

Begleitmaterial für Pädagog*innen & Multiplikator*innen

ALLE SPIELEN

Leben als Gesellschaftsspiel - Stückentwicklung von Magda Korsinsky



Probenfoto

Mit: Akasha Daley, Nika Mišković, Viet Anh Alexander Tran

Konzept/Choreografie Magda Korsinsky

Ausstattung Jaq Lisboa

Musik und Sounddesign Ann Weller (Cheap Wedding)

Coaching Schreibwerkstatt Jenaba Samura

Dramaturgie Marie Senf, Sabrina Toyen, Noémi Ola Berkowitz

Theatervermittlung Sarah Jasinszczak

Licht Stefan Gimbel

Ton Björn Netten

Regie- und Choreografieassistenz Jamila Hutchinson

Ausstattungsassistenz Slynrya Kongyoo

Inspizienz Monika Gies-Hasmann

Soufflage Jamila Hutchinson, Britta Kalitzki

Inhaltsverzeichnis

- 1 Inhalt der Inszenierung
- 2 Spielen im gesellschaftlichen Kontext
- 3 Spiele und Spielregeln
- 4 vater, MUTTER, kind – Die Superdienerin
- 5 Fakten und Zahlen über das Spielen
- 6 Pressestimmen

1 INHALT DER INSZENIERUNG

Habt ihr Lust auf ein Spiel? Welche Spiele spielen Menschen aus Spaß im Alltag – und welche, um sich in ihrem sozialen Umfeld zu bewegen und ihre Identität zu formen? Eine dystopische Zukunft, wo niemand spielt. Drei Spieler*innen haben sich zusammengetan, um nach Spuren einer Welt ohne Repressionen in der Vergangenheit zu suchen. Welche Bedeutung hatte das Spielen für die Menschen? Sie entdecken Spielorte, Bewegungsspiele, Brettspiele ... Auch die Gesellschaft ist eine Art Spielbrett, auf dem man miteinander spielt. Sie erproben diese unterschiedlichen Situationen, wo man verschiedene Hüte aufsetzt und mehrere Rollen einnimmt. Welche Rollen spielen wir, wann wechseln wir die Codes? Wann agieren wir strategisch, wann verhandeln wir innerhalb bestehender Strukturen der Mehrheitsgesellschaft? Wann werden uns die Spielregeln von außen auferlegt? Und wie emanzipieren wir uns davon? Was passiert, wenn wir authentisch leben, Freiheit ausüben und Neues gestalten wollen?

Die Choreografin Magda Korsinsky untersucht mit dem Ensemble die Bedeutung des Gesellschaftsspiels als wesentlichen Teil der sozialen Interaktion im gesamten Leben und hinterfragt die sozialen Rollen des Menschen. Welche Herausforderungen stellen sich Menschen je nach Sozialisation und unterschiedlichen Diskriminierungserfahrungen, wenn sie authentisch leben, Freiheit ausüben und Neues gestalten wollen? Das Ensemble vereint Sprache, Bewegung, Gesang, Empowerment und Leichtigkeit zu einem neuen, selbstbestimmten Paradigma. Spielerisch entwirft Magda Korsinsky gemeinsam mit dem Ensemble ein machtkritisches, dokumentarisch-choreografisches Theater, das die Spielfreude des Publikums aktiviert. *Alle spielen* zeigt durch Kraft, Wiederholung, Transformation, Neugier und Freude das universelle Bedürfnis nach Spiel.

Quelle: <https://www.theaterdo.de/produktionen/detail/alle-spielen/>

2 SPIELEN IM GESELLSCHAFTLICHEN KONTEXT

Wir sind von Spielen umgeben: Würfel, Karten, Bewegungsspiele, Computerspiele, Brettspiele ... Auch die Gesellschaft ist eine Art Spielbrett, auf dem wir miteinander spielen. Welche Rollen spielen wir, wann wechseln wir die Codes? Wann agieren wir strategisch, wann verhandeln wir innerhalb bestehender Strukturen? Wann werden uns Rollen von außen zugewiesen? Und wie emanzipieren wir uns davon?



