

Vorwort

Dieses Buch entstand im Frühsommer 2020. Die Corona-Krise versetzt Menschen in die Isolation und nötigt uns zum Umdenken und Experimentieren – wie kann man Schülerinnen* und Schüler online unterrichten? Wie hält man Gruppenstrukturen via Bildschirm aufrecht? Wie vermittelt man trotz Abstand ein Gefühl der Verbundenheit in der Klasse?

Die vorliegenden Übungen sind im normalen Präsenzunterricht entstanden, in dem sie natürlich auch einsetzbar sind. Im Unterschied zu vielen anderen Gruppenspielen sind sie jedoch auch mit räumlichem Abstand oder sogar in digitalen Klassenräumen durchführbar.

Pädagoginnen und Pädagogen erarbeiten momentan, wie sie Wissen online vermitteln, Mitarbeit fordern, Fortschritte überprüfen können. Doch dort, wo ihnen virtuelles Unterrichten durch die technische Ausstattung möglich ist, stehen sie auch vor einer weiteren Aufgabe: Vor allem in einer emotional herausfordernden Lebenssituation wie der momentanen Krise muss auch Energie dafür aufgewendet werden, die Kinder zu stabilisieren, ihr Gruppengefühl zu stärken, ihnen Zuversicht, Erfolgserlebnisse und letztlich auch positive Ablenkung zu ermöglichen. Ziel ist neben der Wissensvermittlung also auch, die Kinder mit gestärktem Selbstbewusstsein und in einer funktionierenden Gruppe oder Klasse wieder in den Präsenzunterricht zurückzuführen.

Die vorliegenden Übungen können Lehrkräfte bei dieser Herausforderung unterstützen. Zu diesem Zweck erfüllen sie die folgenden Kriterien.

Diese Übungen ...

- sind online, mit räumlichem Abstand (Klassenraum oder Pausenhof) oder im Präsenzunterricht durchführbar.
- benötigen kein Material und keine Vorbereitung (bis auf wenige Ausnahmen).
- werden von den Kindern aufgrund des Spaßfaktors sehr gut akzeptiert.
- lockern, fokussieren und stärken Gruppen verschiedener Größen und Altersstufen.
- fördern Kernkompetenzen wie Kreativität, Teamwork, Wahrnehmung.
- können spezifische Lehrinhalte fördern (Geschichten erzählen, Grammatik, Darstellen und Gestalten, u. a.).

Viel Erfolg und viel Spaß bei der Umsetzung der Übungen wünschen Ihnen Ihr Team vom Kohl-Verlag und

Gabi Deeg

* Die in diesem Band willkürlich verwendeten männlichen oder weiblichen Formen wie z. B. Lehrerin, Lehrer, Trainer, u. a. sind nicht beabsichtigt, jeweils andere mit ein.

Methodisch-didaktische Hinweise

2. Grundlagen

- Wirkung
 - positives Gruppengefühl
 - erhöhte Aufmerksamkeit
 - Energie
 - Förderung von Kreativität
 - Förderung von Teamwork
 - sinnvolle Beschäftigung mit hohem Spaßfaktor

Improtheater bedeutet, dass Spielerinnen und Spieler ohne Text und Absprachen gemeinsam Szenen und längere Geschichten entwickeln – spontan und aus dem Stegreif. Dies funktioniert, wenn die Spieler aufeinander achten und die Ideen der Mitspieler annehmen und weiterentwickeln. Die Übungen aus der Kultur des Improtheaters trainieren genau diese Kompetenzen: Wahrnehmung, Achtsamkeit, eine positive innere Haltung, Teamwork und Kreativität.

Dass die Übungen und Spiele die Kinder in diesen Kernkompetenzen fördern, fällt den jeweiligen Teilnehmern nicht auf. Für die Kinder bedeutet eine Improtheatereinheit „Wir spielen was!“. Diese große Akzeptanz trägt zur effektiven Förderung der oben genannten Fähigkeiten bei. So kann man Gruppenprozesse, die sonst beispielsweise durch sportliche Spiele gefördert werden, auch ohne Turnhalle positiv stärken.

- Innere Haltung
 - „Ja! Und...!“
 - Jede Idee ist gleich gut.
 - Es gibt keine Fehler.
 - Scheiter heiter!

