



offene Welt-

Heimat

Handbuch für eine spielerische
Auseinandersetzung

mit ‚Heimat‘ im Theater



Hannah Probst
Lydia Tabea Wilinski
Caroline Krämer
Günther Heeg

Weltoffene Heimat.
Handbuch für eine spielerische
Auseinandersetzung
mit ‚Heimat‘ im Theater

Weltoffene Heimat

Handbuch für eine spielerische Auseinandersetzung mit 'Heimat' im Theater

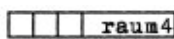
Ein Projekt der Förderlinie „Weltoffenes Sachsen“ des
Sächsischen Staatsministeriums für Soziales und gesellschaftlichen
Zusammenhalt. Projektleitung: Prof. Dr. Günther Heeg

Hannah Probst
Lydia Tabea Wilinski
Caroline Krämer
Günther Heeg

Centre of Competence for Theatre
raum4 – Netzwerk für künstlerische Alltagsbewältigung e. V.
Laientheater Eilenburg e. V.
SPIELFREUnDE Stollberg e. V.

Abbildung Einband: Johanna Benz, 2023
Gestaltung, Satz: Frank Bernhard Übler, Leipzig

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten
sind im Internet über <http://dnb.de> abrufbar.



Diese Maßnahme wird mitfinanziert mit Steuermitteln auf Grundlage des vom Sächsischen Landtag
beschlossenen Haushaltes.



Diese Maßnahme wird mitfinanziert durch
Steuermittel auf der Grundlage des vom
Sächsischen Landtag beschlossenen Haushaltes.

Was ist „Weltoffene Heimat“ und was ist dieses Buch?

Seite 7

Wer sind wir?

Seite 9

Heimat Erkunden

Heimatsplitter finden

Seite 19

Das 100% Spiel

Seite 36

Rundgang: Heimat in Texten

Seite 26

Stimmungs- bild mit Hilfe der „Land(karte) der Befindlich- keiten®“

Seite 40

Geschichten meiner Heimat

Seite 31

Trennung von der Heimat

Seite 45

Heimat Erzählen

Gegenstände aus
der Heimat Seite 49

Speaker's Corner –
Heimat ist für
mich ... Seite 55

Heimat im Alter
von ... Seite 59

Erzählcafé Seite 63

Briefe an sich
selbst schreiben

Seite 67

Ich packe meinen
Koffer Seite 73

Heimat Spielen

Hutspiel Seite 77

Textarbeit Seite 80

Wenn aus
Geschichten
Szenen werden

Seite 85

Improvisation mit
Textfragmenten

Seite 87

Improvisation mit
Gegenständen
(Objekt-Theater)

Seite 93

Würfelspiel Seite 96

Heimatabend Seite 100

Vernetzen Seite 105

Heimat Planspiel:
,beste' Heimat
und ,schlechteste'
Heimat Seite 109

Fazite für
effektive Workshop-
übungen zu
einer „Weltoffenen
Heimat“

Seite 123



Sammlung der nachträglich
geteilten Antworten auf die Frage,
„Was ist Heimat für mich?“
Bad Dübener 2022

Was ist „Weltoffene Heimat“ und was ist dieses Buch?

Dieses Handbuch hat zwei Aufgaben. Zum einen erzählt es die Geschichte eines Kollaborationsprojekts, in dem drei Amateurtheatervereine zusammen mit einem theaterwissenschaftlichen Forschungsinstitut gearbeitet haben, um Workshops zum Thema ‚Heimat‘ an verschiedenen Orten im ländlichen Raum Sachsens durchzuführen. Dafür gründeten wir gemeinsam das Aktionsbündnis TheaterLandNomaden. Das Projekt „Weltoffene Heimat“ hatte das Ziel, in das durch reaktionäre politische Strömungen instrumentalisierte Verständnis von Heimat mit den spielerischen Mitteln des Theaters zu intervenieren. Denn die Orte, an denen wir uns zuhause fühlen, haben Geschichten. Diese Orte sind historisch, persönlich, wandelbar und emotional. Darüber hinaus sind auch unsere Bezüge zu ‚Heimat‘ von Geschichte geprägt. Unsere individuellen Einschätzungen davon, was ‚Heimat‘ „ist“ – wie sie sich anfühlt, wie sie riecht, welche Personen, Gegenstände, Gemeinschaften und natürliche Umgebungen wir mit ihr verbinden – sind viel komplexer, historischer und menschlicher, als es vereinfachende politische Narrative darstellen. Durch das gemeinsame Spielen, wodurch neue sowie alte Geschichten lebendig gemacht werden, wird diese Komplexität nicht nur deutlich, sondern wir bekommen auch eine neue Aufmerksamkeit dafür, wie wir

selbst handeln können, um unsere ‚Heimat‘ in Anbetracht ihrer geschichtlichen Vielfalt aktiv mitzugestalten.

Die zweite Aufgabe dieses Handbuchs ist, die Methoden, die wir in unserem Projekt ausprobierten, für die weitere Anwendung und Weiterentwicklung der Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Dabei wird nicht nur erklärt, wie die Übungen selbst anzuleiten sind, sondern auch, in welchen Kontexten sie zustande gekommen sind, welche Erfahrungen wir mit ihnen gemacht haben und wie sie ggf. auch verbessert werden könnten. Wir laden alle, die dieses Handbuch lesen, herzlich dazu ein, euch selbst an den Methoden unseres Projekts auszuprobieren, sie an die Bedürfnisse eurer Gemeinschaften anzupassen, und eure Erfahrungen mit uns zu teilen. Dafür haben wir ein Forum eingerichtet, auf dem ihr eure Rückmeldungen und eigene Erlebnisse mit den Inhalten dieses Buches mit uns, und miteinander, teilen könnt. Denn schließlich ist der allerschönste Aspekt dieser Arbeit die Vernetzung vieler zivilgesellschaftlicher Akteure und die gegenseitige Bereicherung, die eine gemeinsame Vertiefung in einem Thema leisten kann.



Link zum Forum für eure
Erfahrungsberichte.

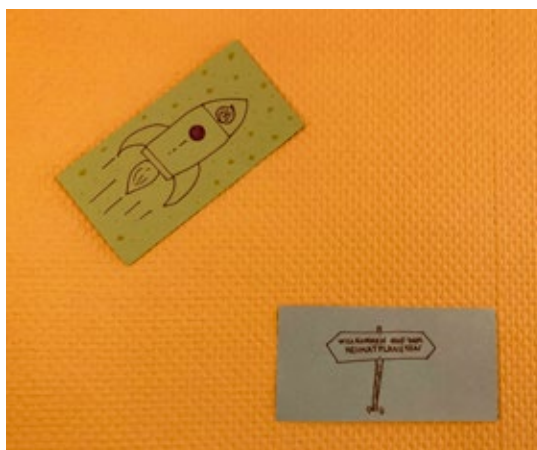
Amateurtheatervereine im ländlichen Raum bieten besondere Orte für soziale Begegnungen und Gemeinschaften an. Hier werden nachhaltige Strukturen aufgebaut, in denen regelmäßig Raum für langfristige Beziehungen, imaginatives Spielen, körperliche Bewegung, Teilhabe und Zusammenhalt geschaffen wird. Sie gehören somit zu den wenigen Orten in der ländlichen Zivilgesellschaft, wo eine tiefe, soziale und kreative Auseinandersetzung mit ‚Heimat‘ im Alltagsleben überhaupt stattfinden kann. Die Vereine des Aktionsbündnis TheaterLandNomaden führen diese wichtige Arbeit alle auf ihre eigene Art und Weise aus. Dabei haben sie jeweils eine besondere

Vereinsgeschichte, entwickeln verschiedene Theaterformate mit diversen Altersgruppen und sind zudem an ganz unterschiedlichen Orten zu Hause.

Um eine Zusammenarbeit zu ermöglichen, fanden im Projektzeitraum regelmäßige Fortbildungs- bzw. Auswertungsveranstaltungen statt, zu denen das gesamte Aktionsbündnis zusammenkam und sich über Pläne und Erfahrungen ihrer Workshopveranstaltungen austauschte. Darüber hinaus fanden an jedem Ort, mit den Mitgliedern der jeweiligen Vereine, zwei Workshops statt. Diese wurden von den Mitgliedern des Aktionsbündnis erstmals spezifisch für die jeweiligen lokalen Umstände geplant und dann durchgeführt. Aus den Workshops und der gemeinsamen Reflexion darüber stammt die folgende Methodensammlung. Es ist darauf hinzuweisen, dass es sich bei vielen Übungen um Anpassungen oder Weiterentwicklungen von schon vorhandenen theaterpädagogischen Methoden handelt, die durch das Zusammenkommen des praktischen und theoretischen Fachwissens des gemischten Teams auf die Workshopziele zugeschnitten worden sind.

Bevor wir damit einsteigen, möchten wir vorab ein paar Anregungen für die Anwendung dieses Handbuchs teilen. Die Übungen sind hier als Bausteine präsentiert, damit sie sowohl einzeln im Rahmen anderer Projekte oder zusammengenommen in einem Workshop zum Thema ‚Heimat‘ nach unserem Modell angewandt werden können. Je nach Kontext der Durchführung sollte dabei bedacht werden, dass die Beschäftigung mit dieser Thematik, die unserer Erfahrung nach oft spielerisch, lustig und ermutigend war, auch emotional herausfordernd wirken kann. Insbesondere der Versuch vieler Übungen, kritische Aspekte von ‚Heimat‘ mit ins Spiel zu bringen und gesellschaftliche Probleme durch persönliche Zugänge zu thematisieren, stellt hohe Erwartungen an die Teilnehmenden, ein gewisses Unbehagen auszuhalten oder sogar emotionale Wunden dadurch zu konfrontieren. Außerdem könnte es sein, dass die Übungen einen Umgang mit Themen wie Rassismus, Migration, Flucht, Krieg und anderen Ausgrenzungserfahrungen auffordern, wodurch die Teilnehmenden mit unterschiedlichen Zugängen und Bildungshintergründen

Willkommen auf dem Heimatplaneten.
Stollberg 2023



zu diesen Themen innerhalb eines vulnerablen Rahmens in den Austausch treten und auch verletzte Geschichten oder verzerrte Darstellungen reproduziert werden könnten. Deshalb sollten die Leitungspersonen der Workshops darauf vorbereitet sein, einen sensiblen und fürsorglichen Umgang mit solchen Inhalten und

Erfahrungen zu haben. Diese Methoden sind nur effektiv, wenn alle Teilnehmenden an jedem Schritt vollkommen selbstbestimmt in der Entscheidung sind, mitzumachen und sich ggf. auf Herausforderungen einzulassen. Deswegen: Habt ganz viel Spaß und passt dabei aufeinander auf!

Wer sind wir?

Das Aktionsbündnis TheaterLandNomaden besteht aus dem CCT Leipzig, dem raum4 e.V. / LANDsCHAFTTHEATER Bad Dübener, dem Laientheater Eilenburg e.V., und dem SPIELFREUnDE Stollberg e.V. Gemeinsam führten wir in jedem dieser Orte zwei Workshops durch. Im Folgenden stellen wir uns kurz vor und geben einen Einblick in die Kontexte unserer Workshopverfahren.

Dr. Günther Heeg war das CCT für die zentrale Koordination, Dokumentation und Auswertung des Vorgehens verantwortlich. CCT Mitarbeitende organisierten die Projekttreffen und arbeiteten zusammen mit den Vereinen, um Workshops vor Ort zu planen und durchzuführen. Dabei dokumentierten wir die Entwicklungen, damit die Ergebnisse in den weiteren Verlauf des Projekts mit einfließen konnten.

Centre of Competence for Theatre Leipzig

Das Centre of Competence for Theatre (CCT) ist eine wissenschaftliche Einrichtung an der Fakultät für Geschichte, Kunst- und Regionalwissenschaften der Universität Leipzig. Das Ziel des CCT ist es, die regionale, nationale und internationale Kooperation der Universität Leipzig im Bereich des Theaters und der kulturellen Bildung zu stärken. Als Schnittstelle zwischen Wissenschaft, Kunst und Gesellschaft vereinen wir Expertenkenntnisse auf allen Gebieten der Theater- und Kunstproduktion und machen diese öffentlich sichtbar. Im Projekt „Welt-offene Heimat“ unter der Leitung von Prof.

raum4 e.V. / LANDsCHAFTTHEATER Bad Dübener

Der gemeinnützige Verein raum4 – Netzwerk für künstlerische Alltagsbewältigung fungiert als Plattform für Theaterschaffende und Künstler*innen verschiedener Disziplinen. Die Gruppe, bestehend aus Dramaturg*innen, Regisseur*innen, Autor*innen, Schauspieler*innen und Theaterbegeisterten, hat das Ziel, in vielfältigen Konstellationen neue Theaterformen auszuprobieren.



Natur in Bad Dübener Heide.
Bad Dübener Heide 2022

Die Projekte, die vorwiegend auf lokaler und internationaler Ebene in Zusammenarbeit mit Partner*innen stattfinden, zeichnen sich durch ihre theatralen Rahmen aus, wobei der Ort oft kein traditionelles Theater ist.

Die Kurstadt Bad Dübener Heide befindet sich etwa 30 Kilometer nordöstlich von Leipzig und ist der Ausgangspunkt zur Dübener Heide. Zusammen mit dem Bildungscampus der Stadt realisiert der Verein dort das Theaterprojekt LANDsCHAFTTHEATER Bad Dübener Heide. Dieses zielt darauf ab, alle Gesellschaftsgruppen und Generationen einzubeziehen sowie die ganze Stadt einzubinden. Die Inszenierungen finden an mehreren Spielstätten unter freiem Himmel statt und verbinden historische Ereignisse und Anekdoten aus Bad Dübener Heide miteinander, um das Identitätsbewusstsein der Bewohner*innen in Bezug auf ihre Stadt zu stärken.

Im aktuellen Projekt war der raum4 e.V. durch Julia Tausend und Christiane Müller vertreten. Zusammen besetzen sie die soziokulturelle Abteilung des Vereins. Beide arbeiten schon lange mit der Gruppe in Bad Dübener Heide an verschiedenen Projekten, die sich mit dem Thema ‚Heimat‘ beschäftigen. Unter ihrer Leitung wurden zwei Workshops in Bad Dübener Heide durchgeführt. Anhand der engagierten Vereinsstruktur und der bereits bestehenden Vertrautheit der Vereinsmitglieder mit kollaborativen Arbeitsweisen waren diese von einer sehr vertrauten Dynamik geprägt. Einige Teilnehmende erzählten von ihrem ehrenamtlichen Engagement in ihrer Gemeinde, z. B. im sozialen Bereich, und von den verschiedenen Rollen, in denen sie innerhalb des Vereins selbst aktiv sind (auf der Bühne, im Kostümbild, usw.). Die Gruppen waren außerdem sehr altersgemischt: Kinder spielten neben Senior*innen, und es waren teilweise ganze Familien dabei. Für viele Vereinsmitglieder bietet Theaterspielen einen zugänglichen Raum, in dem sie in der Ortsgemeinschaft, in der sie wohnen, aktiv werden können – andere

kommen regelmäßig so weit wie aus Leipzig, um an den Vereinsaktivitäten teilzunehmen.

Leider konnte der erste Workshop in Bad Dübener Heide wegen COVID-19 nicht zu Ende durchgeführt werden, und der zweite musste aufgrund von strukturellen Schwierigkeiten auch kürzer als geplant ausfallen. Dennoch war der Austausch, der stattfinden konnte, unfassbar bereichernd, und einige der Ideen, die nicht umgesetzt werden konnten, schwingen in den aktuellen und zukünftigen Projekten des Vereins mit.

Laientheater Eilenburg e.V.

Die Stadt Eilenburg, etwa 25 Kilometer nordöstlich von Leipzig gelegen, hat knapp 16.000 Einwohner*innen und bietet eine grüne Umgebung entlang der Mulde in Großstadtnähe. 1961 gründete sich hier die Theatergruppe des Kulturhauses Pablo Neruda am Volkseigenen Betrieb Eilenburger Chemiewerk. Der Verein wurde 1991 als Laientheater Eilenburg in seiner heutigen Form etabliert. Während der DDR-Zeit spielten vor allem Erwachsene Weihnachtsmärchen für Kinder, doch mit dem Systemwechsel änderte sich die Zusammensetzung der Mitglieder. Heute besteht der Laientheaterverein hauptsächlich aus Kindern und Jugendlichen, die im jährlichen Weihnachtsmärchen auf der Bühne stehen. Das Weihnachtsmärchen ist das Highlight der Spielzeit und zieht bis zu 3000 Zuschauer an. Die Stückfassungen orientieren sich an traditionellen Märchen und werden von Ilka Sylvester – deren Vater das Laientheater ehemals gegründet hat – verfasst. Die Tradition der Vereinsgeschichte und ein starkes Gemeinschaftsgefühl prägen die Arbeit des Vereins.



Heimat Eilenburg.
Eilenburg 2022

Das ist auch in unseren Workshops deutlich geworden, wo nicht nur Vereinsmitglieder, sondern auch deren Freund*innen und Familienmitglieder teilgenommen haben, obwohl manche zuvor noch nie Theater gespielt hatten. Mit Nadine Fritsche, Vereinsvorsitzende, und Ilka Sylvester, Schatzmeisterin des Vereins, organisierten wir zwei Workshops, wobei sich beide Veranstaltungen recht stark voneinander unterschieden. Im ersten Workshop war eine sehr heterogene Gruppe an Teilnehmer*innen vertreten mit Jugendlichen und Erwachsenen. Über einen Zeitraum von drei Tagen wurden viele verschiedene Spiele ausprobiert, oft auch in der Natur und an bekannten Orten in Eilenburg. Das Ausprobieren von neuen Spielmethoden sowie die Auseinandersetzung mit einem neuen Thema in einer ungewohnten Zusammensetzung sorgten für viel Begeisterung, aber stellten auch große Herausforderungen dar. Am Ende des dritten Tages waren viele Teilnehmer*innen emotional und konnten in der Gruppe offen über vulnerable Aspekte des Themas wie Fremdheitserfahrung oder Ausgrenzung sich austauschen. In Antwort auf die zeitlichen Herausforderungen eines Wochenendworkshops wurde der zweite Workshop im Rahmen der regelmäßigen Proben der Jugendgruppe des Vereins durchgeführt. Hier erlebten wir gemischte Ergebnisse. Der Anlass, sich im Theater mit einem gesellschaftskritischen Thema auseinanderzusetzen, bleibt ein besonders ungewohnter, auf die sich nicht alle Spieler*innen in einen solchen Kontext einlassen möchten. Das ist auch in Ordnung so, und sollte bei der Planung ähnlicher Vorhaben in Zukunft bedacht werden.

Trotzdessen sind am Ende viele Szenen entstanden, die mit einem positiven Gemeinschaftsgefühl geendet haben.

SPIELFREUnDE Stollberg e.V.

Die SPIELFREUnDE Stollberg prägen die Kleinstadt Stollberg im Erzgebirge mit ihrer offenen und gastfreundlichen Art. Der Amateurtheaterverein existiert seit 2018 und setzt sich in seiner Stadt für kulturelle Vielfalt, Bildung und sozialen Zusammenhalt ein. Die SPIELFREUnDE bestehen aus drei Gruppen für Kinder und Jugendliche, die partizipative Stückentwicklungen und Märchenaufführungen gestalten. An einem Ort, der vor Herausforderungen wie Abwanderung und Rechtsruck steht, setzt sich der Verein durch diese regelmäßigen Angebote für die lokale Gemeinschaft ein. Im Projekt wurden die SPIELFREUnDE von Michael Ö. Arnold, Gründer und künstlerischer Leiter, und Mandy Arnold, Schatzmeisterin des Vereins, vertreten. Durch ihre enge Zusammenarbeit mit den Kindern und ihren Familien war die Gruppe schon vor den Workshops sehr vertraut, was dazu führte, dass die Workshopstimmung von viel Freude, Mut, Geselligkeit und Vorstellungskraft geprägt war.

Der erste Workshop in Stollberg war ein Drei-Tages-Workshop, in dem viele verschiedene Spiele ausprobiert wurden. Der zweite Workshop mit einer teilweise neu zusammengestellten Gruppe dauerte einen Tag. Obwohl das Thema für die Kinder in Stollberg ein ungewöhnliches war, stürzten sie sich mit viel Vertrauen in das Unbekannte hinein und verließen sich dabei auf ihr vertrautes Verhältnis zu den Vereinsleiter*innen. Diese steuerten sie auf energischer und einfühlsamer Weise durch. Es ist aufgefallen, dass die Kinder die Probleme in ihrer ‚Heimat‘ in erster Linie mit Klimawandel und dem Naturschutz assoziierten. Kritische Aspekte von aktuellen gesellschaftlichen Narrativen zu ‚Heimat‘, wie Migration, Fremdenfeindlichkeit, usw. wurden von ihnen seltener aufgegriffen. Generell sind die SPIELFREUnDE eine Gruppe, in der rechte oder identitäre Weltanschauungen nicht vertreten sind, weil sie stark von der Vereinsleitung – und von den Kindern selbst – zurückgewiesen werden. Sie bilden somit einen sicheren Ort, an dem andere, demokratische Sichtweisen geprägt werden. In den Workshops wurde klar, dass diese Kinder sich gegenseitig füreinander, für ihre Familien und für ihre Umwelt einsetzen wollen.

Besonders anzumerken ist auch, dass die SPIELFREUnDE Stollberg als einziger Verein bei der Langen Nacht der Wissenschaften in Leipzig 2023 vertreten waren. Gemeinsam mit dem CCT stellten sie auf dem Universitätsgelände das Projekt vor, und führten einige Spiele zusammen mit Besucher*innen aus der Öffentlichkeit durch. So konnten die Kinder auch nach Leipzig kommen, ihre Arbeit hier zeigen, und die Universität kennenlernen – was für alle großen Spaß machte.



Die SPIELFREUnDE Workshopgruppe. Stollberg 2023

Hinweise zur Workshopstruktur: Erkunden, Erzählen, Spielen

Im Laufe des Projekts wurden verschiedene Workshopstrukturen ausprobiert, die jeweils ihre Vor- und Nachteile mit sich brachten. Ursprünglich wurde angestrebt, an allen Orten einen Drei-Tages-Workshop (von Freitagabend bis Sonntagmittag) durchzuführen, an dem eine Gruppe vertieft und über einen längeren Zeitraum die Thematik bespielen würde. Die Workshops, die nach diesem Modell durchgeführt wurden, lieferten tatsächlich die vielfältigste und am tiefsten gehende Auseinandersetzung mit ‚Heimat‘. Dennoch wurde deutlich, dass dieses Modell nicht für alle Gruppen realisierbar war, sowohl aufgrund der zeitlichen Einschränkungen der Teilnehmenden als auch den limitierten Ressourcen vor Ort. Daran angepasst wurden andere Workshopmodelle entworfen, unter anderem Zwei-Tages-Workshops in denen jeder Tag eine alleinstehende Einheit repräsentierte (sodass Teilnehmende auch nur einen der beiden Tage besuchen konnten) und die Durchführung von Workshopübungen während den üblichen Probezeiten des Vereins.

Trotz aller Vielfalt im konkreten Aufbau gab es eine einheitliche Strukturierung aller Workshops bzw. aller Übungen anhand von drei Einheiten, die verschiedene inhaltliche und methodische Schwerpunkte für die Auseinandersetzung mit ‚Heimat‘ angeboten haben. Diese waren: **Heimat Erkunden**, **Heimat Erzählen**, und **Heimat Spielen**.

Heimat Erkunden fokussiert die Recherche zum Thema ‚Heimat‘. Dabei sollen die Teilnehmenden Neugierde, Verfremdung sowie Weiterbildung z.B. zu Ortsgeschichten, der lokalen Naturgeschichte und zu den vorhandenen Ideen über ‚Heimat‘ erfahren. In **Heimat Erzählen** treten die Teilnehmenden dann in einen aktiven

Austausch über das Erkundete. Durch das Erzählen werden vor allem die persönlichen Bezüge zu ‚Heimat‘ hervorgebracht und Empathie für fremde Meinungen und Erfahrungen aufgebaut. Schließlich bekommen die Teilnehmenden in den Übungen zu **Heimat Spielen** die Aufgabe, sich gemeinsam und mit viel Imagination den Problemen ihrer Heimat zu stellen. Die drei Einheiten sorgen dafür, dass Teilnehmende grob einen Erfahrungsbogen vom Lernen über den gemeinsamen Austausch bis hin zum Handeln erleben.

Die Übungen in diesem Handbuch sind nach Einteilung in diese drei Kategorien organisiert. Für eine effektive Anwendung nach unseren Projektzielen empfehlen wir, Übungen aus allen drei Einheiten zu kombinieren. Nichtsdestotrotz können sie auch einzeln oder in anderer Kombination ausprobiert werden, um andere Zwecke zu erfüllen. Wir wünschen viel Freude beim Erkunden, Erzählen und Spielen und, falls ihr eure Erfahrungen teilen möchtet, sind wir auf eure Berichte gespannt, die ihr auf dem offenen Forum auf unserer Website hinterlassen könnt (siehe Einleitung).



Eilenburger Heinzelmännchen.
Eilenburg 2022

Heimat Erkunden

Heimatsplitter finden

**Durchgeführt vom Laientheater Eilenburg e. V.,
vom raum4 e.V. und dem CCT Leipzig
Spiel für eine Gruppe ab 4 Personen**

Die Teilnehmenden nehmen bei einem gemeinsamen Spaziergang verschiedene Geräusche und Bilder mit ihrem Handy oder einem Aufnahmegerät auf, die für sie ihre Heimat symbolisieren. Gegenstände, wie Kleeblätter, Steine oder Laubblätter können ebenfalls gesammelt werden. Diese Übung lässt sich gut mit der Übung [Rundgang: Heimat in Texten](#) kombinieren. Sie wurde in verschiedenen Variationen während Workshops in Eilenburg und Bad Dübau entwickelt.

Ziele

Durch den spezifischen Sammelauftrag sollen die Sinne, wie Hören, Fühlen und Sehen neu geschärft werden, in einer für die Teilnehmenden gewohnten Umgebung. Die dadurch entstehenden Heimatsplitter stellen eine andere Herangehensweise an den Begriff ‚Heimat‘ zur Verfügung, da dieser oftmals schwer mit Worten zu fassen ist. So erfahren die Teilnehmenden eine Art Neuentdeckung ihres vertrauten Umfelds.

Zeit

Der Zeitaufwand ist abhängig von der Länge des Spaziergangs, empfehlenswert sind mindestens 20 Minuten. Für die Präsentation der Heimatsplitter sollten pro Teilnehmer*in nochmal 5 Minuten eingerechnet werden.

Materialien

- Fotoapparate und Aufnahmegeräte oder Smartphones mit Foto- und Videofunktion
- Beutel, um Gegenstände zu transportieren



Der Lauch in Bad Düben.
Bad Düben 2022

„Das ist der Lauch. Und darum habe ich gebeten, dass wir da das Foto machen, weil als Ortsfremde ist das der Ort, woran ich denke, wenn ich angenehm über Bad Düben denke. Die Natur, die drum herum ist. Die Mulde. Wie das harmonisch durch die Landschaft schlängelt. Es ist einfach ein schöner Ort, und ich denke gerne an 2018 zurück, wo wir dort gespielt haben.“

BAD DÜBEN 2022

Spielanleitung

„Wir gehen jetzt zusammen auf einen Spaziergang durch unsere Umgebung. Währenddessen bitten wir euch, Ausschau zu halten nach Gegenständen, Geräuschen oder Eindrücken, die ihr mit eurer Heimat verbindet. Was fällt euch in der Umgebung auf, wenn ihr an eure Heimat denkt? Welche Details machen eure Heimat aus? Bei diesen Fragen sollt ihr all eure Sinne anstrengen.“

Wie hört sich eure Heimat an? Nehmt die Geräusche dazu auf. Welche Aussicht verbindet ihr mit Heimat? Macht ein Foto davon. Welche Gegenstände in der Natur symbolisieren für euch Heimat? Fotografiert diese oder sammelt sie.

