

# Nicks allumfassende Spieleliste 🤖🤡

## Aufwärmen

### Abklopfen

- Spieler\*innen klopfen sich von oben bis unten ab
- am Ende schütteln sich alle aus
- erklärt sich von selbst

### Swish Boing Pow

- Swish: Impuls wird nach links oder rechts geschickt
- Boing: Impuls wird „abgewehrt“ & geht in die andere Richtung weiter
- Pow: Impuls wird durch den Raum geschickt, kann nicht „geboingt“ werden
- Variation: **Whiskey-Mixer**
  - Whiskey-Mixer: rechts
  - Wachsmaske: links
  - Messwechsel: abgewehrt
  - Taco-Tex-Mex: durch den Raum
  - wenn jemand lacht, muss diese Person um den Kreis laufen

### Samurai

- Ha: Arme heben
- He: Personen neben Samurai müssen ihn „schlagen“
- Ho: geschlagener Samurai gibt den Impuls durch den Raum weiter

### Auffangmauer

- Spieler\*innen bilden Mauer
- eine Person muss gegenüber der Mauer auf die Mauer mit geschlossenen Augen zugehen
- Person muss der Mauer vertrauen & von ihr aufgefangen werden

### Gemeinsames Zählen

- Spieler\*innen müssen gemeinsam bis zu einer bestimmten Zahl hochzählen
- es darf nur eine Person auf einmal eine Zahl sagen
- wenn mehrere Personen auf einmal sprechen, fängt man von vorne an

### **Raumlauf**

- Spieler\*innen gehen quer durch den Raum
- Moderator\*in gibt Anweisungen (z. B. Geschwindigkeit, Wahrnehmung etc.)

### **Assoziationskreis**

- jede Person muss nacheinander das erste Wort sagen, das ihr zum vorherig gesagten Wort einfällt

### **Applaus annehmen**

- Spieler\*innen müssen nacheinander in die Mitte des Kreises
- Person im Kreis erzählt eine negative/peinliche Erfahrung
- restliche Spieler\*innen bejubeln Person im Kreis
- Person im Kreis muss Applaus annehmen

### **Was machst du da?**

- Personen stehen im Kreis
- erste Person führt Tätigkeit pantomimisch aus
- nächste Person fragt: „Was machst du da?“
- erste Person nennt Tätigkeit, die nicht diejenige ist, die sie pantomimisch gespielt hat
- nächste Person übernimmt genannte Tätigkeit pantomimisch
- beliebig oft wiederholen

### **Impulskette**

- Spieler\*innen heben einen Arm
- ein Impuls wird quer durch den Kreis geschickt
- dabei wird der Arm runtergenommen, wenn man den Impuls erhalten hat
- Impuls wird mit einer Assoziation weitergegeben (z. B. Eissorten/Tiere etc.)
- hat jede Person einen Impuls bekommen, wird der Impuls von neuem an dieselbe Person wie davor geschickt

- Spieler\*innen müssen sich merken, was ihr Impuls war, von wem sie den Impuls bekommen haben & an wen sie ihn weitergeschickt haben
- kann auch mit neuen Impulsen unendlich oft wiederholt werden

### **Lautstärke-Pendel**

- Personen stehen im Kreis
- Satz wird von Person zu Person wiederholt
- dabei wird die Lautstärke erst schrittweise erhöht
- wenn die Lautstärke die maximale Höhe erreicht hat, geht sie schrittweise wieder runter
- wenn die Lautstärke ihre maximale Tiefe erreicht hat, wird ein neuer Satz gesagt & die Übung wird wiederholt
- kann unendlich oft wiederholt werden

### **Spiegel**

- Personen gehen in Zweiergruppen zusammen & stellen sich gegenüber
- eine Person muss Bewegungen vormachen
- zweite Person muss Bewegungen möglichst zeitnah nachahmen, als wäre sie ein Spiegelbild
- Moderator\*in gibt vor, wann die Rollen getauscht werden
- am Ende werden die Rollen verbunden
- Spieler\*innen müssen nun sowohl Bewegungen vorgeben als auch nachahmen

### **Führen lassen**

- Personen gehen in Zweiergruppen zusammen
- eine Person muss die andere Person führen, wie in einem Tanz
- geführte Person muss der führenden Person vertrauen & sich gehen lassen
- Moderator\*in gibt vor, wann die Rollen getauscht werden

