

How to Anspiel

Hilfen für unterhaltsame, aussagekräftige Anspiele

„Ein Anspiel ist kein Theaterstück, aber es verlangt von den Darbietenden etwas schauspielerisches Talent ab. Je nach Aufwand benötigt es eine Kulisse, Kostümen oder an textlicher Vorbereitung. Aber ein Anspiel kommt in der Regel mit wenig aus. Wichtig ist, dass die Aussage (Message) gut von den Darstellern herausgearbeitet und gezeigt wird.“

(<https://www.praxis-jugendarbeit.de/andachten-themen/anspiele-andachten.html>)

„Das Anspiel ist wohl die Gottesdiensttheaterform, die in den letzten Jahrzehnten die größte Verbreitung gefunden hat. Ein Anspiel ist ein kurzes Stück oder eine Spielsequenz und dauert in der Regel zwischen fünf und 20 Minuten.“⁷² Im Anspiel wird ein Problem aufgedeckt, ein Konflikt sichtbar, der in einer Predigt aufgegriffen und fortgeführt wird.⁷² Hausy bezeichnet die Funktion des Anspiels für die Gemeinde als vielfältig, „es [kann] den Zuschauern bildhaft verschiedene Lösungsansätze eines Konflikts anbieten. Es kann den Einzelnen in seinen Bann ziehen, indem es durch seine Figuren Identifikationsmöglichkeiten öffnet. Es kann die Menschen zum Lachen und zum Weinen bringen, sie nachdenklich stimmen, sie für eine Zeit in eine andere Welt mitnehmen, wo sie neues entdecken, sich öffnen – und es kann vielleicht längst verschüttete eigene Lebenserfahrungen hervorholen.“⁷³ (72, 73 HAUSY (Hrsg.): Theater im Gottesdienst. Texte, Tips und Techniken, S. 21.) (aus: https://www.theaterwerkstatt-heidelberg.de/wp-content/uploads/2016/09/AA_BF11_2_Porps_Benjamin_Krippenspiel.pdf)

Grundlagen / Vorbereitung des Anspiels:

- Das Anspiel spätestens am Vorabend gründlich durchlesen und durchspielen. – Ist die Botschaft / Hauptaussage klar?
- Sind den Darstellenden der Text und alle darin vorkommenden Begriffe und Aussagen verständlich? – Klären von Inhalten und Aussprache der Wörter.
- Ausgangssituation der Spielszene klären: Die Darsteller machen sich die Ausgangslage (Situation), in der sich die Rollen befinden, bewusst:
Wer sind sie? Wo sind sie und wozu (bzw. warum)? Wie geht es ihnen? Mit wem sind sie dort und in welcher Beziehung miteinander? Was wollen sie? Was geschah zuvor?
- Namen und Orte (alle Eigennamen) gut einprägen.
- Im Text die Wörter markieren, die besonders betont werden sollen.

- In der Probe: Positionen der Darsteller im Raum proben, auch Auf- und Abgänge
- Einsatz von Requisiten ausprobieren
Abwechslung an den fünf RKW-Tagen reinbringen: wechselt der Ort im Anspiel, nach Möglichkeit auch die Position im Raum oder evt. sogar den Raum selbst ändern; wiederkehrende Orte im Anspiel an gleicher Stelle spielen; gestaltende Elemente (Kulisse) im Hintergrund / an den Seiten markieren markante Orte des Anspiels (ein Tor, eine Tür, eine bunte Wand (Tücher aufhängen), ein Thron, ein Altar, eine Säule, ...).
- Requisiten und Verkleidung lassen das Anspiel / die Personen lebendig wirken und helfen auch, bei wiederkehrenden Requisiten / Verkleidungen, die Personen zu unterscheiden. Aber es gilt: weniger ist mehr. Also gezielt einsetzen.
- Gemeinsam überlegen, welche Geräusche die Handlung und die Ortsbeschreibung noch unterstreichen könnten (z. B. ein plätschernder Bach), ggf. Geräusche durch Helfende einspielen lassen (nicht von den zuschauenden Kindern, da diese sonst nur auf ihr Stichwort warten, nicht aber dem gesamten Inhalt des Anspiels folgen können).

- Laut und deutlich sprechen üben.
- Ein akustisches Signal (Glöckchen, Lied, Jingle etc.) kann Beginn und Ende des Anspiels markieren (täglich dasselbe) und will für die Tage gut ausgewählt sein; es erhält eine einmalige Bedeutung.

Das Spielen:

- Sofern nicht auswendig gesprochen wird, Textheft nur in eine Hand, ab und zu die Hand wechseln; so bleibt eine Hand immer frei zum Handeln (z. B. Gestikulieren)
- Überwiegend zum Publikum sprechen bzw. zur Seite, d. h. zum Gegenüber, nicht nach hinten. Blickrichtung bewusst wählen, damit es authentisch wirkt: zwei Menschen miteinander im Gespräch sehen sich (i. d. R.) an, sollten vom Publikum aber (mindestens) von der Seite gesehen werden können.
- Laut und deutlich, auch wenn es sich komisch und übertrieben anfühlt.
Bedenken: Die Teilnehmenden hören und sehen das Anspiel zum allerersten Mal und auch nur dieses eine Mal. Alles im Anspiel ist für die Teilnehmenden neu und soll möglichst vollständig überkommen.
Trotz alledem: So natürlich, spannend, lebendig wie möglich spielen.
- Gesten und Bewegung stets groß und deutlich machen (z. B. ein Schritt, ein Stampfen, ein Anklopfen, eine Vierteldrehung, ein Kopfkratzen, ein Nicken oder Kopfschütteln ...).
- Sprechpausen / Stille zulassen. – Das wirkt!
- Stimmung und Spannung bis nach dem letzten gesprochenen Satz aufrechterhalten, nicht vor dem Ende „abflauen“. Je nach Situation bieten sich auch ein würdevoller Abgang der Personen oder eine pompöse Schlusszene an.

Umgang mit Störungen:

- Störungen / Zwischenfälle können verursacht werden durch: z. B. jemand platzt überraschend in den Raum, ein Telefon klingelt laut, eine Person verschluckt sich, die Gruppe lacht laut über eine Szene oder einen Pups / Rülps, es entsteht Irritation über ein unbekanntes Wort im Anspiel o. ä. ... die Zwischenfälle haben gemeinsam: Unruhe entsteht.
- Bei Störungen / Zwischenfällen: Sobald die Darstellenden merken, dass sie nicht mehr gut gehört werden können, zunächst lauter sprechen; bei deutlicher Unruhe: nach dem Satz abbrechen, Szenenstimmung aber aufrechterhalten, z. B. durch Körperhaltung, Gesichtsausdruck, ein paar Sekunden pantomimisches Spiel ... Sobald es ruhiger wird im Raum, beim vorletzten Satz noch mal beginnen. → Ziel: alle bekommen möglichst viel mit vom Anspiel

Tipps der Autor:innen von *Pace e bene* zum Spielen:

Johanna und Leo sind hauptsächlich Zuhörende im Anspiel. Es ist wichtig, dass die beiden *lebendige* Zuhörer sind und nicht zu reinen „Standbildern“ werden.

→ Sie sollten „übertrieben“ zugewandt sein und interessiert wirken, indem sie sich zum Beispiel Notizen in ein Reisetagebuch machen, staunend „Ach!“ und „Oh!“ sagen, an der Brille rumzupfen, sich interessiert umsehen, näher an die erzählende Person rücken und wieder weg, mal ein Foto machen, sich gegenseitig anstupsen oder bedeutungsvoll zunicken, den Zeigefinger hochhalten und ähnliches.