

Aufwärmen

Beobachten

Anleitung: Die Spieler gehen im Raum herum. Wenn der Spielleiter „Stop“ ruft, bleiben alle stehen und schliessen die Augen. Der Spielleiter stellt Frage. Zum Beispiel: Wo steht Fränzi?, Wie viele tragen einen Schal? Wie viele sind wir heute? Die Spieler zeigen die Antwort still mit den Händen/Fingern.

Wichtig: Mit einfachen Fragen beginnen, schwerer werden

Ziel: Konzentration, Beobachtungsgabe

Gattung: Aufwärmen

Personen: unbegrenzt

Dauer: 5 Minuten

Bibedi-bibedi-Bop

Anleitung: Alle Mitspieler bilden ein Kreis. Einer geht in die Mitte und fängt an. Sein Ziel ist es, aus der Mitte in den Kreis zu kommen. Daher muss er seinen Mitspielern Aufgaben stellen. Machen Sie einen Fehler, müssen Sie in den Kreis.

Aufgaben:	Reaktion:
Bibedi-bibedi-Bop	Vor dem Ende mit „Bob“ reagieren
Bop	Keine Reaktion
James Bond	Mitte imitiert Waffe, links und rechts lehnen sich an und sageh: „Oh, James“
Toaster	Mitte hüpfst als Toast, rechts und links bilden mit den Händen den Toaster
Kaputter Toaster	Links und rechts hüpfen als Toaster, Toast bleibt stecken
Palme	Mitte imitiert Palme, links und rechts tanzen Hula
McDonals	Mitte muss kotzen, rechts und links klopfen auf die Schultern
Waschmaschine	Mitte dreht Kopf, links und rechts machen mit den Händen eine Waschmaschine
Die drei Affen	1 legt die Hand auf den Mund, 1 legt die Hand auf die Augen und 1 legt die Hände an die Ohren
Esel	Aktion von vorher wird wiederholt
Krokodil	Mitte klappert mit den Händen, links und rechts schwimmen weg
1. Mai	Mitte imitiert Raser am Steuer, rechts und links schreien und wollen wegrennen
DJ	Mitte imitiert DJ mit Kopfhörer und Platte, rechts und links tanzen
...	... (eigene Ideen)

Wichtig: Bibedi-bibedi-Bop präzise sagen. Die Mitspieler im Kreis genau anschauen, bevor die Aufgabe gestellt wird.

Ziel: Konzentration

Gattung: Aufwärmen

Personen: unbegrenzt

Dauer: unbegrenzt

Stand: 01.01.2010

Jack sagt

Anleitung: Der Spielleiter erklärt das Spiel: Alle Mitspieler müssen die Befehle des Spielleiters ausführen (weitergehen, sitzen, hinlegen, stehen bleiben, ...) sofern er vorher die Worte: „Jack sagt“ sagt.

Wichtig: Der Spielleiter sollte mit allen Tricks arbeiten: Ablenkungsmanöver wie „Jack meint“ oder „Jack findet“ arbeiten, sowie die Befehle schnell sagen um die Gruppe zu überfordern.

Ziel: Konzentration

Gattung: Aufwärmen

Personen: 1 Spielleiter und x-beliebige Mitspieler

Dauer: 5 Minuten

Assoziieren

Anleitung: Die Gruppe bildet einen Kreis. Der erste beginnt mit einem Begriff, der zweite sagt das erste was ihm einfällt, der dritte sagt das erste was ihm zum zweiten einfällt, ...

Wichtig: Spontan antworten. Nicht lange überlegen. Genau zuhören und erst assoziieren, wenn der vorherige den sein Begriff gesagt hat und nicht vorher.

Ziel: Spontaneität, Kreativität

Gattung: Aufwärmen

Personen: unbegrenzt

Dauer: 5 Minuten

Spiegel

Anleitung: Zwei Mitspieler stehen sich gegenüber. Einer bewegt sich, der andere spiegelt ihn.

Variante:

Einer sitzt gegenüber anderen drei Sitzenden. Von der ersten Person muss der einzelne die Mimik nachmachen, von der zweiten Person die Arme und von der dritten Person die Beine.

Wichtig: Präzise spiegeln.

Ziel: Konzentration

Gattung: Aufwärmen

Personen: Zweierpaare, oder 1 gegen 3

Dauer: 10 Minuten

Klatschkreis

Anleitung:

Die Gruppe bildet einen Kreis. Der Spielleiter gibt ein Klatschen in eine Richtung.

Varianten:
Der Spielleiter gibt mehrere Klatscher durch
Die Klatscher können die Richtung wechseln
Tempo steigern
Klatschen abnehmen, drehen und Klatschen weitergeben
Klatschen quer über den Kreis geben
Wer ein Fehler macht, fliegt aus der Runde

Wichtig:

Im Rhythmus bleiben.

Ziel:

Konzentration

Gattung:

Aufwärmen

Personen:

unbegrenzt

Dauer:

10 Minuten

Zählkreis

Anleitung:

Die Gruppe bildet einen Kreis. Alle schliessen die Augen. Jemand beginnt zu zählen, in dem er laut „Eins“ sagt. Danach folgt ein anderer Spieler mit „Zwei“ und so weiter bis „Zwanzig“. Sprechen zwei gleichzeitig, beginnt es wieder bei „Eins“.

