







1	5 Tempi	Warm-up
<p>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</p> <p>Var.: Stein in der Brandung: Die Hälfte der Spielgruppe steht auf der Bühne im Freeze, die anderen bewegen sich in versch. Tempi</p> <p>Var.: rechte Hand der SpL zeigt das Tempo für eine Gruppenhälfte, linke Hand für die andere Gruppenhälfte</p>		
<p>Spielidee: Zuordnung von Tempo zu Figuren, Bilder/Assoziationen den Zahlen zuordnen, Sprache für Tempo</p>		


2	8 gehen – 8 stehen	Warm-up
<p>Alle gehen durch den Raum. Über 8 Zählzeiten gehen, 8 Zählzeiten stehen. Die SpL 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.</p> <p>Var.: Die Pausen werden mit kurzen Texten oder Ausrufen gefüllt: Namen + Geste oder „Schaut mich an!“</p> <p>Var.: eine Gruppehälfte geht, die andere steht.</p>		
<p>Spielidee: Strukturierung von Bewegung, enge Verknüpfung Musik und Bewegung, Auftritt von Figurengruppen wie Piraten, Sportler...</p>		


3	Au ja!	Warm-up
<p>Die Sp 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:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Schaut alle aus dem Fenster. - Winkt mir zu. - Setzt euch auf die Zuschauertreppe. <p>Var.: Die Sp antworten rhythmisch: „Aha – aha aha!“</p>		
<p>Spielidee: Piratenstück, Kapitän gibt Anweisung, Piraten antworten: Au, ja! oder Ey-Ey, Käpt'n!</p>		


4	Aufgepasst	Warm-up
<p>Alle Sp stehen verteilt im Raum. Wenn Sp X geht, gehen alle. Wenn Sp Y steht, stehen alle.</p> <p>Var.: Die Sp sind zunächst zu zweit aufgeteilt und gehen im weiten Abstand zueinander durch den Raum. Wenn Sp A stehen bleibt, bleibt Sp B auch stehen...</p> <p>Var.: Vierergruppen gehen in weitem Abstand voneinander durch den Raum. Sp A bleibt stehen, alle Sp der Gruppe bleiben stehen.</p> <p>Var.: Sp X und Sp Y werden nicht festgelegt. Der Impuls zum Stehen und Gehen kommt spontan von einzelnen Sp.</p> <p>Var.: Wenn Sp X geht, gehen alle, wenn Sp Y steht, stehen alle und ein Sp geht weiter.</p>		
<p>Spielidee: Gänge im Theaterstück, Organisation ohne SpL, Impuls kommt aus der Gruppe.</p>		


5	Begrüßung	Warm-up Sprache
<p>Raumlauf mit Musik. Wenn die Sp einander begegnen, begrüßen sie sich auf verschiedene Weise:</p> <ul style="list-style-type: none"> - schnell wegschauen - schüchtern grüßen - vorsichtig hinterher schauen. - sich dienstlich grüßen - sportlich grüßen - mit Namen begrüßen - „Na, wie geht’s?“ - herzlich begrüßen - In 20 sec so viele Hände schüttel, wie möglich 		
<p>Spielidee: Begegnungen von Figuren, Figuren stellen sich darüber vor.</p>		


6	Da! Du! You!	Warm-up Gruppe, Sprache
<p>Raumlauf zur Musik. Jeder Sp sucht sich einen Punkt oder einen Gegenstand im Raum. Stoppt die Musik, stoppen alle Sp im Freeze und zeigen bedeutungsvoll auf den gemerkten Punkt und rufen vernehmlich: DA!</p> <p>Var.: Jeder merkt sich eine Person und zeigt auf sie bei Musikstopp mit einem lauten DU!!</p> <p>Var.: Zum Namen lernen wird das Du durch den Namen ersetzt.</p> <p>Var: Alle Sp zeigen auf das Publikum mit vernehmlichem YOU!</p> <p>Var.: Alle Sp drehen sich vom Publikum weg , verschränken ihre Arme und rufen NÖ!</p>		
<p>Spielidee: Verdeutlichen der Theater Elemente: Raum, SpielerIn, Zuschauer, Emotion, szenische Anwendung bei einer Suche.</p>		


