Inhalt

Vorwort **4**

Alphabetische Übersicht der Spiele **5**

Methodisch-didaktische Überlegungen **6**

A Theoretischer Teil **7 - 21**

1 Improvisiertes Theater – was ist das? 7
2 So funktioniert es! 7
- Voraussetzungen 9
- Ziele 10
- Einsatzmöglichkeiten 11
- Zusammenspiel 12
- Rettungsanker 13

3 Aufführungen 17

4 Glossar 19

B Praktischer Teil **22 - 94**

1 Mögliche Unterrichtsplanungen 22

2 Aufwärmübungen 24 - 45
- Übersicht G – M – E 24
- Aktionen G 24 - 36
  M 37 - 44
  E 45

3 Spiele 46 - 71
- Übersicht G – M – E 46
- Aktionen G 47 - 55
  M 56 - 63
  E 64 - 71

4 Szenen 72 - 94
- Übersicht G – M – E 72
- Aktionen G 73 - 75
  M 76 - 81
  E 82 - 94

C Anhang **95 - 96**

Kärtchenvorlagen 95 - 96

VORSCHAU

IMPROVISIEREN KINDERLEICHT – Bestell-Nr. P12 154
Spontan und kreativ in jeder Situation!
Lernen mit Erfolg HL VERLAG

netzwerk lernen

zur Vollversion

Alphabetische Übersicht der Spiele

Name	Seite
Abschlusskreis	47 G
Absurde Welten	82 E
Apfelbäumchen	48 G
Apfelbäumchen in Gefahr	56 M
Assoziationskette	37 M
Bauernregel	38 M
Besondere Begrüßungen	25 G
Bilder stellen	26 G
Bilder stellen mit Szenen	57 M
Clownsshow	49 G
Diashow/Märchenbuch	73 G
Die bekloppteste Art	50 G
Drei zwei eins Pommes	40 M
Du bist, du bist, wir machen	58 M
Ein-Satz-Geschichten	43 M
Einwortabenteuer	76 M
Emoachterbahn	83 E
Emoreplay	84 E
Experteninterview	85 E
Fangen, was vom Himmel fällt	27 G
Foto Klick	29 G
Freie Szene	94 E
Freund und Feind	28 G
Gegenstände umdefinieren	51 G
Geschenke machen	55 G
Geschichte zu dritt	64 E
Gleiches Wort zur gleichen Zeit	45 E
Glücklich machen	77 M
Gromolokreis	60 M
Gromoloparty	53 G
Gromolowitze erzählen	65 E
Halbgromoloszenen	66 E

Name	Seite
Ich war schon in Paris	31 G
„Ja, genau!“-Geschichte	59 M
Kinospiel	74 G
Klatschkreis	32 G
Kleine Stimme	78 M
Königinnenspiel	67 E
Krakenprofessor	75 G
Löwendompteur	33 G
Maschine bauen	34 G
Museumsspiel	79 M
Nur einer läuft	41 M
Privates Fotoalbum	80 M
Produkt erfinden	61 M
Ratespiel Arbeitsamt	86 E
Ratespiel Märchenarbeitsamt	88 E
Ratespiel Reklamation	89 E
Regisseurstreffen	91 E
Roboter	35 G
Stäbe	30 G
Stille Post	81 M
Stoppgehen	36 G
Superheld, Superheld, wir haben ein Problem	69 E
Superheldenkreis mit Namen	42 M
Typewriter	92 E
Und was kommt jetzt?	62 M
Was ist das? Das ist Wut!	39 M
Was machst du da?	54 G
Welpen	55 G
Welpeninterview	63 M
Zwei Pantomimen	93 E
Zwei Reihen Action	70 E
Zwei Reihen Superheld	71 E

VORSCHAU

IMPROVISIEREN KINDERLEICHT – Bestell-Nr. P12 154
Spontan und kreativ in jeder Situation!
Lernen mit Erfolg HL VERLAG

netzwerk lernen
zur Vollversion

Vorwort

Liebe Kolleginnen, liebe Kollegen!

In der Einführung in den Bildungsplan 2016 für Baden-Württemberg – er wird an dieser Stelle stellvertretend für alle aktuellen Bildungspläne zitiert – formuliert der Verfasser über die Vermittlung von Wissen hinaus den Auftrag der Schule, „ […] zu sozialer Bewährung zu erziehen und in der Entfaltung ihrer Persönlichkeit und Begabung zu fördern, […].“

Cliquen, Freundschaften, Kindergarten, Schule, Schüler* und Kinder jeden Alters sind ständig mit den Herausforderungen konfrontiert, ihren Platz in einer Gruppe zu finden und die Spielregeln einer Gemeinschaft zu durchschauen.

