

Handout: Maike Plath
von Kerstin Hartberger

1. Maike Plath:

- Theaterpädagogin, Autorin, Lehrerin und Mitglied des Leitungsteams von ACT e.V.
- Arbeitet als künstlerische Leiterin des Theater-Jugendclubs am Heimathafen Neukölln - Berlin
- War 8 Jahre lang Jurorin für das Theater Treffen der Jugend in Berlin
- Während ihrer 9-jährigen Tätigkeit als Lehrerin realisiert Plath zahlreiche biographische Eigenproduktionen und entwickelt aus der Praxis mit den Jugendlichen ein partizipatives, biografisches, künstlerisches Konzept, das Jugendliche befähigt, künstlerische Prozesse eigenmächtig zu gestalten und ihre Themen öffentlich sichtbar zu machen
- Begründerin des Veto Prinzips (Entstanden als Erweiterung aus dem Mischpult Prinzip)
- Sie hat einen Podcast: Türwächter:innen der Freiheit und ist auf youtube mit Redemalordentlich aktiv

Maike Plath legt in ihrer Arbeit besonderen Wert auf Demokratie und versucht das klassisch autoritäre Prinzip von Führen und Folgen mit ihrer Methode aufzubrechen:

„Menschliche Gesellschaften werden aktuell in weiten Teilen von Dominanz, Machtstreben und Konkurrenz bestimmt. Ausbeutung von Menschen und Natur werden als selbstverständlich und unveränderbar wahrgenommen. Die Herausforderungen der Weltgemeinschaft sind komplex und die Ressourcen auf unserer Erde endlich. Das Bildungssystem, insbesondere schulische Noten, vermitteln Konkurrenz- und Gehorsamsdenken, statt die Fähigkeit der (Selbst-)Führung. Kooperation, Gleichwürdigkeit und Eigenverantwortung werden nicht systematisch vermittelt, eingeübt und vorgelebt. Dadurch fehlen Möglichkeiten des gemeinsamen Lernens, des Perspektivwechsels und des Nachahmens und damit der gemeinsamen Überwindung tradierter Machtstrukturen.“

Ihrer Ansicht nach kann eine echte Demokratie nur funktionieren, wenn jeder Verantwortung für sich und andere übernimmt. Sie hat vier verschiedene Führungsstile herausgearbeitet, wobei der Stil der Schildkröte zu diesem Zweck der anzustrebende Führungsstil ist.

2. Die vier Status-Typen (Führungs-Stile)

Zur Unterscheidung nutzt sie den Hoch- und Tiefstatus (außen wie innen). Vereinfacht gesagt erzeugt der Hochstatus Distanz und der Tiefstatus Nähe. Wenn der gegenüber permanent im Hochstatus agiert, kann keine Nähe und Vertrautheit entstehen, ist ein gegenüber immer im Tiefstatus, nimmt man ihn nicht ernst.

Löwe: außen hoch – innen hoch (hohe Verantwortung : Freude daran – hoher Selbstwert)
Erzeugt Distanz und Respekt, aber keine Nähe und Sympathie. Alle müssen sich nach seinen Erwartungen ausrichten (ist die Norm). Ich bin im Löwen, wenn ich mich absolut souverän und sicher fühle. Führung über Macht und Autorität.

→ Der Teufel trägt Prada

Kläffer: außen hoch – innen tief (Führung irrational – geringer Selbstwert, möchte geliebt werden)
Erzeugt weder Respekt noch Sympathie. Ich bin im Kläffer, wenn ich Angst habe, die Kontrolle zu verlieren, und Druckmittel einsetze. Führung über Angst und äußere Statussymbole.

→ Der große Diktator

Erdmännchen: außen tief – innen tief (keine Verantwortung/ Entscheidungen – geringer Selbstwert)
Erzeugt Nähe und Sympathie, aber keinen Respekt. Ist immer für andere da, kann sich nicht abgrenzen. Ich bin im Erdmännchen, wenn ich mit allen in Harmonie sein will und nicht für mich selber Sorge. Keine Führung.

→ Herr der Ringe (Sam) - Buddy

Schildkröte: außen zu 90% tief – innen hoch (Statuswechsel und Verantwortung – Selbstfürsorge)
Erzeugt Nähe, kann sich aber auch abgrenzen. Ich bin in der Schildkröte, wenn ich für mich und andere einstehen kann, weiß, was ich will, und mich als Mensch mit meinen Schwächen nicht verstecken muss. Führung über Liebe, Vertrauen und Integrität.

