



IMPROTHEATERSPIELE ZUM DEUTSCHLERNEN

Irene Cañada

ÜBERSICHT

- Improtheater & Dramapädagogik - was ist das ?
- Gründe zur Einführung von Improtheaterspielen im FSU
- Warm-Up-Spiele
- Improvisationsspiele

WAS IST IMPROTHEATER?

Theater, bei dem die Schauspieler:innen keine geschriebenen Theaterstücke spielen, sondern frei improvisieren. Die Schauspieler:innen erschaffen Charaktere und Situationen spontan durch Interaktion. Es kann sich dabei um eine einzelne Szene, mehrere aneinandergereihte Szenen mit oder ohne inhaltlichen Zusammenhang oder um ein ganzes Theaterstück handeln.

UND WAS IST DIE DRAMAPÄDAGOGIK?

Ein modernes Lernkonzept, das auf dem neuropsychologischen Prinzip der multiplen Vernetzung beruht, d. h. je mehr Sinne und Emotionen mit einbezogen werden, je mehr ein Lerninhalt in einem Kontext verankert ist, desto wirksamer und nachhaltiger wird gelernt.

Die Dramapädagogik schlägt vor, Improtheaterspiele im FSU einzubauen, um eine kreative und ganzheitliche Form des Lehrens und Lernens entstehen zu lassen. Dabei werden die motorischen, kreativen, emotionalen, ästhetischen und sozialen Faktoren des Lernens einbezogen und aktiviert.

WARUM IMPROTHEATERSPIELE IM FSU?

- angstfreier & ungehemmter Gebrauch der FS
- kein Drehbuch/Text notwendig
- alle Sinne werden in den Lernprozess miteinbezogen
- non-verbale Ausdrucksmittel werden verwendet
- Bewegung unterstützt den Lernprozess
- in der FS improvisieren lernen
- Flüssigkeit & Verständlichkeit = wichtiger als grammatische Korrektheit

WARM-UP SPIELE

<p>Was ist das Ziel?</p>	<ul style="list-style-type: none">● die TN aus ihrem Alltag herauszuholen● im Moment zu agieren● andere Denkbahnen im Gehirn zu aktivieren● kreative Ressourcen anzuzapfen
<p>Wann sind diese Spiele geeignet?</p>	<ul style="list-style-type: none">● am Anfang einer Stunde● nach einer langen, schweren Aktivität, die viel Konzentration gefordert hat
<p>Beispiele</p>	<ul style="list-style-type: none">● Namensspiele● Spiele zur Lockerung des Körpers● Spiele zur Stärkung des Gruppengefühls● Assoziationsspiele

IMPROVISATIONSSPIELE

Was ist das Ziel?

- im Moment zu sein
- das Assoziationsvermögen zu trainieren
- frei zu sprechen

Grundregeln der
Improvisation

- Akzeptieren: ich akzeptiere die "Angebote" meiner Mitspieler:innen und reagiere darauf, indem ich etwas zum Spiel hinzufüge.
- Heiter scheitern: Da wir improvisieren, passieren "Fehler" und das ist gut so. Keine Angst vor Fehlern ;-)

WARM-UP-SPIEL I: KENNENLERN-SPIEL

Ziel	sich vorstellen, sich kennenlernen
Anleitung	<ul style="list-style-type: none">● im Kreis● man sagt den Vornamen + einen imaginären Nachnamen + Geste, die zu einem passt● Nachname ist ein Verb / Adjektiv / Nomen etc.● Vorname & Nachnamen mit gleichem Anfangslaut
Beispiel	Irene: <i>Irene interessiert</i> Alle: <i>Hallo, Irene interessiert!</i>
Variationen	A1: Vorname & Nachname haben nicht den gleichen Anfangslaut Ab B1: Artikel + Adjektiv + Nomen I: <i>Ich bin die interessierte Irene.</i> A: <i>Hallo, interessierte Irene!</i>

WARM-UP-SPIEL 2: OH, JA! LASST UNS ...