Nach dem Rundgang stellen wir uns gemeinsam in einem Sitzkreis unsere gesammelten Gegenstände, Fotografien und aufgenommenen Geräusche vor. Dabei muss nicht jede*r alle gesammelten Heimatsplitter vorstellen, sondern kann auch nur ausgewählte der Gruppe zeigen. Um den Heimatsplitter der Gruppe vorzustellen können Fragen, wie ‚Was hat dich dazu inspiriert, diesen Gegenstand/dieses Geräusch/dieses Bild auszuwählen?‘, ‚Welche Gefühle ruft dieser Heimatsplitter bei dir hervor?‘ und ‚Welche Besonderheit gibt es in diesen Details, die sie so typisch für deine Heimat machen?‘ helfen.

Sammelt nach der Präsentation die gefundenen Gegenstände auf einer Fensterbank oder einem Tisch.“

Auswertungspunkte

Nachdem die verschiedenen Eindrücke vom Spaziergang ausgetauscht wurden, bietet sich eine Reflektionsrunde an, bei dem die Teilnehmer*innen die verschiedenen Erfahrungen kommentieren. Mögliche Fragen dabei können sein:

- War es schwierig, bestimmte Dinge zu finden, die eure Heimat symbolisieren? Wenn ja, warum?
- Wie hat sich euer Bewusstsein über eure Umgebung während des Spaziergangs verändert? Gab es überraschende Entdeckungen?
- Wie war es, eure Eindrücke und Fundstücke mit anderen zu teilen? Gab es Gemeinsamkeiten oder Unterschiede in den Wahrnehmungen der Gruppe?

Erfahrungen

In Eilenburg wurde diese Übung in Kombination mit der Übung **Rundgang: Heimat in Texten** durchgeführt. Aus diesem Grund haben sich einige Teilnehmende mehr auf die letztere Übung konzentriert. Trotz dessen sind am Ende des Spaziergangs verschiedene Gegenstände, wie Laubblätter, eine Kastanie und ein Tannenzapfen zusammengekommen, sowie mehrere Handybilder. In Bad Dübener bekamen die Teilnehmenden die Aufgabe, in Gruppen an verschiedene Orte zu gehen, die sie innerhalb der Stadt als besonders bezeichnend für ihren Heimatbegriff empfanden. Dort sollten sie ein Bild, ein Geräusch und einen Gegenstand mitzubringen. Danach durfte jede Gruppe ihre Fundstücke zeigen.

Uns ist dabei vor allem aufgefallen, dass, gegenüber den jugendlichen, die erwachsenen Teilnehmende sehr viel mehr Redebedarf über ihre Funde hatten, da das Thema ‚Heimat‘ von ihnen direkt auch sehr emotional aufgegriffen wurde. Dabei wurden auch Handybilder von alten Gebäuden gezeigt, die nicht auf dem Spaziergang entstanden sind, sondern die Vergangenheit des Ortes aufzeigen. Diese Orte, wie z. B. ein alter Kiosk, sind mit Erinnerungen und Geschichten verknüpft und die Teilnehmende schilderten im Gespräch darüber, wie sehr sie sich in den letzten Jahrzehnten verändert hatten.

Diese Perspektive ist von einem statischen, nur auf die Gegenwart bezogenen Begriff abgewichen und hat ‚Heimat‘ viel mehr als einen fließenden, von Transformation geprägten Begriff gestärkt. In Bad Dübener wurde viel über die überraschenden Ähnlichkeiten unter den ausgewählten Orten gesprochen, die vielleicht unter einer anderen Gruppe von Personen – z. B. unter Arbeitskolleg*innen – ganz anders aussehen würden. Außerdem sorgte der Kontakt mit der Außenwelt für eine generelle Auflockerung der Stimmung, während viele Teilnehmende berichteten, dass sie auf einmal ihre gewohnte Umgebung mit ganz neuen Augen betrachteten.

„Ich wohne seit 20 Jahren hier. Und heute ist mir das erstmal bewusst aufgefallen. Ist das nicht irre? Weil wir nach etwas gesucht haben. Ich fahre sonst immer nur daran vorbei.“

BAD DÜBENER 2022

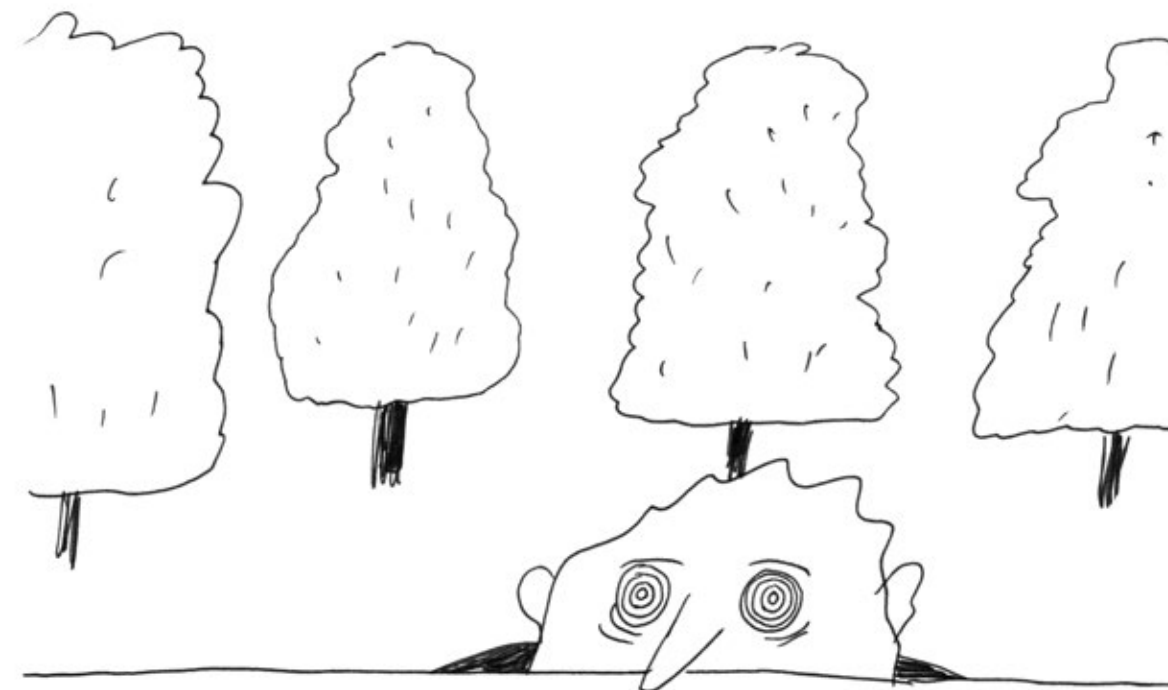


Rundgang durchs Grüne.
Eilenburg 2022

Diese Übung eignet sich deshalb auch gut als Einstieg in diese Thematik, da durch den gemeinsamen Spaziergang deutlich wird, wie unterschiedlich oder auch ähnlich die Perspektiven auf die Umgebung sind und welche Details für welche Personen wichtig sind. Außerdem bietet die Übung eine gute Möglichkeit, um über persönliche Erfahrungen und Gedanken anhand eines handfesten Gegenstandes oder Bildes vor der Gruppe zu berichten. Um das Spiel noch konkreter zu gestalten, könnte es sich zudem anbieten, als Aufgabenstellung weitere Fragen hineinzuworfen, z. B.:

- Was ist dein Lieblingsort? Warum? Kannst du ihn beschreiben?
- Kennt ihr die Geschichte dieses Orts? Wie sah dieser in der Vergangenheit aus? Welche Erzählungen kennt ihr schon dazu?

So werden die Teilnehmenden noch spezifischer dazu gebracht, ihr Wissen über die Ortsgeschichte mit einzubringen, was besonders in einem mehrgenerationalen Austausch die Auseinandersetzung sehr bestärkt.



AUS DER PERSPEKTIVE
MEINER GESAMMELTEN
KASTANIE _____
_____ IST HEIMAT BEWEGLICH.

Aus der Perspektive meiner
gesammelten Kastanie ist Heimat
beweglich. Johanna Benz 2023

Rundgang: Heimat in Texten

Durchgeführt vom Laintheater Eilenburg e. V. und dem CCT Leipzig
Spiel für 4–15 Personen

Bei der Übung Rundgang: Heimat in Texten begeben sich die Teilnehmenden auf einen Spaziergang durch ihren (Heimat-)Ort, wobei sie an verschiedenen Stellen halt machen, um kurze Szenen zu spielen. Diese Szenen basieren auf verschiedenen Zitaten aus bekannten Liedtexten oder Gedichten.

Entstanden ist die Übung in Eilenburg, wo verschiedene markante Orte, wie der Marktplatz, an der Kirche, am Mühlgraben, am Sorbenturm und im Stadtpark als Stationen genutzt wurden.

Ziele

Ziel der Übung ist, sich auch außerhalb des alltäglichen Proben Ortes auf eine andere Umgebung einzulassen. Diese räumliche Erfahrung soll sowohl die Fantasie und Improvisationsfähigkeiten der Teilnehmer*innen stärken, als auch die bekannten Orte der Heimat aus einer anderen Perspektive beleuchten. Dies wird durch schnelle Rollenwechsel und durch den wechselnden Fokus auf Sprechtheater und Gestenspiel bestärkt.

Im Kontext der Überlegungen zur Gestaltung von Aktivitäten im Freien ergeben sich einige Schlüsselpunkte. Ein Ansatzpunkt besteht darin, die Veranstaltungen draußen zugänglicher zu machen, wobei nicht nur eine unmittelbare Verbindung zur Natur entsteht, sondern auch die Möglichkeit eröffnet wird, verschiedene Menschen unterschiedlicher Hintergründe anzusprechen. Hierbei spielt die Überwindung von Hemmungen und Selbstzweifeln eine Rolle, da sich Bewegung als aktivierend und ermutigend erweisen kann. Die verschiedenen Texte leiten deshalb die Thematik der ‚Heimat‘ für die Teilnehmer*innen auf einer spielerischen Ebene ein, ohne dass sie sich zu sehr Gedanken über ihre persönliche Heimat machen müssen.

„Es hat sich immer eine andere Atmosphäre entwickelt, obwohl ja die Texte gleich waren, es waren ja die gleichen Leute, wir hatten nichts anderes an, wir haben nicht wesentlich was geändert. Und dass dann so eine schöne Dynamik entstanden ist. Und auch dass die Orte, die wir ja alle irgendwie kennen, jetzt auch so einen anderen Bezug haben.“

EILENBURG 2022



Spiel mit Höhenunterschied.
Eilenburg 2022



Station am Mühlengraben.
Eilenburg 2022

Zeit

Der Zeitaufwand ist abhängig von der Länge des Rundganges, empfehlenswert sind mindestens 30 bis 60 Minuten.

Materialien

- Karteikarten mit Textausschnitten, die sich mit dem Thema der Heimat auseinandersetzen
- Evtl. einen gemeinsamen Einleitungstext. Wir haben dafür ‚Heimkehr‘ von Franz Kafka bearbeitet
- Evtl. wetterfeste Kleidung

Spielanleitung

„Bevor wir mit unserem Rundgang starten, setzen wir uns in einen Kreis und lesen zusammen den Text ‚Heimkehr‘ von Kafka. Ein*e Teilnehmer*in liest uns den ersten Satz bitte laut vor. Danach liest der*die nächste Teilnehmer*in im Uhrzeigersinn den nächsten Satz vor.“

Nachdem wir den Text komplett gehört haben, stellen wir uns gegenseitig einige Fragen innerhalb der Gruppe. Worum geht es in dem Text? Welche Emotionen oder Gedanken werden im Text durch die Beschreibung des Hofes und seiner Umgebung vermittelt? Wie fühlt ihr euch beim Vorlesen?

Wenn niemand mehr eine Anmerkung dazu hat, machen wir uns jetzt gemeinsam auf den Weg zu unserer ersten Station.“

Es ist empfehlenswert die Stationen so zu wählen, dass die Teilnehmer*innen Platz haben sich an diesem Ort frei zu bewegen und sich gleichzeitig sicher fühlen.

„Hier, an der ersten Station teilen wir die Karteikarten mit den Textausschnitten aus. Eure Aufgabe ist, dass während ein*e Teilnehmer*in seinen*ihren gezogenen Text ausdrucksstark vorliest, der Rest der Gruppe sich zu dem Gesagten spontan bewegt. Dabei sollte euer Fokus darauf liegen, die Emotionen des Textes pantomimisch widerzuspiegeln.“

Diese Übung kann mit den anderen Texten wiederholt werden. Danach geht es weiter zur zweiten Station.

„An unserer zweiten Station tauscht ihr jetzt eure Karteikarten untereinander aus, sodass jede Person einen anderen Text als zuvor vorlesen kann. Eure Aufgabe ist diesmal, während ein Text vorgelesen wird, eine Pose einzunehmen, die ein Gefühl oder eine Handlung aus dem Vorgelesenen symbolisiert.“

Wenn wir fertig sind, laufen wir zusammen zur dritten Station. Hier sollen jetzt Standbilder während des Vorlesens erschaffen werden, ohne dass ihr euch vorher abspricht. Ihr positioniert euch so im Raum, wie ihr es passend für den Text haltet. Dabei könnt ihr bzw. solltet ihr auch Bezug zu den anderen Teilnehmer*innen nehmen, die sich ebenfalls im Raum positionieren, sodass am Ende des Textes ein einheitliches Standbild entsteht.“

Sollten noch weitere Stationen geplant sein, können die Aufgaben leicht abgewandelt werden, in dem die Teilnehmer*innen z. B. mehr ihre Umgebung einbeziehen oder sich Requisiten aus der Natur suchen.

Auswertungspunkte

Bei diesen Übungen steht vor allem die Gruppendynamik im Fokus. Spielt jede Person nur für sich allein oder wird sich aneinander orientiert? Ergreifen die Teilnehmenden Möglichkeiten, aufeinander zuzugehen?

Gleichzeitig wird diese Dynamik vom Raum, als natürliche Kulisse und sehr vertrauten ‚Heimatort‘ beeinflusst. Dieses Verhältnis zum Heimatort kann aber nicht offen ausgelebt werden, da die Texte eine andere Perspektive vorgeben. Es findet schon fast eine Entfremdung von einem gewohnten Ort statt. Auswertungsfragen können dementsprechend sein:

- Ist es dir leichtgefallen, dich in den Text hineinzusetzen?
- Was für einen Unterschied hat es für dich gemacht, nicht in einem geschlossenen Proberaum, sondern draußen im Ort zu spielen?

Erfahrungen

Dadurch, dass die Teilnehmenden die Texte nicht selbst verfassen müssen, sondern vorgelegt bekommen, bietet sich diese Übung am Anfang einer Gruppenarbeit an. Außerdem ist die Übung eine gute Möglichkeit des besseren Kennenlernens und Ablegens von Berührungsängsten beim miteinander spielen. Wir haben in Eilenburg gemerkt, dass durch das gemeinsame Improvisieren die Teilnehmenden sich gegenseitig mehr vertraut haben, auch wenn am Anfang noch eine gewisse Distanz da war. Außerdem war es erstaunlich zu sehen, wie, obwohl die gleichen Texte immer wieder wiederholt wurden, trotzdem neue Perspektiven im Laufe der Übung entstanden sind. Dies wurde einerseits durch veränderte Spielweisen und andererseits durch die neuen Umgebungen begünstigt.

Schlussendlich war es eine willkommene Herausforderung, in einer anderen Umgebung zu spielen, als die Teilnehmenden es gewohnt waren. Gerne wurden Mauern, Bänke und Bäume genutzt und in das Spiel eingebunden.

Texte aus Eilenburg

- „Heimkehr“ von Franz Kafka
- „Heimat“ von Lukas Kofler-Pellegrini
- „Heimat“ von Wolf Biermann
- „Heimat“ von Johannes Oerding
- „Zuhause“ von Adel Tawil
- „Die Stadt“ von Georg Heym

Geschichten meiner Heimat

**Durchgeführt vom SPIELFREUnDE Stollberg e. V. und dem CCT Leipzig
Spiel für eine Gruppe ab 4 Personen**

Die Teilnehmenden des Workshops werden im Vorfeld aufgefordert, Geschichten, Sagen oder Mythen zu ihrer Heimat (in dem Falle definiert als Region, aus der sie kommen oder in der sie leben) mitzubringen. Diese Geschichten werden sich gegenseitig erzählt bzw. vorgestellt. Die Übung wurde mit einer Kinder- und Jugendgruppe in Stollberg ausprobiert.

Ziele

Ziel dieser Übung ist es, ins Erzählen zu kommen und den anderen Teilnehmenden des Workshops etwas von der Heimat zu berichten. Außerdem beschäftigen sich die Teilnehmer*innen dadurch im Vorfeld bereits mit Geschichten über ihre Heimat, befragen Familienmitglieder und gehen somit auf eine kleine Forschungsreise. Durch die gegenseitige Präsentation der mitgebrachten Geschichten können die anderen Teilnehmenden Spannendes und Seltsames über die jeweilige Gegend erfahren.

Zeit

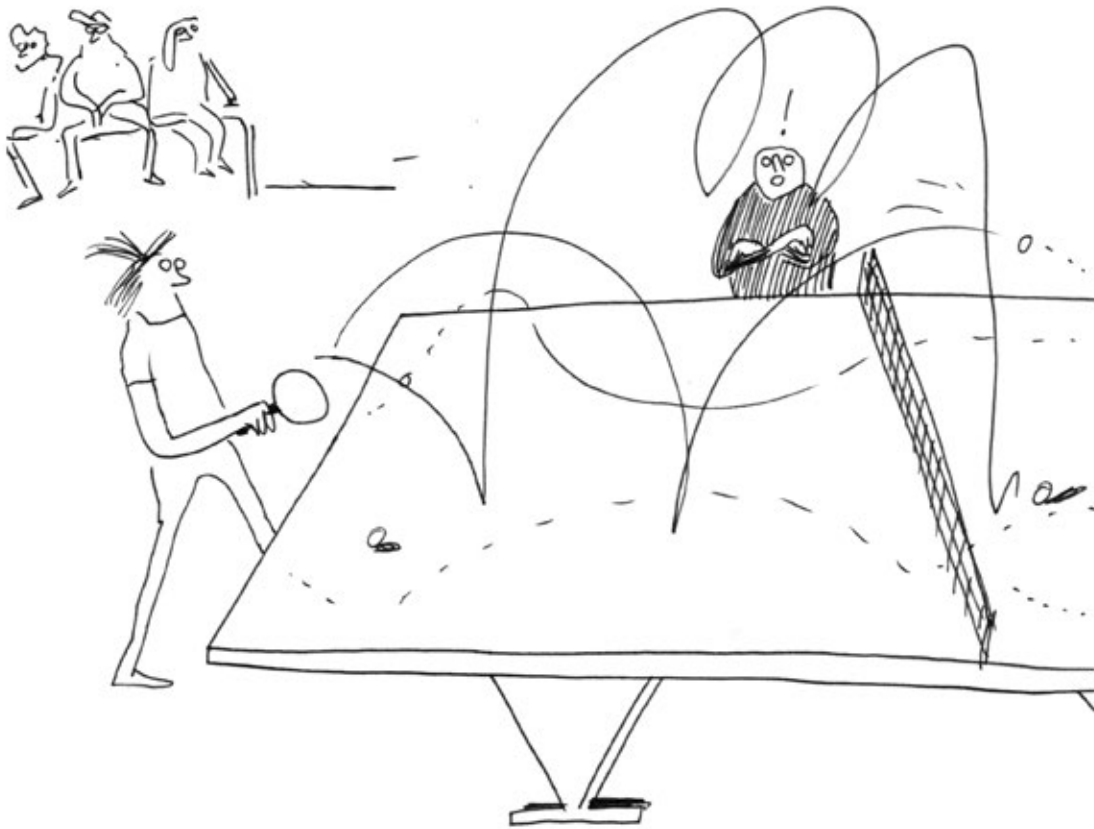
Je nach Anzahl der Teilnehmenden variabel. Maximal 10-12 Minuten pro Teilnehmer*in.

Materialien

- Ein Stuhl
- Ein Tisch (Tisch ist von Vorteil, aber nicht notwendig, um die Übung durchzuführen).

Spielanleitung

„Ihr habt euch alle im Vorfeld bereits mit den Geschichten aus eurer Heimat befasst, eure Familienmitglieder befragt und nun alle etwas Tolles mitgebracht. Jede*r von euch wird uns nun die mitgebrachte Geschichte präsentieren. Ihr könnt die Geschichte nacherzählen oder sie uns vorlesen. Erzählt uns im Anschluss daran, was für euch an dieser Geschichte so spannend war und wieso ihr gerade diese mitgebracht habt. Was hat diese Geschichte mit euren oder den Erinnerungen eurer Familie zu tun? Wie habt ihr sie gefunden?“



WIR KÖNNEN VIEL VON
DEN JUGENDLICHEN ZU
HEIMAT LERNEN.

„Also, da gibt's eine Geschichte, vom TPZ. Die wurde von den damals Jugendlichen erzählt. Weil, da gab's halt mal am TPZ ein Fleck und der ist halt nie weggegangen. Und da gibt's eine Geschichte, die wirklich passiert ist, sagt man. Da lebte halt eine alte Bauernfamilie. Leute, die Mehl hergestellt haben. Und der Mann hatte sehr viel Geld und Essen und Trinken, weil er sehr viel Mehl hergestellt hatte, in der Mühle. Und dann kamen manche armen Leute hin und haben nach Essen und Trinken gefragt. Die Frau von dem Mann war sehr lieb und nett und hat denen deshalb immer Essen und Trinken gegeben. Da war der Mann immer sehr geizig und hat die Frau dann immer verprügelt. Irgendwann kam mal ein alter Mann, der hat auch nach Essen und Trinken gefragt und da hat die Frau dem Mann Essen und Trinken gegeben, aber der Mann von der Frau hat gedacht, die Frau geht mit dem Mann fremd. Und deshalb ist der Mann sehr eifersüchtig geworden und hat die Frau erstochen.“

Dann hat dieser Mann auf den Müller einen Fluch gelegt, dass der Blutfleck von der Frau für immer dort verharren soll. Über die Zeit wurde das alte TPZ, ein alter Theaterverein, gegründet und das wurde dort gebaut. Und dann kam halt ein Fleck. Also der Fleck, der war da schon. Die haben sich nichts dabei gedacht und haben dann irgendwann solch einen Filzteppich, wie hier so ungefähr, über den Fleck gelegt auf die Bühne. Aber dann kam der Fleck wieder. Über die Zeit hatten Leute Übernachtungen auf der Bühne, und haben da Säfte verkleckert oder es ist was runtergefallen und dann kamen welche, die das sauber gemacht haben. Aber ein paar Tage später kam der Fleck wieder. Der Müller, da gibt's auch ein Bild, das habe ich auch gesehen – der war der Theatergeist.“

STOLLBERG 2022.

Auswertungspunkte

Nach jedem Vortrag werden die Teilnehmenden dazu befragt:

- Wie habt ihr diese Geschichte gefunden?
- Was daran war spannend für euch?
- Welche Erinnerung habt ihr oder eure Familien an diese Geschichte?
- Was denken die anderen Teilnehmenden über die Geschichte, welche Assoziationen oder Fragen fallen ihnen dazu ein?

Wir können viel von den
Jugendlichen zu Heimat lernen.
Johanna Benz 2023



Teilnehmende in Bad Döben erzählen nach ihrem Rundgang ihre eigenen Heimatgeschichten. Bad Döben 2022

Erfahrungen

Diese Übung eignet sich für den Beginn des Workshops. Zum einen können die Teilnehmenden sich darauf vorbereiten und sich mit Narrativen aus ihrer Region zum Thema Heimat vertraut machen. Zum anderen bringt es auf einfache Weise die Teilnehmenden ins Gespräch. In Stollberg führten wir diese Übung mit Kindern und Jugendlichen zwischen 9 und 14 Jahren durch. Am ersten Tag des Workshops hörten wir einen Teil der Geschichten und am Morgen des zweiten Tages die restlichen. Dadurch konnten die Geschichten wirken. Die Erfahrung in Stollberg war besonders eindrucksvoll, weil die Kinder durch ihre Suche nach Geschichten mit Menschen aus ihren Familien in Kontakt getreten sind und so ein intergenerationaler Wissenstransfer stattgefunden hat, der in der Workshoprunde dann geteilt und kritisch reflektiert wurde. Es wurde deutlich, dass die Heimatbegriffe der Kinder sich von den Heimatbegriffen ihrer Familien unterschieden, was die historische Bedingtheit und Wandelhaftigkeit verschiedener Heimatvorstellungen unterstrich. Gleichzeitig wurde durch diese Recherche in die eigene Familiengeschichte ein Prozess der Auseinandersetzung mit einer konkreten Vergangenheit in Gang gesetzt. Die Übung kann mit allen Gruppen einfach ausgeführt werden. Die Teilnehmenden benötigen allerdings einen gewissen zeitlichen Vorlauf, um sich auf die Suche nach den Geschichten zu begeben. Die Geschichten können auch im Verlauf des Workshops aufgegriffen und für Spielsituationen genutzt werden.

„Ich habe meinen Opa gefragt, ob er mir eine Geschichte erzählt und er hat gesagt, er würde überlegen. Und dann bin ich etwas später, eine Stunde oder so zu ihm gekommen und habe nochmal gefragt. Dann hat er mir ein Buch gezeigt, ein dickes, wo einfach nur Geschichten über Hohendorf drin sind. Da habe ich mir eine Seite abfotografiert. Die lese ich jetzt mal vor. „Am 8. Oktober 1946, da ging an unsere Familie die Aufforderung, die Häuser zu verlassen und zum Abtransport am Güterbahnhof Koschwitz einzufinden. Nach einer Nacht in einer Güterhalle erfolgte am 9. Oktober die Aufforderung zur Gepäckkontrolle und anschließenden Verladungen von je nach ca. 35 Personen in einem Güterwaggon. Am 10. Oktober traf unser Zug in Kohlfurt ein, hier folgte eine Hygienekontrolle mit Entlausung. Dann hieß es Abfahrt nach Schlesien – nach Deutschland ohne nähere Zielangabe.“

STOLLBERG 2022.

Das 100% Spiel

**Durchgeführt vom CCT und dem raum4 e. V.
Spiel für mindestens 10 Personen**

In diesem Aufwärmenspiel werden Teilnehmende aufgefordert, sich in Antwort auf bestimmte Fragen und Aussagen räumlich zu positionieren. Im Zuge des Spiels verwandelt sich der Workshopraum somit in eine Visualisierung der Diversität an Bezüge zur gestellten Frage, die durch die Körper der Teilnehmenden ausgedrückt werden und deren Antworten kumulativ immer 100% der vorhandenen Meinungen im Raum repräsentieren. Dabei lernen sie sich gegenseitig besser kennen und fangen gleichzeitig an, über verschiedene Aspekte ihrer Heimat nachzudenken. Außerdem werden dabei bestimmte Informationen über die Einstellungen und Biografien der Teilnehmenden ersichtlich, die für die Workshopleitenden nützlich sein können. Das Spiel wurde in Bad Döben angewendet, wofür auch spezifische Fragen von dem raum4 Team entwickelt wurden, die sich auf den lokalen Kontext beziehen (siehe unten).