### **Under-Over**

- Personen gehen in Zweiergruppen zusammen
- Spieler\*innen müssen sich abwechselnd erst „übertrumpfen“ & „unterbieten“
- dabei werden fließende Standbilder gebildet

- Spieler\*innen verändern so nacheinander ihren Status einander gegenüber

### **CBZO-Reihen**

- Spieler\*innen bilden 2 Reihen
- vorderste Personen beider Reihen müssen in wenigen Sätzen abwechselnd CBZO (Charakter, Beziehung, Ziel, Ort) durchspielen
- nach der Szene stellen sich die Spieler\*innen hinten in der jeweils anderen Reihe an
- neue vorderste Spieler\*innen wiederholen

### **Preisverleihung**

- Spieler\*innen stellen sich in einer Reihe auf
- jede Person muss nacheinander eine kurze Dankesrede halten
- wofür sie einen Preis bekommt, wird von der vorherigen Person bestimmt (z. B. „Unser nächster Preis geht an Nick für den schlechtesten Witz aller Zeiten“)
- endet, wenn jede Person eine Rede gehalten hat

### **Zauberknete**

- Spieler\*innen stehen im Kreis
- Zauberknete wird im Kreis an die nächste Person weitergegeben
- jede Person muss mit der Zauberknete pantomimisch etwas bauen/formen
- endet, wenn jede Person etwas dargestellt hat

## **Spiele**

### **Kinostop**

- 2 Spieler\*innen auf der Bühne
- werden von 2 weiteren Personen in Standbild geformt & eingezählt
- Szene beginnt
- Spieler\*in aus dem off kann klatschen, „Stopp“ rufen
- Spieler\*innen auf Bühne frieren ein

- Spieler\*in, die gestoppt hat, ersetzt eine Person auf der Bühne & beginnt neue Szene aus dem entstandenen Standbild
- Spiel endet, wenn ein/e Spieler\*in auf der Bühne den Vorhang zieht

### **Ich bin ein Baum**

- Spieler\*in auf der Bühne erstellt ein Standbild & sagt, was sie darstellt
- 2 weitere Personen kommen auf die Bühne & ergänzen Standbild
- erste Person nimmt eine der beiden Spieler\*innen mit & geht ab
- verbleibende Person wiederholt, was sie darstellt & Spiel fängt von vorne an

### **Cluedo**

- „pantomimische Flüsterpost“
- 4 Spieler\*innen
- 3 Personen gehen raus
- verbleibende Person bekommt vom Publikum 3 Inputs (Opfer, Tatwaffe, Tatort), die sie der nächsten Person pantomimisch erklären muss
- meint die nächste Person, den Input verstanden zu haben, gibt sie der ersten Person die Hand
- wurden alle Inputs vermittelt, geht die erste Person ab, die nächste Person tritt wieder auf & die Pantomime wiederholt sich
- die letzte Person wird befragt & muss erklären, was sie als Inputs verstanden hat

### **Multiples Date**

- 4 Spieler\*innen
- 3 Spieler\*innen spielen gemeinsam eine Person mit 3 Persönlichkeiten, die auf ein Date mit Person 4 geht
- Persönlichkeiten: Inputs aus dem Publikum
- eine Persönlichkeit ist auf dem Date, während andere Persönlichkeiten im Off stehen
- andere Persönlichkeiten können sich mit einem Klatschen & „Stopp“ reinklatschen & derzeitige Persönlichkeit ersetzen
- Spiel endet, wenn der Vorhang gezogen wird
- optional: Date muss am Ende erraten, was die jeweiligen Persönlichkeitsinputs waren

### **Herzblatt**

- 5 Spieler\*innen
- ein/e Moderator\*in, eine Liebessuchende, 3 Kandidat\*innen
- 3 Kandidat\*innen bekommen Inputs aus dem Publikum (z. B. Persönlichkeit, Angst, Tick etc.)
- Liebessuchende kann den 3 Kandidat\*innen nacheinander Fragen stellen
- Moderator\*in leitet die Show
- Spiel endet, wenn Liebessuchende eine Entscheidung trifft

