

Improtheater



Landesmusikjugend
Rheinland-Pfalz

Banküberfall

Kein Material notwendig

Ab 8 Personen

Ab 10 Jahre

Anleitung: Die Teilnehmer stellen in Kleingruppen eine gleiche Situation auf verschiedene Weise dar (Vorbereitungszeit zur Probe notwendig!): als Stummfilm, Oper, Komödie, Nachrichtensendung, auf die „Pädagogentour“, als „Schwule“, als Oberfromme, als begeisterte Fußballfans, o.ä. Beispiele für eine Situation wären ein Banküberfall, ein ausgefallener Heiratsantrag, ein Streitgespräch, ein Missverständnis.

Variation: Ein Märchen oder eine Geschichte soll von verschiedenen Standpunkten aus erzählt werden. Beispiel: Das Märchen „Rotkäppchen“. Jeder Teilnehmer übernimmt eine Rolle: Rotkäppchen, der Wolf, der Jäger, Oma, ein Hase (Zeuge) etc. Jeder Teilnehmer hat Zeit, sich ein paar Gedanken zu machen (evtl. Stichpunkte). Dann wird die Geschichte gemeinsam erzählt, wobei jeder die Handlung aus seiner Version erzählt.

Mimische Kette

Kein Material notwendig

Bis 20 Personen

Ab 12 Jahre

Anleitung: Mehrere Teilnehmer werden vor die Tür geschickt. Der Spielleiter überlegt mit den übrigen eine kurze, in sich geschlossene Spielhandlung, z.B. Wickeln eines Babys oder Backen eines Kuchens. Von einem der anwesenden Teilnehmer soll dieser Vorgang dem ersten der hinausgeschickten Teilnehmer pantomimisch und ohne Zuhilfenahme von Requisiten vorgemacht werden. Dieser wird dann vom Spielleiter hereingerufen und gebeten, Platz zu nehmen und genau acht zu geben: Er bekäme jetzt eine kleine Spielszene vorgeführt, die er seinerseits dem nächsten draußen wartenden Teilnehmer vorspielen müsse. Dieser hat dann wiederum die Aufgabe, sie in derselben Weise an den übernächsten weiterzugeben. Die mimische Kette besteht also darin, dass jeder der hinausgeschickten Personen die Szene einmal vorgespielt bekommt und sie dann dem nächsten wiederholen muss. Natürlich kann jeder nur das weitergeben, was er selbst gesehen und im Gedächtnis behalten hat. Dabei kommt es oft zu den komischsten Abweichungen von der ursprünglichen Fassung. Nachdem der letzte die Szene nachgespielt hat, bleibt es dem Spielleiter überlassen, die einzelnen Teilnehmer in rückläufiger Reihenfolge noch einmal zu fragen, was sie sich unter ihrem Tun vorgestellt haben. Zum Abschluss wiederholt dann der erste Teilnehmer wiederum seine Originalfassung der Handlung.

Variationen Epidemie: Die Gruppe steht oder sitzt im Kreis. Einer der Teilnehmer verzieht sein Gesicht zu einer Grimasse und wendet es seinem linken Nachbarn zu. Der muss nun „das gleiche Gesicht“ machen und sich wiederum

seinem linken Nachbarn zuwenden, der seinerseits die Grimasse nachahmen muss usw. Alle müssen während einer Spielrunde den einmal aufgesetzten Gesichtsausdruck beibehalten, bis der letzte Spieler erreicht ist. Wenn sich jeder Teilnehmer tatsächlich nur an seinem Vorgänger orientiert hat, werden der letzte und der erste Teilnehmer - trotz aller Bemühung - in der Regel ziemlich unterschiedlich dreinschauen! Zusätzlich - oder anstatt einer „Grimasse“ - können auch andere Körperbewegungen oder -haltungen möglichst originalgetreu weitergegeben werden.

Schneewittchen

Material: Personenzettel, evtl. Kostüme

Bis 20 Personen

Ab 12 Jahre

Anleitung: Viele Geschichten sind für das Spontantheater geeignet! Generell lässt sich jedes Märchen umwandeln, da es fast immer alle ungefähr kennen. Jeder Teilnehmer zieht einen Zettel, worauf eine Person, ein Gegenstand etc. steht, den er in der Geschichte spielen soll. Der Spielleiter liest vor, die Teilnehmer fallen spontan ein, wenn ihre Person genannt wird, spielen die Szene und antworten bei „-“.

