

Spielerprotokoll

Bevor es zu den Spielen geht, vorab zur Erinnerung: Wir haben drei Möglichkeiten einen Bühnenraum zu bespielen:

1. Spiel im Kreis → geschlossene „sichere“ Form, alle sehen alle und alle können von allen gesehen werden
2. Spiel im Raum → bedeutet Auflösung jeglicher Form, alle sind Spieler:innen, hier gibt es keine Zuschauer:innen. Spiele im Raum haben das Potenzial für Chaos, das wir als Spielleiter:innen gerne versuchen zu vermeiden. Im Chaos jedoch entstehen auch neue kreative Spielideen, so dass es sich lohnt, sich darauf einzulassen.
3. Spiel auf der Bühne → hier haben wir die am stärksten formalisierte Spielsituation mit einer klaren Trennung zwischen Spieler:innen und Publikum.

Die Spiele:

Warm up und Ankommen:

Rhythmuspiel *Bin ja so allein hier*: Im Kreis. Bin ja so allein hier (mit Fäusten im Wechsel auf Brust), kennt mich ja kein Schwein hier (auf jede Silbe mit Fingern im Wechsel schnipsen), 1,2,3,4 (stampfen), komm ich halt zu dir (Hände klatschen mit Nachbarn). Als Zweier- oder Viererkanon möglich.

Die magische Theaterzaubercreme: Im Kreis. Die Spielleitung kündigt an, dass sie etwas sehr Besonderes dabei hat und inszeniert den Vorgang der Präsentation der Zaubercreme, die sie in der Hand hält. Dann bekommen alle Spieler:innen etwas davon. Reihum benennen alle die Farbe ihrer Zaubercreme und den Geruch. Dann wird sie auf dem Körper verteilt unter Benennung der jeweiligen Körperteile.

Erweiterung: Manchmal kommen Kinder auch auf die Idee, die Zaubercreme zu essen. Das ist ein schöner Anlass, um zum Sprechen zu kommen: Auf drei stecken alle die Zaubercreme in den Mund. Und sieh da, die Spielleitung kann plötzlich Geräusche machen (mmmmh, oooh, aaaah, aha....) und Wörter sprechen (iiiiiii-gitt, lecker, guuut, Mama, Papa, Sonne,...), die alle nachsprechen, und auch die Spieler:innen können Wörter einbringen, die die anderen nachsprechen.

Der magische Topf: Im Kreis. Dieses Spiel ist eine Abwandlung der Zaubercreme, die mit älteren Kindern gut funktioniert. Alle Spieler:innen stellen sich in der Mitte des Kreises einen großen wunderschönen Topf vor und beschreiben ihn gemeinsam in Farbe und Form. Die Spielleitung verkündet sodann, dass in dem Topf sehr besondere Sachen sind, die sich alle reihum aus dem Topf holen dürfen. Das können abstrakte Dinge sein wie Mut, Freude, Spaß oder konkrete Dinge wie Spielsachen, Telefone, Schokolade etc. Von hier aus kann man

direkt weiterspielen und etwa Mut, Freude, Spaß verkörpern (alle gemeinsam) oder sich in die konkreten Dinge verwandeln, also alle sind etwa ein Teddy oder ein Telefon oder eine Tafel Schokolade (als Standbild im Freeze).

Was kannst du: Im Kreis. Schließt sich gut an die Zaubercreme an. Die Spielleitung sagt: „Schaut mal, was ich kann.“, macht irgendeine Bewegung und sagt dann (begeistert!): „Ich kann meinen Arm schütteln. Könnt ihr das auch?“ Dann machen alle möglichst synchron die Bewegung nach. Danach bringen die Spieler:innen ihre Bewegungsideen ein.

Die Fliege: Im Kreis. Die Spielleitung greift überraschend mit dem Satz „Oh, eine Fliege!“ in die Luft und schnappt die gerade entdeckte imaginäre Fliege, indem sie die Faust schließt. Mit Summgeräuschen lässt sie die Fliege Kapriolen schlagen (die durch die Bewegung der Hand sichtbar werden) und setzt sie dann dem Spieler/der Spielerin neben sich auf den Arm, das Bein oder den Kopf o.ä. Der Spieler nimmt die Fliege und lässt diese mit oder ohne Kapriolen und einem Summgeräusch zur Spielerin neben sich fliegen, usw.
Hinweis: Standardspiel aus dem Improvisationstheater. Es kann sein, dass dieses Spiel für kleinere Kinder zu Beginn unheimlich ist, wenn sie nicht sofort verstehen, dass die Fliege nur imaginär ist. Dann empfiehlt es sich, dass die Spielleitung die Fliege mehrfach bei sich selbst landen lässt (Kopf, Schulter, Nase, Bauch etc.) und jeweils eine Reaktion dazu spielt. Die Kinder werden es lieben zuzuschauen und gleichzeitig verstehen sie dadurch, dass die Fliege nur imaginiert ist.

