

Improvisationstheater-Spiele

Gesammelt von Stefan Scherbaum

Die hier vorgestellten Spiele wurden während diverser Improtheateraufführungen und Workshops von mir zusammengetragen. Die Sammlung beansprucht keine Rechte an diesen Spielen sondern will sie in dieser geordneten Form anderen Spielern kompakt zur Verfügung stellen. Ich respektiere mögliche rechtliche Einschränkungen der Publikation dieser Spiele. Sollte eines der Spiele urheberrechtlich geschützt sein und die Veröffentlichung in dieser Sammlung vom Inhaber der Rechte nicht erwünscht sein, so bitte ich Sie, mich zu benachrichtigen, damit ich das Spiel umgehend aus der Sammlung entfernen kann.

Inhaltsverzeichnis

1	Kennenlernen	5
1.1	Namenskreis (Alle)	5
1.2	Ich bin, ich liebe, ich hasse (Alle)	5
2	Warming Up.....	6
2.1	Seifenblase (Alle).....	6
2.2	Morgenwäsche (Alle).....	6
2.3	Zentrierung (Alle)	6
2.4	Rücken ausklopfen (Alle 2n)	6
2.5	Gehen (Alle).....	6
2.6	Gegenseitig Gewicht geben (2n)	6
2.7	Gang des Lebens (Alle)	6
2.8	Dreiecke bilden (Alle).....	6
2.9	Bidili Bum (Alle).....	6
2.10	Ritalin-Spiel (Alle).....	7
2.11	Arrogante Körperteile (Alle)	7
2.12	Au Ja (Alle).....	7
2.13	Glorreiches Intro (Alle).....	7
2.14	Soundwelle.....	7
2.15	1-2-3 (2n).....	7
3	Gruppengefühl und Impulse aufnehmen	8
3.1	Klatsch-Kreis (Alle).....	8
3.2	Hey Wush Zip Kreis (Alle)	8
3.3	Sync Klatschkreis (Alle)	8
3.4	Freier Assoziationskreis (Alle)	8
3.5	Korkenkreis (ca. 6)	8
3.6	Assoziationskreis mit Wiederholung (Alle).....	8
3.7	Muster-Kreis (Alle, schwierig ab 8+):	8
3.8	Grimmassen-Kreis (Alle).....	9
3.9	Einmaliges Zählen (ca. 8)	9
3.10	Eine Stimme (Alle)	9
3.11	Gehkreis (Alle).....	9
3.12	Laufkeis (Alle)	9
3.13	Einer geht, einer steht (Alle)	9
3.14	Alle gehen, alle stehen (Alle).....	9

3.15	Sing-Assoziationskreis (Alle)	9
3.16	Ball werfen (Alle)	10
3.17	Spiegel-Spiel (2n).....	10
3.18	Führende Hand (2n)	10
4	Bilder bauen	11
4.1	Ich bin (Alle)	11
4.2	Bildet mit Euren Körpern (Alle).....	11
4.3	Was siehst Du (3).....	11
4.4	Ocean of Ideas (Alle).....	11
4.5	Zeig es ausführlicher (Alle)	11
4.6	Objektverfremdung (Alle)	11
5	Rollen entwickeln	12
5.1	Betty Plum (Alle).....	12
5.2	Rollen arbeit (Alle).....	12
5.3	Parkbank (2).....	12
5.4	Subtext (Alle)	12
5.5	Heißer Stuhl (Alle)	12
6	Geschichten erzählen	13
6.1	1-Wort-Geschichte im Kreis (ca. 8)	13
6.2	Ja, und dann (Alle).....	13
6.3	Gemeinsame Geschichte (ca. 6).....	13
6.4	Es ist Dienstag (2).....	13
6.5	Soap (ca. 6)	13
6.6	Reigen (4).....	13
6.7	Sargspiel (3).....	14
6.8	Lotus (6).....	14
6.9	TypeWriter (4)	14
6.10	Wachsen+Schrumpfen (5)	14
6.11	Satzübergangsspiel (max. 7).....	14
6.12	Zeitlinie.....	14
7	Impro-Spezialitäten	15
7.1	Beide Blockieren (2)	15
7.2	Boris (2).....	15
7.3	Tod in einer Minute (1).....	15
7.4	Statusspiele (2-3):.....	15
7.5	Herr und Diener (2)	16

