

Spielekartei – 55 Spiele

Die Spiele eignen sich für Schüler*innen ab der Vorschulklasse und müssen dem Entwicklungsstand der Spielgruppe angepasst werden. Sie sind über Jahre in der Grundschule erprobt und können in ihrer Komplexität verändert werden. Viele Spiele und Übungen legen die Grundlage für Strukturen von Großgruppenszenen. Geeignet ist u.a. die Musik von Rene Aubry, aber auch andere instrumentale Film- und Tanzmusik.

Zusammengestellt von Johanna Vierbaum – LIF 18

Sp = Spieler:innen, SpL = Spielleitung, Var. = Spielvariation

Warm-up
Großgruppe
Sprache für Tempi

Spielidee
Zuordnung von Tempo
zu Figuren,
Bilder / Assoziationen
den Zahlen zuordnen

Raumlauf zur Musik. Die SpL zeigt mit den Fingern an, in welchem Tempo die Sp durch den Raum gehen. 0 = stehen, 1 = sehr langsam, 2 = gehen, 3 = zügig, 4 = schnell, 5 = sehr schnell

Var.: Stein in der Brandung: Die Hälfte der Spielgruppe steht auf der Bühne im Freeze, die anderen bewegen sich in versch. Tempi

Var.: rechte Hand der SpL zeigt das Tempo für eine Gruppenhälfte, linke Hand für die andere Gruppenhälfte

Warm-up
Großgruppe
Rhythmisierte
Bewegung

Spielidee

Strukturierung von
Bewegung, enge
Verknüpfung Musik
und Bewegung, Auftritt
von Figurengruppen wie
Piraten, Sportler...

Alle gehen durch den Raum. Über 8 Zählzeiten gehen, 8 Zählzeiten stehen. Die Spielleitung zählt ein, damit alle auf 1 losgehen. Für die Gänge oder Stehpausen können Themen vorgegeben werden wie: höfisches Schreiten, Hektik, gehen mit Tick,...

Die Stehpausen werden mit Haltungen gefüllt.

Var.: eine Gruppenehälfte geht, die andere steht.

Warm-up
Großgruppe
Sprachliche
Aktivierung
Chor. Sprechen

Spielidee

Piratenstück, Kapitän
gibt Anweisung,
Piraten antworten:
Au, ja! oder Ey-Ey,
Käpt'n!

Die Spieler*innen verteilen sich im Raum Die SpL gibt Anweisungen: „Alle rennen in die linke Ecke!“ Die Spielgruppe antwortet chorisch mit: „Au ja!“ und führt die Anweisung aus. Die Gegebenheiten des jeweiligen Raumes sollen für die Anweisungen genutzt werden. Weitere Anweisungen könnten lauten:

- Schaut alle aus dem Fenster.
- Winkt mir zu.
- Setzt euch auf die Zuschauertreppe.

Var.: Die Spieler*innen antworten rhythmisch:
„Aha – aha aha!“

Warm-up
Großgruppe

Spielidee:

Gänge im Theaterstück,
Organisation ohne
Spilleitung,
Impuls kommt aus der
Gruppe.

Alle Spieler*innen stehen verteilt im Raum.
Wenn Sp X geht, gehen alle. Wenn Sp Y steht,
stehen alle.

Var.: Die Spieler*innen sind zunächst zu zweit
aufgeteilt und gehen im weiten Abstand
zueinander durch den Raum. Wenn Sp A stehen
bleibt, bleibt Sp B auch stehen...

Var.: Vierergruppen gehen in weitem Abstand
voneinander durch den Raum. Sp A bleibt
stehen, alle Sp der Kleingruppe bleiben stehen.

Var.: Sp X und Sp Y werden nicht festgelegt. Der
Impuls zum Stehen und Gehen kommt spontan
von einzelnen Sp.

Var.: Wenn Sp X geht, gehen alle, wenn Sp Y
steht, stehen alle und ein Sp geht weiter.

Warm-up Sprache

Spielidee

Begegnungen von
Figuren, Figuren
stellen sich darüber
vor.

Raumlauf mit Musik. Wenn die Spieler*innen einander begegnen, begrüßen sie sich auf verschiedene Weise:

- schnell wegschauen
- schüchtern grüßen
- vorsichtig hinterher schauen.
- sich dienstlich grüßen
- Sich sportlich grüßen
- mit Namen begrüßen
- „Na, wie geht’s?“
- Sich herzlich begrüßen
- in 20 sec so viele Hände schütteln, wie möglich

Warm-up
Großgruppe
Sprachl. Aktivierung
Chor. Sprechen

Spielidee

Verdeutlichen der
Theaterelemente: Raum,
Spieler*in,
Zuschauer*in, Emotion,
szenische Anwendung
bei einer Suche.

Raumlauf zur Musik. Jede*r Spieler*in sucht sich einen Punkt oder einen Gegenstand im Raum. Stoppt die Musik, stoppen alle Spieler*innen im Freeze und zeigen bedeutungsvoll auf den gemerkten Punkt und rufen vernehmlich: DA!