Sie müssen als Team agieren, auf andere achten, sich gegenseitig wahrnehmen und angemessen aufeinander reagieren. Diese Schlüsselqualifikationen werden beispielsweise in Gruppenspielen in verschiedenen Unterrichtssituationen trainiert. Weiterhin stehen dabei neben der Unterstützung der Persönlichkeitsentwicklung und Stärkung des Selbstbewusstseins die Entwicklung sprachlicher Fähig- und Fertigkeiten im Vordergrund.

Die in diesem Buch vorgestellten Übungen und Spiele zielen auf die Entwicklung dieser Stärken ab und stellen spielerische und kreative Methoden vor, die sich auch außerhalb des Unterrichtes umsetzen lassen. Neben Teamwork und Wahrnehmung fördern die Übungen des Improvisationstheaters oder kurz Improtheaters vor allem auch spontane Kreativität und die Fähigkeit, komplexe Geschichten zu erzählen.

Viel Erfolg bei der Umsetzung der Vorschläge in diesem Band und der Entwicklung von kreativen Ideen der Kinder und Jugendlichen wünschen Ihnen das Team des Kohl-Verlages und

Gabi Deeg

VORSCHAU

IMPROVISIEREN KINDERLEICHT – Bestell-Nr. P12 154
Spontan und kreativ in jeder Situation!
Lernen mit Erfolg KOHL VERLAG

Aus Gründen der Lesbarkeit wurde stets die männliche Form verwendet, die die

netzwerk lernen
zur Vollversion

2 So funktioniert es

Voraussetzungen

ausführlich

Kärtchen – Kern der Geschichte: Kärtchen mit Kernthemen (Anhang S. 96) können für fortgeschrittene Übungen gezogen werden. Dadurch, dass es abstrakte Ereignisse sind, sind sie für alle Figuren anwendbar und die Kinder können die Vorgaben mit eigenen Ideen füllen.

Kärtchen – Gefühle: Für manche Spiele eignen sich vorausgewählte Gefühle/Charaktereigenschaften (Anhang S. 95), oft auch in Verbindung mit den Figurenkärtchen. Wenn zwei mit Gefühlen ausgestattete Figuren aufeinandertreffen, entsteht die Geschichte nahezu von selbst: die “zickige” Prinzessin, die den “netten” Dieb trifft, erlebt ein ganz anderes Abenteuer als die “schüchterne” Prinzessin, die den “traurigen” Dieb trifft.

Ergänzen Sie die Vorschläge mit eigenen Ideen und mit Ideen der Kinder:

Kartenvorlagen - Zum Beispiel so!

Personen: König/Königin, Pirat, Prinzessin/Prinz, Löwe, Hündchen, Feuerwehrmann, Superheld, Oma/Opa, Lehrer/Lehrerin, Monster, Dieb, Meerjungfrau, Einhorn, Geheimagent, Hexe, Ritter …

Kernthemen:
- Ich habe etwas verloren.
- Ich bin unglücklich, weil ich keine Freunde habe.
- Ein Böser bedroht mich oder mein Reich.
- …

Es fällt den Kindern meist sehr leicht, diese abstrakte Vorgabe für die jeweilige Figur ganz unterschiedlich mit Leben zu füllen. “Ein Böser bedroht mich oder mein Reich” bedeutet für die Prinzessin der böse Zauberer, für die Meerjungfrau ein fieser Hai, für den Feuerwehrmann ein hartnäckiger Brandstifter und für Oma vielleicht die Nachbarskatze, die immer das Blumenbeet umgräbt. So unterschiedlich wie die Geschichten sind, werden auch die Lösungen sein.

Ziele

kurz & knapp

- Auf spielerische Weise lernen, auf Mitmenschen zu achten.
- Eine positive innere Haltung entwickeln.
- Selbstsicherheit daraus gewinnen, immer wieder unerwartete Situationen zu bewältigen.
- Den Wert von Teamwork schätzen lernen.
- Klare und deutliche Kommunikation üben.
- Der Fantasie freien Lauf lassen und Kreativität ausleben.
- Spielerisch Schlüsselqualifikationen erwerben.

VORSCHAU

IMPROVISIEREN KINDERLEICHT – Bestell-Nr. P12 154
Spontan und kreativ in jeder Situation!
HL VERLAG

netzwerk lernen
zur Vollversion

2 So funktioniert es

Ziele

ausführlich

Viele Kinder haben, im Gegensatz zu den meisten Erwachsenen, noch einen ungetrübten Zugang zu ihrer Fantasie. Viele Ideen in kurzer Zeit zu produzieren, ist für sie keine Mühe. Beim Improtheater lernen sie, nach den Ideen zu greifen, die das Angebot des Mitspielers unterstützen. Zuhören und Beobachten ist das A und O des Improtheaters, deswegen wird dies in fast allen Übungen trainiert.