7.6	Geburtstageseinladung (3):.....	16
7.7	Emotionsviereck (2)	16
7.8	Emotional Replay (2-4).....	16
7.9	Emotionsliste (2-5).....	16
7.10	Bermuda-Dreieck (3).....	16
8	Spass	17
8.1	GameGame (2).....	17
8.2	In+Out (ca. 4).....	17
8.3	Wortanzahl (max. 5)	17
8.4	ABC Spiel (ca. 4).....	17
8.5	Find the Game (2).....	17
8.6	Lichtspiel (3-5)	17
8.7	Experte/Erfinder (3)	17
8.8	Countdown (3-5)	17
8.9	Multiples Date (5).....	18
8.10	Reklamation (3)	18
8.11	Synchronisationsspiel (4)	18
8.12	Genre Replay (2-5)	18
8.13	Dolmetscher (2-5).....	18
8.14	Freeze/Springmaus (Alle)	18
8.15	Türszenen (6+)	18
8.16	Hand auf Knie (3).....	19
9	Abschluss.....	20
9.1	Dein Wochenende (ca. 7).....	20
9.2	Feedback-Gewusel (Alle).....	20
10	Regeln für Aufführung	21
10.1	Fürs Spiel.....	21
10.2	Fürs Begriffe sammeln.....	21
	Literatur.....	22

1 Kennenlernen

1.1 Namenskreis (Alle)

- Ziel: Kennenlernen
- wie Klatschkreis, nur mit Namen

1.2 Ich bin, ich liebe, ich hasse (Alle)

- Ziel: Kennen+ Namenlernen
- jeder nennt name, was er liebt (mit Anfangsbuchstabe von Name) und was er hasst
- im Kreis, nach „Ich packe meinen Koffer“-Manier → jeder wiederholt, was vorher war
- Variation:
 - Erst „ich liebe“-Runde und dann „ich hasse“-Runde anfügen

2 Warming Up

2.1 Seifenblase (Alle)

- alle dehnen und Strecken sich, als wären sie in einer Seifenblase und müssen diese auseinander halten

2.2 Morgenwäsche (Alle)

- sich überall Wachen, Reiben, Rubbeln und ausklopfen
- sich von anderen Duschen lassen (z.B. mit Rücken ausklopfen)

2.3 Zentrierung (Alle)

- Alle im Kreis
- Alle Körperteile lockern
- Jeder Schwankt vor, zurück, dann im Kreis
- Füße fest am Boden

2.4 Rücken ausklopfen (Alle 2n)

- mit hohlen Handflächen den Rücken von Gebücktem ausklopfen und dann ausstreichen

2.5 Gehen (Alle)

- Variationen
 - auf Füße, Beine, Hände... achten
 - mal schnell, langsam, breit, eng, schüchtern, arrogant, hektisch
 - immer Punkt suchen und drauf zugehen und nicht kollidieren
 - immer Raum gleichmäßig füllen
 - durch Türen (2 andere Spieler)
 - 4 Gänge: Sense (springen), Keule (ducken), Auto links/rechts (Sprung rechts/links)
 - Körperteile begrüßen sich

2.6 Gegenseitig Gewicht geben (2n)

- Ziel: Vertrauen, Fallenlassen
- Zwei nehmen sich bei Hand, halten sich und lassen sich nach außen gehalten fallen.

2.7 Gang des Lebens (Alle)

- Ziel: Sich in Gruppe vertraut werden, Spielen üben
- alle Gehen
- schüchtern, neu in Stadt; dann: erste Kollegen, gute Kollegen, Freunde, Konflikte (Hass, Betrüger/Verkäufer), Erfolg (Firma gegründet), arrogant, etwas erreicht, alterwürdig

2.8 Dreiecke bilden (Alle)

- jeder sucht sich 2 Spieler (geheim) und dann versuchen alle, gleichschenklige Dreiecke zu bilden

2.9 Bidili Bum (Alle)

- Alle im Kreis

- einer in Mitte, deutet auf anderen und sagt „bidili bidili bum“ → Gedeuteter muss vor Zeigendem sagen „bum“
- der in Mitte sagt „bum“ → Gedeuter darf nichts sagen
- bei Fehler von Gedeutetem muss dieser in Kreismitte
- Wichtig: Fehlermachen ist der Clou

2.10 Ritalin-Spiel (Alle)

- alle gehen
- erste bewegen sich Finger rechts, dann Hand, Arm, dann links, dann Fuss rechts, Bein, dann links, dann Gesicht, Zungen → Zappelphilipp. Dann greift Ritalin und alles beruhigt sich langsam wieder
- dabei immer weiterlaufen

2.11 Arrogante Körperteile (Alle)

- Körperteile entwickeln Charakterzüge
- z.B. arrogantes Kinn, schüchterner Fuss...