Var.: Jeder merkt sich eine Person und zeigt auf sie bei Musikstopp mit einem lauten DU!!

Var.: Zum Namen lernen wird das Du durch den Namen ersetzt.

Var: Alle Spieler*innen zeigen auf das Publikum mit vernehmlichem YOU!

Var.: Alle Spieler*innen drehen sich vom Publikum weg , verschränken ihre Arme und rufen NÖ!

Warm-up

Großgruppe

Raumwahrnehmung

Raumlauf mit Musik. Alle Spieler*innen bewegen sich im gleichen Abstand zueinander durch den Raum.

Bei Musikstopp bleiben alle im Freeze stehen.

Wo sind noch Lücken?

Die Spielleitung zählt bis 5 dann müssen alle Lücken geschlossen sein.

Var.: 8 Spieler*innen der Gruppe führen diese Übung aus, die anderen schauen zu.

Warm-up
Großgruppe
Fortbewegungs-
arten
Figur

Spielidee

Darstellung eines
Spielraums wie Strand,
Wanderweg, Geister-
schloss,
Verknüpfung der
Fortbewegung mit
der Figur.

Raumlauf zur Musik. Die Spielleitung gibt Anweisungen zu der Beschaffenheit des Bodens. Die Spieler*innen passen ihre Art zu gehen der Bodenbeschaffenheit an: Asphalt, gelegentlich ein paar Steinchen, dichter Rasen, weiches Moos, Schlick, große Steine / Felsen, Kies, Geröll, heißer Sand, knietiefes Wasser, schmales Brett über einen Fluss, Hängebrücke,...

Warm-up
Großgruppe
Bewegungen üben

Spielidee

Ort / Figuren durch
festgelegtes Bewegungs-
material definieren

Alle Spieler*innen stehen im Raum verteilt und spielen zur Musik mit dem vorgegebenen Bewegungsmaterial:

- gehen – stehen – drehen .
- gehen – sitzen – rennen
- schleichen – fliegen – torkeln

Warm-up
Großgruppe
Körper
Ausdruck

Spielidee

Ideensammlung zu
Haltungen einer Figur
oder Emotionen,
Wiederholung, Ouvertüre
zu einem Theaterstück,
Spieler*innen in Reihen.

Alle Spieler*innen stehen im Kreis, die Spielleitung zählt an 1 – 2 – 3 – und auf 4 springen alle mit lautem „HA!“ in eine Haltung im Freeze. Sie halten die Haltung so lange, bis die Spielleitung mit „GO!“ die Posen auflöst. Alle Spieler*innen wechseln stumm die Plätze. Stehen alle wieder, zählt die Spielleitung wieder ein.

Var.: Thema der Haltung wird vorgegeben:
Emotionen, Figuren

Var.: Der Impuls für den Sprung kommt aus der Gruppe ohne anzählen.

Warm-up

Alle Spieler*innen stehen im Kreis und joggen locker auf der Stelle. Die Spielleitung zählt im gleichmäßigen Metrum von 1 → 8, dann springen alle nach vorn, öffnen die Arme und rufen laut „Ha!“ und springen wieder zurück in den Kreis. Dann zählt die Spielleitung bis 7 → Ha!, ...6 → Ha! ..., bei 1 zählt sie wieder aufwärts bis 8 → Ha! (List, 2009, S. 43)

Warm-up

Alle Spieler*innen stehen im Kreis. Ein Impuls, hier ein Klatscher wird weitergegeben. Wichtig sind der Blickkontakt und ein sehr schnelles Weitergeben von einer/m Spieler*in zur anderen. Der Stand ist fest, der Körper und Kopf drehen mit. Es entsteht ein gemeinsames Tempo, das enorm gesteigert werden kann.

Var.: Klatscher wird mit einem Stampfen kombiniert.

Var.: Klatscher wird mit einem „Ja!“ o.ä. kombiniert.

Var.: Klatscher wird durch andere Gesten ersetzt.

1.Runde: Klatscher	2.Runde: + Stampfen
3.Runde: + Wort	4.Runde: - Wort
5.Runde: - Stampfen	6.Runde: - kla
7.Runde: Kopfbewegung	8.Runde: nur in Gedanken

Spielidee

Eine Emotion, ein Ausruf oder eine Geste wird in einer Szene von einem Sp zum anderen gegeben.

Warm-up
Körper

Spielidee

Entwicklung von
Fortbewegungen für
eine Figur

Raumlauf mit Musik. Ein Körperteil führt den ganzen Körper an und bestimmt den Gang:

- Nase
- Ohr
- Scheitel
- Ellbogen
- Bauchnabel
- Schulter
- Rücken
- Hüfte
- Knie

Warm-up
Großgruppe

Raumlauf zur Musik. Jede*r Spieler*in sucht sich im Geheimen eine Person, zu der er/sie den größtmöglichen Abstand einhält.
Var.: Jede*r Spieler*in sucht sich insgeheim eine Person aus, zu der er den kleinstmöglichen Abstand behält, ohne dass die andere Person es bemerkt.

