

Theater spielen

# Texte und Materialien für den Unterricht

# Theater spielen

## Praktische Spiele und Übungen

Von Anja Abele unter Mitarbeit  
von Kerstin Sonnenwald

Reclam

RECLAMS UNIVERSAL-BIBLIOTHEK Nr. 15095

2024 Philipp Reclam jun. Verlag GmbH,

Siemensstraße 32, 71254 Ditzingen

Gestaltung: Cornelia Feyll, Friedrich Forssman

Druck und Bindung: Esser printSolutions GmbH,

Untere Sonnenstraße 5, 84030 Ergolding

Printed in Germany 2024

RECLAM, UNIVERSAL-BIBLIOTHEK und

RECLAMS UNIVERSAL-BIBLIOTHEK sind eingetragene Marken

der Philipp Reclam jun. GmbH & Co. KG, Stuttgart

ISBN 978-3-15-015095-5

Auch als E-Book erhältlich

[www.reclam.de](http://www.reclam.de)

# Inhalt

## Einleitung 7

### Teil I: Miteinander anfangen

- 1 Kennenlernen 19
- 2 Zum Ensemble werden 29
- 3 Aufwärmen 49
  - 3.1 Theaterstand 49
  - 3.2 Energiekreis 50
  - 3.3 Raumlaf 70
  - 3.4 Weitere Impulse zum Warmwerden 84

### Teil II: Den gemeinsamen Prozess vertiefen

- 1 Schwerpunkte setzen 97
  - 1.1 Status 98
  - 1.2 Improvisation 102
  - 1.3 Tanz 116
- 2 Rollen und Stück entwickeln 128
- 3 Sprechen üben 146
  - 3.1 Sprechwerkzeuge 147
  - 3.2 Artikulation 151
  - 3.3 Zwerchfell und Stütz 159
  - 3.4 Weitere Arbeit an der Stimme 164
- 4 Konzentration herstellen 169
- 5 Längere Probeneinheiten gestalten 177
- 6 Aufführungen begleiten 184

## Teil III: Einen guten Schluss gestalten

- 1 Zur Entspannung kommen 191
  - 1.1 Massage 191
  - 1.2 Meditatives und Beruhigendes 194
- 2 Mit Ritualen abschließen 200
- 3 Reflexion ermöglichen 204

## Anhang

- Literaturhinweise 209
- Zur Autorin 210
- Dank 211
- Verzeichnis der Spiele und Übungen 212

# Einleitung

Wenn wir von »Theater spielen« sprechen, impliziert dieser Begriff durch das »Spielen« eine Tätigkeit, die ohne Zweck, nur zum Vergnügen und aus Freude an ihr selbst ausgeführt wird.<sup>1</sup> Mit dem Wort »Theater« wird außerdem eine Bühne und meist auch eine Aufführung assoziiert. Hierbei erstreckt sich die Bandbreite in der heutigen Praxis in Schul- und Laienspielgruppen von der kleinen Werkstattschau bis zur großen, öffentlich beworbenen Aufführung, denn »Theater gespielt« wird in allen Altersgruppen, in bestimmten thematischen Kontexten oder Theatergenres, in verschiedenen pädagogischen Einrichtungen und mit unterschiedlichen Zielen. In welcher Form auch immer: Wer mit dem »Theater spielen« beginnt, wird merken, dass es gar nicht so einfach ist, »ins Spielen« zu kommen und erst recht nicht, den Prozess hin zu einer Präsentation »spielerisch« zu gestalten.

Traditionelle Erwartungen und Klischeebilder, die auf dem Auswendiglernen von Texten, dem Verteilen und Anzeigen von Rollen und einer klassischen Bühnensituation basieren, bilden oft eine Hürde. Ich möchte mit diesem Band eine Theaterpädagogik beschreiben, die sich nicht primär darauf konzentriert, einen Stücktext auf Rollen zu verteilen und eine Gruppe auf das entsprechende Umsetzen auf der Bühne zu trainieren. Das Buch vermittelt einen spielerischen Zugang zum Theater, der Mut zum Ausprobieren und Improvisieren weckt. Im besten Fall regt es die Spielenden dazu an, eine Rolle oder eine Geschichte selbst zu

<sup>1</sup> Vgl. Eintrag »spielen«, in: *Duden*, [www.duden.de/rechtschreibung/spielen](http://www.duden.de/rechtschreibung/spielen) (Stand: 12. 6. 2024).

entwickeln, und bietet ihnen elementare Fähigkeiten, diese füllen zu können. Die Herangehensweise an das »Theater spielen« ist, wie ich sie im Folgenden beschreibe, an einem gemeinsamen Prozess interessiert, innerhalb dessen sich alle Beteiligten mit ihren Ideen und Vorstellungen einbringen.