Probenfoto

3 SPIELE UND SPIELREGELN

Was ist Spielen?

Der Form nach betrachtet, kann man das Spiel als eine freie Handlung nennen, die als "nicht so gemeint" und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird, die sich innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raums vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft und Gemeinschafts-verbände ins Leben ruft, die ihrerseits gern mit einem Geheimnis umgeben sind oder sich durch Verkleidung als anders von der gewöhnlichen Welt abheben.

Quelle: Hutzinger, Johan, Homo ludens, 1938, S. 22

AKASHA: Das Leben – ein Spiel.

VIET: Das Spiel des Lebens. Wir haben uns auf eine Zeitreise begeben.

NIKA: Du, ich, wir alle haben eine Rolle bekommen. Aber die Spielleiter ändern ständig die Regeln.

VIET: Nur die wenigsten erfahren, nach welchen neuen Regeln gespielt wird. Einige können sie erraten,

AKASHA: das Muster durchschauen,

NIKA: die Veränderungen ahnen.

AKASHA: Doch die meisten von uns tappen im Dunkeln. Wir versuchen, nicht zu stolpern, nicht unter den Teppich gekehrt zu werden. Weggefegt wie Staub.

NIKA: Manchmal wünschte ich, ich könnte die Zeit noch weiter zurückdrehen.

VIET: Wo sind die Tage, in denen

CHOR: Singen, Tanzen, Spielen

VIET: nicht als Fähigkeiten instrumentalisiert wurden, sondern als Mittel zum Überleben, zum Streben...

AKASHA: Etwas, das ich nur aus mir selbst schöpfe, wie Magie.

NIKA: Doch irgendwie ist es uns auf dem Weg hierhin entglitten.

AKASHA: Ich will es zurück. Diese Freiheit, die ich als Kind hatte, fehlt mir immer mehr. Seit allzu langer Zeit ist sie begraben. Und inzwischen bin ich so daran gewöhnt, dass ich kaum merke, was mir fehlt.

VIET: Also entscheide ich:

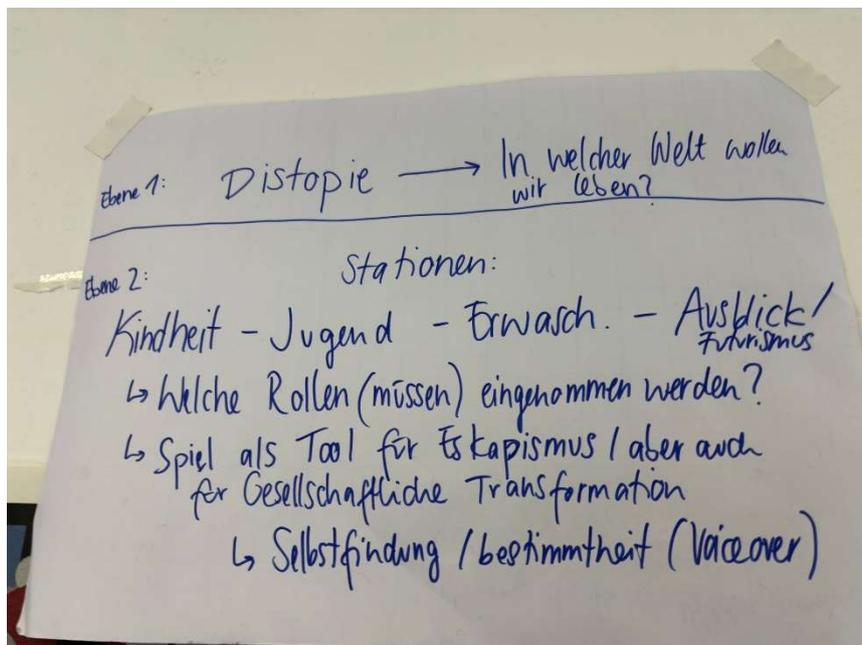
CHOR: Ich bleibe auf dem Brett, würfle, bewege mich in gerader Linie weiter.