Weitere Spiele im Kreis

Die neutrale Körperhaltung: Für Kinder kann man sie „Theaterhaltung“ nennen. Die Füße sind gut am Boden verankert und stehen schulterbreit, der Körper ist aufgerichtet (die Aufrichtung erfolgt aus dem Bauchbereich), die Arme hängen locker an der Seite, der Blick geht geradeaus. Alle stehen in dieser Haltung im Kreis. Auf einen Klatsch der Spielleitung verlassen alle diese Haltung und frieren mit einem Schritt in die Kreismitte in einer anderen Haltung ein. Beim nächsten Klatsch gehen alle ganz schnell in die neutrale Haltung zurück. Wenn das Spiel etabliert ist, nennt die Spielleitung mit dem Klatsch eine Figur (Katze, Engel, Monster...) und alle nehmen die entsprechende Haltung ein. Danach können auch die Spieler:innen Vorschläge machen.

„Oh ja!!!“: Die Spielleitung ruft voller Begeisterung: „Lasst uns auf einem Bein stehen!“ Die Spieler:innen rufen in derselben Begeisterung: „Oh ja!!! Wir stehen auf einem Bein!“. Dann stehen alle auf einem Bein. Die Spielleitung macht weitere Vorschläge (Auf alle Viere gehen, sich am Kopf kratzen, bellen wie ein Hund, mit dem großen Zeh zur Nasenspitze gehen etc.), die von allen mit „Oh ja!! Wir machen...“ quittiert und umgesetzt werden. Damit sich der Spaß einstellt, braucht es ein hohes Tempo, und die Spielleitung muss ihre eigene (echte!) Begeisterung auf die Spieler:innen übertragen. Wenn das Spiel gut läuft,

machen auch die einzelnen Spieler:innen Vorschläge, die jeweils von allen umgesetzt werden.

Hinweis: Zuerst sprechen, dann spielen. Nicht beides gleichzeitig.

Gefühle verkörpern: Im Kreis. Die Spielleitung fragt die Spieler:innen, welche Gefühle sie kennen. Alle versuchen gemeinsam und gleichzeitig jeweils das jeweilige Gefühl darzustellen. Dann kann es auch reihum gehen. So gibt es mehrere Runden mit unterschiedlichen Gefühlszuständen.

Variation: Die Spieler:innen einigen sich auf ein Gefühl. Auf ein Zeichen des SL springen alle in den Kreis hinein, in ein Standbild des verabredeten Gefühls. Es entsteht eine Art Foto des Gefühls, die Spieler beobachten die Haltung der anderen.

Variation mit Bühnenauftritt: Ein Spieler/eine Spielerin geht auf die Bühne und sagt: „So war es, als ich glücklich (traurig, neidisch, entsetzt...) war.“ Dann nimmt er/sie eine entsprechende Haltung ein. Bevor er die Bühne verlässt, nimmt er wieder eine neutrale Haltung ein.

Kein Kochlöffel: Ein Kochlöffel wird im Kreis reihum gegeben, jede/r Spieler:in sagt: „Das ist kein Kochlöffel, sondern ein...“ und bespielt den Kochlöffel, indem sie ihn als anderen Gegenstand umdeutet. Die anderen Spieler:innen müssen erraten, welchen Gegenstand der Kochlöffel darstellt.

Hinweis: Dieses Spiel ist eine der grundlegenden Theaterübungen. Wichtig ist, dass zuerst gesprochen wird und danach der Gegenstand bespielt wird. Als Variation ist möglich, dass die Person, die gerade den Kochlöffel bespielt, selbst sagt, was für ein Gegenstand er ist.

Ein Ball geht um: Die Spielleitung holt einen imaginären Ball aus der Hosentasche und bittet darum, ihn weiterzureichen. Wenn er wieder bei ihr angekommen ist, stellt sie fest, dass er viel größer oder kleiner geworden ist (mit den Händen zeigen) und reicht nun den größeren bzw. kleineren Ball weiter. Dann ist der Ball plötzlich heiß (ganz schnell weiterreichen, heiß spielen) oder sehr schwer (Gewicht des Balls spielen) oder klebrig (er geht nicht gut von den Händen ab) etc. So gibt es mehrere Runden.

Spiel mit Gegensätzen: Die Spielleitung nennt verschiedene Gegensatzpaare (und macht entsprechende Bewegungen dazu und nimmt die Dynamik in die Stimme (groß/klein, dick/dünn, schwer/leicht, kalt/heiß, laut/leise, alt/jung ...). Die Spieler:innen machen a) alle gleichzeitig nach, was die Spielleitung vormacht oder stellen b) das Gegenteil von dem dar, was die Spielleitung vormacht.

Variation für die Bühne: Spieler:in A rennt auf die Bühne, nennt einen der Begriffe und stellt ihn als Standbild dar. Spieler:in B rennt auf die Bühne, nennt das Gegenteil und stellt dieses ebenfalls dar. Dann schauen sie sich kurz an und gehen schnell von der Bühne runter. Dann kommen die nächsten beiden Spieler:innen auf die Bühne.

