

Zum Inhalt

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.

Die differenzierenden 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.)

Die vorliegende Datei ist differenziert und besteht aus 3 Teilen:

Teil 1 - Level 1 – einfache Übungen (S. 5 – 21)

Teil 2 – Level 2 – mittleres Niveau (S. 22 – 37)

Teil 3 – Level 3 – erhöhte Anforderungen (S. 38 – 54)

Inhalt	Seite
A Methodisch-didaktische Hinweise	5 - 9
• Konzeption	5
Differenzierung	5
Sozialform	5
Einsatzmöglichkeiten	5
• Grundlagen	5 - 7
Wirkung	5
Innere Haltung	7
• Onlineunterricht	7 - 9
Allgemeines	7
Galerieansicht/Sprecheransicht	7
Chat	8
Audioeinstellungen	8
• Weiterführende Literatur	9

B Spiele**10 - 20****Teil 1 - Level 1**

Übersicht	10
Bilder bauen	11
Clap, dance, name, wave	12
Cooler Caro und zitternde Zitrone	13
Fünf Dinge	14
Gegenstände raten	15
Ich war schon in Paris	16
Pass the Tass	17
Portschlüssel	18
Spiegeln/Spiegeln mit Musik	19
Zahl, Name, Name, Name	20
Zaubertrick	21

Teil 2 - Level 2

Übersicht	22
Das neue Ding	23
Demnächst auf Netflix	24
Expertensuche	25
Fünfsatzgeschichte/mit Emojis	26
Geschenkespiel (zwei Varianten)	27
Glücklicherweise, unglücklicherweise	28
Glückskekse	29
Ja, genau – Geschichten	30
Neue Schulregeln	31
Quatschquizz	32
Trottelexperten	33
T-Shirt, T-Shirt	34
Viele Dinge wofür	35
Was mache ich hier überhaupt?	36
Was machst du da mit K?	37

Teil 3 - Level 3

Übersicht	38
Antiquitäten verkaufen	39
Auf diese Art und Weise	40
Computerkampf	41
Expertenfrühschoppen	42
Fernsehreportage	43
Filmpitch	44
Königinnenspiel	45
Lieferdienst	46
Mein Problem, mein Ding	48
Verrückt vor Gericht	50
Vierervortrag	51
Zoodirektor	52

A Methodisch-didaktische Hinweise

• Konzeption

Differenzierung

Jedes Niveau dieser 3-fach differenzierten Reihe stellt einen gleichwertigen Teil der Realisation dar. Die Übungen und Spiele im Level 1 sind sehr einfach und ohne Erfahrungen umsetzbar.

Sozialform

Die Übungen sprechen verschiedene Sozialformen an. Zu Beginn jeder Übung ist erläutert, ob die ganze Gruppe gleichzeitig oder das einzelne Kind reihum oder willkürlich nacheinander an der Reihe ist. Einige Übungen ergeben Szenen mit zwei oder mehr Kindern. Einige Übungen sind hinsichtlich der Sozialform variabel.

Einsatzmöglichkeiten

- Präsenzunterricht
- Online-Unterricht
- Gruppen aller Art
- Vertretungsstunden, Wartezeiten, Busfahrten...

Die vorliegenden Übungen und Spiele sind vielseitig einsetzbar und benötigen keine Vorbereitungszeit und nur in Ausnahmen Materialien. Sie können spontan durchgeführt werden, wenn in einer Gruppe Bedarf an Auflockerung, positiver Energie oder verbindender Gruppenaktivität besteht.

Ebenso können sie gezielt eingesetzt werden, um spezifische Inhalte (beispielsweise Wortarten oder Geschichtenaufbau) spielerisch und mit Spaß einzuüben.

Die Übungen sind aus dem improvisierten Theater (Improtheater) entnommen und in Präsenzkursen erprobt. Einige sind von anderen Trainerinnen und Trainern entwickelt worden, viele habe ich in den ersten Monaten der Corona-Krise 2020 aus den in der Improszene gängigen Übungen entlehnt und für die Bedürfnisse eines Online-Unterrichts umgestaltet. Einige sind in der Arbeit mit den Kindern von mir neu entwickelt worden. Die Übungen funktionieren in den hier beschriebenen Formen daher auch auf Distanz und via Bildschirm.