7	Die Bühne kippt	Warm-up Raum
<p>Raumlauf mit Musik. Alle Sp bewegen sich im gleichen Abstand zueinander durch den Raum. Bei Musikstopp bleiben alle im Freeze stehen. Wo sind noch Lücken? Die SpL zählt bis 5 dann müssen alle Lücken geschlossen sein.</p> <p>Var.: 8 Sp der Gruppe führen diese Übung aus, die anderen schauen zu.</p>		
<p>Spielidee: Übung von Aufstellungen frei im Raum. Übung des peripheren Blicks: Wo bin ich, wo sind die anderen?</p>		


8	GangArt	Warm-up Körper, Figur
<p>Raumlauf zur Musik. Die SpL gibt Anweisungen zu der Beschaffenheit des Bodens. Die Sp 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,...</p>		
<p>Spielidee: Darstellung eines Spielraums wie Strand, Wanderweg, Wald, Verknüpfung der Fortbewegung mit der Figur.</p>		


9	Gehen-stehen-drehen	Warm-up Körper
<p>Alle Sp stehen im Raum verteilt und spielen zur Musik mit dem Bewegungsmaterial: gehen – stehen – drehen . Var.: gehen – sitzen – rennen oder schleichen – fliegen – torkeln , ...</p>		
Spielidee: Ort / Figuren durch festgelegtes Bewegungsmaterial definieren:		


10	Ha! and Go!	Warm-up Körper, Ausdruck
<p>Alle Sp stehen im Kreis, die SpL zählt an 1 – 2 – 3 – und auf 4 springen alle Sp mit lautem „HA!“ in ein Freeze. Sie halten die Haltung so lange, bis die SpL mit „GO!“ die Posen auflöst. Alle Sp wechseln stumm die Plätze. Stehen alle Sp wieder, zählt die SpL wieder ein. Var.: Thema (Figuren, Emotionen) Der Haltung wird vorgegeben: Emotionen, Figuren Var.: Der Impuls für den Sprung kommt aus der Gruppe ohne anzählen.</p>		
Spielidee: Ideensammlung zu Haltungen einer Figur oder Emotionen, Wiederholung, Ouvertüre zu einem Theaterstück, Sp in Reihen.		


11	Ha!-Kreis	Warm-up
<p>Alle Sp stehen im Kreis und joggen locker auf der Stelle. Die SpL 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 SpL bis 7 → Ha!, ...6 → Ha! ..., bei 1 zählt die SpL wieder aufwärts bis 8 → Ha!</p>		
		


12	Impulskreis	Warm-up
<p>Im Kreis wird ein Klatscher weitergegeben. Wichtig sind der Blickkontakt und ein schnelles Weitergeben von einem Sp zum 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.</p> <p>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</p>		
Spielidee: Eine Emotion, ein Ausruf oder eine Geste wird in einer Szene von einem Sp zum anderen gegeben.		


13	Nase vorn	Warm-up Körper
<p>Raumlauf mit Musik: Ein Körperteil führt den ganzen Körper an und bestimmt den Gang:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nase - Ohr - Scheitel - Ellbogen - Bauchnabel - Schulter - Hüfte - Knie 		
<p>Spielidee: Entwicklung von typischen Fortbewegungen für eine Figur.</p>		


14	Pluspol und Minuspol	Warm-up
<p>Raumlauf zur Musik. Jeder Sp sucht sich im Geheimeneine Person, zu der er den größtmöglichen Abstand einhält.</p> <p>Var.: Jeder Sp sucht sich insgeheim eine Person aus, zu der er den kleinstmöglichen unauffälligen Abstand behält.</p>		
		


15	Stopp-Tanz mit Variationen	Warm-up
<p>Die Sp tanzen zur Musik durch den Raum. Stoppt die Musik, stehen alle Sp sofort im Freeze.</p> <p>Var.: Stopp-Haltung merken und wiederholen.</p> <p>Var.: Haltung eines Partners spiegeln.</p> <p>Var.: Partner bleiben beim Tanz und im Freeze in räumlicher Distanz zueinander.</p> <p>Var.: Partner baut an der Haltung an (Standbild).</p> <p>Var.: Stopp mit Thema.</p> <p>Var.: Die Sp gehen selbstständig, ohne Impuls durch Musikstopp ins Freeze.</p> <p>Var.: Vierer-Gruppen</p>		
<p>Spielidee: Bewegungsszene</p>		


