

# Verteilung der Buchinhalte auf die unterschiedlichen Lernfelder

---

## Arbeitsprozess

- Animation von Objekten 213
- Ausgangsfragen entwickeln 185
- Ausschwärmen 243
- Checkliste: Werbung 175
- Den Rollen Leben einhauchen 79
- Der Prozess von Inszenierung und Stückentwicklung 130ff.
- Dokumentarisches Material zur szenischen Präsentation entwickeln 244
- Ein postdramatisches Projekt 221
- Feedback-Regeln 266f.
- Feld der Recherche bestimmen 243
- Forschungsfragen 184ff., 243f.
- Handlungsaufträge sammeln 234
- Jokerfeld: Arbeitsprozess und Projektmanagement 133
- Jokerfeld: Das szenische Ergebnis 183
- Jokerfeld: Einzelproben 116
- Jokerfeld: Generalprobe als Leistungsnachweis 124
- Jokerfeld: Internetnutzung 129
- Jokerfeld: Konsequenzen szenischer Änderungen 57
- Jokerfeld: Lasst euch ein 20
- Jokerfeld: Probe vor Gästen 176
- Jokerfeld: Probenstag und Probenwochenende 174
- Jokerfeld: Probenstagebuch 184
- Jokerfeld: Recherchen 243
- Jokerfeld: Themen und Ideen 135
- Kleines Performance Labor 235
- Kontaktaufnahme mit dem Objekt 212f.
- Objekte werden lebendig 213
- Performances entwickeln 235
- Planung Werbeaktionen 174
- Präsentation 235
- Präsentation und Auswertung 244
- Präsentation und Zwischenauswertung 185
- Probe 121f.
- Probenarbeit 157
- Probenstagebücher 267f.
- Recherche 242ff.
- Recherchearbeit 272
- Recherche-Präsentation 196
- Reflexion: Probe 121f.
- Reflexionsrunden 267
- Rollenbiografie entwickeln 78
- Suchprozess 185
- Szene mit Objekten 213
- Szenen ohne Textgrundlage entwickeln 220f.
- Theorie-Impuls: Anleitung einer Probe 169
- Theorie-Impuls: Handlungsfelder im Theater und Spezialteams 131f.
- Theorie-Impuls: Probenplan 170
- Theorie-Impuls: Werbung 175
- Übersicht über ein postdramatisches Projekt 221
- Unterrichtsstruktur 266ff.
- Von der Idee zur Szene 147
- Vorbereitungen für die Recherchen 243
- Was ich nicht weiß 242
- Wer springt denn da? 234

---

## Aufführung

- Ablaufbesprechung Werkschau Grundkurs 1 60f.
- Applausordnung festlegen 123
- Aufführung Grundkurs 1 62f.
- Aufführung Grundkurs 2 125
- Auswertung Aufführung Grundkurs 1 64f.
- Checkliste: Werkschauvorbereitung Grundkurs 1 61
- Durchlaufprobe 123
- Ein postdramatisches Projekt 221
- Feedback-Regeln 266f.
- Generalprobe 123f.
- Jokerfeld: Glückwünsche 125
- Jokerfeld: Lampenfieber 63
- Premierengeschenk für Figuren 124
- Reflexion: Generalprobe 124
- Reflexionsrunden 267
- Theorie-Impuls: Applausordnung 124
- Theorie-Impuls: Aufführungsanalyse 179
- Theorie-Impuls: Das Programmheft 177

Theorie-Impuls: Einen gemeinsamen  
Abschluss gestalten 65  
Theorie-Impuls: Generalprobe 124  
Theorie-Impuls: Premierengeschenk 61

Theorie-Impuls: Publikumsgespräch 180  
Theorie-Impuls: Werkschau 63  
Toi, Toi, Toi 125

---

### Aufwärmen/Abschluss

Abschieds-Event 155  
Alle, die ... 184  
Alternativen zum Aufwärmen 128  
Aufwärmen und Abschluss 266  
Einen gemeinsamen Ton finden 195  
Entspannungsrütteln 175  
Evolution 46  
Fratzen schneiden 164  
Freund und Feind im Raum 81  
In die Mitte drehen 169  
Katze und Maus 135  
Klatsch-Impuls 187  
Kontaktaufnahme mit dem Objekt 212f.  
Körpertraining 234