Warm-up
Partnerarbeit

Spielidee
Gestaltung einer Disco

Die Spieler*innen tanzen zur Musik durch den Raum. Stoppt die Musik, stehen alle sofort im Freeze.

Var.: Stopp-Haltung merken und wiederholen.

Var.: Haltung eines Partners spiegeln.

Var.: Partner bleiben beim Tanz und im Freeze in räumlicher Distanz zueinander.

Var.: Partner baut an der Haltung an (Standbild).

Var.: Stopp mit Thema (Emotion, Figur)

Var.: Die Sp gehen selbstständig, ohne Impuls durch Musikstopp ins Freeze.

Var.: Vierer-Gruppen

Warm-up
Großgruppe
Kennenlernen

Spielidee

Auf der Suche nach
einem Dieb, Schatz

Raumlauf mit Musik mit weitem Blick, um die Spieler*innen und den Raum wahr zu nehmen. Spieler*in A ist „Franz“ wird durch ein rotes Cap gekennzeichnet. Stoppt die Musik, schauen alle Spieler*innen auf den Boden. Die Spielleitung fragt: „Wo ist Franz?“ Ohne sich umzuschauen zeigen alle auf die Person mit kräftigem „Da!“

Var.: Bei Musikstopp schließen alle die Augen und zeigen auf die gesuchte Person.

Var.: Bei Musikstopp nennt die Spielleitung einen Spielernamen, die Spieler*innen müssen wissen, wo diese Person steht und zeigen auf sie mit „Da!“

Warm-up
Großgruppe
Stimml. Aktivierung
Chorisches
Sprechen

Spielidee

Die Antwort der Gruppe auf versch. Formen von verbalen Impulsen eines Spielers: König und Untertanen, Leader und Gruppe, Kapitän und Mannschaft

Alle Spieler*innen gehen durch den Raum. Vorher wird ein*e Spieler*in festgelegt. Er/sie hat die Aufgabe beim Raumlaf stehen zu bleiben und laut: „Zick!“ zu rufen. Alle anderen drehen sich sofort zu ihm/ihr um, zeigen auf ihn/sie und rufen chorisch „Zack!“ und gehen dann weiter.

Warm-up
Partnerarbeit
Konzentration

Die Spieler*innen bilden Paare. Sie sagen wechselseitig die Zahlen 1, 2, 3. Diese Folge wird geübt und dadurch automatisiert. Danach wird die Zahl 1 durch ein Geräusch ersetzt (schnalzen, pfeifen o.ä.) und geübt, die 2 wird durch eine Bewegung ersetzt (Hand vor die Stirn, um die Achse drehen, mit dem Finger zeigen....) und die Zahl 3 wird durch ein Wort ersetzt. Die Spieler*innen steigern ihr Tempo.

Gruppe

Großgruppe

Spielidee

Versch. Formen des
Beifalls: Fußball,
Auftritt eines Stars,
Stierkampf,
Wechsel von Beifall
und Buh-Rufen

Alle Spieler*innen stehen im Kreis. Ein*e Spieler*in tritt nach vorn, schaut in die Runde und stellt sich vor: „Ich heiße“ Die Gruppe antwortet: „Das ist ...“ und applaudiert mit Klatschen, und Jubel, Laola-Welle,
Wichtig: der große Beifall wird dem/der Spieler*in gelassen, wie selbstverständlich entgegen genommen.

Gruppe
Großgruppe
Stimmliche
Aktivierung

Spielidee

Begegnungen über
eine Distanz

Die Spieler*innen stehen im Kreis und blicken auf den Boden. Auf ein Zeichen der Spielleitung, heben alle den Kopf und werfen den Blick auf eine*n Spieler*in im Kreis. Kommt es zum Blickkontakt rufen die beide „Hallo, XY!!!“ und springen zurück, kommt es zu keinem Blickkontakt, wiederholt sich das Spiel solange, bis keiner mehr im Kreis steht.

Gruppe
Großgruppe
Improvisation

Spielidee

ein imaginäres Objekt
setzt sich in
Bewegung, ein
Imaginäres Raumschiff
landet, Angriff
Außerirdischer Wesen

Alle Spieler*innen stehen im Kreis, sie stellen sich einen kleinen Radfahrer vor, der vor ihnen im Kreis fährt. Je mehr er angefeuert wird, desto schneller radelt er an den Spielenden vorbei. Ob er schnell fährt, sich am Berg quält oder sogar rückwärts fährt, wird durch die Stimme deutlich.
Var.: rhythmisches Klatschen, Laola-Welle

Körper
Kleingruppen
Ausdruck
Tanz

Spielidee

Tanz als szenisches Element,
auch Alltagsgesten,
Handwerkerbewegungen,
Gesten aus dem Sport

Je 4 Spieler*innen bilden eine Gruppe und stellen sich folgendermaßen auf.

