

Spielübungen für Theatergruppen:

A	Aufwärmübungen	Seite 1
B	Bewegungsübungen	Seite 3
C	Pantomime	Seite 5
D	Rhythmusübungen	Seite 7
E	Sprechübungen	Seite 8
F	Kürzestdialoge	Seite 14
G	Improvisation	Seite 18

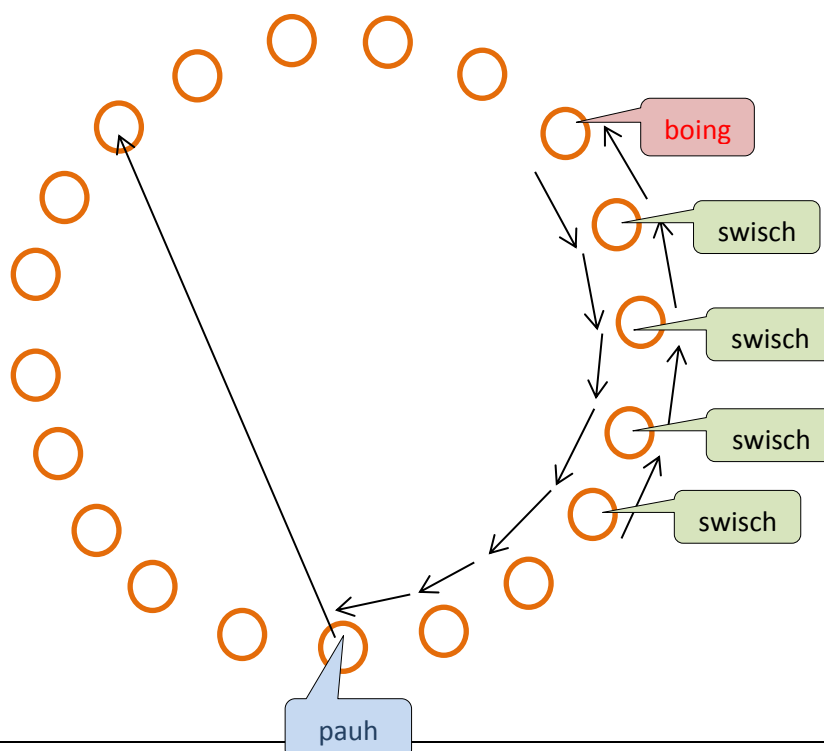
A Aufwärmübungen

1. Swisch-boing-pauh

Das ist eine Übung, die Konzentration und Zusammenspiel einübt, sie arbeitet mit Geschwindigkeit.

Die Teilnehmer bilden einen Kreis. Immer mit „Swisch“ wird eine Bewegung aus der Hüfte heraus und mit Armen und Händen an die nächste Person weitergegeben. Die Laufrichtung muss beibehalten werden, bis sie jemand mit „Boing“ stoppt und damit die Bewegung in die andere Richtung weitergeschickt wird, bis die Laufrichtung durch ein erneutes „Boing“ wieder gewechselt wird. Das Ganze soll schnell ablaufen.

Klappt der Ablauf, wird das „Pauh“ hinzugefügt. Mit „Pauh“ wird die Bewegung kreuz und quer im Kreis herumgeschickt. Die „Pauh“-Bewegung zielt auf die gemeinte Person. Derjenige der das „Pauh“ empfängt, gibt die neue Laufrichtung des „Swichs“ vor. „Pauh“ darf maximal dreimal hintereinander verwendet werden. Klingt das kompliziert? Ausprobieren, die Übung macht Laune.



2. Die erste Person in einer Schlange trägt einen Hut, sie gibt die Art zu gehen vor (Rhythmus, Schritt, Tempo). Alle Mitspieler imitieren die Vorgabe so exakt wie möglich (dabei müssen die Vorgaben natürlich machbar bleiben). Der Hut wird auf ein Signal abgegeben und der neue Hutträger macht die Vorgaben usw.
3. Alle Spielerinnen und Spieler gehen durch den Raum, sie begrüßen so viele Mitspieler wie möglich: Überschwänglich – hastig – gehemmt – freundlich – widerwillig - bockig – zackig – affektiert – reserviert – höflich – ängstlich – u.a.
4. Alle Spielerinnen und Spieler gehen durch den Raum. Der Spielleiter gibt eine Redensart vor. Jeder Teilnehmer findet kurz einen Partner, an dem die Redensart wörtlich genommen ausgeübt wird. Man geht weiter, neue Redensart, neuer Spielpartner usw.:

- ❖ Jemandem die **Hand** reichen
- ❖ jemandem aus der **Hand** fressen
- ❖ jemanden an der **Hand** nehmen
- ❖ nach jemandem die **Hand** ausstrecken
- ❖ jemandem etwas auf die **Nase** binden
- ❖ jemandem die Würmer aus der **Nase** ziehen
- ❖ sich jemandem an den **Hals** werfen
- ❖ jemandem den **Hals** verdrehen
- ❖ jemandem auf die **Finger** klopfen
- ❖ jemandem durch die **Finger** schlüpfen
- ❖ jemanden um den kleinen **Finger** wickeln
- ❖ jemandem die **Zunge** herausstrecken
- ❖ jemandem die Hammel**beine** langziehen
- ❖ sich für jemanden ein **Bein** ausreißen
- ❖ sich jemandem in die **Arme** werfen
- ❖ die **Beine** unter die **Arme** nehmen
- ❖ jemandem die Haare von **Kopf** fressen
- ❖ jemandem den **Kopf** verdrehen
- ❖ jemandem etwas in den **Mund** legen
- ❖ jemandem den **Mund** öffnen
- ❖ jemandem die **Zähne** zeigen
- ❖ jemandem den **Buckel** runterrutschen
- ❖ jemandem den **Rücken** kehren
- ❖ vor jemandem in die **Knie** gehen
- ❖ jemandem auf **Knien** bitten
- ❖ jemanden übers **Knie** legen
- ❖ jemanden bei den **Ohren** nehmen
- ❖ jemandem die **Ohren** langziehen
- ❖ jemandem Feuer unter dem **Hintern** machen
- ❖ jemandem in den **Hintern** kriechen

B Bewegungen

1. Gehen:

Unterschiedliche Gangarten probieren: tippeln, trippeln, schreiten, stolzieren, schlendern, bummeln, marschieren, schleichen, humpeln, ...

Diese Gangarten in unterschiedlichem Tempo ausführen: hastig, schnell, gemächlich, im Zeitraffer, im Zeitlupentempo u.a..

2. Gehen wie

- Ein aufgeblasener Angeber
- Ein gehemmter, verkrampfter Mensch
- Ein frohes, ausgelassenes Kind
- Ein alter, kranker Mensch
- Ein Seiltänzer u.a.

3. Gehen durch (über), sich fortbewegen durch (über):

- Wasser
- Schlamm
- Klebstoff
- Schnee
- Blitzeis
- glühende Kohlen
- Sandstrand
- Kieselstrand

4. Gehen, ohne Geräusche zu verursachen:

- Jemand schleicht sich mitten in der Nacht ins Haus und will keine Geräusche auf dem knarrenden Bretterboden machen.
- Jemand stiehlt sich aus einer Unterrichtssituation und will nicht bemerkt werden.

5. Einen Raum betreten

- vorsichtig und umsichtig wie ein Dieb
- wie ein Sonderkommando der Polizei
- wie jemand, der unerlaubt einen Schreibtisch ausspionieren will
- wie jemand, der zum Putzen kommt
- wie ein Chef/eine Chefin, die zu einer Versammlung kommt
- wie ein Referendar, der unsicher und ängstlich ist
- wie ein Wildwest-Cowboy u.a.