Wichtig:

Ruhig zählen.

Ziel:

Konzentration

Gattung:

Aufwärmen oder vor dem Auftritt

Personen:

unbegrenzt

Dauer:

5 Minuten

Ja und Nein-Spiel

Anleitung:

Ein Spielleiter gegen alle anderen. Der Spielleiter muss versuchen, den Teilnehmer ein Ja oder ein Nein zu entlocken. Dazu stellt er geschlossene Fragen (Ja/Nein-Fragen). Wer einen Fehler macht, muss wieder hinter die Schlange stehen. Wer 10x hintereinander ohne Ja und Nein beantwortet, darf ebenfalls nach hinten gehen.

Wichtig:

Der Spielleiter muss schnell die Fragen stellen und die Mitspieler überfordern.

Ziel:

Konzentration

Gattung:

Aufwärmen

Personen:

1 Spielleiter und x-beliebige Mitspieler

Dauer:

5 Minuten

Ja, aber ...

Anleitung:	Zwei Spieler machen sich gegenseitig Vorschläge, was sie nachher unternehmen können. Oder sie diskutieren ein kontroverses Thema. Einer macht eine Anregung und der zweite antwortet immer mit: Ja, aber ich finde ...
Wichtig:	Immer mit Ja, aber beginnen und dann einen Einwand finden.
Ziel:	Lernen, andere Ideen anzunehmen und weiterzuspinnen.
Gattung:	Aufwärmen
Personen:	2 Personen
Dauer:	2-3 Minuten pro Runde.

Weihnachtsgeschenke

Anleitung:	Zwei Spieler schenken sich imaginär gegenseitig Geschenke. Verschieden gross, verschieden schwer. Der Beschenkte benennt, was er gerade bekommen hat.
Wichtig:	Konkrete Geschenke benennen. Nicht: Danke ein Buch, sondern: Danke, ein Buch zum Thema: Endlich schön
Ziel:	Um die Kreativität zu fördern
Gattung:	Aufwärmen
Personen:	unbegrenzt
Dauer:	5 Minuten

Der Schaufensterpuppenprüfer

Anleitung:	Ein Mitspieler verlässt den Raum. Er ist der Schaufensterpuppenprüfer. Die anderen Mitspieler bewegen sich im Raum. So bald der Schaufensterpuppenprüfer hinein kommt, erstarren alle (= Freeze). Der Prüfer versucht mit Grimassen, Gesten, Aktionen die Schaufensterpuppen zum Lachen zu bringen. Wenn ihm das gelingt, werden die Schaufensterpuppen ebenfalls zur Prüfer.
Wichtig:	Jemand hat gelacht, wenn man seine Zähne dabei sieht. Der Schaufensterpuppenprüfer darf die Schaufensterpuppen nicht berühren.
Ziel:	Konzentration, Selbstbeherrschung.
Gattung:	Aufwärmen
Personen:	unbegrenzt
Dauer:	10 Minuten

Zusätzliche Aufwärmspiele:

Sässelitanz
Mörderlis
Alle gegen Alle
Fangis (Spital-, Törli, ...)
Montagsmaler pantomimisch
Stille Post
Bürgermeister (oder „Peter ruft Paul“)

Grundlagen

Stop & Go

Anleitung:	Zwei Spieler stehen auf der Bühne, die anderen auf der Seite. Die beiden beginnen eine Szene zu spielen, bis jemand aus der anderen Gruppe klatscht. Die Darsteller gehen ins „Freeze“ (Stillstehen) und die Person, die geklatscht hat, wechselt ein Spieler aus und beginnt in der Position eine neue Szene.
Wichtig:	Positionen genau einnehmen, Ideen aufnehmen und nicht blocken, Konflikte schaffen, gleich mit der Hammer rein, Dinge definieren und nicht abstrakt behalten, andere Rolle wie der Partner einnehmen
Ziel:	Dieses Spiel ist die Grundlage für alle Improvisationsübungen.
Gattung:	Grundlagenspiel
Personen:	mindestens 3
Dauer:	unbegrenzt

Die Dias

Anleitung:	Die Spieler stehen im Kreis. Jemand geht in die Mitte und stellt etwas dar: Z. B. „Ich bin das Auto“. Eine zweite Person kommt dazu und stellt ein passenden Gegenstand dar. Z. B. „Ich bin die Bremse“. Die dritte Person: Z. B. „Ich bin das Bremspedal, das nicht mehr funktioniert. Die erste Person darf entscheiden, welche Person er raus nimmt. Die verbliebene Person wiederholt seine Figur und eine neue Szene entsteht.
Wichtig:	Die Figuren sind nicht bewegt, also freeze.
Ziel:	Grundlage, Spiel und Spass
Gattung:	Aufwärmen oder zum Ausklang
Personen:	unbegrenzt
Dauer:	unbegrenzt