Sp 3
 Sp 2 Sp 4
 Sp 1

Sie richten sich zu den Zuschauern aus. Sp 1 beginnt mit einer Bewegung zur Musik (langsame Bewegungen sind leichter zu imitieren), alle anderen Spieler*innen der Gruppe imitieren die Bewegung. Auf ein Zeichen der Spielleitung drehen alle um 90° nach rechts und imitieren die Bewegungen von Sp 2, dann nach einem Signal drehen wieder alle um 90° und Sp 3 gibt Bewegungen vor (jetzt stehen alle mit dem Rücken zum Publikum), danach führt Sp 4 die Bewegungen an. Die Musik gibt den Bewegungsimpuls.

Gruppe
Improvisation

Spielidee

Auf einem fremden Planeten entdecken Spieler*innen verschiedene Objekte, Weihnachtspakete werden geöffnet, ein verlassener Koffer auf dem Bahnhof

In der Mitte des Raumes steht eine Kiste, indem sich verschiedene Requisiten befinden. Die Spieler*innen stehen verteilt im Raum und nähern sich der Kiste. Durch die Art der Annäherung machen die Spieler*innen klar, was sie in der Kiste erwarten. Nach dem Öffnen der Kiste suchen die Spieler*innen einen Gegenstand aus und spielen ihn kurz an. Jeder zeigt, ob die Erwartung eingetroffen ist oder ob er/sie enttäuscht wurde.

Gruppe

Spielidee

im Wartezimmer,
an der Bushaltestelle
Strukturierung von
chorischen Bewegungen

Alle Spieler*innen sitzen im Stuhlkreis. Ein gemeinsames Metrum wird durch Klanggesten wie klatschen, patschen, schnipsen stabilisiert. Dann wird der 4er-Takt eingeführt, alle Spieler*innen klatschen auf 1 und patschen (Hände auf die Oberschenkel) auf 2-3-4. Immer auf der 1 des Taktes findet jeder eine neue Sitzhaltung zum Thema „Wartezimmer“, die Spielleitung gibt ein Metrum mit Claves an. Bei jeder Zählzeit 1 wird die Sitzhaltung eingenommen und der Ausdruck intensiviert, über 4 Takte.

Var.: Thema verändern: krank, Freude, Angst ...
Wie oben werden der 3er- und 5er-Takt eingeführt.

Die Spieler*innen teilen sich in 3 Gruppen, jede Gruppe übernimmt einen Takt (3er, 4er, 5er)

Gruppe
Großgruppe
Stimm-
improvisation

Spielidee

Eine Person hat sich in
einem Wald verlaufen

Die Spieler*innen stellen sich im Raum verteilt auf und bilden einen Wald. Ein SpA sucht sich mit geschlossenen Augen einen Weg durch diesen Wald. Die „Bäume“ sollen dabei nicht berührt werden. Die einzige Orientierungsmöglichkeit ist das „Klatschrauschen“ der Bäume, das Reiben der Handflächen aneinander. Je nach Windstärke ist es laut oder leise, dicht oder vereinzelt. Es wird nicht auf ein Metrum geklatscht.

Gruppe

Großgruppe

Kleingruppe

Spielidee

Herstellung oder
Bearbeitung eines
Produkts: Kuchen
backen, Apfelsaft
herstellen, Flugobjekt
bauen...

Die Spieler*innen bilden Paare. Sp A gibt eine Maschinenbewegung vor, Sp B fügt eine Bewegung dazu. Die Bewegungen können ineinander greifen.

Ein*e Spieler*in beginnt mit einer immer gleichbleibenden Bewegung. Die nächste Person baut sich in die Maschine mit einer anderen Bewegung ein, die in einem Bezug zur vorherigen Bewegung steht. Immer mehr Spielende kommen nacheinander dazu. Der Bewegungschor Maschine kann mit Musik oder Percussion-Instrumenten oder stimmlich verklunglicht werden.

Var: Fließband

Gruppe
Großgruppe
Sprache

Spielidee

chorisches Sprechen,
synchrone Bewegungen
einer Gruppe, Fragechor
in einem Stück

Alle Spieler*innen stehen im Kreis. Sp A formuliert einen Satz, wie: „ Ich muss mein Zimmer aufräumen!“ Die anderen Spieler*innen antworten chorisch:

- Soll ich? – fragende Hände
- Kann ich? – Hände in die Hüften stemmen
- Werd ich? – mit dem Fuß stampfen
- Muss ich? – Ausfallschritt nach vorn

Dann wird eine neue Aufgabe gestellt.
(Czerny, 2010)

Gruppe

Kleingruppen

Vertrauen

Die Spieler*innen bilden 3er-Gruppen. Sp A und B drehen sich zueinander und fassen beide Hände, Sp C steht in der Mitte und schließt die Augen. Langsam geht Sp C voran, Sp A und B gehen mit, halten Sp C in der Mitte und schützen ihn.

Gruppe
Kleingruppen
Figur

Spielidee

Inhaltsverzeichnis einer
Geschichte,
Szenenbeginn und
-ende, Erzähltheater,
Verdeutlichung eines
inhaltlichen Aspektes

Alle Sp sitzen im Zuschauerraum. Ein Sp stellt sich in eine Haltung. 3-4 Sp stellen sich nacheinander dazu und bauen ein Bild auf.