6. Sich durch eine Personengruppe bewegen:

Eine Person soll sich durch eine locker aufgestellte Gruppe bewegen. Auch die Gruppenmitglieder sind in kontinuierlicher Bewegung.

- Der Spieler schlängelt sich durch mit dem Ziel, unbemerkt durchzukommen.
- Ein Spieler hastet durch die Gruppe mit dem Ziel, möglichst schnell wegzukommen.
- Ein Spieler schlendert durch die Gruppe mit der Absicht, Aufmerksamkeit zu erregen.

7. Der verhexte Raum

Drei Spieler

Drei Personen befinden sich in einem Raum, in dem sich die Gegenstände selbständig bewegen. Da rutscht eine Vase, eine Kommode durch den Raum, Bücher fliegen umher, ein Schreibtisch hebt ab und plumpst wieder auf den Boden etc. Natürlich müssen die Spieler den Gegenständen ausweichen, um nicht verletzt zu werden. Sie warnen einander, weisen auf Gefahren hin, reagieren und wehren möglicherweise ab.

8. Dunkler Raum

Einbrecher, fremder Gast im Haus

Zwei Spieler bewegen sich in einem absolut dunklen Raum (das muss für den Zuschauer erlebbar werden), der ihnen unbekannt ist. Sie suchen Orientierung, stoßen an Einrichtungsgegenstände, tasten sich entlang, vorsichtig, durchaus angespannt, denn mit der Zeit bemerken sie an Geräuschen, dass noch eine zweite Person im Raum ist. Variante: Zwei Personen in einer unbekanntem Umgebung befinden sich auf der Suche nach dem Kühlschrank. Der Strom ist ausgefallen, sie stoßen aufeinander.

9. Haltungen

In einem Sitzkreis z.B. in einer Unterrichtsstunde soll die Sitz- und Körperhaltung der **Spieler verdeutlichen, in welcher Stimmung sie sind. Zwei Beobachter äußern, welche** Gemütszustände sie wahrnehmen. Stimmen Deutung und Absicht der Spieler überein? Wenn nicht, warum nicht?

Solche Stimmungen können sein:

- Unmut/Ärger
- Interesselosigkeit
- Gedankliche Abwesenheit/Träumen
- Niedergeschlagenheit
- Schadenfreude u.a.

C Pantomime Übungen

1. Pantomimisch darstellen

- ❖ Ein Boot in einen Anlegeplatz rudern.
- ❖ Zwei Personen in einem Ruderboot, eine Person rudert, die andere schöpft das Wasser aus dem Boot, das durch ein Leck eindringt.
- ❖ Spinnweben werden beseitigt.
- ❖ Jemand verheddert sich in der Wäscheleine.
- ❖ Jemand versucht Kabel zu entwirren.

2. Slapstick: Es soll ein kurzer Slapstick-Ablauf entwickelt werden.

Definition: Unter Slapstick ist der skurrile „Kampf“ mit einem Gegenstand zu verstehen, ein grotesk-komischer Gag, wie man ihn zum Beispiel in Filmen von Charlie Chaplin oder Szenen von Lortiot finden kann. Die Spieler entwickeln die Komik aus der Tücke des Objekts, dem naiven, aber unangemessenen Gebrauch des Gegenstandes, dessen unerwarteter Eigenschaft oder Hinderlichkeit. (Bsp.: Eine Person, die ein langes Brett trägt, dreht sich mit ihm um, und haut damit eine zweite Person um.)

Spiel mit folgenden Gegenständen (Es darf natürlich niemand verletzt werden.)

- ❖ Gießkanne
- ❖ Besen
- ❖ Staubsauger
- ❖ Salatschleuder
- ❖ Kabel u.a.

3. Ein Denkmal – ein Monument bauen

Folgende Themen sind in der Gruppe (4-8 Spieler/innen) zu gestalten:

- ❖ Heilsarmee
- ❖ Oper
- ❖ Schön ist die Jugendzeit
- ❖ Handymanie
- ❖ Mediengesellschaft
- ❖ Schnäppchenjagd
- ❖ Schule
- ❖ Erholung/Freizeit
- ❖ Flugangst
- ❖ Computerspiel
- ❖ Mannschaftssport
- ❖ Kloster/ Mönchsgemeinschaft
- ❖ Zeitungsleser
- ❖ Altenpflege
- ❖ Putzkolonne
- ❖ Weinkenner
- ❖ Klassenzimmer

- ❖ Operationssaal
- ❖ Erste Hilfe
- ❖ Mobbing

4. Pantomimische Kurzszenen

- ❖ Prüfungssituation:
Die Teilnehmer sitzen in einer schriftlichen Prüfung, eine Person kann die Fragen offensichtlich leicht beantworten, die anderen sind ohne Kenntnis. Sie versuchen nun so, dass die Aufsichtsperson nichts bemerkt, die wissende Person dazu zu bringen, ihnen zu helfen.
- ❖ Konzert
Eine Gruppe von Personen sitzt in einem Konzert. Eine Person packt Chips aus, öffnet eine Cola-Dose, raschelt mit Papier. Die, die ungestört zuhören wollen, versuchen den Störer dazu zu bewegen, seine Aktionen einzustellen.

5. Pantomime als Ratespiel

Eine Person nimmt etwas zu sich. Worum es sich handelt, sollen die Zuschauer erraten.

- ❖ Kirschen essen
- ❖ Schnaps trinken
- ❖ Banane essen
- ❖ Hamburger essen
- ❖ Eis schlotzen
- ❖ Bittere Medizin einnehmen
- ❖ Suppe essen

Ein Spieler geht über einen Platz bei bestimmten Wetterbedingungen. Um welches Wetter es sich handelt, soll erraten werden.

- ❖ Starker Regen
- ❖ Sonnig, warmes Wetter
- ❖ Heftiger Hagel
- ❖ Schneegestöber
- ❖ Klirrende Kälte
- ❖ Starker Sturm

Drei Spieler sehen sich eine Fernsehsendung an. Wie sie das tun, soll verdeutlichen, um was für eine Art Sendung es sich handelt:

- ❖ Die Ziehung der Lottozahlen
- ❖ Spannender Thriller
- ❖ Nachrichten
- ❖ Werbung
- ❖ Talkshow
- ❖ „Deutschland such den Superstar“

D Rhythmus

1. Die Gruppe bildet einen Kreis, eine Person klatscht einen einfachen Rhythmus (Takt, Tempo, Lautstärke beachten), den die anderen aufnehmen. Auf ein Zeichen geht die Aufgabe des „Vorklatschers“ an den nächsten Spieler über.

Der Rhythmus wird mit den Füßen gemacht.

Stehend oder sitzend können für diese Aufgabe Hände und Füße genommen werden.

2. Ein Spielpaar findet Zusammenklang in simultanen, rhythmischen Bewegungen (einfach beginnen!), es bewegt sich synchron im Takt. Nach und nach gliedern sich alle Spieler dem ersten Paar an, bis eine lange Linie eines einheitlichen, gemeinsamen Bewegungsablaufs entsteht. Ein neues Spielpaar findet die Ausgangsbewegung, die anderen gliedern sich ein etc.

