ergänzung zur intellektuellen und leistungsbezogenen Erziehung.¹

1.2 Das ideale Ziel

(Gedanken, die dem praktischen Ziel zugrunde liegen)

Die menschliche Entwicklung in unserem soziokulturellen Raum ist dadurch geprägt, dass das Individuum lernt, sich auf eine von vielen verschiedenen Verhaltensmöglichkeiten festzulegen, sich an bestehenden Normen und Wertvorstellungen zu orientieren und sich in bestehende Strukturen einzugliedern. Die Beschränkung des Verhaltens auf die erlernte Möglichkeit kann eine Einschränkung der Selbstentfaltung sein.

Wir legen auf die Entwicklung unserer kognitiven Fähigkeiten weit mehr Wert als auf die Entwicklung der emotionalen Fähigkeiten. Ebenso legen wir normalerweise zu wenig Gewicht auf die Tatsache, dass wir nebst Verstand und Gefühl auch einen Körper haben.

Wir investieren einiges, um uns zu einem gesellschaftlichen Wesen zu entwickeln, das letztlich gesellschaftsunfähig ist.

Meiner Meinung nach gehört zum vollen Mensch-Sein die Integration von Verstand, Gefühl und Körper, wie auch die Möglichkeit, uns selbst bestimmen zu können. Wir müssen uns Möglichkeiten geben, angeeignete Strukturen zu hinterfragen, abzuändern, zu verwerfen, um uns mit Strukturen gleicher oder veränderter Art identifizieren zu können. Selbstbestimmung bedingt Selbstentfaltung, bedingt Kennenlernen von anderen Möglichkeiten, um sich auf die eigenen Möglichkeiten beschränken zu können.

1.3 Das Prinzip der Jeux-Dramatiques

liegt im spielerischen Gestalten des inneren Erlebens und im spielerischen Kennenlernen neuer Verhaltensmöglichkeiten in einer möglichst angstfreien und akzeptierenden Atmosphäre, sowie in der Wirkung dieser Art von «Spiel» in der Psyche jedes einzelnen Beteiligten wie auch im interpersonalem Bereich, der durch die Gruppe gebildet wird.

2. Sinn und Zweck des Spielens

Zuerst möchte ich auf den Wert dramatischer Improvisationen allgemein verweisen, um dann auf den Wert des Spiels als «Ausdrucksspiel aus dem Erleben», wie es in den Jeux-Dramatiques verstanden wird, zu sprechen zu kommen.

2.1 Dramatische Improvisation

Aristoteles schreibt in der Schrift über die Dichtkunst, dass die nachahmende Darstellung einer Handlung, durch die Erregung von Gefühlen, die Reinigung derartiger Gemütsbestimmungen bewirke.² «Diese Reinigung (griech.: Katharsis) kann auf verschiedene Weise verstanden werden: Man kann sie auf die künstlerische Schöpfung, auf die Darbietung des Schauspielers oder auf die Gefühle der Zuschauer beziehen.»³ «Die Wirkungen kathartischer Methoden sind umso ausgeprägter, je mehr das unvorhersehbare Spiel echte Gefühle hervorzurufen vermag.»⁴

2.2 Ausdrucksspiel aus dem Erleben (Jeux-Dramatiques)

Während es im Psychodrama im wesentlichen um die Freisetzung von Emotionen geht⁵, wollen die Jeux-Dramatiques dem inneren Erleben (Gefühle und Emotionen) Ausdrucksmöglichkeiten geben, d. h. es geht darum, Ausdrucksformen und -möglichkeiten zu finden, die dem gefühlsmässigen Erleben und den individuellen Möglichkeiten und Grenzen entsprechen.

Therapeutische Methoden arbeiten an einer Veränderung der Persönlichkeitsstruktur. Die Jeux-Dramatiques wollen lediglich die Entfaltung der individuellen Fähigkeiten und somit die Entfaltung der Persönlichkeit unterstützen. Sich-Entfalten, Sich-Entwickeln, Sich-Verändern, allgemein gesagt Lernen, beruht auf einer Erweiterung des persönlichen Erfahrungshorizontes. Impulsen, Anregungen für Entfaltung und Veränderung begegnen wir fast täglich. Wir nehmen nur den kleinsten Teil aller Impulse auf, weil es zu viele sind oder auch weil wir nicht wollen. Manche Impulse würden wir aufnehmen, wenn wir ihnen gegenüber nicht verschlossen wären, oder wenn wir genügend Sicherheit und Zeit hätten. Oft sind wir auch mit Verboten Impulsen gegenüber belastet. (In der Kirche pfeift man nicht, trotz der guten Akustik, oder, Pornohefte schaut man nicht an.)