Var.: Die Spielgruppe bildet Gruppen à 4 Sp. Sie legen eine Reihenfolge fest. Jeder geht für sich zu einer Musik durch den Raum. Bleibt Sp 1 in einer Haltung stehen, bauen die anderen 3 schnell an und lassen ein Standbild entstehen

Var.: Die Gruppe merkt sich 2 Standbilder und präsentiert sie dem Plenum.

Var.: Die Gruppe entwickelt einen Übergang von Bild 1 zu Bild 2 durch Bewegungen.

Var: Gruppenfoto Beim Musikstopp finden sich die Sp in kl. Gruppen zu einem Selfie.

- Ausrichtung
- 3 Raumebenen
- Thema

Gruppe
Kleingruppen
Requisit

Raumlauf mit Musik. Auf Zuruf muss jeder für sich, zu zweit oder in kleinen Gruppen ein imaginärer Gegenstand transportiert werden:

- eine Kiste
- ein langes Rohr
- eine große Glasscheibe
- ein mit Gas gefüllter Luftballon
- eine wertvolle Vase
- ein langer schwerer Baumstamm

Var.: Die Spieler*innen kommunizieren ohne Sprache.

Spielidee

Spiel mit imaginären
Requisiten und
Objekten

Gruppe
Körper
Warm-up

Spielidee

Bewegungen einer
Figur:
Roboter, Maschine

Die Spielleitung oder ein*e Spieler*in gibt 2 Haltungen vor, die die anderen Personen übernehmen, üben und abrufen können. Die Spielenden experimentieren mit dem Weg der Bewegung von einer Haltung in die andere. Dieser Weg wird dann in 4 (8) Teilabschnitte unterteilt. Im gemeinsamen Metrum, das von der Spielleitung gezählt wird, bewegen sich alle von Haltung 1 zu Haltung 2.

Var.: Haltungen mit Thema

Var.: mit 8 Tocs vom Stehen zum Liegen oder Sitzen zum Stehen.

Gruppe Warm-up

Spielidee

Tanzszene mit
wechselnder
Bewegungsführung

Alle Spieler*innen gehen durch den Raum, die Spielleitung geht mit. Die Spielfläche ist gleichmäßig ausgefüllt. Die Spielleitung stellt Aufgaben, die die Spielenden sofort, nahezu synchron umsetzen:

- stehen bleiben
- in eine Richtung schauen
- Bewegungsrichtung wechseln
- Gangart ändern
- Hochspringen
- Tempo ändern

Präsentation in Halbgruppen

Körper
Kleingruppe
Ausdruck

Spielidee

Wiederholung und
Verdeutlichung einer
Stimmung,
Antwort einer Gruppe
„Nicht mit mir!“,
„Au, ja!“

4-5 Spieler*innen stehen mit dem Gesicht von den Zuschauern abgewandt. Ein*e Zuschauer*in ruft ihnen ein Gefühl , eine Stimmung zu, z.B. traurig. Nacheinander drehen sich alle um und drücken dieses Gefühl mimisch und gestisch ohne Sprache aus.

Var.: Steigerung im Ausdruck von einer Person der Reihe zur anderen.

Var.: Darstellung auch mit Geräuschen und Sprache.

Körper
Tanz

Die Spieler*innen stehen verteilt im Raum. Jede*r hat die Vorstellung, er /sie ist von einer gläsernen Kugel umgeben. Die Wand muss überall berührt werden. Die Spieler*innen versuchen an möglichst allen Stellen der imaginären Innenwand Hand- und Fußabdrücke zu hinterlassen. Die fließenden Bewegungen werden von Musik begleitet.

Spielidee
Auf einem fremden
Planeten, besondere
Bewegung von
Figuren

Körper
Kleingruppen
Improvisation

Spielidee

Darstellung von
Räumen ohne
Requisiten

Raumlauf mit Musik. Beim Musikstopp gibt die Spielleitung vor, welche Gegenstände die Spieler*innen zunächst allein darstellen sollen (Kerze, Buch, Stuhl, Handtuch...), dann zu zweit (Fenster, Tasse mit Teebeutel, Ohrensessel...). In kleinen Gruppen entwickeln die Spieler*innen Räume, in denen alle Objekte dargestellt werden müssen. Eine Person benutzt den Raum (Badezimmer, Küche, Fitnessraum...) Präsentation der Ideen, die Zuschauer raten.

Körper
Gruppe

Spielidee

Tanztheater,
Darstellung von
Bewegungsabläufen

Die Spieler*innen stehen im Kreis und joggen langsam auf der Stelle. Die Spielleitung gibt den Impuls schneller zu werden, immer schneller bis sie durch „Stopp!“ das Rennen stoppt und alle im Freeze verharren. Dann sinken die Spieler*innen ganz gleichmäßig in Slow Motion zu Boden.

Var.: Bei „Stopp!“ drehen sich alle langsam um sich selbst.