Diese Synchronabläufe können auch z.B. von Vierergruppen entwickelt werden. Sie können ihre Bewegung zu (a) Musik, (b) verschiedenen Themen oder mit (c) unterschiedlichen Gegenständen finden:

(b) verschiedene Themen	(c) Synchronspiel mit Gegenständen
Boygroup Laufsteg Cheerleader Triangel Quartett Seiltänzer Jäger Hochsitz Beobachter eines Tennisspiels Fließband Fensterputzer Synchronturner u.a.	Zeitungen - Zeitungsleser Hüte - Hutprobe Gläser – Weintester u.a.

3. Die Spielerinnen und Spieler bewegen sich zur Musik:

- ❖ schwer wie ein Elefant
- ❖ wuselig wie eine Maus
- ❖ watschelig wie eine Ente
- ❖ leicht wie ein Schmetterling
- ❖ behäbig wie eine Riesenschildkröte
- ❖ stolz wie eine Giraffe
- ❖ langsam wie eine Schnecke u.a.

E Sprechübungen

1. Sätze gestalten:

Tempo: Wähle einen Satz, sage ihn:

- lahm/lasch
- hastig
- normal
- träge
- gedehnt

Stimmung: Wähle einen Satz, sage ihn:

- beleidigt
- ärgerlich
- erfreut
- gütig
- beruhigend
- zornig
- heftig
- überheblich
- aggressiv
- ängstlich
- frech
- provozierend

- ❖ Es regnet, Lara hopst in Pfützen.
- ❖ Ich esse zum Frühstück gerne Cornflakes.
- ❖ Ich habe einen langweiligen Krimi gelesen.
- ❖ Der Hagel hat die Rollläden beschädigt.
- ❖ Maiers Hund hinkt heftig.
- ❖ Unser Zwerghase wurde vom Bussard geholt.
- ❖ Im Sturm flogen Zeitungen durch die Gegend.
- ❖ Ich finde Marie benimmt sich schlecht.
- ❖ Ich esse am liebsten Suppen.
- ❖ Die Totentrompete ist ein Pilz.
- ❖ Alles was Beine hat, rennt mir nach.

Sprichwörter:

- ❖ Was Hänschen nicht lernt, lernt Hans nimmermehr.
- ❖ Wo gehobelt wird, fallen Späne.
- ❖ Früh übt sich, wer ein Meister werden will.
- ❖ Wer nicht kommt zur rechten Zeit, der bekommt, was übrig bleibt.
- ❖ Wer einmal lügt, dem glaubt man nicht, und wenn er auch die Wahrheit spricht.
- ❖ Jedes Ding an seinen Ort, erspart viel Müh und manch böses Wort.

Märchensätze

- ❖ Ach wie gut, dass niemand weiß, dass ich Rumpelstilzchen heiß. U.a.

2. Sprechchor – einzelne Person:

Hexe: Knusper, knusper Knäuschen, wer knappert an meinem Häuschen.
 Chor: Das ist der Wind, der Wind, das himmlische Kind.
 Hexe: Dem werde ich die Hammelbeine schon lang ziehen.
 Chor: So eine grobe, alte Hexe!
 Hexe: Wer nennt mich eine grobe, alte Hexe? Wer wagt es?
 Chor: Das ist der Wind, der Wind, das himmlische Kind.
 Hexe: Der schon wieder?

3. Sprechchor – einzelne Person, Beispiele mit Wortspiel und Reim

Einzelne(r): Wiedebumm und Wiedebutz
 Chor: (*empört*) Braten einen Apfelbutz.
 Einzelne(r): Wiedebomm und Wiedebotz
 Chor: (*entsetzt*) Ärgern Räuber Hotzenblotz.
 Einzelne(r): Wiedebimm und Wiedebitz
 Chor: (*erfreut*) Haben einen Geistesblitz.
 Einzelne(r): Wiedebamm und Wiedebatz
 Chor: (*belustigt*) Tanzen einen Fragesatz.
 Einzelne(r): Wiedebemm und Wiedebez
 Chor: (*spöttisch*) Fangen Flöh im Einkaufsnetz.

4. Sprechübungen zur Übung der Deutlichkeit

- ❖ Ziemlich zickige Ziegen schielten schlimm.
- ❖ Zack, zack! Zaghafter Zauderer!
- ❖ Ein wunderlicher Wurm aus Wuppertal will nach Wurzeln wühlen.
- ❖ In Iلسes Iglu ist immer irrsinnig viel Licht.
- ❖ Hans macht alles anders als Adam.
- ❖ Ingo ist immer ziemlich infantil.
- ❖ Lotte lobt Lolas Logo.
- ❖ Alles war wahrhaft wahnsinnig alt.
- ❖ Es freut den Frosch, wenn Frieda fröhlich ist.
- ❖ Es klagt der kluge Klaus, er wird geklont.
- ❖ Frisch, fromm, frei; dumm, doof, dreist.
- ❖ Trotzig, träge, trampelig, grausam, grässlich, großkotzig.

Gestalten von Werbesprüchen und Slogans:

- ❖ „Heute hat sie wieder begonnen, die Zeit für kühle Rechner und knallharte Preise.“ U.a.

5. Gefühlszustand darstellen

Zwei Spieler/innen werden aufgefordert, dasselbe Thema zu behandeln, z.B. „Wetter“, die eine Person jammert darüber, die andere frohlockt.

❖ Jammern über:

- Eine vermässelte Verabredung
- Das Wetter
- Ein Gebrechen
- Geldmangel
- Ein Geschenk (z.B. eine Reise nach London/ Opernkarten)
- Zeitmangel
- Langeweile
- Lottogewinn

❖ Frohlocken über:

- Eine vermässelte Verabredung
- Das Wetter
- Ein Gebrechen
- Geldmangel
- Ein Geschenk (z.B. eine Reise nach London/ Opernkarten)
- Zeitmangel
- Langeweile
- Lottogewinn

❖ Prahlen über:

- Das neue Handy
- Die neue Zahnspange
- Die neue Freundin, den neuen Freund
- Das Ergebnis der letzten Klassenarbeit, Klausur
- Einen günstigen Kauf im Internet
- Eine neue Brille
- Den Urlaub

6. Sätze einbinden

Ein vorgegebener Satz soll in eine kurze Geschichte so eingebunden werden, dass man nicht merkt, welcher Satz gegeben worden ist. Die Mitspieler können raten, welcher es gewesen sein könnte. Wenn sie es nicht können-umso besser ist das Einbinden gelungen.

- Unser Feuerlöscher heißt Lola.
- Was trinkt man zu Lamm? Rotwein oder Weißwein?
- Ich hab mir lang überlegt, was ich für all die heiklen Gäste kochen soll.
- Mir ging das trübe Wetter total auf den Geist.

- Dann hat mir Frank erzählt, dass er Stress mit seiner Freundin hat.
- Und jetzt bringe ich auch den Mülleimer nicht mehr raus. Etc.