Geschichte:

Es war einmal im Winter, die Schneeflocken fielen wie Federn vom Himmel herab. Da saß eine Königin an einem Fenster, das einen Rahmen von schwarzem Ebenholz hatte, und nähte. Und wie sie nach dem Schnee aufblickte, stach sie sich mit der Nadel in den Finger und es fielen drei Tropfen Blut in den Schnee. Und weil das Rote im weißen Schnee so schön aussah, dachte sie bei sich, wie schön es wäre, wenn sie ein Kind hätte, und sie sagte: „ ...“. Bald darauf bekam sie ein Töchterchen, das war so weiß wie Schnee, so rot wie Blut und so schwarzhaarig wie Ebenholz, und sie wurde darum Schneewittchen genannt. Doch wie das Kind geboren wurde, starb die Königin. Nach einem Jahr nahm sich der König eine andere Gemahlin. Es war eine schöne Frau, aber sie war stolz und hochmütig und konnte es nicht leiden, dass jemand schöner sein könnte als sie. Sie fuhr einen nagelneuen roten Porsche und wenn sie ein neues Kleid wollte, sagte sie zum König: „ ...“. Sie hatte auch einen wunderbaren Spiegel. Wenn sie vor den trat und sich darin beschaute, sprach sie: „ ...“, so antwortete der Spiegel: „ ...“. Da war sie zufrieden, denn sie wusste, dass der Spiegel die Wahrheit sagte. Schneewittchen aber wuchs heran und wurde immer schöner, und als es 17 Jahre alt war, war es schöner als die Königin selbst. Als diese also wieder mal ihren Spiegel fragte: „ ...“, antwortete dieser: „ ...“. Als die Königin dies hörte, erschrak sie und wurde gelb und grün vor Neid. Von Stund an, wenn sie Schneewittchen erblickte, kehrte sich ihr das Herz im Leibe herum, so hasste sie das Mädchen. Und als sie merkte, dass weder Oil of Olaz noch der Chirurg von Michael Jackson ihr helfen konnte, wuchsen Neid und Missmut in ihrem Herzen so stark, dass es ihr Tag und Nacht keine Ruhe mehr ließ. Da rief sie einen Jäger und sprach: „“. Sie wollte auch einen Beweis, dass der Jäger das Kind um die Ecke gebracht hatte und sagte: „ ...“. Der Jäger gehorchte und führte das Schneewittchen in den Wald. Doch als er seine 38-Smith-and-Wesson gezogen hatte und sie auf Schneewittchen richtete, um sie zu töten, weinte sie und bat ihn: „ ...“, und der Jäger hatte Mitleid mit ihr und sagte: „ ...“. Die wilden Tiere werden dich bald gefressen haben, dachte er bei sich, doch es war ihm ein Stein vom Herzen gefallen, weil er sie nicht zu töten brauchte. Doch um der bösen Stiefmutter einen Beweis für den Tod des Kindes zu geben, tötete er ein Reh und nahm seine Lunge und die Leber mit. Als die böse Stiefmutter jene sah, lachte sie und sagte: „ ...“ und sie glaubte dem Jäger.