Spiel im Raum

Stop and go: Alle gehen durch den Raum und bleiben dabei bei sich. Auf einen Klatsch der Spielleitung gehen alle ins Freeze. Beim nächsten Klatsch gehen alle weiter. Wenn das Stop and go gut etabliert ist, ruft die Spielleitung mit dem Stopklatsch eine Figur in den Raum (Riese, Zwerg, Gewinner, Verlierer etc.), die alle Spieler:innen als Standbild verkörpern. Dann kann die Spielleitung auf einen Spieler deuten, woraufhin alle anderen dessen Haltung so genau wie möglich imitieren. Danach kommt der nächste Klatsch und alle laufen wieder los.

Variation: Alle gehen durch den Raum. Wenn einer stehen bleibt, bleiben alle stehen. Wenn einer losläuft laufen alle weiter. Wenn das gut funktioniert, kann bei jedem erneuten Loslaufen die Gangart geändert werden.

Hinweis: Die Variation ist die Ursprungsübung. Es geht dabei darum, sich selbst, den Raum und die Gruppe wahrzunehmen und die Spannung des Freeze zunehmend länger auszuhalten. Je jünger die Kinder sind, desto hilfreicher ist es, die Gruppe erst mal mit einem Stopklatsch zum Stehen zu bringen.

Spiele auf der Bühne

Zweierstandbild: Spieler:in A positioniert sich auf Bühne, B kommt dazu und stellt/setzt sich in Bezug zu A ohne Körperberührung (ein „Foto“ entsteht) – Spieler:in C kommt dazu, klatscht A ab und positioniert sich neu zu B, so dass ein neues Bild entsteht.

Variation 1: Bevor sich das Standbild auflöst kommt Spieler:in C auf die Bühne und präsentiert dem Publikum die Skulptur mit einem spontan erfundenen Titel: „Meine Damen und Herren, hier sehen Sie – zwei kämpfenden Heldinnen.“ Dann gehen alle drei ab.

Variation 2 (*haben wir nicht ausprobiert*): Das Standbild beginnt zu leben, die Spieler erfinden einen Dialog. Je nach Sprachvermögen können dies zwei kurze Sätze sein oder ein längeres Gespräch.

Ein Zimmer einrichten: Die Bühne ist leer. Die Spieler überlegen, welche Gegenstände es in einem Wohnzimmer, Schlafzimmer, Bad etc. gibt und stellen diese als Standbild dar, richten also auf der Bühne ein Zimmer ein. Die Spielleitung entscheidet, wann das Zimmer vollständig ist. Dann nehmen die übrigen Spieler:innen im Publikum eine imaginäre Kamera und machen auf drei ein Foto der Zimmereinrichtung. Danach löst die Spielleitung das Standbild durch einen Klatsch auf.

Hinweis: Dieses Spiel kann man auch in einen Kontext setzen, indem alle gemeinsam vor ihrem geistigen Auge ein Gebäude (Schloss, Burg, Hochhaus, Wohnturm...) entstehen lassen und es beschreiben. Danach kann man das Spiel anschließen, überlegen, welche Zimmer es in dem Gebäude gibt, und diese einrichten.

Urlaubsfoto: Die Bühne ist leer. Alle Spieler sitzen im Publikum. Die Spielleitung gibt zum Thema „Urlaubsfoto“ eine Situation vor, z.B. „Im Schwimmbad“, „Beim Wandern“ etc. Die Spieler:innen überlegen, was auf dem Foto zu sehen ist und stellen es als Gruppenstandbild dar.

Hier gibt's noch ein wenig Literatur:

Mautz, Susanne: Praxisbuch Theaterspielen in Krippe und Kindergarten. Mit 111 Spielen für Kinder ab zwei Jahren. Weinheim und Basel: Beltz Juventa 2024
Viele der Spiele sind auch für die Grundschule geeignet.

Jerg, Stefanie, Mautz Susanne: Weltenraum Theater – spielend Geschichten erfinden mit Kindern in der Kita. In: Nübel, Damaris (Hrsg.): "Theater in der Kita. Die Kita ins Theater"! – Bildung, Kooperationen, Praxisimpulse. Weinheim und Basel: Beltz Juventa 2024. S. 169 – 187.
Hier sind Methoden beschrieben, wie man mit Kindern Geschichten erzählen kann, von ganz einfach bis anspruchsvoller. Alle Methoden sind auch für die Grundschule geeignet.

Da ich auch nach Literatur für den gymnasialen Bereich gefragt wurde, hier zwei Anregungen:

Holl, Edda: Sprachfluss. Theaterübungen für Sprachunterricht und interkulturelles Lernen. Ismaning: Hueber Verlag 2011
Wie der Titel andeutet, geht es hier ganz konkret um den Einsatz von Theater als Methode zum Spracherwerb. Sehr gut gemacht. Mit DVD.

Doug Nunn: Show ab. Workshopbuch für Improvisationstheater und szenisches Schreiben mit Teens. Buschfunk Verlag, Planegg 1999.
Ist deutlich theatraler orientiert als Edda Holl, enthält sehr witzige Spiele, die zum sprachlichen Austausch animieren.