2.12 Au Ja (Alle)

- Ziel: Offenheit erzeugen
- alle Laufen
- einer sagt: „Wir machen das und das“
- Alle sagen „Auja“ und tun es

2.13 Glorreiches Intro (Alle)

- Ziel: gute Grund-Stimmung
- Alle im Kreis
- A fängt enthusiastisch an: „das ist b und sie macht das und das Großartig <Lobeshymne>. Applaus für b“. Alle Klatschen und jubeln. Dann b über c usw.

2.14 Soundwelle

- Ziel: gemeinsames Soundgebilde
- Alle im Kreis
- Einer macht rhythmisches Geräusch
- Nächster steigt ein und macht nach → bis kompletter Kreis dieses Geräusch macht
- Wenn Reihe wieder am nächsten, führt dieser neues Geräusch ein, während die anderen das alte weitermachen. Das neue Geräusch übernimmt nun reihum langsam den Kreis
- Neue Geräusche einführen bis alle einmal mit Einführung dran waren

2.15 1-2-3 (2n)

- Ziel: Aufmerksamkeit und Konzentration
- je 2 Spieler zusammen
- zählen abwechselnd 1-2-3 (also wechselt die 1 immer, da ungerade Anzahl)
- nach ner Weile wird die 1 durch bestimmte Geste ersetzt (A winkt immer bei 1, B kratzt sich immer) ohne die 1 noch zu sagen; nun wieder Geste-2-3
- Nun wird 2 durch Wort ersetzt, Wieder Geste-Wort-3, Nun wird 3 durch Geräusch ersetzt Wieder Geste-Wort-Geräusch

3 Gruppengefühl und Impulse aufnehmen

3.1 Klatsch-Kreis (Alle)

- Ziel: Rhythmus finden (!), aufmerksam werden auf Impulse anderer
- Variationen
 - Eine Richtung
 - Wechselnde Richtung
 - Mehrere Klatscher
 - Quer im Kreis

3.2 Hey Wush Zip Kreis (Alle)

- Klatschkreis mit Hey, Wush und Zip

3.3 Sync Klatschkreis (Alle)

- a klatscht zu b so, dass sie gleichzeitig klatschen. Dann klatscht b zu c und so weiter im Kreis
- Variation:
 - Wenn Kreis gut geht, dann mit Rumlaufen
 - Rumlaufen und über große Distanzen

3.4 Freier Assoziationskreis (Alle)

- Ziel: Einfache Kreativität, Gedanken fließen lassen
- Variationen
 - in Reihe
 - später quer
 - Strenger Assoziationskreis nur zu einem Thema

3.5 Korkenkreis (ca. 6)

- Ziel: Ruhe, gemeinsame Bilder entstehen
- Assoziationsgruppe, die ungeordnet zu einem Thema (der schwimmende Korken über der Gruppe) assoziiert

3.6 Assoziationskreis mit Wiederholung (Alle)

- Ziel: keine krasse Kreativität, sondern nahe liegendes, weil leichter merkbar
- wie Assoziationskreis, aber nach drei Runden werden die Assoziationen wiederholt

3.7 Muster-Kreis (Alle, schwierig ab 8+):

- Ziel: Orientierung behalten, Muster erkennen
- Süßigkeiten/ Automarken-/Obst-/Krankheiten-Muster-Kreis
- feste Reihenfolge quer durch Kreis, bis jeder einmal dran war
- dann immer gleicher Ablauf in gleicher Reihenfolge
- Variationen:
 - Verschachtelter Muster-Kreis (2 Themen)
 - Platzwechsel bei einem Thema (oder Platzwechsel als extra „DU“-Thema)

3.8 Grimmassen-Kreis (Alle)

- Spielen lernen, Charakteristika von Pose/Mimik erkennen
- A macht Grimmasse
- B macht sie nach, leicht stärker
- Usw. bis krass übertrieben und Y neue Grimmasse einführt

