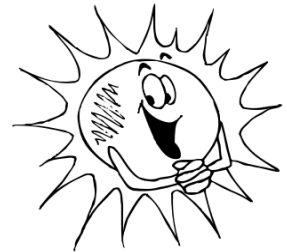


Impro-Spiele

Spielesammlung für Spielleiter und Spieler



Raum einnehmen:

1. Flott durch den Raum gehen und sich gegenseitig wahrnehmen
2. Gegenstände im Raum wahrnehmen, stehen bleiben, darauf deuten und laut benennen
3. Gegenstände wahrnehmen, darauf deuten und anders benennen

Klatschkreis

1. zwei Kreise - à ca. 5-7 Personen. Im Uhrzeigersinn ein deutliches Klatschen an den Nachbarn weiterreichen.
2. Langsam beginnen, einen Rhythmus finden,
3. Tempi langsam steigern (Halbe, Viertel, Achtel, Sechzehntel)
4. Richtung wechseln,
5. Klatschen durch Ducken ausweichen

Wir gehen wieder durch den Raum und begrüßen uns. Gegenüber stehen bleiben und



1. Lächelnd grüßen
2. mit Handschlag
3. mit Umarmung
4. sportlich (in die Luft springen und mit beiden Händen in der Luft abklatschen)
5. mit dem Hintern
6. mit dem Ellbogen
7. ... Vorschläge?

Ein Geräusch und eine Bewegung werden in den Kreis geschickt.

Jeder wiederholt möglichst genau das angebotene Geräusch + Bewegung und gibt es weiter. Wer beides nicht annehmen möchte, schickt selbst ein neues Geräusch + Bewegung in die entgegengesetzte Richtung. Genauigkeit, nicht Geschwindigkeit ist ausschlaggebend.

Fangspiel Hitman:

Ein Fänger wird bestimmt, um sich als Verfolgter zu schützen, muss der Name eines TN gerufen werden. Dieser ist ab sofort der Fänger

Im Kreis:

Pantomimisch Geschenke machen:

Die Größe und das Gewicht bestimmt der Schenkende. Der Beschenkte empfängt das Geschenk entsprechend der Vorgabe, FREUT SICH DARÜBER und behauptet, was es ist. DAS STIMMT IMMER! Usw.

„Koffer packen“ als Pantomime:

Ein Raum wird etabliert. Vorher gemeinsam bestimmen, was für ein Raum es ist (Küche, Bad, Keller, Bahnhofshalle,...) Die Teilnehmer bilden eine Reihe. Der Erste betritt den Raum und macht eine pantomimische Geste (die zum Raum passt). Dieser TN bestimmt bspw. auch, in welche Richtung die Tür geöffnet wird, wo z. B. die Küchenzeile ist... Für alle folgenden TN gilt, den Raum um jeweils eine Geste zu erweitern, während alle vorherigen Gesten möglichst genau übernommen werden sollen!

Assoziationskreis 1, 2 Kreise:

Die TN stehen im Kreis, einer beginnt mit einem Wort, das mit deutlicher Gestik an seinen Nachbarn gegeben wird. Dieser wiederholt das Wort und assoziiert dazu mit einem neuen Wort, das dieser an einen weiteren Teilnehmer weitergibt, usw.

Assoziationskreis 2

gleich im Anschluss:

Gleiche Vorgaben, nur ohne Wiederholen. Reihenfolge egal, es darf auch durch den Kreis assoziiert werden. Wenn ein 'äh' weitergegeben wird, ist es auch i. O.. Rhythmus kann evtl. durch das Schwingen des Armes gehalten werden. Alle schwingen ihren Kreis im gleichen Takt von außen nach innen (Rhythmisierung wie bei „Concentration“)

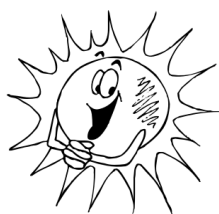
Schreikreis:

Alle TN stehen Schulter an Schulter im Kreis, Blick zu Boden gerichtet. Alle TN suchen sich stillschweigend einen der anderen TN aus. Ein TN startet seinem Impuls folgend und beginnt vorwärts 1 - 2 - 3 zu zählen, bei spätestens 2 zählen alle mit und bei 3 heben alle den Kopf und schauen ihren Auserwählten an. Wenn sich zwei gegenseitig auserwählt haben, dürfen sie jubelnd den Kreis verlassen. Alle anderen fangen nochmals von vorne an.

Annehmen/Blockieren 1:

„Ja genau und dann...“

Eine gemeinsame Tätigkeit/gemeinsames Erlebnis wird ausgesucht. Jeder trägt einen Satz zur Geschichte bei. Es wird im „WIR“ erzählt und das Erlebnis geschildert. Es soll zu einem Höhepunkt kommen, also schnell Behauptungen aufstellen und diese Behauptungen sollen vom anderen immer angenommen werden. Dies geschieht dadurch, dass jeder empfangene Satz mit: „Ja genau! Und dann...“ beantwortet wird, bevor der eigene Satz gesprochen wird.



„Wort für Wort“ eine Geschichte (wenigstens Sätze) bauen:

Gemeinsames Erlebnis vorher bestimmen (Reise, Tauchgang, ...)

Jeder TN darf nur mit einem Wort zur Geschichte beitragen.