### **Ein-Wort-Fachmann**

- „Das objektiv beste Spiel“ - Nick
- 4 Spieler\*innen
- ein/e Moderator\*in, 3 „Köpfe“
- 3 Köpfe spielen gemeinsam den Ein-Wort-Fachmann
- dürfen nur nacheinander ein Wort pro Kopf sagen & müssen so Sätze bilden
- Moderator\*in muss Fragen zu „Erfindung“ stellen, die der Ein-Wort-Fachmann erfunden hat
- Erfindung: Input aus dem Publikum
- Moderator\*in darf auch Fragen aus dem Publikum nehmen
- Spiel endet, wenn Moderator\*in die Show beendet
- Variation: **Mr. Know-It-All**
  - verschiedene Fragen exklusiv aus dem Publikum
  - Spiel endet, wenn Moderator\*in die Show beendet

### **Genrewechsel**

- 3 Spieler\*innen
- 3 mal die selbe Szene
- jedes Mal in anderem Genre
- Genre: Input aus dem Publikum
- Anfangsinput aus dem Publikum (z. B. Tätigkeit im Haushalt, Ort etc.)

### **Anfangssatz-Schlusssatz**

- 2 Spieler\*innen
- erster & letzter Satz der Szene werden von Publikum bestimmt

- Spieler\*innen müssen Szene formen, in der erster & letzter Satz Sinn ergeben
- Spiel endet, wenn der Schlusssatz gefallen ist

### **Tod in einer Minute**

- 2 Spieler\*innen
- Zeit wird gestoppt
- Szene muss innerhalb einer Minute beendet werden
- mindestens eine Person muss innerhalb der Zeit sterben

### **Der Dirigent und der Tod**

- ein Dirigent, restliche Spieler\*innen als Chor
- Dirigent gibt einen Input
- Chor muss nacheinander eine kohärente Geschichte erzählen
- Dirigent wählt immer Person aus, die sprechen muss
- nach & nach gibt Dirigent Wörter, die nicht mehr verwendet werden dürfen (z. B. „und“, „danach“ etc.)
- sollte eine Person im Chor während des Erzählens ein verbotenes Wort verwenden, muss sie sterben
- Spiel endet, wenn alle Spieler\*innen tot sind oder die Geschichte zu Ende erzählt wurde

### **Zettel-Impro**

- 2 Spieler\*innen
- Zettel werden vor dem Spiel von Publikum beschrieben
- Zettel, auf denen Satz/Wort/Input steht, werden auf dem Boden verteilt
- Spieler\*innen müssen Szene Szene spielen
- währenddessen Zettel aufheben & Input einbauen
- Spiel endet, wenn Spieler\*innen die Szene zu Ende führen
- Variation: **Zettel-Kinostop**
  - Spieler\*innen aus dem Off dürfen sich reinklatschen
  - siehe **Kinostop**

### **Cut and Paste**

- 4 Spieler\*innen
- 3 Spieler\*innen, ein/e Moderator\*in
- Moderator\*in kann jederzeit „Cut!“ rufen & ein/e Spieler\*in „ausschneiden“
- restlichen Spieler\*innen müssen so weiterspielen, als sei die ausgeschnittene Person noch auf der Bühne
- Moderator\*in kann ausgeschnittene Person jederzeit wieder einfügen, eine andere Person ausschneiden etc.
- Spiel endet, wenn Spieler\*innen die Szene beenden

### **ABC-Spiel**

- 2 Spieler\*innen
- müssen abwechselnd einen Satz sagen & so Szene spielen
- jede Person darf den nächsten Satz nur mit dem nächsten Buchstaben im Alphabet anfangen
- z. B.:
  - 1: „Also, ich finde es hier echt schön“
  - 2: „Besonders warm ist es aber nicht“
  - 3: „Charakterlich bist du auch nicht gerade warm“
- Spiel endet, wenn Spieler\*innen die Szene beenden

### **Rückwärts-Interview**

- 2 Spieler\*innen
- Interviewer\*in & Interviewte/r
- Interview beginnt am Ende
- Antwort kommt immer vor der Frage
- Interviewer\*in muss sich immer passende Fragen zu den genannten Antworten ausdenken, kann aber auch Antworten herausziehen (z. B. „Danke, dass sie mir die Antwort gerade als Gedicht vorgetragen haben“)

### **Wachsen und Schrumpfen**

- 4 Spieler\*innen
- erste Person beginnt auf der Bühne & muss pantomimisch Input vorspielen
- nacheinander kommen restliche Personen auf die Bühne
- mit jeder Person beginnt eine neue Szene



