SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Improvisieren kinderleicht

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

© Copyright school-scout.de / e-learning-academy AG – Urheberrechtshinweis
Alle Inhalte dieser Material-Vorschau sind urheberrechtlich geschützt. Das Urheberrecht liegt, soweit nicht ausdrücklich anders gekennzeichnet, bei school-scout.de / e-learning-academy AG. Wer diese Vorschauseiten unerlaubt kopiert oder verbreitet, macht sich gem. §§ 106 ff UrhG strafbar.

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 ⊙ ! ★ 24
- Aktionen ⊙ 24 - 36
- ! 37 - 44
- ★ 45

3 Spiele 46 - 71

- Übersicht ⊙ ! ★ 46
- Aktionen ⊙ 47 - 55
- ! 56 - 63
- ★ 64 - 71

4 Szenen 72 - 94

- Übersicht ⊙ ! ★ 72
- Aktionen ⊙ 73 - 75
- ! 76 - 81
- ★ 82 - 94

C Anhang 95 - 96

Kärtchenvorlagen 95 - 96

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

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

Aus Gründen der Lesbarkeit wurde stets die männliche Form verwendet, die die weibliche mit einschließt.

Alphabetische Übersicht der Spiele

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

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

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

Methodisch-didaktische Hinweise

Konzeption

Die vorgestellten Übungen sind so konzipiert, dass sie nach einer anfänglichen Anleitung durch eine Lehrperson später auch von den Kindern angeleitet oder eigenständig gespielt werden können.

Sie haben das Ziel, Individuen und Gruppen zu stärken und zu fördern. Sie unterstützen Kinder und Jugendliche darin, positiv zu denken, kreative Problemlösungsstrategien zu entwickeln, als Team zu wirken, auf ihre Mitmenschen zu achten, Andersartigkeit als spannende Impulse zu begreifen und in einem weiten Horizont zu denken.

Diese Schlüsselqualifikationen werden in spielerisch-kreativen Übungen und Szenen vermittelt.

Die Übungen können verwendet werden, um auf eine Improtheateraufführung hin zu arbeiten. Jede Übung kann jedoch auch alleine für sich stehen und zur Förderung eines bestimmten Elementes oder Auflockerung einer Stunde verwendet werden.

Differenzierung

Die einzelnen Übungen und Umsetzungsvorschläge sind mit Differenzierungshinweisen versehen, wobei jedes Niveau einen gleichwertigen Teil der Realisation darstellt.

⊙ grundlegendes Niveau

Die mit diesem Symbol versehenen Übungen werden Kindern zugeordnet, die in der Lage sind, einfache Ideen zu realisieren.

! mittleres Niveau

Das mittlere Niveau ergänzt das grundlegende Niveau mit leicht erhöhten Anforderungen.

★ erweitertes Niveau

Das erweiterte Niveau stellt erhöhte Anforderungen in der Umsetzung und Entwicklung der kreativen Aktivitäten.

Sozialform

Diese Symbole empfehlen die Erarbeitung der Aufgaben in folgenden Sozialformen:

Einzelarbeit

Partnerarbeit

Gruppenarbeit

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

A Theoretischer Teil

1 Improvisiertes Theater oder Improtheater – was ist das?

kurz & knapp

- Die Spieler lernen keinen Text.
- Aus dem Stegreif entstehen Begegnungen, Szenen, Geschichten.
- Man unterscheidet freie Szenen und Improspiele, die bestimmten Strukturen folgen.
- Improtheater funktioniert, weil die Spieler üben, aufeinander zu achten und gemeinsam etwas Neues und Einmaliges entstehen zu lassen.
- Das Verinnerlichen einer positiven, offenen Haltung hilft, gemeinsam entwickelte Szenen auch gelingen zu lassen (siehe Rettungsanker Seite 13).

ausführlich

Improtheater hat viele verschiedene Formen - allen gemeinsam ist, dass Spielerinnen und Spieler ohne vorher gelernten Text spontan etwas entstehen lassen. Dies kann im Rahmen einer vorbestimmten Struktur geschehen oder in einer freien Szene, die sich bis hin zu einer komplexen Geschichte entwickeln kann.
Die in diesem Buch vorgestellten Übungen und Spiele basieren zum Teil auf Übungen und Spielen aus der Improszene, zum Teil handelt es sich um Neu- oder Weiterentwicklungen, die bei der Trainerinnentätigkeit der Autorin mit Grundschülern entstanden sind.
Getragen sind der Grundgedanke und die Art der Vermittlung von der Philosophie Keith Johnstones, dem wohl wichtigsten Begründer des Improtheaters. Seine Bücher über das Improtheater und seine Spielesammlungen und besonders die auf Seite 2 erwähnten Publikationen sind aus praktischer und pädagogischer Sicht äußerst wertvoll und lesenswert.