• 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

B Spiele

Teil 1 – Level 1

Übersicht

	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
Cooler 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

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	<ol style="list-style-type: none"> 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. 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. 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?“ 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.
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? (Level 2, S. 36); Was machst du da mit K? (Level 2, S. 37).	

Teil 2 – Level 2

Übersicht

	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	27	X	X		X	X	X							
Glücklicherweise, unglücklicherweise	28	X											X	X
Glückskekse	29	X					X					X		X
Ja, genau!-Geschichten	30	X				X	X				X		X	X
Neue Schulregeln	31	X								X	X			X
Quatschquiz	32				X		X	X		X	X			
Trottelexperten	33	X	X			X	X	X	X	X	X			
T-Shirt, T-Shirt	34		X		X						X			
Viele Dinge wofür?	35	X				X	X			X	X			
Was mache ich hier überhaupt?	36			X		X					X			
Was machst du da mit K?	37			X						X	X	X		

Das neue Ding	
Spielform	Gruppe
Zeitaufwand	Erläuterung: ca. 5 Minuten Durchführung: 5 Minuten bis unbegrenzt
Zielsetzung/Wirkung	Angebote annehmen, Kreativität, Spontaneität, Sprache
Anleitung	<p>Variante 1: „Wir erschaffen neue, zusammengesetzte Worte. Dafür werden gleich zwei Kinder jeweils ein Substantiv, am besten einen Gegenstand, in den Chat schreiben. Noch nicht losschicken. Wer sein Wort getippt hat, hebt sichtbar den Daumen. Ich zähle bis drei und ihr schickt euer Wort los. Aus diesen beiden Worten setzen wir zwei neue Worte zusammen. Ich schreibe sie in den Chat und wir alle finden Erklärungen, was das sein könnte.“ Beispiel: „Kuchen“ und „Kalender“ Neue Begriffe: „Kuchenkalender“ und „Kalenderkuchen“ „Ein Kuchenkalender ist ein Kalender, der zeigt, an welchen Tagen man Kuchen essen soll!“ „Ein Kuchenkalender ist wie ein Adventskalender, aber mit Kuchen statt Schokolade!“ „Ein Kuchenkalender sieht aus wie ein Kalender, schmeckt aber wie ein Kuchen.“ „Ein Kalenderkuchen ist ein Kuchen, der oben ein Kalenderblatt drauf hat und dann kann man mit Sahne ein Kreuz an den richtigen Tag machen. Den braucht man für Geburtstage!“ „Ein Kuchenkalender ist ein runder Kalender, wo man für jeden Monat ein kuchenförmiges Stück rausnimmt!“ usw.</p> <p>Variante 2: Wie Variante 1, aber mit realen Gegenständen, die die Kinder in die Kamera halten. Zwei Kinder suchen aus ihrer Umgebung einen Gegenstand, verbergen ihn aber bis zum Zeichen der Leitung vor der Kamera. Auf drei halten sie ihren Gegenstand in die Kamera, die Leitung schreibt die beiden neuen Bezeichnungen in den Chat. Beispiel: „Radiergummibatterie“, „Batterieradiergummi“ Die Erläuterungen kommen dann von den Kindern, die den Gegenstand in der Hand halten, können aber durch die andere unterstützt werden.</p>
Level Up	1. Man kann den Kindern oder dem Gegenüber einen Bereich vorgeben, aus dem der Gegenstand kommen soll. „Dein Begriff hat etwas mit Küche zu tun!“ „Dein Begriff hat etwas mit Baustelle zu tun!“ – „Pfannenbagger und Baggerpfanne“
Online/Präsenz	Im Präsenzunterricht kann das Spiel im Sitzen oder Stehen gespielt werden. Zwei Kinder denken sich ein Wort und sagen es auf Signal gleichzeitig laut.
<p>Wem dieses Spiel gefällt, der mag vielleicht auch: Antiquitäten verkaufen (Level 3, S. 39); Trottelxperten (Seite 33); Mein Problem, mein Ding (Level 3, S. 48).</p>	