Körperwelle zu zweit im Liegen 138  
Kranich und Pinguin 129  
More Drama 151  
Partner in die Arme fallen 171  
Powertanzen figurenbezogen 181  
Satzreihe 145  
Spiel mit imaginären Bällen 204  
Szenisches Aufwärmen 128  
Typischer Gruß 179  
Um die Wette gähnen 149  
Unsichtbaren Ball werfen 212  
Von 1 bis 20 zählen 206  
Wir tragen uns 158

---

### Chor

Bewegungschor entwickeln 109  
Bewegungs-dreieck 109  
Bewegungsreihe 108  
Checkliste: Chorische Szenen 122  
Chorisches Erzählen 196  
Den Chor ins Spiel bringen 113  
Gefühlschor 103  
Gruppen gehen 111  
Im Blick der Königin 72  
Im Blick der Königin 2 108  
Jokerfeld: Gefühlschor 104

Reflexion: Chorisches Bewegen 110  
Reflexion: Chorisches Sprechen 105  
Satzcollage 104  
Sprechchor 104  
Text weitergeben 103f.  
Theorie-Impuls: Chorisches Theater  
106f.  
Theorie-Impuls: Den Chor ins Spiel  
bringen 114  
Theorie-Impuls: Der Chor im  
zeitgenössischen Theater 105

---

### Darstellung

Das Zauberding 90  
Der Anhalter 99  
Der Schamane 11  
Der Science Slam 197  
Ein Gegenüber schaffen 199  
Einleitende Gegenbewegung 28f.  
Emotionen zeigen 29  
Erster Auftritt 15  
Erzählen – Zeigen 194  
Erzählen – Zeigen – Spielen 194  
Gefühlschor 103  
Gefühlsecken 93

Gehen nach Status 75  
Genre-Achterbahn 157  
Geschenke 91  
Geschichten erzählend gestalten 195  
Gruppenbilder stellen 29  
Jokerfeld: Gegenstände auf  
ungewöhnliche Weise benutzen 90  
Jokerfeld: Sparsamer Einsatz akustischer  
Gestaltungselemente 55  
Jokerfeld: Sprech-Pausen 21  
Lecture Performance 197  
Märchen- oder Dramenlesung 195

Musterbeispiele für „lebendige  
 Präsentationen“ 197  
 Poetry Slam 196  
 Postdramatische Spieltechniken 219f.  
 Requisiten-ABC 90  
 Rhetorik und Präsentation 198  
 Schizo-Blind-Date 141  
 Solo-Auftritt 18  
 Statuen bauen 29  
 Status in der Szene 76  
 Subtexte sprechen 82  
 Text und Aktion 200  
 Theorie-Impuls: Status 77  
 Theorie-Impuls: Tics 101f.  
 Tics für die eigene Figur entwickeln 99f.  
 Wechselboden 20  
 Weckworte 197  
 Zwischen den Perspektiven wechseln  
 199

