

**Drama in Education
und Ökologisierung**

**Multiplikatorenlehrgang
Graz 2000 - 2001**

**DIE ZWEI DÖRFER
AM FLUSS**

**Autor:
Jonothan Neelands / Stefan Egger
Graz, 2001**

TEXT - PRETEXT - KOMMENTAR - THEORIE

DIE ZWEI DÖRFER AM FLUSS

Es waren einmal, vor langer Zeit, zwei Dörfer, die lagen einander gegenüber an den Ufern eines Flusses, der ein tiefes Tal durchschnitt.

Aus Gründen, die schon lange in Vergessenheit geraten waren, standen sich die beiden Dörfer feindselig gegenüber.

(Obwohl man erzählt, daß einer der Gründe gewesen sein könnte, daß sie in einem der Dörfer Schafe züchteten, während sie im anderen Dorf Ziegen hielten.)

Die Streitereien eskalierten schließlich und alle dachten, es würde zu einer Schlacht kommen.

Aber stattdessen entschied man, anstatt alle Männer hinunter zum Fluß zu senden, um dort zu kämpfen, daß nur ein Krieger jedes Dorfes auserwählt werden sollte.

So geschah es, daß am vereinbarten Tag jene zwei Krieger von ihren Hügeln ins Tal stiegen und auf der Insel in der Mitte des Flusses aufeinandertrafen.

Ein Horn erschallte und der Kampf begann.

Sie kämpften den ganzen Morgen und obwohl jeder dem anderen schwere Wunden schlug, konnte keiner der Krieger Vorteile über den anderen erlangen. Sie kämpften den ganzen langen Tag und noch immer konnte keiner den anderen besiegen.

Schließlich verschwand die Sonne hinter dem Horizont und ein zweites Mal erschallte das Horn.

Die beiden Krieger hörten auf zu kämpfen und ohne den Blick voneinander zu wenden legten sie langsam Speer, Schwert und Schild auf die Erde; sie legten ihre Rüstung ab und ohne sich auch nur eine Sekunde aus den Augen zu lassen, begann jeder ein Feuer zu machen, um sich zu wärmen.

Die beiden Krieger saßen still an ihrem Lagerfeuer und blickten sich schweigend an. Schließlich senkte sich die Finsternis über das Land und die Lagerfeuer brannten zu kleinen Glutnestern nieder.

Dann brach der erste der beiden Krieger das Schweigen und sagte zum anderen: „Warum kämpfst Du?“

Der zweite Krieger antwortete: „Ich kämpfe für mein Kind, sie ist zwei Jahre alt und sie ist jetzt im Dorf mit ihren Onkeln und dem Großvater, aber sag´ mir, warum kämpfst Du?“

Und der erste Krieger antwortete: „Ich kämpfe für das ungeborene Kind im Bauch meiner Frau – aber sag´ mir, warum schauen die Onkel und der Großvater auf dein Kind?“

„In meinem Dorf sind es die Väter, die die Kinder erziehen und die Großväter, die ihnen die Geschichten erzählen,“ antwortete der zweite Krieger.

„Das ist eigenartig, denn in meinem Dorf erziehen die Mütter ihre Kinder und die Großmütter erzählen ihnen die Geschichten! – welche Geschichten erzählen die Großväter in deinem Dorf?“

So begann der Krieger die Geschichten zu erzählen, die er von den Großvätern seines Dorfes kannte, bis alle Geschichten erzählt waren.

Dann fragte er: „Welche Geschichten erzählen die Großmütter in deinem Dorf?“
Und der erste Krieger begann, alle Geschichten zu erzählen, die die Großmütter erzählten, bis alle Geschichten erzählt waren.

Als er geendet hatte, ging die Sonne auf und das Horn erschallte.
Ohne sich aus den Augen zu lassen, standen beide Krieger auf, legten ihre schwere Rüstung an, ergriffen ihre Speere, Schwerter und Schilde und standen sich still von Angesicht zu Angesicht gegenüber. Sie tauschten einen letzten tiefen Blick.
Schließlich wandten sich die beiden Krieger voneinander ab, drehten sich um und gingen zurück zu ihrem Dorf, ohne auch nur einen einzigen weiteren Schlag mit dem Schwert zu führen.