Die Spiele, Übungen und Experimente in den Jeux-Dramatiques bieten uns Möglichkeiten, Freiraum und Sicherheit zu haben, um Impulse aufzunehmen, mit persönlichen Verboten anders umzugehen, und somit neue Erfahrungen zu machen. Die Bezeichnung «Ausdrucksspiel aus dem Erleben» weist

noch auf einen anderen Sinn hin. Nicht nur Impulse von aussen können aufgenommen und gestaltet werden. Ebenso bietet eine getragene, angstfreie und akzeptierende Atmosphäre Möglichkeiten, innere Impulse, inneres Erleben erst einmal kennen zu lernen und dann in adäquatem Verhalten auszudrücken.

Die Echtheit des Erlebens und somit auch der im Spiel gemachten Erfahrung braucht des spielerischen Charakters wegen nicht angezweifelt zu werden, denn die emotionale Teilnahme ist auf jeden Fall real.

3. Verschiedene Spielarten

Alle Spielarten wollen ganzheitliches Erleben, d. h. Wahrnehmung mit allen unseren Sinnen, und Ausdruck, wie es dem Erleben entspricht, fördern. Sie zielen auf die Integration von Verstand, Gefühl und Körper hin. Diese hohen Ziele bedingen eine intensive Vorbereitung, die durch die Dynamik der Gruppe und durch gezielte Übungen und Experimente geleistet wird.

Übersicht über die verschiedenen Spielarten

Spiel zu Text

- Selbergeschriebene Texte: Tagebuchnotizen, Gedichte, Geschichten
- Übernommene Texte: Gedichte, Balladen
Prosastücke: Moderne Literatur, alte Literatur, Volks- und Dichtermärchen, Sagen, Legenden, bibl. Geschichten
Lieder
Philosophische Texte
Symbolhafte Sprüche

Erlebnisspiel

- Interpretation von Musik – Elebnistanz –
- Spiel mit naturhaften und gegenständlichen Rollen
Urmaterie, Wald, Wind usw.
- Darstellen von Naturereignissen
Kreislauf des Wassers, Sonne weckt Käfer und Gräser
Entstehen–Vergehen, usw.
- Symbolspiel: Schicksalsspiel, Gut und Böse, usw.
- Situationsspiel: Die Gruppensituation wird gespielt; Aggression, usw.
- Darstellung von Träumen

Musikimprovisation

Musizieren in verschiedenen Gruppenformationen mit Klang-, Geräusch- und Musikinstrumenten.

Ausdruck durch kreative Medien

Gruppensituation, Gefühlslage, Stimmungen, Tages- und Wochenrückblick, Standortbestimmungen ausdrücken mit:

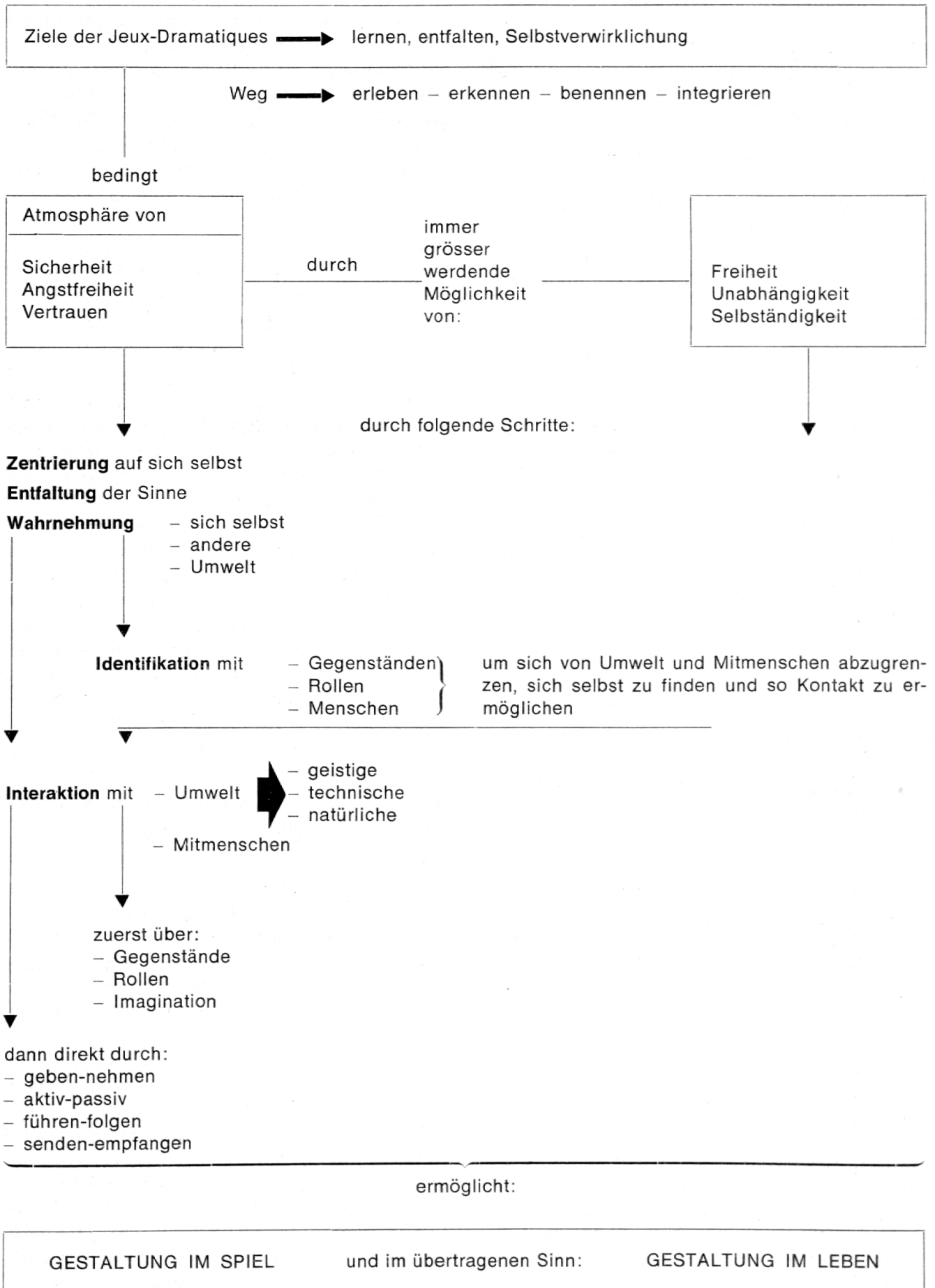
Modellierton, Farben usw.

4. Der Gruppenprozess als Spielvorbereitung

Der Gruppenprozess beeinflusst das Spiel und das Spiel beeinflusst wiederum den Gruppenprozess. Wenn sich die Mitglieder in einer Gruppe wohlfühlen, dann ist in einem Spiel viel Freiraum da, der Experimentiermöglichkeiten lässt, der es auch ermöglicht, sich frei und spontan auszudrücken. Experimente und freier spontaner Ausdruck ermöglichen neue Erfahrungen, welche ihre Wirkungen auf das spätere Gruppengeschehen haben.

In einem *1. Schritt* erarbeitet sich die Gruppe, durch die Initiative des Leiters, Sicherheit, indem Spielregeln (Normen) erarbeitet und erlebt werden (Leiterabhängigkeit). In einem *2. Schritt* nehmen sich die Gruppe und ihre Mitglieder Freiheit und bestimmen den Grad der Sicherheit selber (Abbau der Leiterabhängigkeit). In einem *3. Schritt* muss der Leiter als Mitglied der Gruppe, nicht mehr als Führer, hingegen oft als Experte, in der Gruppe einen Platz finden (Integration des Leiters und partnerschaftliche Arbeit). Die einzelnen Prozessphasen werden einerseits durch die verschiedenen Spiele inszeniert und unterstützt und andererseits durch wohlausgelesene Übungen, die oft den einzelnen Spielen, immer aber während einer längeren Zeit der Phase, in der gespielt wird, als Vorbereitungsphase vorausgehen.

5. Elemente der Vorbereitungsphase (Übungen, Experimente)



6. Inszenierung des Spiels

6.1 Spontanspiel

Ein solches Spiel kann aus einer Situation herauswachsen, ohne jegliche Vorbereitung. Entweder werden von einzelnen Teilnehmern Impulse einer unmittelbar vorher gelaufenen Übung aufgenommen, oder ein vorausgegangenes Spiel bietet Anknüpfungspunkte, mit denen spontan weitergespielt wird. Ein solches Spiel setzt viel Freiraum und interdependente Beziehungen voraus.