## Dramaturgie und Regie

30 Sekunden/30 Sekunden 148  
 Akte in Bildern 47  
 Checkliste: Ästhetische  
 Gestaltungskategorien 172  
 Checkliste: Kompositionsmethoden 173  
 Das entwickelte Material sammeln 111  
 Den Chor ins Spiel bringen 112  
 Den dritten Akt formen 151  
 Den ersten Akt formen 144f.  
 Den fünften Akt formen 154  
 Den vierten Akt formen 152  
 Den zweiten Akt formen 148  
 Dramaturgie-Team 268  
 Ein postdramatisches Projekt 221  
 Eine Szenencollage entwickeln 112  
 Einen Handlungsbogen gestalten 46f.  
 Fünf Akte füllen 140  
 Jokerfeld: Geschwindigkeitswechsel 40  
 Jokerfeld: Konsequenzen szenischer  
 Änderungen 57  
 Jokerfeld: Pinnkarten 38  
 Jokerfeld: Standbild für eine Szene 47  
 Jokerfeld: Szenenübergänge 158  
 Kompositionsmethoden-Potpourri  
 im Regie-Team 268  
 Kontrastreihe 148  
 Rhythmus 152  
 Spezialteam Dramaturgie 268  
 Spezialteam Regie 268  
 Strukturen eines Theaterstücks 46  
 Subtexte sprechen 82  
 Szenen verschriftlichen 57  
 Theorie-Impuls: Ästhetische  
 Gestaltungskategorie  
 „Handlungsbögen“ 141f.  
 Theorie-Impuls: Ästhetische  
 Gestaltungskategorien und  
 Kompositionsmethoden 146  
 Theorie-Impuls: Auftritt und Abgang 19  
 Theorie-Impuls: Den Chor ins Spiel  
 bringen 114  
 Theorie-Impuls: Die Ästhetik des nicht-  
 professionellen Theaters 169  
 Theorie-Impuls: Dramaturgie 47f.  
 Theorie-Impuls: Dramaturgie und  
 ästhetische Gesamtwirkung 160  
 Theorie-Impuls: Eine Szenencollage  
 entwickeln 113  
 Theorie-Impuls: Elemente eines Dramas  
 und ihre Kompositionsmöglichkeiten  
 unter dem Aspekt der Dynamik 161  
 Theorie-Impuls: Gestaltung von Zeit auf  
 der Bühne 41f.  
 Theorie-Impuls: Grundstrukturen eines  
 Theaterstücks 48  
 Theorie-Impuls: Handlungsbogen und  
 innere Struktur des klassischen  
 Dramas 49  
 Theorie-Impuls: Kompositionsmethode  
 „Bruch“ 159  
 Theorie-Impuls: Kompositionsmethode  
 „Kontrastierung“ 149  
 Theorie-Impuls: Kompositionsmethode  
 „Parallelführung“ 155f.  
 Theorie-Impuls: Kompositionsmethode  
 „Reihung“ 146f.  
 Theorie-Impuls: Kompositionsmethode  
 „Steigerung“ 151  
 Theorie-Impuls: Kompositionsmethode  
 „Umkehrung“ 153  
 Theorie-Impuls: Kompositionsmethode  
 „Variation“ 155  
 Theorie-Impuls: Kompositionsmethode  
 „Verdichtung“ 149  
 Theorie-Impuls: Kompositionsmethode  
 „Wiederholung“ 147

Theorie-Impuls: Regieanweisung 88  
Theorie-Impuls: Soziogramm 139  
Theorie-Impuls: Szenen verschriftlichen 59

Theorie-Impuls: Viele Spieler – wenige Rollen 143  
Theorie-Impuls: Was ist zeitgenössische ästhetische Praxis? 187f.  
Zwei zählen bis drei 150

---

## Ensemble

Abschied mit Handschlag 18  
Alle, die ... 184  
Atom-Spiel 68  
Autor schreibt 206  
Das große atmende Tier 74  
Der Wald 73  
Dias 73  
Durch den Raum führen 99  
Einen Kreis bilden 26  
Ensemble-Mitglieder 268  
Fahrradreifen 110  
Genusskarussell 16  
Geräuschedusche 47  
Gordischer Knoten 11  
Gruppenbilder stellen 29  
Hochspringen, Klatschen, Ohnmacht 72  
Im Blick der Königin 72  
Im Blick der Königin 2 108  
Impro-Theater ist Ensemblespiel ... 209  
Jokerfeld: Tipps zum gemeinsamen Agieren 74

Jurtenkreis 113  
Kartenrutschen 70  
Katze und Maus 135  
Kursleitung 251  
Märchen mit Bildern 73  
Partner in die Arme fallen 171  
Reflexion: Ensemblearbeit 73  
Schlagzeug 44  
Schlange im Dschungel 108  
Schoßsitzen im Kreis 34  
Spiegelübung 72  
Theorie-Impuls: Ensemble 71  
Theorie-Impuls: Kollektive Kreativität 74  
Theorie-Impuls: Theaterkollektive 74  
Unsichtbare Führung 85  
Von 1 bis 20 zählen 69  
Vor oder zurück? 87  
Waschstraße 38  
Wir tragen uns 158

---

## Entspannung

Abklopfen 62  
Abrollen mit Tennisbällen 176  
Einen gemeinsamen Ton finden 195  
Entspannungsrütteln 175  
Genusskarussell 16  
Geräuschedusche 47  
Massage 29