Ziele

Teilnehmende fangen an, über spezifische Aspekte ihrer gelebten Erfahrungen von Heimat nachzudenken und diese im Verhältnis zum lokalen Kontext auszudrücken. Sie kommen dabei körperlich in Bewegung und bekommen außerdem ein besseres Gefühl dafür, mit wem sie im Raum sind. Es entwickelt sich eine Gruppendynamik. Außerdem geschieht dadurch, dass Teilnehmende sich alle gleichzeitig zu einer Frage positionieren müssen, eine gewisse Aktivierung von jenen Menschen, die in anderen Diskussionen vielleicht eher zurückhaltender wären.

Zeit

Mit dem Fragenkatalog, der hier als Beispiel gelistet wird und sieben relativ unkomplizierte Fragen beinhaltet, braucht die Übung zwischen 10-15 Minuten.

Materialien

- Eine Liste von Fragen, die sich spezifisch zum lokalen Kontext des Workshoportes verhalten.
- Ein großer Raum mit zwei bis vier klar definierten Richtungen bzw. Ecken, in denen sich Teilnehmende versammeln können.

Spielanleitung

„In diesem Spiel werden wir unsere Körper in Bewegung bringen und uns gegenseitig besser kennenlernen. Wir werden euch gleich eine Liste von Fragen stellen. Eure Aufgabe wird es sein, euch je nach eurer Antwort auf die Frage an einen bestimmten Ort im Raum zu stellen, der eure Antwort repräsentiert. Wir werden es an einem Beispiel deutlich machen. Die Frage ist: Hund oder Katze? Alle, die mit ‚Hund‘ antworten möchten, versammeln sich auf dieser Seite des Raums. Alle, die mit ‚Katze‘ antworten möchten, versammeln sich auf der anderen Seite des Raums.“

Lass es uns mal ausprobieren: Hund oder Katze?“

Pause, damit die Teilnehmenden sich entsprechend im Raum verteilen können.

„Wenn ihr möchtet, könnt ihr euch jetzt kurz darüber austauschen, warum ihr diese Antwort gewählt habt. Hat jemand von euch einen Hund oder eine Katze?“

Immer wieder kann zwischen den Fragen eine solche Pause eingebaut werden, damit die Teilnehmenden sich untereinander austauschen oder überraschende Ergebnisse kommentieren können. Manchmal bilden sich auch aus der Notwendigkeit heraus alternative Aufstellungen der Gruppe im Raum. Diejenigen, die weder Hunde noch Katzen mögen, möchten sich z. B. vielleicht in die Mitte des Raums stellen, statt sich deutlich auf einer Seite zu positionieren. Auf diese Art kann das Spiel weitergeführt werden, bis alle Fragen gestellt worden sind.

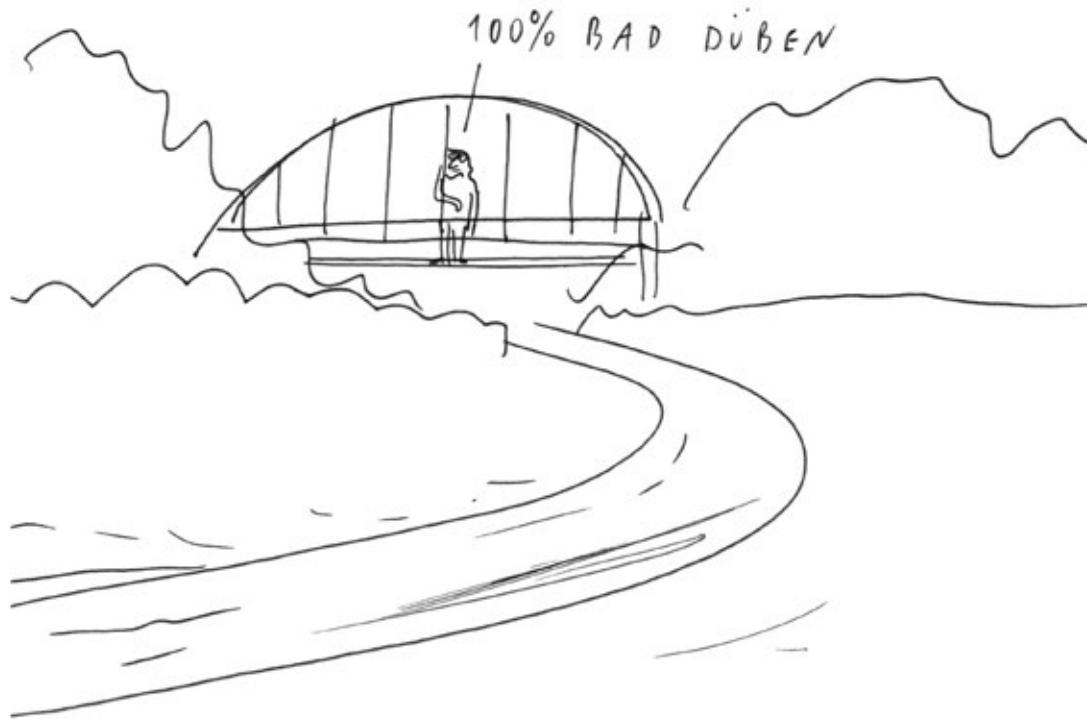
Auswertungspunkte

Da das Spiel als eine Einführung in das Heimatthema gedacht ist, bedarf es keine ausgeprägte Auswertungsrunde.

Erfahrungen

Wir führten dieses Spiel mit einer altersgemischten Gruppe durch, die sich schon näher kannte. Es entstand dementsprechend sehr viel Diskussion während des Spiels, weil die Teilnehmenden enthusiastisch auf die Antworten der anderen reagierten (sei es mit Erstaunen, Widerspruch oder Zustimmung). Außerdem erwies sich die Übung altersübergreifend zugänglich, denn sowohl erwachsene als auch Kinder und jugendliche Teilnehmenden konnten sich damit abfinden und so in ein gemeinsames Sprechen über ihre Erfahrungen von ‚Heimat‘ geraten. Die Übung würde sich aber auch, aufgrund der Niedrigschwelligkeit, als Kennenlernspiel anbieten. Vorteile sind vor allem das hohe Potential für aktive Partizipation unter allen Teilnehmenden und die Priorisierung von Körperlichkeit über verkopfte Überlegung.

Da die meisten der Teilnehmenden einen engen Bezug zu Bad Döben als Ort hatten und der raum4 e.V. sich regelmäßig in seiner Arbeit mit lokaler Geschichte und ‚Heimat‘ auseinandersetzt, funktionierte der ortsspezifische Fragenkatalog sehr gut. Sollte [Das 100% Spiel](#) mit einer Gruppe



WARM UP!

durchgeführt werden, die ein vielfältigeres Verhältnis zum Workshoport hat, wäre zu überlegen, ob der Fokus der Fragen auch anders gelegt werden könnte. Ein Eingriff auf dieser Ebene könnte die Übung vom Bereich der **Heimat Erkundung** in den Bereich der **Heimat Erzählung** rücken, etwa durch eine Verschiebung des Fokus von einer Auseinandersetzung mit dem Ort selbst hinzu einer Auseinandersetzung mit dem persönlichen Heimatbegriff, etwa durch eine Befragung der individuellen Assoziationen mit ‚Heimat‘. Außerdem bieten sich in einer Gruppe, die sich noch nicht so gut kennt, auch weitere weniger thematisch relevante Fragen zum Auflockern angewendet werden (z.B.: „Stellt euch, ohne zu sprechen, in chronologischer Reihenfolge nach Geburtsmonat und -Tag auf“ oder „Sortiert euch danach, wer die längsten/kürzesten Haare hat“).

Fragenkatalog Bad Düben

- Hund oder Katze?
- Kaffee oder Tee?
- Wohnst du im Norden / Osten / Süden / Westen der Stadt?
- Diejenigen, die nicht in Bad Düben wohnen, sollen sich relativ zur Stadt entsprechend einordnen (z.B. – Mitte des Raums ist Stadtmitte, usw.)
- Paradeplatz oder Markt?
- Muldewiesen oder Wald und Heide?
- Der Duft von Bäumen voller reifer Äpfel oder der Geruch von Pilzen?
- Heimat ist für dich ... genau hier / eigentlich woanders (wo)?

Stimmungsbild mit Hilfe der „Land(karte) der Befindlichkeiten®“

**Übernommen vom CCT Leipzig
Spiel für eine Gruppe ab 4 Personen**

Die „Land(karte) der Befindlichkeiten®“, ist ein aus dem Coaching und Beratungsbereich stammendes Methodentool. Auf der Karte ist eine gemalte Landschaft abgebildet, die durch die Benennung symbolischer Stationen ausgestattet ist und welche vielseitige Assoziationen bei den Teilnehmenden für ihre Positionierung auf der Karte (und im übertragenen Sinne ihre Positionierung im Workshop bzw. zum Thema) wecken können. Sie kann jederzeit als Momentaufnahme der Gruppenstimmung angewendet werden. Dadurch erkunden die Teilnehmenden ihre eigenen Gefühle und Positionen und teilen sie mit der Gruppe.

Ziele

Ziel dieser Auswertungsmethode ist, dass die Teilnehmenden visuell darstellen können, wo sie sich gerade in Bezug auf den Workshop bzw. das Thema befinden und welche Gefühle mit diesem Ort für sie verbunden sind. Durch die Visualisierung und das Angebot sich auf einen symbolischen Ort auf der Karte zu positionieren, kann dies eine Unterstützung für die Teilnehmenden sein, ihre Gefühle auszudrücken und darüber zu reflektieren. Diese Methode kann zum Einstieg eines Workshops genutzt werden, um beispielsweise über Erwartungen an den Workshop zu sprechen. Es kann aber auch am Ende eines Workshoptages oder des gesamten Workshops für die Auswertung und Positionierung zum Thema genutzt werden.

„Ich bin heute Morgen ein bisschen zu lange in meiner ‚Schutzhütte‘ geblieben, ich weiß auch gar nicht so richtig, wie ich da hingekommen bin, aber das ist gar nicht schlimm, weil ich würd meine ‚Schutzhütte‘ jetzt verlassen und würd auf die ‚sonnige Lichtung‘ gehen, weil ich mich wirklich freue, was jetzt noch kommt. Und von der ‚sonnigen Lichtung‘ hab ich bestimmt ne gute Aussicht auf die Berge rundum.“

STOLLBERG 2022

„Ich geh von der ‚guten Aussicht‘ zum ‚Ruhefelsen‘, weil ich heute etwas entspannter bin als die letzten Tage, hab mehr geschlafen, und was ich vom Wochenende mitgenommen habe, sehr viel Spaß.“

STOLLBERG 2022

„Momentan fühl ich mich eher so wie der Ball, so rüber und nüber und so rund. Noch kaputt von gestern.“ / „Wo warst du vorher?“ / „Im Hüttengaudi“ / „Und hast du dir aus dem Hüttengaudi noch ein kleines Andenken mitgenommen?“ / „Ja, Kopfschmerzen.“

STOLLBERG 2022

Zeit

Variiert je nach Anzahl der Teilnehmenden. Wir empfehlen eine Vorbereitungszeit, in der jede*r seinen Ort findet, von ca. 5 Minuten. Anschließende Vorstellung pro Person 1-2 Minuten.

Materialien

- Eine Karte der „Karten der Befindlichkeiten“ von Coaching Card (coachingcard.de). Wir nutzen für unsere Workshops die „Land(karte) der Befindlichkeiten®“
- Die Gegenstände, die die Teilnehmenden für ihren Begriff von Heimat mitgebracht haben, können hier verwendet werden
- Je nach Anzahl der Teilnehmer*innen kleine Figuren (z. B. Holzfiguren)
- Um die Figuren zu personalisieren, bieten sich kleine Klebepunkte für Namen oder Kürzel an
- Eventuell einen Tisch, um die Karte darauf auszulegen

Spielanleitung

Da wir diese Methode bei verschiedenen Workshops und Fortbildungen des Projektes nutzen, stellen wir verschiedene Möglichkeiten zum Einsatz vor.

„Wir möchten mit euch jetzt ein bisschen in die Natur gehen und bitten euch, eure Heimatgegenstände dafür mitzunehmen. Hier seht ihr eine Landkarte, auf der es viele verschiedene Orte gibt, z. B. den ‚Ruhefelsen‘, die ‚Ödnis‘, den ‚steilen Aufstieg‘, die ‚gute Aussicht‘ oder den ‚Sprung ins kalte Wasser‘. Wir möchten euch jetzt einladen, euch ein paar Minuten Zeit zu nehmen und für euren Gegenstand einen Ort auf der Karte zu finden, der euer momentanes Gefühl ausdrückt. Wie geht es euch in Bezug auf das heutige Thema? Was für Erwartungen und Wünsche habt ihr an den Workshop? Sucht euch dann bitte noch einen zweiten Ort aus, an dem ihr, wenn ihr heute Abend nach Hause geht, gerne sein wollt. Schaut auch gerne, wie ihr von dem einen zum anderen Ort kommt. Wenn jede*r einen Ort gefunden hat, stellen alle ihren Ort und das, was ihr damit hier und jetzt verbindet, vor.“

Wenn man dieses Tool am Ende eines Workshoptages anwendet, könnten die Fragen dazu gestellt werden:

„Wo warst du heute unterwegs? Wie hat es dir dort gefallen? Was war schwer und was war leicht für dich an diesem Ort? Was nimmst du dir von diesem Ort mit?“



Wo bist du auf der „Land(karte) der Befindlichkeiten®“. Johanna Benz 2023

Wenn man damit den Workshop abschließen möchte, können die Teilnehmenden auch eingeladen werden, sich zu überlegen, welche Stationen sie während des Workshops erreicht oder besucht haben.

Auswertungspunkte

Die Übung selbst ist eine Auswertung. Wenn es den Teilnehmenden schwerfällt, über den Ort zu sprechen, den sie sich ausgewählt haben, helfen unterstützende Fragen wie:

- Wie bist du an diesen Ort gekommen?
- Was gefällt dir da?
- Was gefällt dir an diesem Ort nicht?
- War es für dich angenehm oder unangenehm an diesem Ort zu sein?
- Was nimmst du dir von diesem Ort mit?
- Wo wärst du gerne am Ende des Workshops, heute Abend oder morgen Vormittag?

Erfahrungen

Diese Feedbackmethode nutzten wir in den Workshops mit altersgemischten Teilnehmenden, einer Kinder- und Jugendgruppe sowie in einer Fortbildung mit den Workshopleiter*innen. Wir haben mit der „Land(karte) der Befindlichkeiten®“ sehr gute Erfahrungen gemacht. Zum einen passte die Landschaft als solche gut zur Heimatthematik. Zum anderen erleichterte es den Teilnehmenden den Einstieg oder die Zwischenreflexion. Die Benennung eines Ortes erwies sich als Hilfestellung, um ein daran gekoppeltes Gefühl zu beschreiben. Außerdem eröffnet die Landkarte Wege und Ausichten, wo sich die Teilnehmenden in Zukunft verorten möchten. Es entstanden sehr schöne Geschichten und Gespräche darüber, wie die Teilnehmenden an diese Orte gelangt sind, welche Erfahrungen sie im Workshop gemacht haben und was sie damit gerne in Zukunft machen wollen. Selbst sonst sich im Gespräch zurückhaltende Personen wurden dadurch ermutigt, ihre Gefühle zu teilen. Auch für die jüngeren Teilnehmenden der Workshops war es eine gute Möglichkeit ins Gespräch zu kommen, denn die Visualisierung hat geholfen, die Gefühle zu beschreiben. In Stollberg positionierten wir uns jeweils am Morgen und am Abend auf der Landkarte. So konnten wir immer auch überprüfen, wo die Teilnehmenden jeweils am Anfang und am Ende des Tages standen und was sie von den jeweiligen Etappen mitgenommen haben. Dadurch blieben die einzelnen Workshopsegmente in einem Zusammenhang und das jeweils schon Geschehene wurde nochmal aufgegriffen. Die Karte lag den ganzen Workshop über auf einem Tisch und die Teilnehmenden konnten auch währenddessen ihre Figuren verrücken.

„Ich würde mich von der ‚Liegewiese‘ zum ‚wie ein Fisch im Wasser‘ stellen, weil ich hab gut geschlafen, ich bin wach und ich freue mich auf den heutigen Tag.“



Kinder beim Trennen von der Heimat. Stollberg 2022

Trennung von der Heimat

**Durchgeführt vom SPIELFREUnDE Stollberg e. V. und dem CCT Leipzig
Spiel für eine Gruppe ab 6 Personen**

Bei dieser Übung nehmen die Teilnehmenden von den mitgebrachten Gegenständen (im übertragenen Sinne) Abschied. Die Gegenstände stehen hierbei als Metapher für die Heimat. Im Anschluss daran findet eine Austauschrunde darüber statt. Das Spiel wurde mit einer Kinder- und Jugendgruppe in Stollberg entwickelt, wo es an die Übung [Gegenstände aus der Heimat](#) anschloss.

Ziele

Die Teilnehmenden sollen sich vorstellen, dass sie ihre Heimat (aus welchen Gründen auch immer) verlassen müssen. Diese Übung findet im Stillen statt und alle sollen individuell ein innerliches Gespräch mit sich selbst führen. Ziel ist es, sich vorzustellen, wie das Gefühl sein könnte, seine Heimat zu verlassen. Dabei wird sich von einem Gegenstand getrennt, den die Teilnehmenden symbolisch für ihre Heimat/für ihr Heimatgefühl mitbrachten (siehe [Gegenstände aus der Heimat](#)). Ein weiteres Ziel, was damit erreicht werden kann, ist Empathie für Menschen zu spüren, die ihre Heimat gewollt oder ungewollt verlassen müssen und eine Ahnung von einem Verständnis davon, wie schwer sich dieser Abschied anfühlen kann.

Zeit

Für diese Übung lohnt es sich, Zeit und Ruhe einzuplanen. Mindestens 10 Minuten für das innerliche Gespräch sind ratsam. Für das Abschiedsritual variiert die Zeit je nach Teilnehmer*innen Anzahl. Jede teilnehmende Person soll sich dafür so viel Zeit nehmen, wie sie dafür braucht. In Stollberg hat jede Person ca. 5 Minuten Zeit für die Verabschiedung auf dem Podest genutzt.

„Die Wahl des Gegenstandes am Freitag, weil ich ja keinen mit hatte, da habe ich erst gedacht das ist ganz willkürlich, ganz ausgedacht. Und habe jetzt aber festgestellt, ich habe für Verwirrung gesorgt. Dieser umgekippte Stuhl steht symbolisch für meine Mutti. Die, als ich 15 war, gestorben ist. Und dadurch ist der Heimatbegriff auch nochmal... so hochgekommen.“

STOLLBERG 2022

Materialien

- Mitgebrachte Gegenstände der Teilnehmenden zu ihrer Vorstellung von Heimat
- Ein Podest oder eine hergerichtete Ecke mit einem Tuch oder einer Decke wären für das Abschiedsritual hilfreich, sind aber nicht unbedingt zur Durchführung der Übung nötig

Spielanleitung

„Wir werden jetzt eine Übung machen, die vielleicht etwas herausfordernd für manche von euch sein wird und wir bitten euch trotzdem, euch auf diese Übung einzulassen. Wir werden jetzt von unseren Gegenständen, die wir mitgebracht haben und die für unsere persönliche Vorstellung von Heimat stehen, Abschied nehmen.“

Zunächst nehmen sich alle ihren Gegenstand und gehen mit diesem Gegenstand in ein inneres Gespräch. Hilfreiche Impulse für das Gespräch können sein:

- Was ist mir wichtig an meiner Heimat?
- Wofür steht dieser Gegenstand für mich, und was lasse ich zurück, wenn ich mich davon trenne? Was ist mir wichtig daran? Was wird mir fehlen?
- Was bewegt mich in diesem Moment des Abschiedes?
- Was passiert, wenn ich meine Heimat verlassen muss?

„Nachdem wir das innere Gespräch geführt haben, setzen wir uns auf den Boden, mit Blick in die gleiche Richtung (z. B. auf das Podest gerichtet oder die dafür vorbereitete Ecke). Wir versuchen uns auf uns zu fokussieren, um nicht mit den anderen ins Gespräch zu kommen. Nacheinander werdet ihr nach vorne gehen/auf das Podest gehen und dort eure Gegenstände ablegen. Jede*r kann das in seinem*ihrem eigenen Tempo machen. Ihr könnt gerne auch Gesten oder Bewegungen dazu machen, wenn das für euch passt. Wenn ihr den Gegenstand abgelegt habt, dann setzt euch zurück auf euren Platz. Wenn alle ihre Gegenstände verabschiedet haben, halten wir zusammen noch einen Moment inne und richten unseren Blick auf die hinterlassenen Heimaten.“

Danach möchten wir uns gerne mit euch darüber austauschen, wie sich das für euch angefühlt hat, zum einen in Bezug auf euren eigenen Gegenstand/Heimat und zum anderen, wie es euch ergangen ist, die anderen dabei zu beobachten.“

Auswertungspunkte

Mögliche Fragen für die Auswertung können sein:

- Wenn du es teilen möchtest, kannst du gerne davon erzählen, wie es war im inneren Dialog mit deinem Heimatgegenstand zu sein?
- Was ist dir durch den Kopf gegangen bei der Vorstellung, dass du dich von deiner Heimat verabschiedest? Welche Gefühle hattest du dabei?
- Wie war der Moment, als du auf die Bühne gegangen bist, um den Gegenstand abzulegen? Hast du noch etwas Bestimmtes an deinen Gegenstand gerichtet?
- Wie ging es dir, nachdem du den Gegenstand losgelassen hast?
- Über die persönlichen Fragen hinaus kann diese Auswertungsrunde mit Fragen nach Erlebnissen von Menschen, die ihre Heimat verlassen oder verloren haben, die an einen anderen Ort gezogen sind und ziehen mussten, erweitert werden.

Erfahrungen

Diese Übung, die wir mit Kindern und Jugendlichen zwischen 9 und 14 Jahren am dritten Tag eines Workshops in Stollberg gemacht haben, war insgesamt sehr intensiv und emotional. Alle Teilnehmenden haben sich darauf eingelassen und haben sich dabei sehr mutig gezeigt. Die Teilnehmer*innen waren nach dieser Einheit sehr in sich gekehrt und die meisten wollten ihre Erfahrungen mit diesem symbolischen Abschied von der Heimat in der anschließenden Auswertung für sich behalten.

Die Besonderheit dieser Einheit liegt darin, dass alle Teilnehmenden für sich und im Stillen über den persönlichen Abschied von der Heimat oder dem, was sie damit verbinden, nachdenken. Es versetzt die Teilnehmenden in einen nachdenklichen Zustand und stellt außerdem einen Zusammenhang zu Menschen her, die freiwillig oder unfreiwillig ihre Heimat verlassen haben. Damit kann erzeugt werden, dass Heimat auch sehr fragil und fremdbestimmt sein kann.

Diese Übung sollte gegen Ende eines Workshops angeleitet werden. Die Teilnehmer*innen haben sich bereits mit den verschiedenen Facetten von Heimat befasst und können nun im Stillen und für sich die verschiedenen Gedanken und Erfahrungen dazu wirken lassen. Diese Übung erfordert auch einen gewissen Grad an Vertrauen in die Gruppe, insofern bietet es sich auch dahingehend an, sie tendenziell zum Ende des Workshops durchzuführen. Es wird nicht empfohlen, die Übung als Abschluss des Workshops zu nutzen. Es bietet sich an, im Anschluss an das Abschiedsritual noch einmal alle anderen Etappen und Erfahrungen des Workshops durchzugehen. Dabei kann sowohl an die positiven Erfahrungen mit dem Thema Heimat als auch an die Gefühle von negativen Erfahrungen und den Abschied von der Heimat erinnert werden. Dadurch kann ein umfassender (Rück-)Blick auf die Thematik entstehen.

Heimat Erzählen

Gegenstände aus der Heimat

**Durchgeführt vom gesamten Aktionsbündnis TheaterLandNomaden
Spiel für 5–20 Personen**

Alle Teilnehmenden bringen einen Gegenstand zum Workshop, den sie persönlich mit Heimat verbinden. Diese Übung kann in drei Schritten durchgeführt werden. Bei dieser Übung werden persönliche Geschichten zu den fremden und zu den eigenen Gegenständen erzählt. Dadurch müssen Teilnehmende sowohl über ihren persönlichen Heimatbegriff nachdenken, als auch diesen den anderen gegenüber erklären und dementsprechend mit fremden Vorstellungen abgleichen.

In unserem Projekt wurde die Übung sowohl in internen Fortbildungen unter den Leitungsteams als auch durch Workshops mit gemischten und jugendlichen Altersgruppen in Eilenburg und Stollberg entwickelt.

Ziele

Teilnehmende entwickeln ein Bewusstsein von ihrem eigenen Heimatbegriff und üben, im Kontext des Gegenstands, die differenzierte Erzählung über Heimat mit Hilfe von unterschiedlichen Metaphern. Die Übung zielt darauf ab, persönliche Heimatgeschichten zu erzählen und preiszugeben, was Heimat für jede einzelne Person bedeutet und mit welchen Gegenständen oder Erfahrungen sie Heimat verbinden. Dies ermöglicht den Teilnehmenden, sich verletzlich zu zeigen und sich mit anderen in einem tiefgreifenden emotionalen Kontext zu verbinden. Dies fördert die Selbstreflexion und das Verständnis der individuellen Verbindung zur Heimat. Gleichzeitig entwickeln sie Empathie für die Hauptbegriffe der Anderen, da sie sich in deren Geschichten und Perspektiven hineinversetzen. Dies schafft ein tieferes Verständnis für die Vielfalt von Heimatkonzepten und fördert ein Empfinden für das Konzept ‚Heimat‘ als kulturelles Konstrukt.

„Das ist Bummi. Den habe ich zur Geburt gekriegt. Ich bin viel in der Welt unterwegs gewesen. Ich bin auch in Eilenburg geboren, aber nicht meine gesamte Kindheit in Eilenburg gewesen. Ich bin aber immer mal wieder nach Eilenburg zurückgekommen, und Bummi war immer dabei. Und ist dann auch, in nächster Generation, bei meiner Tochter. Das sieht man ihm auch ein bisschen an, dass er schon ein paar Jahre auf dem Buckel hat.“

EILENBURG 2022

Zeit

Je nach Teilnehmer*innen Anzahl variabel. Jede*r Sprecher*in sollte ca. 5 Minuten Zeit für die Geschichte haben.

Materialien

- Gegenstände aus der Heimat, die von den Teilnehmenden mitgebracht werden. Falls dies nicht möglich ist, könnten die Gegenstände auch im Rahmen einer Übung zu **Heimat Erkundung** gesammelt werden (siehe z.B. **Heimatsplitter finden**). Alternativ könnten Gegenstände von der Workshopleitung bereitgestellt werden, unter denen Teilnehmende sich einen passenden auswählen. In beiden Varianten geht der persönlich-biographische Bezug verloren, der durch eine Vorstellung eines persönlichen Gegenstandes hergestellt wird. Dafür bieten sie aber andere Vorteile, unter anderem weniger Planungsaufwand und eine aktivere Einbettung in den Ort, der bespielt wird.
- Außerdem ist ein Tisch (und wenn vorhanden ein Podest) von Vorteil.

Spielanleitung

„Legt eure Gegenstände in die Mitte des Raums. Schaut sie an. Überlegt für euch selbst, was ihr da seht. Was fällt euch dabei auf? Welche Gegenstände sind für euch wiedererkennbar? Welche sind vielleicht eher rätselhaft? Gibt es Gemeinsamkeiten oder Unterschiede unter den Gegenständen? Welche Heimatvorstellungen könnten vielleicht dahinterstecken?“

Bevor wir eure eigenen Geschichten zu euren Gegenständen dazu hören, möchten wir euch bitten, euch einen anderen für euch fremden Gegenstand auszusuchen. Überlegt euch kurz, welche Heimatgeschichte ihr uns zu diesem Gegenstand erzählen könnt. Woran erinnert euch dieser Gegenstand, was verbindet ihr mit diesem Gegenstand zum Thema Heimat? Wenn ihr soweit seid, dann werden wir nun nacheinander eure Geschichten zu den anderen Gegenständen hören.

