

## EINIGE WORTE ZUVOR ...

... damit bei der Aufführung auch alles richtig *klapst* !

*Sketche sind winzige Komödien, bisweilen nur gespielte Witze. Der Weg von der gedruckten Textvorlage auf die Bühne oder in den Spielkreis ist kurz: Sketche lassen sich ohne viel Aufwand auch mit unerfahrenen Darstellern schnell und problemlos einstudieren. Sie kommen mit wenigen Requisiten, einfachsten Kostümen und oft ganz ohne ein Bühnenbild aus – und sind bei einem Minimum an inszenatorischer Sorgfalt doch stets die Garantien für Spaß und gute Laune zu unzähligen Spielanlässen.*

*Die im vorliegenden Band gesammelten Sketche werden allen Vorzügen dieser Kleinkunst-Gattung gerecht und präsentieren einen bunten Szenen-Strauß, der immer ankommt, wenn die Spielleiterin oder der Spielleiter in der Praxis nachstehende **zehn goldene Grundregeln** einhält:*

☺ Lesen Sie die Sketche zunächst mehrmals mit *verteilten Rollen* in der Gruppe. Entscheiden Sie dann gemeinsam über die endgültige Rollenvergabe an die „besten“ Spieler.

☺ Bestehen Sie darauf, daß jeder seinen Text bis zu einem bestimmten Stichtag auch wirklich *auswendig lernt*.

☺ Achten Sie von Anfang an auf eine *deutliche Aussprache!* Es sollte möglichst immer zum Publikum hin gesprochen und agiert werden. Wird in einem Raum mit schlechter Akustik gespielt, muß dieses Manko durch *lautes Sprechen* kompensiert werden: Auch Oma und Opa in der hintersten Reihe müssen alle Dialoge und die Pointe mitbekommen!

☺ Das Publikum lacht bisweilen lang und laut – und manchmal auch an ganz unvermuteten Stellen: Dann nicht einfach weiter spielen und sprechen! Die Akteure müssen die *Nerven behalten* und warten, bis es wieder ruhig ist. Gegebenenfalls empfiehlt es sich, *einen Dialog noch einmal zu wiederholen!*

☺ Für Spieler und Zuschauer ist es immer reizvoll, wenn in den Sketchen bekannte Vor- und Nachnamen auftauchen und auch in den Dialogen auf Bekanntes bzw. Lokales angespielt wird. Scheuen Sie sich also nicht, die *Texte und Namen zielgruppenspezifisch zu verändern!*

☺ Am besten gelingt das Spiel, wenn man wenigstens ein kleines Podest hat: Die Spieler werden dann besser verstanden und vor allen

Dingen auch besser gesehen. Im „Zimmer- oder Klassenraum-Theater“ reicht indes durchaus eine *genügend große Spielfläche*.

☺ Häufig werden *mehrere Sketche hintereinander* gespielt. Ein solches „Feuerwerk“ sollte immer durch kurze Überleitungen strukturiert werden, die man eine Ansagerin oder einen Ansager formulieren läßt. Dabei gewinnt das Publikum die nötige Zeit zur Umstellung. Die Spannung für die nächste Szene kann sich aufbauen.

☺ Bei einer Sketchfolge empfiehlt sich ergänzend zur Ansage die *Herstellung und Vervielfältigung eines kleinen Programms* (ein entsprechend gestaltetes DIN-A4-Blatt in der Mitte knicken). Dokumentiert werden in dem Folder alle Namen und Titel. Das Programm kann als Eintrittskarte und/oder Einladung fungieren.

☺ *Experimentieren Sie ruhig auch mit audiovisuellen Verstärkerkomponenten!* Der Einsatz eines Scheinwerfers oder ein vom Band eingespieltes Geräusch erfordert wenig Aufwand, kann aber eine Szene enorm beleben.

☺ In Sketchen geht es häufig hoch her und nicht selten versinkt eine Szene (gewollt!) im Chaos. Beherrzen Sie in diesem Zusammenhang eine alte Theaterweisheit: *Ein anständiges Chaos auf der Bühne muß sorgfältig geplant und diszipliniert gespielt werden!*

Und nun viel Spaß bei der Arbeit und herzlich willkommen in der *Klappmühle!*

Peter Klusen