- wenn alle Personen auf der Bühne sind, spielen sie die jetzige Szene
- diese endet, indem die letzte Person (organisch) wieder abgeht
- nach & nach verlassen die Personen wieder ihre Szene, die mit ihnen begonnen hat, & beenden sie
- Spiel endet, wenn die erste Person wieder alleine auf der Bühne ist & ihre Szene zu Ende führt

### **Annehmen und Nein sagen**

- 4 Spieler\*innen
- 3 Spieler\*innen, ein/e Moderator\*in
- 3 Spieler\*innen spielen eine Szene
- Moderator\*in kann jederzeit klatschen & „Nein“ rufen
- der letzte gesprochene Satz in der Szene muss schnell ersetzt werden
- Moderator\*in kann beliebig oft & auch hintereinander klatschen & „Nein“ rufen
- Spiel endet, wenn Spieler\*innen die Szene beenden

### **Meet the Parents**

- 4 Spieler\*innen
- 2 Partnerpersonen, 2 Eltern
- Eltern bekommen jeweils eine lustige Eigenschaft, die eine der Partnerpersonen nicht wissen darf
- Spieler\*innen spielen eine Szene, in der eine Partnerperson die Eltern der anderen das erste Mal trifft
- Ziel ist es, dass die unwissende Partnerperson die Eigenschaften der Eltern errät & organisch in die Szene einbaut (z. B. „Ah, ich sehe sie haben eine große **Angst vor Quietscheenten**“)
- Spiel endet, wenn die Spieler\*innen die Szene beenden, nachdem die unwissende Partnerperson die Eigenschaften der Eltern erraten hat

### **Das klingt nach einem Lied**

- 4 Spieler\*innen
- ein/e Moderator\*in, 3 Spieler\*innen
- Spieler\*innen spielen eine Szene

- Person aus dem Publikum kann jederzeit klatschen & „Stopp“ rufen
- Person aus dem Publikum wiederholt einen gerade gesprochenen Satz der Spieler\*innen & nennt ein Musikgenre
- Spieler\*innen müssen wie in einem Musical ein kurzes Lied über den ausgesuchten Satz im genannten Genre singen
- Musik wird von Moderator\*in abgespielt
- Spiel endet, wenn Spieler\*innen die Szene beenden

### **Dutch Circle**

- 5 Spieler\*innen
- ein/e Moderator\*in, 4 Spieler\*innen
- Spieler\*innen stehen im Kreis (schauen alle zum Publikum)
- ein Input wird ausgesucht, um den sich jede Szene in irgendeiner Form drehen muss
- 2 Spieler\*innen spielen eine Szene, 2 Spieler\*innen stehen im Hintergrund
- jederzeit kann Moderator/in klatschen & „Weiter“ rufen
- Spieler\*innen müssen rotieren, sodass ein/e Spieler\*in in den Hintergrund rückt & ein/e Spieler\*in aus dem Hintergrund hervorrückt
- daraufhin beginnt eine neue Szene
- mit jedem Paar beginnt eine neue Szene, die jedoch weitergeführt wird, wenn ein Paar wieder zueinanderfindet
- Spiel endet, wenn ein Paar seine Szene beendet

### **3 Perspektiven**

- 3 Spieler\*innen
- Ort als Input, jede/r Spieler\*in bekommt eine Rolle
- Spieler\*innen müssen gemeinsam aus der Perspektive ihrer jeweiligen Rolle eine Geschichte erzählen
- es spricht immer eine Person
- Spieler\*innen können klatschen & „Stopp“ rufen, um die sprechende Person zu ersetzen
- Ziel ist es, dass eine kohärente Geschichte erzählt wird
- Spiel endet, wenn Geschichte zu Ende erzählt wurde bzw. ein/e Spieler\*in die Szene beendet

### **Kaiser\*in wünscht**

- 4 Spieler\*innen
- ein/e Kaiser\*in, 3 Diener\*innen
- Kaiser\*in wünscht sich stets etwas, das die Diener\*innen erfüllen müssen (z. B. „Ich wünsche mir ein Strandhaus“)
- wie der Wunsch erfüllt/dargestellt wird, bleibt den Diener\*innen überlassen
- ist der/die Kaiser\*in unzufrieden, darf er/sie die Diener\*innen bestrafen/töten
- Spiel endet, wenn Spieler\*innen die Szene beenden bzw. wenn alle Diener\*innen oder der/die Kaiser\*in tot ist