Nachdem wir jetzt die Geschichten zu den fremden Gegenständen gehört haben, werden wir nun diese zu euren eigenen Gegenständen erfahren und was diese für euch mit Heimat zu tun haben. Nehmt euren Gegenstand aus der Mitte und erklärt, was er ist und warum ihr ihn ausgewählt habt.

Das waren viele sehr persönliche Geschichten. Diese Gegenstände brauchen wir im Verlauf des Workshops noch einmal. Damit sie in unserem Raum und während unseres Workshops sicher sind, bitten wir euch für eure Gegenstände einen sicheren Ort im Raum zu finden und ihm dort eine Heimat zu geben.“

Auswertungspunkte

Nachdem alle Teilnehmenden ihren Gegenstand vorgestellt haben, kann gemeinsam über die Erfahrung diskutiert werden. Dabei sollte die Moderation darauf zielen, dass die Teilnehmenden einen kritischen Abstand zu ihren Annahmen über Heimat gewinnen und Empathie für die Ideen der Anderen zeigen. Außerdem sollte die Auswertung verdeutlichen, dass ‚Heimat‘ als kulturelles Konstrukt viele verschiedene Ebenen hat. Dieses Zwischenergebnis ist wichtig für den weiteren Schritt (in einer späteren Übung), dass die verschiedenen Ebenen dieses Konstrukts beispielsweise von politischen Akteuren instrumentalisiert werden können. Mögliche Fragen für diese Auswertungsrunde sind:

- Welche Unterschiede und Gemeinsamkeiten gab es in den Heimatbegriffen, die hier erzählt wurden?
- Was hat euch in den Erzählungen der Anderen überrascht?
- Wie hat es sich angefühlt, eine andere Geschichte zum eigenen Gegenstand zu hören?
- Was habt ihr über eure eigene Vorstellung von Heimat dabei entdeckt?
- Würdet ihr immer noch den gleichen Gegenstand auswählen, oder einen anderen? Warum?

Erfahrungen

Dieses Spiel wurde in verschiedenen Varianten durchgeführt. Während in Eilenburg die Teilnehmende nur ihren eigenen Gegenstand vorgestellt haben, wurde in Stollberg der Schritt der Erzählung des fremden Gegenstandes hinzugefügt. Beide Varianten eignen sich sehr als Einführung in den Workshop, weil sie die Teilnehmende dazu bringen, sich im Kontext ihrer persönlichen Biografie vorzustellen. Auch geben sie eine Einsicht in die persönlich bevorzugten Heimatmetaphern der Teilnehmenden. Durch die Vorstellung des Gegenstandes und die Erklärung davon, warum er ausgewählt wurde, werden Zusammenhänge zwischen Biografie, unterschiedlichen Lebenserfahrungen und den entsprechend differenzierten Vorstellungen von Heimat deutlich. Außerdem wurde durch die abschließende Suche nach einem sicheren Ort für den Gegenstand im übertragenen Sinne das Gefühl aktiviert, dass jede*r eine gewisse Mitverantwortung und Gestaltungsmöglichkeit der eigenen Heimat hat, man dabei aber auch die Räume und Gefühle der anderen respektieren und schützen muss.

Gleichzeitig bieten die Gegenstände selbst viele Möglichkeiten für weiteres Spielen an, z.B. Beispiel durch ihren Einbezug in spätere szenische Arbeit oder als wiederkehrendes Motiv für andere Erzählübungen. In Eilenburg wurden die Teilnehmende beauftragt, aus der Perspektive von im Ort gefundenen Gegenständen zu erzählen, was Heimat bedeutet. Wie würde z.B. Beispiel ein Stein, ein Laubblatt oder eine Feder ihre Heimat beschreiben? Eine andere Variante forderte auf, dass Teilnehmende gemeinsam, durch einzelne abwechselnde Sätze, eine Geschichte aus den Perspektiven der Gegenstände improvisierten. So entstand z.B. Beispiel eine Erzählung über die Heimaterfahrung eines beliebten Teddybären namens Bummi.

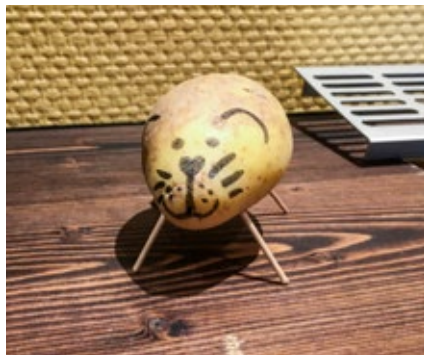


Gesammelte Workshopmaterialien am Ende eines Workshops in Eilenburg. Zu sehen sind auch Gegenstände der Teilnehmenden, unter anderem der Bär Bummi. Eilenburg 2022.

Gegenstände aus den Heimaten der Aktionsbündnismitgliedern. Leipzig 2022.



Ein besonderer Gegenstand aus der Heimat – diese Kartoffel ist stellvertretend für ein beliebtes Meerschweinchen. Stollberg 2022.



In unserer Auswertung dieser Übung stellte sich heraus, dass unter den Teilnehmenden viele der gleichen Topoi mit Heimat assoziiert wurden. Die Gegenstände, die Teilnehmende mitbrachten, konnten oft in drei Kategorien eingeordnet werden: Natur, Familie und Vergangenheit. Oft weisen diese auch eine romantisierte Vorstellung von Heimat hin, die sich durch die Vertiefung in persönlichen Erfahrungen eher auf der individuellen Ebene erkennen lässt. Oft sind solche individuell-persönlichen Heimatvorstellungen mit Gefühlen von Geborgenheit und ewiger Sicherheit verbunden, doch nach genauerer Überlegung stehen sie weniger im Zusammenhang mit den gesellschaftlichen oder historischen Realitäten. Eine Aufgabe der Workshopleitung wäre es also, durch andere Übungen den Kontrast zwischen solchen romantisch-persönlichen und auch nostalgischen Heimatempfindungen und gesellschaftlichen bzw. historischen Heimatideen auf der kollektiven Ebene deutlich zu machen, um somit die Gruppe zu einem differenzierteren Heimatbegriff zu bringen.

„Ich habe mir hier diese Bergmannsutensilien ausgesucht. Ich muss zugeben, ich weiß zwar nicht, was das hier alles so genau ist... Das ist relativ eindeutig eine Lampe, denke ich... Da habe ich mich daran erinnert, dass ich – also, vielleicht waren wir das alle schonmal – schon mehrmals in so Stollen zur Besichtigung war, die es hier in der Umgebung relativ häufig gibt. Da kann ich mich daran erinnern, dass ich die generell erstmal total faszinierend finde. Aber wenn man dann ganz weit vordrängt, und da dann solche Grotten sind, und man sich dann überlegt, dass dort Leute gearbeitet haben, dann ist das ja was ganz anderes heutzutage, wenn das alles ausgeleuchtet ist, mit modernen Scheinwerfern und so. Und bei einer Führung, das war in der Nähe von Dresden, da haben die Leute, die uns durchgeleitet haben, einfach mal für ein paar Sekunden das Licht ausgemacht. Da war es – ich weiß nicht, wie tief es da war, an dem Punkt, aber einige Meter unter der Erde – stockfinster. Und wenn man sich vorstellt, dass vor vielen Jahren Leute mit solchen Sachen durch diese gefährlichen Gängen rumgegangen sind... Das war sehr eindrucksvoll. Und deswegen habe ich mir das hier ausgesucht. Ich denke damit können wir alle, die hier aus der Gegend kommen, gut was anfangen.“

STOLLBERG 2022



Speaker's Corner – Heimat ist für mich ...

Durchgeführt vom SPIELFREUnDE Stollberg e. V.
Spiel für eine Gruppe ab 4 Personen

Bei der Übung [Speaker's Corner – Heimat ist für mich ...](#) stellt sich jeweils ein*e Teilnehmer*in auf ein kleines Podest/Kiste und hält eine kurze Rede zum Thema „Heimat ist für mich“ an die Gruppe. Die Übung geht auf die englische Tradition im Hyde Park von London zurück. Durch einen Parlamentsbeschluss von 1872 kann in einer Ecke des Hyde Parks jede*r ohne Anmeldung eine Rede zu einem beliebigen Thema halten und dadurch die Aufmerksamkeit der Passanten auf sich ziehen. Sie bezieht sich auf eine international bekannte theaterpädagogische Übung, die von den SPIELFREUnDEn inzwischen für verschiedene Zwecke angepasst wurde.

Ziele

Ziel dieser Übung ist es, dass die Teilnehmenden des Workshops einen kurzen Impuls zu ihrer Vorstellung von ‚Heimat‘ äußern. Zusätzlich kann das Publikum die vortragende Person bejubeln.

Bei dieser Übung können außerdem Vorstellungen bzw. Stichwörter zu Heimat notiert werden, die für andere Spiele genutzt werden können. Das Spiel eignet sich gut als Einstieg in den Workshop.

Zeit

Je nach Anzahl der Teilnehmenden variabel. Jede*r Sprecher*in sollte ca. 3 Minuten Zeit für die kurze Rede haben.

Materialien

- Eine kleine Kiste oder ein Podest (von Vorteil, aber nicht notwendig, um die Übung durchzuführen)

Sag, was dich ankotzt, Bruder!
Johanna Benz 2023

„Ich bekomme ein Heimatgefühl, wenn ich auf jemanden treffe, mit dem ich mich noch in erzgebirgischer Mundart unterhalten kann.“

STOLLBERG 2022

„Heimat ist für mich da, wo es Essen gibt, weil ich durchgängig esse.“

STOLLBERG 2022

„Für mich ist Heimat da, wo meine Liebsten sind.“

STOLLBERG 2022

Spielanleitung

Nach einer Aufwärmübung wird die Übung wie folgt angeleitet:

„Wir begeben uns jetzt gemeinsam in den Hyde Park nach London. Dort gibt es einen kleinen Platz, wo es erlaubt ist, eine Rede über ein Thema, was einen beschäftigt oder was man der Welt mitteilen möchte, zu halten. Wir wollen heute hören, was eure Meinung zum Thema Heimat ist. Jede*r von euch hat jetzt drei Minuten Zeit uns davon zu erzählen, was Heimat für euch ist, welche Gefühle ihr damit verbindet und was euch an Heimat möglicherweise auch nicht gefällt.“

Wir sind gespannt auf eure Reden und werden im Anschluss daran Jubeln und Applaudieren.

Das Podest ist eröffnet ...“

Auswertungspunkte

Die Übung kann ohne eine Auswertung für sich stehen. Die Begriffe, die sich aus diesem Spiel über Heimat herauskristallisieren, können zu einem späteren Zeitpunkt des Workshops noch einmal aufgegriffen werden.

Es ist aber auch möglich, nach dem Spiel eine lockere Auswertungsrunde mit den Teilnehmenden zu machen. Fragen dafür können sein:

- Was ist euch besonders aufgefallen an den Vorträgen über Heimat?
- Was war bei allen/vielen gleich/ähnlich in der Vorstellung von Heimat? Was waren unterschiedliche Ansichten/Vorstellungen?
- Wie hat es sich angefühlt, vor der Gruppe über dieses persönliche Thema zu sprechen?

Erfahrungen

Die Übung ist ein guter Einstieg in den Workshop über Heimat. Die Teilnehmenden können in einem spielerischen Format spontan zu ihren Vorstellungen über Heimat einen kleinen Impuls geben. Durch die Vorstellung, man sei im Hyde Park, kommen die Teilnehmenden bereits ins Spielen und können ihre Rede mit Emotionen anreichern.

Im Rahmen des Workshops in Stollberg konnten wir diese Übung mit Kindern und Jugendlichen zwischen 9 und 14 Jahren ausprobieren. Sie hat sich besonders gut als Einstieg erwiesen, da das Thema noch nicht besprochen wurde und dadurch die Impulse noch sehr persönlich und spontan waren. Da die Teilnehmenden des Workshops sich bereits kannten, hatten sie keine Schwierigkeiten, vor der Gruppe zu sprechen. Mit einer Gruppe, deren Teilnehmenden sich noch nicht vertraut sind und die wenig, bis keine Spielerfahrung mitbringen, empfiehlt es sich, diese Übung erst zu machen, wenn die Gruppe sich etwas kennengelernt hat.

Diese Übung eignet sich außerdem dazu, Begriffe zu sammeln, die im späteren Verlauf, beispielsweise beim [Hutspiel](#), verwendet werden können.

„Für mich ist Heimat da, wo ich den Weg zur Schule kenne, und mich nicht verlaufe.“

STOLLBERG 2022



WAS WAR HEIMAT FÜR DICH ?

Heimat im Alter von ...

Durchgeführt vom raum4 e.V.
Spiel für eine beliebige Anzahl von Personen

In der Übung [Heimat im Alter von ...](#) stellen sich Teilnehmende vor, oder erinnern sich daran, was ‚Heimat‘ in verschiedenen Lebensabschnitten bedeutet. Das Spiel fordert viel Imagination und Empathie, und bringt die Gruppe ins gemeinsame Nachdenken darüber, wie sich die Perspektive auf Heimat je nach unterschiedlicher Lebenserfahrung – hier markiert durch Zeit – verändern könnte. Das Spiel wurde erstmals an einem Workshop in Bad Dübren ausprobiert und an einer Fortbildung unter den Workshopleitenden des Aktionsbündnis weiterentwickelt.

Ziele

Teilnehmende versetzen sich imaginativ in neue Perspektiven über ‚Heimat‘ hinein und entwickeln Empathie für andere Sichtweisen. Sie werden der Wandelbarkeit und Vielfältigkeit von ‚Heimat‘ bewusst und entwickeln ein Empfinden für die kontextuellen Rahmenbedingungen, die eine bestimmte Erfahrung von ‚Heimat‘ ermöglichen. Dies wirkt dem Konstrukt von ‚Heimat‘ als transhistorisches, selbst-identisches Ewigtum, welches von rechts-populistischen Bewegungen in Deutschland instrumentalisiert wird, entgegen.

Zeit

Für diese Übung sollten ungefähr 20 Minuten eingeplant werden.

Materialien

- Papierschnipsel, auf denen verschiedene, zufällig generierte Zahlen von 7 bis 80 gelistet sind. Die Schnipsel sollten zusammengefasst sein, sodass sie die Teilnehmer*innen, ohne ihren Inhalt auszuwählen.
- Ein Gefäß, aus dem die Papierschnipsel herausgelesen werden können (Hut, Korb, usw.)

Was war Heimat für dich? –
Mit 10 konnte ich Heimat noch
nicht einordnen ... sind viel umge-
zogen ... Johanna Benz 2023



MIT 78 WIRD MEINE
HEIMAT WEITER NÖRDLICH SEIN.

„Ich bin 29. Und ich habe grad keine Heimat. Weil ich weg musste, aus meiner Heimat. Es gibt Krieg. Ich bin meiner Heimat entrissen und versuche jetzt gerade, meine innere Heimat zu behalten. Und das macht mich gerade, mit 29, wo ich eigentlich das Gefühl hatte, angekommen zu sein, in meiner Heimat zu sein, mit den Menschen, die für mich Heimat bedeuten, mit der Umwelt ringsum die für mich Heimat bedeutet – das ist grad alles weggebrochen, und für mich ist der Begriff Heimat gerade sehr fiktiv, nicht greifbar, und schwer erklärbar. Wird es eine neue Heimat geben, in der Zukunft, wenn ich die alte Heimat vielleicht nie wieder sehe?“

BAD DÜBEN 2022

Spielanleitung

„In diesem Spiel werden wir uns gemeinsam vorstellen, wie sich Heimat in verschiedenen Lebensphasen anfühlt oder anfühlen könnte. Jede*r von euch wird gleich ein Stück Papier mit einer Zahl bekommen. Diese Zahl entspricht einem Alter. Ihr werdet dann der Gruppe erzählen: Was war, oder was wäre Heimat für euch in diesem Alter? Vielleicht müsst ihr euch vorstellen, was Heimat für euch in der Zukunft, mit 80 Jahren, bedeuten wird. Oder ihr versucht euch daran zu erinnern, wie sich Heimat mit 7 Jahren angefühlt hat. Nachdem eine Person ein Stück Papier gezogen hat, wird sie gleich ihre Antwort der Gruppe erzählen. Dann wird die nächste Person eine Zahl ziehen. Wer möchte anfangen?“

Auswertungspunkte

In einer kurzen Diskussionsrunde am Ende des Spiels können folgende Fragen gestellt werden:

- Wie hat es sich angefühlt, euch in andere Lebensabschnitte zu versetzen? Was hat euch dabei überrascht, und was war daran herausfordernd?
- Welche Gemeinsamkeiten unter den Heimatbegriffen verschiedener Altersgruppen fallen auf?
- Wie hat sich Heimat für euch im Laufe eures Lebens verändert? Was findet ihr daran schön, und was würdet ihr daran gerne ändern? Was wünscht ihr euch für die Zukunft?

Mit 78 wird meine Heimat weiter
nördlich sein. Johanna Benz 2023

Erfahrungen

In unserer altersgemischten Gruppe in Bad Düben hat diese Übung sehr interessante Ergebnisse geliefert, weil die imaginierten Erfahrungen mancher Teilnehmenden mit den tatsächlichen Erfahrungen der anderen verglichen werden konnten. Ein achtjähriger Teilnehmer musste sich beispielsweise überlegen, wie er sich Heimat mit 70 Jahren vorstellen würde, und unsere 70-jährigen Teilnehmerinnen konnten ihm zurückmelden, wie ihre Erfahrung von Heimat mit 12 Jahren war. Allerdings merkten wir auch, dass die dauerhafte Aufmerksamkeit der jüngeren Teilnehmenden in diesem Spiel schwierig zu behalten war, und empfehlen deshalb für eine Kinder- und Jugendgruppe die Übung mit Aktivem und Spielerischem zu kombinieren. Interessant war auch, dass manche Teilnehmenden sich spontan dafür entschieden haben, ihre Erzählung aus einer anderen Perspektive, als ihrer eigenen zu gestalten. So kam es zu sehr abwechslungsreichen und überraschenden Ergebnissen, welche die Vielfältigkeit der möglichen Bezüge zu ‚Heimat‘ verdeutlichen.

„Wenn ich 47 bin, dann ist Heimat wahrscheinlich dort, wo ich gerade wohne. Vielleicht auch, wo ich Kinder habe, mit denen ich im Wald Bogenschießen gehen kann. Dort, wo ich mich wohl fühle.“

BAD DÜBEN 2022

„Mit 33 war mein zweites Kind schon geboren. Ich lebte da schon in Bad Düben. Das war nie meine Wahlheimat, das kann ich ehrlich sagen. Weder das Haus, noch der Ort. Bis auf den Mann. Ich habe mich sehr unwohl gefühlt, es war eine ganz schwierige Zeit damals. Das war die Zeit, wo ich gedacht habe, du gehst jetzt hier, du bleibst hier nicht. Da war meine Heimat eher, wo ich eher gewohnt habe, wo meine Eltern wohnten.“

BAD DÜBEN 2022

Erzählcafé

**Durchgeführt vom raum4 e. V.
Spiel für mindestens 3 Personen**

Nachdem manche der Übungen sich als herausfordernd für die älteren Teilnehmer*innen der altersgemischten Gruppe aus Bad Düben erwiesen, hat sich das Aktionsbündnis dafür entschieden, in folgenden Workshops die Zugangsbedürfnisse aller zu berücksichtigen, indem verschiedene fakultative Angebote für Personen mit verschiedenen Interessen und Stärken entwickelt wurden. Das **Erzählcafé** bietet eine Möglichkeit für jene Teilnehmer*innen, die Lust haben, über ihre Erfahrungen und Erinnerungen zu erzählen, aber nicht die körperlichen, emotionalen oder zeitlichen Kapazitäten für ein aktives Spiel oder einen Drei-Tages-Workshop haben. Es wurde in Bad Düben mit einer Gruppe von älteren Teilnehmenden durchgeführt.

Ziele

Teilnehmende bekommen die Gelegenheit, frei über ihre Erinnerungen, Assoziationen und Gedanken über ‚Heimat‘ zu erzählen, und bringen diese Erfahrungen zusammen mit den Perspektiven der anderen. Es entsteht eine Liste an Ergebnissen, die aufzeigen, mit welchen Topoi das Heimatkonstrukt aufgebaut ist und welche ortsspezifischen bzw. historischen Dimensionen dies an einem bestimmten Ort hat.

Zeit

Es bietet sich an, mindestens 1,5 Stunden für ein Erzählcafé einzuplanen.

Materialien

- Eine Liste an Leitfragen
- Kaffee oder Tee

Spielanleitung

Die Teilnehmenden bekommen als Erzählstimulus einige Fragen, die der Reihe nach gestellt werden. Sie sind möglichst offen formuliert und die Teilnehmenden können der Gruppe gegenüber uneingeschränkt alles erzählen, was ihnen dazu einfällt. Daraus sollen auch Antworten aus der Runde entstehen, damit sich ein Gespräch aufbauen kann.

Als Beispiel folgen hier die Fragen, die in Bad Düben gestellt wurden und sich auf die lokale Geschichte beziehen. Insbesondere lag hierbei der Fokus auf die Natur- und Industriegeschichte der Muldenlandschaft und der Dübener Heide.



„Also jetzt, zum Beispiel, hört sich Heimat wie Vogelgezwitscher an. Es sind alle unterwegs, die Amseln, die Mäisen, die Starre. Jeden Morgen machen wir die Fenster auf, überall. Und die zwitschern. Es ist ja die Vogeluhr, ne? Die Amsel ist glaube ich die erste.“

BAD DÜBEN 2023

Erfahrungen

In Bad Düben führte das [Erzählcafé](#) zu langen Erzählungen mit persönlichen Anekdoten aus den Erinnerungen der älteren Teilnehmenden. Neben viel Zustimmung entstanden auch Streitgespräche. Es wurde deutlich, dass die erlebten Wahrheiten der lokalen Geschichte nicht immer die gleichen waren, obwohl durch die gegenseitigen Ergänzungen ein vielfältiges Bild sich herauskristallisieren konnte. Auch wurde deutlich, wie die Auswirkungen großer gesellschaftlicher Problemlagen von Einzelpersonen erlebt wurden. Besonders viel lernten wir über das schnell verschwindende Wissen über die Landschaft und ihre Sprache (z. B., wie ein Wind aus dem Wald sich anfühlt, oder wie die Uhrzeit ausgehend von Vogelgezwitscher erkennbar ist). Ohne darauf gefragt zu werden, erzählten die Teilnehmenden selbst von ihren Erinnerungen an die DDR und an den Systemwechsel, und sprachen über deren Einfluss auf das Gemeindeleben. Es war bedauerlich, dass keine jüngeren Teilnehmenden an dieser Übung beteiligt waren, weil diese Gespräche eigentlich die perfekte Grundlage für einen mehrgenerationalen Austausch anbieten. In weiteren Anwendungen sollte unbedingt versucht werden, solche altersgemischten Konstellationen zu ermöglichen.

Eine weitere Variante des Spiels mit mehr Teilnehmenden könnte sein, dass die Teilnehmenden sich in zweier Gruppen im Raum verteilen und die Leitfragen durch Ansagen oder auf einer Tafel bekannt gemacht werden. So würden viele Gespräche auf einmal entstehen, die auch eine gewisse private Ebene behalten würden, welche es vielleicht auch für manche Teilnehmende einfacher machen würde, über unangenehme Aspekte ihrer Heimerfahrung zu sprechen. In dieser Variante könnten Teilnehmende auch aufgefordert werden, zwischen den Fragen die Plätze zu wechseln, damit diese immer neue Gesprächspartner*innen bekommen. Am Ende der Übung könnte dann entweder gemeinsam gesammelt werden, oder die Ergebnisse fließen direkt in die nächste Workshopeinheit mit ein. So eignet sich das Spiel auch als eine Lockerung der Stimmung und Einstieg in das Thema.

Heimat hat auch immer was mit Wurzeln zu tun. Johanna Benz 2023

„Wie Heimat riecht? Also zu DDR-Zeiten hätte dir ein Delitzscher dann definitiv gesagt, nach Schokoladen- und Zuckerfabrik. Ganz markante Gerüche. Jetzt nicht mehr, gar nicht mehr, weder von A noch B, A gibt's zwar noch aber ganz andere Technologie, und B gibt's sowieso nicht mehr. Also das – wer schonmal von einer Zuckerfabrik, diesen Melassengeruch, der dann wirklich wie ein Teppich über der Stadt liegt, gerochen hat, der wird ihn nie vergessen. Der wird ihn immer wieder erkennen, wenn er irgendwo ist. Und die Schokoladenfabrik, da meint man zwar, dass das lecker riecht – aber nur beim ersten Mal. Weil, das ist so penetrant!“

BAD ÜBEN 2023

Fragenkatalog Bad Düben

- Welchen Wert, welche Bedeutung hat die Landschaft für das Leben vor Ort heute und zukünftig?
- Findet die Wertschätzung der Natur und Landschaft vorrangig durch die Besucher*innen statt? Oder ist sie Teil der Identität der Bewohner*innen?
- Welche Formen der Naherholung und des Tourismus gab und gibt es, und wie beeinfluss(t)en sie die Region?
- Wie hat die Industrialisierung die Region geformt, und was sind die Folgen des Wandels der Industrie?
- Welche Ideen und Visionen gab und gibt es vor Ort?
- Warum ist es wichtig in der Region zu bleiben? Und wie soll die Zukunft der Region in 20, 50, 100 Jahren aussehen?
- Ist in kleinen Orten die Geschichte weniger bekannt als in großen?
- Wie sieht eure persönliche Nutzung der Natur aus? Ist die Natur für den Großstädter, der nicht immer vor Ort ist, mehr wert, als für den, der sie immer vor der Nase hat?
- Wie riecht Heimat?
- Wie schmeckt Heimat?
- Welche Farbe hat Heimat?
- Wie hört sich Heimat an?
- Hat Heimat eine Temperatur?
- Ist man in der Heimat frei?

Briefe an sich selbst schreiben

**Durchgeführt vom CCT Leipzig
Spiel für eine Gruppe ab 4 Personen**

Diese Übung ist als Reflektion angedacht, wobei die Teilnehmenden ihre persönlichen Assoziationen mit Heimat aufschreiben. Das Aufgeschriebene wird einige Wochen später per Post an sie zurückgeschickt. Die Briefe wurden an allen Workshoporten, mit allen Altersgruppen, eingesetzt.

Ziele

Ziel der Übung ist, in einem inneren Gespräch Gedanken und Gefühle zur eigenen Heimatvorstellung in Form eines Briefes an sich selbst zu formulieren. Dabei reflektieren die Teilnehmenden ihre persönliche Sicht auf Heimat und können diese unkommentiert und nur für sich aufschreiben. Das Aufschreiben von Gedanken ist eine gute Methode, um über das Erlebte zu reflektieren und Gedanken in Worte zu fassen, die vorher noch nicht greifbar waren.

Da die Teilnehmenden einige Wochen später die selbst geschriebenen Briefe zurückerhalten, können sie sich noch einmal, mit Abstand und durch die Erfahrungen des Workshops, mit ihrer Sicht zur Heimat auseinandersetzen.

Zeit

Mindestens 10 Minuten, maximal so lange, wie die Teilnehmer*innen für ihre Briefe Zeit benötigen.

Materialien

- Verschiedene Stifte
- Papier
- Briefumschläge

Spielanleitung

„Ihr bekommt jetzt von uns Stifte und Papier und wir bitten euch, einen Brief an euch selbst zu schreiben. In diesem Brief sollt ihr euch mit der Frage ‚Was ist Heimat für mich?‘ auseinandersetzen. Eure Schreibweise ist dabei völlig euch überlassen, ihr könnt in ganzen Sätzen oder in Stichpunkten antworten, auch Zeichnungen sind möglich.“



Gedanken zu Papier bringen.
Eilenburg 2022

Wenn ihr fertig seid, faltet ihr euer Papier und steckt es in einen Briefumschlag, den ihr bitte an euch selbst adressiert.“

Der erste Brief kann als Einstieg in die Thematik genutzt werden. Zu einem späteren Zeitpunkt des Workshops folgt dann der zweite Brief.