7. Ein-Minuten-Vortrag oder einen kurzen Dialog zu folgenden Themen gestalten:

- | | |
|-----------------|-------------------|
| ❖ Schullektüre | ❖ Sandkastenliebe |
| ❖ Flaschenpfand | ❖ Läuse |
| ❖ Pausenbäcker | ❖ Zukunftsträume |
| ❖ Tanzstunde | |

8. Zitate gestalten

Die unten angeführten Sätze sollen gestaltet werden wie:

- Wie eine Fernsehnachricht
 - Wie ein Witz
 - Wie eine Lüge
 - Wie ein Märchen
 - Wie ein wissenschaftlicher Vortrag
 - Wie Klatsch
- ❖ „Als die Prinzessin bei der Drehorgel mit den Kutschern tanzte, war sie so schön, dass der Hof in Ohnmacht fiel.“ (Karl Kraus)
- ❖ „Die Welt ist außerhalb der Irrenhäuser nicht minder drollig als drinnen.“ (Hermann Hesse)
- ❖ „Bei dieser Gelegenheit möchte ich eine Tatsache erwähnen, die bisher die Wissenschaft übersah.
Ein Zoologieprofessor, dessen Name weltbekannt ist – er heißt nämlich Müller – hat herausgefunden, auf welche Weise sich Holzwürmer untereinander verständigen:
Sie ticken sich an!
Kein Wunder übrigens, denn sie bewegen sich meistens in ‚anticken‘ Möbeln!
(Heinz Erhard: Der Holzwurm)

9. Grommolo

Als Grommolo bezeichnet man eine Unsinnssprache, die beliebige, erfundene Laute produziert.

Ein Minidialog soll in Grommolo gestaltet werden:

- ❖ Im Lokal nach der Karte fragen, eine Bestellung aufgeben.
- ❖ Ein Kontrolleur will die Fahrkarte überprüfen, aber sie ist verloren.
- ❖ Man versucht jemandem einen Ladenhüter anzudrehen.
- ❖ In der Reinigung sind Kleidungsstücke vertauscht worden.

10. Literarische Texte gestalten

❖ Kurt Schwitters: *An Anna Blume Merzgedicht I*

Oh du, Geliebte meiner siebenundzwanzig Sinne, ich liebe dir!-
 Du deiner dich dir, ich dir, du mir. - Wir?
 Das gehört [beiläufig] nicht hierher.
 Wer bist du, ungezähltes Frauenzimmer? Du bist - - bist du?
 Die Leute sagen, du wärest, - laß sie sagen, sie wissen nicht, wie der Kirchturm steht.
 Du trägst den Hut auf deinen Füßen und wanderst auf die Hände,
 auf den Händen wanderst du.
 Hallo, deine roten Kleider, in weiße Falten zersägt.
 Rot liebe ich Anna Blume, rot liebe ich dir! -
 Du deiner dich dir, ich dir, du mir. – Wir?
 Das gehört [beiläufig] in die kalte Glut.
 Anna Blume, rote Anna Blume, wie sagen die Leute?
 Preisfrage: 1. Anna Blume hat ein Vogel.
 2. Anna Blume ist rot.
 3. Welche Farbe hat der Vogel?
 Blau ist die Farbe deines gelben Haares.
 Rot ist das Girren deines grünen Vogels.
 Du schlichtes Mädchen im Alltagskleid, du liebes grünes Tier, ich liebe dir! -
 Du deiner dich dir, ich dir, du mir, - Wir?
 Das gehört [beiläufig] in die Glutenkiste.
 Anna Blume! Anna, a-n-n-a, ich träufle deinen Namen.
 Dein Name tropft wie weiches Rindertalg.
 Weißt du es, Anna, weißt du es schon?
 Man kann dich auch von hinten lesen, und du, du Herrlichste von allen,
 du bist von hinten, wie von vorne:
 „a-n-n-a“.
 Rindertalg träufelt streicheln über meinen Rücken.
 Anna Blume, du tropfes Tier, ich liebe dir!
 (Kurt Schwitters: *Anna Blume Dichtungen*. Arche-Verlag Zürich 1965. S.9)

❖ Christian Morgenstern: *Gruselett*

Der Flügelflagel gaustert
 durchs Wiruwaruwolz,
 die rote Finger plautert,
 und grausig gutzt der Golz.

❖ Johann Wolfgang von Goethe: Schneider-Courage

„Es ist ein Schuss gefallen!
Mein! Sagt, wer schoss da drauß?“
Es ist der junge Jäger,
der schießt im Hinterhaus.

Die Spatzen in dem Garten,
die machen viel Verdruß.
Zwei Spatzen und ein Schneider,
die fielen von dem Schuss;

die Spatzen von den Schroten,
der Schneider von dem Schreck,
die Spatzen in die Schoten,
der Schneider in den Dreck.

❖ Heinz Erhardt: Die Made

Hinter eines Baumes Rinde
wohnt die Made mit dem Kinde.

Sie ist Witwe, denn der Gatte,
den sie hatte, fiel vom Blatte.
Diente so auf diese Weise
einer Ameise als Speise.

Eines Morgens sprach die Made:
"Liebes Kind, ich sehe grade,
drüben gibt es frischen Kohl,
den ich hol. So leb denn wohl!
Halt, noch eins! Denk, was geschah,
geh nicht aus, denk an Papa!"

Also sprach sie und entwich. -
Made junior aber schlich
hinterdrein; doch das war schlecht!
Denn schon kam ein bunter Specht
und verschlang die kleine fade
Made ohne Gnade. Schade!

Hinter eines Baumes Rinde
ruft die Made nach dem Kinde....

Heinz Erhardt: Das große Heinz Erhardtbuch. Goldmann Verlag 1992. S. 82

F Gestaltung von Kurzdialogen

Spielpaare lernen einen Dialog auswendig. Sie bekommen die Aufgabe, diese Dialoge nicht nur zu sprechen, sondern zu gestalten. Sie erfinden die Spielsituation, den Spielort und die Spieltypen.

Den Dialog zu spielen bedeutet auch, Pausen einzufügen, gedehnt oder langsam zu sprechen bzw. hastig oder schnell, versöhnlich oder aggressive, fordernd oder beschwichtigend etc. Es sollen nonverbale Geräusche eingefügt werden wie Prusten, Schnauben, Stöhnen, Pfeifen, Kurzlaute (hm, ui, aha, boh...), Schnalzen etc. Stimmung muss spürbar werden. Die nonverbalen Laute lassen den Text zusammen mit Mimik, Gestik und Bewegung Gestalt annehmen und machen ihn lebendig. Man darf gespannt sein, was aus den Kurztexten entwickelt wird.

Als Variante können zwei Spielpaare denselben Dialog bekommen, sodass die Interpretationen verglichen werden können.

1. Kurzdialoge

- A: Ich hab heute Nacht von einem Frühstücksei ohne Dotter geträumt.
 B: Das ist ja der Horror!
 A: Ich mach mir Gedanken über gesunde Ernährung.
 B: Die Japaner werden alle 100 Jahre alt, weil sie so viel Fisch essen. Fisch soll sehr gesund sein.
 A: Man kann nicht jeden Tag Fisch essen, das ist viel zu teuer.
 B: Frühstückseier ohne Dotter haben kaum Cholesterin.
- A: Tobias hat eindeutig nicht mehr alle Tassen im Schrank! Zehn Stunden am Computer und nur zum Pinkeln aufstehen. Der spinnt doch.
 B: Das ist krank! Na ja, wenn einer lieber virtuell lebt, bist du machtlos.
 A: Die wirkliche Wirklichkeit hat doch auch was!
 B: Da kannst du dir nicht so leicht ein supergeiles Profil erstellen.
 A: Wenn man's braucht!
 B: Weil er ein Würstchen ist!
- A: Wenn ich wüsste, wie ich vorgehen soll, wär mir wohler.
 B: Sag's deinen Eltern klar, dass du eine eigene Wohnung willst.
 A: Meine Mutter flippt aus, die begreift das nie. Ich hab doch alles zu Hause.
 B: Du bist zwanzig, da kommt es schon mal vor, dass einer von zu Hause auszieht.
 A: Ich weiß nicht, ich bin noch nicht so weit.
 B: Das glaub' ich jetzt nicht!
- A: Du tust so beleidigt. Ist was?
 B: Du liest nur, weil du nicht mit mir reden willst.
 A: Wie kommst du darauf, ich lese, weil es mir Spaß macht.
 B: Mit mir zu reden, macht also keinen Spaß?
 A: Doch! Aber jetzt will ich eben lesen. Das siehst du doch!
 B: Du bist so launisch und unberechenbar!