Var.: Bei „Stopp!“ drehen sich alle Spieler*innen nach außen und sinken ohne Blickkontakt zu Boden.

Körper
Figur
Ausdruck

Spielidee

Tanztheater,
synchronisieren von
Bewegungsabläufen

Die Spieler*innen bilden Paare, zunächst sitzend, danach stehen die Spieler*innen sich gegenüber. Eine*r der beiden führt die Bewegung an, der andere imitiert sie wie ein Spiegelbild genau. Die Bewegungen müssen langsam, aber fließend ausgeführt werden. Will die führende Person sich ablösen lassen, stoppt sie in der Bewegung. Das Spiegelbild übernimmt nun die Führungsrolle.

Var.: Spiegeln in der langsamen Fortbewegung.

Var.: Imitation durch eine Spielergruppe.

Var.: Spiegeln im großen Abstand zueinander.

Körper
Ausdruck

Spielidee

Metamorphose einer
Figur, z.B. „Königin der
Farben“, Verdeutlichung
von Emotionen,

Die Spieler*innen bilden Paare. Person A ist der Steinmetz, Person B das zu formende Material. Ohne Sprache formt A eine Figur aus B in einer typischen Haltung. Die Figuren werden präsentiert, die Zuschauer raten.

Var.: Haltungen in deutlichen Emotionen werden geformt.

Var.: Figuren werden in Gruppen zusammen gestellt.

Var.: Die Zuschauer sprechen für die Figuren.

Körper
Ausdruck
Raum

Spielidee

Auf einem fremden
Planeten, besondere
Bewegungen von
Figuren, höfische
Figuren schreiben zur
Begrüßung
Buchstaben in die Luft

Die Spieler*innen stehen verteilt auf der Spielfläche. Die Buchstaben des eigenen Namens werden zur Musik in Bewegung umgesetzt und in die Luft geschrieben. Die drei Raumebenen oben - mitte - unten dabei berücksichtigt.

- am Platz
- in der Fortbewegung
- Slow Motion
- hohes Tempo
- eckige Bewegungen

Körper
Gruppe
Warm-up

Spielidee

Darstellung eines
Spielraums wie Strand,
Sportplatz, Wald,
Verknüpfung der
Fortbewegung mit der
Figur

Alle Spieler*innen gehen durch den Raum, die Spielleitung gibt vor, wo die Personen sich befinden: auf dem Schulhof, Weihnachtsmarkt, in der Kirche, beim Fußballländerspiel, in der Kunsthalle, auf einer Beerdigung, in einer dunklen Gasse, auf einem Berg mit guter Aussicht, in einem Aufzug mit vielen Menschen, Var.: Die Orte werden durch Geräusche / typische Sätze illustriert.

Ausdruck

Großgruppe

Raum

Figur

Sprache

Spielidee

Gruppenszenen aller Art, Vorstellung der Figuren, Emotionen, Handlungsausschnitt

Alle Spieler*innen suchen sich 3 Plätze im Raum, im weiten Abstand zueinander. Sie gehen mit verschiedenem Ausdruck wie eilig, gelangweilt, ängstlich... von Platz zu Platz

Var.: Freeze an den Plätzen

Var.: Gangart verändern (schlendern, schleichen, trippeln, stampfen)

Var.: Gang an eine Figur knüpfen (gehen wie ein Kind, ein Polizist, ein Türsteher, ein Sportler, ein Dieb...)

Var.: Haltungen an den Plätzen emotional gebunden (hektisch, ängstlich, stolz ...)

Var.: Orte spielen (Friedhof, Kunstgalerie, Strand, Fußballplatz, Innenstadt ...)

Ausdruck
Großgruppe/
Kleingruppen

Spielidee

Requisiten in
verschiedenen
Bedeutungen und
Funktionen

Die Spieler*innen stehen im Kreis. Der Spieler*in A kommt mit einem Stab in den Kreis und spielt das Requisite, indem er/sie ihm eine Bedeutung gibt. Die Bewegung wird so lange ausgeführt, bis jemand aus dem Kreis in die Hände klatscht. Sp A geht ins Freeze, Sp B imitiert die Haltung, definiert den Gebrauch des Requisites um und spielt die neue Bedeutung, bis ein nächster aus dem Kreis klatscht und sich ins Geschehen einschaltet.

Var.: 2 Kreise bei großen Gruppen

Ausdruck
Figur
Sprache
Großgruppe

Spielidee
Teile der Bühne sind
verzaubert,
Strukturierung von
Tanzbewegungen
über Teilbereiche der
Bühne

Auf die gesamte Spielfläche wird mit Kreppband ein Kreuz geklebt. Es entstehen vier Flächen. In jedem Feld prägt eine andere Emotion oder Stimmung die Art des Sprechens und die Art der Bewegung: wütend, traurig, arrogant, schüchtern - überfröhlich, ängstlich, positiv, dienstlich oder die Emotionen, die für ein Stück benötigt werden.

Var.: Einige Spieler*innen verteilen sich auf die Felder: Jeder spielt mit sich und seinem Text in den Feldern. Nach und nach nimmt man spielerisch Kontakt auf. Es entstehen kleine Dialoge.