AKASHA: Doch alleine im Dunkeln wenn niemand mir zuhört, flüstere ich:

VIET: Ich will abspringen und sehen, wohin es mich führt.

NIKA: Doch bis ich das wage, spiele ich weiter nach ihren Regeln –

CHOR: würfle, ziehe, setze einen Fuß vor den anderen



Mindmap-Material zur Dramaturgie der Stückentwicklung

4 vater, MUTTER, kind – DIE SUPERDIENERIN

Mental Load und warum meist Frauen betroffen sind

im Interview mit Diplom-Psychologin und Buchautorin („Raus aus der Mental Load-Falle“)

Patricia Cammarata

Was versteht man unter Mental Load?

Am besten lässt es sich als Projektmanagement beschreiben. Wenn man sich die Sorgearbeit in der Familie als Eisberg vorstellt, gibt es einerseits den sichtbaren Teil der Aufgaben über der Wasseroberfläche, den sich viele Paare schon ganz gut untereinander aufteilen. Andererseits gibt es den unsichtbaren Teil unter der Wasseroberfläche. Dieser unsichtbare Teil ist die mentale Denkarbeit, die dafür sorgt, dass Sachen überhaupt erledigt werden. Dazu gehört:

Bedürfnisse antizipieren

Optionen abwägen

Entscheidungen treffen

Abarbeitungsstand kontrollieren

Anders formuliert: Es ist die ständig ratternde Liste im Kopf, mit der der Familienalltag aufrechterhalten wird.

Sind denn wirklich nur Frauen von der Mental Load betroffen?

Die Mental Load kann auch in Männerhand liegen, aber in der Regel sind Frauen betroffen. Die Ursache dafür ist die Sozialisation. Frauen werden darauf geprägt, für die Familie verantwortlich zu sein. Und das unabhängig von der Erwerbstätigkeit der Mütter, der viele ja schließlich nachgehen.

Es herrscht ein großes Ungleichgewicht, nicht nur bei der Mental Load, auch die „Gender Care Gap“ ist groß. (Frauen wenden pro Tag durchschnittlich 52,4 Prozent mehr Zeit für unbezahlte Sorgearbeit wie Kinderbetreuung und Hausarbeit auf.)

Die Kinderbetreuung liegt also nicht in der Natur der Frau?

Nein, es handelt sich hierbei nicht um etwas Angeborenes, hormonell Bestimmtes. Das ist ganz klar eine Zuschreibung!

Es ist auch nicht so, dass Mütter sich nach der Geburt besonders gut mit Babys auskennen, sie müssen diese Kompetenzen erst erlernen, genauso wie sie auch ein Mann erlernen kann.

Welche Risiken birgt die Mental-Load-Falle für Frauen?

Die Verantwortungslast kann in eine Überlastung gehen und im Burn-out enden. Die SPD-Politikerin Renate Schmidt hat dazu mal einen Satz gesagt, den ich sehr zutreffend finde: Dass Frauen nicht zu 100 Prozent Berufsfrau, zu 100 Prozent Mutter und zu 100 Prozent Partnerin sein können, da sie sonst in kürzester Zeit ein 300-prozentiges Wrack sind.

Wie geht es raus aus der Mental-Load-Falle?

Das Wichtigste ist: Das Unsichtbare sichtbar machen. Sich also als Paar zusammen hinsetzen und schauen, welche Aufgaben in der Familie anfallen.

Quelle: <https://www.aok.de/pk/magazin/familie/eltern/mental-load-wie-unsichtbare-aufgaben-frauen-belasten/>

Textstelle: Wer Bin Ich

VIET: Bin ich ein Mann?

NIKA/AKASHA: Ja

AKASHA: Bin ich ein Mensch?

VIET/NIKA: Ja

NIKA: Bin ich eine Frau?

VIET/AKASHA: Ja/Nein

VIET: Bin ich lebendig?