3.9 Einmaliges Zählen (ca. 8)

- Ziel: Ruhe, Gruppensynchronisation
- Spieler stehen eng im Kreis (wie Fußballspieler)
- Es wird hochgezählt ohne Ordnung in der Reihenfolge
- Es darf niemand gleichzeitig, sonst Start bei 0

3.10 Eine Stimme (Alle)

- Ziel: Abstimmung und Anpassung
- Figuren werden von vielen Spielern gleichzeitig gesprochen
- z.B. Rendezvous

3.11 Gehkreis (Alle)

- Alle im Kreis, eine in Mitte
- Mitte geht auf einen mit bestimmtem Gang zu
- Dieser geht mit diesem Gang in die Mitte und sucht sich mit neuem Gang neues „Opfer“

3.12 Laufkreis (Alle)

- Ziel: stille Abstimmung
- 1 Person läuft los auf Platz eines anderen.
- Anderer muss Platz freimachen und nimmt dazu Blickkontakt zu anderen auf – nach Bestätigung räumt dieser Platz...

3.13 Einer geht, einer steht (Alle)

- Ziel: Orientierung auf der Bühne, Abstimmung
- Variationen:
 - Spieler 1 stoppt vor Spieler 2 -> Spieler 2 läuft los zu Spieler 3...
 - Spieler 1 stoppt willkürlich -> ein anderer Spieler läuft los und stoppt wieder
 - Spieler 1 läuft, Spieler 2 startet -> Spieler 1 stoppt
 - Einer läuft, bleibt stehen, dann anderer → mit 1, 2, 3, 4 gleichzeitig

3.14 Alle gehen, alle stehen (Alle)

- Ziel: Gruppe als Eines empfinden, Impulse von allen, nicht nur von einem
- Alle laufen
- Alle halten gemeinsam an, so dass Impuls nicht einem zuordbar
- Alle gehen wieder los (auch wieder ALLE)

3.15 Sing-Assoziationskreis (Alle)

- Ziel: den anderen aus der Patsche helfen
- einer singt spontan in Kreismitte irgendein Lied

- anderer löst spontan mit neuem Lied ab

3.16 Ball werfen (Alle)

- Ziel: Aufmerksamkeit
- Variationen:
 - im Kreis
 - mehrere im Kreis
 - frei laufend
 - Bälle für alle

3.17 Spiegel-Spiel (2n)

- Ziel: Impulsen folgen, gemeinsam Impulse nehmen und geben
- je zwei zusammen, gegenüber
- einer ist Akteur, anderer Spiegelbild
- dann Wechsel
- dann beide Akteur und Spiegelbild, mit abwechselnden und unmerklichen Impulsen

3.18 Führende Hand (2n)

- Ziel: Vertrauen, Macht nicht ausnutzen
- Hand des Partner folgen mit Gesicht

4 Bilder bauen

4.1 Ich bin (Alle)

- Ziel: Bilder bauen, Szenen erkennen und Impulse weiterentwickeln
- Einer auf Bühne: „ich bin...“ + Pose
- Nächster dazu: „und ich bin“ + passende Pose dazu
- Nächster dazu: „und ich bin“ + passende Pose
- Erster „der/die/das bleibt“ und nimmt anderen mit von Bühne
- Geliebener sagt noch mal: „ich bin“+ mit alter Pose und zwei neue kommen dazu (Redo from Start ☺)
- z.B. „Ich bin das Weinglas“ „und ich der Alkoholiker“ „und ich die Drogenberatung“ „die Drogenberatung bleibt“ „ich bin die Drogenberatung“

4.2 Bildet mit Euren Körpern (Alle)

- Ziel: Impulse geben und Bilder mitgestalten
- Einer sagt: „Bilder mit Euren Körpern“ und die anderen bilden es
- Z.B. Hamburger, Motorrad, Triumphbogen... (auch „4“ Hamburger)

4.3 Was siehst Du (3)

- Ziel: Bilder bauen und in sich selbst erkennen, den anderen richtig Fragen lernen
- 3 sitzen zusammen
- Einer fragt. „was siehst Du?“ und fragt immer weiter (ca. 5 Min.)
- Anderer beschreibt Szene
- Dritter beobachtet und gibt danach Feedback, wie gut er Bild sah

