

Handout

- 1) Der Kasten von Maike Plath ermöglicht ein spannendes Aufwärmen mit Gruppen, in denen jeder tätig werden und die "Puppen" tanzen lassen kann. Zudem sind die Karten Grundlage und Übung für die Inszenierung von Szenen,
- 2) **Zipp, Zapp, Boing, Puff** - Die Gruppe steht im Kreis; es gibt Impulse (Austrecken des Armes mit Körperspannung) nach rechts -zipp-, nach links -zapp- und durch den Kreis -puff-; zum Abwehren des Impulses verwendet man -boing- (der Körper wird in Richtung des Impulsgebers ausgestreckt), die Wörter müssen genannt werden; bei Fehlern muss der Verursacher eine Runde um den Kreis drehen; muss sich setzen und scheidet aus...
- 3) **Toaster/Mixer/James Bond...** - Die Gruppe steht im Kreis; eine/r steht in der Mitte, zeigt auf eine Person und sagt eine Figur, die dann möglichst schnell von der Person und seinen zwei Nebstehenden umgesetzt werden muss. Wer einen Fehler macht, muss in die Mitte. Es gibt folgende Figuren (Kreativität ist gefragt, so kann Neues immer eingefügt werden...)
 - Toaster:** Personen rechts und links fassen sich an den Händen, die mittlere Person steht in dem "Kreis", hüpft auf und ab und sagt dabei boing, boing...
 - Mixer:** Die mittlere Person hebt die Arme, die beiden äußeren Personen drehen sich nun auf der Stelle unter den Armen und sagen dabei ssssss...
 - Dusche:** Die beiden äußeren Personen simulieren eine Dusche, indem sie sich zur Mitte drehen, die Arme heben und die Finger bewegen, der mittlere steht unter der Dusche, "seift" sich ein und singt dabei...
 - James Bond:** Die mittlere Person ist James Bond, guckt cool und formt mit seinen Händen seine Pistole; die Personen rechts und links fahren mit ihren Händen den Körper in einigen Abstand nach und sagen dabei möglichst verzückt: Oh James...
 - Das kotzende Känguruh:** Die mittlere Person formt mit den Händen einen Beutel; die beiden Personen außen tun so, als ob sie da hinein kotzen...
 - Affe:** Die Person in der Mitte spielt den Affen, rechts und links werden Kokosnüsse mit den Händen dazu gehalten...Die Figuren lassen sich unendlich erweitern; es empfiehlt sich allerdings erst einmal mit drei Figuren anzufangen und dann nach und nach zu erweitern...
- 4) **a) Aufstellen mit Aufgaben (zum Kennenlernen):** Die Gruppe wird aufgefordert sich aufzureihen nach: Vornamen, Geburtstag, Schuhgröße, Hausnummer, Länge... dabei darf miteinander geredet werden; wenn die Gruppe meint fertig zu sein, interviewt der Spielleiter die Mitspieler und überprüft die Richtigkeit der Aufstellung
b) Aufstellen für Fortgeschrittene: Die Gruppe wird aufgefordert sich in Figuren aufzustellen: Dreieck, Kreis, in Buchstaben, als Fragezeichen... dabei

darf nicht geredet werden, wichtig ist das gute Achten aufeinander, der Spielleiter entscheidet wie streng er ist...