2 So funktioniert es

kurz & knapp

- Szenen entstehen durch Teamwork.
- Die Spieler formulieren ihre Ideen als Angebote und erkennen Ideen anderer Spieler.
- Die Spieler gewöhnen sich die innere Haltung: “Ja, und…!” an.
- Die Spieler lernen allgemeine Geschichtenstrukturen kennen und wenden sie eigenständig auf neue Szenen an.

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

2 So funktioniert es

ausführlich

Eine Szene aus einem willkürlichen Vorschlag oder sogar aus dem Nichts auf die Bühne zu bringen, funktioniert nur, wenn alle Spieler extrem gut aufeinander achten. Ein Improspieler weiß, dass er die Geschichte nicht im Alleingang entwickelt und trainiert daher, die Angebote seiner Mitspieler zu erkennen und anzunehmen. Eigene Angebote müssen so gestaltet werden, dass sie die bereits gespielte Geschichte zusammenfügen, komplettieren, mit neuen Impulsen bereichern oder abschließen. Die eigenen Ideen müssen deutlich gemacht werden, damit die Mitspieler sie auch erkennen können.

Manchmal holpert es: Spieler sind im Überschwang der eigenen Ideen blind für die Angebote der anderen und blocken sie ab. Oder sie trauen ihren eigenen Ideen so wenig zu, dass sie alle Verantwortung auf der Bühne abgeben und nur vage oder diffuse Angebote machen. Spieler können eine begonnene Geschichte auch zerstören, indem sie zu angestrengt nach einer vermeintlich guten Idee suchen, anstatt nach den Vorschlägen zu greifen, die bereits vorgekommen sind.

Angebote blocken - Zum Beispiel so!

Sp1:	"Hallo, ich bin die neue Hexe hier im Wald! Ich werde hier in das Hexenhäuschen einziehen und ganz viele Sachen zaubern!" (Währenddessen schleicht Sp2 auf Zehenspitzen über die Bühne, weil er sich bei der Vorgabe „Wald" überlegt hat, ein Räuber zu sein.)
Sp1 zu **Sp2**:	"Ach, und du bist bestimmt der Rabe, der vorher hier gelebt hat und mein neues Haustier sein wird!"
Problem:	Sp1 hat sich vorher bereits alles überlegt: ich bin die neue Hexe hier, ich brauche einen Raben als Haustier, usw. Dabei hat er das Angebot von Sp2 (schleichen wie ein Räuber, vielleicht sogar mit einem pantomimischen Gewehr) nicht wahrgenommen.
keine gute Lösung:	
Sp2 korrigiert:	"Nein, ich bin doch ein Räuber!" Kein gutes Zusammenspiel, die Geschichte gerät ins Stocken, der Fehler von Sp1 wird breitgetreten. (Natürlich hätte auch eine Hexe-Räuber-Geschichte spannend sein können, aber nur, wenn Sp1 das pantomimische Angebot von Sp2 verstanden hätte.)
gute Lösung:	Sp2 wirft seine eigene Idee weg und schwenkt um: "Klar! Kraaa!"

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

2 So funktioniert es

Voraussetzungen

kurz & knapp

- Gruppen von 8-10 Teilnehmern (bei vielen Spielen auch mehr)
- mittelgroßer freier Raum
- wenige bis gar keine Materialien

ausführlich

Eine Gruppengröße von 8-10 Spielern ist optimal. Für größere Gruppen funktionieren viele Gruppenspiele dennoch, aber für die meisten Improspiele und für freie Szenen sollten die Gruppen nicht zu groß sein. Durch die längere Wartezeit entsteht sonst Frust und die Kinder werden unaufmerksam.
Materialien für spezielle Spiele sind bei den Übungsaufstellungen (Kapitel B) aufgeführt, es gibt aber auch einige allgemeine Hilfsmittel:

Zweiergruppen bilden: Man kann kleine verschiedenfarbige Gegenstände (Murmeln, bunte Büroklammern) so zusammenstellen, dass immer zwei gleicher Farbe dabei sind, aus denen die Kinder blind ziehen. Finden sie dann ihr farbliches Gegenstück, beschleunigt das die Zusammenstellung von Zweiergruppen und verhindert Diskussionen.