Das schließt nicht aus, dass dieser Prozess einer Planung und Steuerung bedarf. Wie eng diese Lenkung ist und sein muss, hängt vermutlich vom zeitlichen Rahmen und der Zusammensetzung, dem Kontext, der Gruppe und der Produktion ab. Davon unabhängig durchläuft dieser Prozess verschiedene Phasen, die es sowohl innerhalb einer Theatereinheit (z. B. einer Stunde) als auch über den kompletten Probenzeitraum hinweg (z. B. ein Schuljahr) gibt.

Das Buch ist so strukturiert, dass man sowohl die langfristige Probenstruktur wie auch die kurzzeitige Einzeleinheit über die Kapitel hinweg gut aus den Spielen und den Übungen aufbauen kann. Im Prinzip beginnt beides mit dem Kennenlernen und Aufwärmen. Dann folgt eine Vertiefungsphase, die entweder den thematischen Schwerpunkt der Stunde bilden kann (z. B. Statusübungen) oder auch in der Hinführung zu einer Stückentwicklung den methodischen Schwerpunkt der gesamten Probenphase (z. B. Tanz). Für eine runde Theatereinheit findet in beiden Fällen am Ende eine Art Abschluss statt. Im Kleinen kann das eine Entspannung sein und im Großen die Reflexion der gemeinsamen Arbeit. Insgesamt bietet die vorliegende Auswahl an bewährten wie auch neuen Spielen und Übungen im besten Fall eine Starthilfe und eine Art handwerkliche Grundlage für den Einstieg in die gemeinsame Theaterarbeit.



In die Auswahl der Übungen ist die zunehmend intermediale Herangehensweise<sup>2</sup> eingeflossen, die sich in heutigen Theaterformen abbildet. Das betrifft in diesem Buch nicht unbedingt die Nutzung von Medien wie z. B. Audioeinspielungen oder Videoprojektionen, sondern vielmehr den Aspekt der spartenübergreifenden Zusammenarbeit. Egal, ob es sich um eine Theater-AG, den Unterricht in Darstellendem Spiel, einen Literatur- und Theaterkurs oder eine Theater-Laiengruppe handelt, der Theaterraum bietet ein Experimentierfeld, in dem sich verschiedene Kunstformen annähern und bereichern können. So finden sich auch in diesem Band Übungen, die aus der Bildenden Kunst oder der Performance kommen oder sich mit dem Tanz überschneiden. Manche Anleitungen sind der Meditation und dem Yoga entnommen, um über deren Fokus auf Körperwahrnehmung und Achtsamkeit zu einem körperorientierten, ganzheitlichen Theatertraining hinzuführen.

## Ein Blick in die Kapitel

Teil I der Sammlung beginnt in Kapitel 1.1 »Kennenlernen« mit praktischen und einfachen Spielen zum gegenseitigen Beschnuppern, Namenlernen und Ankommen in der Gruppe. Die Spiele dieser Phase holen ab und führen in die gemeinsame Theaterarbeit ein.

- 2 Vgl. Chiel Kattenbelt, »Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationships«, in: *Cultura, Lenguaje y Representación / Culture, Language and Representation* 6 (2008) S. 19–29, <https://core.ac.uk/download/pdf/39085592.pdf> (Stand: 12. 6. 2024).

In Kapitel 1.2 »Zum Ensemble werden« soll ein gemeinsames Verständnis dafür entstehen, dass Theater ein respektvolles und kooperatives Zusammenspiel der verschiedenen Gruppenmitglieder ist. Diese Phase nutze ich in der Regel, um die Gruppe besser kennenzulernen und mir konkrete Gedanken über die Umsetzung der anstehenden Produktion zu machen sowie die Schwerpunkte des weiteren Probenzeitraums zu setzen.