Denn : ...man sagt, wenn du den Geschichten eines Anderen wirklich zuhörst, dann kannst du nicht mehr dein Schwert gegen ihn erheben.

DIE ZWEI DÖRFER AM FLUSS

DRAMA über Ritter, Krieger, über den Krieg

Es geht um den Aspekt der Ritterlichkeit, der Ehre, verschiedene Mythologien spielen hier hinein, Samurai, Star Wars, Highlander etc.

1. EIN GEDICHT 4 Gruppen Gestekreis

In Gruppen „Definierungs-Gedichte schreiben „ Ein Ritter ist!“
keine Beschränkungen bei der Auswahl treffen (brainstorming), 12 Zeilen
im Kreis : Gedicht + Geste vortragen !

2. ES WAREN EINMAL ZWEI DÖRFER AM FLUSS... Erzählung

Spielleiter erzählt diese alte serbische Geschichte, hat vorher schon den Raum dafür geschaffen → ein blaues Tuch als Fluß teilt die Spielfläche in zwei Hälften

3. ALLTAGSLEBEN - UNTER STÄNDIGER BEDROHUNG ! Gruppenrollenspiel

Es gibt 4 Gruppen: in einem Dorf die WEBER und die BAUERN, im anderen die RITTER und die FISCHER, die Weber sind am weitesten weg;
Wie wirkt sich diese alltägliche Angst auf das Alltagsleben aus? Wie beeinflusst dieser uralte Streit das Leben und Denken der Menschen? – Ein Streit, von dem niemand mehr weiß, von wem und warum er angefangen wurde!
Szenen erarbeiten und vorstellen

4. SCHAFSKÖPFE UND BLÖDE ZIEGEN

Die Bewohner der zwei Dörfer haben sich gegenseitig immer beschimpft, was sagen die Schäfer über die Ziegenhirten und umgekehrt ?

- a) Beschimpfungen / Schimpfwörter erfinden, sammeln und dabei auf der sprachlichen Ebene der Tierbeschreibungen bleiben, z.B. Schafe: dumm, Schafskopf, glotzen, einfältig, brauchen Leithammel...; Ziegen: meckern, stinken, sind stur, eingebildet...
 - diese Schimpfwörtersammlung als Teilnehmerinnen, und nicht als Spieler der zwei Dörfer (gegeneinander) machen
- b) TN bilden durchgemischt 2 sich gegenüberstehende Reihen entlang des Flusses
 - im Zickzack diese Beschimpfungen sagen
 - z.B. „Schafe sind dumm“, „Ziegen stinken“, „Schafe...“

5. WER ANGST SÄT, WIRD HASS ERNTEN!

Gruppenrollenspiel

4 Gruppen

wie wird Hass tradiert? → über Geschichten !

Information d. Spielleiter/in/s: es ist eine alte Tradition, dass am Weihnachtsmarkt in beiden Dörfern für die Kinder Theaterstücke aufgeführt werden → grausame Stücke, mit dem Ziel, bei den Kindern den Hass auf die anderen zu schüren

2 Gruppen bereiten jeweils ein Stück vor (die Gruppen bekommen eine schriftliche Inhaltsangabe der Stücke):

Die Leute aus dem Schafe-Dorf spielen die Geschichte vom Schafhirten und die aus dem Ziegen-Dorf die Geschichte vom Ziegenhirten wenn die einen das Stück vorführen, sind die anderen die Kinder des Dorfes, die alle Angst haben, aber zuschauen müssen (sie haben ja schon vorher gehört, dass diese Theaterstücke sehr grausam und zum Fürchten sind...)

(Neonazis → sie haben gelernt, so zu sein, irgendwer hat ihnen die Geschichten erzählt, über die Juden, die Ausländer, die Arbeitslosen,...)