- 5) **Begrüßungsspiel:** Der Spielleiter fordert die Gruppe auf, Begrüßungsformen zu finden. Personen aus der Gruppe machen, möglichst genau, diese Begrüßungen vor. Die restlichen Teilnehmer machen diese Begrüßungen möglichst genau nach. Es werden fünf verschiedene Formen aufgenommen. Die Gruppe geht in den Raumlaf und bekommt vom Spielleiter die Begrüßungsformen anhand von Zahlen zugerufen. Die Teilnehmer begrüßen dann immer, wenn sie einer Person begegnen diese mit der Begrüßungsformel.
- 6) **Statueninterview (Kennlernspiel):** Zwei Partner tun sich zusammen, die sich möglichst wenig kennen. Es folgt ein Interview zwischen den Beiden, indem sie sich über Alter, Hobbies, Wohnort, Lieblingsfarbe, -musik, -film, -essen, Familienmitglieder usw. gegenseitig befragen. (Für Kinder ist es ratsam kleine Karten mit Fragen, Stichworten parat zu haben). Nach dem Interview soll jeder eine Pose finden, die zu ihm passt und die er ca. fünf Minuten halten kann. Der Partner stellt nun diese Statue in einem Museumsrundgang der restlichen Gruppe vor. Dabei zeigt er an der Statue die Informationen, die er zuvor im Interview erfahren hat. (Bsp.: an diesem wunderbaren straffen Bein sieht man, das xy gerne Fußball spielt). Schön ist es, wenn der "Museumsführer" wirklich einen "Museumsführer" spielt und völlig begeistert von seinem Exponat ist. Nachdem der ersten Museumsrunde werden die Rollen getauscht und es geht in die neue Runde.
- 7) **"tiger go"(british bulldog):** Kein eigentliches Theaterspiel, aber ein ganz wunderbares Lagerspiel, an dem Alle teilnehmen können. Die Feldgröße richtet sich nach Teilnehmerzahl. Je nach Gruppengröße gibt es auf der einen Seite "tiger" (ca. pro 15/20 Teilnehmer 1 tiger). Der Rest der Gruppe steht auf der anderen Seite. Es gibt das Kommando "tiger go" und beide Gruppen setzen sich in Bewegung. Die/ Der "tiger" haben nun die Aufgabe Personen aus der Großgruppe 3 Sekunden hochzuheben; diese Personen werden dann auch zum "tiger". Das Ganze wiederholt sich solange, bis die Gruppengröße umgedreht hat. Die Personen aus der Gruppe werden nun zum "tiger" und das Ganze kann nochmal starten...

- 8) **Dias:** Die große Gruppe (bis ca. 30 Personen) wird in zwei Gruppen eingeteilt. In der Kleingruppe werden die Personen durchgezählt, dass jeder später eine Nummer hat, die er/sie sich merken soll. Der Spielleiter bestimmt, welche Gruppe beginnt. Die andere Gruppe ist Zuschauer. Dann gibt er/sie ein Thema vor (Bsp. Beerdigung, Auf dem Spielplatz, Im Weserstadion, Hochzeit, Im Kreissaal, In der Schule, Im Kino...) Dann ruft er eine Nummer auf. Die angesprochene Nummer geht auf die Theaterfläche und geht in eine Pose, die zum Thema passt. Jetzt werden nach und nach die Nummern aufgerufen und diese positionieren sich zueinander, dass nach und nach ein Dia entsteht. Am Ende gibt es Applaus und die Gruppen wechseln.
- 9) **Das Stuhlspiel:** Es gibt für jeden im Raum einen Stuhl. Alle bis auf einen sitzen auf diesen Stühlen. Einer steht möglichst weit vom freien Stuhl entfernt. Die Einzelperson hat nun die Aufgabe sich auf einen freien Stuhl zu setzen; die Gruppe will das verhindern und wechselt immer die Stühle, um zu verhindern, dass die Einzelperson sich setzen kann. Während die Einzelperson nur gehen darf, dürfen die Mitglieder der Gruppe rennen. Wenn die gehende Person einen Platz ergattert hat, muss derjenige, der das nicht verhindert hat, die nächste Person sein, die sich einen Platz sucht...
- 10) **Der lebende Wald:** Die Großgruppe wird in zwei Gruppen eingeteilt. Die eine Gruppe wird mit dem Rücken zur anderen Gruppe versetzt und relativ gleichmäßig in drei - vier Reihen aufgestellt. Diese Gruppe schließt die Augen und ist der leben Wald. Die Mitglieder dieser Gruppe dürfen sich auf ihrem Platz mit Armen und Oberkörper hin und her bewegen. Die andere Gruppe hat nun die Aufgabe durch den lebenden Wald auf die andere Seite zu gelangen, ohne berührt zu werden. Wer berührt wird, muss wieder zurück. Das Spiel geht solange, bis alle Mitglieder der Gruppe auf der anderen Seite angelangt sind. Dann werden die Gruppen getauscht.