Die Spiele und Übungen von Kapitel 1.3 »Aufwärmen« stimmen Kopf und Körper auf die Theaterarbeit ein, wobei die Gruppe hier spielerisch in die Auseinandersetzung mit Körper und Raum eingeführt wird.

Die Mitglieder der Theatergruppe lernen in diesem Kapitel drei wichtige theaterpädagogische Grundprinzipien kennen: Die Ausgangsposition »Theaterstand«, den »Energiekreis« und den »Raumlauf«.

Der folgende Teil II differenziert sich in verschiedene Themenbereiche aus: Status, Improvisation und Tanz. Die Spiele und Übungen der Unterkapitel bieten dadurch Impulse, mit denen sich innerhalb der Probeneinheiten oder während einer ganzen Phase Schwerpunkte legen lassen. Die Gruppe kann damit z. B. gezielt über den Status an einem Aufeinandertreffen verschiedener Bühnencharaktere arbeiten, mittels Improvisationsaufgaben erste Spielimpulse herauslocken oder über tänzerische Elemente eine Choreografie erarbeiten.

In den Kapiteln II.2 und II.3 richten sich die enthaltenen Anregungen an Gruppen, die mit Sprache und einer Textvorlage arbeiten möchten oder eine Stückentwicklung planen. Die explizite Auseinandersetzung mit einer Textvorlage oder mit konkreten Herangehensweisen an eine

Stückentwicklung wird jedoch ausgeklammert, da dies den Umfang des Buches sprengen würde.

In den Probenphasen von Teil II wird insgesamt klar, dass »Theater spielen« auch Fähigkeiten und Fertigkeiten beinhaltet, an denen gezielt gearbeitet werden kann. In den Kapiteln II.4–6 sind Übungen für den finalen Teil einer Produktion gesammelt, z. B. um eine Gruppe zu einer Präsentation zu begleiten.

Teil III bietet die verdiente Entspannung nach der Arbeit und darüber hinaus allerlei Anregungen, wie der gemeinsame Prozess der Gruppe gut abgerundet werden kann – sowohl innerhalb einer Probeneinheit als auch nach dem »großen Ganzen«, wenn der sprichwörtliche Vorhang gefallen und der Applaus verklungen ist.

## Aufbau der Spiele und Übungen

Innerhalb der Kapitel können Übungen additiv oder als Bausteine progressiv aufeinander aufbauend eingesetzt werden. Die dargestellten Varianten einer Übung ermöglichen die Wiederholung oder Steigerung über mehrere Probeneinheiten hinweg. In der Legende sind die empfohlene Gruppengröße wie auch benötigte Hilfsmittel angegeben. Ich habe versucht, die Komplexität in ein bis drei Kreuzen von ☒☒☒ bis ☒☒☒☒ anzugeben, so dass je nach Gruppen auch ohne Altersempfehlungen eine geeignete Auswahl getroffen werden kann. Es ist vermutlich in der Regel so, dass unerfahrene oder jüngere Gruppen eher mit Komplexität ☒☒☒ bis ☒☒☒☒ starten sollten, während geübtere Gruppen durchaus mit Niveau ☒☒☒☒ klarkommen und

hier die richtige Herausforderung finden können. Generell bezeichne ich Anleitungen, die gezielt Fähigkeiten und Fertigkeiten trainieren, als Übungen, wobei der Übergang von den Spielen her fließend ist.

Die Schlagworte in der Legende helfen, die mögliche Ausrichtung der Spiele und Übungen im Blick zu behalten. Sie stellen einen Pool dar, aus dem die Spielleitung für die Gruppe und zum Schwerpunkt passend eine Auswahl zusammenstellen kann. Es ist sinnvoll, die Lieblingsspiele der Gruppe auszuloten und diese immer wieder als Pause oder Belohnung einzubauen. Grundsätzlich hilft Wiederholung auch dabei, dass physische Ausführungen in das Körpergedächtnis übergehen und präziser werden. Anfänglich Ungewohntes, wie z. B. der »Theaterstand«, fühlen sich mit Routine gewohnter an und die Hemmschwelle sinkt. Der Fortschritt der Gruppe und die Weiterentwicklung werden im Bereich der Stimme etwa an zunehmender und angemessener Lautstärke sichtbar. Natürlich ist es erlaubt und sogar erwünscht, mit der Gruppe eigene Varianten der Spiele zu erfinden. In meiner eigenen theaterpädagogischen Praxis widme ich im Stückentwicklungsprozess z. B. Stimmübungen so um, dass Textbausteine aus den Rollentexten hineingenommen werden oder sich aus den Spielen heraus Szenenprinzipien entwickeln. Auch dazu möchte ich gerne ermutigen und habe entsprechende Anregungen als Tipps unter die Anleitungen notiert.

