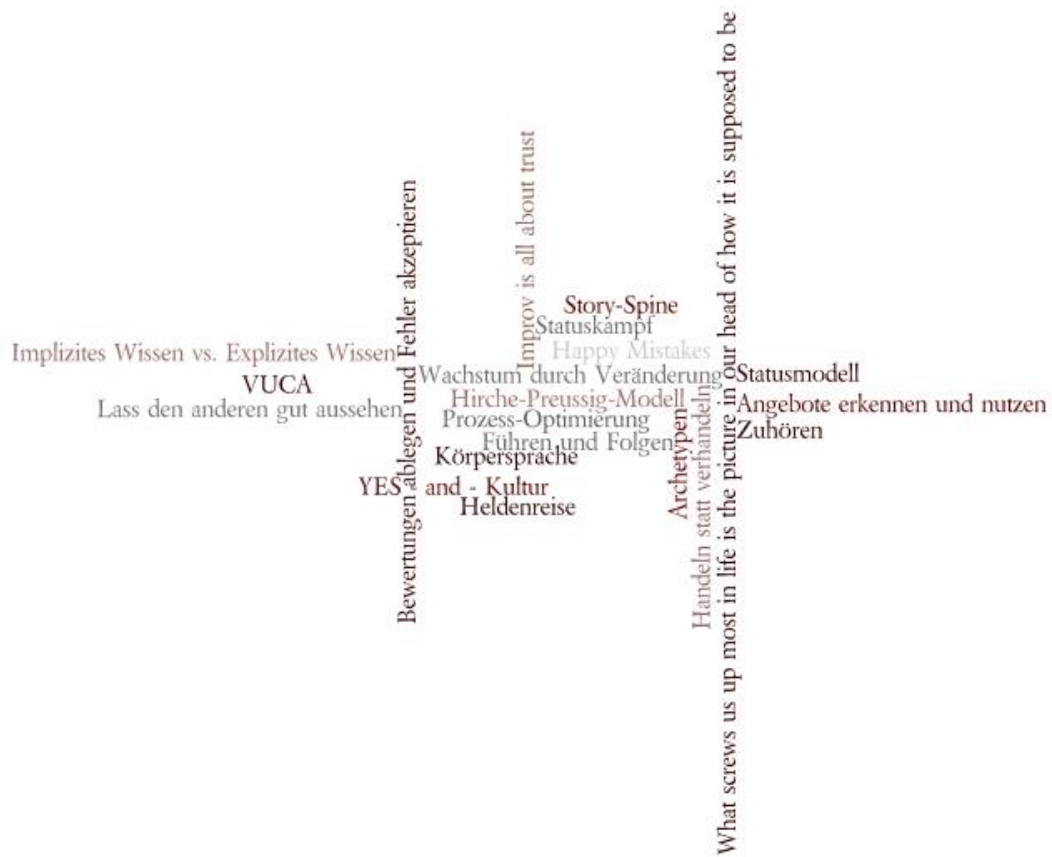


Improv als Toolkiste für die Schule



Inhalt

1.	Namenssäckchen.....	2
2.	“Pattern” – Säckchenspiel.....	3
3.	“Sieben” – Klatschspiel	5
4.	Assoziieren.....	6
5.	„Ich bin ein Baum ...“	7
6.	Worte einwerfen	8
7.	Ein-Satz- / Ein-Wort-Geschichten.....	9
8.	Story Spine	10
9.	Dänisches Klatschspiel	11
10.	Columbian Brainfucker	12
11.	Status-Sofa.....	13
12.	Hirche-Preussig-Diagramm / Status & TA	14
13.	Merkmale eines Hoch-/Tiefstatus.....	15
14.	Literaturliste.....	16