Var.: Je 1 Sp steht in einem Feld und agiert der Emotion entsprechend. Die Spielleitung gibt ein Thema für das Gespräch vor.

Ausdruck
Großgruppe

Spielidee

Spiel mit imaginären
Requisiten und
Bühnenobjekten,
ein Requisit (Zeitung,
Stock, Tuch, Hocker...)
mit vielen Bedeutungen

Alle Spieler*innen stehen im Kreis. Ein imaginärer
Gegenstand wird im Kreis herumgereicht. Es ist
immer derselbe Gegenstand.

Var: Der überreichte Gegenstand wird angespielt,
dann

verwandelt und mit entsprechender Mimik
weitergegeben.

Var.: von zwei Seiten beginnen,
Solo eines Sp

Gegenstand durch den Raum tragen ...

Var.: Spiel mit realem Gegenstand

Warm-up Stimme
Ausdruck
Großgruppe

Alle Spieler*innen stehen im Kreis, einer zeigt mit deutlicher Geste auf einen anderen Sp und beschuldigt ihn laut mit: „Du!“ Der fragt nach „Ich?“ und zeigt auf einen anderen mit „Du!“ ... Wichtig ist die klare Geste auf einen anderen und die Emotion beim Nachfragen mit „Ich?“

Spielidee
Beginn eines Streits

Ausdruck
Figur
Kleingruppen

Spielidee

Auftritt von Figuren,
Verstärkung von
Emotionen,
Übertragung auf eine
große Gruppe

Die Spielenden bilden zunächst Paare und gehen im gleichen Abstand hintereinander her. Sp 1 hält abrupt an und ruft von einer großen Geste begleitet „Stopp!“, Sp 2 hält auch sofort an und imitiert Sp 1 in Geste und Ausruf. Dann übernimmt Sp 2 die Führung. Die Aufmerksamkeit liegt auf einer schnellen Reaktion und auf einer klaren lauten Stimme.

Var.: Spiel mit dem Tempo

Var.: bei Stopp werden andere Worte gerufen:

Oh, nein!, Wie schön!, Guck mal da! Juhuu!

Var.: 4 Sp gehen im gleichen Abstand hintereinander her. Jeder Sp reagiert auf den Sp vor sich.

Var.: 10 Sp gehen hintereinander her.

Ausdruck
Improvisation
Partnerarbeit

Spielidee

im Wartezimmer,
zwei Freunde,
Hund und Herrchen

Zwei Spieler*innen sitzen sich auf Stühlen gegenüber. Sp A nimmt eine Sitzhaltung ein und verharrt so lange im Freeze, bis Sp B darauf mit einer anderen Sitzhaltung reagiert. Dann verändert Sp A seine Haltung mit Bezug zu Sp B. Die Sp setzen Pausen zwischen den Reaktionen.

Var.: mit kurzen Sätzen oder Ausrufen

Var.: Haltungen im Stehen

Var.: nur Mimik

Var.: Dreier-Gruppe

Figur
Improvisation
Halbgruppen

Spielidee

Szenenbeginn,
Geisterstunde, im
Museum, Helden,
Märchenfiguren

Jeder Spieler, jede Spielerin entscheidet sich für eine Figur, nimmt eine typische Haltung im Freeze ein. Die Spielleitung erzählt: Es ist Mitternacht (12 Schläge sind hörbar), die Geisterstunde beginnt. Ganz langsam erwachst du aus deiner Starre. Du fängst an deinen Kopf, deine Hände und Arme zu bewegen. Dann entdeckst du, dass du gehen kannst. Du setzt einen Fuß vor den anderen, wirst sicherer, bewegst dich durch den Raum und Die Uhr schlägt 1, die Geisterstunde ist gleich vorbei. Deine Bewegungen werden immer langsamer, du gehst an deinen Ausgangspunkt zurück. Der Spuk ist vorbei. (Czerny, 2010)

Sprache
Großgruppe

Vor der Spielgruppe stehen 3 leere Stühle. Sp A setzt sich auf den mittleren Stuhl „Ich bin ...“ (der Storch, der Ball, die Verführung, das Wasser ...). Jeweils rechts und links setzen sich 2 Sp ebenfalls mit dem Satz „Ich bin ...“ Ihre Aussage ist assoziativ zur Aussage von Sp A. Sp A geht zur Spielgruppe zurück, nimmt einen der beiden anderen mit. Der übriggebliebene rutscht in die Mitte der 3 Stühle und wiederholt seinen Satz „Ich bin...“ dann setzten sich wieder 2 Sp dazu.

Beispiel: Sp A: „Ich bin der Wald.“ Sp B „Ich bin ein Fliegenpilz.“ Sp C „Ich bin die Waldluft.“

Das ist ein schnelles Spiel, es kommt auf schnelle Assoziationen an.

Weiterentwicklung: Aus 5 Wörtern wird eine Szene entwickelt.