16	Wo ist Franz?	Warm-up Gruppe
<p>Raumlauf mit Musik mit weitem Blick, um die Sp und den Raum wahr zu nehmen. Ein Sp „Franz“ wird durch ein rotes Cappi gekennzeichnet. Stoppt die Musik, schauen alle Sp auf den Boden. Die SpL fragt: Wo ist Franz? Ohne sich umzuschauen zeigen alle auf die Person mit kräftigem „Da!“</p> <p>Var.: Bei Musikstopp schließen alle die Augen und zeigen auf die gesuchte Person.</p> <p>Var.: Bei Musikstopp nennt die SpL einen Spielernamen, die Sp müssen wissen, wo diese Person steht und zeigen auf sie mit „Da!“</p>		
<p>Spielidee: Auf der Suche nach einem Dieb, Schatz</p>		


17	Zick! Zack!	Warm-up Gruppe, Sprache
<p>Raumlauf. Vorher wird ein Sp festgelegt, er ruft laut: „Zick!“ Alle Sp drehen sich sofort zu ihm um, zeigen auf ihn und rufen „Zack!“ und gehen weiter.</p> <p>Var.: Es wird kein Sp festgelegt.</p>		
<p>Spielidee: versch. Formen von verbalen Impulsen eines Spielers und die Antwort der Gruppe: König und Untertanen, Kapitän und Mannschaft, Leader und Gruppe</p>		


18	Eins-zwei-drei	Warm-up
<p>Sp bilden Paare. Sie sagen wechselseitig die Zahlen 1, 2, 3. Diese Folge wird automatisiert. Danach wird die Zahl 1 durch ein Geräusch ersetzt (schnalzen, pfeifen o.ä.). Üben. Die 2 wird durch eine Bewegung ersetzt (Hand vor die Stirn, um die Achse drehen, mit dem Finger zeigen....) und die 3 wird am Ende ersetzt durch ein Wort.</p>		
		


19	Applaus für dich	Gruppe
<p>Alle Sp stehen im Kreis. Ein Sp tritt nach vorn, schaut in die Runde und stellt sich vor: Ich heiße Die Gruppe antwortet: Das ist ... und applaudiert mit Klatschen, Jubel, Gejohle, Laola-Welle,</p> <p>Wichtig: der große Beifall wird vom Sp ruhig, wie selbstverständlich entgegen genommen.</p>		
<p>Spielidee: Versch. Formen des Beifalls: Fußball, Auftritt eines Stars, Stierkampf, Wechsel von Beifall und Buh-Rufen</p>		


20	Blickkontakt	Gruppe
<p>Die Sp stehen im Kreis und blicken auf den Boden. Auf ein Zeichen der SpL, heben alle den Kopf und werfen den Blick auf einen anderen Sp. Kommt es zum Blickkontakt rufen die beide Sp „Hallo, XY!!!“ und springen zurück, kommt es zu keinem Blickkontakt, wiederholt sich das Spiel solange, bis keiner mehr im Kreis steht</p>		
<p>Spielidee: Begegnungen über eine Distanz</p>		


21	Der kleine Rolf	Gruppe Sprache
<p>Alle Sp 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 Sp vorbei. Ob er schnell fährt, sich am Berg quält oder sogar rückwärts fährt, wird durch die Stimme deutlich.</p> <p>Var.: rhythmisches Klatschen, Laola-Welle</p>		
<p>Spielidee: ein imaginäres Objekt setzt sich in Bewegung, ein imaginäres Raumschiff landet, Angriff außerirdischer Wesen</p>		