„Wir bitten euch jetzt einen zweiten Brief an euch selbst zu formulieren mit der Frage ‚Wie fühlt sich Heimat für mich heute an?‘. Bei eurer Antwort könnt ihr euch gerne von den letzten Übungen, die wir zusammen gemacht haben, inspirieren lassen, aber am Ende sollt ihr einfach eure Gedanken teilen, die ihr jetzt in diesem Moment habt.“

Nach weiterer vergangener Zeit folgt der dritte und letzte Brief.

„Im letzten Brief an euch selbst, sollt ihr euch mit der Frage ‚Was wünsche ich mir für meine Heimat?‘ beschäftigen. Wir geben euch dafür wieder mindestens zehn Minuten Zeit, damit ihr nochmal die Gelegenheit habt, über die letzten Tage zu reflektieren.“

Und in ein paar Wochen werden wir euch eure eigenen Briefe zurücksenden und ihr könnt nochmal lesen, wie ihr während unseres Workshops/ unserer Übungen über Heimat nachgedacht habt. Vielleicht merkt ihr dann, dass sich eure Sicht verändert hat. Auch wenn ihr noch viele Fragezeichen zu dem Thema im Kopf habt, ist das auch in Ordnung. Schließlich ist dies auch ein Prozess. Am Ende ist diese Übung für euch persönlich, um eure eigene Auseinandersetzung mit dem Thema Heimat über einen längeren Zeitraum zu veranschaulichen.“

Auswertungspunkte

Eine offene Gesprächsrunde nach dem Schreiben der Briefe kann durchaus produktiv sein, gerade wenn Teilnehmende noch viele Fragezeichen im Kopf haben. Auch wenn es für diese Fragen keine ‚richtige‘ Antwort gibt, so ist es doch sehr interessant, unterschiedliche Ansätze zu hören oder zu sehen, wo einzelne Personen im Prozess stehen.

Gleichzeitig muss sich nicht jede Person äußern, da auch oftmals sehr persönliche Stichpunkte aufgeschrieben werden. Die Auswertung dieser Übung passiert in diesem Falle für jede Person für sich selbst und individuell, nachdem die Briefe versendet wurden. Die Workshopleiter*innen können den Briefen beim Versenden noch einen Gruß hinzufügen, in dem noch einmal die Workshop Thematik aufgegriffen und eine Kontaktmöglichkeit angeboten wird, falls die Person über das Erlebte im Nachhinein reden möchte.

Erfahrungen

Das Feedback zu dieser Übung war sehr durchmischt. Einerseits haben wir die Erfahrung gemacht, dass einige Teilnehmenden nach dem Workshop anders über die eigene Heimat nachgedacht haben, als davor bzw. ein tieferes Bewusstsein der verschiedenen Perspektiven auf Heimat erhalten haben, welches durch den Brief ihnen nochmal positiv bewusst geworden ist. Andererseits ist uns erst beim Schreiben der Briefe und danach aufgefallen, was die Aufgabe erstmal für einen Schockmoment auslöst. Briefe an sich



selbst zu formulieren ist im ersten Moment ungewohnt und komisch, gerade wenn dazu noch eine schwerwiegende Frage nach Heimat gestellt wird. Deshalb würde es sich ergänzend anbieten, Beispielfragen anzubieten oder die drei Fragen aufzubrechen und niederschwelliger an das Thema heranzuführen. Alternative Fragen könnten sein: ‚Was macht ihr gerade?‘, ‚Wie fühlt ihr euch?‘, ‚Was waren eure Gedanken bei der letzten Übung?‘

Um diesen Schock zu umgehen, könnte der Anspruch also noch persönlicher und kleinschrittiger sein. Die Teilnehmenden könnten dabei aktiver aufgefordert werden, sich selbst in diesem Brief anzureden und etwas Positives an sich selbst zu formulieren. Die Leiter*innen der Übung sollten auch auf eine unerwartete Melancholie und Emotionalität vorbereitet sein, da manche Teilnehmer*innen diese Übung auch aus dem therapeutischen Bereich schon kennen könnten, und damit nicht immer leichte Erinnerungen verknüpfen.

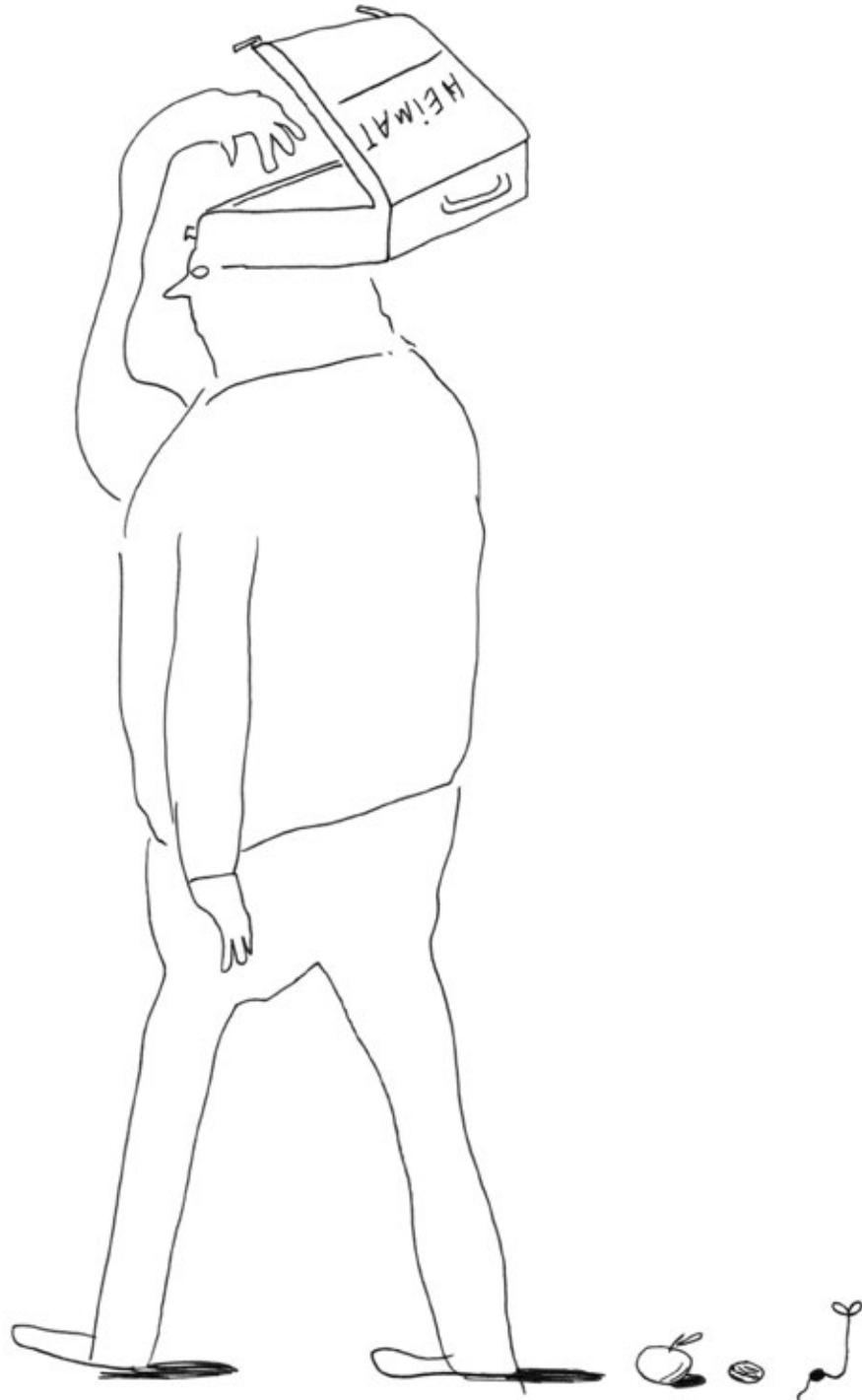
Wenn dann während des Workshops oder im Laufe der Zeit mehrmals diese Briefe an sich selbst formuliert werden, verliert die Übung diesen Schockmoment und es fällt den Teilnehmenden immer leichter, sich beim Schreiben auch zu öffnen.

Nachdem einige Wochen nach dem Workshop vergangen sind, besteht erneut die Möglichkeit, im Alltag über das Erlebte zu reflektieren. Die Briefe ermöglichen es, im Nachhinein mit etwas Abstand erneut auf die Thematik zu blicken und sich mit den eigenen Erfahrungen und Gedanken auseinanderzusetzen.

Gleichzeitig eignet sich die Übung sehr gut für alle Altersgruppen. In unseren Workshops haben sowohl Kinder als auch Rentner*innen sich aktiv beteiligt und sich mit den Fragen intensiv auseinandergesetzt.

Ein weiteres Vorteil, den wir im Formulieren der Briefe sehen, ist, dass die Teilnehmenden noch einmal Wochen später an das gemeinsam Erlebte und an die Überlegungen zur Thematik erinnert werden. Dies verdeutlicht, dass die Auseinandersetzung mit Heimat nicht nach drei Tagen Workshop abgeschlossen ist, sondern einen langanhaltenden Prozess darstellt.

WAS NIMMST DU MIT IN DIE FREMDE.



Ich packe meinen Koffer

Durchgeführt vom CCT Leipzig
Spiel für mindestens 5 Personen

Dieses Spiel, welches eine besondere Variation des bekannten theaterpädagogischen Spiels darstellt, kann anschließend an eine andere Übung verwendet werden, um einen Workshopabschnitt abzurunden. Es fordert die Teilnehmenden dazu auf, die Ergebnisse ihrer bisherigen Auseinandersetzung mit ihrem persönlichen Heimatbegriff zusammenzufassen und schafft in spielerischer Form den Übergang in das nächste Modul. Das Spiel bietet sich besonders an, in Kombination mit anderen Übungen wie [Gegenständen aus der Heimat](#) verwendet zu werden oder als Einleitung in eine Übung zu [Heimat Spielen](#). Es wurde für die Umsetzung in Workshops in Eilenburg und in Bad Dübau entwickelt.

Ziele

Teilnehmende schaffen es, besonders relevante Ergebnisse ihrer Reflexion zu ‚Heimat‘ zu konkretisieren und üben einen metaphorischen Ausdruck ihrer Erzählungen.

Zeit

Für diese Übung sollten zwischen 10 und 15 Minuten eingeplant werden.

Materialien

- Optional: einen Koffer und verschiedene (ggf. mitgebrachte) Gegenstände. Wenn diese nicht vorhanden sind, können sie nachgespielt werden.

Was nimmst du mit in die Fremde.
Johanna Benz 2023

Spielanleitung

„Bevor wir in den nächsten Teil unseres Workshops übergehen, möchten wir diesen Teil mit einem kleinen Spiel abrunden. Wir werden uns jetzt vorstellen, dass wir auf eine Reise gehen, an einen Ort, wo wir fremd sind. Dafür müssen wir unseren Koffer packen. Jede*r von uns wird gleich etwas mitnehmen, das für ihn*sie Heimat bedeutet, damit wir uns auch dort, wo wir hinfahren, zuhause fühlen können.“

Gleich werde ich diesen leeren Koffer rumgeben. Die Person, die ihn bekommt, wird dann sagen: ‚Ich packe meinen Koffer, und ich nehme mit ...‘ und erklärt uns dann, welchen Gegenstand sie mitnehmen wird, um ein Stück Heimat dabei zu haben. Danach wird sie den Gegenstand in den Koffer legen und ihn an die nächste Person weitergeben. Am Ende des Spiels werden wir also einen vollgepackten Koffer mit unserer gemeinsam gebauten Heimat haben, die wir mit in den Rest des Workshops nehmen können.“

Auswertungspunkte

Das Spiel benötigt keine lange Auswertung, da es eher als ergänzende Übung zum Übergang bzw. zur Reflexion anderer Workshopbausteine angewendet wurde.

Erfahrungen

Dieses Spiel bietet eine große Flexibilität an Anwendungsmöglichkeiten. Eine Variante wäre, es am Ende der Vorstellung der persönlichen Heimatgegenstände anzuschließen, um somit die mitgebrachten Gegenstände zu sammeln. Diese könnten dann bei weiterer Anwendung, z. B. im Fall ihrer Einbindung in ein anderes Spiel, wieder ausgepackt werden. Eine andere Variante wäre, dass die Teilnehmenden sich einen anderen Gegenstand als den von ihnen mitgebrachten auswählen müssen, um somit ihre Identifikation mit der Perspektive eines anderen Teilnehmers auszudrücken. Darüber hinaus könnten auch völlig fremde oder imaginierte Gegenstände benutzt werden, die in den bisherigen Besprechungen zu Heimat benannt wurden (in unseren Workshops waren die Beispiele eines Fahrrads oder eines Nudleintopfs sehr beliebt). Ein Vorteil des Spiels mit komplett improvisierten Gegenständen ist, dass die Teilnehmenden spontane Entscheidungen treffen müssen und so mehr vom Kopfdenken in das Körperdenken übergehen. So können auch überraschende Assoziationen oder Positionen festgestellt werden (z. B. wenn eine Person von sich selbst überrascht wäre, ausgerechnet den Nudleintopf ausgewählt zu haben).

Heimat Spielen

Hutspiel

**Durchgeführt vom SPIELFREUnDE Stollberg e. V. und dem CCT Leipzig
Spiel für mindestens 6 Personen
(sodass sich zwei Gruppen mit 3 Personen bilden lassen)**

Bei diesem Spiel werden Begriffe zum Thema Heimat, die vorher (z. B. bei [Speaker's Corner](#)) gesammelt wurden, auf gefalteten Zetteln in einen Hut gesteckt und sollen dann erraten werden. Das Spiel wurde erstmals beim Workshop in Stollberg durchgeführt und später sowohl auf einer internen Fortbildung des Aktionsbündnis als auch auf einer öffentlichen Projektpräsentation, gemeinsam mit Kindern aus Stollberg sowie Besucher*innen aus der Öffentlichkeit gespielt.

Ziele

Dieses Spiel kann als Energizer genutzt werden. Gleichzeitig werden die zuvor gesammelten Begriffe noch einmal in spielerischer Form aufgegriffen und bleiben somit präsent. Ziel ist vor allem Spaß dabei zu haben.

Zeit

Ca. 30 bis 40 Minuten können dafür eingeplant werden.

Materialien

- Ein Hut oder alternativ ein anderes Gefäß
- Kleine gefaltete Zettel mit Begriffen zu Heimat

Spielanleitung

„Wir spielen jetzt ein Spiel, bei dem wir wieder etwas wacher werden. Ihr seht hier einen Hut mit Zetteln. Auf den Zetteln stehen Begriffe, die wir von euch zum Thema Heimat gesammelt haben. Wir bilden jetzt mehrere Teams, die der Reihe nach dran sind. Immer eine Person des jeweiligen Teams versucht die Begriffe zu beschreiben, die auf den Zetteln stehen, ohne den Begriff selbst zu erwähnen. Ihr habt jeweils eine Minute Zeit. Danach ist das nächste Team an der Reihe. Das Team, das die meisten Begriffe errät, gewinnt.“

Das Spiel kann in mehreren Runden gespielt werden. Es bietet sich folgende Reihenfolge an:

1. Runde: Begriffe werden beschrieben.
2. Runde: Begriffe werden pantomimisch dargestellt.
3. Runde: Begriffe werden mit einem einzigen Wort beschrieben.



Der wunderbare Hut.
Stollberg 2022

Auswertungspunkte

Eine Auswertung dieses Spiels ist nicht unbedingt nötig. Es kann im Anschluss trotzdem kurz darüber gesprochen werden, wie den Teilnehmenden das Spiel gefallen hat und welche der Runden am leichtesten/schwersten waren.

Erfahrungen

Dieses Spiel hat in verschiedenen Altersgruppen sehr gut funktioniert und vor allem Spaß gemacht. Es ist eine gute Auflockerungsübung und kann sehr gut nach einer intensiven Austauschphase oder als Energizer z. B. nach dem Mittagessen durchgeführt werden. Da die Begriffe im Vorfeld heimlich gesammelt werden, sind die Teilnehmer*innen oft überrascht, welche Begriffe sie in diesem Kontext wiederfinden. Zudem entstehen neue Kontexte, wenn der Begriff losgelöst von seiner Geschichte auftaucht. Außerdem eignet sich das [Hutspiel](#) sehr gut, um viele verschiedene Methoden bzw. Aktivitäten aus dem Theaterbereich (Gestik, Mimik, Improvisation, Pantomime und Sounds) auszuprobieren.

Textarbeit

Durchgeführt vom CCT Leipzig Spiel für 5–20 Personen

In diesem Spiel, grob angelehnt an Bertolt Brechts Lehrstückmethode, üben Teilnehmende den Perspektivwechsel auf ‚Heimat‘, in dem sie sich einem Textfragment aus verschiedenen Perspektiven annähern. Die Übung wurde im Rahmen einer Fortbildung unter den Workshopleitenden des Aktionsbündnis TheaterLandNomaden entwickelt.

Ziele

Durch Wiederholung des gleichen Textes unter verschiedenen Rahmenbedingungen und das Versetzen in die Perspektiven von anderen Spieler*innen, empfinden die Teilnehmenden eine kritische Distanz zu ihren eigenen Annahmen über die Bedeutung des Textes und die Perspektiven zu ‚Heimat‘, die darin geäußert werden.

Zeit

Insgesamt sind 45 Minuten für die Übung einzuplanen.

Materialien

- Textfragmente, ausgewählt für ihren Bezug zu ‚Heimat‘. Davon genug ausgedruckte Exemplare, damit jede*r eins bekommt. In unserer Durchführung wurde ein kurzer Auszug aus dem Theaterstück „Und dann“ von Wolfram Höll verwendet.

Spielanleitung

„Ihr habt alle einen Text bekommen. Lest ihn einmal für euch durch. Nun werden wir anfangen mit dem Text zu spielen. In jeder Runde wird es andere Voraussetzungen geben, die ihr folgen müsst. In der ersten Runde werden wir den Text gemeinsam laut vorlesen. Nachdem eine Person einen Satz vorgelesen hat, wird die nächste Person den darauffolgenden vorlesen. Und so weiter, bis der Text zu Ende ist.“

In diesem Sinne folgen mehrere Runden, mit immer neuen Anweisungen für die Teilnehmenden. Diese können je nach Interessen der Workshopleitenden oder den Bedürfnissen der Teilnehmenden angepasst werden. Hier sind einige Beispiele:

- Eine Person liest den Text vor, während alle anderen sich im Raum bewegen und assoziativ darauf reagieren.
- Die Gruppe versucht spontan, den Text abwechselnd vorzulesen, ohne sich zu verabreden, in welcher Reihenfolge sie sprechen werden.

- Zwei Personen lesen den Text abwechselnd vor und zeigen dabei aufeinander bzw. sprechen sich gegenseitig ab.
- Alle Personen legen sich auf den Boden. Eine Person liest den Text laut vor, während die anderen leise mitlesen.
- Alle Personen versuchen den Text gleichzeitig unisono vorzulesen, ohne sich dabei anzuschauen.
- Drei Personen tragen den Text vor, als wäre es eine Unterhaltung oder ein Streitgespräch. Die anderen schauen zu. Sie können von Zuschauer*innen unterbrochen werden. Diese müssen dann den Platz einer der Spielenden übernehmen und die Szene weiterspielen – aber diesmal mit einer neuen Emotionalität.
- Eine Person liest den Text vor. In Reaktion auf die erste Zeile stellt sich eine andere Person in die Mitte des Raums und verkörpert einen Aspekt des Vorgelesenen. Mit jeder neuen Zeile, die vorgelesen wird, stellt sich eine weitere Person in die Mitte des Raums. Es entsteht somit ein Tableau, welches den ganzen Text repräsentiert.

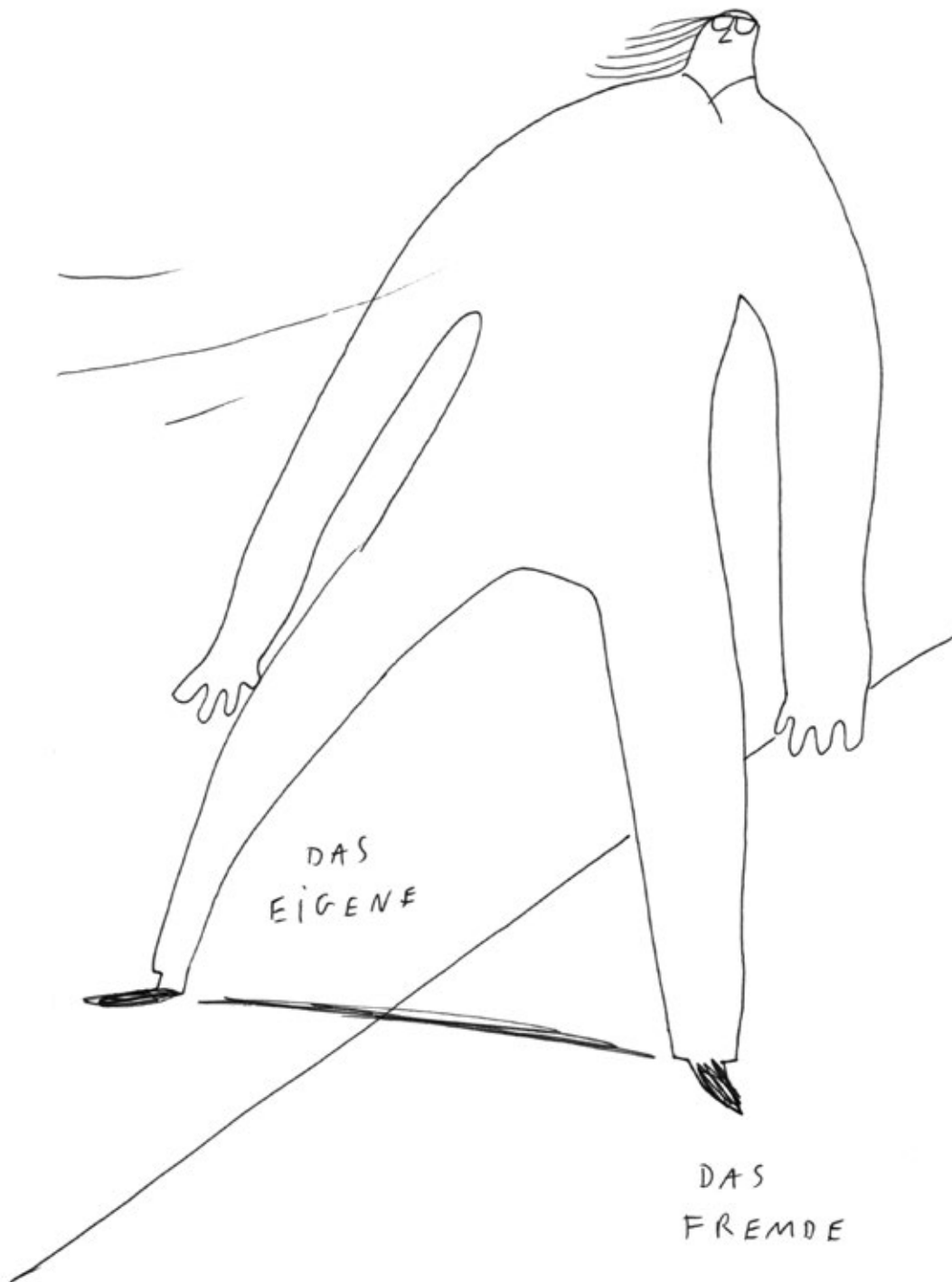
Auswertungspunkte

Nachdem die Übung durchgeführt wird, bietet es sich an, die Teilnehmenden nach ihren sinnlichen Empfindungen und assoziativen Eindrücken zu befragen, da diese Art von Erkenntnis eher durch diese Art von Spiel hervorgerufen wird. Beispiele sind:

- Wie fühlt ihr euch in euren Körpern?
- Wie fühlt ihr euch emotional? Welche Gefühle habt ihr während des Spiels wahrgenommen?
- Woran musstet ihr während des Spiels denken? Hat es Erinnerungen, Assoziationen, oder Feststellungen in euch ausgelöst?
- Was hat besonders Spaß gemacht? Was war besonders schwierig?
- Was empfindet ihr als die Bedeutung dieses Texts? (Diese Frage könnte auch vor dem Spiel schon gestellt werden, und die Unterschiede in den Antworten vor und nach der spielerischen Auseinandersetzung verglichen werden.)

Erfahrungen

In unserer Entwicklung dieser Übung meldeten die Mitglieder des Aktionsbündnis zurück, dass die Erfahrung eine unglaublich emotional herausfordernde war. Durch die Wiederholung des Textes unter verschiedenen Rahmenbedingungen wurden insbesondere viele Visualisierungen aus dem Text deutlich, die manche Teilnehmer*innen auch mit bestimmten Erinnerungen verbunden haben. Da der ausgewählte Text einen negativen bzw. kritischen Aspekt von ‚Heimat‘ betonte, war dies eine Möglichkeit, Zugang zu diesen schwierigen Aspekten des persönlichen Heimatbegriffs der Teilnehmenden zu schaffen, ohne diese dazu aufzuzwingen, über vulnerable Aspekte ihrer Biografie zu berichten.



Diese Arbeit mit externen Texten war einer der wenigen Möglichkeiten in unseren Workshops, Topoi über Heimat mit einzubeziehen, die nicht direkt von den Teilnehmer*innen selbst gebracht wurden. Die Textarbeit bietet deshalb eine Gelegenheit, Klischees, politische Narrative, historische Situationen, und andere externe Elemente auf der gesellschaftlichen Ebene des Heimatkonstrukts mit in den Workshopkontext zu bringen, die auf der persönlich-individuellen Ebene nicht so sehr hervorkamen. Die Textauswahl ist in diesem Fall also viel wichtiger als die genauen Spielvarianten. Je nach der Zusammenstellung der Gruppe könnten auch inhaltlich herausfordernde Texte, wie zum Beispiel den Text einer politischen Fernsehdiskussion zu Migration oder eine Rede von Politikern des Heimatministeriums, ausgewählt werden. Der Umgang mit solchen Inhalten sollte aber unbedingt mit einbeziehen, dass die Menschen im Raum wahrscheinlich unterschiedliche Bildungsgrade zu Themen wie Rassismus und Xenophobie haben, und deshalb auch gewaltvolle Stereotypen unwillens reproduziert werden könnten (wie in unserer Erfahrung mindestens einmal stattfand). Obwohl wir nicht möchten, dass herausfordernde Themen in den Workshops vermieden werden – ganz im Gegenteil, solche Momente bieten genau die Chance, wichtige politische Bildung zu leisten, die in den Projektzielen angestrebt wird – finden wir es dennoch wichtig, dass z. B. Betroffene von Rassismus nicht weiterer Gewalt in dieser Form ausgesetzt werden. Deshalb sollten die Workshopleitenden unbedingt sehr achtsam mit der Textauswahl in Anbetracht der Zusammensetzung der Teilnehmer*innengruppe umgehen.

Unterschrift: Das Eigene – Das Fremde.
Johanna Benz 2023



STANDBILD DREI.

Wenn aus Geschichten Szenen werden

Durchgeführt vom SPIELFREUnDE Stollberg e. V.
und dem CCT Leipzig
Spiel für eine Gruppe ab 6 Personen
(um mindestens zwei Gruppen bilden zu können)

In dieser Übung werden die mitgebrachten Geschichten aus den jeweiligen Heimaten bzw. Regionen der Teilnehmer*innen in Szene gesetzt. Drei Standbilder werden vorher festgelegt, die dann szenisch ausgebaut werden. Die Übung schließt an die Übungen [Geschichten meiner Heimat](#) an. Sie wurde in einem Workshop in Stollberg mit einer Jugendgruppe entwickelt.