## **Langzeitimpro**

### **Langform-Pantomime**

- Spieler\*innen können die Bühne beliebig betreten & verlassen
- es sollen pantomimisch ein Ort & verschiedene Ereignisse dargestellt werden
- was geschieht/welche Rollen auftreten & abgehen wird von den Spieler\*innen improvisiert
- Spieler\*innen können auch mehrmals auf- & abgehen & dabei verschiedene Rollen einnehmen
- Spiel endet, wenn Spieler\*innen die Pantomime beenden, indem alle Spieler\*innen von der Bühne abgegangen sind

### **Der Mord**

- 5 Spieler\*innen
- ein/e Kommissar\*in, 3 Täter\*innen, ein Opfer
- Runde 1: Vorstellung (Ermittler)
  - Moderator\*in spielt Kommissar\*in
  - kann vom Publikum eine Eigenschaft bekommen
  - restliche Spieler\*innen bekommen ebenfalls Eigenschaften
  - jede Person stellt sich innerhalb 1min kurz vor

- Publikum entscheidet, wer das Opfer sein soll
- Runde 2: Gespräch mit den Verdächtigten (Beziehung zum Opfer)
  - Kommissar\*in spricht einzeln mit jedem Verdächtigten in einer jeweiligen Szene
  - Verdächtige werden zu Alibi, Beziehung zum Opfer etc. befragt
  - es geht noch nicht um das Motiv
  - Todesart, Umstände etc. müssen offen bleiben
- Runde 3: Rückblick auf die letzte Begegnung (Motiv)
  - jede/r Verdächtige spielt jeweils mit dem Opfer die letzte Begegnung vor dem Mord
  - jede Szene zeigt Konfliktsituation zwischen Verdächtigtem & Opfer
  - Ziel ist, dass jede/r Verdächtige so verdächtig wie möglich wirkt
  - jede/r Verdächtige bekommt so ein Mordmotiv
- Runde 4: Obduktion
  - Kommissar\*in holt sich Person aus dem Publikum
  - Leiche des Opfers liegt auf Obduktionstisch (Stühle/Hocke o. ä.)
  - Kommissar\*in gibt Vorlagen, die Person aus dem Publikum vervollständigen muss (z. B. K: „Das am Ohr, das sieht aus wie eine Verletzung durch...“ P: „...eine Schere“)
  - es sollte nur eine einzige Todesursache festgestellt werden
  - Publikum entscheidet hiernach, wer der/die Mörder\*in ist
- Runde 5: Der Mord
  - Rückblick zur Mordszene
  - Konfliktthema aus Runde 3 wird wiederaufgeholt
  - Mörder\*in ermordet Opfer
- Spiel endet, wenn die letzte Runde von den Spieler\*innen beendet wird

### **Wo ist Thomas?**

- jede Szene handelt davon, dass eine Person gesucht wird
- Moderator\*in fragt Publikum am Anfang nach dem Namen der Person
- erste Szene beginnt damit, dass ein/e Spieler\*in die Person sucht, wobei der Grund für die Suche schonmal festgelegt wird

- jede Szene wird so gespielt, dass die suchende Person Hinweise auf den Aufenthaltsort der gesuchten Person bekommt (z. B. „Ich glaube, ich habe ihn/sie vorhin in der Bar da vorne gesehen“)
- Ziel ist, dass sich nach & nach in den Köpfen der Spieler\*innen & des Publikums ein Bild der gesuchten Person & ihres Lebens formt
- Handlungsstränge können nach & nach miteingebaut werden
- „interne“ Frage sollte sein, weshalb die gesuchte Person überhaupt verschwunden ist
- gesuchte Person wird nie gefunden
- Spiel endet, wenn sich eine gute Geschichte ergeben hat bzw. die Spieler\*innen die letzte Szene beendet haben

## **Ende**

### **Memory-Circle**

- Personen gehen im Kreis zusammen
- jede Person kann mit einem Satz/einer Bewegung des heutigen Abends nach vorne treten
- restliche Personen müssen sie nachahmen

### **Theke**

- beliebig viele Spieler\*innen
- die Spieler\*innen versammeln sich & gehen gemeinsam in die Theke
- Ziel ist es, einen entspannenden & spaßigen Abend miteinander zu verbringen
- Spiel endet, wenn alle Spieler\*innen nachhause gegangen sind oder die Theke die Spieler\*innen rauswirft