22	Diamant	Gruppe, Körper, Ausdruck
<p>Je 4 Sp bilden eine Gruppe und stellen sich folgendermaßen auf.</p> <p style="text-align: center;">Sp 3 Sp 2 Sp 4 Sp 1</p> <p>Sie richten sich zu den Zuschauern aus. Sp A beginnt mit einer Bewegung zur Musik (langsame Bewegungen sind leichter zu imitieren), alle anderen Sp imitieren die Bewegung. Auf ein Zeichen der SpL drehen alle um 90° nach rechts und imitieren die Bewegungen von Sp B, dann nach einem Signal drehen wieder alle um 90° und Sp C gibt Bewegungen vor (jetzt stehen alle mit dem Rücken zum Publikum), danach führt Sp D die Bewegungen an. Die Musik gibt den Bewegungsimpuls.</p>		
<p>Spielidee: Tanz als szenisches Element, auch Alltagsgesten</p>		


23	Die geheimnisvolle Kiste	Gruppe Improvisation
<p>In der Mitte des Raumes steht eine Kiste. Die Sp stehen verteilt im Raum. Durch die Art der Annäherung machen die Sp klar, was sie in der Kiste erwarten. Nach dem Öffnen der Kiste suchen die Sp einen Gegenstand aus und spielen ihn kurz an. Jeder zeigt, ob die Erwartung eingetroffen ist oder ob er enttäuscht wurde.</p>		
<p>Spielidee: Auf einem fremden Planeten entdecken Sp Objekte, Weihnachtspakete werden geöffnet, ein verlassener Koffer auf dem Bahnhof</p>		


24	Drei gegen vier	Gruppe
<p>Alle Sp sitzen im Stuhlkreis. Ein gemeinsames Metrum wird durch Klanggesten wie klatschen, patschen, schnipsen ... stabilisiert. Dann wird der 4er-Takt eingeführt, alle Sp klatschen auf 1 und patschen (Hände auf die Oberschenkel) auf 2-3-4.</p> <p>-Immer auf 1 des Taktes findet jeder Sp eine neue Sitzhaltung zum Thema „Schlapp“, die SpL gibt das Metrum mit den Claves an. Bei jeder Zählzeit 1 wird der Ausdruck intensiviert, über 4 Takte.</p> <p>Var.: Thema verändern: krank, Freude, Angst ...</p> <p>-Wie oben werden der 3er- und 5er-Takt eingeführt. Auf jeder 1 des Taktes wird geklatscht. Die Sp teilen sich in 3 Gruppen, jede Gruppe übernimmt einen Takt (3er, 4er, 5er)</p>		
<p>Spielidee: im Wartezimmer, Strukturierung von chorischen Bewegungen</p>		


25	Im Klatschwald	Gruppe
<p>Die Sp stellen sich im Raum verteilt auf und bilden einen Wald. Ein Sp 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. Je nach Windstärke ist es laut oder leise, dicht oder vereinzelt. Es wird nicht auf ein Metrum geklatscht.</p> <p>Variation: Ein Sp führt einen Sp mit geschlossenen Augen mit Klatschern durch diesen Wald.</p>		
Spielidee: Eine Person hat sich in einem Wald verlaufen		


26	Maschine bauen	Gruppe
<p>Die Sp bilden Paare. Sp A gibt eine Maschinenbewegung vor, Sp B fügt eine Bewegung dazu. Die Bewegungen können ineinander greifen.</p> <p>Ein Sp beginnt mit einer immer gleichbleibenden Bewegung. Der nächste Sp baut sich in die Maschine mit einer anderen Bewegung ein, die in einem Bezug zur vorherigen Bewegung steht. Immer mehr Sp kommen nacheinander dazu. Der Bewegungschor Maschine kann mit Musik oder Percussion-Instrumenten verklanglicht werden.</p> <p>Var: Fließband</p>		
Spielidee: Herstellung oder Bearbeitung eines Produkts: Kuchen backen, Apfelsaft herstellen, Flugobjekt bauen...		