Spiele

Zättelispiel

- Anleitung: Vorbereitung: Jeder Zuschauer schreibt einen (schweizer)deutschen Satz oder Ausdruck auf einen kleinen Zettel, faltet ihn und legt ihn auf das Spielfeld.
- Ablauf: Zwei Spieler gehen auf die Bühne. Sie bekommen zur Hilfe eine Beziehung zu einander oder ein nichtgeographischer Ort oder einen Titel. Sie improvisieren dann eine Szene. Zur Hilfe dürfen sie die Zettel auf dem Boden gebrauchen. Bevor sie das tun dürfen, müssen sie die Aktion einleiten: z. B.: Dazu fällt mir ein., Mein Vater sagte dazu immer., Es war aber klar abgemacht, dass:
- Wichtig: Die Zuschauer müssen die Sätze deutlich schreiben.
Der Spieler muss den Satz genau so lesen, wie er geschrieben ist. Er darf auch keine Einleitung benutzen.
- Ziel: Spontaneität
- Gattung: Spiel
- Personen: 2 Spieler auf der Bühne
- Dauer: 3-4 Minuten

Swiss-Date (oder auch: Die Dinner-Party)

- Anleitung: Der Hauptkandidat verlässt den Raum, damit er nicht zuhören kann. Die Zuschauer bestimmen für die drei Nebenkandidaten je einen Tic. Beispiele: Kandidat 1 glaubt er sei Elvis und sucht die Glitzersteine von seinem weissen Kleid. Usw. Der Hauptkandidat wird wieder in die Show gerufen und stellt wie in der Fernsehsendung „Swiss Date“ den Kandidaten je drei Fragen. Durch die Antworten müssen die Nebenkandidaten Hinweise geben, was ihr Tic ist.

Variante:

Anstelle der Show ist es eine Geburtstagsparty, wo der Gastgeber nacheinander seinen drei Gäste empfängt.

- Wichtig: Die Nebenkandidaten dürfen den Tic nur andeuten, ihn aber nie verbal aussprechen.
- Ziel: Kreativität, Körpersprache
- Gattung: Spiel
- Personen: 1 Hauptkandidat, 3 Nebenkandidaten.
- Dauer: 5 Minuten
-

Stand: 01.01.2010

Replay

Anleitung: Zwei Mitspieler spielen eine einminütige Szene.

Varianten:
Sie wiederholen die Szene in nur 30 Sekunden. Dann in nur 10 Sekunden und dann in nur 2 Sekunden.
Sie wiederholen die Szene in einem anderen Genre.

Wichtig: Nicht blocken
Ziel: Um die Kreativität zu fördern
Gattung: Spiel
Personen: unbegrenzt
Dauer: 5 Minuten

Mitglieder steigern sich, Genre, Zeit,

Die Pyramide
Karrousel

Ausklang

Hintergrundinformationen:

Filmgenres:	Typische Elemente:
Heimatfilm	Berge, Jodeln, Liebe, Natur, Arzt, Mann und Frau, ...
Musical	Liebe, Gesang, Drama, Übertreibungen, geschwungene Bewegungen, ...
Krimi	Mörder, Leiche, Opfer, Gewalt, Polizist, Obduktion, Verhaftung, ...
Horrorfilm, Thriller	Blut, Serienkiller, Angst, Panik, Atemnot, Opfer, Motorsäge, Schreie, Tränen, ...
Science-Fiction	Roboter, Planeten, Beamen, Raumschiffe, Weltall, Hitzestral, böse Mächte, ...
Fantasy	Gnome, sprechende Bäume, Fabelwesen, Geheimsprache, dunkle Mächte, Feen, Zauberer, ...
Drama, Tragödie	Liebe, Eifersucht, Hass, Trauer, Wut, Enttäuschungen, Schwangerschaft, Schlussmachen, ...
Komödie	Witz an Witz, banale Gags, Wortspiele, Missverständnisse, ...
Dokumentarfilm	Nüchterne Erzählstimme, Geschichten aus dem Tierreich, ...
Actionfilm	Autos, Feuer, schöne Frauen, Superheld Mann, Bösewicht, ...
Liebesfilm	Schnulzige Ausdrücke, Weide, Picknick-Korb, Mondschein, Kuss, Umarmung, Augenblicke, ...
Katastrophenfilm	Erdbeben, Vulkanausbruch, Feuer, Flugzeugabsturz, Schiffuntergang, ...
Trickfilm	Simple Ausdrücke: Boing, Hicks, Würg, Schluck, zzzzzzz, Banale Aktionen: Auf der Bananenschale ausrutschen, in einen Rechen laufen, ...
Western	Cowboy, Saloon, Wüste, Schlägerei, Duell, Revolver, Pferd, ...
Stumm-, Pantomimefilm	Übertriebene Gesten, imaginäre Wände, ...
Erotikfilm, Porno	Darsteller, Bademantel, Erektion, Sex, Kamera, Regisseur, ...

Wichtige Begriffe:

Freeze	Die Person steht still.
Dunkel, Licht	Dunkel = Alle Spieler auf Position Licht: Szene beginnt
5, 4, 3, 2, 1, Los	Einzählen zur Szene
Blocken	Angebot des Mitspielers wird nicht angenommen