## Die Spielleitung

Je nach Theatergruppe kommen die Gruppenmitglieder gleichberechtigt zusammen oder finden sich über eine Initiativperson, die zum entsprechenden Theaterangebot einlädt. Die postmoderne Entwicklung hat verschiedene Partizipationsmodelle hervorgebracht und Theater muss, vor allem im Laienkontext, nicht mehr unbedingt hierarchisch sein, jedoch führen demokratische oder kollektive Entscheidungen oft zu langen Aushandlungsprozessen. Je näher die Aufführung rückt, desto wichtiger ist es, schnelle Entscheidungen und konkrete Ansagen treffen zu können.

Aus meiner Erfahrung ist es hilfreich, wenn eine Spielleitung die Gestaltung einer Theatereinheit übernimmt und die Spiele bzw. Übungen mit klaren Ansagen vorbereitet. Gibt es keine festgelegte Leitung, kann die Spielleitung beispielsweise pro Einheit durchwechseln. In den Kreispielen ist es ratsam, als Spielleitung die Übungen selbst mitzumachen oder bei benötigter gerader Partneranzahl einzuspringen. Vor allem am Anfang, wenn z. B. noch schüchterne Neulinge dabei sind, sollte niemand Publikum sein. Manchmal kann es sinnvoll sein, als Spielleitung die ersten Runden mitzumachen und sich dann zur Beobachtung und Korrektur an den Rand zu stellen, besonders bei den Raumläufen.

Kompliziert klingende Anleitungen habe ich mit Skizzen veranschaulicht, dennoch können gerade körperliche Übungen und Bewegungsabfolgen beim Lesen manchmal kompliziert erscheinen, wenn man sie noch nie gemacht hat. Daher noch ein Rat am Ende: Am besten vorher selbst

einmal ausprobieren, denn eine flüssige Anleitung trägt auch zum Flow der Stunde bei!

## Rahmenbedingungen

Damit die Anleitungen aus diesem Buch funktionieren können, sind kaum besondere Anforderungen nötig.

Entscheidend für die mögliche Gruppengröße ist oft die Raumgröße – ein Raumlauf mit 30 Personen ist nur dann konzentriert möglich, wenn jedes Gruppenmitglied seinen Weg gehen kann, ohne an jemandem anzustoßen. Übungen wie Kreisspiele dauern in großen Gruppen viel länger und strapazieren auch bei einigermaßen konzentrierten Gruppen die Geduld. Ist es nicht möglich, z. B. durch Teilung die Gruppe auf unter 30 Mitglieder zu verkleinern, empfehle ich die Spiele und Übungen, bei denen möglichst alle gleichzeitig beschäftigt sind – einige davon sind mit entsprechender Gruppengröße markiert, dennoch erfordern auch diese bei entsprechender Gruppengröße eine gewisse Disziplin.

Eine wichtige Voraussetzung für den Probenraum ist es, für einen sauberen Boden zu sorgen, auf den man sich gerne legen oder setzen kann, und zu Beginn der Theatereinheit genügend freien Platz zu schaffen, indem z. B. Bestuhlung und Tische in einem möglichst effizienten System weggeräumt werden. Für eine Bühnensituation kann eine ruhige, einfarbige Rückwand hilfreich sein. Ich habe meist ein normales Klassenzimmer zur Verfügung, zur Nutzung als Theaterraum sind schwarze Vorhänge ringsum sehr unterstützend. Alternativ kann auch ein aufgehängtes, gro-

ßes, schwarzes Tuch gute Dienste leisten. Falls weitere Hilfsmittel benötigt werden, was nur in geringem Maße der Fall ist, finden sie sich in der Legende.