- A: Herr Maier, ich habe vorgesehen, Ihnen einen neuen Aufgabenbereich anzuvertrauen.
B: Ich werde befördert?
A: Ja, durchaus. Sie sollen ab sofort im Archiv der Firma arbeiten.
B: Was, Sie wollen mich ins Archiv loswerden?
A: Wir brauchen dort kreative Köpfe wie Sie.
B: Ich wollte es schon lange sagen, aber ich hab's nicht übers Herz gebracht, nach zwanzig Jahren. Ich kündige! Jawohl! Und das tut so gut!
- A: Ihre Tochter fällt uns in letzter Zeit leider sehr negativ auf. Unlängst hat sie ihren Nebensitzer geschlagen, aber richtig, mit allem, was ihr in die Finger gekommen ist.
B: Was sagen Sie? Sprechen Sie von meiner Carolin? Verwechseln Sie nicht was? Wir legen sehr viel Wert auf gutes Benehmen.
A: Sie ist aggressiv, grob und beleidigend.
B: Ich bitte Sie, sie wird sich doch wehren dürfen.
A: Sie hat dem Tommy die Nase blutig geschlagen.
B: Da wird sie schon ihren Grund gehabt haben.
- A: Warum siehst du mich so komisch an? Ist was?
B: Was soll sein?
A: Woher soll ich das wissen? Du guckst so.
B: Ich guck ganz harmlos.
A: Wenn du so guckst, ist immer was.
B: Pass auf! Jetzt guck ich mal ganz anders! Besser?
- A: Himmeldonnerwetter! Ich sage hierher! Hierher gehört das Teil!
B: Ok! Kein Problem. Ich mein ja nur, hier wäre es geschickter. Passt es so?
A: Das passt nicht dahin, das sieht doch jeder.
B: Was jetzt? Sie wollten das Gerät doch hier haben.
A: Kann schon sein, aber es geht nicht, das sehen Sie doch.
B: Sie, ich hab jetzt Feierabend. Einen schönen Abend noch!
- A: Ich beschwere mich. Das Essen schmeckt furchtbar.
B: Bedauerlich. Ich kann es leider nicht ändern.
A: Sie holen mir jetzt den Koch!
B: Sorry, wir haben keinen Koch.
A: Wer hat den Fraß dann gekocht?
B: Aus Gründen des Datenschutzes kann ich Ihnen darüber leider keine Auskunft erteilen.
- A: Du bist ein Jammerlappen. Reiß dich am Riemen! Das bisschen Arbeit hat noch keinen umgebracht.
B: Wenn ich daran denke, was ich noch alles tun muss, macht mich das total fertig.
A: Was mich nicht umbringt, macht mich stark.
B: Dich vielleicht, mich nicht.
A: Take it easy, Mann!
B: Das muss alles noch verpackt werden, alles! Das muss dann der Lothar machen.

- A: Mensch, dir spannt das Hemd über dem Bauch.
 B: Wo denn? Das Hemd ist eingegangen, schlechte Qualität!
 A: Demnächst fatzt der Knopf!
 B: Wennschon. Schlechte Qualität eben.
 A: Wie wär's mit weniger Bier und etwas abnehmen?
 B: Wie? Weil das Hemd nichts taugt? Das ist jetzt nicht dein Ernst!
- A: Willst du so zur Vernissage? Deine Jeans sehen ein bisschen schäbig aus.
 B: Lagerfeld!
 A: Lagerfeld? Echt?
 B: Und nicht ganz billig.
 A: Trägt auf um die Hüften rum.
 B: Ich kann's mir leisten.

- A: Ich hab ja keine Ahnung von Kunst, aber...
 B: Das ist die 16 000 € absolut nicht wert.
 A: 16 000 €, wer hat denn das? Selbst wenn mir das gefallen würde...
 B: Du würdest das bestimmt nicht kaufen.
 A: Wahrscheinlich nicht. Aber es gefällt mir ja nicht.
 B: Der Materialwert ist höchsten 200 €.

- A: Ich bin so im Stress. Früher hab ich noch Zeit gehabt.
 B: Jetzt tun wir uns mal was Gutes!
 A: Ich nehme einen Prosecco.
 B: Du, ich richte mir jetzt meinen Friseurtermin nach dem Mondkalender ein.
 A: Ja? An mir bleibt alles hängen. Zur Zeit hab ich überhaupt keine Zeit.
 B: Das hilft. Die Tönung kommt viel kräftiger raus.

2. Floskeldialoge:

- A: Blaukraut bleibt Blaukraut.
 B: Das ist völlig aus der Luft gegriffen.
 A: Wie auch immer, man muss das im Auge behalten!
 B: Jetzt lass aber mal die Kirche im Dorf!
- A: Kein Schwein ruft mich an!
 B: Das ist ein Problem, das dringend vom Tisch muss!
 A: Wenn es hart auf hart kommt, schmeiß ich alles hin!
 B: Man darf die Flinte nicht gleich ins Korn werfen!
- A: Keine Zeit! Bin total im Stress! Ich muss noch meinen Business Plan erstellen.
 B: Jetzt halt mal die Luft an!
 A: Ich kann mich nicht auf meinen Lorbeeren ausruhen. Man muss auf Zack sein.
 B: Blinder Eifer schadet nur!

- A: Es kommt, wie es kommt.
 B: Und meistens ganz anders, als man denkt.
 A: Am liebsten würde ich den Kerl in die Wüste schicken!
 B: Wo ein Wille ist, ist auch ein Weg!
- A: Dem Landmann tut's das Herz zerreißen, sieht er das Huhn aufs Sofa scheißen.
 B: Da heißt es: Hintern zusammenkneifen und durch!
 A: Das kommt wie der Blitz aus heiterem Himmel.
 B: Und du stehst da wie der Ochs am Berg!
- A: Was der Holger da wieder vom Stapel gelassen hat, also wirklich!
 B: Er hat den Nagel auf den Kopf getroffen.
 A: Sein Geschwätz hat weder Hand noch Fuß!
 A: Immerhin, er hat wirklich alle Register gezogen!
- A: Und, was ist los in deinem Dorf? Wo tanzt der Bär, wo boxt der Papst?
 B: Och! Ja – was soll ich da sagen?
 A: Nimm kein Blatt vor den Mund!
 B: Man kann doch nicht alles wissen.

Worthülsen

Eine Person soll ein Thema ansprechen, der Gesprächspartner bedient sich lediglich der Worthülsen als Reaktion. Die Worthülsen sollten zuvor angesehen werden.

Na ja, geht schon.	Interessiert mich nicht.	Alles wird gut!
So lala.	Verpiss dich!	Wie immer!
Och, ganz ok!	Oh Mann!	Prost Mahlzeit!
Immer tüchtig!	Ich glaub's nicht!	Selbstverständlich!
Freilich!	Sauber!	Voll fett!
Genau!	So ein Trottel!	Merkwürdig!
Keine Ahnung!	Lass Blumen sprechen!	Mag sein!
Kann schon sein.	Der Mensch denkt, Gott lenkt.	Ach was!
Ich sag's ja!	Was du nicht sagst!	Echt?
Passt schon!	Keine Ahnung!	Wie immer.
Wie schon?	Das ist der springende Punkt!	Super!
Wie immer.	Kommt Zeit, kommt Rat.	Ach ja?
Klar!	Wenn schon.	Das wird schon.
Ja, ja.	Möglich.	Bin ich Jesus?