Kärtchen: Vorschläge für Kärtchen bewährter Kategorien befinden sich im Anhang. Das Material kann man je nach Zeit und Aufwand wählen, aber es empfiehlt sich etwas Stabileres als Papier.

Kärtchen – Namen der Kinder: Wenn es großen Streit um die Häufigkeit des Spielens und die Spielzusammensetzungen (ich will aber nur mit dem und dem spielen) gibt, kann man zu Anfang die Kombinationen auslosen und die Kinder darauf hinweisen, dass sie alle ein Team sind und jeder mit jedem spielt.

Kärtchen – Figuren: Für die Wahl eines Charakters zu Beginn einer Szene kann man ein Figurenkärtchen ziehen lassen (Anhang S. 95). Um zu verhindern, dass ein Kind eine Rolle spielen muss, in der es sich unwohl fühlt, kann man festlegen, dass man einmal ablehnen und nach einem zweiten (letzten) Zug aus den beiden Optionen auswählen kann. Man kann die Kinder jedoch darauf hinweisen, dass sie immer Gestaltungsmöglichkeiten haben – wenn jemand keinen Piraten spielen möchte, möchte er dann vielleicht den “nettesten, kleinsten Piraten der Welt” spielen? Wenn “Oma” zu langweilig ist, soll es dann vielleicht eine coole Oma sein, die in Wirklichkeit Geheimagentin ist?
Man kann beide Geschlechter auf die Kärtchen schreiben oder den Kindern erklären, dass ein Pirat natürlich auch eine Piratin und eine Prinzessin auch ein Prinz sein kann. Wenn die Kinder sich damit wohl fühlen, können sie natürlich auch das andere Geschlecht spielen, sollten aber nicht dazu genötigt werden.

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

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.

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

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.

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

2 So funktioniert es

Zusammenspiel

kurz & knapp

- Ein Team bilden, das zusammen, nicht gegeneinander arbeitet.
- Darauf achten, dass es allen gut geht.
- Spaß an Fehlern haben und etwas Neues aus ihnen entstehen lassen.

ausführlich

Teamwork und Wahrnehmung bedeutet auch, dass alle Spieler Verantwortung dafür tragen, dass es allen anderen gut geht. In der Gruppe soll eine positive und angstfreie Grundstimmung geschaffen werden. Immer mal wieder aufkommende Angebote, die eklig, brutal, unangemessen oder übergriffig sind, dürfen und sollten mit diesem Argument abgewendet werden. Die Kinder sollen sich als Team begreifen, das gemeinsam Geschichten, Ideen, Szenen entwickelt.

Beim Improtheater wird ein anderer Blick auf Fehler geworfen. Natürlich kommt es vor, dass Angebote übersehen werden oder Sachen vergessen werden, die schon etabliert wurden. Aber auch solche “Fehler” sollten locker genommen werden – im besten Fall entsteht eine neue, unerwartete Wendung der Szene. Ziel ist, dass die Kinder ohne Angst vor Fehlern und ohne Erfolgsdruck in eine Übung oder auf die Bühne gehen und ungehindert Zugang zu ihrer Kreativität und Spontanität finden.

Deshalb ist es auch begrüßenswert, wenn Kinder im Verlauf der Proben Elemente ihrer Mitschüler wiederholen. Es bedeutet, dass sie nicht krampfhaft nach einer Idee suchen, sondern im Zweifelsfall etwas nehmen, was schon da war. Dies tun zu können, ohne dass es ein Fehler ist, wirkt befreiend und sorgt für den angestrebten Zustand: ohne Angst auf der Bühne zu stehen. Die eigenen Ideen sprudeln dann in einer solchen angstfreien Atmosphäre sehr bald ebenfalls.

mögliche Schülerkarte

Improvisiertes Theater? Fünf – vier – drei – zwei – eins – los!