1. Namenssäckchen

<p>Kurzbeschreibung</p>	<p>Die Gruppe stellt sich in einem Kreis auf. Reihum sagt jeder seinen eigenen Namen. Anschließend wird ein Säckchen ins Spiel gebracht. Wirft eine Person (A) das Säckchen zu einer anderen Person (B), stellt sie Blickkontakt her, sagt dann zuerst den eigenen Namen (A), und dann den Namen der anderen Person (B). Bemerkt B, dass A nicht auf den Namen kommt, hilft B und sagt den eigenen Namen – ebenso bei Fehlern.</p> <p>Wenn diese Variante funktioniert, kann das Sagen des eigenen Namens weggelassen werden. Sobald die Namen einigermaßen funktionieren mehrere Säckchen einbringen.</p> <p>Variante für große Gruppen: Mehrere kleine Gruppen bilden und sobald man einen Fehler macht, läuft man zum nächsten Kreis.</p>
<p>Einsatzfelder</p>	<p>Kennenlernen, Fehlerkultur des Scheiterns erlauben</p>
<p>Zielgruppen</p>	<p>Jede</p>
<p>Rahmenbedingungen</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ optimal mit 8-10 Personen ➤ min. 4 Personen, max. bis 16 Personen, danach in Gruppen á 8 Personen einteilen ➤ Raum muss groß genug sein, um einen Kreis zu bilden ➤ ca. 5-10 min
<p>Materialien</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Säckchen oder andere werfbare Gegenstände

2. "Pattern" - Säckchenspiel

<p>Kurzbeschreibung</p>	<p>Alle stehen im Kreis und nehmen die Arme hoch. Das erste Säckchen wird ins Spiel gebracht. Es wird eine Begriffsfamilie definiert, z.B. Gemüsesorten, Schimpfnamen (dann auf jeden Fall im Anschluss eine Runde mit Kosenamen!), Hobbies, etc... Der erste assoziiert auf diese Begriffsfamilie und wirft das Säckchen zu einer anderen Person, die auch wieder assoziiert und das Säckchen weitergibt. Wer das Säckchen schon hatte, nimmt die Arme herunter. So entsteht ein Begriffs-/ Personenmuster (Pattern), bei dem sich jeder seinen Vorgänger, den eigenen Begriff und die angespielte Person merken muss. In den Folgerunden wird dieses Muster reproduziert (je nach Gruppe zwei bis vier Durchgänge). Anschließend wird das Säckchen beiseitegelegt und ein neues Säckchen (nach oben beschriebenem Schema mit neuer Begriffsfamilie) eingeführt. Ist das zweite Schema verfestigt, kann das dritte Säckchen eingeführt werden (usw.). Ist dieses Schema verfestigt, kann das erste Säckchen und anschließend das zweite Säckchen in das laufende Spiel integriert werden. Wichtig: Die Reihenfolge der Personen sollte bei jedem Säckchen ganz neu sein! Jeder ist dafür verantwortlich, dass die von ihm angespielte Person das Säckchen auch fangen kann (Kontakt herstellen).</p> <p>„Scharfe Variante“: Jedem, der ein Säckchen so wirft, dass sein Partner es nicht fangen kann, wird mit farbigem Fettstift o.Ä. ein Punkt aufgemalt (Hand/Gesicht/etc.). Man darf nicht mehr als drei Säckchen auf einmal halten, sonst erhält ebenfalls einen Punkt. Auch wer ein Säckchen absichtlich fallen lässt, bekommt einen Punkt.</p> <p>Variante für große Gruppen: Man bildet mehrere kleine Kreise und lässt jeden Kreis für sich spielen.</p>
<p>Einsatzfelder</p>	<p>Aktivierung, Kommunikation, Konzentrationsübung, Fremdsprachen (Begriffe oder Themengebiete zum Assoziieren vorgeben)</p>