Die Kinder lernen im Laufe dieser Übungen auf spielerische Weise, auf ihre Mitmenschen zu achten. Sie lernen den Wert von Teamwork kennen und sie erfahren, wie unterschiedlich aber gleichermaßen wertvoll die Ideen unterschiedlicher Menschen sind. Sie haben Gelegenheit, eigene Abenteuer zu kreieren und sich in immer neuen Figuren auf der Bühne auszuprobieren. Der große Vorteil des Improtheaters ist, dass das alles in Übungen geschieht, die sich für die Kinder lediglich als “Spielen” darstellen. Die Einstiegsschwelle ist niedrig und die Übungen sind für verschiedene Altersgruppen und natürlich beide Geschlechter geeignet.

VORSCHAU

Einsatzmöglichkeiten

kurz & knapp

- als längere Projektreihe zum Thema Improtheater
- als Vertretungsstunde
- Einzelne Spiele zwischendurch für jedes Fach: Auflockerung, positive Stimmung, Stärkung des Gruppengefühls.
- für Deutschstunden zum Thema Geschichten (Struktur, Archetypen usw.)
- Spiele für Gruppenfahrten, Ausflüge, Überbrückung für Wartezeiten

ausführlich

Die Übungen sind so konzipiert, dass sie aufeinander aufbauen und sich zur konstanten Entwicklung der Kinder gezielt einsetzen lassen. Gleichzeitig stehen alle Übungen auch für sich und können losgelöst voneinander zur Stärkung bestimmter Schlüsselkompetenzen oder zur Auflockerung im Unterricht eingesetzt werden.

Gleichzeitig können für Deutschstunden zum Themenkomplex „Aufbau von Geschichten“ anschauliche Erlebnisse geschaffen werden.

Vor allem dadurch, dass fast alle Spiele keine Materialien und einige noch nicht einmal Bewegungsfreiheit benötigen, sind sie sehr variabel einsetzbar. So kann man z.B. bei Ausflügen ganz nebenbei vermitteln, dass Wartezeit nicht mit Elektronik gefüllt werden muss. Erfahrungsgemäß haben Kinder an Spielen wie beispielsweise **Die bekloppteste Art…!** (Seite 50) so viel Spaß, dass sie auch außerhalb von Schule und Unterricht begeistert angenommen werden.

IMPROVISIEREN KINDERLEICHT – Bestell-Nr. P12 154
Spontan und kreativ in jeder Situation!
HL VERLAG

netzwerk lernen
zur Vollversion

4 Glossar

Coachen

Es unterstützt die Kinder vor allem zu Beginn, wenn der Spielleiter immer wieder in die Szenen eingreift. Die Szene soll dabei unterstützt, aber nicht unterbrochen werden. Von außen sind geblockte Angebote und verpasste Möglichkeiten oft gut zu erkennen. Es trainiert die Wahrnehmung der Kinder, wenn man ihnen hilft, diese ebenfalls zu erkennen. Außerdem vermittelt es den Kindern Vertrauen in ihre Fähigkeiten und in ihr Team, wenn sie erfolgreiche Geschichten auf die Bühne bringen. Das Coaching kann auf verschiedenen Ebenen erfolgen (siehe Rettungsanker S. 13).

Gromolo

Gromolo ist eine Fantasiesprache, deren „Wörter“ spontan gebildet werden. Die Darstellenden verhalten sich dabei so, als würden sie genau verstehen, was der andere sagt. Dabei gilt es, die Wörter wie eine richtige Sprache klingen zu lassen: „Itzi bitzi itzi bitzi?“ funktioniert nicht so gut wie: „Len garino isidula?“ Es gibt Tricks, um den Dialog echt wirken zu lassen. Große Emotionen und Gesten machen diese Kunstform sehr ausdrucksstark. Zudem kann man ein „Wort“ aus dem Satz des Partners wiederholen und in neue Laute einbetten: „Garino lokadi blata!“

Ratespiele

Während ein Kind vor der Tür wartet, einigt sich der Rest der Gruppe auf das zu erratende Element. Dies unterscheidet sich je nach Spielstruktur. Wenn das Kind den Raum wieder betritt, begibt es sich sofort auf die Bühne und muss in der Szene auf die richtige Lösung kommen. Dabei handeln alle Mitspieler als Team (siehe mögliche Schülerkarte).

Für den Anfang kann man jede Position (Ratende und Tippgebende) doppelt besetzen und ggf. als Spielleiter eine der Positionen einnehmen.

Storytelling

Der Begriff wird hier verwendet für die Kunst, eine Geschichte zu erzählen. Ziel ist es, den Kindern den Unterschied zwischen einer bloßen Aneinanderreihung von Ereignissen und dem Aufbau einer logischen, spannenden Geschichte zu vermitteln.