Ziel	<ul style="list-style-type: none">• Lockerung des Körpers• Stärkung des Gruppengefühls
Anleitung	<ul style="list-style-type: none">• Eine Person schlägt eine besondere Art und Weise vor, durch den Raum zu gehen. z.B. <i>Wir hüpfen auf einem Bein.</i>• Alle rufen <i>Oh ja!</i> und hüpfen auf einem Bein, bis eine weitere Person etwas Anderes vorschlägt.
Beispiele	<ul style="list-style-type: none">• <i>Lasst uns sehr langsam gehen.</i>• <i>Lasst uns auf den Zehenspitzen gehen.</i>• <i>Lasst uns gehen und stolpern.</i>

WARM-UP-SPIEL 3: DIE MAGISCHE SIEBEN

Ziel	<ul style="list-style-type: none">● im Moment sein, nicht voraus- oder nachdenken● Angst vor dem Fehlermachen reduzieren
Anleitung	<ul style="list-style-type: none">● im Kreis● rechts oder links auf die eigene Schulter tippen● laut bis sieben mitzählen● Richtung jederzeit beliebig wechselbar● bei Sieben: besondere Geste● Zögert man zu lang oder macht einen Fehler, läuft man einmal außen um den Kreis herum, um das fröhliche Scheitern zu zelebrieren.
Variationen	<ul style="list-style-type: none">● eine Zahl stumm zählen● eine Zahl auf Katalanisch / Spanisch / Englisch etc. zählen

WARM-UP-SPIEL 4: ASSOZIATIONSKREIS

Ziel	<ul style="list-style-type: none">● Assoziationsvermögen trainieren
Anleitung	<ul style="list-style-type: none">● Im Kreis. Eine Person beginnt & sagt ein Wort.● Die Person neben ihr wiederholt das Wort und gibt ihre Assoziation darauf weiter: Nomen, Adjektive, Verben, Eigennamen etc.
Hinweis	<ul style="list-style-type: none">● kein Richtig und Falsch● Wichtig: erste Assoziation weitergeben ohne Pause oder Füllwörter wie <i>äh</i> dazwischen● Wurde ein Wort schon mal genannt, ist das so.
Variationen	<ul style="list-style-type: none">● bestimmter thematischer Fokus● nach ein paar Runden stoppen und alles noch einmal rückwärts sagen: z.B. <i>Ich habe Spiel gesagt, weil du Würfel gesagt hast...</i>

IMPROVISATIONSSPIEL 1: WAS MACHST DU DA?

Ziel

- Verbformen im Präsens/Perfekt etc. üben
- Assoziationsfähigkeit trainieren

Anleitung

- Phase 1: In Paaren, einander gegenüberstehend:
TN1: *Was machst du da?*
TN2: *Ich schreibe einen Brief* (TN2 stellt diese Aktivität pantomimisch dar). Danach Paarwechsel.
- Phase 2: Im Kreis:
- Geste & Satz passen nicht zueinander
TN1 steht in der Mitte und stellt eine Aktivität pantomimisch dar, z.B. einen Brief schreiben.
TN2: *Was machst du da?*
TN1 antwortet eine andere Aktivität als die, die er gerade darstellt, z.B. *Ich koche eine Suppe.*
- TN2 stellt "*Ich koche eine Suppe*" pantomimisch dar, benennt aber eine andere Aktivität.

IMPROVISATIONSSPIEL 2: ICH BIN EIN BAUM

Ziel

- Bilder kreieren

Anleitung

- TN1 sagt: "*Ich bin ein Baum*" - Körper: Baum
- TN2 ergänzt das Bild und sagt: "*Ich bin ein Apfel*" - Körper: Apfel am Baum
- TN3 vollendet das Bild und sagt: "*Ich bin ein Vogel auf einem Ast*" - Körper: Vogel auf Ast
- TN1 nimmt TN2 oder TN3 mit hinaus, d.h. eine Person bleibt. Z.B. "*Ich nehme den Vogel mit.*"
- Der "Apfel" verbleibt allein in der Szene.
- TN2 sagt: "*Ich bin ein Apfel*" und startet damit ein neues Bild usw.

Variationen

- 3-5 Personen bilden ein Bild. Man sagt, wer in der Mitte bleiben soll (z.B. "*Der Apfel bleibt drin.*").
- Schluss: ein großes Bild mit allen Spieler:innen