4.4 Ocean of Ideas (Alle)

- Ziel: Situationen interpretieren lernen
- Zuschauen, was einer macht (Pose) und für sich interpretieren
- dann macht nächste etwas

4.5 Zeig es ausführlicher (Alle)

- Ziel: Situationen ausgestalten
- Spieler spielt alleine Szene.
- Publikum stoppt und sagt: „zeige es ausführlicher, wie Du...“
- Variation: zu zweit
- z.B. „Auf Stuhl setzen“

4.6 Objektverfremdung (Alle)

- Ziel: Kreativer Umgang mit Input
- Mehrere Objekte liegen im Kreis zwischen den Spielern
- Ein Spieler nimmt eines und führt eine Szene damit auf, wobei er das Objekt verfremdet, es also als etwas anderer verwendet, als es eigentlich ist.

5 Rollen entwickeln

5.1 Betty Plum (Alle)

- Ziel: Gemeinsam Rolle entwickeln, gemeinsame Rollenbilder erkennen
- alle Laufen
- Name wird eingeworfen
- Alle fantasieren nun zu dieser Person
- Bis Bild auseinander bricht, da nicht mehr kohärent

5.2 Rollen arbeit (Alle)

- Ziel: Eigene Rolle finden und entwickeln
- Alle laufen
- Jeder denkt sich (wie Betty Plum“ seine Rolle selbst
- Läuft wie die Person der Rolle (auch in Verbindung mit anderen)
- 1-10 stark
- Satz zu Rolle suchen und immer vor sich hin sagen
- Alle stehen, einer läuft rum und wiederholt Satz
- Begrüßung der anderen Spieler, kurzer Smalltalk

5.3 Parkbank (2)

- Ziel: Rolle vertiefen und bei Rollenentwicklung helfen lernen
- 2 auf einer Parkbank: 1 Neutraler und 1 vorher erarbeiteter Rolle (siehe Rollenarbeit)
- Neutrale Rolle supported Entwicklung der erarbeiteten Rolle

5.4 Subtext (Alle)

- Einer Person die Rolle ansehen, eigene Interpretationen kennenlernen
- Eine stellt sich vor die anderen hin und schaut sie an
- Andere sagen, was sie glauben, in welcher Situation sie ist

5.5 Heißer Stuhl (Alle)

- Eine Person auf heißem Stuhl wird zu Rolle befragt

6 Geschichten erzählen

6.1 1-Wort-Geschichte im Kreis (ca. 8)

- Ziel: Treibenlassen und trotzdem selbst Impulse mit reingeben
- Geschichte startet bei einem Spieler
- Jeder Spieler trägt nur ein Wort bei, dann kommt der nächste

6.2 Ja, und dann (Alle)

- Ziel: Positives Annehmen des Vorgeschehens und sich selbst in die Weiterentwicklung einbringen
- Alle im Kreis
- A startet Geschichte mit Satz
- B; „ja, und dann“ und dann nächster Satz in Geschichte usw.
- Letzter im Kreis muss Geschichte abschliessen

6.3 Gemeinsame Geschichte (ca. 6)

- Ziel: Gemeinsam Geschichte entwickeln, den Erzählenden nicht hängen lassen
- Alle im Halbkreis
- Einer tritt vor und erzählt Geschichte
- Anderer kann ihn durch vortreten jederzeit ablösen

6.4 Es ist Dienstag (2)

- Ziel: von Satz aus Handlung/ Szene etablieren
- Zwei auf Bühne
- Erster Satz für A: „Es ist Dienstag“
- Szene entwickelt sich
- Leiter sagt irgendwann „Stop“. Neue Szene beginnt, B verwendet letzten Satz aus vorhergehender Szene in nun neuem Kontext
- Mehrfache Wiederholung mit A und B als Satzanfänger

6.5 Soap (ca. 6)

- Ziel: Geschichte und Beziehungsgeflecht entwickeln
- Titel vorgegeben
- Nur 2 auf Bühne
- Rollen personengebunden
- Zeitsprünge vorwärts
- Beziehungsgeflecht aufbauen

6.6 Reigen (4)

- Ziel: Geschichte und Rollen entwickeln, Zeiträume nutzen
- 4 Personen, Nur je 2 auf Bühne, Wechsel jeweils durch Freeze, Rollen sind Personengebunden
- 1 Hauptperson mit: Name, Familienstand, Beruf, Traum
- Zeitsprünge in alle Richtungen möglich