27	Soll ich? Muss ich?	Gruppe Sprache
<p>Alle Sp stehen im Kreis. Sp A formuliert einen Satz, wie: „Ich muss mein Zimmer aufräumen!“ Die anderen Sp antworten chorisch:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Soll ich? – fragende Hände - Kann ich? – Hände in die Hüften stemmen - Wird ich? – mit dem Fuß stampfen - Muss ich? – Ausfallschritt nach vorn <p>Dann wird eine neue Aufgabe gestellt. (Czerny, 2010)</p>		
Spielidee: chorisches Sprechen, synchrone Bewegungen einer Gruppe, Fragechor in einem Stück		


28	Spiegelei	Gruppe
<p>Die Sp 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.</p>		
		


29	Standbilder	Gruppe, Figur
<p>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.</p>		
<p>Spielidee: Inhaltsverzeichnis einer Geschichte, Szenenbeginn und –ende, Erzähltheater, Verdeutlichung eines inhaltlichen Aspektes</p>		


30	Transport imaginärer Gegenstände	Gruppe
<p>Raumlauf mit Musik. Auf Zuruf muss allein, 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 Sp kommunizieren ohne Sprache.</p>		
<p>Spielidee: Spiel mit imaginären Requisiten und Objekten</p>		


31	Tocs	Körper, Gruppe, Warm-up
<p>Die SpL oder ein Sp gibt 2 Haltungen vor, die die anderen Sp übernehmen, üben und abrufen können. Die Sp experimentieren mit dem Weg der Bewegung von einer Haltung in die andere. Dieser Weg wird dann in 4 (8) Teilabschnitte unterteilt. Im gemeinsamen Metrum bewegen sich die Sp von Haltung 1 zu Haltung 2. Var.: Haltungen mit Thema Var.: mit 8 Tocs vom Stehen zum Liegen / Sitzen zum Stehen</p>		
<p>Spielidee: Spielfigur: Roboter, Maschine</p>		


32	Sofort!	Gruppe, Warm-up
<p>Alle Sp gehen durch den Raum, die SpL geht mit. Die Spielfläche ist gleichmäßig ausgefüllt. Die SpL gibt Impulse, die Sp reagieren sofort, nahezu synchron darauf: - stehen bleiben - schauen in eine Richtung - Richtung wechseln - Gangart ändern - Hochspringen - Tempo ändern Präsentation in Halbgruppen</p>		
<p>Spielidee: Tanzszene mit wechselnder Bewegungsführung</p>		


33	Gefühlskette	Körper Ausdruck
<p>4-5 Sp stehen mit dem Gesicht von den Zuschauern abgewandt. Ein Zuschauer ruft ihnen ein Gefühl zu, z.B. traurig. Nacheinander drehen sich alle um und drücken dieses Gefühl mimisch und gestisch ohne Sprache aus.</p> <p>Var.: Steigerung im Ausdruck von einem Sp zum anderen.</p> <p>Var.: Darstellung auch mit Geräuschen und Sprache</p>		
<p>Spielidee: Wiederholung und Verdeutlichung einer Stimmung, Antwort einer Gruppe „Nicht mit mir!“, „Au, ja!“</p>		


34	Gläserne Kugel	Körper
<p>Die Sp stehen verteilt im Raum (Tableau).</p> <p>Jeder Sp hat die Vorstellung, er ist von einer gläsernen Kugel umgeben. Die Wand muss überall berührt werden. Die Sp versuchen an möglichst allen Stellen der imaginären Innenwand Hand- und Fußabdrücke zu hinterlassen.</p> <p>Die Bewegungen werden von Musik begleitet.</p>		
<p>Spielidee: Auf einem fremden Planeten, besondere Bewegung von Figuren</p>		


35	Innenarchitektur	Körper Improvisation
<p>Raumlauf mit Musik. Beim Musikstopp gibt die SpL vor, welche Gegenstände die Sp zunächst allein darstellen sollen (Kerze, Buch, Stuhl, Handtuch...), dann zu zweit (Fenster, Tasse mit Teebeutel, Ohrensessel...). In kleinen Gruppen entwickeln die Sp Räume, in denen alle Objekte dargestellt werden müssen. Eine Person benutzt den Raum (Badezimmer, Fitnessraum...)</p> <p>Präsentation</p>		
<p>Spielidee: Darstellung von Räumen ohne Requisiten</p>		