VORSCHAU

IMPROVISIEREN KINDERLEICHT – Bestell-Nr. P12 154
Spontan und kreativ in jeder Situation!
HL VERLAG

netzwerk lernen
zur Vollversion

4 Glossar

mögliche Schülerkarten „Ratespiele“

1 Allgemeine Tipps und Tricks!

- Bei Ratespielen müsst ihr sehr gut zusammen arbeiten und extrem gut aufpassen, was die anderen sagen oder machen!
- Der Ratende und die Mitspieler sind ein geheimes Team! Alle haben das gleiche Ziel – dass der Ratende die Lösung findet. Aber natürlich nicht sofort!
- Der Job des Ratenden: ganz, ganz viele Vorschläge spielen (nicht „raten“ natürlich) und genau darauf achten, wie die anderen, die es wissen, darauf reagieren. Und dabei immer fröhlich und selbstsicher bleiben!
- Der Job der Tippgeber: Auf die Vorschläge des Ratenden immer entsprechend reagieren! Wenn es ganz falsch ist, heftig ablehnen. Wenn es aber nur ein bisschen falsch ist und in die richtige Richtung geht, dann müsst ihr das eurem Partner klar machen. Wenn der Beruf, der zu erraten ist, zum Beispiel Tierärztin ist und der Jobvermittler (Spiel Arbeitsamt) euch „Ärztin“ vorschlägt, dann dürft ihr nicht heftig ablehnen. Ihr könntet sagen: „Ja, Medizin finde ich schon ganz super, aber ich mag keine Menschen behandeln, die reden immer so viel…“
- Vorsicht als Tippgeber: nicht zu schnell die richtig guten Tipps, sonst ist das Ratespiel direkt vorbei. Aber auf keinen Fall ganz falsche Sachen sagen, sonst verwirrt ihr euren Teampartner und er kann das Rätsel nicht lösen. Und die Ratenden sollen sich ja auf ihr Team verlassen können. Wenn ihr seht, dass es lange dauert, können eure Tipps immer direkter werden.
- Wichtig beim Ratespiel ist ein schönes Ende und großer Jubel, wenn der Ratende es richtig herausgefunden hat!

2 Wie spielt man als Ratender die eigene Idee, um sie zu testen?

Nicht gut: (Ratespiel Reklamation):

Ratender: „Ist es vielleicht ein Staubsauger?“ (nicht gut, weil ihr ja jemanden spielt, der eigentlich genau weiß, was er gekauft hat.)

Besser:

Ratender: „Dann hab ich den Staubsauger auf den Teppich gestellt…“

Verkäufer: „Ach, Sie haben noch sauber gemacht für das Gerät, das Sie bei uns gekauft haben? Denn das hier ist ja kein Staubsauger, wie Sie wissen!“

Ratender: „Natürlich weiß ich das! Also, als ich alles sauber hatte, hab ich das Gerät fahren lassen…“

Verkäufer: „Genau! Dafür ist es ja da!“ (Weil es sich um ein ferngesteuertes Auto handelt.)

VORSCHAU

IMPROVISIEREN KINDERLEICHT – Bestell-Nr. P12 154
Spontan und kreativ in jeder Situation!
Lernen mit Erfolg HL VERLAG

netzwerk lernen
zur Vollversion

B Praktischer Teil

1 Mögliche Unterrichtsplanungen

Es hat sich bewährt, eine reine Improtheaterstunde über eine Dreiviertelstunde oder eine ganze Stunde zu führen. Dabei bietet sich die folgende Struktur an, die einzelnen Elemente können dabei natürlich vom Umfang variieren. Alle Übungen und Spiele können auch für sich stehen, da die Übergänge fließend sind.

- **Aufwärmübungen**

Diese dienen dazu, die Spieler[1] zusammen zu bringen, aufzulockern und/oder zu fokussieren.

- **Übungen, die auf Szenen oder Spiele hinarbeiten**

Diese Übungen sind häufig Zweier- oder Kleingruppenübungen. In ihnen werden spezifische Elemente eingeführt oder geübt (z.B. Storytelling, Wahrnehmung, Pantomime, Teamwork usw.). Einige von ihnen eignen sich auch für Aufführungen.

- **Improspiele und freie Szenen**

Hierbei handelt es sich um strukturierte Improspiele, um frei erzählte Geschichten oder um Mischformen. In einer Bühnensituation sitzen die zuschauenden Kinder auf Stühlen oder auf dem Boden. Damit sind sie aber nicht aus dem Geschehen heraus, denn zum einen sollen sie üben “ein gutes Publikum zu sein – so eins, wie du es nachher auch selbst haben möchtest”, zum anderen weiß man beim Improtheater nie, wann die Szene einen weiteren Mitspieler braucht. Es hat sich bewährt, dass das Publikum gemeinsam den Start der Szene einzählt, beispielsweise mit “5 - 4 - 3 - 2 - 1 - los!” (siehe auch Glossar Seite 19 ff).