Zielgruppen	jede
Rahmenbedingungen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ min. 6 Personen ➤ optimal mit 8-10 Personen ➤ max. bis 14 Personen, danach in Gruppen á 8 Personen einteilen ➤ Raum muss groß genug sein, um entweder mit allen einen Kreis oder mehrere kleine Kreise zu bilden ➤ Ca. 15-25 min
Materialien	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Verschiedenfarbige Säckchen (drei bis sechs)

3. "Sieben" – Klatschspiel

<p>Kurzbeschreibung</p>	<p>Alle stehen im Kreis. Es wird von 1 bis 7 gezählt. Dabei wird mit der rechten Hand auf die linke Schulter bzw. mit der linken Hand auf die rechte Schulter geschlagen, um die Richtung des Impulses anzuzeigen. Richtungswechsel sind jederzeit möglich. Bei der „Sieben“ gibt es ein anderes Signal: Die Unterarme werden mit gestreckten Händen parallel horizontal vor den Oberkörper gehalten. Die obere Hand gibt vor, in welche Richtung das Signal weitergeleitet wird. Nach „Sieben“ wird wieder bei „Eins“ mit dem zuerst beschriebenen Signal begonnen. Wer einen „Fehler“ macht, darf sich freuen („Juhu!“) und um den Kreis laufen.</p> <p>Variante für große Gruppen: Mehrere kleine Gruppen bilden und sobald man einen Fehler macht, läuft man zum nächsten Kreis.</p>
<p>Einsatzfelder</p>	<p>Aktivierung & Scheitern positiv erleben, Warm-Up, Kreativität, Team, auch in Mathe oder für Fremdsprachen</p>
<p>Zielgruppen</p>	<p>jede</p>
<p>Rahmenbedingungen</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ min. 4 Personen ➤ optimal mit 8-10 Personen ➤ max. bis 14 Personen, danach in Gruppen á 8 Personen einteilen ➤ Raum muss groß genug sein, um entweder mit allen einen Kreis oder mehrere kleine Kreise zu bilden ➤ Ca. 5-10 min
<p>Materialien</p>	<p>keine</p>

4. Assoziieren

<p>Kurzbeschreibung</p>	<p>Alle stehen im Kreis; es wird ein Säckchen ohne Muster umhergeworfen, und dabei assoziiert die Person, die das Säckchen erhält, auf den Begriff, den man direkt zuvor erhalten hat (NICHT auf die vorherigen genannten Begriffe). So entsteht eine Assoziationskette, die beliebig lang fortgeführt werden kann (z.B. Urlaub - Sonne - Strahl - Wasser - Erde - Blume - ...)</p> <p>Variante für große Gruppen: Im 2.er-Paar-Assoziieren</p> <p>Variante 2: beim Assoziieren eine Bewegung machen und sich zusätzlich davon inspirieren lassen</p>
<p>Einsatzfelder</p>	<p>Aktivierung, Fehlerkultur erlauben, Bewertungen ablegen, Kreativität, Themenfelder bezogen auf das Fach vorgeben</p>
<p>Zielgruppen</p>	<p>jede</p>
<p>Rahmenbedingungen</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ min. 2 Personen, optimal mit 8-10 Pers., max. bis 14 Pers. ➤ danach in Gruppen á 8 Personen einteilen oder eben zu zweit ➤ Raum, um einen Kreis zu bilden oder im Raum verteilen lassen ➤ Ca. 3-15 min
<p>Materialien</p>	<p>Säckchen, geht aber auch ohne Materialien, dann muss deutlich gezeigt werden, an wen man die Assoziation weitergibt</p>