Sprache
Improvisation

Spielidee

Emotional aufgeladene
Szene, Streit, Figuren
sprechen in einer
„Fremdsprache“

Gromolo ist die Lautsprache der Clowns. Sie hat keine Wörter, nur emotional aufgeladene Laute. Die Spielenden bilden Paare und unterhalten sich in einer Nonsense-Sprache. Sie entwerfen durch kurze Absprachen (Ort, Personen, Thema) einen Dialog und improvisieren eine kleine Szene. Präsentation.

Var.: Die Zahlen 1 – 25 bilden das Wortmaterial. Wiederholungen der Zahlen oder Zahlenreihen sind möglich. Mit der Zahl 25 bekommt die Szene einen Abschluss.

Var.: Bla-Bla als Wortmaterial

Sprache
Großgruppe

Spielidee

Ein Geheimnis wird weitergegeben, ein Befehl, ein Gedicht zitiert, eine Moral verdeutlicht

Die Spielerinnen und Spieler stehen im Kreis. Ein Satz z.B. „Am liebsten esse ich Nudelauf.“ wird von jedem im Kreis nacheinander gesprochen. Die Wörter können aus einer Textvorlage, aus einem Gedicht oder einer Alltagssituation entnommen sein.

Var: individuell variieren

Var.: in der Lautstärke

Var.: in der Emotionalität

Var.: im Tempo

Var.: Steigerung der Kriterie

Sprache
Großgruppe

Spielidee

Eine bekannte
Textzeile, Gedichtzeile
oder Werbeslogan wird
in Wörter / Silben
zerlegt und zum
Publikum gesprochen.

Die Spielgruppe steht im Kreis, eine Person SpA geht aus dem Raum. Alle anderen denken sich ein Wort aus mit vielen Silben. Jeder einzelne übernimmt eine Silbe und spricht diese vor sich hin. SpA muss, wenn er wieder reinkommt, heraushören, welches Wort von allen gesprochen wird.

Var.: Es werden markante Sätze aus einem Theaterprojekt gesprochen, Sprichwörter oder andere Redewendungen.

Raum
Vertrauen
Partnerarbeit

Die Spielerinnen und Spieler bilden Paare. Sp A schließt die Augen und wird von Sp B zu 3 verschiedenen Orten durch den Raum geführt. Bleibt Sp B am ersten Punkt stehen, stehen gibt er den Impuls „Foto!“ Dann öffnet Sp A für einen sehr kurzen Moment, wie eine Belichtung beim Fotoapparat, die Augen und merkt sich das Gesehene. Nach 3 „Fotos“ muss Sp A sagen, an welchen Orten im Raum sie gemacht wurden.

Raum
Warm-up
Großgruppe

Spielidee

Bewegungstheater,
Aufstellungen für
Gruppenchoreografie

Raumlauf mit Musik. Bei Musikstopp gibt die Spielleitung vor, welche Form im Raum mit wie vielen Spieler*innen gebildet werden soll.

- mit 7 Spieler*innen einen Kreis
- mit 8 Spieler*innen ein Quadrat
- ein Dreieck
- Buchstaben
- Zahlen

Es geht beim Warm-up um Schnelligkeit ohne Worte.

Raum
Improvisation
Großgruppe

Spielidee

Darstellung eines
Spielraums wie Strand,
Wanderweg, Wald,
Verknüpfung der
Fortbewegung mit der
Figur.

Die Spieler*innen bewegen sich durch den Raum.
Die Spielleitung führt die Gruppe, indem sie eine
Geschichte erzählt.

Die Gruppe ist auf einer Wanderung... Die
Spielleitung gibt Hinweise

- Bodenbeschaffenheit
- Überwinden von Hindernissen
- Wetter
- Enge
- Tempo
- Beschaffenheit der Luft
- Beziehungen untereinander.

Die Spieler*innen improvisieren der Vorgabe
entsprechend.

01 5 Tempì	12 Impulskre	23 Die Kiste	34 Gläserne K.	45 Ich? Du!
02 8 gehen 8...	13 Nase vorn	24 3 gegen 4	35 Innenarchitektur	46 Schatten
03 Au ja!	14 Pluspool	25 Klatschwald	36 Schmelzen	47 Zug um Zug
04 Aufgepasst!	15 Stopp-Tanz	26 Maschine	37 Spiegeln	48 Madame T
05 Begrüßung	16 Wo ist...?	27 Soll ich?	38 Steinmetz	49 3 Stühle
06 Da! Du!	17 Zick! Zack!	28 Spiegelei	39 Namen tanzen	50 Gromolo
07 Die Bühne ...	18 1-2-3	29 Standbilder	40 Orte / Räume	51 Laute Post
08 GangArt	19 Applaus	30 Transport	41 Lieblingsplätze	52 Silbenchaos
09 Gehen - Stehen	20 Blickkontakt	31Tocs	42 Ein Stock...	53 Blitzfoto
10 Ha! and Go!	21 Der kleine	32 Sofort	43 Gefühle ...	54 Formen
11Ha!-Kreis	22 Diamant	33 Gefühlskette	44 Gegenstände	55 Unterwegs