Teil 3 – Level 3

Übersicht

	Seite	Angebote annehmen	Auflockerung	Gefühle	Kreativität	Positives Gruppengefühl	Präsenz	Ratespiel	Schauspiel	Selbstbewusstsein	Spontaneität	Sprache	Storytelling	Teamwork
Antiquitäten verkaufen	39				X		X			X	X			
Auf diese Art und Weise	40			X			X	X	X					X
Computerkampf	41	X			X				X					X
Expertenfrühschoppen	42	X				X			X	X	X			X
Fernsehreportage	43	X			X		X			X		X		X
Filmpitch	44	X		X	X		X						X	X
Königinnenspiel	45	X		X			X		X	X			X	X
Lieferdienst	46	X						X						X
Mein Problem, mein Ding	48	X		X	X	X			X	X	X		X	X
Verrückt vor Gericht	50	X	X			X			X	X	X		X	
Vierervortrag	51	X			X		X			X	X	X		
Zoodirektor	52	X						X						X

Antiquitäten verkaufen	
Spielform	Ein Kind als Hauptperson, Beteiligung anderer
Zeitaufwand	Erläuterung: ca. 3 Minuten Durchführung: ca. 5-8 Minuten pro Szene
Zielsetzung/Wirkung	Kreativität, Präsenz, Selbstbewusstsein, Spontaneität
Anleitung	„Ein Kind wird uns gleich eine Antiquität verkaufen. Dazu greifst du dir einfach einen Gegenstand, der in deiner Nähe liegt und denkst dir dazu irgendetwas aus. Du kannst alles behaupten, was du willst und dir die wildesten Geschichten ausdenken, was der Gegenstand für eine Vorgeschichte hat und woher du ihn hast. Wenn du fertig bist, dürfen wir – die potentiellen Käufer – dir noch Fragen stellen. Du hast auf jede Frage eine Antwort (denn du denkst dir ja alles aus). Wir überlegen dann, ob wir den Gegenstand kaufen wollen und für welchen Preis.“
Tipps und Tricks	<ul style="list-style-type: none"> • „Je verrückter deine Geschichte, desto besser – schön ist es auch, wenn du Leute erfindest, die den Gegenstand besessen haben und dir ausdenkst, wann sie gelebt haben: Hunnenkönig Grubilor der Ängstliche, um das Jahr 1.005, Prinzessin Sabrina die Zweite aus dem späten Mittelalter. Egal, wenn es um 1.005 gar keine Hunnen mehr gab! Und nie eine Prinzessin Sabrina.“ • Wenn die Käufer Geld bieten, müssen sie aufpassen, dass sie nicht anfangen, zu streiten und sich gegenseitig nur überbieten. • „Auch der Verkäufer oder die Verkäuferin ist eine Rolle! Vielleicht wurde die Antiquität gestohlen? Oder gefälscht? Spielt damit, dass ihr weder als Verkäufer noch als Käufer ihr selbst seid!“
Level Up	1. Das Spiel wird vor allem durch die Rückfragen der anderen Spielerinnen und Spieler herausfordernder. Mit Hilfe der Fragen kann man ganze Geschichten und Szenen entstehen lassen.
Online/Präsenz	Kann im Präsenzunterricht an einem Tisch gespielt werden, sofern Gegenstände in der Nähe sind. Gegebenenfalls auch pantomimisch möglich, lebt aber sehr von den echten Gegenständen.
Wem dieses Spiel gefällt, der mag vielleicht auch: Trottelexperten (Level 2, S. 33); Expertenfrühschoppen (Seite 42).	