Ziele

Ziel dieser Übung ist gemeinsam zu spielen und zu improvisieren. Den Rahmen dafür bieten die Geschichten und Sagen, die die Teilnehmenden zum Workshop mitbrachten. Hier können sich die unterschiedlichen Geschichten aus den Regionen vermischen. Dadurch entstehen ganz neue und andere Geschichten. Oder einzelne spannende Aspekte können herausgegriffen werden und in einen ganz anderen Zusammenhang gebracht werden. Ziel könnte die Erfahrung sein, Heimat und Heimatvorstellungen selbst mitzugestalten und neue Narrative über Heimat spielerisch zu entwickeln.

Zeit

Jede Gruppe sollte mindestens 15 Minuten Zeit zur Vorbereitung bekommen. Die jeweiligen Präsentationen können ca. 5 Minuten lang sein.

Materialien

- Mitgebrachte Gegenstände der Teilnehmenden zu ihrer Vorstellung von Heimat
- Mitgebrachte Geschichten der Teilnehmenden zu ihrer Region
- Zur Verfügung gestellte Materialien (Tücher, Verkleidungen, usw.) können beim Improvisieren hilfreich sein, sind aber nicht unbedingt zur Durchführung der Übung nötig

Standbild drei.
Johanna Benz 2023

Spielanleitung

„Nachdem wir jetzt erst einmal unsere Gegenstände haben spielen lassen, werdet ihr nun selbst improvisierte Geschichten auf die Bühne bringen. Dazu brauchen wir eure mitgebrachten Geschichten und Sagen vom Anfang unseres Workshops. In Kleingruppen werdet ihr jetzt eine Szene entwickeln, die aus mindestens einer der Sagen/Geschichten besteht. Ihr könnt die Geschichten aber auch miteinander vermischen und eine neue Geschichte daraus entwickeln. Im ersten Schritt wird ausgehend von einem Standbild (kann von dem Teilnehmer*innen selbst gewählt oder von der/dem Spielleiter*in vorgegeben werden) jeweils ein Vorher und ein Nachherbild ausgedacht. So bekommt das Publikum zunächst eine Art Trailer vorgespielt. Aus diesen einzelnen Bildern entwickelt ihr dann eine ganze Szene. Die Standbilder werden auch als Standbilder dargestellt – bleibt dann also ein paar Sekunden im Freeze, wenn das jeweilige Bild in der Szene auftaucht.“

Auswertungspunkte

Im Nachgang zu der Übung kann über die einzelnen entstandenen Geschichten gesprochen werden und welche Herausforderungen es möglicherweise bei der Erarbeitung gab. Außerdem kann danach gefragt werden, welchen Einfluss die Übung auf das Verständnis von Heimat hat bzw. wie das eigene Verständnis von Heimat mit in die szenische Arbeit eingeflossen ist.

Erfahrungen

Bei dieser Übung mischen sich die verschiedenen mitgebrachten Geschichten aus der Region. Diese Übung baut auf Vorangegangenes auf. In Stollberg sind dabei witzige Neuschöpfungen der Sagen und Geschichten entstanden und die Kinder und Jugendlichen hatten viel Genuss daran, nun selbst auf der Bühne zu stehen. Die Geschichten bekamen zum Teil ein anderes Ende oder verschiedene Aspekte aus verschiedenen Geschichten wurden miteinander vermischt. Das Nachspielen der Geschichten ermöglichte den Teilnehmer*innen auf körperliche Weise in diese einzusteigen und durch das Zusammenstellen einer Szene in die Geschichte einzutauchen und diese mit- bzw. umzugestalten. Durch das Verbinden der verschiedenen Geschichten entstanden ganz neue Zusammensetzungen der Geschichten. Dies ermöglichte den Teilnehmer*innen auf spielerische Weise die Geschichten der Region selbst (um-)zu gestalten. Im übertragenen Sinne zeigt es den Teilnehmer*innen auf, dass sie Geschichte(n) mitgestalten und für ihren Ausgang eine Verantwortung tragen. Da die Gruppe bereits Erfahrungen mit Improvisationstheater hat, war es für sie sehr einfach, sich auf die Aufgabenstellung einzulassen. Bei einer Gruppe, die noch keine Erfahrungen dahingehend hat, empfiehlt es sich, einen kleinen Input zum Improvisationstheater zu geben oder im Vorfeld Improvisationsübungen anzubieten.

Improvisation mit Textfragmenten

**Durchgeführt vom Laientheater Eilenburg e. V. und dem CCT Leipzig
Spiel für eine Gruppe ab 8 Personen**

In dieser Übung zieht jede Gruppe eine Situation, in der sie sich befinden und ein bis zwei Sätze, die sie während ihrer Szene sagen sollen. Dann können sie sich innerhalb ihrer Gruppe kurz besprechen und dann ihre Szene vor den anderen Gruppen zeigen. Die Situationen und Sätze greifen bestimmte Aspekte der im Voraus geäußerten Ideen zu Heimat auf und bringen auch externe Ideen – insbesondere gesellschaftliche Diskurse – dazu mit ein. In Eilenburg entstanden somit auch Szenen, die komplexe und problematische Aspekte des nationalen Heimatdiskurses, zusammen mit den persönlichen Assoziationen der Teilnehmenden zu Geborgenheit, Kindheit usw. – aufgegriffen haben.

Ziele

Improvisationsübungen können vielfältige Ziele und Vorteile haben, denn es wird nicht nur die Kreativität und das Selbstbewusstsein gefördert, indem die Teilnehmenden ihre Komfortzone verlassen, sondern sie stärken auch die Teamarbeit und eine effektive und klare Kommunikation über das Thema Heimat. Gemeinsam werden die Geschichten oder Szenen rund um ‚Heimat‘ gestaltet, wobei verschiedene Aspekte und Perspektiven durch die gezogenen Situationen und Sätze beleuchtet werden.

Ziel ist es, die Trennung zwischen der persönlichen, individuellen Erfahrung von Heimat und der allgemeineren, gesellschaftlichen Vorstellung von Heimat zu überwinden. Dies sollte auf eine spielerische und kreative Weise geschehen, um eine Verbindung zwischen der persönlichen emotionalen Bindung an die Heimat und den gesellschaftlichen Konzepten von Heimat herzustellen. Durch die spielerische Herangehensweise müssen die Teilnehmenden die Thematik nicht nur verstehen, sondern auch praktisch verarbeiten.

Die Ziele von Improvisationsübungen zum Thema Heimat können je nach den Bedürfnissen der Gruppe und den angestrebten Lernzielen variieren. Diese Übungen bieten eine flexible Möglichkeit, verschiedene Aspekte des Themas Heimat zu erkunden und zu reflektieren.



Zeit

Je nach Gruppengröße und Szenenlänge verschiebt sich der zeitliche Aufwand, aber insgesamt werden 5 Minuten für die Erklärung des Spiels gebraucht, 15 Minuten arbeitet die Gruppe intern zusammen und für die Präsentation der Szenen ist für jede Gruppe 10 Minuten einzuplanen.

Materialien

- Zettel mit verschiedenen Situationsbeschreibungen, die sich auf lokal relevante Aspekte von Heimat auf einer gesellschaftlichen Ebene beziehen (z. B. ihr befindet euch auf einer Demo, ihr seid 1989 beim Mauerfall, du ziehst um und bist in einer fremden Umgebung, du bekommst neue Nachbarn)
- Zettel mit Sätzen, die entweder während der gemeinsamen Arbeit von den Teilnehmenden gesagt wurden oder Zitate aus öffentlichen Medien sind
- Vielfältige Requisiten

Spielanleitung

„Ihr teilt euch jetzt in Gruppen auf, wobei jede Gruppe maximal vier Leute umfasst. Eine Person aus eurer Gruppe zieht jetzt von diesem verdeckten Stapel eine Karte, auf der eure Situation beschrieben ist, in der ihr euch in eurer Szene befindet. Danach zieht ihr noch zwei weitere Zettel, auf denen jeweils ein Satz steht. Diese Sätze müsst ihr mit in eure Szene einbauen. Wenn jede Gruppe insgesamt drei Zettel gezogen hat, könnt ihr euch in eurer Gruppe über eure Ideen austauschen.“

Nach eurer recht kurzen Beratungszeit seid ihr dran eure Szene vor den anderen Gruppen vorzuspielen und auch zu dem Thema zu improvisieren. Dabei können Requisiten genutzt werden.

Nach dem Vorspielen zieht jede Gruppe einen neuen Situationszettel und behält ihre vorherigen Sätze. Anhand der neuen Situation wird eine neue Szene von jeder Gruppe erarbeitet und präsentiert. In der dritten Runde werden die Gruppen neu gemischt und jede Gruppe kann sich eine Situation aussuchen und muss diese nicht verdeckt ziehen. Innerhalb der neuen Gruppe wird wieder neu improvisiert zu der vorgegebenen Umgebung.

In der vierten und letzten Runde werden die Gruppen und Zettel beibehalten, aber die gespielten Charaktere sollen alle mindestens zwanzig Jahre älter als zuvor sein. Dementsprechend könnt ihr eure Szenen dem anpassen und verändern.“

Am Ende kann die Überlegung stattfinden, ob es eine Möglichkeit gibt, die letzten Szenen zusammenzufügen zu einer Erzählung. Dabei können Tools wie Freeze genutzt werden, um die Übergänge zu erleichtern.

Das Arschloch im Schrank.
Johanna Benz 2023

Auswertungspunkte

Nachdem alle Gruppen ihre Szenen in den verschiedenen Runden gespielt haben, ist es wichtig, die Erfahrungen und Beobachtungen zu reflektieren. Ein Auswertungsgespräch kann helfen, die kreativen Prozesse zu verstehen und die unterschiedlichen Interpretationen der Aufgaben zu besprechen.

- Wie habt ihr euch in euren Gruppen organisiert? Gab es eine klare Rollenverteilung oder habt ihr gemeinsam entschieden?
- Wie seid ihr mit den unerwarteten Situationen und Sätzen umgegangen? Gab es Herausforderungen?
- Was habt ihr während der Aufführungen der anderen Gruppen beobachtet? Gab es Szenen, die besonders beeindruckend oder einfallsreich waren?

Erfahrungen

Während der Übung war deutlich zu beobachten, dass die Teilnehmer*innen mit Leichtigkeit in verschiedene Rollen schlüpfen und kreative Assoziationen zu den vorgegebenen Situationen entwickelten. Die Improvisation erwies sich als unterhaltsam und führte zu humorvollen Momenten, die die Atmosphäre auflockerten.

Es fiel jedoch auf, dass der Heimatbegriff aus einer anderen Perspektive oder globalen Sichtweise nicht vollständig angenommen wurde. Stattdessen orientierten sich die Szenen stark an den individuellen Heimatverhältnissen der Teilnehmer*innen, manchmal sogar stereotypisch. Die Thematisierung von Heimat könnte dazu führen, dass rassistische Stereotypen und Traumatisierungserfahrungen reproduziert werden könnten, wenn nicht sensibel mit bestimmten Diskursen umgegangen wird. Es ist daher entscheidend, die Teilnehmer*innen darauf hinzuweisen und Maßnahmen zu ergreifen, um eine respektvolle und inklusive Umgebung zu schaffen.

Des Weiteren ist anzumerken, dass die Rahmensituationen maßgeblich beeinflusst haben, was in den Szenen entstanden ist. Im Nachhinein haben wir z. B. die Wiederholung des Themas „Mauerfall“ in Frage gestellt und ob diese Situation einen guten Ausgangspunkt darstellte, um Heimat sensibel zu untersuchen. Für zukünftige Veranstaltungen könnten alternative Framings in Betracht gezogen werden, um eine breitere Perspektive auf das Heimatkonzept zu ermöglichen. Eine diversere Gruppenzusammensetzung könnte ebenfalls dazu beitragen, unterschiedliche Erfahrungen und Ansichten besser zu reflektieren.

Es ist wichtig, die Teilnehmer*innen dazu zu ermutigen, aktiv über das gerade Erlebte nachzudenken. Dies könnte in Form von Reflexionsphasen geschehen, um Raum für Diskussionen und das Bewusstmachen von individuellen Prägungen zu schaffen. Dabei ist eine Balance zwischen einem sensiblen Umgang mit den Teilnehmenden zu finden, gerade wenn sie noch nicht viel Theatererfahrung haben und die Improvisation sowieso schon eine vulnerable Situation für sie darstellt und trotzdem auch Gelegenheiten zu ergreifen und in die Szenen eingreifen, wenn diese z. B. Stereotypen reproduzieren.



Textfragmente aus Eilenburg

Folgende Zitate aus den Diskussionen zu Heimat und erzählten Geschichten, vor allem in der erzählerischen Arbeit mit Gegenständen, wurden auf Zettel aufgeschrieben und in die Improvisation eingegeben. Unter anderem:

- „Wenn man mich sieht, dann denkt man an zuhause“
- „Diesen Geruch werde ich niemals vergessen“
- „Heimat ist 'ne fette Sommerparty!“
- „Jetzt habe ich ein Problem mehr und ein Problem weniger“
- „In der Heimat hat man keine Angst“
- „Heimat ist beweglich, aber ich nicht mehr“

Außerdem wurden folgende **Quellen** besucht, um Aspekte des gesellschaftspolitischen Diskurses zu Heimat mit einzubeziehen:

- Podiumsgespräch „Heimat als Haltung“ (Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg) vom 19. Oktober 2020 im Stuttgarter Hospitalhof
- Diskussion „Eure Heimat ist unser Albtraum“ (Fatma Aydemir, Max Czollek, Mithu Sanyal) im Literaturhaus Berlin und im Passa Porta Brüssel aufgezeichnet und als Stream auf YouTube zur Verfügung gestellt
- Diskussion „Renaissance der ‚Heimat‘“ (Thea Dorn und Robert Habeck) vom 9. Juli 2018
- Diskussion „Heimat Heute“ (Robert Habeck, Sasha Marianna Salzmann, Tobias Becker) vom 25.04.2018 im Thalia Theater in Hamburg
- Fernsehdiskussion bei Anne Will: „Wie verändert sich Deutschland?“ vom 16.12.15 in der ARD
- Rede von Martin Hess (AfD) zum Etat Inneres, Bau und Heimat vom 28.11.19

Aus diesen **Gesprächen** (und teilweise aus den Kommentaren darunter) entstanden unter anderem folgende Zitate, die mit in die Szenen eingegeben wurden:

- „Heimat ist ein Begriff der Romantik“
- „Heimat ist dort, wo sich mein Smartphone automatisch mit dem W-LAN verbindet!“
- „Wo ist eigentlich Halt? Wo ist meine eigene Ordnung?“
- „Warum brauchen wir immer jemanden, den wir nicht mögen? Das ‚Arschloch im Schrank?‘“
- „Heimat ist beweglich“
- „Heimat ist ein Gefühl, eine Emotion“
- „Wen meinen wir, wenn wir von ‚wir‘ sprechen?“
- „Wir sind nicht mehr das Problem. Das Problem sind jetzt die neuen“
- „Uns fehlt der gerade Rücken zu sagen: Wer sind wir, und was wollen wir“
- „Deutschland wird immer unsicherer und unser Rechtsstaat verliert immer mehr Boden an unsere Feinde“

Improvisation mit Gegenständen (Objekt-Theater)

Durchgeführt vom SPIELFREUnDE Stollberg e. V. und dem CCT Leipzig
Spiel für eine Gruppe ab 6 Personen

In Kleingruppen (mindestens 3 Personen) improvisieren die Teilnehmenden mit ihren mitgebrachten Gegenständen und erzählen Geschichten. Die Übung schließt an die Übungen [Geschichten meiner Heimat](#) und [Gegenstände aus der Heimat](#) an. Sie wurde bei dem Workshop in Stollberg mit einer Kinder- und Jugendgruppe entwickelt.

Ziele

Mit dieser Übung werden die persönlichen Gegenstände in neue und andere Zusammenhänge gebracht. Dadurch kann sichtbar gemacht werden, dass Heimatvorstellungen subjektiv und wandelbar sind, je nach eigener Perspektive und Kontext.

Zeit

Jede Gruppe sollte mindestens 10 bis 15 Minuten Zeit zur Vorbereitung haben. Anschließend werden die kleinen Impro-Geschichten den anderen vorgeführt. Jede Gruppe sollte nicht länger als 5 Minuten präsentieren.

Materialien

- Mitgebrachte Gegenstände der Teilnehmenden zu ihrer Vorstellung von Heimat
- Ein Tisch

Spielanleitung

„Unsere mitgebrachten Gegenstände werden jetzt ein kleines Eigenleben führen und sich auf die Suche nach anderen Gegenständen begeben. Wenn ihr euch zu dritt als Gruppe gefunden habt, dann fangt bitte an, mit euren Gegenständen zu improvisieren. Erzählt uns im Anschluss daran eine Geschichte. Die Geschichte braucht einen kleinen Anfang, einen Konflikt, eine Auflösung des Konflikts und einen kurzen Abschluss.“



Impulse für die improvisierten Geschichten können sein:

- Erzählt uns, wie sich die Gegenstände kennengelernt haben
- Erzählt uns, woher die Gegenstände kommen
- Erzählt uns, was die drei miteinander verbindet oder trennt
- Erzählt uns, worüber die drei sich streiten könnten und wie sie sich wieder versöhnt haben
- Erzählt uns, wovon die Gegenstände, in Bezug auf ihre Heimat, träumen

Auswertungspunkte

Im Anschluss können die Teilnehmenden über ihre Erfahrungen in der Improvisationsarbeit berichten. Fragen für die Auswertung können sein:

- Wie habt ihr euch auf die Geschichte geeinigt?
- Wie war es, dass eure Gegenstände jetzt eine andere/weitere Geschichte erzählen?
- Was war einfach an der Übung, was ist euch schwergefallen?
- Berichtet eure Erfahrungen mal aus der Perspektive des Gegenstandes. Was hat der Gegenstand gerade erlebt?

Erfahrungen

Die Übung macht vor allem Spaß und kann eine gute Aufwärmübung sein. Dabei wird auf die Geschichten der Gegenstände zurückgegriffen und gleichzeitig werden neue und andere Geschichten damit erzählt. So entstehen neue Kontexte und Impulse zur Vertiefung der Heimaterzählungen. Diese Übung unterstützt zudem, dass die Teilnehmer*innen sich für andere Heimatvorstellungen öffnen und mit diesen Geschichten und Vorstellungen spielen. Das Integrieren der eigenen mitgebrachten Heimatgegenstände bringt zudem eine persönliche Ebene in die Erzählungen mit hinein und erweitert gleichzeitig die eigenen Vorstellungen von Heimat, in dem diese mit den anderen Gegenständen in Beziehung gesetzt werden. Durch die Vorgabe, einen kleinen Konflikt in die Handlung einzuarbeiten, wird impliziert, dass die verschiedenen Vorstellungen von Heimat durchaus konfliktreich sein können. Da die Teilnehmenden ebenfalls eine Lösung für den Konflikt finden sollen, wird in spielerischer und kreativer Form angeregt, Verständnis für eine andere Sicht zu bekommen. Des Weiteren kann diese Übung eine gute Vorbereitung für die Teilnehmenden sein, selbst auf der Bühne zu stehen.

Die Übung wurde mit einer Gruppe von Kindern und Jugendlichen zwischen 9 und 14 Jahren durchgeführt. Da die Gruppe bereits Erfahrung mit dem Genre Objekt-Theater gemacht hat, konnten sie die Übung leicht und mit Freuden umsetzen. Es entstanden witzige Geschichten und die Gegenstände wurden zum Leben erweckt.

Der Gegenstand wird lebendig.
Johanna Benz 2023

Würfelspiel

**Durchgeführt vom SPIELFREUnDE Stollberg e. V. und dem CCT Leipzig
Spiel für eine Gruppe ab 6 Personen (um zwei Gruppen mit drei Personen bilden zu können)**

Bei dieser Übung werden zunächst Begriffe gesammelt zu den Rubriken: „Was gefällt mir an meiner Heimat“, „Was gefällt mir nicht an meiner Heimat“, und welche Begriffe können für beides stehen. Diese Begriffe werden danach ausgewürfelt und ausgehend von diesen Begriffen sollen in Kleingruppen kleine Szenen entwickelt werden. Das **Würfelspiel** wurde in verschiedenen Varianten mehrmals mit Kindern und Jugendlichen in Stollberg ausprobiert.

Ziele

Ziel dieser Übung ist es, die Vielseitigkeit des Heimatbegriffs mit den Teilnehmer*innen zu besprechen und Begriffe zu sammeln, die diese unterschiedlichen Gefühle ausdrücken. Nachdem jede Gruppe sich drei Begriffe erwürfelt hat (pro Würfel jeweils ein Begriff) entstehen daraus Geschichten, die die Vielseitigkeit und Ambivalenz des Begriffes darstellen.

Die Teilnehmenden sollen angeregt werden, auch über kritische Seiten von ‚Heimat‘ nachzudenken. Im Anschluss an die Präsentationen empfiehlt sich eine Auswertung, um die Gefühle, die sowohl bei den Spielenden als auch bei den Zuschauenden hervorgerufen wurden, zu besprechen.

Zeit

Zum Sammeln und Diskutieren der Begriffe sollten mindestens 10–15 Minuten eingeplant werden. Für die anschließende Arbeit in den Kleingruppen ebenfalls mindestens 15 Minuten. Für die Präsentationen pro Gruppe ca. 5 Minuten. Abschließende Reflexionsrunde ca. 15 Minuten.

Materialien

- Drei Schaumstoffwürfel
- Zettel oder Moderationskarten
- Stecknadeln
- Zur Verfügung gestellte Materialien (z. B. Tücher, Verkleidungen, usw.) können beim Improvisieren hilfreich sein, sind aber nicht unbedingt zur Durchführung der Übung nötig.

Spielanleitung

„Nachdem wir jetzt viel über unsere Vorstellungen von Heimat, sowie zu den Geschichten aus der Region gearbeitet und improvisiert haben, wollen wir jetzt erst einmal in einer Gesprächsrunde mit euch Begriffe sammeln. Zum einen wollen wir noch einmal Begriffe sammeln, die ihr in Bezug auf Heimat mit etwas Positivem verbindet. Außerdem wollen wir euch jetzt auch dazu anregen, Begriffe zu sammeln, die für negative Aspekte eurer Heimatvorstellung stehen. Als dritte Begriffsgruppe wollen wir Begriffe sammeln, die für manche von euch als positiv gesehen und für manche von euch als negativ gesehen werden. Für jeden Würfel brauchen wir sechs Begriffe. Wenn wir alle Begriffe gesammelt haben, werden wir die Begriffsgruppen jeweils an die sechs Seiten des Würfels heften. Danach werden wir wieder Kleingruppen bilden. Jede Kleingruppe erwürfelt sich von jedem Würfel einen Begriff. Sobald jede Gruppe drei Begriffe hat, sucht euch bitte jeweils eine Ecke, wo ihr zu den gesammelten Begriffen eine Szene entwickelt. Ihr habt dann genug Zeit diese zu proben. Im Anschluss präsentiert jede Gruppe ihre Szene.“

Auswertungspunkte

Nach den vorgestellten Szenen bietet es sich an, eine Auswertungsrunde im Sitzkreis zu machen. Dabei können Fragen sein:

- Wie seid ihr bei der Erarbeitung eurer Szene vorgegangen?
- Wie seid ihr auf die Geschichte gekommen, die ihr uns gezeigt habt?
- War es schwer oder leicht die Szenen von den Begriffen her zu entwickeln?
- Welche Heimaterfahrung habt ihr als Spieler*innen in eurer Szene gemacht, und wie hat sich das angefühlt?

Erfahrungen

Diese Übung wurde mit Kindern und Jugendlichen zwischen 9 und 14 Jahren durchgeführt. Die Übung eignet sich zu einem späteren Zeitpunkt des Workshops, da hier nun auch negative Aspekte von Heimat fokussiert werden und somit das Thema dahingehend noch einmal vertieft werden kann. Außerdem kann das, was bisher im Workshop gesammelt wurde, bei der Auswahl der Begriffe für den jeweiligen Würfel noch einmal diskutiert werden.

Es bietet sich an zunächst eine Gesprächsrunde zu moderieren, in der geklärt wird, was die Teilnehmer*innen mit positiven (Was gefällt mir an meiner Heimat) und negativen (Was gefällt mir nicht an meiner Heimat) Aspekten zu Heimat verbinden. Konkret wurden hier Begriffe gesammelt wie: Familie, Erinnerungen und Kultur als positiv konnotiert. Begriffe, die eher negativ bewertet wurden in Bezug auf Heimat waren: Ausgeschlossenheit, Gestank und Fremdenfeindlichkeit. Und Begriffe, die sowohl angenehme als auch unangenehme Gefühle bei den Teilnehmer*innen auslösen, waren: Vertrauen, Licht und Platz. Durch die Mischung der Begriffe



Erinnerungen – Gemeinschaft – Unzufriedenheit. Stollberg 2022

und ihrer jeweiligen Konnotationen, wurde auf spielerische Weise die Ambivalenz von Heimat bzw. einem Heimatgefühl für die Teilnehmenden spürbar. Die Szenen stellten eine kritische Auseinandersetzung mit den verschiedenen Seiten und Aspekten von Heimat, die hier nebeneinander gezeigt worden, dar. In den selbst entwickelten Szenen mussten sie einen Umgang damit finden. Da im Workshop zunächst vor allem positive Gefühle zu Heimat besprochen wurden, unterstützt dieses Spiel nun auch, auf die Kehrseiten von Heimat zu schauen und auch andere Erfahrungen, außer der eigenen (positiven), Raum zu geben. Durch das Spielen und sich in einer anderen Rolle ausprobieren, können die Teilnehmer*innen Empathie für Menschen mit anderen Heimaterfahrungen sammeln.

Im Nachgespräch berichteten die Teilnehmenden, wie es sich angefühlt hat, auch diese negativen Seiten von Heimat zu zeigen und damit im Spiel umzugehen. Es wurde deutlich, dass alle Teilnehmenden Erfahrungen auch mit diesen Aspekten haben, diese aber weniger dominant auf das eigene Heimatempfinden wirkt, sie aber durchaus Erzählungen von anderen Kindern oder Jugendlichen in ihrem Umfeld kennen, die andere Erfahrungen gemacht haben. Da die Gruppe sich bereits kannte, war es nicht schwer für alle ins Spielen zu kommen. Um das Spielen, vor allem für Gruppen, die weniger Erfahrung mit Theaterspielen haben, zu erleichtern, sind zusätzliche Requisiten sicher hilfreich.

Heimatabend

**Durchgeführt vom raum4 e. V. und dem CCT Leipzig
Spiel für mindestens 10 Personen**

In der Übung **Heimatabend** bekommen Teilnehmende den Auftrag, die für sie am wichtigsten erscheinenden Aspekte ihrer Heimat in einem szenischen Format zu präsentieren. Teilnehmer*innen werden in fünfer Gruppen aufgeteilt und entwickeln 10-Minuten-Szenen, die nach zwei Plan- und Probephasen dem Rest der Gruppe gezeigt werden. Diese Szenen müssen nur die Voraussetzung haben, dass sie einer völlig fremden Person – z. B. einem Außerirdischen – vermitteln können, warum ihre Heimat besonders ist. Bei Bedarf können auch andere Voraussetzungen eingebaut werden, um die szenische Arbeit herauszufordern bzw. zu strukturieren. Das Spiel wurde im Rahmen eines Workshops in Bad Dübau entwickelt.