Mögliche Themen dessen, der tatsächlich reden will und was loswerden will:

- ❖ Die Freundin/der Freund will nicht, dass der Spieler/die Spielerin ein Jahr ins Ausland geht.
- ❖ Der Spieler/die Spielerin bekommt den erwünschten Studienplatz nicht.
- ❖ Es hat in der Familie Krach gegeben, weil der Spieler/die Spielerin den Familienbetrieb nicht übernehmen will. U.a.

G Improvisation

1. Kurzimprovisation

Beliebig werden Person der Spalten 1 und 2 mit einem Ort und der dazugehörigen Situation kombiniert. Die Spieler sollen sich in die Figur, aber auch in die Spielsituation einfinden und miteinander ins Spiel und ins Gespräch kommen.

Variation: Im Verlauf des Geschehens kommt eine dritte und eventuell eine vierte Person ins Spiel.

Person 1	Person 2	Person 3	Person 4
Polizist/in	Schönheitskönigin des Jahres	Erzieher/in	Mister Bodybuilding
Fußballstar	Aschenputtel	Busfahrer	Asterix
Bankangestellte/r	Batman	Rechtsanwalt	Archäologe/in
Reiseführer/in	Student/in	Eine junge Friseurin	Naturschützer/in
Rentner/in	Kosmetikerin	Buchhändler/in	Notar/in
Tourist/in aus USA	Rotkäppchen	Dagobert Duck	Sanitäter/in
Rumpelstilzchen	Frankenstein	Kassierer/in	Pizzabäcker/in
Jugendliche/r	Super Nanny	Bademeister/in	Schiedsrichter/in
Lehrer/in	Bekannte/r Schauspieler/in	Entertainer bei einem Privatsender	Dompteur/in
Teenager	Stadtstreicher	Kassierer/in	Weinkönigin des Jahres

Ort	Situation
Supermarkt	Eine der beiden handelnden Personen hat mit dem Einkaufswagen eine Dosenpyramide zum Einsturz gebracht.
Kino	Geboten wird eine billige Schnulze, die beiden Spieler unterhalten sich laut über den Film.
In einem Restaurant	In einem Ferienort sitzen zwei Personen an einem Tisch in einem Lokal. Sie werden lange nicht bedient, sodass sie notgedrungen miteinander ins Gespräch kommen.
In der Sauna	Ein/e Spieler/in betritt die Sauna und will davon überzeugen, dass Sauna abzulehnender Müßiggang und moralisch verwerflich ist.
Im Wartezimmer eines Zahnarztes	Es ist furchtbares Bohren und lautes Hämmern zu hören, die Wartenden fragen sich, ob sie nicht besser wäre, „die Fliege zu machen“. Als ein Klempner mit Rohren und einem Waschbecken erscheint, wird klar, dass er den „bedrohlichen“ Lärm verursacht hat.
Im Bierzelt bei einem Stadtfest	Es ist gerade ein kleines Missgeschick passiert. Nachdem vier Personen von der Bierbank aufgestanden sind, sind zwei Spieler von der Bank gekippt. Beide liegen am Boden, sie rappeln sich wieder hoch.
Im Umkleidebereich in einem Hallenbad	Lauthals verkündet ein Spieler, jemand habe ihm die Badehose gestohlen. Das sei eine Ungeheuerlichkeit etc. Der zweite Spieler

	versucht den ersten zu beruhigen/ macht sich über ihn lustig/ hilft beim Suchen/testet vorsichtig, ob der erste Spieler nicht verwirrt ist.
Im Vorraum des Kindergartens	Die Spieler warten, sie wollen ihre Kinder abholen. Sie unterhalten sich über Kinderbetreuung.
Gefängniszelle	Die Spieler sind ohne Absicht in eine Demonstration geraten, bei der es zu Auseinandersetzungen kam. Sie wurden auf die Wache gebracht, jetzt sitzen sie in einem Raum der karg, klein, kalt ist.
Im Park	Auf einer Parkbank sitzen zwei Spieler, die lesen. Der eine kriegt eine Ladung Vogelschiss ab.
In der Tiefgarage	Ein Spieler befindet sich in der falschen Tiefgarage, was er nicht bemerkt. Er verzweifelt fast, weil der Kassensautomat sein Ticket nicht lesen kann. Ein zweiter Spieler ist genervt vom Stau am Kassensautomaten.

2. **Minutenimprovisationen** (Spielort, Personen und Thema werden kombiniert)

	Friseur Kosmetikerin	Fremdenführer Fremdenführerin	Bankangestellter Bankangestellte	
Park	<div style="text-align: center;"> <p>Ein Friseur trifft eine Informatikerin in einer Pizzeria. Er erpresst sie.</p> </div>			Protest
Reichstagskuppel				Liebeserklärung
Pizzeria				Erpressung
	Sargschreiner Sargschreinerin	Informatiker, Informatikerin	Kellner Kellnerin	

3. Medienrummel

- ❖ **Pressekonferenz:** Ein Fußballstar erklärt wortreich und beschönigend die 5:0 Niederlage seines Vereins.
- ❖ **Pressekonferenz:** Eine Landwirtschaftsministerin informiert über die europäischen Regelungen zum Anbau von Spinat.
- ❖ **Talkshow** mit dem Thema: Wie Erzieher Kindern schaden. Moderator/in, Gäste: ein Lehrer/ eine Lehrerin u.a., Hänsel und Gretel
- ❖ Dieter Bohlen kommentiert eine Hundeprämierung.

4. Kurze Spielszenen

- ❖ **Anmeldung:** Mutter, Schulsekretärin

Eine Mutter möchte ihren Sohn an der Schule anmelden. Die Sekretärin hat einen schlechten Tag, sie will nichts mehr tun müssen. Deshalb versucht sie der Mutter ihr Vorhaben auszureden. Dafür findet sie viele absurde Gründe. Hinzu kommen eventuell: Schulleiter/in, Hausmeister/in, Paketbote, Vertreter/in eines Schulbuchverlags.

- ❖ **Hosenkauf:** Mutter, erwachsener Sohn, Verkäufer/in

Eine Mutter geht mit ihrem erwachsenen, aber unbeholfenen, schwerfälligen und unentschlossenen Sohn zum Hosenkauf.

- ❖ **Erben:** Stiftungsangestellte/r, Kranke/r, Sohn/Tochter

Ein Stiftungsangestellter eines Tierschutzvereines u.a. versucht einen Kranken davon zu überzeugen, dass er sein Vermögen der Stiftung vererben sollte. Hinzu kommt die Tochter/ der Sohn des Kranken.

- ❖ **Entführung:** Busfahrer/in, Fahrgäste, Entführer

Ein Linienbus wird, als er an einer Ampel hält, von einer maskierten Person entführt. Diese fuchtelte mit einer Art Pistole und will zum Zentralfriedhof/ (zum Fußballstadion) gefahren werden.

- ❖ **Vermisstenanzeige:** Polizist/in, Ehepaar

Ein Ehepaar will eine Vermisstenanzeige aufgeben. Es ist ihnen ein großer Gartenzweig aus dem Garten verschwunden.