5. „Ich bin ein Baum ...“

<p>Kurzbeschreibung</p>	<p>Die Spieler stehen im Kreis. Ein Spieler A geht in die Mitte, macht eine Pose und sagt dazu, wen oder was er darstellt. Zum Beispiel hebt er die Arme über den Kopf und sagt "Ich bin ein Baum". Ein zweiter Spieler B kommt dazu, ergänzt das Bild (aufbauend auf dem was schon da ist!) und sagt ebenfalls, wer oder was er ist. Ein dritter Spieler C kommt hinzu und ergänzt die Angebote von A und B. Es kann bei drei Personen enden, aber auch mit allen ein Bild ein Bild gebaut werden.</p> <p>Wenn nun mindestens 3 Personen ein Bild darstellen, tritt A ab und sagt: "Ich lasse da ...". Dieser verbliebene Spieler wiederholt seinen Satz (ohne seine Pose zu ändern). Damit liefert er ein Angebot für ein neues Bild. Jetzt beginnt das gemeinsame Aufbauen eines neuen Bildes von vorne.</p>
<p>Einsatzfelder</p>	<p>Aktivierung, open mind, Kreativität, Selbstbehauptung, Teambuilding, Fremdsprachen, Geschichte (welche Bilder bestehen zu einer Epoche, eine Thema, etc.)</p>
<p>Zielgruppen</p>	<p>jede</p>
<p>Rahmenbedingungen</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ min. 3 Personen ➤ optimal mit 8-12 Personen ➤ max. bis 16 Personen, danach in Gruppen á 8 Personen einteilen ➤ Raum, um einen Kreis zu bilden ➤ Ca. 5-15 min
<p>Materialien</p>	<p>keine</p>


6. Worte einwerfen

Kurzbeschreibung	Gruppenbildung von 2-3 Personen. A erzählt einen echten Tag aus seinem Leben. B wirft immer wieder Worte ein, die nichts mit As Vortrag zu tun haben müssen. Wichtig ist: B muss warten, bis A den Begriff gesagt hat und dann sofort den neuen Begriff einwerfen. A kann selber bestimmen, wann A diesen Begriff im eigenen Vortrag einbaut.
Einsatzfelder	Kreativität, Auftrittskompetenz, Spontanität, Fremdsprachen, Geschichtliche (man wirft historisches ein), Deutsch
Zielgruppen	Jede
Rahmenbedingungen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ab 2 Personen bis im Grunde unlimitiert ➤ Dauer: ca. 15 min
Materialien	keine

7. Ein-Satz- / Ein-Wort-Geschichten

Kurzbeschreibung	Die Teilnehmer finden sich in Zweier-oder Dreier-Gruppen zusammen. Sie erzählen gemeinsam eine Geschichte, wobei im Wechsel jeder einen Satz (bzw. ein Wort) sagt.
Einsatzfelder	Open mode trainieren; Kreativität, Kooperation, Aktives Zuhören, Fremdsprachen, Deutsch
Zielgruppen	jede
Rahmenbedingungen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ab zwei Personen bis unlimitiert ➤ Ca. 20-40 min
Materialien	Keine, bzw. Stühle in Anzahl der Teilnehmer