6. WIE KÄMPFT EIN KRIEGER ?

Gruppenpantomime

Im Kreis : (Kampf üben)

- wie macht man einen Schlag ? GESTE

womit ? (das ist eine alte Geschichte, also keine MG´s etc., ja ?)

das Schwert ist schwer, oder ? Schrei dazu ?

- Abwehr mit Schild ! GESTE mit TON

- Verwundung

- Der letzte Schlag (in der Schlacht)

→ daraus einen 4-er Rhythmus machen, üben

Im ganzen Raum: (Kampf im 4-er Rhythmus durchführen)

Information: an den Rand / an die Wand gehen - eine Punkt gegenüber suchen Musik (Donner, Kriegstrommeln) wird dazugespielt werden, jede/r „kämpft sich den Weg frei“ bis zu diesem Punkt , wenn noch Zeit ist , kann man auch zurück “kämpfen”.

SpielleiterIn gibt Musik und das Signal zum Beginn.

7. STORYBOARD „DIE 6 BILDER DES KRIEGER“

Standbild

4 Gruppen (bekommen Zettel mit den 6 Titeln für die 6 Bilder des Kriegers), zu jedem Titel soll ein/e TN ein Standbild machen

→ SpielleiterIn gibt Zeichen, alle machen gleichzeitig 1. Bild, dann 2. Bild,...usw. bis zum letzten Bild!

8. WER EINMAL DEN GESCHICHTEN DER ANDEREN WIRKLICH ZUGEHÖRT HAT, ...

Paarimprovisation, TiR

SpielleiterIn als TiR (in der Rolle des gegnerischen Kriegers) holt eine/n vom letzten Standbild und stellt sich ihm gegenüber auf (Situation: die zwei Krieger stehen sich auf der Insel gegenüber, fixieren sich ein letztes Mal mit den Augen (siehe Titel 6.Standbild))

Sie beginnen eine Improvisation, inhaltlich: daß sie nicht mehr miteinander kämpfen können, nachdem sie die Geschichten des anderen gehört haben; Was sollen wir den anderen (im Dorf) sagen? Was werden die anderen sagen? TiR bietet dem anderen (aus dem Schafe-Dorf) Ziegenfleisch zum Kosten an. Ende der Impro: die Krieger wenden sich voneinander ab und gehen in Richtung ihres Dorfes...

9. DAS DORF BEOBACHTET DEN KAMPF !

Gruppenrollenspiel, TiR, Pantomime

Alle anderen TN werden jetzt zu Dorfbewohnerinnen EINES Dorfes, die hoch oben auf dem Hügel alles beobachten, (TiR +Krieger spielen pantomimisch)

→ die Dorfbewohner stehen in der Früh auf – die Krieger sitzen am Feuer – eine/r der Dörfler bläst das Horn zum Kampf – die Dörfler werden immer gespannter, sie erwarten, daß ihr Krieger heute gewinnt
Die DorfbewohnerInnen reden miteinander und kommentieren, was sie sehen, sie können nicht hören, was die Krieger miteinander reden...

An den Krieger: Welchen Empfang würdest du erwarten ?

bei Jonothan: Pause)

10. WER HAT DIE BESTEN KRIEGERINNEN ?

Aufschneidespiel (Bragging game)

Erzählung SpielleiterIn: „... jeden Sommer versammeln sich die Clans im Dorf auf dem Marktplatz und erzählen sich gegenseitig die **unglaublichsten Geschichten über ihre/n beste/n KriegerIn**, natürlich hat jeder Clan den/die beste/n, stärkste/n, brutalste/n, schlaueste/n, schnellste/n etc. KriegerIn ZIEL ist es in diesem „Wettbewerb“ „Wer hat den/die beste/n KriegerIn“ Sieger zu werden.