- **Abschluss**

Hierfür eignen sich Übungen, die die Gruppe nochmals zusammenbringen und ein gemeinsames Ende setzen.

VORSCHAU

Beispielstunden

Es hängt von der Gruppe ab, ob man mehrere verschiedene Übungen anbietet oder eine Übung länger ausdehnt. Einige der Übungen sind einfacher und schwieriger gestaltbar und daher sowohl für Anfänger und als auch für Fortgeschrittene geeignet.

	Einstiegsstunde	
	15-20 Min Aufwärmen z.B.	25-30 Min Übungen und Szenen z.B.
Anfänger	• Besondere Begrüßungen (Seite 25) • Löwendompteur (Seite 33) • Bilder stellen (Seite 26)	• Gegenstände umdefinieren (Seite 51) • Geschenke machen (Seite 52) • Maschine bauen (Seite 34) • Abschlusskreis (Seite 47)

[1] Auch in den Spielerklärungen ist der Einfachheit halber die männliche Form stellvertretend verwendet. In der konkreten Anwendung müsste dies natürlich so umformuliert werden, dass e

IMPROVISIEREN KINDERLEICHT – Bestell-Nr. P12 154
Spontan und kreativ in jeder Situation!
HL VERLAG

netzwerk lernen
zur Vollversion

3 Spiele

E Königinnenspiel

mögliche Schülerkarte

Königinnenspiel - Tipps und Tricks!

- Hier könnt ihr richtig große Gefühle zeigen – wenn ihr den Diener oder die Dienerin spielt, seid ihr sehr zerknirscht und als König oder Königin seid ihr sehr erschrocken! Beschreibt eindrücklich, warum der Gegenstand oder das Lebewesen für euch furchtbar wichtig oder besonders schön war!
- Aber denkt dran, dass ihr dennoch ein sehr netter König oder eine sehr nette Königin seid! Ihr verzeiht euren Dienern am Ende immer!

VORSCHAU

IMPROVISIEREN KINDERLEICHT – Bestell-Nr. P12 154
Spontan und kreativ in jeder Situation!
HL VERLAG

netzwerk lernen
zur Vollversion

3 Spiele

G Clownsshow

LEHRER-INFO

Differenzierung G, Sozialform E	
Kategorie	Übung, keine Materialien
Ziele	• Präsenz • Selbstvertrauen • Gruppenbildung
Situation/Lehreranweisung	Bühnensituation. „Wir werden üben, auf der Bühne zu stehen und Applaus zu bekommen. Gleichzeitig üben wir auch, gutes Publikum zu sein. Jeder von euch überlegt sich eine winzige Kleinigkeit, die er gleich auf der Bühne präsentiert. Aber wir machen einen alten Zirkustrick – das, was ihr macht, geht zweimal schief, aber ihr bleibt ganz fröhlich dabei. Das Publikum wird euch anfeuern und auch klatschen, wenn es schief geht. Und wenn es dann beim dritten Versuch klappt, dann rastet das Publikum vor Begeisterung völlig aus!“
Mögl. Verlauf	Der Spielleiter kündigt die Show eines großen Künstlers an und feuert den Applaus des Publikums an. Auch bei den ersten zwei Fehlversuchen animiert der Spielleiter die Zuschauer zum Klatschen ebenso wie zum Jubeln, wenn es dann am Ende klappt. Außerdem erinnert der Spielleiter das Kind daran, auch bei den ersten zwei Fehlversuchen positiv zu bleiben.
Hinweise	Es hilft, eine wirklich kleine Sache auszusuchen, bei der klar ist, dass sie einfach zu bewerkstelligen wäre. Als Unterstützung kann man den Kindern erklären, dass Clowns zuweilen ihre Show so aufbauen. Entscheidend ist, dass die Fröhlichkeit des Spielers vor allem auch bei den Misserfolgen bestehen bleibt.
Kombinationen und Entwicklungen	Bei (geplantem) Scheitern fröhlich zu bleiben, ist eine Grundübung für alles, was man auf der Bühne macht.

VORSCHAU

mögliche Schülerkarte

Clownsshow - Tipps und Tricks!

- Nehmt eine Kleinigkeit, die jeder machen kann wie zum Beispiel: Zeigefinger aneinanderlegen oder die Hand auf den Kopf legen.
- Bleibt bei den ersten beiden Versuchen, die schiefgehen, ganz fröhlich! Das macht euch auf der Bühne sehr liebenswert.
- Wenn ihr das Publikum seid, dann gebt ganz freundlichen Applaus bei den ersten Fehlversuchen. Rastet völlig aus vor Begeisterung, wenn es dann beim dritten Mal klappt!
- Verbeugt euch, wenn ihr fertig seid!
- Immer lächeln und strahlen!
- Ihr könnt eurem Publikum vorher sagen, was ihr machen werdet, aber ihr müsst es nicht.
- Lasst euch Zeit, genießt es!