36	Gemeinsam Schmelzen	Körper
<p>Die Sp stehen im Kreis und joggen langsam auf der Stelle. Die SpL gibt den Impuls schneller zu werden, immer schneller bis sie durch „Stopp!“ im Freeze verharren. Dann sinken alle Sp ganz gleichmäßig in Slow Motion zu Boden.</p> <p>Var.: Bei „Stopp!“ drehen sich alle Sp langsam um sich selbst.</p> <p>Var.: Bei „Stopp!“ drehen sich alle Sp nach außen und sinken ohne Blickkontakt zu Boden.</p>		
<p>Spielidee: Tanztheater, Darstellung von Bewegungsabläufen</p>		


37	Spiegeln	Körper, Figur Ausdruck
<p>Die Sp bilden Paare, zunächst sitzend, dann stehen die Sp sich gegenüber. Ein Sp führt die Bewegung an, der andere imitiert sie wie ein Spiegelbild genau. Die Bewegungen müssen langsam, aber fließend ausgeführt werden. Will der führende Sp sich ablösen lassen, stoppt er in seiner Bewegung. Das Spiegelbild übernimmt nun die Führungsrolle.</p> <p>Var.: Spiegeln in der langsamen Fortbewegung. Var.: Imitation durch eine Spielergruppe. Var.: Spiegeln im großen Abstand zueinander.</p>		
Spielidee: Tanztheater, synchronisieren von Bewegungsabläufen		


38	Steinmetz	Körper Ausdruck
<p>Die Sp bilden Paare. Sp A ist der Steinmetz, Sp B das zu formende Material. Ohne Sprache formt Sp A eine Figur aus Sp B in einer typischen Haltung. Die Figuren werden präsentiert, die Zuschauer raten.</p> <p>Var.: Haltungen in deutlichen Emotionen werden geformt. Var.: Figuren werden in Gruppen zusammen gestellt. Var.: Die Zuschauer sprechen für die Figuren.</p>		
Spielidee: Metamorphose einer Figur, z.B. „Königin der Farben“ Verdeutlichung von Emotionen,		


39	Tanze deinen Namen	Körper Ausdruck, Raum
<p>Die Buchstaben des eigenen Namens werden zur Musik in Bewegung umgesetzt und in die Luft geschrieben. Die drei Raumebenen dabei berücksichtigt.</p> <ul style="list-style-type: none"> - am Platz - in der Fortbewegung - Slow Motion - hohes Tempo - eckige Bewegungen 		
Spielidee: Auf einem fremden Planeten, besondere Bewegungen von Figuren, höfische Figuren schreiben zur Begrüßung Buchstaben in die Luft		


40	Orte und Räume	Körper, Gruppe Warm-up
<p>Alle Sp gehen durch den Raum, die SpL 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 in einem üblen Viertel, auf einem Berg mit guter Aussicht, in einem engen Aufzug mit vielen Menschen, ...</p> <p>Var.: Die Orte werden durch Geräusche / typische Sätze imitiert.</p>		
Spielidee: Darstellung eines Spielraums wie Strand, Wanderweg, Wald, Verknüpfung der Fortbewegung mit der Figur.		


41	Drei Lieblingsplätze	Ausdruck, Raum Figur, Sprache
<p>Alle Sp suchen sich 3 Plätze im Raum, im weiten Abstand zueinander. Die Sp gehen mit verschiedenem Ausdruck wie eilig, gelangweilt, ängstlich... von Platz zu Platz</p> <p>Var.: Freeze an den Plätzen</p> <p>Var.: Gangart verändern (schlendern, schleichen, trippeln, stampfen)</p> <p>Var.: Gang an eine Figur knüpfen (gehen wie ein Kind, ein Polizist, ein Sportler, ein Gewichtheber, ein Dieb...)</p> <p>Var.: Haltungen an den Plätzen emotional gebunden (hektisch, ängstlich, stolz ...)</p> <p>Var.: Orte spielen (Friedhof, Kunstgalerie, Strand, Fußballplatz, Innenstadt ...)</p>		
<p>Spielidee: Gruppenszenen aller Art, Vorstellung der Figuren, Emotionen, Handlungsausschnitt</p>		