- Alle passen auf, dass jeder sich wohl fühlt – sowohl auf der Bühne als auch daneben!
- Stürzt euch begeistert ins Abenteuer!
- Lass deinen Partner auf der Bühne gut aussehen – wenn er eine Idee hat, stimme ihm zu!
- Du bist nicht alleine, ihr helft zusammen, um eine Geschichte zu entwickeln.
- Du musst nicht nach einer besonderen Idee suchen – die erste, die du hast, ist prima!
- Sag „Ja!“ und dann füge etwas zur Idee deines Partners dazu: „Ja, und…“
- Wenn ihr zu mehreren Kindern eine Szene beginnt, dann geht nicht alle gleichzeitig auf die Bühne. Besser funktioniert es, wenn einer anfängt und die anderen beobachten, was passiert, bevor sie dazukommen.
- Beim Improtheater darf man abschauen und nachmachen – wenn ihr Kinder seht, die was Cooles machen, was euch gefällt, probiert es auch aus!

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

2 So funktioniert es

Rettungsanker

kurz & knapp

- Sei positiv! Sag „Ja!“ Sag „Ja, und …!“
- Höre genau zu. Sieh genau hin.
- In der Szene geht es um die Charaktere, die auf der Bühne sind. Finde heraus, was zwischen ihnen ist.
- Charaktere müssen Gefühle haben und sich bewegen.
- Sei jemand und nimm die naheliegende Idee.

ausführlich

Kindern Improtheater zu vermitteln ist natürlich leichter für einen Trainer, der selbst Improspieler ist. Voraussetzung ist dies aber nicht – jedoch funktionieren die Übungen und Spiele besser, wenn einige Grundregeln beachtet werden. Diese umzusetzen klingt einfacher, als es in der Praxis zuweilen ist. Sollte eine Szene stocken oder ein Spiel partout nicht funktionieren, lohnt ein Blick auf die folgenden Regeln – möglicherweise haben die Kinder eine oder mehrere davon nicht umgesetzt.

Sei positiv! Sag „Ja!“ Besser noch - sag „Ja, und …!“

Eine Szene positiv beginnen bedeutet, nicht direkt mit einer negativen Stimmung oder einem Problem zu starten. Es fällt Kindern aber auch Erwachsenen oft schwer, dies umzusetzen. Aber eine Geschichte, die direkt mit einer Katastrophe beginnt, kann sich nicht mehr so gut entwickeln. Ein Modell, das auf der Struktur “positive Situation - Problem – Lösung/Rettung – positives Ende” basiert, funktioniert vor allem für Anfänger erfolgreicher.

„Ja sagen“ bedeutet in diesem Zusammenhang, Angebote von Mitspielern mit positiver Energie und Begeisterung anzunehmen. In vielen Fällen heißt das tatsächlich “Ja” zu sagen. So werden die Angebote des Partners wahrgenommen und man kann auf ihnen aufbauen: “Ja, und …” Nun wird das Angebot nicht nur angenommen, die Spieler ergänzen es auch mit einem dazu passenden Element.

Ausnahme – die Regel, dass es allen gut gehen muss! Kein Kind darf genötigt werden, zu einer Rolle oder einem Angebot “Ja” zu sagen, bei dem es sich unwohl fühlt. Hier darf und muss das Kind sich wehren oder der Trainer eingreifen.

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

2 So funktioniert es

Rettungsanker

„Ja!“ sagen … – Zum Beispiel so!

Sp1: “Hast du meinen Hund gesehen?”

Die meisten Erwachsenen und viele Kinder würden in einer Szene auf diese Frage mit “Nein, leider nicht.” antworten. Der “denkende Teil” im Spieler überlegt möglicherweise folgendes: ‘Wenn ich ja sage, weiß ich nicht, wie die Szene weitergehen soll. Was ist es für ein Hund, woher soll ich wissen, was mein Mitspieler sich vorstellt, was soll ich dann als nächstes sagen, usw.’ Diese Reaktion ist normal und nachvollziehbar, tötet aber leider die Geschichte:

Sp2: “Nein, hab ich leider nicht.”

Sp1: “Schade.”