Ziele

Teilnehmende müssen sich gemeinsam auf wesentliche Aspekte von ‚Heimat‘ einigen, und erreichen somit ein Verständnis für die Komplexität und Vielfältigkeit des Begriffs, sowie eine Präzisierung ihrer eigenen Auffassung. Durch spielerische Auseinandersetzung üben sie auch die Vermittlung dieser komplexen Ideen an ein Publikum.

Zeit

Diese Übung kann entweder über zwei Workshoptage verteilt werden, oder als Hauptaufgabe eines Workshoptages eingeplant werden. Da es sich um eine größere Aufgabe handelt, sollten die Gruppen neben ausreichend Planung und Probezeit genug Zeit bekommen, um ein vertrautes Verhältnis zueinander zu entwickeln. Außerdem sollte genug Zeit eingeplant werden, um die Szenen zu präsentieren und gemeinsam zu diskutieren. Deshalb wären, bei einer Gruppe von 20 Teilnehmenden (d.h. 4x 10-Minuten-Szenen), 3-4 Stunden angemessen.

Materialien

- Requisiten, die Teilnehmenden in ihre Heimatszenen einbauen können. Hier bieten sich z. B. gesammelte Gegenstände aus den Übungen zu **Heimat Erkunden** an, wodurch ein direkter Bezug zum Ort des Workshops hergestellt werden könnte. Alternativ würden auch von den Workshopleitenden bereitgestellte Objekte oder mitgebrachte persönliche Gegenstände funktionieren.

Spielanleitung

„In diesem nächsten Spiel werden wir uns in Gruppen von jeweils 5 Personen aufteilen. Diese Gruppe wird euer Arbeitsteam für die nächste Aufgabe sein. Stellt euch vor, es kommt eine Person von einem anderen Planeten. Diese Person hat keine Ahnung, wer ihr seid und wo ihr herkommt. Ihr müsst nun dieser Person erklären, was für euch Heimat ist. Dafür bekommt ihr genau 10 Minuten Zeit, in denen ihr – in einer kleinen vorbereiteten Szene – eine Geschichte über eure Heimat vorstellen könnt. Ihr müsst euch also genau überlegen, wie und was ihr braucht, um innerhalb von dieser kurzen Zeit zu erklären, was eure Heimat ist. Welche Orte sind für euch wichtig, und wie könnt ihr diese repräsentieren? Welche Requisiten oder andere Objekte braucht ihr, um eure Heimat darzustellen? Was passiert in eurer Heimat? Welche Personen trifft ihr dort? Was macht eure Heimat unverwechselbar, und wie könnt ihr das in einer Szene darstellen?“

Phase 1 – Planung bzw. Recherche

„Ihr bekommt zunächst etwas Zeit, um eure Ideen zu sammeln und zu überlegen, wie ihr eure Szenen gestalten wollt. Setzt euch zusammen und überlegt einen ersten Entwurf für eure Szenen. Wenn ihr merkt, dass ihr etwas Weiteres an Materialien braucht, um eure Szenen zu realisieren, können wir versuchen es bereitzustellen.“

Phase 2 – Probe

„Wir gehen jetzt in die nächste Phase über – Proben. Orientiert euch an euren Plänen und versucht nun, sie auf die Beine zu stellen. Achtet dabei darauf, dass ihr eure Requisiten bzw. Gegenstände mit einbezieht und dass alle eine Rolle haben. Denkt auch daran, dass eure Szenen auf 10 Minuten begrenzt sind.“

Phase 3 – Vorstellung

„Jetzt ist es Zeit, uns gegenseitig unsere Heimatabende vorzustellen. Wir sind sehr gespannt darauf, welche Geschichten ihr euch überlegt habt. Wir werden zuerst alle Szenen präsentieren und dann im Anschluss nochmal diskutieren. Wer möchte beginnen?“



WIE PRÄSENTIERE ICH HEIMATGEFÜHLE
FÜR FREMDE ?

Auswertungspunkte

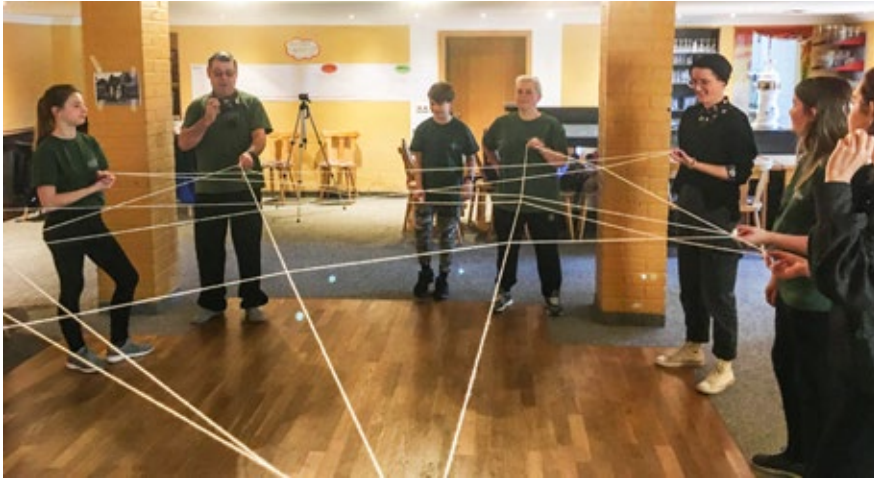
Die Auswertungsrunde für diese Übung sollte sich an das Ende der Vorstellungsrunde schließen, nachdem alle Szenen gespielt worden sind. Zwischen den Szenen selbst sollten keine Kommentare geliefert werden. Die Auswertung dient dazu, dass Teilnehmer*innen die Gelegenheit bekommen, ihre Erfahrungen im Arbeitsprozess selbst zu reflektieren und ihre Reaktionen auf die Szenen der Anderen zu teilen. Mögliche Punkte, nach einer ersten allgemeinen Feedbackrunde, sind:

- Was hat euch (am Prozess, an den Szenen) überrascht? Was fandet ihr herausfordernd?
- Welche Ideen von ‚Heimat‘ habt ihr in den Geschichten der anderen gesehen? Wie wurden diese kommuniziert?
- Gibt es Anregungen, wie die Erkenntnisse aus dem Spiel in der realen Welt genutzt werden könnten, um die eigene Heimat zu gestalten oder Missverständnisse über Heimat zu überwinden?

Erfahrungen

Insbesondere die Planungsphase des [Heimatabends](#) kann gut mit einem etwas längerem Erkundungsrundgang an verschiedene Orte am Workshoport kombiniert werden. In dem Workshop in Bad Döben, der überwiegend von Teilnehmenden mit einem persönlichen Bezug zu Bad Döben besucht war, musste jede Gruppe sich einen Ort in Bad Döben auswählen, der für sie besonders repräsentativ für Heimat war. Dort sammelten die Teilnehmende Gegenstände, Fotos, und Tonaufnahmen nach der Übung [Heimatsplitter finden](#). Die Gruppen stellten dann ihre gefundenen Gegenstände vor und erklärten, welche Orte sie besucht hatten und warum. Die gesammelten Heimatsplitter waren darüber hinaus als Requisiten für die zu entwickelnden Szenen gedacht. Für diesen Ausflug in Bad Döben wurden ungefähr 1,5 Stunden eingeplant. Leider musste der Workshop in Bad Döben aufgrund von COVID-19 Erkrankungen frühzeitig beendet werden, sodass die Heimatabende nie vorgestellt wurden. Dennoch gab es am ersten Workshop tag viele begeisterte Ideen und Vorfreude für die Präsentation der Heimatabende, die wir leider nur als Pläne erlebt haben.

Wie präsentiere ich
Heimatgefühle für Fremde?
Johanna Benz 2023



Vernetzung.
Stollberg 2022

Vernetzen

**Durchgeführt vom SPIELFREUnDE Stollberg e. V. und dem CCT Leipzig
Übung für eine Gruppe ab 6 Personen**

Ein Wollknäuel wird von Teilnehmer*in zu Teilnehmer*in weitergegeben und damit verbunden werden die Erinnerungen und Erfahrungen der Teilnehmenden aus dem Workshop weitergereicht. Diese Abschlussübung lässt auf haptische Weise alle Teilnehmenden des Workshops alles Erlebte noch einmal zusammenfassen. Darüber hinaus entsteht ein verbindendes Netz zwischen allen. Diese Übung wurde bei einem Workshop mit Kindern und Jugendlichen in Stollberg durchgeführt.

Ziele

Die Teilnehmenden erinnern sich, was alles in dem Workshop erarbeitet und besprochen wurde. Sie reflektieren dabei über persönliche Momente, die sie mit bestimmten Personen während des Workshops erlebt haben. Dabei entsteht ein Netz, von dem jede*r ein Teil ist. Dies steht symbolisch für die Verbundenheit der Teilnehmenden, die sich während des Workshops entwickelt hat. Gleichzeitig hat es etwas Spielerisches und die Teilnehmenden sind zudem in Bewegung. Eine gute Alternative zu einer abschließenden Feedbackrunde.

Zeit

Mindestens 15 bis 20 Minuten einplanen. Variiert je nach Teilnehmer*innen Anzahl.

Materialien

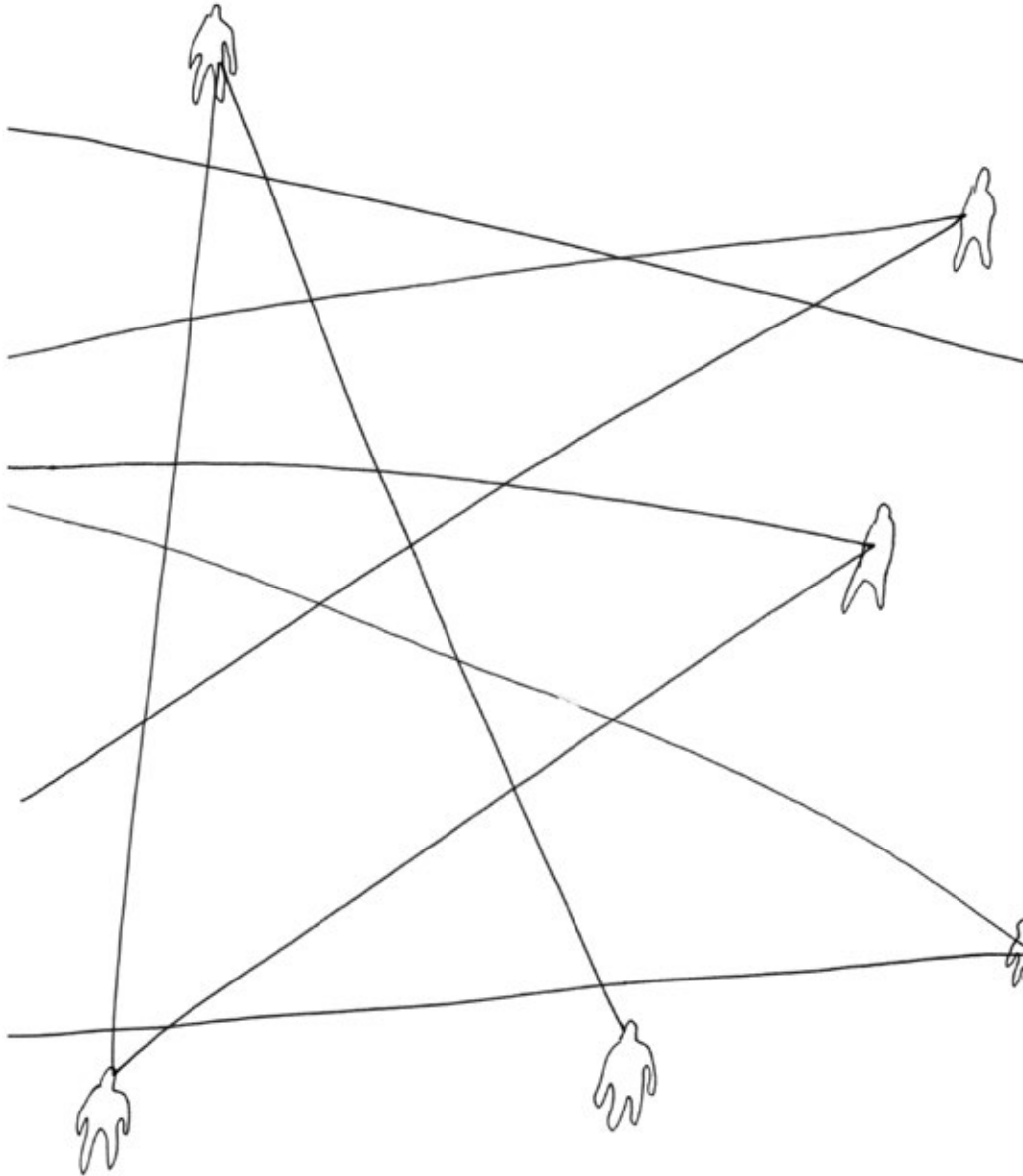
- Ein dickes Wollknäuel

Spielanleitung

Die Workshopleitung kann einen kleinen Rückblick des Workshops voranstellen oder mit den Teilnehmenden die einzelnen Tage kurz zusammenfassen. Die Gruppe steht im Kreis, möglichst mit ein bisschen Abstand.

„Wir haben in diesem Workshop viel erlebt und viel erfahren und wir möchten nun die gemeinsamen Tage mit einem Ritual abrunden.“

HEIMAT



SIND VERBUNDENE GESCHICHTEN.

Wir haben hier ein Knäuel Wolle, was sich gleich zu einem wunderbaren Netz zwischen uns entfalten wird. Wir bitten euch, dass ihr nochmal überlegt, welche Momente für euch besonders wertvoll waren und mit wem ihr diese Momente geteilt habt oder durch wen diese Momente für euch zu etwas Besonderem wurden. Gebt dieser Person dann das Knäuel und stellt euch zurück auf euren Platz. Es gibt keine Reihenfolge und ihr könnt mehrmals dran sein.“

Auswertungspunkte

Die Übung selbst ist eine Feedbackmethode für den Workshop.

Erfahrungen

Die Übung hat einen sehr schönen und symbolischen Abschluss des Workshops in Stollberg gebildet. Durch das Wollknäuel waren am Ende alle miteinander verbunden und das entstandene Netz hat gezeigt, wie viel über das Wochenende hin entstanden ist. Intensiv daran war, noch einmal so viele kleine und große Erinnerungen der einzelnen Teilnehmenden zu hören. Es gab sehr viel Wertschätzung und positive Stimmung während dieses Abschlusses.



Heimat Planspiel: ,beste‘ Heimat und ,schlechteste‘ Heimat

**Durchgeführt vom gesamten Aktionsbündnis TheaterLandNomaden
Spiel für eine Gruppe ab 6 Personen**

In diesem Planspiel werden die Teilnehmenden mit zwei stark konträren Situationen konfrontiert. In der ersten Situation sollen sie sich die schlimmstmögliche Heimat vorstellen und diese spielerisch exemplarisch vorführen und in der zweiten Situation ihre persönlich schönste oder auch die bestmögliche Heimat imaginieren und präsentieren. Dies wird auch als Kopfstandmethode bezeichnet, wodurch die Umkehrung von dem schlimmstmöglichen Ergebnis zum bestmöglichen Ergebnis effektive Lösungsansätze für Probleme gefunden werden können.

Zuerst war geplant, eine Version des Planspiels in Bad Dübener Heide auszuprobieren, was aber wegen strukturellen Problemen ausfallen musste. Daraufhin entstanden zwei Versionen des Planspiels im Workshop in Eilenburg und danach in Stollberg. Hier werden beide Versionen veranschaulicht.

Ziele

Durch die Konfrontation mit den beiden extremen Situationen werden die Teilnehmenden ermutigt, sich in unterschiedliche Lebensumstände und Perspektiven hineinzuversetzen. Dies fördert Empathie und Verständnis für die Vielfalt von Lebenserfahrungen, wobei die persönlichen Vorstellungen von Heimat reflektiert und kommuniziert werden. Außerdem können die Teilnehmenden durch diese Gegenüberstellung die Unterschiede zwischen einer unerwünschten und einer gewünschten Heimat besser verstehen. Dies ermöglicht es, die Schlüsselfaktoren zu identifizieren, die ‚Heimat‘ ausmachen.

Ein Entwurf einer ‚besten Heimat‘.
Stollberg 2023

Die gleiche Heimat, nun durch verschiedene schreckliche Ereignisse in eine ‚schlechteste Heimat‘ verwandelt. Unter anderem ist der Tee leer, und es herrscht Krieg.
Stollberg 2023



Die Heimat wird bearbeitet.
Stollberg 2023

Das Planspiel kann dazu beitragen, ein Bewusstsein für soziale Ungerechtigkeiten, Diskriminierung und unfaire Lebensbedingungen zu schärfen, indem die schlimmstmögliche Heimat dargestellt wird. Wenn man bewusst versucht, etwas in einem extrem negativen Zustand zu gestalten, lernt man auch, was man konkret tun kann, um das Gegenteil zu erreichen. Dieses Verständnis schafft eine Brücke zwischen dem individuellen Handeln und dem gesellschaftlichen Wandel. Durch die bewusste Auseinandersetzung mit negativen Zuständen entsteht ein tieferes Verständnis für die eigenen Handlungsmöglichkeiten und damit auch für positive Veränderungen.

Zusammengefasst bietet dieses Planspiel eine Möglichkeit zur Reflexion, zur Förderung von Empathie, zur Entwicklung von kreativem Denken und zur Identifizierung von Lösungen für soziale Probleme im Zusammenhang mit dem Thema ‚Heimat‘.

Zeit

Da das [Heimat Planspiel](#) viele Phasen hat und durch verschiedene gegenseitig auf sich aufbauende Module beinhaltet, empfehlen wir, entweder einen ganzen Workshoptag dafür einzuplanen oder die verschiedenen Elemente über einige Tage zu staffeln. Insgesamt sind ca. 6 Stunden einzuplanen.

Materialien (je nach Variante):

- Klebezettel, Papier und Stifte
- Schaumstoffwürfel
- Zettel mit Rollenverteilung (z. B. Bürgermeister*in, Richter*in, Lehrer*in, Polizei, Journalist*in, Kind, Oma/Opa)
- Yogamatten
- Evtl. Requisiten, wie Hüte, Tücher oder einen Koffer

Spielanleitung

Variante 1

Die erste Variante dieser Übung wurde mit Jugendlichen in Eilenburg durchgeführt. Dabei wurde mit dem [Würfelspiel](#) in das Planspiel eingeleitet, weshalb die Szenen am Ende eine Zusammensetzung aus eigenen Ideen der Jugendlichen, wie auch aus rahmenden Situationen und Begriffen waren.

Teil 1: Das Würfelspiel

„Bevor wir mit dem Planspiel anfangen, wollen wir uns erstmal zusammensetzen und darüber reden, was wir gut und was wir schlecht an unserer Heimat finden. Lasst uns zusammen mal ein paar Stichworte sammeln und aufschreiben. Was findet ihr positiv am Heimatbegriff bzw. was ist euch wichtig in eurer Heimat?

Jetzt haben wir schon einige positive Stichpunkte gesammelt. Was findet ihr denn negativ in eurer Heimat oder was würdet ihr euch nicht wünschen?

Nachdem wir jetzt Positives und Negatives aufgeschrieben haben, fallen euch Stichpunkte auf, die sowohl positiv als auch negativ sein könnten? Welche Stichwörter sind für euch ambivalent?

Jetzt, da wir uns über diese drei Kategorien verständigt haben, suchen wir uns in jeder Kategorie sechs von unseren gesammelten Stichpunkten aus, die für uns alle am wichtigsten erscheinen. Die sechs positiven Stichpunktzettel befestigen wir an unserem Schaumstoff Würfel, genauso, wie die sechs negativen und sechs ambivalenten Stichpunkte, sodass auf jeder von den sechs Seiten des Würfels drei Begriffe stehen – ein positiver, ein negativer und ein ambivalenter.“

Teil 2: Auf der Insel

„Und jetzt geht unser Spiel erst so richtig los. Wir bilden zwei Gruppen, wobei die eine Gruppe spielt, dass sie schon sehr lange auf einer Insel zusammenwohnen und die andere Gruppe spielt, dass sie neu auf dieser Insel angekommen und ‚fremd‘ sind. In der ersten Runde sind beide Gruppen der jeweils anderen Gruppe gegenüber misstrauisch und schließen diese aus.

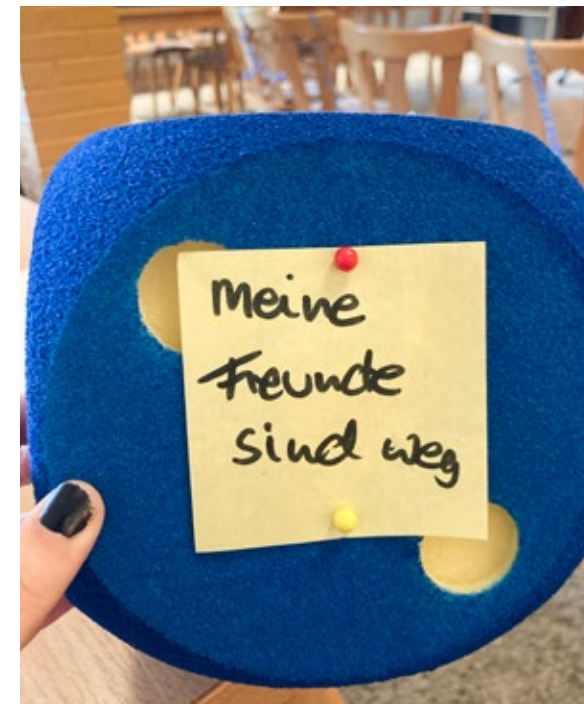
Wir fragen uns innerhalb der Gruppen: ‚Wie sieht das alltägliche Leben auf der Insel aus?‘, ‚Was ist typisch für uns?‘, ‚Worin unterscheiden wir uns von den anderen?‘, ‚Was mögen wir gar nicht an unserer Insel?‘“

Dabei sollen im Gespräch vor allem negative Erfahrungen mit Heimat thematisiert werden.

Teil 3: Improvisation ‚schlechteste Heimat‘

„Nach diesem Gespräch verteilen wir die Rollen innerhalb der Gruppen. Jede Person zieht jetzt einen verdeckten Zettel, auf dem seine/ihre Rolle steht. Diese Rolle könnte Bürgermeister*in, Richter*in, Lehrer*in, Polizist*in, Journalist*in, Kind oder Oma/Opa sein. Innerhalb der ‚einheimischen‘ Gruppe und der ‚neuen‘ Gruppe überlegt ihr euch, wie euer Alltag aussieht und stellt diesen in einer Szene dar. Um euch noch mehr eine Richtung vorzugeben, würfelt ihr mit unserem Schaumstoffwürfel noch zwei Stichpunkte, einen negativen und einen ambivalenten, welche ihr in eure Szene integrieren müsst. Wenn ihr also z.B. als negativen Begriff Straßenlärm würfelt, müsst ihr diesen zumindest in eurer Szene erwähnen. Diese Szene stellt ihr uns dann vor. Erwürfelt euch jetzt zwei Begriffe und dann könnt ihr euch beraten, was für eine Szene ihr jeweils spielen möchtet, wobei ihr aber auch improvisieren könnt.“

Verschiedene Aspekte der ‚schlechtesten Heimat‘ – Stinkwanzen und eine Welt ohne Freundschaft – werden von den Workshopleitenden auf den Würfel geklebt, um später in der szenischen Arbeit bearbeitet zu werden. Stollberg 2023



Teil 4: Konfrontation beider Gruppen

„Zum Ende der ersten Runde werdet ihr aufeinandertreffen. Bisher haben beide Gruppen getrennt voneinander gearbeitet und gespielt, jetzt sollen sich beide Gruppen innerhalb einer Szene konfrontieren. Überlegt dafür nicht lange, sondern versucht spontan auf der Bühne zu improvisieren.“ Spätestens nach dieser Konfrontations-Szene sollte eine längere Pause für die Teilnehmenden stattfinden.“

Teil 5: Das Wunder

Danach werden alle wieder zusammengetrommelt und gebeten, sich auf ihre Yogamatte hinzulegen. Die Szenen von der ‚schlechtesten Heimat‘ werden nochmal für alle zusammengefasst.

„Jetzt lassen wir aber diese schlimmen Ereignisse hinter uns und alle Inselbewohner gehen schlafen. Über Nacht geschieht ein Wunder und alles hat sich zum Besseren verändert. Was dieses Wunder genau ist, könnt ihr selbst entscheiden.“

Dabei helfen vielleicht folgende Fragen:

- Wer würde als erstes erkennen, dass das Wunder über Nacht geschehen ist?
- Was würdet ihr als erstes anders machen, was als zweites?
- Was würden die Menschen um euch herum anders machen?
- Wie reagieren die anderen Menschen darauf, dass ihr etwas anders macht?
- Wie sähen nach dem Wunder die Beziehungen aus, die zwischen den Menschen entstehen?

Teil 6: Improvisation ‚beste Heimat‘

„Nach dieser Nacht steht ihr alle wieder auf und findet euch in zwei neue Gruppen zusammen. Innerhalb eurer neuen Gruppe könnt ihr überlegen, was hat sich verändert? Wie ist nach dem Wunder jetzt eure neue Heimat?“

Um eure neuen Szenen zu konstruieren, müsst ihr wieder zwei Stichpunkte erwürfeln, einen positiven und einen ambivalenten, sowie neue Zettel mit einer Rolle ziehen.“

Um den neuen Alltag zu definieren, helfen evtl. folgende Fragen:

- Welchen Ort bräuchtet ihr?
 - Wie sieht dieser Ort aus?
 - Was sind die besonderen Eigenschaften dieses Ortes?
 - Was ist dort anders?/Was ist das Besondere an diesem Ort?
 - Wann und wo habt ihr so einen Ort schon einmal erlebt?
 - Was ist an diesem Ort möglich?
 - Woran merkt ihr, dass dies möglich ist?
 - Wie verhaltet ihr euch an diesem Ort?
 - Was gibt es bereits an dem Ort, was gut ist/was soll so bleiben?
 - Was müsste getan werden, um mehr von den ‚guten Dingen‘ zu erleben?“
- „Jetzt seid ihr bereit, euren Alltag in der ‚besten Heimat‘ vorzuführen.“

Nach der ersten Präsentation wird die Aufgabe gestellt, die gleiche Szene nochmal zu spielen, aber alles Positive dabei zu verstärken.

Teil 7: Finale

Nach den Wiederholungen ist der Abschluss ein erneutes Aufeinandertreffen der beiden Gruppen innerhalb einer Szene. Wie reagieren die beiden Gruppen in der ‚besten Heimat‘ diesmal aufeinander?

Variante 2

Die Variante der Übung, die mit den Kindern in Stollberg durchgeführt wurde, wurde von einer Weltraumreise gerahmt und beruhte stark auf individuelle Heimatentwürfe, die von den Kindern auf großen Papieren gemalt wurden. Sie streckt sich über sechs Bausteine und kann durch folgenden Anleitungstext (ausformuliert von Dorothea Kaiser, CCT) anmoderiert werden.