42	Ein Stock ist ein Stock, aber auch...	Ausdruck
<p>Die Sp stehen im Kreis. Der Sp A kommt mit einem Stab in den Kreis und spielt das Requisit, indem er ihm eine Bedeutung gibt. Er führt die Bewegung so lange aus, bis ein anderer, Sp B, in die Hände klatscht. Sp A geht ins Freeze, Sp B imitiert die Haltung, definiert den Gebrauch des Requisits um und spielt die neue Bedeutung, bis der nächste Sp klatscht und sich ins Geschehen einschaltet.</p> <p>Var.: 2 Kreise bei großen Gruppen</p>		
<p>Spielidee: Requisiten in verschiedenen Bedeutungen und Funktionen</p>		

43	Gefühle über Kreuz	Ausdruck Figur
<p>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 sich zu bewegen: Wütend, traurig, arrogant, schüchtern - überfröhlich, ängstlich, positiv, dienstlich oder die Emotionen, die für ein Stück benötigt werden.</p> <p>Var.: Einige Sp verteilen sich auf die Felder: Jeder spielt mit sich und seinem Text und den Feldern. Nach und nach nimmt man spielerisch Kontakt auf. Es entstehen kleine Dialoge.</p> <p>Var.: Die SpL gibt ein Thema für die Gespräche vor.</p>		
<p>Spielidee: Teile der Bühne sind verzaubert, Strukturierung von Tanzbewegungen über Teilbereiche der Bühne</p>		


44	Gegenstände verwandeln	Ausdruck
<p>Ein imaginärer Gegenstand wird im Kreis herumgereicht. Es ist immer derselbe Gegenstand.</p> <p>Var: Der überreichte Gegenstand wird angespielt, dann verwandelt und mit entsprechender Mimik weitergegeben.</p> <p>Var.: von zwei Seiten beginnen, Solo eines Sp Gegenstand durch den Raum tragen ...</p> <p>Var.: Spiel mit realem Gegenstand</p>		
<p>Spielidee: Spiel mit imaginären Requisiten und Bühnenobjekten, eine Requisit (Zeitung, Stock, Tuch, Hocker...) mit vielen Bedeutungen</p>		


45	Ich? Du?	Ausdruck Sprache
<p>Alle Sp stehen im Kreis, ein Sp 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!“ ...</p> <p>Wichtig ist die klare Geste auf einen anderen Sp und die Emotion beim Nachfragen mit „Ich?“</p>		
Spielidee: Beginn eines Streits		

46	Schatten gehen	Ausdruck
<p>Die Sp bilden Paare und gehen 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.</p> <p>Var.: Spiel mit dem Tempo</p> <p>Var.: bei Stopp werden andere Worte gerufen: Oh, nein!, Feind in Sicht!, Wie schön!, Guck mal da!</p> <p>Var.: 4 Sp gehen hintereinander her im gleichen Abstand. Jeder Sp achtet auf den Sp vor sich.</p> <p>Var.: 10 Sp gehen hintereinander her.</p>		
Spielidee: Auftritt von Figuren, Verstärkung von Emotionen, Übertragung auf eine große Gruppe		


47	Zug um Zug	Ausdruck
<p>Zwei Sp sitzen sich auf Stühlen gegenüber. Sp A nimmt eine Sitzhaltung ein. Er bleibt so lange sitzen, 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.</p> <p>Var.: mit kurzen Sätzen oder Ausrufen</p> <p>Var.: Haltungen im Stehen</p> <p>Var.: Mimik</p> <p>Var.: Dreier-Gruppe</p>		
Spielidee: im Wartezimmer, zwei Freunde, Hund und Herrchen,		


48	Madame Tussauds	Figur Improvisation
<p>Jeder Sp entscheidet sich für eine Figur, nimmt eine typische Haltung im Freeze ein. Die SpL 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 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)</p>		
Spielidee: Szenenbeginn, Geisterstunde, im Museum, Märchenfiguren, Helden		