Computerkampf	
Spielform	Gruppe, reihum, immer Zweierszenen
Zeitaufwand	Erläuterung: 6-8 Minuten, Durchführung: ca. 3-5 Minuten pro Zweierszene
Zielsetzung/Wirkung	Angebote annehmen, Kreativität, Schauspiel, Teamwork
Anleitung	<p>„Ihr spielt immer zu zweit. Kind Nummer 1 sitzt so, dass es im Bildschirm zu sehen ist und tut so, als würde es etwas am Computer erledigen. Kind Nummer 2 ist nicht in seinem Bildschirm zu sehen. Es möchte aber gerne an den Computer. Ihr tut so, als gäbe es nur einen Computer und derjenige, der im Bildschirm zu sehen ist, sitzt daran. Kind Nummer 2 versucht, Kind Nummer 1 zu überzeugen, den Platz abzugeben. Beide Kinder denken sich dafür aus, warum gerade sie am Computer sitzen müssen. Wenn Kind 2 das erste Kind überzeugt hat, ihm den Platz zu überlassen, verlässt Kind 1 den Bildschirm und Kind 2 setzt sich schnell an seinen Platz. Dann beginnt die nächste Szene mit Kind 3, das jetzt seinen Bildschirm verlässt und Kind 2 versucht zu überzeugen, den Platz abzugeben.“</p> <p>Ablauf in der Übersicht: Kind 1 sitzt am Computer (ist in seinem Bildschirm zu sehen, alle anderen Kinder nicht). Kind 2 (spricht, ohne an seinem Bildschirm zu erscheinen): „Kann ich mal an den Computer?“ Kind 1: „Nein, leider gerade nicht, weil...“ Kind 2: „Wär aber total wichtig, weil...“ Diskussion, die damit endet, dass Kind 1 den Platz freiwillig aufgibt. Kind 1: „Okay, dann geh ich mal...“ (verlässt seinen Bildschirm) Kind 2: „Danke!“ (setzt sich vor seinen Bildschirm) Kind 3 (spricht, ohne an seinem Bildschirm zu erscheinen): „Kann ich mal an den Computer?“, usw.</p>
Tipps und Tricks	<ul style="list-style-type: none"> • „Ihr müsst nicht ihr selbst sein, ihr könnt euch auch etwas total Verrücktes ausdenken, euch andere Namen geben oder euch siezen! Ihr könnt ein Gangster sein, der einen Bankraub planen muss, oder ein Millionär, der unbedingt bei Ebay einen Sportwagen ersteigern möchte.“ • „In diesem Spiel geht es um gutes Teamwork! Jedes Kind, das am Computer sitzt, weiß, dass es den Platz irgendwann aufgeben wird. Es geht nicht darum, den Platz zu behalten, sondern eine schöne Szene zu spielen.“ • „Lasst die Ideen der anderen immer gut aussehen! Wenn ihr am Computer sitzt, dürft ihr den Platz zuerst ein bisschen verteidigen „Nee, tut mir leid, ich muss hier noch ganz dringend...“. Aber nach kurzer Zeit solltet ihr ein Angebot eures Mitspielers total begeistert annehmen!“ • Es sieht super aus, wenn Kind 1 beim Sprechen zur Seite guckt, als stünde da Kind 2 (das ja in Wirklichkeit nicht zu sehen ist). • „Oft bekommt man den Computerplatz besser, wenn ihr herausfindet, was der andere Spieler gerade am Computer macht und was sein Bedürfnis oder Problem ist! Erfindet etwas, was ihr ihm oder ihr anbieten könnt, z. B.: „Herr Siebenreich, ich weiß zufällig, dass mein Nachbar genau so einen Sportwagen verkaufen möchte – vielleicht gehen Sie mal schnell rüber?“ „Ja, dann kann ich ja direkt losfahren und muss nicht erst auf die Lieferung warten!“
Level Down	Die Leitung kann moderierend eingreifen und die einen Kinder ermutigen, weitere Ideen auszuprobieren oder die anderen, ihren Platz aufzugeben.
Level Up	Es kann sich immer um den gleichen Computer, beispielsweise in einer WG handeln. Die Figuren können sich daher auch kennen und aufeinander beziehen. Aus den einzelnen Szenen kann so eine untereinander verknüpfte große Geschichte entstehen.
Online/Präsenz	Kann im Präsenzunterricht an einem Tisch mit einem echten oder angedeuteten Computer gespielt werden. Entstanden ist das Spiel aus dem sogenannten „Bankspiel“, bei dem das gleiche Prinzip auf eine Bank im Park angewandt wird. Dies kann auf zwei Stühlen gespielt werden. Auch hier gilt – das neue Kind kann den Platz nur einnehmen, wenn dieser freiwillig aufgegeben wird. Den Kindern gegenüber kann das Teamwork betont werden.