

# Darstellendes Spiel

## Warm-Up

### Wachklatschen

Im Kreis. Abwechselnd wird in die Hände geklatscht oder auf einen der folgenden Körperteile je viermal (in dieser Reihenfolge, abwechselnd links und rechts): Handrücken, Ellbogen, Schulter, Brustbein, Hüfte, Oberschenkel, Knie, Wade, Fuß. Mehrere Durchgänge mit immer höher werdendem Tempo.

### Catch me if you can

Im Kreis. Eine Person steht in der Mitte, eine andere nennt einen Namen. Die Person in der Mitte muss nun die genannte Person berühren, diese kann jedoch ihrerseits einen anderen Namen nennen. Nun muss die neu genannte Person berührt werden usw. Sobald die Person in der Mitte des Kreises es geschafft hat, die zuletzt genannte Person zu nennen, muss nun diese innerhalb des Kreises.

### Namen tauschen

Zu Zweit: Die Spielenden tauschen ihre Namen. Es muss eine Person allein übrig bleiben, diese behält ihren Namen und ruft nun eine Person, die dann schnell zu ihr geht. Deren Nebenperson im Zweierteam, deren Namen sie angenommen hat, versucht sie mit dem Arm oder der Hand aufzuhalten. Hat er sie berührt, darf er nicht gehen. Hat es jemand geschafft, den Platz zu verlassen, ergibt sich eine neue Namenkonstellation, denn das neu gebildete Team wechselt nun ihre Namen und die neue Einzelperson ruft jemanden zu sich.

### Impulskreis

Die Spielenden stehen im Kreis. Erst wird ein Ball von einer Person zur anderen geworfen. Danach kommen weitere Impulse nach einander dazu, wie etwa Platztausch durch Augenkontakt, ein Klatschen, ein Laut, ein Tuch, das weitergegeben werden muss oder zusätzliche Bälle. Dabei ist es wichtig, dass das Tempo stets hoch gehalten wird, auch wenn dabei Impulse verloren gehen. Diese können von der/dem Spielleitenden jederzeit wieder hineingegeben werden.

### Prinzip 21

Die Gruppe steht im Kreis. Zusammen soll laut bis 21 gezählt werden, wobei eine Zahl nicht zweimal, also auch nicht gleichzeitig genannt werden darf. Sagen also zwei Personen zur selben Zeit dieselbe Zahl, muss wieder von vorne begonnen werden.

### **Blitzgeschichte**

Die Spielenden stehen im Kreis, jede/r bekommt eine Karte verdeckt zugeteilt, darauf steht ein Begriff. Die erste Person deckt ihre Karte auf und beginnt eine Geschichte zu erzählen, die 30 Sekunden dauern muss und in der der Begriff, der auf der Karte steht, vorkommt. Danach setzt ihre NachbarIn die Geschichte fort. Auch ihrerseits muss ihre Sequenz 30 Sekunden dauern und ihr Begriff muss vorkommen. Dies wird so lange wiederholt bis die letzte Person im Kreis ein Ende für die Geschichte finden muss.

## **Sprachspiele**

### **Begriffskreis**

Im Kreis werden kreuz und quer von Person zu Person wechselnde Begriffe aus einer Begriffsfamilie weitergegeben, z.B. Gemüsesorten, Sportarten, Städtenamen. Pro Durchgang (Runde) kommt jede/r ein Mal dran. Für die folgenden Durchgänge muss man sich Vorfrau/-mann und gesagten Begriff merken und den eigenen weitergeben. In den Folgerunden wird die erste Runde reproduziert, das heißt, es werden exakt die gleichen Begriffe von den gleichen Personen empfangen und auch die gleichen Begriffe an die gleichen Personen weitergegeben, wie in der ersten Runde. Nach einigen Durchläufen haben sich Begriffe und hoffentlich eingepägt, denn danach gibt es eine neue Runde mit neuen Begriffen aus einem anderen Themenbereich. Wichtig: Auch die Reihenfolge der Personen ist nun anders! Auch hier gibt es einige Runden mit den neuen Begriffen und der neuen Personenabfolge. Es geht darum, dass letztlich versucht werden muss, die beiden Runden zur gleichen Zeit laufen zu lassen.

### **Ich bin, ich mag**

Im Kreis. Eine Person nach der anderen spricht einen Satz über sich selbst nach folgendem Schema: „Ich bin (Lukas) und ich mag (Äpfel). Dazu führt die Person eine passende Bewegung durch (Apfel zum Mund führen und abbeißen). Alle anderen sprechen danach im Chor: „Das ist (Lukas) und er mag (Äpfel)“ und ahmen dazu die Bewegung nach.

Variation: Statt Interesse eine Eigenschaft (Lukas / schnell).

Fortgeschrittene Variante: Name und Interesse bzw. Eigenschaft müssen mit demselben Buchstaben beginnen (Lukas / Lasagne).

### **Wessen ... ist das?**

Alle Spielenden sitzen im Kreis. In der Mitte befinden sich Kleidungsstücke und andere Dinge aus dem Eigentum der Spielenden. Eine Person geht zur Mitte, hebt ein Stück auf und fragt: „Wessen (Pullover) ist das?“ Die anderen Personen raten: „Ich glaube, dass ist (Maria's Pullover).“ Sobald die richtige Person identifiziert ist, wird ihr der Gegenstand feierlich überreicht.

### **Rücken an Rücken**

Die Gruppe geht ungeordnet im Raum herum, eventuell auch zu Musik. Alle Personen beobachten einander sehr aufmerksam und versuchen, das Aussehen der anderen möglichst intensiv wahrzunehmen. Nach ca. zwei Minuten klatscht die/der Spielleitende in die Hände oder stoppt die Musik. Die Spielenden stellen sich nun mit der nächstliegenden Person Rücken an Rücken und beschreiben einander so ausführlich wie möglich.

### **Geschichtenübergabe**

Jede Person nimmt einen persönlichen Gegenstand. Danach gehen alle durch den Raum und treffen auf eine andere Person, der sie nun ihren Namen nennen, den Gegenstand zeigen, beschreiben und die Geschichte, die man selbst damit verbindet, erzählt. Am Ende werden die Gegenstände getauscht und in Folge wird dessen Geschichte erzählt und der Name der Person genannt, von der man ihn erhalten hat. Dieser Vorgang wird einige Minuten fortgeführt. Am Ende treffen sich alle im Kreis und präsentieren den Gegenstand, den sie zuletzt bekommen haben.

## **Abschluss**

### **Vampir**

Die Gruppe steht Schulter an Schulter im Kreis und schließt die Augen, der/die Spielleitende geht herum. Manchen Personen wird dabei ein Strich auf den Rücken gemalt mit dem Finger - diese Person ist ab sofort ein Vampir. Die Gruppe geht dann frei durch den Raum. Jedes Mal wenn sich zwei Personen begegnen, geben sie sich die Hand, wobei ein Vampir beim Hände schütteln immer noch die Handinnenfläche seines Gegenübers ein bisschen kitzelt. Wenn sich zwei Menschen oder zwei Vampire die Hand geben, passiert nichts, wenn aber ein Vampir einem Menschen die Hand gibt, dann geht dieser unter lautem Stöhnen und Schreien zu Grunde. Weglaufen darf man bei dem Spiel nicht. Auch wenn man genau weiß, dass man einem Vampir die Hand gibt, muss man sich in sein Schicksal fügen.