



Evi 2015

Zeichnung: E. Anderson-Krug

NA, SIE HABEN JA EINIGES HINTER SICH ...

Sprachmuster im NLP lassen sich gut mit Impro-Theater-Formaten trainieren.

VON EVI ANDERSON-KRUG

Jetzt geht's aber los! Hypnotische Sprachmuster mit Impro-Theater einüben? Das soll funktionieren? Aber ja! Sogar hervorragend. Wenn Teilnehmer die ersten Erfahrungen mit Milton-Sprache machen, tun sie sich häufig schwer, unkonkret und vage zu bleiben, wie diese es erfordert. Auch Doppeldeutigkeiten fallen ihnen nicht leicht. Ihre ersten Versuche, den Übungspartner durch eine Trance zu führen, sind oft holprig und unsicher. Ich hatte einiges ausprobiert, um diese

Sprachmuster mit Spaß zu vermitteln, doch der Durchbruch kam erst, als ich folgendes Impro-Format einsetzte: „Zwei Orte – zwei Köpfe.“ Die Szene spielt an zwei Orten zur selben Zeit. Diese beiden Orte sind jedoch nur für die Zuschauer zu sehen, die Spieler kennen jeweils nur ihren eigenen Schauplatz, auf dem sie agieren. Der Aufbau ist simpel. Am Anfang verlässt Spieler B den Raum und Spieler A bekommt vom Publikum einen Ort mitgeteilt, an dem er spielen darf, z. B. „auf einem Berg“. Im Anschluss geht Spieler A einen Moment vor die Tür und Spie-

ler B bekommt einen Ort zugewiesen, der mit dem ersten Schauplatz nichts zu tun hat, etwa „im Gefängnis“. Die Spieler wissen also nicht, an welchem Ort sich ihr Spielpartner aufhält. Jeder agiert mit seiner eigenen Landkarte. Die Kunst besteht darin, einerseits so miteinander zu spielen, dass Handlung und Dialog vorankommen, andererseits dabei so unkonkret wie möglich zu bleiben. Allzu deutliche Hinweise wie „Gipfel“, „Wanderweg“ oder „vergitterte Fenster“ sind tabu. Wie sollen die beiden nun miteinander reden? Es gilt, Begriffe zu finden, die

in mehrere Kontexte passen. Und hier kommen die Milton-Sprachmuster zum Einsatz. Unkonkrete oder mehrdeutige Ausdrücke sind gefragt.

Ein möglicher Dialog könnte sich so anhören: Spieler A (auf dem Berg) setzt sich hin und packt pantomimisch erst mal seinen Rucksack aus. Für ihn ist es z. B. die Brotzeit, die er seinem Partner mit den Worten „Magst du auch was?“ anbietet. Dieser (gedanklich im Gefängnis) ist irritiert und fragt nach: „Hast du das selbst mitgebracht?“, greift dann aber dankbar zu. Würde der Gefängnis-Insasse sagen: „Ich durfte nichts Eigenes in meine Zelle mitbringen“, wäre schon zu viel verraten. Wenn dagegen die Sprache so genutzt wird, dass jeder Spieler immer (aus seinem Blickwinkel) antworten kann, kommt das Spiel gut voran, und die Zuschauer haben eine diebische Freude dabei, zwischen den beiden Orten hin und her zu schalten. Gegen Ende dürfen die Spieler langsam konkreter werden, müssen sie aber nicht. Oft entdecken sie trotzdem irgendwann, in welchem Metier sich ihr Partner gerade bewegt.

Dieses Spiel sorgt jedes Mal für Erheiterung und großes Vergnügen in meinen Ausbildungen. So gibt es regelmäßig komische Szenen und Dialoge. Ein Spieler „im Weltall“ kommt beispielsweise langsam, breitbeinig und „schwerelos“ herein und versucht, sich auf einen Stuhl zu setzen. Da er gegen die Schwerelosigkeit arbeiten muss, tut er dies ganz behutsam und vorsichtig, hält sich beim Niederlassen an der Sitzfläche fest. Der Spielpartner, der sich im „Erotikshop“ befindet, begrüßt ihn mit den Worten „Na, Sie haben ja offenbar einiges hinter sich!“ Großes Gelächter bei den Zuschauern, die sich ihre eigenen Bilder und Geschichten dazu machen, was der andere nun hinter sich haben könnte. Selbst Theatermuffel haben ihren Spaß. Immer wieder wird auch an darauffolgenden Kurswochenenden aus einzelnen Szenen zitiert.