TN 1: „Ich“

TN 2: „gehe“

TN 3: „gerne“

TN 4: „in“

TN 5: „die“

TN 6: „Obdachlosenasylo“,

TN 7: „weil“

TN 8: „mich“

TN 9: „das“

...

Paare

Eine gleiche Tätigkeit für alle wird bestimmt (Bügeln, Kochen, Garteln, Rasenmähen, Schaufeln, Autowaschen,...)

Nun wird die Pantomime mit „Wort für Wort“ kombiniert. Die Bewegungen müssen möglichst exakt gespiegelt werden.

Zip-Zap-Spoink im Kreis

Zip ist der direkte Nachbar links und rechts,

Zap ist ein anderer TN aus dem Kreis.

Mit deutlicher Handbewegung wird ein Zip oder ein Zap in den Kreis geschickt, Tempo steigern. Wer den Impuls zurückgeben möchte, spricht ein deutliches:

Spoink



Gibberisch!

Alle TN im Kreis

Erster TN spricht einen Satz auf Gibberisch, der Nächste im Uhrzeigersinn wiederholt das Wort und übersetzt

(B: 1. TN: „Krawutzi krawutzi zerpotzka.“ 2. TN: „Krawutzi krawutzi zerpotzka ist dänisch und bedeutet: Schäfchenwolken am blauen Himmel.“)

Die Übersetzung stimmt immer! Der Übersetzer spricht nun seinerseits einen Satz auf Gibberisch. Usw.

Bühnensituation:

Expertenspiel

Jeder TN bekommt einen Beruf per Zettel zugewiesen und tritt in seiner Rolle auf. Erlaubt ist nur Pantomime und Gibberisch.

Das Plenum errät den Beruf.

Gedicht auf Gibberisch.

Ein Poet, ein Übersetzer. Nicht zwingend in Reimform!!!

Raum einnehmen, alle TN gehen durch den Raum

Wir lassen uns von Körperteilen führen.

1. Kopf
2. Po
3. Knie
4. Füße
5. Nase
6. Hüfte
7. ...



Welche Gefühle und Empfindungen entstehen? Wer bin ich?

Vorübung zu Freeze

Paare

Abwechselnd eine Körperhaltung einnehmen und diese betrachten.

Sich selbst die Fragen stellen:

Was? Wer? Wo?

Sich bedanken und tauschen. Nicht auflösen.

3er oder max. 4er Gruppen

Bilder

Der erste TN folgt seinem Impuls, stellt sich in die Mitte, geht in eine ausdrucksstarke Haltung und spricht einen für ihn passenden Satz:

„Ich bin der starke Baum“ (= Adjektiv und Substantiv)

TN 2 und 3 stellen/setzen/legen sich nacheinander dazu und formulieren einen passenden Satz. TN 2: „Ich bin der gefährliche Adler, der über dem Baum kreist“,

TN 3: „Ich bin der feine Apfel, der am Baum hängt.“

TN 1 verlässt die Aufstellung und nimmt einen der beiden anderen mit aus der Situation heraus. Der übrige TN wiederholt seinen Satz und bleibt in der Körperlichkeit. Die anderen beiden TN begeben sich wieder ins Bild und definieren sich neu, körperlich und sprachlich. Usw.

Raumübung/Energetisierung

Jeder sucht sich insgeheim einen Freund und einen Feind in der Gruppe. Jeder sieht zu, dass sich immer sein 'Freund' zwischen ihm und dem 'Feind' befindet.

Freeze-Take-Change

Alle TN bilden eine Reihe, eine Bühne wird etabliert. 2 TN gehen auf die Bühne, der 3. TN schaut weg und der 4. TN sieht dem Geschehen zu - dieser ist für den Ruf „Freeze“ zuständig.

Per Zuruf wird eine Epoche und oder Genre, ein Gefühl/eine Eigenschaft für jeden Spieler und eine Beziehung definiert (B: Barockzeit, schüchterne Prinzessin und überhebliche Hofdame)

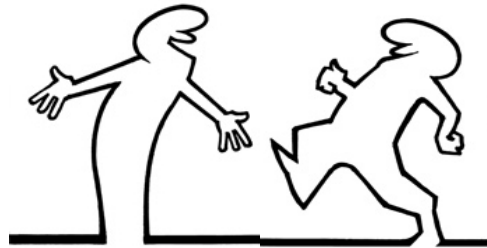
Irgendwann klatscht der Spielleiter die Hände und ruft laut „Freeze“! Alle Bühnenspieler verharren in der Bewegung. Der 3. TN dreht sich um, entscheidet rasch, wen er ersetzen möchte. Wenn dies geschehen ist, fühlt er sich in die Körperlichkeit - das kann ruhig einen Moment lang dauern - ein und stellt sich selbst die Fragen: „Was? Wer? Wo?“

Wenn dies feststeht, dann beginnt der neue Spielpartner eine neue Geschichte zu

spielen.

Schachtelfreeze

Zwei Spieler betreten die Bühne. Sie bekommen einen Beruf/Tätigkeit/Beziehungsverhältnis und beginnen. Der 3. TN klatscht „Freeze“, tauscht niemanden aus und etabliert eine neue Geschichte. Wenn schließlich alle TN auf der Bühne sind, wird wieder rückwärts Szene für Szene gespielt, bis die Ausgangssituation wiederhergestellt ist.



Diese Spieleauswahl erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit.
© Monika Löbl, www.monika-loessl.com