Das arme Kind aber war ganz alleine im Wald und sie wünschte sich, Gretel zu sein, denn die hatte ja wenigstens Hänsel gehabt. Doch sie wollte nicht aufgeben und lief über spitze Steine und Dornen und die wilden Tiere taten ihr nichts. Sie lief, so lange die Füße sie trugen und erreichte am Abend eine kleine Lichtung. Auf der Lichtung stand ein schnuckeliges kleines Einfamilienhäuschen und Schneewittchen dachte bei sich: „...“. Sie ging darauf zu und weil sie so müde und hungrig war, trat sie sofort ein, als sie merkte, dass die Tür nicht verschlossen war. Im Haus war alles klein und zierlich. Es hatte 7 Zimmer, Küche und Bad. Natürlich führten Schneewittchens Schritte sie sofort in die Küche. Unsagbares Erstaunen lag in ihrem Blick, als sie das Innere sah. Da stand ein weiß gedecktes Tischlein mit sieben kleinen Tellerlein, jedes Tellerlein mit seinem Löfflein, ferner sieben Messerlein und Gäbelein und sieben Becherlein. Schneewittchen sagte: „...“. Dann suchte sie sich ein großes Ei aus dem Kühlschrank, schlug es in die Pfanne und aß es auf einem Tellerlein mit einem kleinen Gäbelein. Schließlich trank sie ein kühles Bier aus einem der kleinen Becherlein. Nach dem Mahl erkundete sie die Zimmer. Sie las in einem Buch, hörte Musik auf der Stereoanlage, zog sich ein Horrorvideo rein und sank schließlich satt und zufrieden in eines der kleinen Bettchen. Als es ganz dunkel geworden war, kamen die 7 Zwerge, denen das Haus gehörte, nach Hause. Sie merkten natürlich sofort, dass da etwas nicht stimmte. Der Erste sprach: „...“, der Zweite: „...“, der Dritte: „...“, der Vierte: „...“, der Fünfte: „...“, der Sechste: „...“, der Siebte aber entdeckte Schneewittchen, als er in sein Bettchen sah und rief: „...“. Alle kamen herbei und beschauten das Kind. Der vierte Zwerg sagte: „...“, und der Sechste meinte: „...“. Darauf sagte der zweite Zwerg: „...“. Da wachte Schneewittchen auf und gähnte. Sie fragte: „...“ und er dritte Zwerg antwortete: „...“. Da erzählte Schneewittchen, wie es ihr ergangen war: „...“. Die Zwerge staunten und der erste Zwerg sagte: „...“. Der fünfte Zwerg dachte sich, dass sie Schneewittchen doch behalten könnten, da Haushälterinnen so teuer wären. Er sagte deshalb: „...“, und Schneewittchen freute sich sehr. Sie führte ihnen den Haushalt, während die 7 Zwerge arbeiteten. Diese warnten sie noch vor der bösen Stiefmutter. Der siebte Zwerg sagte: „...“. Tatsächlich schaute die böse Stiefmutter eines Tages ahnungslos in den Spiegel und sagte: „...“ und zu ihrem Erstaunen antwortete der Spiegel: „...“. Da schmiedete die alte Frau einen Plan. Sie verkleidete sich als Ökofachberaterin und suchte das kleine Haus der 7 Zwerge auf, als diese zur Arbeit gegangen waren. Sie klopfte und rief: „...“. Aber die Zwerge hatten Schneewittchen ja gewarnt. Deshalb sagte diese: „...“. Doch die böse Königin ließ sich nicht abschütteln. Weiter bot sie Schneewittchen etwas an und sagte: „...“. Kaum war sie allein, probierte Schneewittchen es und fiel tot zur Erde. Doch sie konnte gerade noch sagen: „...“. Am Abend kamen die 7 Zwerge nach Hause. Als sie Schneewittchen auf dem Boden fanden, weinten und klagten sie sehr „...“, und sie machten sich Vorwürfe. Zwerg 3 sagte: „...“; Zwerg 4: „...“ und Zwerg 6 erwiderte: „...“. Doch sie konnten nichts mehr ändern und nahmen Schneewittchen und legten es auf eine Bahre. Sie wollten es begraben, aber es sah noch so lebendig aus, dass sie es in einen gläsernen Sarg legten und auf einen Berg trugen. Sie blieben dort tagelang, um es zu bewachen. Eines Tages aber kam ein Königssohn des Weges. Der sah Schneewittchen und erbat die Zwerge: „...“. Nach langem Überlegen willigten sie ein. Doch Zwerg 1 stellte noch eine Bedingung: „...“. Wie der Prinz aber Schneewittchen in seine Kutsche tragen wollte, rutschte sie ihm aus dem Arm und etwas fiel ihr aus dem Mund. Sie schlug die Augen auf, sah den Prinzen und fragte: „...“ Er sagte: „...“. Dann fragte er sie: „...“. Schneewittchen überlegte, doch auch sie hatte den Prinzen lieb gewonnen und antwortete: „...“. Der Prinz nahm ihre Hand und sie gingen eng umschlungen in den Sonnenuntergang. Die Zwerge freuten sich sehr und gingen lachend nach Hause. Ende gut - alles gut. Die Königin jedoch bekam bei einem erneuten Versuch,

ihren Spiegel zu befragen, einen Herzinfarkt und starb noch am gleichen Tag. Den 7 Zwergen verschaffte der Prinz Jobs bei McDonalds, und sie verdienten sich dusselig. Schneewittchen aber ließ den Prinzen in seiner ersten Amtsperiode sämtliche Reformkostläden schließen und alle Ökofachberater entlassen. Und wenn sie nicht gestorben sind, sind sie selber Schuld!

Variation Kutscherspiel: Zum Spiel benötigt man 11 Mitspieler: 1 König 1 Königin 1 Kutscher 4 Pferde 4 Räder

11 Stühle werden in "Kutschenform" aufgebaut. (Vorne 2x2 Stühle für die Pferde, dahinter ein Stuhl für den Kutscher, dahinter 2 Stühle für König und Königin, um Kutscher und das Königspaar herum die Stühle für die 4 Räder). Die Mitspieler nehmen auf Ihren Stühlen Platz. Danach wird eine Geschichte erzählt. Immer wenn in der Geschichte einer oder mehrere der Mitspieler benannt werden, müssen sie aufstehen, einmal um ihren Stuhl herumlaufen und sich wieder hinsetzen. (Wird die Kutsche erwähnt, müssen alle aufstehen und um ihren Stuhl laufen) Die Geschichte geht wie folgt:

An einem schönen Sommertag beschlossen der KÖNIG und die KÖNIGIN, mit ihrer KUTSCHE einen Ausflug zu machen. Der KUTSCHER spannte daraufhin 4 PFERDE vor die KUTSCHE und überprüfte die vier RÄDER. Dann half der KUTSCHER der KÖNIGIN in die KUTSCHE, hielt auch dem KÖNIG die Tür auf und setzte sich schließlich selbst auf seinen Kutschbock. Die PFERDE trabten los und die KUTSCHE fuhr aus dem Schlosshof aufs Land hinaus. Die Sonne strahlte am Himmel und der KÖNIG und die KÖNIGIN genossen die Aussicht auf ihre Ländereien. In einem steinigen Waldstück geschah es, dass plötzlich das LINKE VORDERRAD brach. Die KUTSCHE schaukelte wild. Der KÖNIG und die KÖNIGIN wurden in der KUTSCHE hin und her geschüttelt und die PFERDE scheuten. Der KUTSCHER beruhigte die PFERDE und brachte die KUTSCHE zum stehen. Er half dem KÖNIG und der KÖNIGIN aus der KUTSCHE, spannte die PFERDE ab und band sie an einen Baum und machte sich dann daran, das gebrochene LINKE VORDERRAD zu reparieren. Als dies geschehen war, überprüfte er auch die anderen RÄDER der KUTSCHE: zunächst das RECHTE VORDERRAD, dann das RECHTE HINTERRAD und zum Schluss noch das LINKE HINTERRAD. Danach spannte er die PFERDE wieder an und half dem KÖNIG und der KÖNIGIN wieder in die Kutsche. Er selbst sprang wieder auf den Kutschbock und die PFERDE setzten sich wieder in Trab. Nach einiger Zeit verspürte der KÖNIG etwas Hunger. Er fragte die KÖNIGIN, ob sie nicht ein kleines Picknick machen sollten. Auch die KÖNIGIN war einer Pause nicht abgeneigt. So rief der KÖNIG den KUTSCHER. "KUTSCHER!" --- (etwas lauter) "KUTSCHER !!" --- (noch lauter) "KUTSCHER !!!" --- (Schreien) "KUTSCHER !!!!". Da drehte sich der schwerhörige KUTSCHER zum KÖNIG um und fragte : "Ja, mein KÖNIG?". Der KÖNIG befahl dem KUTSCHER, die KUTSCHE an zuhalten, weil er mit der KÖNIGIN ein Picknick machen wolle. Dem KUTSCHER kam die Pause gelegen, weil auch seine PFERDE eine Pause brauchen konnten. So hielt der KUTSCHER die KUTSCHE an und half dem KÖNIG und der KÖNIGIN aus der KUTSCHE. Anschließend spannte der KUTSCHER die PFERDE ab und gab ihnen Wasser und etwas Hafer. Als die Pferde versorgt waren ging der KUTSCHER noch einmal um seine KUTSCHE herum und überprüfte die vier RÄDER. Nach einiger Zeit hatten der KÖNIG und die KÖNIGIN ihr Picknick beendet. Der KÖNIG rief den KUTSCHER. "KUTSCHER!" --- (etwas lauter) "KUTSCHER !!" --- (noch lauter) "KUTSCHER !!!" --- (Schreien) "KUTSCHER !!!!". "Ja, mein KÖNIG?" fragte der KUTSCHER. "Die KÖNIGIN und ich wollen wieder zurück ins Schloss!", befahl der KÖNIG - "Sehr wohl, mein KÖNIG", antwortete der KUTSCHER. Er spannte die PFERDE wieder an und half der KÖNIGIN und dem KÖNIG wieder in die KUTSCHE. Er stieg auf seinen Kutschbock und trieb dann die PFERDE an. Mit großer

Geschwindigkeit und ohne weitere Zwischenfälle rollte die KUTSCHE nach Hause. Dort angekommen, stiegen der KÖNIG und die KÖNIGIN aus der KUTSCHE und der KUTSCHER spannte die PFERDE ab und brachte sie in den Stall. Und wenn sie nicht gestorben sind, dann hört man noch heute den KÖNIG rufen: "KUTSCHER!" --- (etwas lauter) "KUTSCHER !!" --- (noch lauter) "KUTSCHER !!!" --- (Schreien) "KUTSCHER !!!!". --

Vorsicht bei Kindern: der Kutscher in diesem Spiel wird etwas verarscht

Variation Die Karawane: Die Spieler stellen eine Karawane da. Mit Scheich, Pferden, ... und immer wenn in der Geschichte das Wort KARAWANE vorkommt, müssen alle Spieler aufstehen und sich um sich selbst drehen. Wenn der Name aufgerufen wird, dann nur die betreffende Person. Bei VOLK alle im Saal anwesenden.

