

Die Reise ins Innere der Welt

Ein Audio-Erlebnis durch Halbe bis zum Erdkern und zurück

I. Phase Einchecken

Mit geschlossenen Augen hinhören, was uns umgibt. Die eigene Umgebung mit den Ohren erforschen und mit gespitzten Sinnen in die Begegnung zu sich selbst und dem Gegenüber eintauchen.

II. Phase Abheben

Mit den auditiven Erlebnissen spielerisch umgehen und Klangräume gestalten. Mittels Alltagsgegenständen, den eigenen Körpern und der Bewegung im Raum, bewußt dem Anderen eine vielschichtige Klangreise ermöglichen.

III. Phase Fliegen

Mit dem erforschten Klangraum in Verbindung mit Stimme, Erzählung und Tonaufnahmen eine Geschichte kreieren. Diese ist angebunden am persönlichen Erleben und der Umgebung der Spieler:innen und hat das Potential, in phantasiereiche Sphären abzuheben. Themenvorschlag: Reise durch die Zeit. Die Spieler:innen sind hier in der Gegenwart, die Eltern und Großeltern aus der Vergangenheit. Es werden Erlebnisse im Alter der Spieler:innen in ein Hörspiel zusammenführen. Wie war es hier, als die Eltern/ Großeltern 9, 10, 11, 12, 13 Jahre alt waren? Diese Erzählungen werden durch die Spieler:innen im Elternhaus in einfacher Interviewform generiert.

IV. Phase Landen

Die Klasse einigt sich auf eine Geschichte und stellt diese gemeinsam im Klassenverbund dar. Die erforschte, entwickelte und geprobte Erzählung wird fixiert, wiederholbar gemacht und aufgezeichnet. Eine feierliche, analoge Vorstellung für live Zuhörer:innen mit verbundenen Augen ist unter Umständen vorstellbar.