IMPROVISATIONSSPIEL 3: JA GENAU UND DANN

Ziel	<ul style="list-style-type: none">● Kollaborativ erzählen● Verbformen üben
Anleitung	<ul style="list-style-type: none">● in Paaren (oder im Kreis)● Die TN stellen eine einzige Person dar und erzählen kollaborativ den eigenen Tagesablauf mit einer Geste pro Satz.● Beide sprechen abwechselnd, wobei jede/r den vorherigen Satz mit dem Satz: <i>Ja genau und dann...</i> bestätigt und eine neue Aktivität vorschlägt.
Variationen	A1: Start: <i>Ich wache früh auf.</i> (Präs.) A2: Start: <i>Ich bin gestern früh aufgewacht.</i> (Perf.) B1: Start: <i>Morgen werde ich früh aufwachen.</i> (Futur I) B1: Start: <i>Morgen würde ich früh aufwachen.</i> (KII)

IMPROVISATIONSSPIEL 4: EINE GESCHICHTE GEMEINSAM ERZÄHLEN

Ziel	<ul style="list-style-type: none">• deutschen Satzbau und Adjektivdeklinaton üben• Struktur eines narrativen Textes lernen
Anleitung	<ul style="list-style-type: none">• TN entscheiden, wer die Protagonist:innen der Geschichte sind und sagen: TN 1: Artikel z.B. <i>ein</i>, TN2: Adjektiv z.B. <i>lustiger</i>, TN3: Nomen z.B. <i>Hund</i>• Jede/r TN sagt 1 Aussage mit folgender Struktur:<ol style="list-style-type: none">1) Einführung: <i>Es war einmal ein lustiger Hund,</i>2) Problem: <i>der in einer kleinen Wohnung wohnte.</i>3) Lösung: <i>Beim nächsten Gassi gehen lief er weg</i>4) Folge: <i>und heute läuft er immer noch frei durch die Stadt.</i>
Variationen	Anfänger:innen: Statt 1 Satz sagt man nur 1 Wort.

IMPROVISATIONSSPIEL 5: SPEEDDATING

Ziele	<ul style="list-style-type: none">● im Moment sein, frei sprechen, Gefühle ausdrücken
Anleitung	<ul style="list-style-type: none">● Alle beteiligt, aber eine Szene spielen nur zwei.● Publikum entscheidet über: Ort, Figuren, Beziehung.● TN1 und TN2 sitzen und fangen einen Dialog an.● Wenn ein TN den Dialog unterbrechen will, tippt er auf die Schulter eines der Spieler und übernimmt den Platz. Dann fängt eine neue Szene an.
Beispiel	<ul style="list-style-type: none">● Orte: Café, Bibliothek, Tagung, Strand, Bus, Schule, Zuhause, Park etc.● Figuren (Alter, Beruf, Beziehung zwischen Figuren usw.): Mutter/Vater – Kind, 2 Freund:innen, 2 Unbekannte, Arbeitskolleg:innen etc.
Variationen	<ul style="list-style-type: none">● Publikum entscheidet auch über die Gefühle der Figuren: ängstlich, verliebt, gelangweilt etc.

IMPROVISATIONSSPIEL 6: GEFÜHLSTAXI

Ziele	<ul style="list-style-type: none">● im Moment sein, frei sprechen, Gefühle ausdrücken
Anleitung	<ul style="list-style-type: none">● Alle beteiligt, aber eine Szene spielen immer nur zwei.● Publikum entscheidet über: die Gefühle von TN1 und T2.● TN2 (Gast) steht an Straße, ruft Taxi und will mitgenommen werden.● TN1 (Fahrer/in) hält an und lässt TN2 einsteigen.● TN2 sagt, wohin er/sie fahren möchte und TN1 fährt. Sie unterhalten sich ihren Gefühlen entsprechend.● Wenn das Taxi ankommt, steigt TN1 und damit werden die Rollen getauscht: TN1 geht aus der Szene, TN2 wird zum Fahrer des Taxis. Eine neue Person steht auf der Straße mit einem neuen Gefühl...
Beispiele	<ul style="list-style-type: none">● Gefühle: ängstlich, verliebt, wütend, enthusiastisch, ...
Variationen	<ul style="list-style-type: none">● Ein TN hat: Tick/Phobie/Manie/ungewöhnliches Hobby...

QUELLEN

Sambanis, M. & Walter, M. (2020): *In Motion. Theaterimpulse zum Sprachenlernen*. Cornelsen

Webseite mit vielen Ideen zu Improtheaterspielen:
<https://improwiki.com/de>

Dramapädagogik: <https://dramapaedagogik.de/de/>

Webseite N. Schlockermann: <https://www.spracheundtheater.de/>

Webseite C. Hoppe: <https://claudiahoppe.com/>

VIELEN DANK FÜRS
MITMACHEN!