Ab und zu kommt es bei derartigen Spontanspielen zu Vermeidungen. Konflikte können so überspielt werden, oder, anstelle einer notwendigen Reflexion und eines Gruppengesprächs wird weitergespielt. Leiter und Teilnehmer können daraufhin sensibilisiert werden und sog. Vermeidungsspiele abbrechen.

6.2 «Geplantes» Spiel

Damit meine ich jene Spiele, die im voraus mehr oder weniger besprochen werden. Oft bedeutet «planen» nur Themenwahl und Aufzählung möglicher Rollen. «Geplante» Spiele sind erfahrungsgemäss häufiger als Spontanspiele. Sie bieten Sicherheit, da sich das Spiel um ein Thema konzentriert.

Themenwahl und Rollenverteilung bedeuten oft intensive Gruppenprozesse und erfordern Zeit. Die Spieler übernehmen nur Rollen, von denen sie gefühlsmässig angesprochen werden. Es können auch statische Rollen gespielt werden (Baum, Tor, usw.). Statische Rollen bedeuten oft erfolgreiche Anfangsschritte für gehemmte Leute.

Im Erlebnisspiel ist es möglich, die *Rolle zu wechseln*, d. h., sich während dem Spiel die richtige Rolle zu suchen. Im Spiel zu Text ist eine gewisse Verpflichtung da, eine einmal gewählte Rolle zu Ende zu spielen. Damit wird eine gewisse Stabilität des Spiels gewährleistet.

Der *Spielverlauf* wird im Erlebnisspiel kaum oder nur andeutungsweise im voraus bestimmt. Im Spiel zu Text bestimmt der Text mehr oder weniger stark den Ablauf des Spiels.

Requisiten und Choreographie sollten möglichst viel Platz lassen für spontanes, kreatives und adäquates Gestalten. Gegenstände, z. B. können in einem Spiel Sicherheit bedeuten, während sie im andern überflüssig sind.

Normalerweise wird *die Sprache* während des Spiels weggelassen, damit sich die Spieler nicht auf den Text konzentrieren müssen. So bleibt für nonverbale Ausdrucksmöglichkeiten mehr Raum. Im Bereich der Literatur wird der Text von einem Sprecher gleichzeitig zum Spiel gelesen. Sprecher und Spieler stimmen sich aufeinander ab. *Spielbeginn und Spielende* (Rollen ein- und -ausstieg) werden durch einen Gongschlag angedeutet.

Beim Spiel zu Text, für eingeweihte Zuschauer auch beim Erlebnisspiel, besteht die Möglichkeit einer passiven Teilnahme. Die *Zuschauer* müssen sich im klaren sein, dass die Spieler in erster Linie für sich selbst spielen.

Nach dem Spiel (ebenso nach Übungen und Experimenten) können die gemachten positiven und negativen *Erfahrungen verbal ausgetauscht* werden. Das Sprechen über mich und meine Erlebnisse hilft mir, diese nochmals nachzuvollziehen, sie zu erkennen und einzuordnen. Der Austausch mit anderen erleichtert mir, ein grosses Spektrum von Erlebnismöglichkeiten zu sehen und so meine Erfahrungen zu relativieren. Diese Gespräche, in denen wir versuchen, miteinander zu kommunizieren ohne wertend zu vergleichen, vertiefen die Beziehungen untereinander. Geben und Erhalten von Vertrauen fördert die akzeptierende Atmosphäre.

Herkunft der Jeux-Dramatiques und Andeutung des theoretischen Hintergrunds

Die Idee des pädagogischen Theaters scheinen die Jesuiten schon sehr früh in ihren Schulen gekannt zu haben. Sie führten mit ihren Schülern nicht nur Theatervorstellungen auf, «sondern auch mehr oder weniger improvisierte dramatische Kompositionen». «Um den Ausdruckswert zu intensivieren, war es notwendig, über die Psychologie des Schauspielers und die Mimik der Gefühle ... nachzudenken. Daraus entstand dann pädagogische Literatur ... In unserer Epoche ist eine solche Theaterpraxis zu breiter Anwendung gelangt. Das bezeugen ... unter anderem ... die Inszenierungen von Chancerel.»⁶ Chancerel (französischer Pädagoge) hat vor 40 Jahren in seinem Buch «Jeux-Dramatiques dans l'Education» Ziele und Prinzipien pädagogischen Theaters in einer ein-