Wichtig für das Gelingen der Übungen ist eine innere Haltung, die im Improtheater als „Ja, und...!“ bezeichnet wird. Damit ist gemeint, dass die Angebote der Mitspieler nicht blockiert, sondern angenommen werden. „Ja“ sagen ist ein zentraler Bestandteil nicht nur des Improtheaters, sondern auch der ihm entnommenen Übungen.

Das bedeutet nicht, dass man beispielsweise in einer Rolle begeistert auf etwas reagieren muss, was die eigene Rolle nicht gut findet. Wenn jemand in einer Szene sagt „Hände hoch, dies ist ein Banküberfall!“, dann nimmt man dieses Angebot auch an, wenn man ein Gegenüber spielt, das erschrocken ist, das Geld nicht hergeben will oder behauptet, da sei eine Zeitsperre im Tresor. Blockieren wäre in diesem Fall beispielsweise zu entgegnen: „Sie sind hier nicht in einer Bank!“ oder „Klaus, red nicht immer so einen Blödsinn und komm zum Abendessen.“ Solche Reaktionen machen das Angebot des ersten Spielers zunichte und blockieren einen Fortgang der Szene. Schöner ist es, wenn das Angebot angenommen wird. Das wäre im vorliegenden Beispiel schon dadurch getan, dass man die Hände hebt.

Noch schöner und viel einfacher für alle Spieler werden die Szenen, wenn man nicht nur „Ja“ sagt, sondern „Ja, und...!“. Dies bedeutet, man nimmt das Angebot des Mitspielers an und fügt eine weitere Information hinzu. Diese Information, dieses nächste Angebot beeinflusst, wohin die Szene geht und sollte natürlich von dem oder den anderen Spielern ebenso angenommen werden. Das kann ganz unterschiedlich aussehen: „Bitte tun Sie mir nichts, ich arbeite den ersten Tag hier und weiß gar nicht, wie der Tresor aufgeht“, ist eine ebenso gute Idee wie: „Klaus? Klaus Müller? Du hast bei mir dein erstes Sparbuch eröffnet, als du noch ein kleines Kind warst!“ Solche Reaktionen bestätigen das Angebot des ersten Spielers (dass er ein Bankräuber bei einem Banküberfall ist), fügen der noch nicht entwickelten Geschichte aber ein weiteres Detail hinzu.

Methodisch-didaktische Hinweise

3. Technisches

- Audioeinstellungen

Die wichtigste Audiofunktion ist das Muten des eigenen Tons. Teilnehmer können sich stumm schalten, um Erklärungen der Leitung, Übungen oder Szenen nicht durch Hintergrundgeräusche zu stören. So praktisch diese Funktion zum Beispiel zum Erklären einer neuen Übung ist, so problematisch ist sie auch. Wenn alle anderen Teilnehmenden sich stumm schalten, fühlt sich das für die jeweils Sprechenden an, als seien sie alleine. Die üblichen akustischen Rückmeldungen fehlen und können durch die visuellen nicht ersetzt werden. Es hat sich bei disziplinierten oder kleineren Gruppen bewährt, den Ton offen zu lassen, damit ein Gemeinschaftsgefühl entstehen kann.

Manche Programme bieten an, die Einstellung „Originalton“ einzuschalten. Ist diese Option aktiviert, werden die Stimmen nicht mehr ausgeblendet, wenn sie übereinander sprechen. Dies kann zu akustischem Tumult führen, eröffnet aber auch die Möglichkeit, gemeinsam zu applaudieren oder realistische Dialoge zu führen. Für ein annähernd normales Sprechverhalten ist diese Einstellung empfehlenswert.

Wenn Teilnehmer sich nicht stumm schalten, sondern nichts mehr hören sollen, hängt das nicht vom Programm ab, sondern vom Endgerät. Zu diesem Zweck schalten die Teilnehmer einfach den Ausgabeton an ihrem Computer oder Tablet aus. Dies kann beispielsweise für Ratespiele wichtig sein, bei denen die restlichen Kinder sich auf etwas einigen, was das Kind mit ausgeschaltetem Ton später erraten muss. In diesem Fall kann der Begriff natürlich auch nicht per Chat ermittelt werden, da dieser in den meisten Programmen kurz im Bildschirm eingeblendet wird, auch wenn er ausgeschaltet ist. Um dem ratenden Kind zu signalisieren, dass es weitergeht, kann man eine Nachricht in den Chat tippen oder winken.