Ich halte es grundsätzlich für wichtig, am Ort des Theaterspielens einerseits eine ruhige Atmosphäre herstellen zu können, in der Energie und Konzentration möglichst im Raum gehalten werden. Andererseits gilt es auch zu beachten, dass einige Sprechübungen laut werden können und bei körperlichen Übungen schon mal der Boden bebt – auch das ist ein Kriterium für die Wahl eines geeigneten Probenraumes.

### Spielformen



= Kreis



= Raumlaut



= Zweierteam



= Zweierreihe



= Einzelarbeit



= Bühnensituation





Teil I

# Miteinander anfangen



# 1 Kennenlernen

Wenn eine Theatergruppe in neuer Zusammensetzung startet, treffen alte Hasen auf Neulinge, bekannte Gesichter auf unbekannte Gesichter und Neugier auf Erwartung. In dieser aufregenden Phase geht es vor allem darum, Nervosität und Unsicherheit zu nehmen, die Namen zu lernen, die Spielleitung oder das Organisationsprinzip der Gruppe kennenzulernen, Distanz abzubauen, gemeinsam zu lachen und – natürlich – »ins Spielen« zu kommen.

Es empfiehlt sich, die Namensspiele über mehrere Einheiten zu verteilen, so entsteht durch die Wiederholung der Namen Sicherheit bei allen Beteiligten. Alle weiteren Spiele dieses Kapitels können frei kombiniert werden.



## Blick-Kreis

#Kennenlernen #Präsenz #Wahrnehmung

Gruppengröße: 2–20 · Komplexität: ☒☒☐

Anforderungen Raum/Ausstattung: keine

Die Spielleitung beginnt und sendet einen deutlichen, länger gehaltenen Blick in die Augen der neben ihr stehenden Person. Diese nimmt den Blick deutlich an, indem sie ihn fest erwidert und sendet ihn dann im Kreis in die vorgegebene Richtung weiter. Meist ist es schön, eine zweite Runde anzuhängen, in der die Blickkontakte zeitlich ausgedehnt werden. Auch ein bis zwei Runden in die entgegengesetzte Richtung machen Sinn, es darf bei diesem Spiel etwas dauern und es gehört zur Übung auch dazu, die Ruhe auszuhalten.

Variante:

Wenn das gelingt, kann der Blick in weiteren Runden quer durch den Kreis geschickt werden, wobei die annehmende Person mit einem ausgesprochenen »GUT« die Annahme bestätigt und dann selbst weitersendet. Der gesendete »Blick« kann hier schnell verloren gehen, daher ist eine deutliche Annahme hilfreich, das »GUT« kann aber z. B. auch durch deutliches Blinzeln oder Nicken oder ein Code-word nach Wahl bestätigt werden.

Tipp:

Am schönsten ist das Spiel, wenn es gelingt, dass es mucksmäuschenstill dabei ist und sich alle auf die Blicke konzentrieren können.



## Blick in die Runde

#Gruppe #Namen

Gruppengröße: 2–30 · Komplexität: ☒☐☐

Anforderungen Raum/Ausstattung: keine

Die Vorstellung beginnt, indem reihum alle Gruppenmitglieder ihren Namen einmal deutlich nennen, damit alle Namen einmal ausgesprochen und gehört wurden. Wer die erste Runde begonnen hat, »schickt« nun den eigenen Namen mit Blickkontakt gezielt zu einer anderen Person im Kreis. Diese bedankt sich mit einer kleinen Verbeugung und sagt »Hallo ... (Name)« und schickt nun ihrerseits den eigenen Namen einer weiteren Person im Kreis zu. Die Spielleitung achtet darauf, dass alle drankommen.



## Chaos mit Bällen

#Kennenlernen #Namen #Präsenz #Wahrnehmung

Gruppengröße: 5–30 · Komplexität: ☒☒☒

Anforderungen Raum/Ausstattung: 5–10 Tennis- oder Jonglierbälle, 1 anderer Ball z. B. andere Farbe oder Größe

Das Chaos baut sich ganz gemächlich auf, indem man mit einem der Tennisbälle startet. Wer beginnt, sagt den eigenen Namen und wirft ihn zu einer weiteren Person im Kreis, bis alle einmal den Ball hatten. Wichtig ist, dass man sich merkt, zu wem man wirft. Am Ende geht der Ball zur ersten Person zurück. An dieser Stelle kann man nochmal die Chance zum Nachfragen geben, falls doch nicht alle Namen aus der ersten Wurfrunde präsent sind.