→ The King's Speech/ Good Will Hunting

Beispiele für die innere Haltung:

Beim Führen:

Innen tief: Ich bin mit mir selbst beschäftigt, ich will alles richtig und perfekt machen und dafür Lob und Anerkennung erhalten.

Innen hoch: Ich finde es interessant, was mit mir und den anderen und während des Spiels insgesamt passiert. Ich will so viel mitnehmen wie möglich. Ich bin bei mir selbst und lasse mich auf den Moment ein.

Innen tief: Ich bin gestresst, weil da so viele Karten sind und ich mich überfordert fühle. Ich will was ganz Kluges, Witziges sagen, aber es ist mir alles zu viel.

Innen hoch: ich bin neugierig auf die vielen Möglichkeiten. Ich weiß, dass ich nicht alles verstehen und wissen muss. Ich nehme mir Zeit, genau die Ansage in Ruhe zu machen, die ich machen möchte.

Innen tief: Ich überlege ganz lange, was ich sagen werde, damit es perfekt rüber kommt. Erst dann trete ich nach vorn. Ich sichere mich ab.

Innen hoch: Ich trete nach vorne, ohne genau zu wissen, was mich erwartet und wie ich es machen werde. Ich erlaube mir, offen zu sein und abzuwarten, was mit mir passiert und erst dann zu agieren.

Innen tief: Ich mache mir Sorgen, dass ich unsicher und/oder schwach rüber komme, dass die anderen meine Ansagen ungeschickt/un kreativ/usw. finden.

Innen hoch: Ich vertraue darauf, dass ich auch nicht blöder bin, als die anderen und bin eher gespannt auf die Erfahrung, die ich machen werde, wenn ich Führung übernehmen.

Beim Folgen:

Innen tief: Ich habe Sorge, dass irgendein Auftrag kommt, bei dem ich Veto einlegen muss, denn ich möchte auf keinen Fall die Aufmerksamkeit auf mich ziehen.

Innen hoch: Ich konzentriere mich darauf, wie es mir beim Folgen geht, ich lasse meine Widerstände zu und versuche herauszufinden, warum ich diese Widerstände habe und wie lange ich sie aushalten kann.

Innen tief: Ich ärgere mich, dass die Ansagen zu schnell, zu beliebig, zu schwer, zu unverständlich,... sind, traue mich aber auch nicht Veto zu sagen.

Innen hoch: ich bin neugierig, was passieren wird und wann ich Veto einlegen möchte und aus welchen Gründen – oder ob es überhaupt sein muss.

3. Beispiele zu Warm-Ups

Ball werfen: Dieses Spiel kann beliebig erweitert werden und funktioniert in der Wiederholung am besten. Die Spielleitung wirft den Ball einer Person zu und setzt sich hin, diese wirft den Ball zur nächsten bis alle einmal den Ball hatten. Nun steht die Reihenfolge fest. Der Ball wird nun immer wieder in der gleichen Reihenfolge durch den Kreis geworfen. Ziel ist es, dass er möglichst nicht herunterfällt. Wenn dies funktioniert, kann gesteigert werden.

- Es kommen nach und nach mehrere Bälle hinzu

- man bewegt sich im Raum

- Die Spielleitung wird zur Polizei und muss die Zeit stoppen bis wann der Ball fällt. Es werden drei Weltrekorde aufgestellt. (Ziel wäre: alle arbeiten zusammen und verteilen sich so, dass die Polizei nur schwer den Ball sehen kann, falls er fällt – Kooperation)

Raten mit geschlossenen Augen: Alle stehen in einem Kreis und schließen – bis auf eine Person – die Augen. Diese stellt eine Frage zum Raum, z.B. „Welche Farbe haben die Vorhänge?“. Wer die Frage als Erstes richtig beantwortet, öffnet die Augen und stellt die nächste Frage.

Agentenspiel: Alle „schützen“ eine Person in der Gruppe. Von draußen kommt jemand rein, der aber nicht weiß, wer in der Gruppe geschützt wird. Er muss versuchen rauszufinden, wer die geschützte Person ist und sie fangen. Wenn er sie gefunden hat, neues Spiel.