- ❖ **Fahrkartenkontrolle:** Fahrgäste, Schaffner

In einem Zug werden die Fahrkarten kontrolliert. Im kontrollierten Abteil haben zwei Personen keinen gültigen Fahrschein.

- ❖ **Reinigungsmaschine:** Hausmeister/in, Schüler/in

Ein Hausmeister nimmt wort- und tränenreich Abschied von seiner alten Reinigungsmaschine. Ein/e Schüler/in kommt dazu und versucht den Schmerz zu relativieren.

❖ **Café:** Bedienung, Stadtstreicher/in

Eine Bedienung möchte eine/n Stadtstreicher/in loswerden, die Person fängt an im Café ihren „Hausrat“ zu sortieren.

❖ **Arzt:** Eine hypochondrische Person, Arzt/Ärztin

Eine hypochondrische Person will partout aus dem Arzt/der Ärztin herauslocken, dass sie irgendwie krank ist.

❖ **Familienfoto:** Fotograf, Vater, Mutter, Sohn, Tochter

Ein Fotograf soll professionelle Fotos von einer Familie machen. Die Mutter wünscht es sich so. Allerdings wehrt sich der 15-jährige Sohn, der möchte den „Schwachsinn“ auf keinen Fall mitmachen.

❖ **Kreuzfahrtschiff:** Zwei Paare, Steward

Eine Kabine wurde doppelt belegt. Das Schiff ist ausgebucht, eine Ausweichkabine kann nicht bereitgestellt werden.

❖ **Aufzug:** Jugendliche, Geschäftsmann, Model, Stadtstreicher

In einem Aufzug sitzen vier Personen fest. Wegen eines Stromausfalls ist der Aufzug zwischen den Stockwerken steckengeblieben.

❖ **Fußgängerzone:** Passant, Leute in der Fußgängerzone

Ein Passant in einer Fußgängerzone redet vor sich hin. Immer wieder bleibt die Person stehen und setzt an, Vorträge zu halten

- über das Wetter
- über Haustierhaltung
- über Einsamkeit und Vergessen
- über die Wichtigkeit gesunder Ernährung

Neugierige bleiben stehen, hören zu, stellen Zwischenfragen, machen Zwischenbemerkungen, kommentieren etc.

5. Märchenszenen

❖ **Hänsel, Gretel, Zauberer:** Hänsel und Gretel irren durch den Wald, sie sind erschöpft, hungrig und zornig über ihre Situation. Da begegnen sie einem Zauberer, der sie freudig begrüßt. Denn nun hat er die Gelegenheit zu probieren, ob seine Magie noch funktioniert. Er möchte die Kinder in Hasen verwandeln.

❖ **Rotkäppchen:** Rotkäppchen ist auf den Weg zur Großmutter. Es begegnet aber nicht dem Wolf, sondern einem feschen, jungen Jäger.

6. Spiel aus dem Puppentheaterkasten

❖ Händetheater:

Eine kleine Geschichte erfinden, die Hände sind die Figuren. Sie reden miteinander, eine ist beleidigt, geht weg, die andre geht hinterher, zieht zurück, bemüht sich, dienert sich an, sie bekämpfen und versöhnen sich etc.

- Zwei Hände spielen eine Liebesgeschichte.
- Zwei Hände spielen die Verfolgung eines Diebs.
- Zwei Hände beobachten ein Tennisspiel, jubeln, folgen dem Ball etc.
- Zwei Hände gehen durch die Landschaft, bleiben stehen, betrachten Blumen, verfolgen einen Schmetterling etc.
- Zwei Hände spielen zu einer Musik.

Variationen:

Ein Spieler liefert die Geschichte und den Dialog, zwei weitere Spieler produzieren dazu das Händetheater. Das kann auch umgekehrt vonstattengehen.

❖ „Puppentheater“ mit Gegenständen:

- Küchengeräte als Spielfiguren (z.B. Rührlöffel, Bratpfanne u.a.)
- Haushaltsgeräte als Spielfiguren (z.B. Fliegenklatsche, Staubwedel u.a.) Auch damit soll eine Geschichte gespielt werden. Beliebige andere „Spielpuppen“ können zum Einsatz kommen.

7. Gegensätze gestalten

❖ Kasernenhof-Drill: Kommandant, Exerzierende

In militärischem Ton und mit militärischem Drill werden unmilitärische Übungen verlangt. Diese Übungen stehen im Gegensatz zu den Erwartungen. Es werden absurde Aufgaben angewiesen. Beispiel: Still gestanden, Augen geradeaus, Augen zusammenkneifen und halt! Augen auf! Zunge raus! Wir lassen ein lautes, kräftiges Bäh erschallen! Alle Mann wackeln mit dem Hintern! Etc.

❖ Restaurant: Gäste

In einem vornehmen Restaurant wird vornehm und nach allen Regeln des alten Knigge gespeist. Im Gegensatz zu dem feinen Benehmen steht der unflätige Dialog über das Essen und über andere Gäste.

❖ Silly walks: Zwei Spaziergänger

Die beiden Spieler/innen erfinden eine komische Gangart. Auf ihrem Spaziergang unterhalten sie sich über ganz ernsthafte Themen, z.B. Kindererziehung, die alternde Gesellschaft, die richtige Ernährung etc.

Das kann auch umgekehrt funktionieren: Zwei Spaziergänger reden dumm daher und schreiten ganz bedeutend.

8. Absurde Szenen:

- ❖ Zwei Personen sitzen auf einer Parkbank, sie geben Ameisen, die auf einer Ameisenstraße am Boden vor ihnen vorbeiziehen, Namen.
- ❖ Zwei Personen versuchen, Schneeflocken zu zählen. Sie erwägen und erproben unterschiedliche Methoden, dies zu tun.
- ❖ Auf dem Pausenhof steht ein grünes Männchen. Wie reagieren Hausmeister, Aufsichtsperson, Schüler/innen aus Klasse 5 bzw. 12 darauf? Das grüne Männchen kann nur Laute von sich geben.
- ❖ Ein Vater/eine Mutter versucht einem Kind das Schwimmen beizubringen. Dies geschieht im Wohnzimmer.
- ❖ Eine Person redet mit ihren Zimmerpflanzen, im Glauben, es würde ihnen gut tun. Dabei gilt es, sich unterschiedliche Pflanzen vorzustellen: solche, die prächtig ausschauen, andere, die verkümmert sind, blühende Pflanzen, Grünpflanzen, sehr große, aber auch mickrig kleine Pflanzen, verlauste, verdorrte, geliebte und geduldete Pflanzen.
- ❖ Jemand versucht auf einem Flohmarkt, Dinge loszuschlagen, die wirklich niemand braucht:
 - Eine alte Vorrichtung, die dazu diente, Kranken Einläufe zu machen
 - Einen Toaster, der nicht mehr funktioniert
 - Ein altes Tonbandgerät
 - Ein einzelner Schuh
- ❖ Eine Person, die sich über Vögel ärgert, die ihre Beerensträucher plündert, spielt Vogelscheuche. Ein „besorgter“ Nachbar hat die Polizei gerufen. Nun steht ein Polizist vor der „Vogelscheuche“ und muss sich mit ihr auseinandersetzen.

9. Reagieren

In diesen Übungen geht es um die Reaktion der Gruppe und des Hauptspielers/der Hauptspielerin.

- ❖ **Modenschau:** Models, Publikum, Moderator, Paketbote/Reinigungshilfe

Gespielt wird eine Modenschau. Die Models sollen Kleidung präsentieren. Der Moderator kommentiert, informiert. Von allen Spielern unerwartet gelangt der Paketbote/die Reinigungshilfe auf den Laufsteg.