Etwas anderes wäre es, wenn der Spieler mit “Ja!” antwortet:

Sp2: “Ja! Er ist da hinten im Wald und wird von einem Bären bedroht!” oder

Sp2: “Ja! Ich hab ihn mit zu mir genommen, er möchte bei mir bleiben!” oder

Sp2: “Ja! Ich habe ihn hier in meiner Einkaufstasche, ich wollte ihn gerade mit zum Hundefrisör nehmen und umfärben…”

Und so weiter…

Sp2 kann auch „Ja“ sagen, ohne eine konkrete Idee zu haben:

Sp2: “Ja! Da drüben!”

Dann kann Sp1 möglicherweise die nächste Idee liefern:

Sp1: “Oh! Wie ist er denn in den Baum gekommen? Kannst du mir helfen?” oder

Sp1: “Oh, dort im abfliegenden Raumschiff? Was haben Sie überhaupt für komische Antennen auf dem Kopf?”

Und so weiter…

Achtet aufeinander

Gut zuhören und genau beobachten, sich selbst dabei zurücknehmen – das sind Fähigkeiten, die nötig sind, um Szenen in Gang zu bringen und zu halten. Kinder sind oft von den Spielen so begeistert und so mitgerissen von den eigenen Ideen, dass man sie wiederholt und nachdrücklich darauf hinweisen muss, gleichzeitig auf die anderen zu achten. Das betrifft auch das Verhalten abseits der Bühne, hier kann der Appell lauten: “Seid ein gutes Publikum, achtet auf das, was auf der Bühne geschieht! Diskutiert nicht, wer das nächste Spiel spielt, solange diese Szene noch läuft!”

Es gibt einige Spiele, die so konzipiert sind, dass weitere Kinder aus dem Publikum gebraucht werden könnten, sodass es sich lohnt, als Zuschauer aufmerksam zu bleiben.

Achtet aufeinander! – Zum Beispiel so!

Man kann die Kinder für das, was sie hören und beobachten, sensibilisieren. Zum Beispiel durch Fragen wie: “Welches Gefühl scheint die Hexe zu haben, der du da im Wald begegnet bist? Klingt der Pirat, als ob er es ernst meint, wenn er sagt, er tut dir nichts? Glaubst du, der Löwe, den du getroffen hast, hat Angst oder nicht? Hast du gesehen, da hinten schleicht sich ein Dieb an! ”
Der nächste Schritt ist natürlich, auf diese Beobachtung entsprechend zu reagieren!

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

Improvisieren kinderleicht

Ideen und Anregungen für eine perfekte Vorbereitung und Organisation

3. Digitalauflage 2020

© Kohl-Verlag, Kerpen 2017
Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt: Gabi Deeg
Umschlagbild: © zinkevych - AdobeStock.com
Grafik und Satz: Kohl-Verlag
Redaktion: Kohl-Verlag

Bestell-Nr. P12 154

ISBN: 978-3-96040-323-4

Es gibt unzählige Werke, die sich theoretisch oder praktisch mit dem Thema Improtheater auseinandersetzen. Exemplarisch werden die u.a. Publikationen angeführt. Wer weitere Spiele und Übungen sucht, der wird auch auf verschiedenen Internetseiten fündig. Für Jeden, der noch mehr Lust auf improvisiertes Theater bekommt, seien die Erwachsenenkurse empfohlen, die es in jeder größeren Stadt gibt.

Literaturempfehlung:

• Radim Vlcek: Workshop Improvisationstheater. Übungs- und Spielsammlung für Theaterarbeit, Ausdrucksfindung und Gruppendynamik. Auer-Verlag, Donauwörth 2016[8];
• Johnstone, Keith: Theaterspiele. Spontaneität, Improvisation und Theatersport. Alexander Verlag, Berlin 2009[7];
• Johnstone, Keith: Improvisation und Theater. Alexander Verlag, Berlin 2010;

Quellen:

Aus den Workshops und der Publikation von Keith Johnstone sind mit seiner Zustimmung einige Spielvorschläge übernommen wie z.B. Gegenstände umdefinieren (S. 51), Geschenke machen (S. 55), Gromolospiele (S. 53, 60, 65, 66), Und was kommt jetzt? (S. 62), Einwortabenteuer (S. 76), Kleine Stimme (S. 78), Emoreplay (S. 84) und Typewriter (S. 92).