Rücken ausklopfen 122  
Tennisballmassage 61  
Traumreise 21  
Waschstraße 38  
Wettermassage 51  
Zurück in die Wirklichkeit 83

---

## Evaluation

Abitur 250ff.  
Anforderungsbereiche 6, 255ff., 258ff., 261f.  
Besprechung der Noten Grundkurs 1 65  
Bewertung 253

Bildungsstandards für den „Baukasten theatraler Möglichkeiten. Rollen und Figuren“ 270  
Blitzlicht im Kreis 65  
Checkliste: Ästhetische Gestaltungskategorien 172  
Checkliste: Chorische Szenen 122

Checkliste: Gestaltungsprinzipien  
     Grundkurs 1 52  
 Checkliste: Kompositionsmethoden 173  
 Checkliste: Typische Fehler 53  
 Das Gelernte zusammentragen 64  
 Erwartungshorizont 255f., 258f., 261f.  
 Hinweise zur Bewertung der  
     Prüfungsleistungen 256f., 259f., 262  
 Improvisation auswerten 37  
 Jokerfeld: Außenblick einer Kamera 79  
 Jokerfeld: Checklisten 50  
 Jokerfeld: Video der Generalprobe 178  
 Kompetenzanalyse: Grundkurs 1 58  
 Kompetenzanalyse: Grundkurs 2 116  
 Kompetenzbereiche 6, 183, 219, 251  
 Komplimente 116  
 Leistungsmessung und Notengebung  
     270ff.  
 Leistungsnachweise: Animationstheater  
     214f.  
 Leistungsnachweise: Impro-Theater  
     206f.  
 Mitarbeit im Unterricht 271  
 Mündliche Prüfung 251ff.  
 Nachbesprechung 64f.  
 Picknick und Auswertung: Grundkurs 1  
     64  
 Präsentation, Feedback, Reflexion:  
     Begegnungen 100f.  
 Präsentation und Feedback: Szenische  
     Gestaltungsarbeit 119  
 Prüfungen 251ff.  
 Prüfungsbeispiele für das Abitur 253ff.  
 Punktuelle Leistungen 271f.  
     > Aufführungsanalyse 272  
     > Recherchearbeit als Hausarbeit 272  
     > Regiebuch 272  
     > Rollenbiografie 271f.  
     > Szenenprotokoll 271f.  
     > Theaterkritik 272  
 Reflexion: Bewegungsschor 110  
 Reflexion: Chorisches Sprechen 105  
 Reflexion: Der Schamane 11  
 Reflexion: Distanz zur Rolle 87  
 Reflexion: Ensemblearbeit 73  
 Reflexion: Generalprobe 124  
 Reflexion: Kostüme 115  
 Reflexion: Nutzung von Requisiten 91f.  
 Reflexion: Probe 121f.  
 Reflexion: Rhythmisierung 44  
 Reflexion: Solo-Auftritt 18  
 Reflexion: Sprache nutzen 94  
 Reflexion: Sprechen ohne Worte 31  
 Reflexion: Subtexte sprechen 82  
 Reflexion: Szene mit Subtext 82  
 Reflexionsaufgabe 252, 255, 257, 260  
 Spielpraktische Aufgabe 251f., 253f.,  
     257, 260  
 Textvorlagen zum Trainieren 263f.  
 Theorie-Impuls: Aufführungsanalyse 179  
 Verabschiedung 65  
 Warum freust du dich aufs Stück? 141  
 Werkschauanalyse 207  
 Werkschauanalyse/Notenerläuterung  
     181