Die Geschichte: Es war einmal ein großer SCHEICH, der wollte mit seiner KARAWANE einen Triumphzug durch Bagdad tun, um die Huldigungen seines VOLKES zu erwarten. Er wurde von seiner ersten Frau des HAREMS SULEIKA begleitet. Der SCHEICH sprach zum Hofnarren : "Trefte er alle Vorbereitungen, damit ich mit meiner KARAWANE in den Huldigung meines VOLKES baden kann. Meine LEIBWÄCHTER mögen ihre Schwerter schärfen und ihre Zähne putzen. Schau er nach ob die TRÄGER der SÄNFTE bei Kräften sind. Befrage er erst die VORDEREN TRÄGER und dann die HINTEREN TRÄGER. Da der Triumphzug sehr lang sein soll, vergiss er nicht, für den RECHTEN VORDEREN TRÄGER der Sänfte zusätzlich Proviant mitzunehmen, da er sehr schwächig ist und den LINKEN HINTEREN TRÄGER der SÄNFTE mit zusätzlichen Gewichten zu belasten, da er sehr unbändig ist. Ich möchte nicht, dass meine erste Frau SULEIKA sich erschrickt, und ihr ein Zacken aus der Krone bricht". Der SCHEICH half seiner SULEIKA beim Plazieren in der KARAWANE. So eine KARAWANE besteht aus vielen Teilen. Den Rahmen der KARAWANE bilden die LEIBWÄCHTER, zwei LEIBWÄCHTER wachen Rechts und zwei LEIBWÄCHTER wachen Links. Die LEIBWÄCHTER bewachen die KARAWANE. Der Vorläufer des SCHEICHS nebst SULEIKA sei der HOFNARR. Auf dem Fuße folgen ihm die TRÄGER der SÄNFTE in deren Inneren sich der SCHEICH mit seiner ERSTEN HAREMSDAME befindet. Als morgens im Abendland die Sonne den Horizont krönte begab sich die Karawane auf den Triumphzug durch Bagdad. Als sie das Palasttor durchquerten, säumte das VOLK bereits jubelnd die Wege. Der SCHEICH badete darin. Mit einem Male ergriff den SCHEICH ein Schmerz. SULEIKA verlangte nach dem HOFNARREN:"HOFNARR, HOFNARR komm schnell herbei HOFNARR. Sorge er dafür, das: die SÄNFTE schnell unseren heimatlichen Palast erreicht HOFNARR! Treibe die TRÄGER an, dass sie die SÄNFTE sanft tragen HOFNARR. Die LEIBWÄCHTER mögen das jubelnde VOLK besänftigen HOFNARR damit der SCHEICH seinen HOFARZT rufen lassen kann. Somit trat die ganze KARAWANE den Heimweg an.

Die Diagnose des HOFARZTES lautete: "Kein Triumphzug ohne Reisetabletten."

Variation Das Bahnhofsspiel: Der Spielleiter liest oder erzählt eine Geschichte, zu der die Teilnehmer auf sein Einsatzzeichen hin - nach ihren vor Spielbeginn festgelegten Rollen - Stimmen oder Geräusche machen. Es können z.B. folgende Rollen vergeben werden:

- Bahnhofsvorsteher: "Zurücktreten"
- Eisverkäufer: "Zitronen-Eis, Schokoladen-Eis"
- Würstchenverkäufer: "Heiße Würstchen"
- Vater Müller: "Mach's gut"
- Lieschen Müller: "Auf wieder sehn"
- Tante Friede: "Schluchz- schluchz"
- Onkel Heiner: "Pass auf dich auf"

- Bahnhofsuhr: "Tick- tack, tick- tack"
- Lokomotive: "Pffff" (lauter Pfeifton)
- Zug: "Tsch-tsch-tsch"
- Waggontür: "Päng"

Es müssen so viele Rollen vergeben werden, dass alle Teilnehmer mitspielen können. Nun beginnt der Spielleiter mit seiner Bahnhofsgeschichte. "Der Zeiger an der Bahnhofsuhr "-" dreht sich. Tante Frieda "-" verabschiedet sich von Lieschen Müller "-" und Vater Müller "-". Der Bahnhofsvorsteher "-" hebt seine Kelle. Die Lokomotive "-" ruckt usw."

Die Geschichte kann beliebig gestaltet werden. Wichtig ist, dass alle, die in diesem Stück eine Rolle haben, auch mitspielen. Hierbei kommt es auf die Phantasie des Spielleiter an. Wenn es einen interessierten Teilnehmer gibt, der Geschichte erzählen möchte, kann er dieses auch tun.