Gestenmemory: 2 Personen gehen vor die Tür. Die anderen tun sich zu Paaren zusammen und verabreden eine gemeinsame Geste/Bewegung. Dann verteilen sie sich im Raum und setzen sich irgendwo auf den Boden. Die Leute von draußen werden reingeholt und müssen nun die „Karten“ aufdecken. Eine Person wird ausgewählt, steht auf, macht ihre Geste/Bewegung und bleibt stehen. Dann wird eine zweite Person ausgewählt. Sie macht ihre Geste/Bewegung. Passen die beiden Bewegungen nicht zusammen, setzen sich beide wieder hin und die nächste Person ist an der Reihe. Passen die Gesten/Bewegungen zusammen, dann stellen sich die beiden hinter die Person, die es herausgefunden hat und der nächste ist dran. Es wird so lange gespielt, bis keine Person mehr sitzt.

Gegenstände mit falschen Namen benennen: Alle gehen kreuz und quer durch den Raum und geben den Gegenständen, die sie sehen, falsche Namen: einen Gegenstand deutlich fixieren, mit dem Finger drauf zeigen (dabei Körperspannung halten, den Arm gestreckt halten) und ein falsches Wort dazu sagen. Z.B. bleibt jemand stehen, zeigt auf einen Stuhl und sagt „Tisch“. Während dieser Übung sollen die Spielenden versuchen, ihr Tempo zu steigern und möglichst blitzschnell falsche Bezeichnungen für Dinge im Raum finden.

Action-Foto: Eine Gruppe von Teilnehmenden stellt ein „Action-Foto“ (Standbild) und friert darin ein. Drei andere betrachten das Standbild so lange, bis sie meinen, sich alles genau gemerkt zu haben. Dann gehen sie raus vor die Tür. Die Standbildgruppe nimmt fünf Veränderungen (z.B. in der Haltung, an Kleidung, Schmuck oder Schnürsenkel...) vor. Die drei Spielenden kommen wieder in den Raum und müssen die fünf Veränderungen benennen.

Die Geburt

Alle liegen am Boden. Beim Einsatz der Musik sehr langsam aufstehen und dabei jedes Körperteil gesondert und ganz bewusst „aktivieren“/ entdecken.

4. Das Veto Prinzip (Weiterentwicklung des Mischpult Prinzips)

Um ein Bewusstsein für die Selbstverantwortung und die eigene Führungsstärke zu entwickeln, setzt Maïke Plath auf das Veto Prinzip. Bei kontinuierlicher Anwendung entsteht der Wunsch und die Bereitschaft zur Kooperation mit den anderen auf ein gemeinsames Ziel hinzuarbeiten.

- Konzept zur gleichwürdigen Führung und Selbstführung
- führt zur Ausbildung von echtem Selbstwert und auf dieser Basis zur Motivation, Verantwortung und Führung zu übernehmen (für sich selbst/ gemeinsames Ziel)
- bietet konkrete Instrumente, die der individuellen Orientierung im jeweiligen Prozess dienen und eine gemeinsame Sprache, Verständigung und Reflexion darüber ermöglichen.
- Diese Prozesse lassen sich durch die Arbeit nach dem Mischpult-Prinzip in allen inhaltlichen und thematischen Kontexten herstellen und setzen dort an, wo Veränderung wirklich beginnt: **Bei uns selbst.**

„Damit schafft die Arbeit mit dem Veto Prinzip die menschlichen und psychosozialen Grundvoraussetzungen für eine funktionierende Vielfaltsgesellschaft, in der normbasierte und patriarchal geprägte Führungsstile durch Gleichwürdigkeit und Verantwortungs-Übernahme der Vielen tatsächlich abgelöst werden können.“

Basis des Prinzips sind die sieben demokratischen Führungs-Joker:

Tempo: Tempo bedeutet, dass mir das Spiel gerade zu schnell oder zu langsam geht, beziehungsweise dass ich mich langweile, weil zu wenige Ansagen kommen. Ich kann deswegen an die Führung zurückmelden „Tempo!“

Klarheit: Klarheit ist quasi die Karte zur Barrierefreiheit. Ich kann Klarheit an die Führung zurückmelden, wenn ich etwas nicht verstanden habe, und dabei ist es egal, aus welchen Gründen ich etwas nicht verstanden habe (zu leise, zu schnell, Wortwahl...).