## Figurenentwicklung

Beziehungen 269  
 Brüche 268  
 Checkliste: Figuren im Spiel 102  
 Checkliste: Figurenbegegnungen 120  
 Den Rollen Leben einhauchen 79  
 Figuren 268f.  
 Figuren aus Standbildern entwickeln  
     75f.  
 Figuren verabschieden sich 79  
 Freund und Feind im Raum 81  
 Gegenfiguren spielen 86  
 Heißer Stuhl 81  
 Jokerfeld: Klischees 138  
 Jokerfeld: Schräge Vögel spielen 78  
 Jokerfeld: Was tun Figuren, die nichts  
     zu tun haben? 168  
 Jokerfeld: Wer spielt welche Rolle? 145  
 Kindheit und Jugend 268  
 Kostüm-Kisten-Party 115  
 Lebensmotto der Figur 81  
 Momentane Situation 268  
 Monologe erarbeiten 94f.  
 Motivationen 268  
 Reflexion: Distanzierung zur Rolle 87  
 Reflexion: Kostüme 115  
 Requisiten erforschen 90f.  
 Rollen 268f.  
 Rollenbiografie 268f.  
 Rollenbiografie entwickeln 78

Rollenspieltraining 269  
Stopptanzen mit Figuren 68  
Thema entfalten, Figuren kreieren 138  
Theorie-Impuls: (Auto-)Biografisches Theater 193  
Theorie-Impuls: Figur und Rolle 70  
Theorie-Impuls: Handlungsanweisungen 198  
Theorie-Impuls: Rollenbiografie 80  
Theorie-Impuls: Soziogramm 139

Theorie-Impuls: Status 77  
Theorie-Impuls: Subtext 84  
Theorie-Impuls: Texte befragen – Figuren entwickeln 80  
Theorie-Impuls: Tic 101f.  
Theorie-Impuls: Zehn-Zeilen-Exposé für eine Rolle 139  
Tic 269  
Tics für die eigene Figur entwickeln 99f.  
Zurück in die Wirklichkeit 83

---

### Improvisation

30 Sekunden/30 Sekunden 148  
Alphabet 21  
Assoziationskreis 20, 204  
Das klingt nach einem Lied 86  
Dem Zufall folgen 188  
Den zweiten Akt formen 148  
Der Anhalter 99  
Dias 73  
Disziplin „ABC – Szene nach dem Alphabet“ 205  
Dolmetscher-Spiel 31  
Freeze 20, 134  
Impro-Show 206  
Impro-Spieler 209  
Improvisation auswerten 37f.  
Ja-Sagen 20  
Jokerfeld: Übungen aus dem Impro-Theater zum Gestalten von Szenen 205

Kettengeschichte 205  
Kurze Erzählungen improvisieren 194f.  
Marathon 21  
Märchen mit Bildern 73  
Materialbasierte Performance 237  
Spiel mit imaginären Bällen 204  
Spielformen – Karussell 186  
Szenen improvisieren 37  
Thema finden 134  
Theorie-Impuls: Improvisation 22f.  
Theorie-Impuls: Improvisationstheater 23  
Theorie-Impuls: Von der Idee zur Szene 147  
Theorie-Impuls: Was ist Impro-Theater? 208 f.  
Traumreise 21

---

### Kennenlernen

Begrüßung 10  
Namen laufen durch 78  
Namen mit Bewegung 10

---

### Kompositionsmethoden

Abschieds-Event 155  
Bewegung und Sprache trennen 86  
Checkliste: Kompositionsmethoden 173  
Geschichten erzählend gestalten 195  
Kompositionsmethoden-Potpourri im Rhythmus 152  
Kontrastreihe 148  
More drama 151

Regieanweisung mitsprechen 85  
Theorie-Impuls: Ästhetische Gestaltungskategorien und Kompositionsmethoden 146  
Theorie-Impuls: Kompositionsmethode „Bruch“ 159  
Theorie-Impuls: Kompositionsmethode „Kontrastierung“ 149

Theorie-Impuls: Kompositionsmethode  
„Parallelführung“ 155f.  
Theorie-Impuls: Kompositionsmethode  
„Reihung“ 146f.  
Theorie-Impuls: Kompositionsmethode  
„Steigerung“ 151  
Theorie-Impuls: Kompositionsmethode  
„Umkehrung“ 153  
Theorie-Impuls: Kompositionsmethode  
„Variation“ 155

Theorie-Impuls: Kompositionsmethode  
„Verdichtung“ 149  
Theorie-Impuls: Kompositionsmethode  
„Wiederholung“ 147  
Theorie-Impuls: Praxisbeispiel: Episches  
Theater (Bertolt Brecht) 159f.  
Um die Wette gähnen 149  
Zwei zählen bis drei 150