Bildquellen:

Seite 3-96 © zinkevych - stock.adobe.com; Seite 25 © Spencer - stock.adobe.com; Seite 26 © goldencow_images - Fotolia.com; Seite 27 © jro-grafik - stock.adobe.com; Seite 28 © ullrich - stock.adobe.com; Seite 29 © Andreas Berheide - stock.adobe.com; Seite 30 © Spencer - stock.adobe.com; Seite 31 © 3Dmask - stock.adobe.com; Seite 32 © 3D Sparrow - stock.adobe.com; Seite 33 © ddraw - stock.adobe.com; Seite 34 © fotomek - stock.adobe.com; Seite 35 © Leo Blanchette - stock.adobe.com; Seite 36 © sk_design - stock.adobe.com; Seite 37 © Orlando Florin Rosu - stock.adobe.com; Seite 38 © 3Dmask - stock.adobe.com; Seite 39 © Anatoly Maslennikov - stock.adobe.com; Seite 40 © Art3D - stock.adobe.com; Seite 41 © aey - stock.adobe.com; Seite 42 © nicotombo - stock.adobe.com; Seite 44 © Anatoly Maslennikov - stock.adobe.com; Seite 45 © coramax - stock.adobe.com; Seite 47 © 3D Sparrow - stock.adobe.com; Seite 48 © fotomek - stock.adobe.com; Seite 49 © sellingpix - stock.adobe.com; Seite 50 © fotomek - stock.adobe.com; Seite 51 © dottedyeti - stock.adobe.com; Seite 52 © Spencer - stock.adobe.com; Seite 53 © Anatoly Maslennikov - stock.adobe.com; Seite 54 © weissdesign - stock.adobe.com; Seite 55 © Anatoly Maslennikov - stock.adobe.com; Seite 56 © Spencer - stock.adobe.com; Seite 57 © jojje11 - stock.adobe.com; Seite 58 © Anatoly Maslennikov - stock.adobe.com; Seite 59 © Spencer - stock.adobe.com; Seite 60 © Annibell82 - stock.adobe.com; Seite 61 © goldencow_images - stock.adobe.com; Seite 62 © jojje11 - stock.adobe.com; Seite 63 © fotomek - stock.adobe.com; Seite 64 © weissdesign - stock.adobe.com; Seite 65 © pixelfreund - stock.adobe.com; Seite 66 © klagyivik - stock.adobe.com; Seite 68 © psdesign1 - stock.adobe.com; Seite 69 © Kirsty Pargeter - stock.adobe.com; Seite 70 © Anatoly Maslennikov - stock.adobe.com; Seite 71 © Kirsty Pargeter - stock.adobe.com; Seite 73 © ioannis kounadeas - stock.adobe.com; Seite 74 © georgejmclittle - stock.adobe.com; Seite 75 © Anatoly Maslennikov - stock.adobe.com; Seite 76 © coramax. - stock.adobe.com; Seite 77 © Spencer. - stock.adobe.com; Seite 78 © Sascha Tiebel - stock.adobe.com; Seite 79 © Art3D - stock.adobe.com; Seite 80 © sellingpix - stock.adobe.com; Seite 81 © fotomek - stock.adobe.com; Seite 82 © AlexMas - stock.adobe.com; Seite 83 © Anatoly Maslennikov - stock.adobe.com; Seite 84 © Damirlucky - stock.adobe.com; Seite 85 © fotomek - stock.adobe.com; Seite 87 © Patrick Meider - stock.adobe.com; Seite 88 © 3Dmask - stock.adobe.com; Seite 90 © fotomek - stock.adobe.com; Seite 91 © Spencer - stock.adobe.com; Seite 92 © Klekta Darya - stock.adobe.com; Seite 93 © ioannis kounadeas - stock.adobe.com; Seite 94 © Spencer - stock.adobe.com

© Kohl-Verlag, Kerpen 2020. Alle Rechte vorbehalten.