Verantwortung: Verantwortung kann ich als Spielende an die Führung zurückmelden, wenn ich merke, dass ein Auftrag über die Grenzen anderer Spielenden im Raum gehen könnte. Wenn ich Verantwortung rufe, dann heißt das, dass der Auftrag komplett storniert wird. Verantwortung heißt also quasi „Reset“. Der Auftrag wird gestrichen.

Veto: Veto ist der wichtigste der demokratischen Führungsjoker. Veto bedeutet: ich will nicht. Ich verweigere den Auftrag. Den Auftrag verweigern kann ich auf verschiedene Weisen. Ich kann entweder Veto rufen und stehen bleiben. Ich kann aber auch nonverbal Veto einlegen. Die letzte Möglichkeit des Vetos ist es, die Seite zu wechseln und aus der Spiel-Position in die Regie-Position zu wechseln. Das Einzige, was verboten ist, ist den Raum zu verlassen.

Störgefühl: Der fünfte demokratische Führungsjoker kommt erst bei der anschließenden Reflexion, dem „Gespräch unter Freunden“ zum Einsatz. „Störgefühl“ kann ich immer dann melden, wenn mich irgendetwas im Prozess blockiert, bzw. ich ein Gefühl, eine Irritation empfinde, die mich im Prozess ablenkt oder behindert. Ich muss noch gar nicht genau wissen, was meinem Störgefühl zugrunde liegt, ich zeige mit diesem Führungsjoker nur an, dass irgendetwas mich gerade daran hindert, wirklich „da zu sein“. Wenn ich Störgefühl sage, gilt das Gesetz „Konflikte haben Vorrang“. In diesem Fall moderiert die Leitung (oder in der Kleingruppe eine andere Person) und behebt durch ein klärendes Gespräch mit den Beteiligten das „Störgefühl“.

Folgende „Joker“ gibt es auch noch, finden in dieser Übung keine Verwendung:

Freispiel (Aussteigen und selbst fahren): *Ich steige temporär aus dem gemeinsamen Gruppenprozess aus und beschäftige mich alleine mit dem jeweiligen Gegenstand weiter.*

Blick von außen: *Ich nehme eine Helikopter-Perspektive ein und betrachte (und reflektiere) den Prozess von außen. (Entweder alleine oder im Gespräch und Spiel mit anderen).*

Gearbeitet wird dabei mit dem Instrument des Mischpults:

Die Übung erfolgt nach dem Dreischritt (Ziel, Erfahrungsspielraum, Reflexion):

Ziel: z.B. Erkenntnisse und feinere Wahrnehmung zur eigenen „Inneren Haltung/ äußeren Status“.

Erfahrungsspielraum: Mischpult/Führen & Folgen

Reflexion: Gespräch unter Freunden in der Gruppe.

Ablauf:

1. Die Karten des Mischpults werden auf dem Boden ausgelegt. Es ist beliebig erweiterbar. Jede Karte sollte vor Benutzung „eingeführt“ werden, bevor sie im Spiel genutzt wird.

ORANGE Raumlaf = Blick ins Publikum – Fokus - Rücken zum Publikum,
Zeitlupe - Gehen im Tempo 1-10 - Zeitraffer,
Pose - Freeze - Posenwechsel auf Zuruf

BLAU Formationen = Pulk, Reihe vorn, Reihe hinten, Block

HELLROT Tätigkeit = vor sich in fluchen, winken, Dem Publikum zuwinken,
Das Publikum beschimpfen, Applaudieren, Das Publikum anbetteln,
Walzer tanzen, etc.

LILA Fortbewegung = Fortbewegung im Raum: gehen, laufen, kriechen
Schwerpunkt: Führendes Körperteil, Raumebene, Richtungsangabe

**HELLGRAU Bewegungs-
qualität 1-10 =** aggressiv – liebevoll, jung – steinalt, sehr hungrig – pappsatt,
hellwach – todmüde, ängstlich – mutig

SCHWARZ Kanal 1-10 = Größe der Bewegung (winzig-riesig), Tempo (langsam-schnell),
Körperspannung (keine-extreme), Rolle (Mensch-Tier)

Mit den schwarzen Karten können die Qualitäten aller Karten beeinflusst werden. Es ist wichtig, die Karten miteinander zu kombinieren. Es ist gewünscht, dass die Führenden auch eigene Aktionen hinzufügen. Diese können auf weiteren Karten festgehalten werden und so das Spiel erweitern.