IMPROVISIEREN KINDERLEICHT – Bestell-Nr. P12 154
Spontan und kreativ in jeder Situation!
HL VERLAG

netzwerk lernen
zur Vollversion

3 Spiele

G Die bekloppteste Art…?

Differenzierung G, Sozialform G	
Kategorie	Übung oder Aufwärmen, keine Materialien
Ziele	• Positives Gruppengefühl, Energie • Kreativität • Spontanität
Situation/Lehreranweisung	Anordnung beliebig, sitzend oder stehend. „Wir suchen so schnell wie möglich nach ganz vielen bekloppten Ideen, etwas zu machen: beispielsweise ein Ei zu schälen. Je bekloppter, desto besser, total egal, ob das überhaupt geht oder nicht!“
Mögl. Verlauf	Es wird eine kleine Handlung ausgesucht (ein Auto waschen, einen Nagel einschlagen, eine Treppe hinunterkommen…). Dann sammelt man so viele bekloppte Ideen wie möglich.
Hinweise	Die Kinder lassen ihrer Phantasie freien Lauf, wenn sie merken, dass keine Idee (egal, wie absurd oder physikalisch unmöglich) abgelehnt oder kritisiert wird. Der Spielleiter kann die Kinder in der Ideenfindung gezielt unterstützen, und durch seine Vorschläge neue Kategorien eröffnen und den Horizont der Kinder erweitern. Wenn beispielsweise alle bisherigen Vorschläge, eine Treppe hinunter zu kommen, unterschiedliche Fahrzeuge oder Gangarten waren, könnten solche Ideen neue Impulse setzen: „Ich überrede einen Freund, mich runter zu tragen, ich verwandele die Treppe mit Gummischaum in eine weiche Rutsche, ich quatsche so lange auf die Treppe ein, bis sie eine Weiterbildung zur Rolltreppe macht, ich hole meine dressierten Eichhörnchen und lasse mich hinuntertragen….“ Diese Übung eignet sich auch gut, um Wartezeiten oder Fahrzeiten zu überbrücken.
Kombinationen und Entwicklungen	Passt gut zu **Superheld, Superheld, wir haben ein Problem!** (Seite 69).

LEHRER-INFO

VORSCHAU

mögliche Schülerkarte

Die bekloppteste Art…? - Tipps und Tricks!

- Dieses Spiel funktioniert am besten, wenn ihr ganz kleine Handlungen nehmt – sie können gar nicht zu klein sein! „Ein Brot herstellen“ ist schon zu kompliziert. Aber „Mehl mahlen“, „Teig kneten“, „Brot backen“ klappt super!
- Eure Ideen können gar nicht zu abgedreht sein – die der anderen aber auch nicht! Also bejubelt jeden Vorschlag!

IMPROVISIEREN KINDERLEICHT – Bestell-Nr. P12 154
Spontan und kreativ in jeder Situation!
HL VERLAG

netzwerk lernen
zur Vollversion

3 Spiele

G Gegenstände umdefinieren

LEHRER-INFO

Differenzierung G, Sozialform E	
Kategorie	Übung oder Szene, beliebiger Gegenstand
Ziele	• Präsenz • Kreativität • Spontanität
Situation/Lehreranweisung	Bühnensituation oder in einer Reihe (für Aufführung). „Ich habe hier einen Tafelschwamm (oder sonstigen Gegenstand). Jetzt ist der alles Mögliche, nur kein Tafelschwamm mehr. Ihr kommt einer nach dem anderen nach vorne und benutzt diesen Gegenstand als irgendetwas anderes. Das Publikum muss erraten, um was es sich handelt. Sobald richtig geraten wurde, flitzt das nächste Kind nach vorne, bekommt den Gegenstand und macht etwas Neues.“
Mögl. Verlauf	Der Spielleiter moderiert das Spiel an und wählt einen geeigneten Gegenstand aus. Dann unterstützt er den Ablauf und wiederholt gegebenenfalls die hereingerufenen Vorschläge des Publikums, damit sie für den Darstellenden besser zu verstehen sind. Wenn es sich um eine Aufführung handelt, können die Kinder in einer Reihe stehen. Zur Übung stehen sie um Halbkreis um den Darstellenden, um anstelle eines Publikums zu raten. Bei einer Aufführung rät natürlich nur das Publikum.
Hinweise	Erfahrungsgemäß eignen sich zwar grundsätzlich alle Gegenstände, jedoch haben sich zu kleine Dinge und Tücher als nicht so Ideen-ergiebig herausgestellt. Von zerbrechlichen oder empfindlichen Sachen ist natürlich auch abzuraten. Diese Übung ist ein sehr gutes Auftrittsspiel für Anfänger und bietet jedem Kind Gelegenheit, auf der Bühne zu stehen.
Kombinationen und Entwicklungen	Gute Vorübung für Spiele, in denen Pantomime wichtig ist, beispielsweise **Was machst du da?** (Seite 54).