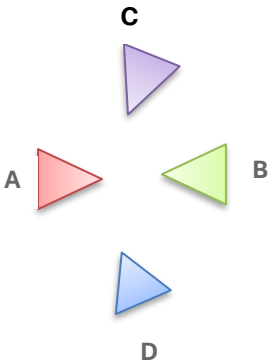
8. Story Spine

<p>Kurzbeschreibung</p>  <p>The Story Spine</p> <p>Once upon a time... Every day... And every day ... Then one day... And because of that... And because of that... So now every day... The End.</p> <p><i>platform or beginning establish who/ what/ where</i></p> <p><i>middle of story, create the action then raise the stakes</i></p> <p><i>wrap up your story's reincorporating previous story elements</i></p>	<p>Eine gute Beschreibung ist hier zu finden:</p> <p>http://improwiki.com/de/wiki/improtheater/heldenreise</p> <p>Im Seminar haben wir mit einer minimierten Form der Heldenreise gearbeitet:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Es war einmal ... 2. Wie jeden Tag ... 3. Als plötzlich ... 4. Und dann ... 5. Und dann ... 6. Und dann ... 7. Bis eines Tages ... 8. Seitdem ... <p style="margin-left: 150px;">} Routine/Gewohnte Welt</p> <p style="margin-left: 150px;">} Routinebruch</p> <p style="margin-left: 150px;">} Reise mit hilfreichen und herausfordernden Begegnungen</p> <p style="margin-left: 150px;">} Rückkehr zur nun veränderten Routine</p> <p>Links:</p> <p>https://www.pinterest.de/pin/112238215688350806/</p> <p>http://improencyclopedia.org/games/Story_Spine.html</p>
<p>Einsatzfelder</p>	<p>Change Prozesse, Coaching, Deutsch, Vorbereitung auf Betriebspraktika</p>
<p>Zielgruppen</p>	<p>Jede</p>
<p>Rahmenbedingungen</p>	<p>Keine besonderen Anforderungen, Storytelling sollte allerdings als ein Werkzeug eingesetzt werden, um ein klar definiertes Ziel zu erreichen</p>
<p>Materialien</p>	<p>Flipchart oder Powerpoint mit der Story Spine</p>

9. Dänisches Klatschspiel

Kurzbeschreibung	<p>Es finden sich immer genau zwei Spieler (A+B) zusammen. Beide klatschen mit beiden Händen auf ihre Oberschenkel, dann entscheidet sich jeder von ihnen für sich beide Hände entweder nach links, rechts oder nach oben zu nehmen. Danach klatschen sie wieder mit beiden Händen auf die Oberschenkel. Sollten A und B ihre Hände in die gleiche Richtung strecken, klatschen sie auf ihre Oberschenkel und danach ein „High Five“. Danach wieder auf die Oberschenkel und jeder entscheidet sich für sich wieder wohin er/sie seine Hände ausstreckt, nach links, nach rechts oder nach oben.</p> <p>Video-Beispiel: https://vimeo.com/27098943</p>
Einsatzfelder	Open mode trainieren; Kooperation, Aktives Zuhören
Zielgruppen	jede
Rahmenbedingungen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ab zwei Personen bis unlimitiert ➤ Ca. 5 min
Materialien	Keine, bzw. Stühle in Anzahl der Teilnehmer