2. Die Gruppe wird in Führende und Folgende aufgeteilt. Diejenigen, die führen, stehen vor den Karten und haben die Aufgabe, der Gruppe auf der „Bühne“ Ansagen anhand der Karten zu machen. Zusätzlich können sie auch eigene Impulse dazugeben. Der Ablauf ist wie folgt: eine Person tritt an die Karten und beginnt mit der Führung. Sie gibt 2-3 Aufgaben an die Gruppe auf der Bühne bis eine weitere Person nach vorne tritt. Die amtierende Führung kann dann ihre Aufgabe noch zu Ende stellen und danach übernimmt die nächste Person u.s.w.
3. Die Gruppe auf der „Bühne“ erklärt sich bereit, selbstbestimmt zu folgen. Hierfür stehen ihnen die Führungs-Joker zur Verfügung, die zu den anderen Karten in ihrer Blickrichtung gelegt werden. (Werden die Joker genutzt, darf/soll die gesamte Gruppe der Führenden der aktuellen Führungsperson aushelfen)
4. Die Übung wird mit Musik untermalt. Nach circa 10 Minuten ist der erste Teil der Übung beendet und man setzt sich zur Reflektion zusammen.
5. Reflexion: Beim „Gespräch unter Freunden“ kommt dann auch der fünfte demokratische Führungsjoker zum Einsatz: Störgefühl. Wenn Störgefühl gemeldet wurde, ist es der Auftrag der Schildkröte (Spielleitung) und der anderen, im Gespräch herauszufinden, wie dieses Störgefühl entstanden sein könnte – und es aufzulösen.
Es heißt „Gespräch unter Freunden“, weil das ungleiche Machtverhältnis „Führen und Folgen“ aufgehoben und eine gleichwürdige Kommunikation unter allen Beteiligten angestrebt wird.
 - Frage an Führende: Was waren deine Lieblingsmomente?
 - Frage an Folgende: Wie hast du es erlebt? Was waren deine Gedanken und Gefühle?
 - Frage an Führende: Wie habt ihr das Führen erlebt? Was war schwer, leicht?
6. Nach dem „Gespräche unter Freunden“ werden die Seiten getauscht und die Übung wird wiederholt.

Im weiteren Verlauf kann man in Kleingruppen im gleichen Prinzip weiterarbeiten. Dafür teilt man die Gruppen ein und gibt ihnen Zeit, damit jeder einmal für 5 Minuten die Gruppe nach diesem Prinzip führt. Jeder soll zum Ende seiner 5 Minuten einen Lieblingsmoment herausarbeiten und sich mit einfügen. Wenn alle dran gewesen sind, werden die Lieblingsmomente in weiteren 5-10 Minuten zusammengefasst und einstudiert. Jede Gruppe führt den anderen Gruppen ihre erarbeitete Sequenz vor.

5. Literatur:

»Biografisches Theater in der Schule«, Beltz 2009
 »Spielend unterrichten und Kommunikation gestalten«, Beltz 2010, 2. Auflage 2015
 »Freeze & Blick ins Publikum – Das Methodenrepertoire für den Theaterunterricht«, Beltz 2011
 »Freak out mit Engel-Stopp – Das Erweiterungsset zum Methodenrepertoire für Theaterunterricht«, Beltz 2014
 »Schreibwerkstatt – Vom biografischen Text zum Theaterstück«, Beltz 2014
 »Partizipativer Theaterunterricht mit Jugendlichen«, Beltz 2014
 »Spielend unterrichten und Kommunikation gestalten – Das Methodenrepertoire für Lehrerinnen und Lehrer«, 96 Trainingskarten, Beltz 2016
 »Das Methodenrepertoire Tanz und Bewegung – Bausteine für den Theaterunterricht« von Maike Plath und Lior Shneior, Beltz 2017
 »Befreit euch! Anleitung zur kleinen Bildungsrevolution. Theorie und Praxis«, erschienen im Dezember 2017, bestellbar über Books on Demand und im Buchhandel unter der ISBN 9783746014494.
 „Raum & Fläche – Das Methodenrepertoire für den Kunstunterricht“, Beltz 2020
 „Türwächter*innen der Freiheit“, Doku-Fiction, 2021 (derzeit in Arbeit und bisherige Kapitel als Hörversion veröffentlicht auf Spotify und auf dieser Seite unter dem gleichnamigen Button)
 Youtube: redemalordentlich
www.maikeplath.de