Variationen: Bei größeren Gruppen kann eine Rolle auch mehrfach vergeben werden. Weitere Möglichkeiten einer Geschichte:

- Auf dem Marktplatz
- In der Schule
- Im Gerichtssaal

Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt!

Vorhang auf, Vorhang zu

Kein Material notwendig

Ab 8 Personen

Ab 12 Jahre

Anleitung: Der Spielleiter "Regisseur" baut mit Hilfe aller Teilnehmer nacheinander eine Filmszene aus einem bekannten Film auf. Dabei wird auch die ganze Umgebung (Wald, Parkbank) von Teilnehmer dargestellt: Bank auf Waldlichtung, Liebespaar, Bäume, Mond, Wind, Jäger mit Hund, Hase, Jäger zielt auf Hasen, trifft aber Geliebte ... Die Szene wird mit der Öffnung des Vorhanges begonnen, schrittweise wird immer ein Akteur dazugeholt, so dass die Szene jedes Mal erweitert wird. Die anderen Teilnehmer raten, um welchen Film es sich handelt.

Schattenlaufen

Kein Material notwendig

Ab 4 Personen

Ab 8 Jahre

Anleitung: 5 Minuten lang ist der Spieler B der Schatten von Spieler A: Er läuft genau hinter ihm her und macht alle Bewegungen möglichst präzise nach. Nach 5 Minuten Rollenwechsel.

Variation Spiegelpantomime: Die Teilnehmer stehen sich in Paaren im Abstand von ca. 1 m gegenüber. Der erste Teilnehmer macht Bewegungen, die sein Partner genau spiegelbildlich nachmachen soll. Alles ohne Worte. Nach 5 Minuten Rollenwechsel. Es kann mit ganz alltäglichen Bewegungen z.B. aufstehen, Zähne putzen usw. begonnen werden. Den Einfällen sind keine Grenzen gesetzt.

Fröhlich in der Mülltonne

Materialbedarf: Zettel, Stifte

Ab 15 Personen

Ab 12 Jahre

Anleitung: Jeder Teilnehmer erhält zwei Zettel. Auf den einen schreibt er eine Eigenschaft bzw. Gefühlsregung (z.B.: fröhlich, still, verliebt, betrübt), auf den anderen eine Ortsbestimmung (z.B. in der Mülltonne, auf dem Dach, unter dem Stuhl, in der Badewanne) Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt! Die Zettel werden eingesammelt und es werden Kleingruppen gebildet. Jede Kleingruppe zieht so viele Eigenschafts- und Ortszettel, wie sie Teilnehmer hat, so dass alle Zettel verteilt werden. Die Kleingruppe kann nun entscheiden, welche Eigenschaften sie mit welchem Ort kombinieren möchte, um diese pantomimisch darzustellen. Es geht darum, die Zettel möglichst schnell abzulegen: Eine Kleingruppe beginnt, den ersten Begriff darzustellen. Die andere Kleingruppe, die ihn errät, darf den nächsten Begriff vorspielen, die erste den geratenen Begriff ablegen.

Variationen: Es können auch Liedtitel, Fernsehsendungen o.ä. vorgespielt werden! Wichtig ist für alle diese Spiele, dass die Teilnehmer lernen zu allem Ja zu sagen und alles annehmen und somit aufeinander einzugehen lernen.

Witz mit Hindernissen

Materialbedarf: Eddingstifte, Papierbälle oder Tonkarton

Ab 12 Personen

Ab 12 Jahre

Anleitung: Die Gäste werden aufgefordert, 5 Begriffe in den Saal zu rufen. Alles was ihnen gerade einfällt. Diese Begriffe werden jeweils auf einen großen (mindestens DIN A 4) Zettel geschrieben.

Dem Paar wird Witz Nr. 1 geben, durchlesen lassen und wieder wegnehmen. Die Frau muss jetzt Ihrem Partner diesen Witz nacherzählen.

Witz Nr. 1 (Muss nicht dieser Witz sein, sollte aber ein Witz mit längerem Text sein) Ein junges Ehepaar hat den ersten Riesenehekrach. Sie sprachen nicht mehr miteinander und verkehren nur noch mit geschriebenen Zetteln. Am ersten Abend legt er einen Zettel hin: "Wecke mich morgen um 7!" Am nächsten Morgen wacht er auf, sieht auf die Uhr - es ist schon 8! Verdammt, er muss ins Büro und kommt eine ganze Stunde zu spät, wenn nicht mehr! Dabei hat er ihr doch den Zettel... Und da fällt sein Blick auf den Zettel auf dem Nachttisch: "Aufstehen! Es ist 7 Uhr!"

