

# DER\* DIE CHEF\* IN SAGT...

Ein Spiel zur künstlerischen Selbstbestimmung auf der Bühne

Entwickelt und erprobt von:

Charlotte, Rey, Philo, Meyra, Vincent, Emma M.,  
Emma S., Lilly, Emircan, Simon, Vincent, Lotte,  
Bianca, Sienna, Jesse, Lina

## Hintergrund

Im Leben musst Du...  
...zur Schule gehen.  
...früh aufstehen.  
...Hausaufgaben machen.  
...Zähne putzen.  
...Handy weglegen.  
...früh ins Bett gehen.

Im Theater kannst Du machen, was Du willst!  
Also... auch nicht alles.

Aber Du kannst deiner Fantasie freien Lauf lassen. Du bist die Chefin über deine Fantasie. Und die anderen helfen Dir, deine Fantasie wahr werden zu lassen. Und manchmal findest du dann noch heraus, warum das überhaupt Deine Fantasie ist. (Aus dem Monolog von Meyra, 12 Jahre alt)

## Auftrag

Du bist Chef\*in auf dieser Bühne. Diese Bühne gehört jetzt dir! Was soll hier passieren? Verwirkliche deine Fantasie und lass' dich dabei von den anderen Spielenden auf der Bühne unterstützen.

## Personenanzahl

Mindestens zwei Personen. Je größer die Gruppe, desto besser.



## Alter

ab ca. 6 Jahren (Die Spiel-Erfinder\*innen waren 9-14 Jahre alt)

## Dauer

Solange ihr wollt (... oder bis andere, meist erwachsene Chef\*innen sagen, dass die Zeit vorbei ist)



## Material

2 Stühle  
2 Schilder für die Stühle  
1 Chef\*innen Stuhl  
1 Verweigerungsthron  
§ Archiv der Aufträge  
(kleine Kiste mit Zetteln, siehe unten)  
§ Ketten-Kiste  
(kleine Kiste mit Briefumschlägen mit anderen Zetteln, siehe unten)  
1 Hupe oder Klingel  
(Hauptsache es ist laut und deutlich!)  
Und alles, was du für deinen Auftrag brauchst... (Kostüme, Requisiten, Musik,...)

## Vorbereitung

Das Bühnenbild wird eingerichtet.





## Das Spiel in Kürze

Auf der Bühne befinden sich ein Chef\*innen-Stuhl sowie ein Verweigerungs-Thron. Alle können jederzeit Chef\*in werden, indem eine Person zum Chef\*innen-Stuhl geht und sagt: "Der\*die Chef\*in sagt....". Die Anderen führen aus, was der\*die Chef\*in sagt, z.B. "Wir spielen Mathe-Unterricht" oder "Wir sind ein Bienenvolk" und so weiter. "Der\*die Chef\*in darf auch entscheiden, wer den Auftrag ausführen soll: Alle, ein Teil der Gruppe, nur bestimmte Personen, oder nur ein\*e Mitspieler\*in. Möchte eine Person den Auftrag nicht ausführen, geht sie zum Verweigerungs-Thron und verweigert, indem sie sagt: "Ich verweigere, weil...". Nach der Verweigerung kann ein\*e neue\*r Chef\*in zum Stuhl gehen und einen neuen Auftrag vergeben. Hat ein\*e Chef\*in keine Lust, sich etwas eigenes, neues auszudenken, kann auf das "Archiv der Aufträge" oder die "Domino-Ketten" zurückgegriffen werden. Das Spiel geht solange, bis ein\*e Chef\*in sagt: "Der\*die Chef\*in sagt: Das Spiel ist jetzt vorbei."

## Rollen

### Der\*die Chef\*in

Du wirst Chef\*in, wenn du dich auf den Chef\*innen Stuhl setzt. Du beginnst deine Aufträge stets mit dem Satzanfang: «Der\*die Chef\*in sagt...»

### Der\*die Verweigerer\*in

Du wirst zum\*zur Verweigerer\*in, wenn du einen Auftrag des\*r Chef\*in nicht ausführen willst. Dazu hupst du einmal mit der Hupe, setzt dich auf den Verweigerungsthron und begründest deine Verweigerung. Danach beginnt ein\*e neue\*r Chef\*in einen neuen Auftrag.