NIKA/AKASHA: Ja

AKASHA: Kann ich nachts gut schlafen?

VIET/NIKA: Nein

NIKA: Bin ich ein Vorbild?

VIET/AKASHA: Nein/Ja

VIET: Übersteigt meine Bildschirmzeit 6 Stunden am Tag?

NIKA/AKASHA: Ja!

AKASHA: Haben Menschen Vertrauen in mich?

VIET/NIKA: Ja, auch

NIKA: Bin ich beliebt?

VIET/AKASHA: Ja / Nein

VIET: Bin ich in Therapie?

NIKA/AKASHA: Ja!

AKASHA: Bin ich ersetzbar?

VIET/NIKA: Nein

NIKA: Sind andere von mir abhängig?

VIET/AKASHA: Nein/Ja

VIET: Bin ich ein guter Freund?

NIKA/AKASHA: Ja

AKASHA: Lebe ich in der Realität?

VIET/NIKA: Nein

NIKA: Bin ich echt?

VIET/AKASHA: Nein/Ja

NIKA: Ich bin Superwoman



Probenfoto

5 FAKTEN UND ZAHLEN ÜBER DAS SPIELEN

Wie viele Videogames gibt es auf der Welt?

294.872 + 1 = _____

Seit wann spielen Menschen Schach?

2x300 = ___ AD

Wie viele Variationen von UNO-Karten gibt es?

250+250+200+18 = ____

In Welchem Jahr hat ein Mensch das letzte Mal gegen einen Schachcomputer gewonnen?

Vor 2007, nach 2003 und endet mit einer ungeraden Zahl: _____

Wieviel Prozent der deutschen Haushalte besitzen mehr als 20 Karten- und Gesellschaftsspiele?

$$15+15-10+3 = _ _ \%$$

Wie viel Prozent Menschen in Deutschland spielen zumindest gelegentlich Computer- und Videospiele?

$$50+3 = _ _ \%$$

Wie viele Menschen weltweit spielen Spiele auf ihrem Smartphone?

$$2 \times 1,5 + 0,2 = _ _ \text{ Milliarden}$$

Lösung: 94.873, 600, 718, 2005, 23%, 53%, 3,2 Milliarden

6 PRESSESTIMMEN

(...) Im Mittelpunkt stand das Thema „Spielen“. Bereits der Kulturhistoriker Johan Huizinga prägte den Begriff *Homo ludens* – der spielende Mensch. Für Huizinga bildet das Spiel eine grundlegende Struktur der Gesellschaft, da es Regeln etabliert, Gemeinschaften schafft und Machtverhältnisse abbildet.

Doch wer ein Spiel nicht kennt oder dessen Regeln nicht versteht, fühlt sich schnell orientierungslos und ausgeschlossen. In der Gesellschaft betrifft dies oft Migrant:innen, Minderheiten oder sozial benachteiligte Gruppen, die sich in einem Regelwerk zurechtfinden müssen, das nicht für sie gemacht wurde. Der Soziologe Pierre Bourdieu beschreibt dieses Phänomen als „symbolische Gewalt“ – das Gefühl der Unterlegenheit gegenüber einer Ordnung, die scheinbar nicht hinterfragt werden darf. Der Umgang mit Spielregeln ist daher ein zentraler Aspekt von Macht, Gerechtigkeit und Teilhabe. Ein kritisches Hinterfragen dieser Regeln ist notwendig, um ein faires Miteinander zu ermöglichen.

(...) *Alle Spielen* ist eine Mischung aus Sprech- und Tanztheater. Jede der drei Performer:innen sang zudem jeweils einen Song von der Musikerin Ann Weller (Cheap Wedding), sodass Musik und Rhythmus das Stück wesentlich prägten. Viet Ahn Alexander Tran, Akasha Daley und Nika Mišković überzeugten mit großer körperlicher Ausdruckskraft und Ausdauer.

Quelle: 25. März 2025, Michael Lemken von *Ars Tremonia*