6. Musikstücke

Klassische Musik

- - Johann Sebastian Bach: Air

Pop und Rock

- - The Alan Parson Project: Tales of mystery and imagination (Edgar Allan Poe)

Filmmusik

- - 12 Monkeys
- A series of unfortunate events
- Chocolat
- Das Piano
- Die fabelhafte Welt der Amélie
- Finding Neverland
- Forrest Gump (CD 2, Track 16)
- Herr der Ringe
- In the mood for love (Wong Kar Wai)
- James Bond (Titelthema)
- Jenseits von Afrika
- Jurassic Park
- Lola rennt
- Matrix
- Once upon a time in America
- Once upon a time in the west
- Psycho (Alfred Hitchcock)
- Pulp Fiction
- Schindlers Liste
- Star Wars

7. Ablauf der 90 Minuten:

Warm-up: Die Geburt (5 min) – Musik: the first splinter (12 monkeys)

Alle liegen am Boden. Beim Einsatz der Musik sehr langsam aufstehen und dabei jedes Körperteil gesondert und ganz bewusst „aktivieren“.

Ball werfen (10 min)

Dieses Spiel kann beliebig erweitert werden und funktioniert in der Wiederholung am besten. Die Spielleitung wirft den Ball einer Person zu und setzt sich hin, dieser der nächsten bis alle einmal den Ball hatten. Nun steht die Reihenfolge fest und man merkt sich nur Vorder- und Hinterperson. Der Ball wird nun immer wieder in der gleichen Reihenfolge durch den Kreis geworfen. Ziel ist es, dass er möglichst nicht herunterfällt. Wenn dies funktioniert, kann gesteigert werden.

- Es kommen nach und nach mehrere Bälle hinzu
- man bewegt sich im Raum

Einführung Plath und Führungsstile (5min)

Gestenmemory - mit den Status-Typen (15min)

2 Personen gehen vor die Tür. Die anderen tun sich zu Paaren zusammen, ziehen einen Status-Typ und verabreden eine gemeinsame Geste/Bewegung, die zum Status-Typ passt. Es wird aufgepasst, dass die gleichen Status-Typen nicht die gleiche Bewegung machen. Dann verteilen sie sich im Raum und setzen sich irgendwo auf den Boden. Die Leute von draußen werden reingeholt und müssen nun die „Karten“ aufdecken. Eine Person wird ausgewählt, steht auf, macht ihre Geste/Bewegung und bleibt stehen. Dann wird eine zweite Person ausgewählt. Sie macht ihre Geste/Bewegung. Passen die beiden Bewegungen nicht zusammen, setzen sich beide wieder hin und die nächste Person ist an der Reihe. Passen die Gesten/Bewegungen zusammen, dann stellen sich die beiden hinter die Person, die es herausgefunden hat und der nächste ist dran. Kann der zweite Spieler erraten in welchem Status-Typ ihre Bewegung war, geht eine Person des Paares zu ihm herüber. Es wird so lange gespielt, bis keine Person mehr sitzt. Gewonnen hat der, der die meisten Personen hinter sich hat.

Erklärung der demokratischen Führungs-Joker und Aufbau/Erklärung vom Mischpult (15 min)

Übung Mischpult (30 min) – Musik: Lola rennt

jeweils 10 min Führen/Folgen
zzgl. 5-10 min Reflektion

Wiederholung Ball werfen (10 min) – optional!

Dieses Spiel kann beliebig erweitert werden und funktioniert in der Wiederholung am besten. Die Spielleitung wirft den Ball einer Person zu und setzt sich hin, dieser der nächsten bis alle einmal den Ball hatten. Nun steht die Reihenfolge fest. Der Ball wird nun immer wieder in der gleichen Reihenfolge durch den Kreis geworfen. Ziel ist es, dass er möglichst nicht herunterfällt. Wenn dies funktioniert, kann gesteigert werden.

- Es kommen nach und nach mehrere Bälle hinzu
- man bewegt sich im Raum
- mit Polizist