VORSCHAU

Alphabetische Übersicht aller Übungen

Name	Seite	Raum für eigene Notizen
Antiquitäten verkaufen	40	
Auf diese Art und Weise	41	
Bilder bauen	11	
Clap, dance, name, wave	12	
Computerkampf	42	
Coole Caro und zitternde Zitrone	13	
Das neue Ding	23	
Demnächst auf Netflix	24	
Expertenfrühschoppen	44	
Expertensuche	25	
Fernsehreportage	45	
Filmpitch	46	
Fünf Dinge	14	
Fünfsatzgeschichte/mit Emojis	26	
Gegenstände raten	15	
Geschenkespiel	28	
Glücklicherweise, unglücklicherweise	29	
Glückskekse	30	
Ich war schon in Paris	16	
Ja, genau!-Geschichten	31	
Königinnenspiel	47	
Lieferdienst	48	
Mein Problem, mein Ding	50	
Neue Schulregeln	32	
Pass the Tass	17	
Portschlüssel	18	
Quatschquiz	33	
Spiegeln/Spiegeln mit Musik	19	
Trottelexperten	34	
T-Shirt, T-Shirt	35	
Verrückt vor Gericht	52	
Viele Dinge wofür?	36	
Vierervortrag	53	
Was mache ich hier überhaupt?	37	
Was machst du da mit K?	38	
Zahl, Name, Name, Name	20	
Zaubertrick	21	
Zoodirektor	54	

Übungen: „Schneller, leichter Einstieg!“

Grundlegendes Niveau

Übersichtstabelle

	Seite	Auflockerung	Bewegung	Energie	Fokus	Kreativität	Positives Gruppengefühl	Präsenz	Ratespiel	Spontaneität	Storytelling	Verbundenheit	Wahrnehmung
Bilder bauen	11	X	X			X		X		X		X	
Clap, dance, name, wave	12	X	X	X			X						X
Coole Caro und zitternde Zitrone	13	X	X	X	X		X	X					X
Fünf Dinge	14			X		X	X			X			
Gegenstände raten	15	X							X				X
Ich war schon in Paris	16	X		X			X					X	
Pass the Tass	17	X					X	X				X	
Portschlüssel	18						X				X	X	
Spiegeln/Spiegeln mit Musik	19	X	X	X	X			X				X	
Zahl, Name, Name, Name	20				X							X	X
Zaubertrick	21		X					X					X

Übungen: „Lasst uns mehr ausprobieren!“

Mittleres Niveau Übersichtstabelle

	Seite	Angebote annehmen	Auflockerung	Bewegung	Energie	Kreativität	Positives Gruppengefühl	Präsenz	Schauspiel	Selbstbewusstsein	Spontaneität	Sprache	Storytelling	Teamwork
Das neue Ding	23	X				X					X	X		
Demnächst auf Netflix	24					X					X	X		
Expertensuche	25	X				X		X	X	X	X			
Fünfsatzgeschichte/ mit Emojis	26	X				X						X	X	X
Geschenkespiel	28	X	X		X	X	X							
Glücklicherweise, unglücklicherweise	29	X											X	X
Glückskekse	30	X					X					X		X
Ja, genau!-Geschichten	31	X				X	X				X		X	X
Neue Schulregeln	32	X								X	X			X
Quatschquiz	33				X		X	X		X	X			
Trottelexperten	34	X	X			X	X	X	X	X	X			
T-Shirt, T-Shirt	35		X		X						X			
Viele Dinge wofür?	36	X				X	X			X	X			
Was mache ich hier überhaupt?	37			X		X					X			
Was machst du da mit K?	38			X						X	X	X		

Übungen: „Herausforderung angenommen!“

Erweitertes Niveau

Übersichtstabelle

	Seite	Angebote annehmen	Auflockerung	Gefühle	Kreativität	Positives Gruppengefühl	Präsenz	Ratespiel	Schauspiel	Selbstbewusstsein	Spontaneität	Sprache	Storytelling	Teamwork
Antiquitäten verkaufen	40				X		X			X	X			
Auf diese Art und Weise	41			X			X	X	X					X
Computerkampf	42	X			X				X					X
Expertenfrühschoppen	44	X				X			X	X	X			X
Fernsehreportage	45	X			X		X			X		X		X
Filmpitch	46	X		X	X		X						X	X
Königinnenspiel	47	X		X			X		X	X			X	X
Lieferdienst	48	X						X						X
Mein Problem, mein Ding	50	X		X	X	X			X	X	X		X	X
Verrückt vor Gericht	52	X	X			X			X	X	X		X	
Vierervortrag	53	X			X		X			X	X	X		
Zoodirektor	54	X						X						X