Der Spaß beginnt schon bei der Zuteilung der Orte für die Spieler. Sie sollten verschieden sein, aber auch genügend Gemeinsamkeiten für ein gelungenes Miteinander bieten. Auch hier raten die Köpfe: Was passt in etwa zusammen und bietet Raum für witzige Missverständnisse? Dann fällt es auch den Spielern leicht, so zu tun, als wäre der Partner am selben Ort und würde sich nur manchmal etwas seltsam verhalten. Ein Teilnehmer fasst seine Erfahrung so zusammen: „Wir reden ja im Alltag wirklich oft so vage miteinander und denken, der andere versteht, was ich meine. Dabei ist er in seiner eigenen Welt unterwegs. Jetzt ist mir die eigene Landkarte nochmals viel klarer geworden“.

Funktionieren Impro-Spiele auch beim Metamodell? Ja, umgekehrt geht es natürlich auch. Statt absichtlich unkonkret zu bleiben, werden im folgenden Format getilgte, verzerrte oder generalisierte Informationen im Spiel nach und nach wieder sichtbar gemacht. Ich nutze es ab und zu als Einstieg, als Appetizer fürs Metamodell. Zwei Spieler überlegen sich einen Beruf, eine Tätigkeit, die sie darstellen wollen und stimmen kurz miteinander ab, wie sie es umsetzen wollen.¹ Hier gibt es keine Vorgabe vom Publikum, (höchstens vom Spielleiter, falls den Akteuren überhaupt nichts einfällt). Diesmal wissen die Zuschauer also nicht, worum es geht. Die beiden Spieler starten mit ihrer Tätigkeit, agieren und reden miteinander. Dabei sollen sie nicht allzu viel preisgeben.

Angenommen, die beiden haben sich fürs Fensterputzen am Wolkenkratzer entschieden: sie laufen außen an einer fiktiven Scheibe entlang und wischen eine große Glasfläche. Sobald ein Zuschauer der Meinung ist, zu wissen, was die beiden tun, kann er mitspielen und die gleiche Arbeit verrichten. Er spielt mit, solange die Tätigkeit dem Fensterputzen am Wolkenkratzer entspricht. Jederzeit können weitere Mitspieler dazustoßen, die die Lösung

zu kennen glauben. Sie wissen jedoch nicht genau, ob sie richtig liegen, sie machen einfach mit.

An dieser Stelle gibt es zwei Möglichkeiten. Entweder haben die Neuen erraten, worum es geht. In diesem Fall könnten sie z. B. Höhenangst andeuten oder ihren Blick weit in die Ferne schweifen lassen, sich ein Halstuch gegen den Wind umbinden oder Ähnliches. Dadurch erhält das Publikum mehr Informationen, was weitere Teilnehmer zum Mitmachen anregt. Oder es kommt vor, dass jemand die Fensterputzer für ein Reinigungsteam im Haus hält. Diese Mitspieler fangen dann an, fiktiv Toiletten zu schrubben oder mit dem Staubsauger durch Büros zu wandern. Sobald dies passiert, werden sie von den beiden Ausgangsspielern wieder zurück ins Publikum geschickt, denn sie hatten die Informationen falsch gedeutet. Die Oberflächenstruktur, also das, was sichtbar war, hatte nicht gereicht, um die Ursprungsidee tatsächlich zu erkennen. Das Spiel ist zu Ende, sobald alle Akteure und die Zuschauer wissen, worum es geht.

Dieses Spiel verhalf einer Teamleiterin, Teilnehmerin eines meiner Seminare, zu der Erkenntnis: „Das ist wie in unseren Meetings. Jeder glaubt zu wissen, was der andere macht, dabei übersehen wir wichtige Details. Und konkretes Nachfragen wäre wirklich hilfreich!“ ◀◀



Zur Autorin

Evi Anderson-Krug

Lehrtrainerin und Master-Coach (DVNLP), leitet das Landsiedel-Institut in Augsburg und bietet Practitioner- und Master-Ausbildungen an.
www.landsiedel-seminare.de/nlp/nlp-in-augsburg.html

¹ Wenn eine Gruppe sehr schüchtern ist, starte ich die Szene manchmal selbst zusammen mit einem Co-Trainer oder mit einem Teilnehmer, der gern auf der Bühne steht. Die Scheu vor dem Spiel ist meist verschwunden, sobald die Teilnehmer es als Ratespiel verstehen und zeigen wollen, dass sie die Lösung kennen.