Jetzt kommt die eigentliche Schwierigkeit: Der Partner muss nun diesen Witz ebenfalls nacherzählen: Aber: Die vorher von den Gästen gesammelten Begriffen werden zwischendurch willkürlich hochgehalten und der Mann muss diesen jeweils im vorgehaltenen Begriff in die Witzgeschichte mit einflechten.

Miterlebtes Beispiel: Die gesammelten Begriffe lauteten: Elefant, Baumaschine, Hochhaus, Eiche, Motorrad.

Ein junges Ehepaar hatte einen Ehestreit.(Zettel mit Elefant wurde hochgehalten) Sie stritten sich, ob sie einen Elefanten kaufen sollten. Sie sprachen nicht mehr miteinander sondern (Zettel mit Baumaschine wurde hochgehalten) legten sich Zettel in eine Baumaschine. Der Mann hat der Frau einen Zettel hingelegt: Wecke mich morgen um sieben. (Zettel mit Hochhaus wurde hochgehalten) Und ist dann im Hochhaus schlafen gegangen. Am nächsten Morgen (Zettel mit Eiche wurde

hochgehalten) ist er unter einer Eiche aufgewacht. Es war schon acht Uhr und er ärgerte sich als er einen Zettel auf dem Nachttisch fand wo drauf stand: Es ist sieben Uhr aufstehen. (Der Zettel mit Motorrad wurde etwas zu spät hochgehalten und so erzählte der Bräutigam dann noch:) Der Mann fuhr mit dem Motorrad zur Arbeit, das ging schneller.

Möglicher Witz Nr. 2 Die Sängerin Adelina Patti wollte und wollte nicht abtreten. Mit über Siebzig gab sie endlich ihre Abschiedsvorstellung. Obwohl sie nur noch über ein paar Töne verfügte, wurde sie mit Beifall überschüttet. Als der Dirigent Hans von Bülow, der dem Konzert beiwohnte, gefragt wurde, wie es ihm gefallen habe, sagte er: "Nun, es war jedenfalls das schönste Asthma, das ich je gehört habe."

Diaprojektor

Kein material notwendig

Ab 3 Personen

Alle Altersgruppen

Anleitung: Die Gruppe macht ein Standbild, der Erzähler muss nun dieses Bild erklären. Am besten man gibt dem Erzähler vorher ein Ober Thema z.B. unser Familienurlaub im Urwald. Der Erzähler der am besten selber ein Teilnehmer sein sollte, kann seiner Phantasie freien lauf lassen, und sollte eine kleine nicht zu lange Geschichte erzählen. Er muss aufpassen, dass das ganze nicht zulange dauert.

Variation: Ein Spieler nimmt einen anderen an der Hand, schleudert ihn im Kreis herum und lässt ihn plötzlich los (deshalb am bestem am Strand mit genug Platz spielen).

Der geworfene Spieler bleibt in der Stellung bewegungslos stehen (oder liegen) in der er das Gleichgewicht wieder gefunden hat. Jetzt geht es um die 'Interpretation' des Bildes: Der Projektor erklärt sein Bild: "Das ist Simon, beim Ballett-Training. Die Technik ist, wie ihr seht, noch etwas verbesserungsbedürftig).

Der "; geworfene" Spieler sucht sich das nächste Bild aus und wirft es.

ACHTUNG: Wegen der Verletzungsgefahr sollte man das Spiel wirklich nur am Strand spielen. Außerdem sollte der Leiter seine Gruppe ziemlich genau kennen. Das Spiel kann ziemlich schnell entgleisen, wenn es in der Gruppe versteckte Aggressionen gibt, oder wenn Spieler, die sich und anderen beweisen müssen, dass sie Fotos schneller, weiter und kräftiger schmeißen können.

Dia-Projektor ist ein selten albernes Spiel. Wenn die Stimmung in der Gruppe nicht dementsprechend ist, sollte man es lieber lassen.

Variation Karussellfahrt im Schnee: Ein wildes Spiel, wenn's mal richtig geschneit hat und man sich austoben will. Mindestens 3 Teilnehmer braucht man zum Anfang, wenn aber noch mehr mitfahren wollen, ist das umso besser. Aber es muss eine ungerade Zahl bleiben, sonst wird das Karussell schief.

Der größte Spieler stellt sich in die Mitte. Nun werden an jede Hand 2 Teilnehmer genommen. Langsam beginnt der mittlere Spieler sich um die eigene Achse zu drehen. Die Mitfahrer laufen im Kreis. Das Karussell wird immer schneller, bis irgendwann die 'Handfassung' reißt und alle im Schnee liegen. Nun werden die Figuren im Schnee interpretieren.