6.7 Sargspiel (3)

- Ziel: gemeinsam Geschichte entwickeln
- 3 Personen (in Sarg)
- Jeder hat Tod als Vorgabe
- Nur einer redet gleichzeitig (immer wenn anderer anfängt, muss einer aufhören)
- Entwickeln zusammen Geschichte ihres verknüpften Todes

6.8 Lotus (6)

- Ziel: Szene entwickeln in Stufen und abschließen
- 3 Paare von Spielern
- Erstes Paar erhält Vorgabe und spielt (Exposition)
- Zweites Paar wartet auf Inspiration (und Etablierung von 1. Paar) und spielt seine Szene
- Drittes Paar spielt nach Inspiration durch 2. Paar
- Dann wieder von vorne: 1. Paar spielt Konstellation weiter mit Inspiration von drittem Paar
- Insgesamt 3 Runden nach Schema: Exposition, Konflikt, Lösung

6.9 TypeWriter (4)

- Ziel: Geschichten ausgestalten und erfinden
- 1 Spieler schreibt an imaginärer Schreibmaschine eine Story
- andere Spieler stellen diese dar und erhalten Dialoge (nicht beherrscht vom Typewriter)

6.10 Wachsen+Schrumpfen (5)

- Ziel: guten Abgang finden, spontan einsteigen, Ort etablieren
- 1 Person startet an festgelegtem Ort
- jede zusätzliche Person etabliert neuen Ort bei Einstieg
- Bei maximaler Personenzahl kehrt sich Spiel um, bis wieder nur 1. Spieler übrig ist

6.11 Satzübergangsspiel (max. 7)

- Ziel: Faden nicht verlieren, aufmerksam bleiben
- Spieler stehen in Reihe, einer ist Schiri
- 1 Spieler beginnt Geschichte
- Schiri teilt (mitten im Satz) anderen Spieler ein durch zeigen. Dieser muss ohne Bruchstelle weitererzählen.
- Variation:
 - Verbot von bestimmten Bindewörtern (und, dann, deshalb)
 - Bei Fehler hat Spieler 1 Minute, um Tod zu inszenieren (Publikums schreit: „Stirb!“)

6.12 Zeitlinie

- Ziel: Geschichte aufbauen (ähnlich Reigen)
- 5 Spieler in Reihe
- Personalisiertes Ereignis als Thema
- Wer will, tritt vor und sagt einen Zeitpunkt relativ zum Thema („10 Tage, nachdem Fritz den Hasen schlug“ oder auch „10 Milliarden Jahre bevor...“) und spielt alleine die Szene.
- Langsam etabliert sich so ein zusammenhängendes Geflecht aus Szenen, die die komplette Geschichte dieser Person erzählen.

7 Impro-Spezialitäten

7.1 Beide Blockieren (2)

- Ziel: lernen, was Blockieren bedeutet
- beide Spieler blockieren um jeden Preis in vorgegebener Szene
- Variation: Beide Blockieren mit 2 Wirklichkeiten
 - 2 Spieler beginnen Szene, jeder in seiner Wirklichkeit

7.2 Boris (2)

- Ziel: gegen Blockieren, Geschichte vorantreiben
- 1 Verhörspezialist, ein Verhörer, Boris der Helfer (nur imaginär)
- Verhörspezialist stellt unzusammenhängende Fragen
- Verhörer muss Zusammenhang herstellen
- Bei Unzufriedenheit des Verhörers „hilft“ Boris dem Opfer
- Verhörender rekapituliert ab und zu

7.3 Tod in einer Minute (1)

- Ziel: gegen Überbrücken (=Hinauszögern statt weiterentwickeln)
- 2 Spieler in spontaner Situation, einer muss den anderen (nicht festgelegt) innerhalb 1 Minute umbringen
- Variation:
 - als „Freunde“ beginnen