### Die Mitspieler\*innen

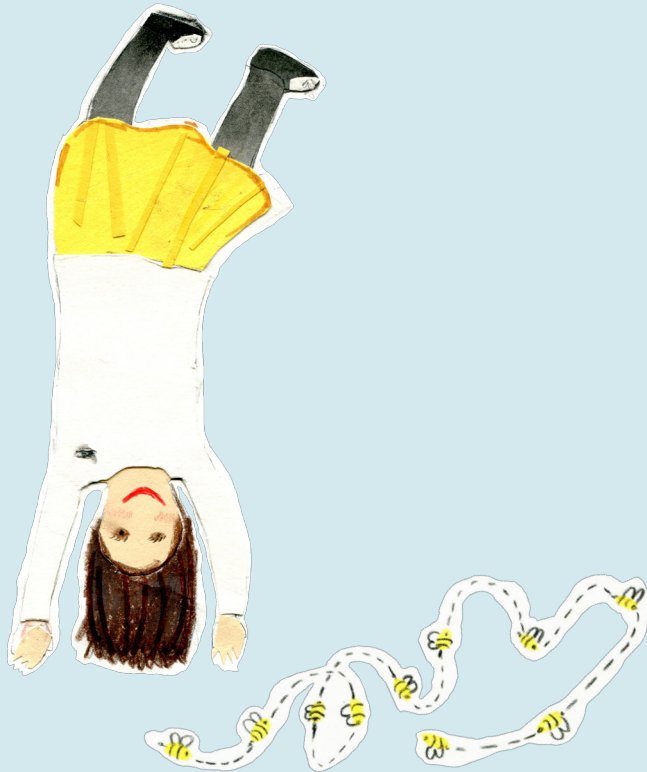
Wenn du gerade nicht Chef\*in bist oder verweigerst, bist du aktive\*r Mitspieler\*in auf der Bühne. Das heißt: Du erfüllst einen Auftrag der\*des aktuellen Chef\*in, um seine\*ihre künstlerische Vision zu verwirklichen, also seine\*ihre Fantasie auf der Bühne Wirklichkeit werden zu lassen.

### Publikum

Besonders viel Spaß macht es, vor einem Publikum zu spielen. Das Publikum kann auch immer ein Teil der Gruppe sein, der gerade zuschaut und nicht spielt. Nach einer Weile wird dann gewechselt. Das Publikum kann auch in manche Aufträge einbezogen werden. Aber manchmal ist es auch schön, wenn alle zusammen ganz ohne Publikum spielen - zum Beispiel zum Üben - also einfach für sich selbst als Gruppe.

### Spielablauf

Wenn die Bühne eingerichtet ist, gehen alle Spieler\*innen nach hinten und das Intro beginnt.



## Intro

Alle Spieler\*innen gehen auf die Bühne und stellen sich dem Publikum nacheinander vor, indem sie die folgenden zwei Fragen beantworten: Wie heißt du? Warum bist du heute hier?

Beispiele:

«Ich bin Emma und ich bin heute hier, weil ich will, dass wir alle mit einem Lächeln nach Hause gehen.»

«Ich bin Rey und ich bin heute hier, um zu gewinnen.»

«Ich bin Bianca und ich bin heute hier, weil ich über ein Volk bestimmen will.»

«Ich bin Meyra und ich bin heute hier, um euch zu zeigen, warum ich Theater liebe.»

«Ich bin Jesse und ich bin heute hier, um euch alle unter den Tisch zu schicken.»

...

Nach der Vorstellung setzen sich alle an die vordere Bühnenkante, mit Blick auf die Bühne und warten, dass der\*die erste Chef\*in einen Auftrag erteilt.

## Chef\*innen-Spiel

Alle können jederzeit Chef\*in werden. Wer Lust hat, geht zum Chef\*innen-Stuhl und erteilt einen Auftrag, den die Spieler\*innen so lange ausführen, bis der\*die Chefin sagt "Danke!" und den Thron verlässt oder bis ein\*eine Verweiger\*in unterbricht.



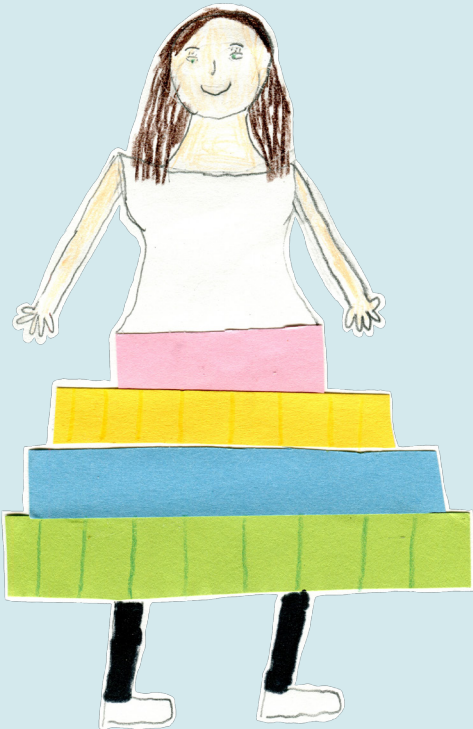
## Ende

Wenn ein\*e Chef\*in sagt: «Der Chef sagt, das Spiel ist jetzt vorbei.» endet das Spiel. Wenn ihr in einem Theaterraum seid, geht dann sofort das Licht aus und die Musik stoppt.