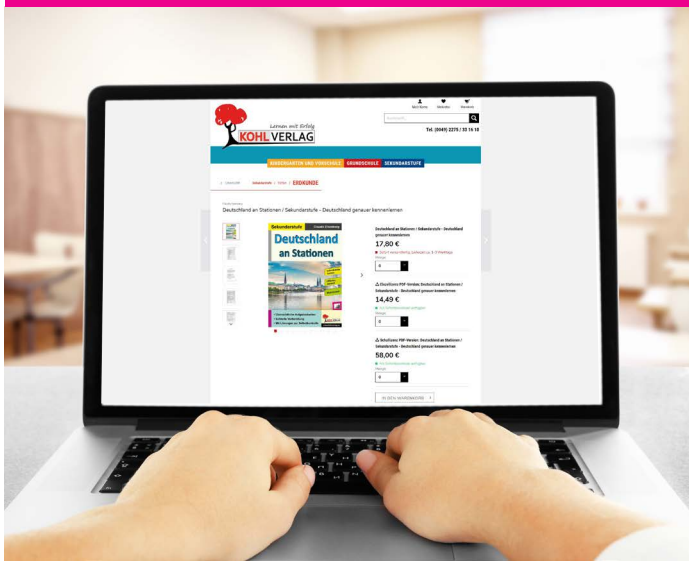
Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt und unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages (§ 52 a Urhg). Weder das Werk als Ganzes noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung des Verlages an Dritte weitergeleitet, in ein Netzwerk wie Internet oder Intranet eingestellt oder öffentlich zugänglich gemacht werden. Dies gilt auch bei einer entsprechenden Nutzung in Schulen, Hochschulen, Universitäten, Seminaren und sonstigen Einrichtungen für Lehr- und Unterrichtszwecke. Der Erwerber dieses Werkes in PDF-Format ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den Gebrauch und den Einsatz zur Verwendung im eigenen Unterricht wie folgt zu nutzen:

- **Die einzelnen Seiten des Werkes dürfen als Arbeitsblätter oder Folien lediglich in Klassenstärke vervielfältigt werden zur Verwendung im Einsatz des selbst gehaltenen Unterrichts.**
- **Einzelne Arbeitsblätter dürfen Schülern für Referate zur Verfügung gestellt und im eigenen Unterricht zu Vortragszwecken verwendet werden.**
- **Während des eigenen Unterrichts gemeinsam mit den Schülern mit verschiedenen Medien, z.B. am Computer, Tablet via Beamer, Whiteboard o.a. das Werk in nicht veränderter PDF-Form zu zeigen bzw. zu erarbeiten.**

Jeder weitere kommerzielle Gebrauch oder die Weitergabe an Dritte, auch an andere Lehrpersonen oder pädagogische Fachkräfte mit eigenem Unterrichts- bzw. Lehrauftrag ist nicht gestattet. Jede Verwertung außerhalb des eigenen Unterrichts und der Grenzen des Urheberrechts bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages. Der Kohl-Verlag übernimmt keine Verantwortung für die Inhalte externer Links oder fremder Homepages. Jegliche Haftung für direkte oder indirekte Schäden aus Informationen dieser Quellen wird nicht übernommen.

Kohl-Verlag, Kerpen 2020

Unsere Lizenzmodelle



Der vorliegende Band ist eine PDF-Einzellizenz

Sie wollen unsere Kopiervorlagen auch digital nutzen? Kein Problem – fast das gesamte KOHL-Sortiment ist auch sofort als PDF-Download erhältlich! Wir haben verschiedene Lizenzmodelle zur Auswahl:

	Print-Version	PDF-Einzellizenz	PDF-Schullizenz	Kombipaket Print & PDF-Einzellizenz	Kombipaket Print & PDF-Schullizenz
Unbefristete Nutzung der Materialien	X	X	X	X	X
Vervielfältigung, Weitergabe und Einsatz der Materialien im eigenen Unterricht	X	X	X	X	X
Nutzung der Materialien durch alle Lehrkräfte des Kollegiums an der lizensierten Schule			X		X
Einstellen des Materials im Intranet oder Schulserver der Institution			X		X

Die erweiterten Lizenzmodelle zu diesem Titel sind jederzeit im Online-Shop unter www.kohlverlag.de erhältlich.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Improvisieren kinderleicht

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

© Copyright school-scout.de / e-learning-academy AG – Urheberrechtshinweis
Alle Inhalte dieser Material-Vorschau sind urheberrechtlich geschützt. Das Urheberrecht liegt, soweit nicht ausdrücklich anders gekennzeichnet, bei school-scout.de / e-learning-academy AG. Wer diese Vorschauseiten unerlaubt kopiert oder verbreitet, macht sich gem. §§ 106 ff UrhG strafbar.