---

### Konzeption und Stückentwicklung

Eine dramatische Grundlage finden 69  
Jokerfeld: Anmerkungen zur  
dramatischen Grundlage 69  
Probentagebücher 82, 184, 219, 267f.  
Reflexionsaufgaben 252f., 255, 257, 260  
Reflexionsrunden 267  
Thema entfalten, Figuren kreieren 138

Theorie-Impuls: Der Prozess von  
Inszenierung und Stückentwicklung  
130f.  
Theorie-Impuls: Die Inszenierungs-  
idee 136  
Theorie-Impuls: Die Materialmappe 136  
Theorie-Impuls: Regiebuch 143  
Theorie-Impuls: Zehn-Zeilen-Exposé  
für ein Stück 142

---

### Körper und Bewegung

Bewegung und Geräusch weitergeben  
119  
Bewegung und Sprache trennen 86  
Bewegungen zerlegen 28  
Bewegungschor entwickeln 109f.  
Bewegungs-dreieck 109  
Bewegungsreihe 108  
Bewegungssequenzen 44  
Body Talk 75  
Einleitende Gegenbewegung 28f.  
Fahrradreifen 110  
Gangarten nachahmen 14  
Geräusch und Bewegung weitergeben  
32  
Gruppen gehen 111  
Haie 50  
Körper 266  
Körperapparate 90  
Körperteile isolieren (Wiederholung) 75  
Körpertraining 266

Luftballonballett 28  
Neutraler Stand/Neutraler Gang 15  
Power-Kreis 25  
Power-Kreis figurenbezogen 60  
Power-Tanzen 43  
Power-Tanzen figurenbezogen 123, 181  
Reflexion: Körperbeherrschung 29  
Samurai-Fangen 33  
Sprechen ohne Worte 31  
Statuen bauen 29  
Stopptanzen mit Figuren 68  
Theorie-Impuls: Der Körper im Theater  
30  
Theorie-Impuls: Gestik 30  
Theorie-Impuls:  
Körpertheater/Tanztheater 110  
Theorie-Impuls: Mimik 30  
Theorie-Impuls: Mit dem Körper Sprache  
gestalten 32

---

## **Kostüm und Requisit**

Das Zauberding	90	Reflexion: Nutzung von Requisiten	91
Geschenke	91	Requisiten-ABC	90
Jokerfeld: Gegenstände auf ungewöhnliche Weise benutzen	90	Requisiten erforschen	90
Körperapparate	90	Theorie-Impuls: Kostüm	117
Reflexion: Kostüme	115	Theorie-Impuls: Requisiten	92

---

## **Medien**

Jokerfeld: Außenblick einer Kamera	79
Jokerfeld: Video der Generalprobe	124

---

## **Musik**

Bonnie	31	Klang Körper Raum	54
Das klingt nach einem Lied	86	Theorie-Impuls: Akustische Elemente im Theater	55f.
Fledermaushöhle	54	Wie Musik wirken kann	54
Geräuschedusche	47		

---

## **Performances entwickeln**

Kleines Performance Labor	235	Präsentation	235
Performances entwickeln	235	Wer springt denn da?	234

---

## **Präsenz**

Auge in Auge	101	Peripherer Blick (Stufe 3)	50
Blinzelkreis	37	Schau mir in die Augen	15
Bonnie	31	Schisch! Bäng! Pau!	57
Der Wald	73	Spiegelübung	72
Fledermaushöhle	54	Theorie-Impuls: Fokus im Spiel	51
Ha-Kreis	43	Theorie-Impuls: Präsenz auf der Bühne	16
Hochspringen, Klatschen, Ohnmacht	72	Unsichtbare Führung	85
Jokerfeld: Bühnenpräsenz	16	Von 1 bis 20 zählen	69
Jokerfeld: Konzentration	26	Vor oder zurück?	87
Klatschkreis	43	Zack! – Peng!	62
Ochs am Berg	14	Zeigen und Zahl	121
Peripherer Blick	14		

---

## Publikum

Jokerfeld: Abstand zwischen Spielenden  
und Publikum 158  
Jokerfeld: Nähe zwischen Akteuren und  
Publikum 15

Theorie-Impuls: Das Programmheft 177  
Theorie-Impuls: Publikumsgespräch 180  
Theorie-Impuls: Was ist Theater? 12f.