## Tipps und Tricks

### Tipps für den\*die Chef\*in

Mache deine Ansagen so klar wie möglich. Und mach' es nicht zu kompliziert. Wenn du mit einer Szene nicht einverstanden bist oder dir etwas anderes wünschst, kannst du auch sagen "Ok, danke. Wir machen das jetzt nochmal, aber...". Und dann sagst du, was anders sein soll, z.B. lauter, schneller, leiser, in Zeitlupe, mit Musik...



### Tipps für den\*die Verweiger\*in

Du musst nichts machen, was du nicht machen möchtest. Deine Erklärung, warum du es nicht machen möchtest, muss auch nicht ewig lang sein. Aber es ist wichtig und interessant zu sagen, WARUM du verweigerst. Du wirst dafür nicht verurteilt. Es geht nur darum, deine Meinung mitzuteilen.

Tipps für die Mitspieler\*innen:  
Macht mit! Lasst euch darauf ein!  
Habt Spaß daran, auszuprobieren was ihr mögt und was nicht. Genießt, dass andere im Spiel euch sagen, was ihr machen sollt und ihr die Entscheidung nicht selbst fällen müsst. Werdet selbst kreativ darin, wie ihr einen Auftrag ausführt. Und wenn ihr den Auftrag blöd findet, nehmt die Hupe und verweigert!

### Tipps für das Publikum

Lehnt euch entspannt zurück und genießt eine wilde Aufführung, in der alles passieren kann, aber nichts passieren muss. Lasst euch überraschen und applaudiert, jubelt, klatscht!

## Infos zum Material

### § Archiv der Aufträge

Das Archiv der Aufträge ist eine Sammlung mit Aufträgen. Die Aufträge könnt ihr auf Zettel schreiben und in das Archiv tun. Falls ein\*e Chef\*in sich nicht selbst etwas überlegen will, kann sie einen Zettel aus dem Archiv nehmen und ihn vorlesen. Auf denzetteln kann zum Beispiel stehen:

“Gehe zum Publikum und mache 5 Menschen ein Kompliment.”

“Stelle dich an die Bühnenkante und sage 5 Dinge, die du am Theater gerne magst”.

“Erzähle dem Publikum, was dein Lieblingsfilm ist und warum.”



## § Kettenkiste

Die Kettenkiste beinhaltet Briefumschläge mit verschiedenen Zetteln, die sich aufeinander beziehen. Ein Auftrag löst den nächsten Auftrag aus, wie bei einer Domino-Reihe. Z.B.:

**Zettel 1:** "Du bist die erste Person. Rufe einmal laut: "Hallo!""

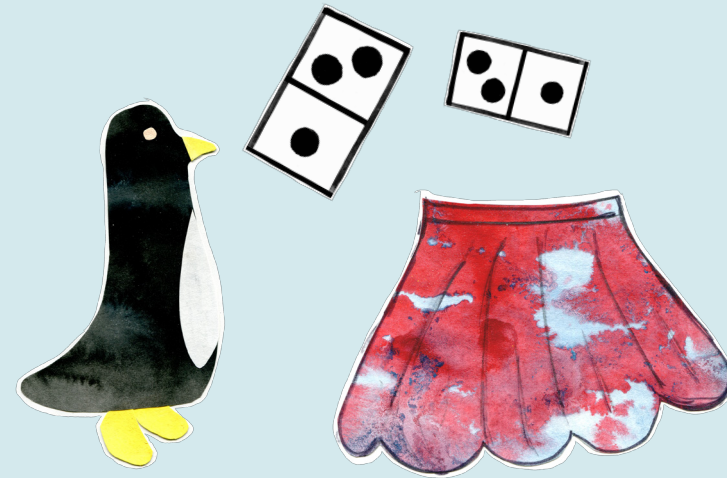
**Zettel 2:** "Wenn eine Person laut "Hallo!" ruft, drehe dich zu ihr und sage "Psssst!""

**Zettel 3:** "Wenn eine Person "Psssst!" sagt, gehe zu ihr und umarme sie."

**Zettel 4:** "Wenn eine Person eine andere umarmt, springe in die Luft und klatsche wild."

**Zettel 5:** "Wenn eine Person in die Luft springt und klatscht, gehe einmal in Zeitlupe über die Bühne."

... und immer so weiter.



Wenn der\*die Chef\*in sagt: "Wir machen jetzt eine Dominokette", vergibt sie die einzelnen Zettel an die Spieler\*innen. Dann wird die Kette gespielt. Das Spannende ist, dass bis auf die erste Person niemand weiß, wer wann dran ist. Alle müssen darauf achten, ob der vorherige Auftrag, den eigenen Auftrag auslöst.

Variante: Der\*die Chef\*in kann die Zettel auch laut vorlesen und bestimmen, wer welchen Auftrag macht. Die Spieler\*innen müssen sich ihren Auftrag und den vorherigen Auftrag dann merken. Z.B.

"Alexandra, du bist die erste Person und rufst laut: "Hallo!"

"Simon, wenn Alexandra laut "Hallo!" ruft, drehst du dich zu ihr und sagst "Psssst!" und immer so weiter.

Viel Spaß!