49	Drei Stühle	Sprache
<p>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.</p> <p>Bsp: Sp A: „Ich bin der Wald.“ Sp B „Ich bin ein Fliegenpilz.“ Sp C „Ich bin die Waldluft.“</p> <p>Das ist ein schnelles Spiel, es kommt auf schnelle Assoziationen an. Weiterentwicklung: Aus 3 oder 5 Wörtern wird eine Szene entwickelt.</p>		
		


50	Gromolo	Sprache Improvisation
<p>Gromolo ist die Lautsprache der Clowns. Sie hat keine Wörter, nur emotional aufgeladene Laute.</p> <p>Die Sp bilden Paare und unterhalten sich in einer Nonsense-Sprache.</p> <p>Sie entwerfen mit kurzen Absprachen (Ort, Personen, Thema) einen Dialog und improvisieren eine kleine Szene.</p> <p>Präsentation.</p> <p>Var.: Die Zahlen 1 – 25 bilden das Wortmaterial. Wiederholungen der Zahlen oder Zahlenreihen sind möglich. Mit der Zahl 25 bekommt die Szene einen Abschluss.</p>		
<p>Spielidee: Emotional aufgeladene Szene, Streit, Figuren mit einer „Fremdsprache“</p>		

51	Laute Post	Sprache
<p>Die Sp stehen im Kreis. Ein Satz z.B. „Am liebsten esse ich Nudelaufwurf.“ wird von jedem Sp nacheinander gesprochen. Die Wörter können aus einer Textvorlage, aus einem Gedicht oder einer Alltagssituation entnommen sein.</p> <p>Var: individuell variieren Var.: in der Lautstärke Var.: in der Emotionalität Var.: im Tempo Var.: Steigerung der Kriterien</p>		
<p>Spielidee: Ein Geheimnis wird weitergegeben, ein Befehl, ein Gedicht zitiert, eine Moral verdeutlicht</p>		

52	Silbenchaos	Sprache
<p>Die Spielgruppe steht im Kreis, ein Sp geht raus. Die Sp denken sich ein Wort aus mit vielen Silben. Jeder Sp übernimmt eine Silbe und spricht diese vor sich hin. Der einzelne Sp muss, wenn er wieder reinkommt, abhören, welches Wort von allen gesprochen wird.</p> <p>Var. Es werden markante Sätze aus einem Theaterprojekt gesprochen.</p>		
<p>Spielidee: Eine bekannte Textzeile, Gedichtzeile, Werbeslogan wird in Wörter / Silben zerlegt und zum Publikum gesprochen</p>		

53	Blitzfoto	Raum
<p>Sp A schließt die Augen und wird von Sp B zu 3 verschiedenen Orten durch den Raum geführt. Bleibt Sp B 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.</p>		
		

54	Formen im Raum	Raum Warm-up
<p>Raumlauf mit Musik. Bei Musikstopp gibt die SpL vor, welche Form im Raum mit wie vielen Sp gebildet werden soll.</p> <ul style="list-style-type: none"> - mit 7 Sp einen Kreis - mit 8 Sp ein Quadrat - ein Dreieck - Buchstaben - Zahlen <p>Es geht beim Warming up und Schnelligkeit ohne Worte</p>		
<p>Spielidee: Bewegungstheater, Aufstellungen für Gruppenchoreografie</p>		

55	Unterwegs	Raum
<p>Raumlauf. SpL führt die Gruppe, indem sie eine Geschichte erzählt. Die Gruppe ist auf einer Wanderung... Die SpL gibt Hinweise</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bodenbeschaffenheit - Überwinden von Hindernissen - Wetter - Enge - Tempo - Beschaffenheit der Luft 		
<p>Spielidee: Darstellung eines Spielraums wie Strand, Wanderweg, Wald, Verknüpfung der Fortbewegung mit der Figur.</p>		

0	Erste Karte	Einführung
<p>Sp = Spielerinnen und Spieler, SpL = Spielleitung, Var. = Spielvariation</p> <p>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 die Musik von Rene Aubry, aber auch instrumentale Film- und Tanzmusik ohne Text. Die Urheber der Spiele sind mir leider nicht bekannt.</p> <p>Johanna Vierbaum, Januar 2017</p>		
		