Vorschau

mögliche Schülerkarte

Gegenstände umdefinieren - Tipps und Tricks!

- Wenn das Publikum euren Begriff erraten hat, zeigt auf denjenigen, der es richtig gesagt hat und wiederholt den Begriff nochmal: „Richtig, eine Zahnbürste!“
- Damit euer Publikum erraten kann, was ihr darstellt, macht ihr am besten einfache Sachen: Einen Fußball oder ein Handy kann man gut darstellen, aber eine spezielle Pokemon-Figur eher nicht.

IMPROVISIEREN KINDERLEICHT – Bestell-Nr. P12 154
Spontan und kreativ in jeder Situation!
HL VERLAG

netzwerk lernen
zur Vollversion

3 Spiele

G Geschenke machen

LEHRER-INFO

Differenzierung G, Sozialform G	
Kategorie	Übung
Ziele	• Positives Gruppengefühl, Energie • Kreativität • Spontanität
Situation/Lehreranweisung	Partnersituation. „Ihr macht euch abwechselnd Geschenke! Der erste von euch greift hinter sich und nimmt ein unsichtbares Geschenk zwischen die Hände – das kann jede Größe haben. Dabei überlegt er sich NICHT, was es ist und sagt nur :„Guck mal, ich hab ein Geschenk für dich!“ Der andere nimmt es und freut sich total. Es werden nur ganz, ganz tolle Geschenke sein, denn der, der es auspackt, darf sich selbst ausdenken, was es ist! Wenn ihr euch gefreut habt und laut gesagt habt, was es ist, legt ihr das Geschenk weg und macht ein Gegengeschenk.“
Mögl. Verlauf	Die Kinder in den Paarungen machen sich immer abwechselnd pantomimische Geschenke. Der Spielleiter geht herum und kann daran erinnern, dass man hier nur Geschenke bekommt, über die man sich sehr freut.
Hinweise	Damit die Kinder eine Vorstellung davon bekommen, welche Variationen es gibt, kann man beim Erklären der Übung einige Möglichkeiten vormachen, bei denen Größe, Form und Gewicht sich unterscheiden.
Kombinationen und Entwicklungen	Vorübung für Pantomime Wenn die beschriebene Struktur gut funktioniert, kann sie folgendermaßen erweitert werden: Kind 1 überreicht ein undefiniertes Geschenk, Kind 2 definiert es, daraufhin fügt Kind 1 ein Detail dazu (warum es für Kind 1 gerade dieses Geschenk ausgesucht hat, oder welche Besonderheit sich noch daran verbirgt.)

VORSCHAU

mögliche Schülerkarte

Geschenke machen - Tipps und Tricks!

- Wenn ihr ein Geschenk überreicht, überlegt euch nicht, was es ist. Aber ihr könnt euren Partner inspirieren – überreicht doch mal ein winzig kleines Geschenk, ein super schweres oder eines, das man an einem Seil hereinziehen muss!
- Endlich könnt ihr auch total unmögliche Sachen geschenkt bekommen – packt doch mal ein eigenes Raumschiff oder einen echten Feuervogel aus!
- Geschenke, die ihr bekommen habt, legt ihr sorgsam beiseite!

IMPROVISIEREN KINDERLEICHT – Bestell-Nr. P12 154
Spontan und kreativ in jeder Situation!
HL VERLAG

netzwerk lernen
zur Vollversion

4 Szenen

G Bezeichnung	Sozialform	Wahrnehmung	Teamwork	Kreativität	Spontanität	Gefühle	Spaß	Vertrauen/ Gruppenbildung	Storytelling	Selbstbewusstsein	positiv sein	Seite
Diashow/Märchenbuch	G	x	x	x	x		x		x	x		73
Kinospiel	G	x			x	x	x		x	x		74
Krakenprofessor	G		x	x				x				75

M Bezeichnung	Sozialform	Wahrnehmung	Teamwork	Kreativität	Spontanität	Gefühle	Spaß	Vertrauen/ Gruppenbildung	Storytelling	Selbstbewusstsein	positiv sein	Seite
Einwortabenteuer	P		x					x	x		x	76
Glücklich machen	G	x	x	x	x	x	x	x			x	77
Kleine Stimme	G		x	x	x				x			78
Museumsspiel	G	x	x	x	x					x		79
Privates Fotoalbum	G	x	x	x	x				x			80
Stille Post	G	x	x	x			x					81