---

## Raum

Bühnenräume erkennen und gestalten  
33  
Diskussion über Bühnenräume 33  
Jokerfeld: Eine Bühnenform auswählen  
162  
Jokerfeld: Entsprechend der Distanz zum  
Publikum spielen 34  
Jokerfeld: Tipps für das Gestalten mit  
Licht 163  
Jokerfeld: Tipps für das Gestalten von  
Raum und Objekten 164  
Kurzreferat: Bühnenräume 33  
Neue Welt 17  
Neun-Punkte-Feld 17  
Performative Interventionen im  
öffentlichen Raum 236

Räume performativ gestalten 236  
Spielorte entdecken 25  
Szenen entwickeln im Raum 25  
Theorie-Impuls: Bühnenräume 34ff.  
Theorie-Impuls: Licht gestalten 165  
Theorie-Impuls: Lichtkonzept und  
Lichtplan 167  
Theorie-Impuls: Raum und Objekte  
gestalten 166  
Theorie-Impuls: Räume 19  
Theorie-Impuls: Szenografie 165  
Theorie-Impuls: Szenografie-Konzept  
167  
Theorie-Impuls: Theater am anderen Ort  
26f.

---

## Stimme/Sprache

Bonnie 31  
Checkliste: Monologgestaltung 118  
Die Sprache gestalten 199  
Die Stimme anwärmen 93  
Dolmetscher-Spiel 31  
Gefühlsecken 93  
Jokerfeld: Zielgerichtet sprechen 95  
Monologe erarbeiten 94ff.  
Performative Textarbeit 236  
Reflexion: Sprache nutzen 94  
Reflexion: Sprechen ohne Worte 31  
Satzcollage 104  
Sprache rhythmisieren 44  
Sprechchor 104f.  
Sprechen ohne Worte 31

Stille Post 96  
Telefonbuch lesen 94  
Text weitergeben 103  
Theorie-Impuls: Dialog 98  
Theorie-Impuls: Die Stimme richtig  
benutzen 32  
Theorie-Impuls: Lebendiges Erzählen auf  
der Bühne 199f.  
Theorie-Impuls: Mit dem Körper Sprache  
gestalten 32  
Theorie-Impuls: Monolog 97  
Theorie-Impuls: Sprache und Sprechen  
auf der Bühne 97  
Theorie-Impuls: Sprechtheater 96  
Ton in die Mitte tragen 55

---

## Szenen entwickeln

- Akustische und musikalische Elemente gestalten 54
- Begegnungen 100
- Biografische Erzählungen 196
- Checkliste: Figurenbegegnungen 120
- Checkliste: Qualität von Spieleinfällen 39
- Den dritten Akt formen 151
- Den ersten Akt formen 144f.
- Den fünften Akt formen 154
- Den vierten Akt formen 152
- Den zweiten Akt formen 148
- Jokerfeld: Szenen aus Standbildern entwickeln 76
- Jokerfeld: Übungen zu Szenen ausbauen 104
- Spielformen – Karussell 186
- Szene mit Regieanweisungen 87
- Szene mit Subtext 82
- Szenen entwickeln im Raum 25
- Szenen improvisieren 37
- Szenen konkretisieren und ordnen 50
- Szenen ohne Textgrundlage entwickeln 220f.
- Szenische Arbeit (mit Rhythmus) 44
- Szenische Arbeit (Sprechen ohne Worte) 31
- Szenische Gestaltungsarbeit (Wirkung einer Szene überprüfen) 57
- Szenische Gestaltungsarbeit am Monolog 115
- Szenische Gestaltungsarbeit Figurenbegegnungen 119
- Szenisches Aufwärmen 128
- Theorie-Impuls: Material entwickeln und verwerfen 38f.
- Zeit szenisch gestalten 41