10. Columbian Brainfucker

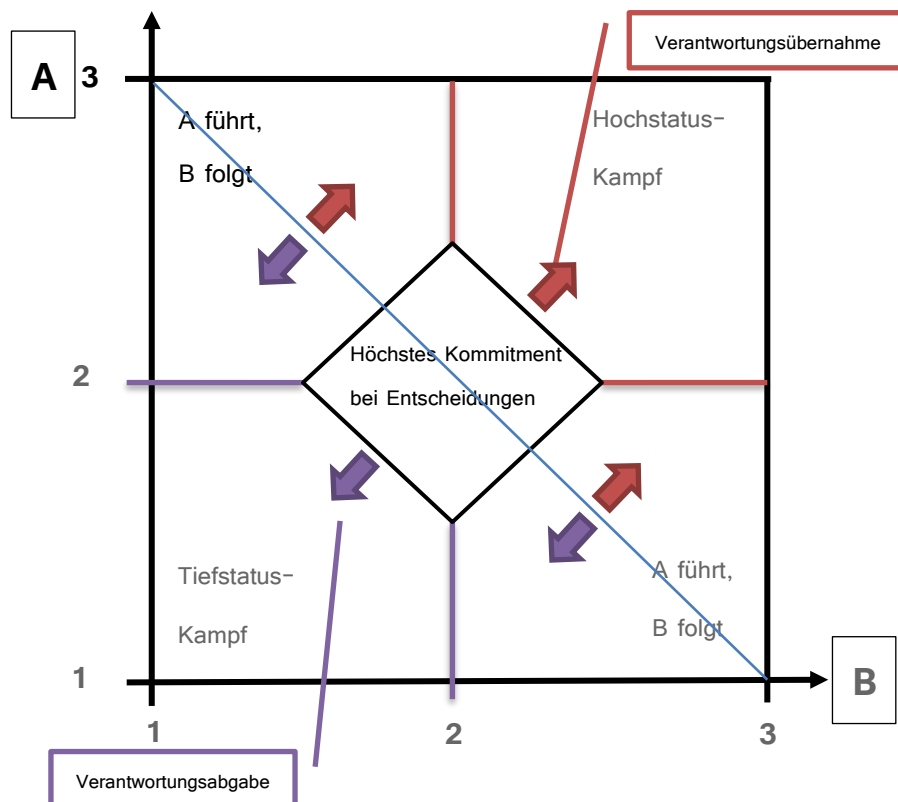
<p>Kurzbeschreibung</p> 	<p>Die Teilnehmer finden sich in Vierer-Gruppen zusammen (A=rot, B=grün, C=lila, D=blau). B bis C stellen sich wie in der Grafik links gezeigt um A auf. B führt langsame Körperbewegungen aus und achtet darauf, dass A diesen immer synchron(!) folgen kann. Ist A zu langsam muss B die Bewegungen langsamer ausführen, bzw. weniger komplex gestalten. B muss A in der Synchronität halten. C assoziiert mit A, während D mit A mathematische Zahlenreihen durchgeht. Sowohl das Assoziieren als auch das hochzählen von Zahlenreihen erfolgt immer im Wechsel mit A.</p>
<p>Einsatzfelder</p>	<p>Open mode trainieren; Kooperation, Aktives Zuhören, Fremdsprachen, Deutsch, Mathematik</p>
<p>Zielgruppen</p>	<p>jede</p>
<p>Rahmenbedingungen</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ab drei Personen bis unlimitiert ➤ Ca. 10-20min
<p>Materialien</p>	<p>Keine, bzw. Stühle in Anzahl der Teilnehmer</p>

11. Status-Sofa

<p>Kurzbeschreibung</p> <p>Status-Ebenen (nach Keith Johnstone, Nummerierung wurde durch mich abgeändert):</p> <p>Status 3 = Hochstatus</p> <p>Status 2 = Expertenstatus</p> <p>Status 1 = Tiefstatus</p>	<p>Drei Personen (A, B, C) nehmen an dieser Übung aktiv teil. Jeder sucht sich einen Status aus, den er annehmen möchte, ohne ihn den anderen mitzuteilen. A+B sitzen vor der Gruppe und stellen ein Paar da, dessen Kind (C) verspätet nach Hause kommt. Die Eltern interagieren ein paar Minuten zu zweit, bevor das Kind nach Hause kommt. Nun findet zwischen den dreien eine kurze Interaktion statt. Die anderen Teilnehmer beobachten genau, wann sich wessen Status wie verändert und woran sie das festmachen konnten.</p> <p>Alternative Settings: Bewerbungsgespräch - es gibt zwei Personaler und einen Bewerber / frischverliebtes Paar trifft auf Ex-Partner/in</p> <p>Ebenen der Beobachtung anhand deren man den Status erkennen kann:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Stimmfarbe ➤ Sprachlicher Inhalt ➤ Mimik/Augenkontakt ➤ Körpersprache
<p>Einsatzfelder</p>	<p>Status, Körpersprache, Auftrittskompetenz, Team, Kommunikation</p>
<p>Zielgruppen</p>	<p>Ab Teenager</p>
<p>Rahmenbedingungen</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ min.6 Personen, optimal mit 8-10 Personen ➤ max. bis 14 Personen, danach in Gruppen á 6 Personen einteilen ➤ ca. 25-60 min
<p>Materialien</p>	<p>keine</p>