7.4 Statusspiele (2-3):

- Ziel: Status lernen
- Variationen:
 - **2 in einem Raum**
 - 5 fängt an zu spielen und (vorgegebene Szene zu etablieren, 1 kommt dazu)
 - z.B. Koch und Azubi, Pilot und Passagier
 - **wechselnder Status**
 - Erst ist 1 und 3 da, dann kommt neuer 1 dazu, alter 1 wird zu 3 und alter 3 zu 5
 - z.B. Finanzamt
 - **WG-Spiel**
 - 3 Personen mit gestaffeltem Status in WG + hinzukommender Neutraler, der das leere Zimmer haben will
 - **Statuskippen:**
 - während 2er Szene kippen die Stadi der Spieler ins Umgekehrte
 - **Statuskampf**
 - 3 Spieler suchen sich für sich einen Status und versuchen, diesen in der (vorgegebenen) Szene durchzuhalten
 - **falscher Status**
 - 2 Spieler spielen falschen Status für ihre Rolle (z.B. Räuber 5, Oper 1)

7.5 Herr und Diener (2)

- Ziel: Status-gemäss verhalten
- Herr und Diener agieren
- Wenn Diener den Herrn aufregt, dann schnippt Her mit Fingern, Diener bringt sich um und neuer Diener macht weiter

7.6 Geburtstagsfeier (3):

- Ziel: Emotionen lernen
- Geburtstagskind und 3 Gäste
- Jeder hat 1 Favorite, 1 Unangenehmen, 1 Neutralen

7.7 Emotionsviereck (2)

- Ziel: Emotionen lernen
- Jedes Eck ne andere Emotionen
- Je nach Eck spielen Spieler in diesem Gefühl

7.8 Emotional Replay (2-4)

- Ziel: Emotionale Einflüsse erkennen und etablieren
- Kurze Szene
- Dann Replay in entsprechender emotionaler Färbung

7.9 Emotionsliste (2-5)

- Ziel: Emotionen einsetzen
- Emotionen sammeln
- Szene wird gespielt
- Spielleiter ruft manchmal Stopp: A ist diese und diese Emotion von der Liste

7.10 Bermuda-Dreieck (3)

- Drei Spieler in Dreiecksformation
- 2 spielen zu Vorgabe, einer schaut zu
- Moderator bestimmt, wann und in welche Richtung gedreht wird
- Nun spielen die zwei Spieler, die nun auf der Spielachse sind
- Immer, wenn selbe Spieler auf der Achse sind, dann müssen sie ihr Thema weiterspielen (gern auch mit Zeitsprüngen... ähnlich zu wachsen und schrumpfen)

8 Spass

8.1 GameGame (2)

- Ziel: Spass und Kreativität
- 1 Schiri, 2 Spieler, evtl. Ortsvorgabe
- keine Regeln, aber man tut so als ob und beschwert sich bei Schiri, dass anderer Regeln verletzt hat. (z.B. „Er darf nicht vor laufen, wenn er ‚und sagt‘!“)
- Wer zuerst 3 Punkte wegen Regelverstößen des anderen hat, gewinnt. Verteidigung/Argumentieren ist erlaubt.
- Vereint freien Assoziationskreis mit Spiel

8.2 In+Out (ca. 4)

- 1 Wort je Spieler festlegen
- Wenn Wort genannt, dann muss Spieler auf Bühne oder wieder runter

8.3 Wortanzahl (max. 5)

- Schiri legt Anzahl Worte pro Satz in dieser Szene fest

8.4 ABC Spiel (ca. 4)

- Sätze in Szene müssen fortlaufen mit Buchstaben in alphabetischer Reihenfolge sein
- z.B. „Ah, da bist Du“, „Boah, dass du mich gefunden hast“, „Clara, so schwer wars nicht...“

8.5 Find the Game (2)

- 2 Personen in Situation mit Gespräch
- Auf spezielle Bewegung von Spieler 1 entwickelt Spieler 2 eine eigene Reaktion (einen Tick) z.B. 1: Kratzen -> 2: gibt sich Ohrfeige.
- Kombination von vielen Ticks macht Spass ☺

8.6 Lichtspiel (3-5)

- Ziel: Spontanität, Wachsamkeit
- 3 Lichtarten symbolisieren 3 festgelegte Orte
- Bei Lichtwechsel müssen Spieler die Handlung am jeweiligen Ort weiterspielen

8.7 Experte/Erfinder (3)

- Ziel: Spaß, Verzögern
- 1 Moderator
- 1 Experte mit Händen eines anderen Spielers von hinten
- Experte muss erraten, was seine Erfindung ist (Publikum weiß es)
- Falsche Rateversuche machen besonders viel Spass

8.8 Countdown (3-5)

- Kurze Szene nach Vorgabe, Dauer 5 Min.
- Dann gleiche Szene in 1 Min, 30 Sek., 5 Sek.