heitlichen Methode vorgestellt. Darauf aufbauend hat sich diese Methode in der Schweiz weiterentwickelt, ohne je wieder Kontakt mit ihrem Begründer zu haben. Vor allem Frau Heidi Frei hat sich für diese Entwicklung, auch im Bereich der Erwachsenenbildung, eingesetzt. Die Weiterentwicklung basierte fast ausschliesslich auf Erfahrungen aus der Praxis. Erst in jüngster Zeit wird die Methode bewusst auf individualpsychologischen Erkenntnissen abgestützt und durch sie auch beeinflusst. Ebenso tragen sozialpsychologische Aspekte stark zur momentanen Entwicklung der Jeux-Dramatiques bei.

Sonderpädagogische Relevanz

Die Jeux-Dramatiques tragen dem Lernen (Entfaltung, Entwicklung), wie es Kinder «normalerweise» von sich aus tun, Rechnung. Diese Methode unterstützt die Auseinandersetzung mit sich selbst und der unmittelbaren Umwelt durch Experimentieren, Explorieren; Entdecken von Neuem und durch Entwicklung von neuen Möglichkeiten in der Beziehung zu sich und zur Umwelt. Die Jeux-Dramatiques lassen viel Freiraum trotz Sicherheit. Das Kind wird akzeptiert und erfährt, dass keine Leistung erwartet wird. Das macht Selbstbestimmung möglich und fordert sie sogar. Das Kind wird dazu angeregt, seine eigenen statt der fremdbestimmten Formen zu finden. Fehlverhalten aufgrund von Hemmungen, Angst, Unsicherheit,

(bitte ergänzen) kann durch sorgfältige Auswahl von Übungen und durch gezielten Aufbau der Spiele abgebaut werden.

Die Jeux-Dramatiques lassen sich im Gegensatz zu therapeutischen Methoden (zum Beispiel Psychodrama) relativ leicht anwenden. Wöchige Einführungskurse genügen in der Regel, um erste Erfahrungen in der praktischen Arbeit mit Kindern anzuwenden. Weiterführende Kurse und Methodenkurse vertiefen Kenntnisse und Erfahrungen und «handwerkliche» Fähigkeiten im Umgang mit der Methode.

Anwendungsmöglichkeiten:

Normalschule (Deutsch-, Geschichts-, Musik-, Turnunterricht, usw.), Sonderschule, Freizeitarbeit, pädagogische Beratung, gemeinsame Eltern- und Kinderarbeit, Schullager, anstelle von gewissen Therapien, Eltern- und Erwachsenenbildung.

Anmerkungen:

- ¹ vergl.: René Ullmann: Mitteilungen an Kursteilnehmer, 1974;
Heidi Frei, René Ullmann: Gesprächsnotizen, 1975
- ² Aristoteles: Über die Dichtkunst. F. Meiner, Leipzig, 1921
- ³ Widlöcher, D.: Das Psychodrama bei Jugendlichen, Olten 1974, S. 12
- ⁴ vergl. Anmerkung 2, S. 99
- ⁵ vergl.: Moreno, J. L.: Gruppenpsychotherapie und Psychodrama, 1959
- ⁶ vergl. Anmerkung 2, S. 142

Volkstheater und Amateurtheater – zwischen Unterhaltung und Engagement

Hans Bernhard Hobi

Eine Vorbemerkung

Den Auftrag, über Volks- und Amateurtheater zu schreiben, habe ich offensichtlich leichtsinnig angenommen. Seit Wochen quäle ich mich damit herum und komme nicht zurecht. Weil es gewichtige Gründe gibt, darüber nichts zu sagen:

1. Über Theater schreibt man nicht, Theater macht man.

2. Von meinen Erfahrungen her fühle ich mich unfähig, «objektiv und ausgewogen» zu berichten. Tendenz ist unvermeidlich.

3. Es gibt so viele Formen von Volks-, Amateur-, Laien-, Dilettanten-, Liebhaber-Theater. Was lässt sich darüber mehr sagen als das: Man bringt's nicht unter einen Hut.

Dass ich diese Sisyphusarbeit trotzdem be-