Anleitung

Bilder bauen	
Spielform	Gruppe
Zeitaufwand	Erläuterung: 3 Minuten Durchführung: 2 bis 5 Minuten pro Bild
Zielsetzung/ Wirkung	Auflockerung, Bewegung, Kreativität, Präsenz, Spontaneität, Verbundenheit
Anleitung	„Wir bauen gemeinsam ein Bild. Ich sage gleich, um was für eine Situation oder um was für einen Ort es sich handelt. Nacheinander kommt ihr dazu und stellt etwas aus diesem Bild dar. Dazu meldet ihr euch und ich schicke euch in das Bild. Ihr stellt euch vor eurer Kamera in eine Position und sagt laut, was ihr seid. Das kann ein Gegenstand, eine Person, ein Lebewesen, aber auch etwas Abstraktes sein. Wenn das Bild Freizeitpark lautet, könntet ihr also die Achterbahn, die Person in der Achterbahn, aber auch der Duft von Popcorn oder das flaue Gefühl im Magen sein, wenn man Achterbahn fährt.“
Tipps und Tricks	<ul style="list-style-type: none"> • Um das Bild zu betreten, kann man die Kamera aus- und einschalten oder einfach mit einem Blatt Papier die Kamera abdecken, um den Ablauf zu beschleunigen. • „Ihr habt bestimmt alle eine spontane eigene Idee, wenn ihr den Namen des Bildes hört. Aber probiert auch mal aus, euch von den Sachen inspirieren zu lassen, die schon da sind! Je mehr eure Ideen miteinander verknüpft sind, umso schöner wird das Bild!“
Level Down	1. Die Reihenfolge, in der die Kinder in das Bild einsteigen, wird festgelegt.
Level Up	<p>1. Die Reihenfolge, in der die Kinder in das Bild einsteigen, entsteht spontan und ohne Aufzeigen. Dies schult Wahrnehmung und Teamwork, wenn die Kinder darauf achten, den anderen Raum zu lassen.</p> <p>2. Kinder, die schon Erfahrungen im Storytelling gesammelt haben, können fließende Geschichten entstehen lassen. Sobald alle Kinder, die wollen, das Bild betreten haben, kann jedes Kind nacheinander (auch mehrmals) die eigene Pose wieder auflösen und etwas anderes in dem Bild darstellen. Dadurch kann man eine gegebenenfalls im Bild entstandene Geschichte weiterführen.</p> <p>3. Ein normales Bild kann in einem anderen Genre neu dargestellt werden. Wie sieht ein normaler Supermarkt aus, wie einer für Vampire? Was steht auf einem normalen Frühstückstisch, was auf dem einer Hexe? Die Kinder müssen nicht denselben Gegenstand darstellen, das Genre-Bild wird ganz neu gefüllt. Das Genre-Bild wird umso interessanter, je mehr Details die Kinder benennen. Dies kann man durch Nachfragen unterstützen. „Okay, du bist Marmelade auf einem Hexenfrühstückstisch – welche Farbe hat so eine Hexenmarmelade?“</p> <p>4. Als Vorgabe kann statt einer Situation (Geburtstagsfeier, Fußballspiel, Frühstück) oder einem Ort (Supermarkt, Ponyhof, Kommandobrücke im Raumschiff) auch ein Satz dienen, den das Bild dann möglichst erläutert und illustriert: „Hände hoch!“, „Wie kommen wir hier raus?“, „Guck mal, da ist was versteckt!“ usw. In welche Richtung so ein Satz interpretiert wird, entscheidet sich immer mit den ersten Elementen, die dargestellt werden.</p>
Online/ Präsenz	Im Präsenzunterricht laufen die Kinder auf die „Bühne“ (das kann auch ein freier Platz im Klassenzimmer sein) und begeben sich in eine Pose. Dann sagen sie laut, was sie darstellen. Es hat sich bewährt, anfangs aufzeigen zu lassen, damit nicht alle gleichzeitig reinlaufen und damit jeder Beitrag wahrgenommen werden kann.
Wem dieses Spiel gefällt, der mag vielleicht auch: Was mache ich hier überhaupt? (Seite 37); Was machst du da mit K? (Seite 38)	