→ eine Familiengeschichte für seinen Krieger erfinden

→ es gibt natürlich auch ganz verschiedene Mythen über die Geburt ihrer HeldInnen, siehe z.B. griech. Mythologie

→

11. DIE AUSWAHL DES BESTEN KRIEGERES / DER BESTEN KRIEGERIN !

Gruppenimpro

- Der Abschied
- Das Treffen am Fluss
- Die Rückkehr ins Dorf
- Die eigene Mutter

Spezialrolle für eine/n Freiwillige/n: der Kriegerälteste (master warrior)

→ Der Kriegerälteste trifft die (vier) KandidatInnen und trifft eine Auswahl.
(beim Seminar: die Dorfbewohner sollen die Auswahl zwischen zwei KriegerInnen treffen, es entscheidet schließlich das Los)

→ Der/die KriegerIn nimmt Abschied von Dorfbewohnern / Familie
als Letztes : Gespräch zwischen Kriegerältesten und KriegerIn , letzte Worte des Meisters zum Krieger

→ Das Treffen am Fluss Gruppenimpro + Pantomime
die beiden Krieger (Ritter + LiR) treffen einander am Fluss – am Morgen des 2. Tages , Dorfbewohner schauen zu, Kommentare, Anfeuerungen , Krieger beginnen miteinander zu reden, kämpfen nicht ; brechen den Kampf ab

→ Die Rückkehr ins Dorf Gruppenimpro, Lehrer in Rolle eines Dorfbew.,
als Ersten trifft KriegerIn den Kriegerältesten → Improvisation
dann Treffen mit den Dorfbewohnern

Fragen:

Was erwartest du ?

Was wäre passiert, wenn du gewonnen/ verloren hättest ?

Wie wird KriegerIn vom Kriegerältesten, von Familie, von Dorfbewohnern aufgenommen ?

→ Die eigene Mutter

Als Beweis für Vertrauen in die anderen soll Kriegerin die eigene Mutter/ eigenes Kind etc. ins gegnerische Dorf/über den Fluss schicken

Sie überschreitet den Fluss → Vertrauen oder Mißtrauen ?

6 BILDER DES KAMPFES

1. Der Krieger tritt seinem Feind gegenüber
2. Der erste Schlag
3. Der erste Fehler
4. Die erste Verwundung
5. Der letzte Schlag, bevor das Horn erschallt
6. Der letzte tiefe Blick

DIE SCHAF – LEUTE (SCHAFZÜCHTER)

Das Stück, das ihr aufführt:

Eine alte Geschichte erzählt von einem jungen Schäfer, dessen Schafe einmal über den Fluß auf das Land der Ziegenzüchter gerieten. Der Schäfer wurde von den Ziegenzüchtern/-Leuten gefangengenommen und gezwungen, Fleisch einer toten Ziege zu essen, bis er zerplatzte.

Die Geschichte, die ihr sehen werdet:

Die Geschichte erzählt von einem jungen Ziegenhirten, der den Fluß auf der Suche nach seinen Ziegen überquerte. Die Schaf-Leute verfolgten ihn und unglücklicherweise fiel er von einer hohen Klippe und zerschellte an den Felsen, tief unten am Fluß.

DIE ZIEGEN – LEUTE (ZIEGENZÜCHTER)

Das Stück, das ihr zeigen werdet:

Ein junger Ziegenhirte verlor einmal eine Ziege aus seiner Herde. Die Ziege trollte sich auf die andere Seite des Flusses. Der Ziegenhirte folgte ihr und wurde von den Schaf-Leuten gefangengenommen und getötet. Sein Körper wurde in Stücke zerteilt und über die Klippen geworfen.

Die Geschichte, die ihr sehen werdet:

Ein Schafhirte begab sich einmal auf die andere Flußseite, um ein paar Schafe seiner Herde zurückzuholen. Er tötete dabei eine Ziege, die seine Schafe hetzte. Die Ziegen-Leute zwangen ihn, ein kleines Stück Ziegenfleisch zu essen, weil sie meinten, es sei Unrecht, ein Tier zu töten, außer man brauchte das Fleisch, um zu essen. Weil es für Schaf-Leute verboten war, Ziegenfleisch zu essen, beging der Schafhirte Selbstmord.