Variation der Säulentanz: Dieses Spiel ist ein Scherztanz, der manchen Schnappschuss z.B. für eine Gruppenkinder-Fotosammlung wert ist. Meistens fotografiert der Tanzmeister selbst. Man tanzt einzeln oder paarweise, nur moderne Tänze mit vielen Bewegungen und Verrenkungen. Wenn der Tanzmeister ruft: "Sodom und Gomohra!", müssen alle Tanzenden wie Salzsäulen erstarrt in der

Stellung verharren, in der sie sich gerade befinden. Wenn das keine Aufnahme lohnt!!! Nun könnte man das auch als Diavariation machen, indem man die Figuren interpretiert und beschreibt, was man zum Beispiel in der Disko erlebt hat.

Von Fünf auf Eins

Kein Material notwendig

Ab 2 bis 5 Personen

Ab 13 Jahre

Anleitung: Das Publikum gibt einen Ort vor. Nun müssen zwei Leute eine Szene entwickeln. Wenn die Szene fertig ist, dann sollen sie die gleiche Szene in 2 Minuten spielen. Danach in einer Minute, in 30 Sec. in 15 Sec. in 5 Sec. und zum Schluss in einer Sec. spielen.

Man kann das ganze auch mit einer Gruppe bis zu 6 Personen und einem Märchen spielen.

Blickkontakt

Kein Material notwendig

Ab 10 Personen

Ab 8 bis 14 Jahre

Anleitung: Alle Teilnehmer stellen sich in einen Kreis. Anschließend sucht jeder den Blickkontakt mit einem Partner. Wenn alle jemanden haben (lange genug warten), gibt der Teamleiter die Anweisung wie die zwei die Plätze tauschen sollen, z.B. wie alte Freunde begrüßen, zwei Fremde, Verliebte ...

Variation Phantasiebewegung: Die Spieler laufen durch den Raum und bewegen sich nach den Vorgaben des Spielleiters:

- * als Kind
- * Greis mit Krückstock
- * Skifahrer
- * als Trecker
- * als Flugzeug
- * Motorrad
- * Fisch
- * Presslufthammer

Variation Tanzspiel: Es wird Musik abgespielt und jeder tanzt. Die Musik wird ausgemacht, und es wird ein Stichwort genannt (z.B. jemanden die Hand geben, jemanden auf die Beine helfen, usw.). Jeder versucht jetzt so vielen Teilnehmern wie möglich die Hand zu geben, auf die Beine zu helfen usw.

Wenn die Musik wieder läuft, geht alles von vorne los.

Der verrückte Spielzeugladen

Materialbedarf: selbstgemachte Klapperdosen

Ab 8 Personen

Alle Altersgruppe

Anleitung: Die Kinder werden in Paare eingeteilt. Jeweils ein Partner erhält eine Klapperdose.

Für das Spiel muss man sich folgendes vorstellen: Ein Kunde kommt in einen Spielzeugladen und lässt sich verschiedene mechanische Spielzeugfiguren vorführen. Der Verkäufer erklärt, was die Puppe macht (z.B. Affe mit Trommel), zieht sie auf. Solange der Partner nun mit der Dose klappert, muss die Figur die Bewegungen machen. Der Verkäufer erläutert Preis und Vorzüge der jeweiligen Figur.

Nach und nach sind alle Figuren aufgezogen um hopsen umher. Je kreativer der Verkäufer ist, desto mehr Spaß macht das Zusehen. Sobald aber die Klapper abgelaufen ist, d.h. der Partner nicht mehr klappert, muss die Puppe sofort stehen bleiben.

Bauanleitung für Klapperdosen: Leere Getränkedosen (Cola, Fanta, Bier etc.) gut auswaschen und trocknen lassen. Als Füllung kann man Steine, Reis o.ä. verwenden. Dann werden die Klapper mit einem Klebeband gut verschlossen. Wer will (und Zeit hat) kann die Dosen jetzt noch mit buntem Papier oder farbigen Papierschnipseln verzieren.

Variation von einer fantastischen Geschichte aus assoziationsspiele: Ich bin ein guter Improspieler:

Der Spielleiter muss immer den nächste antippen, dabei muss der erzählende aufpassen, dass er genau dort abbricht (auch mitten im Wort). Der neue Erzähler muss genau dort ansetzen (also dann das Wort zu Ende sprechen) und weiter erzählen bis der nächste angetippt wird. Wer einen Fehler macht muss vor treten und sagen: "Ich bin ein guter Improspieler!", das Publikum antwortet dann mit „Nein“ und muss eine Todesart bestimmen (z.B. beim nähen).

Quelle: Internet