Anleitung

Fünf Dinge	
Spielform	Gruppe, reihum oder kreuz und quer
Zeitaufwand	Erläuterung: 2 Minuten Durchführung: 5 Minuten bis unbegrenzt
Zielsetzung/ Wirkung	Energie, Kreativität, positives Gruppengefühl, Spontaneität
Anleitung	„Das erste Kind stellt dem nächsten (entweder der Reihe nach oder kreuz und quer) eine Frage nach folgendem Schema: „Mia, nenn mir fünf Dinge, die...“ Das angesprochene Kind zählt so schnell wie möglich die fünf Dinge auf, die es sich ausdenkt. Alle zählen mit den Fingern (online) oder laut (Präsenz) mit. Das Kind, das die Dinge aufgezählt hat, wendet sich mit einer neuen Frage an das nächste Kind.“
Tipps und Tricks	<ul style="list-style-type: none"> • Auch negative Formulierungen funktionieren gut: „5 Dinge, denen du nicht auf einer einsamen Insel begegnen willst; 5 Dinge, die es nicht als Eissorte geben sollte; 5 Dinge, die man seinen Eltern nicht zu Weihnachten schenken sollte, usw.“ • Nur, wenn das Spiel schnell gespielt wird, erzeugt es Energie. Die Übung darf nicht dazu führen, dass jemand nach der „richtigen“ Antwort sucht. • Entsprechende Beispiele vorher machen deutlich, dass alle Antworten richtig sind und sich auch doppeln dürfen: „Gabi, was würdest du mit auf eine einsame Insel nehmen?“ „Ein Buch; alle, die ich lieb habe; noch ein Buch; ein Handy, das man an einer Palme aufladen kann; noch ein paar Bücher!“
Online/ Präsenz	Für den Präsenzunterricht stehen oder sitzen die Kinder im Kreis. Online kann man wegen des Lags nicht gut gemeinsam zählen; im Präsenzunterricht trägt es zur Energie und zum Spaß bei, wenn alle laut und begeistert mitzählen: „Eine Tasse!“ Alle zusammen: „Eins!“, „Ein Glas!“ Alle: „Zwei!“ usw.
Wem dieses Spiel gefällt, der mag vielleicht auch: T-Shirt , T-Shirt (Seite 35),	



Anleitung

Was mache ich hier überhaupt?	
Spielform	Gruppe, mehrere Kinder gleichzeitig
Zeitaufwand	Erläuterung: 2 Minuten Durchführung: 2-5 Minuten
Zielsetzung/ Wirkung	Bewegung, Kreativität, Spontaneität
Anleitung	„Ich mache eine immer wiederkehrende Bewegung vor, die man in diesem Bildschirm sehen kann. Sofort macht ihr alle diese Bewegung nach. Das ist kein Ratespiel, ich überlege mir also nicht, was die Bewegung zu bedeuten hat. Aber jeder von euch, einer nach dem anderen, denkt sich aus, was er oder sie da gerade mit dieser Bewegung macht. Der Reihe nach sagt ihr, was die gleiche Bewegung bei euch unterschiedliches bedeutet!“
Tipps und Tricks	<ul style="list-style-type: none"> • Beispiele helfen – Wischbewegungen mit der Hand könnten sein: „Ich putze Fenster.“ „Ich creme meinen Elefanten mit Sonnenmilch ein.“ „Ich verstreiche die Sahne auf der Hochzeitstorte.“ usw. „Legt Energie und Begeisterung in die Bewegung! Führt die Bewegung die ganze Zeit weiter aus, auch wenn ihr mit eurer Erklärung schon dran wart.“
Level Down	1. Es wird eine Pose statt einer Geste dargestellt (starr wie eine Statue).
Level Up	1. Der Satz wird nicht beschreibend, sondern in einer Rolle gesprochen, dennoch soll klar werden, worum es geht: „Ich wusste doch, dass Fensterputzer mein Traumjob ist!“ „Ranji, lass mal deinen Rüssel bei dir, ich muss dich noch hinter den Ohren eincremen, sonst bekommst du Sonnenbrand!“ „Das wird die schönste Hochzeitstorte aller Zeiten, ich bekomme bestimmt eine Beförderung.“
Online/ Präsenz	Kann im Präsenzunterricht auch im Sitzen oder Stehen gespielt werden.
Wem dieses Spiel gefällt, der mag vielleicht auch: Was machst du da mit K? (Seite 38)	