Teil 1: Einleitung

„An diesem Morgen seid ihr besonders guter Dinge, denn es steht ein Ereignis an, auf das ihr euch schon seit einer geraumen Weile gefreut habt. Ihr probiert endlich euer neues Raumschiff aus! Und ihr habt ein ganz klares Ziel für eure erste Reise vor Augen: Einen Planeten, auf dem vor euch noch nie jemand gewesen ist... So eine Reise muss natürlich gut geplant und vorbereitet sein. Ihr nehmt also euren Raumschiffsack zur Hand und packt alles ein, was man für ein Abenteuer wie dieses wohl gebrauchen könnte.“

Fragt an dieser Stelle die Kinder: Was packen sie ein? Was brauchen sie für ihre Reise? Die Kinder der Reihe nach den Rucksack packen lassen (siehe evtl. [Ich packe meinen Koffer ...](#))

Teil 2: Reise zum Heimatplaneten

„Bevor eure Taschen noch schwerer werden, macht ihr sorgsam den Reißverschluss zu und wuchtet euch den Raumschiffsack auf die Schultern. Uff, was für ein Gewicht! Welch ein Glück, dass im All alles schwerelos werden wird! Damit ihr am Ende aber nicht auch davonschwebt, bedarf es natürlich eurer Raumschiffschuhe. Sorgfältig zieht ihr erst den linken Schuh an, verschnürt die Bänder und drückt den großen Klett an der Wade zu und wiederholt das Ganze dann mit dem rechten Schuh, bevor ihr euch euren Helm aufsetzt und euch auf den Weg zu eurem Raumschiff macht. Beim Eintreten seht ihr, dass eure Mitreisenden schon alle an Bord sind und grüßt freundlich – sie sind genauso aufgeregt, wie ihr und gemeinsam steigt die Vorfreude noch! Kaum habt ihr euch angeschnallt, macht es auch schon einen Ruck durch die Rakete und ihr zischt von dannen den Sternen entgegen.“

Ihr spürt, wie eure Körper ganz leicht werden und seht durch das Fenster eures Raumschiffes unzählige Planeten vorbeiraschen. Da ist einer – und da! Und da noch einer! Ihr wisst nicht, wie viel Zeit vergangen ist, aber plötzlich dröhnt die Stimme eures Navigationssystems durch das Schiff. ‚Sie haben Ihr Ziel erreicht, willkommen auf dem Heimatplaneten!‘ Langsam sinkt die Rakete hinab und ihr spürt, wie der Boden unter euren Füßen beim Aufprall erzittert. Mit einem lauten Zischen öffnet sich die Tür und ihr betretet eine vollkommen neue Welt ...“



Fragt die Kinder: Wie stellen sich die Kinder den Planeten vor? Wie könnte er aussehen? Nach welchen Regeln spielt er? Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt! Dann dürfen die Kinder ihre eigenen Karten von dem neuen Planeten anfertigen, wie sie ihn in diesem Moment vorstellen.

Teil 3: Improvisation ‚schlechteste Heimat‘

„Ihr seid schon eine ganze Weile auf dem Planeten namens ‚Heimat‘ unterwegs. Ihr habt ----- erkundet und ----- unternommen, ----- besucht und einen Halt bei ----- gemacht. Doch mit einem Mal geht ein Ruck durch die Erde und es fühlt sich beinahe so an, als würde sich der Boden unter euren Füßen auftun. Der Himmel verdunkelt sich und ihr seht euch plötzlich der schlimmsten Version dieses Heimatplaneten ausgesetzt. Euch zittern die Knie, aber ihr setzt tapfer euren Weg fort und schaut euch an, wie sich die Welt um euch herum verändert hat ...“

Fragt die Kinder: Wie hat sich der Planet verändert? Veränderungen werden in die Karten durch Zettel eingeklebt und Begriffe (Orte, Personen, Ereignisse) werden gesammelt, die nun für improvisierte Szenen benutzt werden können (siehe z.B. [Würfelspiel](#)) oder auch erstmal gesammelt, diskutiert und für spätere spielerische Bearbeitung gesammelt werden.

Teil 4: Pause

„Dieser höllische Planet hat wirklich nichts mehr mit dem Heimatplaneten zu tun, auf dem ihr heute Morgen noch so unbeschwert gelandet seid und ihr kommt nicht umhin ein wenig traurig zu sein ...“ Hier kann evtl. auch nach den Inhalten der Szenen gefragt werden.

„Erschöpft nehmt ihr euren Raumfahrtrucksack ab und setzt euch zu Boden. Ihr atmet tief ein und aus, streckt die ermatteten Glieder aus und lasst euren Geist für einen Moment zur Ruhe kommen. Da grummelt es auf einmal in euren Bäuchen – mit leerem Magen könnt ihr eure Reise auf keinen Fall fortsetzen, also ist es wohl erstmal Zeit für eine Mittagspause!“

In der Pause die Veränderungen der ‚schlechtesten Heimat‘ von den Karten lösen und evtl. den Raum entsprechend mit Dekoration verwandeln.

Ankommen auf der Insel.
Eilenburg 2023

Meeting aller Vertreter*innen
der Stadt, um Probleme zu besprechen. Eilenburg 2023

Teil 5: Improvisation ‚beste Heimat‘

„Mensch, tut so eine Pause gut! Ihr reckt euch und streckt euch, kreist mit den Armen und nehmt einen tiefen Atemzug. Die zuvor noch, wie bleiernen Schultern werden mit einem Mal ganz locker und heben und senken sich wie von selbst. Ihr schließt die Augen, legt den Kopf in den Nacken und streckt das Gesicht der Sonne entgegen. Ihr spürt den Wind auf eurer Haut und tatsächlich kommt euch alles irgendwie friedlicher vor. In weiter Ferne scheinen (auf die Szenen bzw. auf die bisherige Diskussion eingehen) zu liegen.“

Ihr öffnet die Augen und staunt nicht schlecht. Ein riesiger, farbenfroher Regenbogen durchdringt die dichten Wolken und drängt all das Üble und das Schlecht weit über den Rand eures Bewusstseins zurück. Es ist ein atemberaubender Anblick, der sich da über euren Köpfen auftut. Der Heimatplanet kehrt in seinen Ursprungszustand zurück. Nein – mehr noch! Er verwandelt sich vor euren Augen zu der besten Version seiner selbst! ‚Himmlich!‘, denkt ihr euch, packt eure Habseligkeiten zusammen und macht euch auf beschwingten Füßen auf den Weg durch die paradiesische Heimat, die sich vor euch auftut.“

Fragt die Kinder: Wie hat sich der Planet verändert, um so eine große Wirkung auszuüben? Veränderungen in die Karten einkleben und gemeinsam diskutieren! Wieder werden Begriffe (Orte/Personen/Ereignisse) gesammelt, die mit Hilfe der Würfel in Szenen verwandelt werden können.

Teil 6: Finale

„Wow, was war das für ein Tag! Zurück an eurem Raumfahrzeug angekommen, lasst ihr eure Erkundungstour über den Heimatplaneten noch einmal vor eurem inneren Auge Revue passieren.“ Hier kann auf die Inhalte bzw. Szenen der ‚besten Heimat‘ eingegangen werden. „Was werde ich Zuhause alles berichten können!“, denkt ihr euch und macht euch auf den Weg zurück in eure eigene Heimat.“

Auswertungspunkte

Variante 1

Nach dem Planspiel ist eine Auswertungsrunde essenziell und es sollte dementsprechend auch genügend Zeit dafür in Anspruch genommen werden. Hier besteht die Möglichkeit, die Teilnehmenden über ihre Entscheidungen und Szenenauswahl zu befragen und darüber zu reflektieren. Diese Reflektion findet dabei einmal auf der Ebene des Spielens statt, also was sie sich überlegt haben darzustellen und zum anderen auf der Ebene der Realität, also inwiefern das Gespielte mit realen Erfahrungen zusammenhängt. Außerdem ist das Planspiel als ein Gruppenspiel eine Möglichkeit, um Teamarbeit und Kompromissfindungen zu fördern. Deshalb ist es wichtig zu hinterfragen, ob die Teilnehmenden sich in ihren Ideen gehört gefühlt haben. Folgende Fragen können dabei helfen:

- Seid ihr mit dem Ergebnis zufrieden? Wenn ja, warum? Wenn nein, warum nicht?

- Wie habt ihr den Spielverlauf empfunden? Wie habt ihr die Ergebnisse der anderen Gruppen wahrgenommen?
- Konntet ihr die Interessen eurer Rollen vertreten? Decken sich diese mit eurer persönlichen Auffassung?
- Konntet ihr eure Argumente in die Diskussion einbringen?
- Wo unterscheiden sich einzelne Ergebnisse von euren Szenen in der Realität?

Ziel wäre, während der Auswertung auch reale Wünsche an die eigene Heimat zu formulieren und den Abbau der Angst vor Fremden zu fördern.

Variante 2

Nach jeder Malphase hingen die Teilnehmende in Stollberg ihre Bilder an die Wand und es gab eine Auswertungsrunde, in der sie erzählten, was sie gemalt haben und warum. Jede*r bekam dann die Möglichkeit, Fragen zu stellen und Anmerkungen zu machen. Während diesen Auswertungsrunden notierten Workshopleitende wichtige Begriffe auf Papierschnipsel, die dann in einem darauf anschließenden [Würfelspiel](#) angewendet wurden. So konnten die Ideen aus der Diskussion zum Planspiel trotzdem spielerisch umgesetzt und bearbeitet werden. In den Diskussionsrunden können die gleichen Fragen wie in der Variante 1 verwendet werden.

Erfahrungen

Die ursprüngliche Idee für das [Heimat Planspiel](#) entstand in der Vorbereitung des ersten Workshops in Bad Dübén. Geplant war, in Anlehnung an eine Kopfstandmethode, Teilnehmende dazu zu bringen, das genaue Gegenteil ihrer idealen Heimat zu inszenieren. So sollten sie durch die spielerische Auseinandersetzung mit einem Negativbeispiel auf realistische, positive Wünsche für ihre Heimat kommen. Außerdem könnten so gesellschaftliche Streitthemen im Workshop aufgegriffen werden, die sonst schwierig zu inkorporieren waren, weil sie selten von den Teilnehmenden selbst in der offeneren Diskussion über ‚Heimat‘ benannt wurden. Leider konnte diese Übung in Bad Dübén anhand der krankheitsbedingten Kürzung des ersten Workshops nicht ausprobiert werden. Dennoch wurde die Idee in weitere Fortbildungssitzungen des Aktionsbündnis mitgetragen, wo der Konsens herrschte, dass in der ersten Workshoprunde nicht genug Auseinandersetzung mit kritischen oder negativen Erfahrungen mit Heimat stattfinden konnte. Das Planspiel wurde somit von dem gesamten Aktionsbündnis als einen Vorschlag entwickelt, um diese kritischen Elemente mit einzubeziehen.

In Eilenburg haben wir dann mit der Jugendgruppe gemischte Erfahrungen beim Planspiel gemacht. Während es den Jugendlichen sehr leichtfiel, sich schlimme Szenarien in der ‚schlechtesten Heimat‘ zu überlegen und umzusetzen, gab es einige Schwierigkeiten bei der ‚besten Heimat‘. Dazu gehörte ein Unverständnis gegenüber dem ‚Wunder‘, was über Nacht passierte. Der Faktor des Realismus spielte eine große Rolle für die Teilnehmenden, so gab es z. B. für den finanziellen Reichtum die Erklärung, dass sie eine Ölquelle entdeckt haben. Die Wunderidee war dementsprechend schwierig

für sie zu erklären. Am Ende orientierte sich die ‚beste Heimat‘ nicht an einer globalen Utopie, sondern wurde sehr lokal konstruiert. Z. B. zeichnete diese sich durch einen McDonalds und Shoppingmöglichkeiten aus.

Schnell ist diese ‚beste Heimat‘ in eine ‚schlechte Heimat‘ abgerutscht, in dem auf einmal aggressive Räuber und Diebe auftraten. Generell waren die Szenen sehr von Handlung getrieben und weniger auf Gefühle fokussiert. So ging es mehr darum, was in dieser Heimat aktiv erlebt werden kann, als dass auch gezeigt wurde, wie sie sich in dieser Heimat fühlen. Schlussendlich hat die Improvisation gut funktioniert, aber eine positive, fantasievolle Ideenfindung war herausfordernd. Ein Grund dafür könnte sein, dass einige Jugendliche in der Auswertungsrunde geäußert haben, dass sie sowieso nichts außerhalb ihrer eigenen Kleinstadt verändern können. Diese Handlungssohnmacht hat zur Folge, dass sie sich noch nicht mal trauen, auch utopische Wünsche an ihre Heimat zu formulieren. Deshalb konnte die Überlegung, wie in der Realität auch Heimat weltoffen gestaltet werden kann und mit welchen Handlungsschritten, nicht richtig stattfinden.

Ein anderes Problem ist uns in unserer Aufgabenstellung bei der Inselkonstruktion aufgefallen. Die Vorstellung, dass die Gruppen auf einer Insel gestrandet sind, hat eine problematische Auseinandersetzung mit Kolonien herbeigeführt. Deshalb wurden in der folgenden Version des Planspiels die Inseln ersetzt.

Letztendlich hat die Jugendgruppe aber nochmal nach dem Workshop im Sinne einer Kunstwoche eine 45-minütige Inszenierung selbst geschrieben, entwickelt und umgesetzt, wobei sie Szenen aus dem Planspiel/Workshop übernommen haben bzw. davon inspiriert wurden. Diese Verarbeitung der Szenen in der Inszenierung kann dementsprechend als unterbewusste weitere Auseinandersetzung mit dem Thema ‚Heimat‘ gedeutet werden und unterstreicht auch die Nachhaltigkeit der Thematik.

Für den Kinderworkshop in Stollberg wurde die Rahmung des Spiels nochmal angepasst, um etwas spielerischer bzw. fantasievoller zu sein. Der Kontext der verlassenen Insel mit fremden, einheimischen Personen wurde von einem außerirdischen Planeten ersetzt, in einem Versuch, den Bezug zu Kolonialfantasien zu schwächen. Die neue Staffelung der verschiedenen Heimatentwürfe, ihre Verortung im etwas fantastischen Raum des Weltalls und die mediale Veränderung zum Malen sollten dazu dienen, die Entwürfe der Teilnehmenden in ihrer imaginativen Unbegrenztheit zu bestärken, weil sie nun weniger auf konkrete Alltagssituationen aufbauten. In der Tat waren die Ergebnisse dieser Runde weitreichender in ihrer Abweichung von den Alltagsrealitäten der Teilnehmenden, und die ‚Zerstörung‘ der eigenen entworfenen Utopien, gefolgt von der Ausarbeitung konkreter Lösungen auf diese Krisen, forderte einen aktivierenden Umgang mit der Veränderbarkeit dieser Welten und brachte die Frage der Handlungsmächtigkeit in den Raum. (Obwohl nicht alle Teilnehmende sich dafür entschieden haben, ihr drittes Bild direkt an die ersten beiden anzuschließen – manche entschieden sich stattdessen dafür, in der dritten Phase ein komplett neues Bild zu malen). Eine junge Teilnehmerin sagte z. B. am Mittagstisch, sie würde sich nur wünschen, dass es auch möglich wäre ihre Lebensrealität so mitzugestalten

und die Probleme in der realen Welt auch so zu lösen, wie sie es in diesem Spiel konnte. D. h.: Obwohl sich Teilnehmer*innen im Rahmen der Spielwelt handlungsermächtigt gefühlt haben, hieß es lange nicht, dass sie die Potenzen einer solchen Ermächtigung in der ‚realen Welt‘ außerhalb des Theatersraums sehen konnten.

Einige weitere Probleme blieben in dem Spiel erhalten. Zum einen fiel uns auf, dass viele Teilnehmende ihre ideale Heimat als komplett menschenleer gestaltet haben. In einem Projekt, was beanspruchte, die Potenzen eines positiven gesellschaftlichen Miteinanders von vielen diversen Menschen in der eigenen Heimat zu unterstreichen, war dieses Ergebnis enttäuschend und es bleibt noch offen, wie diese Übung weiterentwickelt werden könnte, um solche Entwürfe zurück in den Raum der sozialen Wirklichkeit zu bringen. Eine Vermutung ist, dass die koloniale narrative Basis des [Heimat Planspiels](#) – d. h., die Rahmung des Spiels durch eine menschenleere Welt, die nach den Wünschen der Teilnehmenden gestaltet werden kann – die falsche ist, um eine wirklich ‚weltoffene Heimat‘ zu gestalten. Denn die Idealvorstellung einer solchen Projektionsfläche der eigenen Wünsche – eines Lands ohne Geschichte, ohne existierende Bevölkerung – ist ein Phantasma, das es so in der Gesellschaft nicht gibt. Wie die moderne Geschichte uns zeigt, führen historische Versuche, solche Phantasmen in der Realität zu verwirklichen, immer zu gewaltvoller Unterdrückung, wofür die moralische Basis nur durch historischen Revisionismus geschaffen werden kann. Wir vermuten, dass diese Rahmung dementsprechend auch nicht zu einer spielerischen Praxis führen kann, die auf eine demokratische Art und Weise mit den Dynamiken moderner Gesellschaften umgehen kann. Die Rahmung des Spiels müsste also im Kontext einer bereits existierenden Gesellschaft neu gedacht werden, um es zurück in die Richtung der Weltoffenheit zu bringen, ohne dass es aber seine imaginative Unbegrenztheit verliert.

Fazite für effektive Workshop- übungen zu einer „Weltoffenen Heimat“



Gemeinsamer Abschluss des
Rundgangs unter einem Regen-
bogen. Eilenburg 2022

1. Heimat ist vielfältig und wandelbar – dennoch gibt es Muster.

Nun habt ihr die Methoden, die in unserem Projekt entwickelt wurden, kennengelernt und vielleicht schon Ideen für neue Spiele zu ‚Heimat‘, die ihr in eurem eigenen Umfeld ausprobieren wollt. Unterstützend dazu fassen wir hier abschließend einige Hinweise für effektive Workshopübungen in einem Fazit zum Projekt zusammen.

‚Heimat‘ wurde zunächst von den meisten Teilnehmenden auf einer individuellen Ebene als positiv bzw. aufwertend erzählt. Hier beobachteten wir Muster von Nostalgie und Sehnsucht nach einer einfacheren Zeit, oft der Kindheit, mit Motiven wie Geborgenheit, Natur, Familie oder Haustieren, Essen, usw. In diesen Erzählungen spiegeln sich Sehnsüchte wider – nach etwas Ewigem, das eine stabile Zukunft verspricht – und eine damit einhergehende Melancholie, die durch den Kontrast dieses Konstrukts mit der realen, wandelbaren Welt entsteht. Im Umgang mit diesen Emotionen sehen wir die Aufgabe, solche Muster in den Erzählungen der Teilnehmenden zu erkennen und zu validieren. Gleichzeitig muss eine Anerkennung ihrer Fiktion stattfinden, um somit ihre politische Instrumentalisierung als solche zu entlarven. Letztendlich soll der Workshop ermöglichen, dass in der Zusammenarbeit mit anderen die Ängste, die durch Beweglichkeit und Veränderung in der eigenen Heimat ausgelöst werden, bewältigt werden können.

2.

Verbindet die individuellen und gesellschaftlichen Ebenen von ‚Heimat‘.

Viele verstehen ‚Heimat‘ erstmal persönlich und individuell, da der Gesellschaftsentwurf, der mit diesem Begriff einhergeht, verschleiert ist. Eine Aufgabe der Workshops ist es deshalb, eine Brücke zwischen den individuellen und gesellschaftlichen Ebenen von ‚Heimat‘ herzustellen. Die Teilnehmenden sollen ein Verständnis dafür entwickeln, dass ihre persönlichen Vorstellungen nicht nur im historischen Kontext gewachsen sind, sondern auch einen Einfluss auf die Gesellschaft haben können. Effektiv ist es, hier auf Zugänglichkeit zu achten. Anstatt gleich über akademische Begriffe oder politische Themen zu sprechen, sollte der Zugang zur Historie erstmals durch die persönlichen Erfahrungen der Teilnehmenden selbst gesucht werden. Was sind ihre Geschichten, Erinnerungen und Sorgen? Und wie schwingen darin Elemente der historischen Umstände mit?

3.

Ja zur Arbeit mit heterogenen Gruppen.

Insbesondere in Anbetracht des letzten Punkts lohnt sich die Arbeit mit altersgemischten Gruppen sehr, z.B. im Austausch zwischen Kindern und Senior*innen.

4.

Habt Sensibilität für die Bedürfnisse der Gruppe.

Dabei ist es aber auch wichtig, auf die verschiedenen Zugangsbedürfnisse der Teilnehmenden zu achten. Möglicherweise können ältere Teilnehmer*innen weniger körperliches leisten, während jüngere Teilnehmer*innen schneller die Geduld in Gesprächsrunden verlieren. Außerdem sollten die Erfahrungshorizonte und Sensibilisierungen der Gruppe auf die Workshopinhalte im Vorhinein bedacht werden. Um alle mitzudenken, lohnt es sich, Variationen der Übungen für unterschiedliche Teilnehmenden einzuplanen.

5.

Stellt niedrigschwellige Fragen.

Dies gilt für jeden Aspekt der Arbeit: sowohl in Erzählübungen, als auch in Auswertungsrunden. Zugang zu den großen Themen erfolgt durch persönliche Erfahrung und alle sollten sich wertgeschätzt fühlen.

6.

Spielt im Freien!

Wiederholt haben wir die Erfahrung gemacht, dass durch die Verlegung der Übungen in die Natur oder in das jeweilige Stadtbild Barrieren abgebaut wurden und Experimentierfreudigkeit gestärkt wurde. Außerdem wird hier ein neues Bewusstsein für die Landschaft des Ortes geschaffen und es wächst ein neuer Blick auf die Umgebung.

7.

Dockt an konkrete Geschichten an.

Durch die Entdeckung der realexistierenden Geschichte eines Ortes in ihrer Spezifität – d.h., nicht nur ausgehend von größeren regionalen oder nationalen Erzählungen – findet Aufklärung statt. Geschichte ist immer viel spezifischer und dadurch auch politisch differenzierter, als die großen Erzählungen es darstellen. Durch solche Aufklärungsarbeit werden ahistorisch-völkische Konstrukte von ‚Traditionen‘ verkompliziert. Für die Teilnehmenden ist deshalb der Schritt des **Heimat Erkundens** sehr wichtig. Es lohnt sich auch aus diesem Grund, als Workshopleitende*r mit konkreten Aspekten der lokalen Geschichte vorbereitet zu sein.

8.

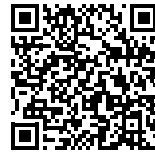
Erkunden, Erzählen, Spielen.

Um das alles zu erreichen, ist eine Kombination dieser drei Komponenten unfassbar wichtig. Das Spielen ist dabei unabdingbar. Wir glauben daran, dass im spielerischen Austausch die wahre Handlungsermächtigung stattfindet.

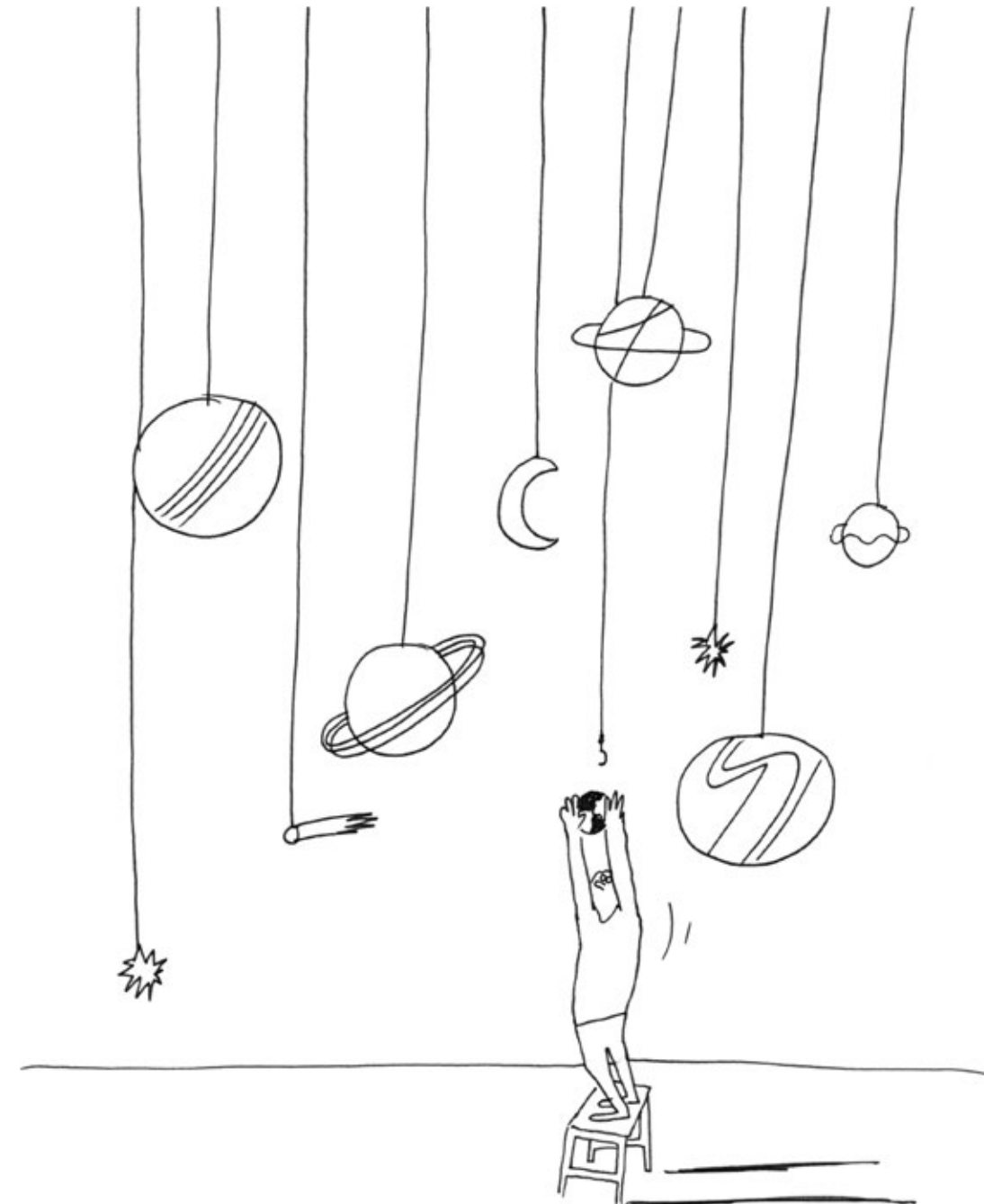
9.

Wir wünschen uns mehr Vernetzung und Nachhaltigkeit.

Ein unerfüllter Wunsch unseres Projekts war es, die Teilnehmenden der verschiedenen Vereine miteinander zu verbinden, durch gemischte Workshops oder Besuche einzelner Gruppen an den Heimatorten der Anderen. Um unseren Traum der Vernetzung weiterzudenken, laden wir euch ein, die hier gesammelten Projektideen weiterzutragen. Teilt eure Erfahrungen mit diesen Methoden auf unserem offenen Forum. Bleibt neugierig gegenüber der Praxis der Anderen. Fragt euch: Wie könnt ihr eure eigenen Projekte so aufbauen, damit diese Auseinandersetzung mit Heimat nachhaltige Wirkung hat?



Link zum Forum für eure
Erfahrungsberichte.



WAS HABEN WIR ALLES SCHON
GESCHAFFT ?





Was bedeutet es eigentlich, ‚zu Hause‘ zu sein? Wie nehmen wir unsere unmittelbare Umgebung wahr? Wie haben verschiedene Vorstellungen von ‚Heimat‘ das Erlebnis des ‚Zuhause-Seins‘ in Sachsen beeinflusst, und wie kann ein theaterbasierter Zugang dazu beitragen, dieses Verhältnis zu untersuchen, zu kritisieren und ggf. auch zu verwandeln?

Diese Fragen und mehr wurden im Rahmen des Transfer-Projektes „Weltoffene Heimat“ untersucht. Drei Amateurtheatervereine und ein theaterwissenschaftliches Forschungsinstitut versuchten gemeinsam, durch spielerische Auseinandersetzung einen vielfältigen Umgang mit ‚Heimat‘ in verschiedenen ländlichen Räumen Sachsens zu erproben. Die dadurch entstandenen Methoden und Erfahrungen werden in diesem Handbuch zusammengefasst und für die weitere Anwendung zur Verfügung gestellt.