8.9 Multiples Date (5)

- Date Szene mit einem normalen Akteure und einem multiplen Akteur, der von drei Spielern gespielt wird
- Die multiplen Spieler haben alle sehr unterschiedliche Charakterzüge (z.B. Depressiv, albern, sexsüchtig).
- Die multiplen Spieler klatschen sich immer ein, wenn's grad passt

8.10 Reklamation (3)

- Ziel: Spaß, Verzögerung, Abstimmung
- 1 Händler
- 1 oder 2 Kunden die Gerät als Garantiefall zurückbringen
- Kunden müssen erraten, was es ist

8.11 Synchronisationsspiel (4)

- Ziel: Abstimmung
- 2 Spieler spielen, ohne zu Reden
- 2 andere Spieler synchronisieren die spielenden Spieler
- Am Anfang kurze synchronisierte Vorstellung der Akteure

8.12 Genre Replay (2-5)

- Ziel: Genres lernen und Rollenbilder gezielt einsetzen
- Eine Szene nach Vorgabe
- Dann gleiche Szene in bestimmten Genre (z.B. Western, Science Fiction, Werbung, Comic)

8.13 Dolmetscher (2-5)

- Ein Sprecher und ein Interviewter, der in einer (krassen) Fremdsprache spricht. Der Dolmetscher (3. Person) übersetzt (Asymmetrien in der Satzlänge und emotionalen Betonung sind beliebt.)
- Variationen:
 - Gedolmetschter ist ein Tanzdramaturg und hat seine Tänzer mitgebracht, die ausschnitte vorführen
 - Taubstummendolmetscher z.B. für Nachrichtensendung

8.14 Freeze/Springmaus (Alle)

- Ziel: Situationen erkennen und etablieren
- 2 Personen spielen Szene
- Bei guter Situation wird 1 ausgetauscht und in gleicher Stellung aber neuer Situation weitergespielt
- Lern-Variation:
 - Einer ist der, der gleich spielt, ein anderer klatscht für ihn und rückt dann nach.

8.15 Türszenen (6+)

- Ziel: Zusammen schnell typische Szenen aufbauen
- 2 Reihen stehen sich gegenüber
- einer aus Reihe geht in Mitte und klingelt an Tür

- einer aus anderer Reihe öffnet, kurze Szene zur Etablierung der Personenkonstellation, dann ab und nächste Türszene

8.16 Hand auf Knie (3)

- Ziel: Aufmerksamkeit
- 3 Spieler: 1 Frau, 2 Männer
- 1 Mann in Mitte legt immer die Hand auf Knie des Spielers, mit dem er gerade nicht redet
- die anderen Spieler geraten in Rage wegen dieses Ticks
 - Übung: in Richtung schauen und Hand aufs Knie der anderen Richtung

9 Abschluss

9.1 *Dein Wochenende (ca. 7)*

- Einer erzählt Wochenende
- Jeder der Spieler greift anschließend markanten Satz auf
- Nacheinander wiederholt jeder Spieler seinen Satz + Pose, so dass Rhythmisches Bild vom Wochenende entsteht

9.2 *Feedback-Gewusel (Alle)*

- Alle laufen rum und sagen ungeordnet Sätze, was Ihnen zum Seminar einfällt.

10 Regeln für Aufführung

10.1 Fürs Spiel

- Sammle viele Begriffe vom Publikum
- Einzählen
- Vorhang

10.2 Fürs Begriffe sammeln

- Möglichst alltäglich (sonst betonte Herausforderung)
- Orte sollten Rollenetablierung ermöglichen
- Wenn nicht gut, dann Floskeln zum Ablehnen:
 - „Das hatten wir schon letzte Woche“ ...

Literatur

Weitere Spiele findet Ihr z.B. bei:

Johnstone, Keith: Improvisation und Theater, Alexander Verlag, 2004, ISBN: 3923854676

Johnstone, Keith: Theaterspiele, Alexander Verlag, 2004, ISBN: 3895810010

Vlcek, Radim: Workshop Improvisationstheater, Auer Verlag, 2000, ISBN: 3403034232