12. Hirche-Preussig-Diagramm / Status & TA

Kurzbeschreibung	Es ist eine Kombination des Status-Modells von Keith Johnstone und der Transaktionsanalyse nach Eric Berne. Im minimierten 3-Status-Modell beinhaltet den Hochstatus = Status 3, den Tiefstatus = Status 1 und den Status-Experten = Status 2. Mit diesem dreistufigen Status-Modell kann eine Projektion auf das TA-Modell mit Eltern-ICH (→ Status 3), Erwachsenen-ICH (→ Status 2) und Kind-ICH (→ Status 1).
Einsatzfelder	Körpersprache, Team, Auftreten
Zielgruppen	Lehrer
Rahmenbedingungen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kleine Teams bis unlimited ➤ Ca. 20 min
Materialien	Flipchart mit Diagramm



13. Merkmale eines Hoch-/Tiefstatus¹

Merkmale eines Hochstatus sind ...

- ... ein sich ausbreitender, großmachender Körper
- ... ein sicherer Stand, mindestens Schulterbreit
- ... eine dynamische und raumnehmende Gestik
- ... ein Blick, leicht von oben nach unten
- ... nimmt jederzeit Blickkontakt auf und hält diesen
- ... ein klarer, bestimmter Ausdruck
- ... ein normaler Abstand zu anderen
- ... langsame bewusste und geführte Bewegungen
- ... klare, volltönende Sätze
- ... bewusst gesetzte Pausen in der Sprache
- ... selbstinitiierte Berührungen anderer

Merkmale eines Tiefstatus sind ...

- ... ein sich zurückziehender, klein machender (raumgebender) Körper
- ... ein wackliger Stand, häufig mit geschlossenen Beinen
- ... verdrehte Körperachse beim Stehen oder Sitzen
- ... eine sparsame Gestik auf kleinem Raum
- ... ein leicht gesenkter Kopf in Kombination mit einem Blick von unten nach oben
- ... kann keinen Blickkontakt aushalten
- ... kontinuierliches entschuldigendes Lächeln
- ... ein respektvoller Abstand zu anderen
- ... Füße sind nach innen gedreht

¹ Vgl. Spies, Stefan (2010) Der Gedanke lenkt den Körper - Körpersprache - Erfolgsstrategien eines Regisseurs mit Erweiterungen aus Johnstone, Keith (2004) Impro - Improvisation und Theater

14. Literaturliste

- Andersen, Marianne Miami** (1996). *Theatersport und Improtheater*. Buschfunk Verlag Planegg
- Campell, Joseph** (1999) *Der Heros in tausend Gestalten*. Insel Verlag
- Johnstone, Keith** (1997). *Improvisation und Theater*. Status, Spontaneität, Erzähltechniken und Masken-Theatersport und Improvisation. Alexander Verlag, Berlin
- Johnstone, Keith** (1998). *Theaterspiele. Spontaneität, Improvisation und Theatersport*. Alexander Verlag, Berlin
- Lösel, Gunter** (2008) *Das Archetypenspiel*. Impuls-Theater-Vlg
- Nunn, Doug** (1999). *Show ab!* Buschfunk Verlag Planegg
- O'Connor, Joseph / McDermott, Ian**. *Die Lösung lauert überall – Systemisches Denken verstehen und nutzen*; VAK Verlag
- Spies, Stefan** (2010) *Der Gedanke lenkt den Körper: Körpersprache – Erfolgsstrategien eines Regisseurs*. Hoffmann und Campe
- Tobias, Ronald B.** (2012) *20 Master Plots: And How to Build Them*. Writer's Digest Books
- Vlcek, Radim** (1997). *Workshop Improvisationstheater*. Verlag J. Pfeiffer München
- Vogler, Christoph** (2010) *Die Odyssee des Drehbuchschreibers*. ZWEITAUSENDEINS

<http://impro-theater.de>

<http://www.improwiki.com>

<https://www.pinterest.de/pin/112238215688350806/>

http://improencyclopedia.org/games/Story_Spine.html

<https://vimeo.com/27098943>