---

## Texte bearbeiten/gestalten

- Biografisches Erzählen 196
- Chorisches Erzählen 196
- Die Sprache gestalten 199
- Erzählen 193
- Erzählen – Zeigen 194
- Erzählen – Zeigen – Spielen 194
- Geschichten erzählend gestalten 195
- Jokerfeld: Texte für das chorische Sprechen 104
- Kurze Erzählungen improvisieren 194f.
- Märchen- oder Dramenlesung 195
- Monologe erarbeiten 94f.
- Performative Textarbeit 236
- Satzcollage 104
- Sprechchor 104f.
- Text und Aktion 200
- Text weitergeben 103
- Textinhalt und -aufbau 199
- Theorie-Impuls: Subtext 84
- Zwischen den Perspektiven wechseln 199

---

## Theater im Kontext

- Anregung für Projekte 214
- Der Schamane 11
- Der Science Slam 197
- Lecture Performance 197
- Poetry Slam 196
- Reflexion: Der Schamane 11
- Theorie-Impuls: Ariane Mnouchkine 84
- Theorie-Impuls: Auftritt und Abgang 19
- Theorie-Impuls: Chorisches Theater 106f.
- Theorie-Impuls: Der Chor im zeitgenössischen Theater 105
- Theorie-Impuls: Kollektive Kreativität 74
- Theorie-Impuls: Performance/Performativität 237ff.
- Theorie-Impuls: Pina Bausch/Sasha Waltz 110
- Theorie-Impuls: Praxisbeispiel: Augusto Boal und die Methode des Forumtheaters 156

Theorie-Impuls: Praxisbeispiel: Episches Theater (Bertolt Brecht) 159f.  
 Theorie-Impuls: Praxisbeispiel: Jerzy Grotowski 169  
 Theorie-Impuls: Recherche und dokumentarisches Material im Theater 245ff.  
 Theorie-Impuls: Schauspieltheorien 84  
 Theorie-Impuls: Theaterkollektive 74  
 Theorie-Impuls: Was ist Animationstheater oder das Theater der Dinge? 214ff.  
 Theorie-Impuls: Was ist Erzähltheater? 198ff.

Theorie-Impuls: Was ist Impro-Theater? 208f.  
 Theorie-Impuls: Was ist postdramatisches Theater? 222ff.  
 Theorie-Impuls: Was ist Theater? 12  
 Theorie-Impuls: Was ist zeitgenössische ästhetische Praxis? 187ff.  
 Theorie-Impuls: Zeitgenössisches Theater in der Diskussion 226ff.  
 Weckworte 197  
 Zeitgenössisches Theater. Eine Einführung 184ff.  
 Zum Umgang mit den Theorie-Impulsen 267  
 Zwei auf Stühlen 10

---

## Zeit und Rhythmus

Die Menschenmaschine 44  
 Geschwindigkeitsrad 40  
 Jokerfeld: Geschwindigkeitswechsel 43  
 Jokerfeld: Trainiert euer Rhythmusgefühl 43  
 Reflexion Rhythmisierung: 44  
 Schlagzeug 44  
 Sprache rhythmisieren 44  
 Szenische Arbeit (mit Rhythmus) 44  
 Theorie-Impuls: Elemente eines Dramas und ihre Kompositionsmöglichkeiten unter dem Aspekt der Dynamik 161  
 Theorie-Impuls: Gestaltung von Zeit auf der Bühne 41  
 Theorie-Impuls: Kompositionsmethode „Bruch“ 159  
 Theorie-Impuls: Kompositionsmethode „Kontrastierung“ 149  
 Theorie-Impuls: Kompositionsmethode „Parallelführung“ 155f.

Theorie-Impuls: Kompositionsmethode „Reihung“ 146f.  
 Theorie-Impuls: Kompositionsmethode „Steigerung“ 151  
 Theorie-Impuls: Kompositionsmethode „Umkehrung“ 153  
 Theorie-Impuls: Kompositionsmethode „Variation“ 155  
 Theorie-Impuls: Kompositionsmethode „Verdichtung“ 149  
 Theorie-Impuls: Kompositionsmethode „Wiederholung“ 147  
 Theorie-Impuls: Rhythmus 45  
 Theorie-Impuls: Zeit 41  
 Zeit szenisch gestalten 41  
 Zeit wahrnehmen 40  
 Zeitlupe 42  
 Zeitlupenrennen 40  
 Zeitlupenschlägerei 41  
 Zeitraffer 42