- ❖ **Gemeinderatssitzung:** Bürgermeister, Gemeinderäte; Stadstreicher

Das Stadtfest wird geplant und besprochen. In die Sitzung platzt – die anderen Spieler dürfen das zuvor nicht wissen – platzt ein Stadstreicher, der eine Bleibe für die Nacht sucht.

❖ **Tiergehege:** Zooführer, Besucher, sturer Mensch

Eine Gruppe wird durch Tiergehege geführt. Der Zooführer gibt Informationen, erzählt Geschichten. Aus der Gruppe wird, ohne dass die anderen davon erfahren, eine Person aufgefordert, stets dieselbe Frage zu stellen: „Und wie viel kostet das?“ „Und warum fressen die keine Bananen?“ Etc.

10. Dem Puppentheaterkasten entwischt

Die Spielerinnen und Spieler stellen die Puppenfiguren des Kaspertheaters dar.

(a) Die Spieler bewegen sich puppenmäßig.

(b) Die Spieler übernehmen lediglich die Spieltypen und arbeiten mit Übertreibungen.



Information: Das Kaspertheater ist mehr oder weniger eine Welt von festgefühten Typen mit gegensätzlichen Eigenschaften. Der Gegensatz befördert den komischen, oft clownesken, mitunter derben Dialog.

Das sind die Figuren des Kaspertheaters:

- Der Kasper ist eine komische Figur. Er repräsentiert das Gute, die Ehrlichkeit. Gelegentlich ist er naiv, einfältig.
- Gretel ist vernünftig, bedacht. Häufig kommen eine Großmutter und eine Fee vor.
- Für das Böse stehen Hexe, Teufel, Räuber, Krokodil, Zauberer.
- Für Ordnung und Gerechtigkeit sorgen König, Prinz, Prinzessin, Wachtmeister.

Das Kaspertheater kann einen satirischen, gesellschaftskritischen Charakter haben.

Improvisationsaufgabe:

❖ **Kasperls Doktorspiele**

Typen: Kasperl, Bauer, Arzt

In Franz Poccis „Doktor Sassafras oder Doktor, Tod und Teufel“ gibt sich Kasper, weil der tatsächliche Arzt abwesend ist, als Doktor aus. Ein Bauer mit dickem Bauch - er hat vierundzwanzig Knödel verspeist - wird vom Kasperl „behandelt“.

Kasperl ... „wenn der Kerl stirbt, so ist er wenigstens nit an die Knödl g' storben sondern bloß an der Kur.“

❖ **Kasperl überbringt dem König eine schlechte Nachricht**

Typen: Kasperl, König, eventuell Prinz und Hofgelehrter

In Poccis „Prinz Rosenrot und Prinzessin Lilienweiß“ überbringt Kasperl dem König die Nachricht, dass die entführte Prinzessin Lilienweiß von einem Zauberer in einen Lilienstock verwandelt worden ist. Der Hofgelehrte hat das Geld für die Suche nach der Prinzessin unterschlagen.

König: „Ein königliches Geschenk für diese Nachricht – obgleich ihr Inhalt auch unerhört ist!“

Kasperl: „Was? Unerhört? Sie hab’n ja g’hört, was ich ihnen g’sagt hab.“

❖ **Soll der Bauer doch sehen, wo er ohne mich bleibt!**

Typen: Kasperl, Bauer, Grethe

In Poccis „Zaubergerige“ steht Kasperl im Dienst eines Bauern, von dem er sich schlecht behandelt fühlt. Er meint, mehr Achtung verdient zu haben, deshalb will er die Arbeit und damit auch Grethe verlassen. Es kommt zu einem Wortwechsel mit seinem Arbeitgeber, Kasperl fordert den restlichen Lohn. Grethe nimmt schluchzend Abschied.

Kasperl: „Und wer bei Ihnen ist im Dienst, Herr von Bauer, der hat’s doch bald g’nug.“

11. Party

Die Gäste weisen einander Eigenschaften zu, die die Spieler dann sozusagen leben und erfüllen müssen. „Sie sind ein echter Weltenbummler, hat mir meine Schwester erzählt.“ Oder: „Darf ich vorstellen, das ist Herr Pfister, der sich für die Renaturierung unserer Flusslandschaft einsetzt.“ Oder: „Unter uns, sei vorsichtig mit dem Mann von der Franziska, das ist ein Choleriker, der fängt spätestens nach einer halben Stunde zu brüllen an.“ Oder: „Karl ist in den letzten Jahren sehr vergesslich geworden, also wundere dich nicht, wenn er nicht mehr weiß, wer du bist.“ Oder: „Lothar? Das ist einfach nur ein dummer Angeber!“

Nur ein Spieler weist einem bestimmten Mitspieler die Eigenschaften zu, dieser muss das natürlich irgendwie mitbekommen.

12. Spiel mit imaginären (gedachten) Gegenständen

❖ Mitten in einer Fußgängerzone hängt hoch zwischen zwei Laternenpfosten/zwei Häusern

- ein Kinderwagen.
- eine rosarote Gießkanne.
- eine riesige, blaue Männerhose.
- ein Kinderlaufstall.
- ein Fahrrad.
- ein tiefgekühlter Truthahn.
- ein Verkehrsschild „absolutes Halteverbot“.
- ein Rasenmäher.
- eine Leiter.

Passanten bleiben stehen und spekulieren darüber, was es damit auf sich hat.

- ❖ Zwei Personen streiten sich darüber, wie und wo ein Bild aufgehängt werden soll.
- ❖ Zwei Personen regen sich in einem Möbelhaus über einen teuren Designerstuhl auf, auf dem man ihrer Ansicht nach nicht sitzen kann.
- ❖ Zwei Personen betrachten und kommentieren eine moderne Plastik in einer Ausstellung.

13. Spiel mit imaginären (nur in der Vorstellung anwesenden) Tieren

❖ Ein Spieler/eine Spielerin plus „Publikum“

In einer belebten Fußgängerzone watschelt eine Ente einem Passanten hinterher. Bleibt dieser stehen, tut sie das auch, redet er mit ihr, scheint sie zu lauschen, geht er weiter, folgt sie ihm auf den Fersen. Das beobachten Gäste, die in einem Straßencafé sitzen. Sie kommentieren, was sie sehen, reden darüber, wundern sich, suchen Erklärungen, amüsieren sich über den ungewöhnlichen Anblick.

❖ Drei Spieler/innen

In einer Gaststätte treffen sich drei Bekannte. Eine tierliebe Person hat ihren Rassehund dabei, die zweite Person kann Hunde nicht ausstehen und ist ängstlich. Die dritte Person ist ausschließlich daran interessiert, was die Zucht solcher Hunde finanziell einbringt. Der imaginäre Hund spielt sozusagen die vierte Rolle, er knurrt, wickelt die Leine um die Beine einer Person, bettelt um Essen, zwickt eine Person ins Bein etc.

❖ 4-7 Spieler/innen

Auf einer Gartenparty taucht ein großer Hund auf, der keinem Gast gehört. Das Tier hat sich bereits schlecht benommen, es ist auf das kalte Buffet gesprungen, um eine Wurstplatte abzuräumen. Versucht ihn jemand am Halsband zu nehmen, fletscht das Tier die Zähne und faucht. Es werden diverse Möglichkeiten erprobt, den Hund aus der Partyzone zu bugsieren.