E Bezeichnung	Sozialform	Wahrnehmung	Teamwork	Kreativität	Spontanität	Gefühle	Spaß	Vertrauen/ Gruppenbildung	Storytelling	Selbstbewusstsein	positiv sein	Seite
Absurde Welten	G		x	x	x				x			82
Emoachterbahn	G		x	x	x	x			x			83
Emoreplay	G		x	x	x	x						84
Experteninterview	G	x	x	x	x		x	x				85
Ratespiel Arbeitsamt	G	x	x	x			x			x	x	86
Ratespiel Märchenarbeitsamt	G	x	x	x			x			x	x	88
Ratespiel Reklamation	G	x	x	x			x				x	89
Regisseurstreffen	G		x	x	x				x	x		91
Typewriter	G		x						x			92
Zwei Pantomimen	P	x	x	x	x				x			93
Freie Szene	G	x	x	x	x				x			94

VORSCHAU

IMPROVISIEREN KINDERLEICHT – Bestell-Nr. P12 154
Spontan und kreativ in jeder Situation!
Lernen mit Erfolg HL VERLAG

netzwerk lernen
zur Vollversion

4 Szenen

G Diashow/Märchenbuch

LEHRER-INFO

Differenzierung G, Sozialform G	
Kategorie	Szene, keine Materialien
Ziele	• Präsenz • Spontanität • Kreativität
Situation/Lehrer-anweisung	Bühnensituation, ein Kind auf der Bühne, vier bis sechs Kinder am Bühnenrand. „Du zeigst dem Publikum Fotos von deiner Reise. Wir erfragen vorher, was du Aufregendes erlebt hast. Wenn du das Publikum begrüßt hast, sagst zum Beispiel: „Ich zeige euch/Ihnen das erste Bild.“ Du guckst ins Publikum und machst ein ganz langes „Klllllliiiiiiiiiiiick!“. Während dieses Geräusches rennen die anderen Kinder auf die Bühne und stellen oder legen sich in eine Position. Dann erst drehst du dich zu dem Bild um und beschreibst uns, was wir darauf sehen. Wenn du fertig bist, drehst du dich zum Publikum zurück und kündigst das nächste Bild an.“
Mögl. Verlauf	Der Spielleiter wählt die Spieler, fragt ab, wohin die Reise ging und was entdeckt/erforscht wurde und lässt die Szene einzählen.
Hinweise	Es hat sich bewährt, vorher festzulegen, wie viele Bilder zu sehen sein werden. Ggf. kann der Spielleiter auch Publikumsfragen stellen oder die Szene von außen coachen. Diese Übung ähnelt Spielen wie **Apfelbäumchen** (Seite 48) oder **Bilder stellen** (Seite 26). Sie unterscheidet sich aber grundlegend dadurch, dass bei der Diashow die Darstellenden nicht selbst überlegen, was sie darstellen, sondern nur vom Erzähler definiert werden. Erfahrungsgemäß muss der Begriff „Dia“ zunächst erläutert werden.
Kombinationen und Entwicklungen	Diese Übung ähnelt dem Spiel **Privates Fotoalbum**, da dort jedoch eine andere Struktur zugrunde liegt, ist es auf Seite 80 separat dargestellt. Man kann mit derselben Struktur auch ein Märchenbuch darstellen. Das Publikum wählt dann den Titel eines noch nicht existierenden Märchens, das der Erzähler als Bilderbuch präsentiert. Als Umblättergeräusch eignet sich ein langes „Wuuuusch!“.

vorschau

mögliche Schülerkarte

Diashow/Märchenbuch - Tipps und Tricks!

- Es ist toll, wenn ihr selbst mit auf den Bildern seid: „Hier bin ich zu sehen, wie ich gerade…“
- Ihr könnt andeuten, was auf dem nächsten Bild ist, aber nicht zu ausführlich! Zum Beispiel: „Dann aber geschah etwas sehr Gefährliches! Das seht ihr auf dem nächsten Bild!“
- Bietet verschiedene Positionen und ausdrucksstarke Gesichtsausdrücke an.
- Guckt nicht auf das Bild, während ihr „Kliiick“ oder „Wuuusch“ sagt, nur ins Publikum!
- Schnell reinrennen und dann nicht mehr bewegen oder sprechen!
- Es müssen nicht immer alle Elemente des Fotos beschrieben werden. Wenn ihr auf einem Bild nicht erwähnt wurdet, wart ihr halt der H

IMPROVISIEREN KINDERLEICHT – Bestell-Nr. P12 154
Spontan und kreativ in jeder Situation!
HL VERLAG

netzwerk lernen
zur Vollversion