Die soeben festgelegte Wurfreihenfolge wird nun mehrmals exakt wiederholt, wobei man jetzt vor dem Wurf den Namen der Person ruft, zu der man werfen wird.

Nun beginnt das Chaos: Die Spielleitung gibt nach und nach die weiteren Bälle in die eingeübte Abfolge hinein, so dass sich die Flugbahnen der Bälle im Kreis kreuzen. Nun wird es wirklich wichtig, dass die Personen, die fangen sollen, per Namensruf vorgewarnt werden. Wenn Reihenfolge und Namen sitzen, kann man unterbrechen und den andersartigen Ball in der Rückwärtsreihenfolge laufen lassen. Wenn auch das gelingt, kommen die vorwärtslaufenden Tennisbälle wieder zusätzlich hinzu.

Variante 1:

Man kann im Kreis eine zweite Reihenfolge mit einem weiteren markanten Ball etablieren und zusätzliche Impulse

z. B. über einen Ball, der im Kreis rechtsherum läuft, setzen. Hier zielt es darauf ab, die Herausforderung zu suchen: Wie viele Impulse schafft die Gruppe?

Variante 2:

Als Steigerung kann die Gruppe den Kreis auflösen und sich kreuz und quer durch den Raum bewegen, die Bälle laufen weiter.

Tipp:

Bei der Wahl des Raumes auf tiefhängende Lampen, Beamer etc. achten.



## Erster Auftritt

#Namen #Präsenz

Gruppengröße: 5–20 · Komplexität: ☒☐☐

Anforderungen Raum/Ausstattung: keine

Jedes Gruppenmitglied hat die Aufgabe, reihum einmal in den Kreis hineinzutreten, dort den eigenen Namen zu sagen und reihum allen in die Augen zu sehen, bevor der Schritt zurück in die Kreislinie erfolgt. Die anderen entgegen den Augenkontakt und applaudieren nach der Namensnennung. So begrüßt die Gruppe jedes Mitglied beim »ersten Auftritt«.

## •• Geschichte zu deinem Namen

#Kennenlernen #Namen

Gruppengröße: 2–20 · Komplexität: ☒☒☐

Anforderungen Raum/Ausstattung: keine

Jedes Gruppenmitglied erzählt dem zugeteilten Gegenüber, was es über den eigenen Namen weiß und wie es zu ihm steht (Warum habe ich diesen Namen bekommen? Was bedeutet er? Mag ich ihn oder nicht?), die Spielleitung gibt hierfür jeweils eine Minute Zeit. Wer keine Informationen dazu hat, darf spekulieren (z. B. Ich glaube, meine Oma wollte, dass ...).

Die Zweierteams stellen sich nun mit den gemerkten Informationen zum Namen gegenseitig in der Runde vor. Hierfür kann eine Bühnensituation hergestellt werden, indem die vorzustellende Person im Zentrum sitzt und die erzählende Person dahinter steht. Je nach Gruppengröße kann die Erzählung z. B. auf 20 Sekunden oder drei Aspekte limitiert werden.

Variante:

Eine nette Unwahrheit einbauen, das Publikum errät diese.

Tipp:

Ist besonders spannend in Gruppen mit verschiedenen kulturellen Hintergründen.



## • Herzblatt

#Kennenlernen #Namen

Gruppengröße: 5–30 · Komplexität: ☒☐☐

Anforderungen Raum/Ausstattung: Trennwand  
(improvisiert)

Alle Mitglieder teilen sich in zwei Gruppen auf und verteilen sich in die Raumhälften. Die Spielfläche wird durch eine Mauer, z. B. einen Pappkarton oder einen aufrechtstehenden Tisch, getrennt. Beide Gruppen wählen jeweils eine Person aus, die – ungesehen von der anderen Gruppe – vor die Trennwand tritt. Wichtig ist vor allem, dass die beiden ausgewählten Personen nicht sehen, wer sich auf der anderen Seite positioniert hat. Wie bei der Show *Herzblatt* wird die Mauer entfernt bzw. die beiden Gruppenmitglieder treten hervor, danach müssen sie so schnell wie möglich den Namen des anderen sagen. Wer schneller ist, kann einen Punkt sammeln.

Da die Gruppe jedes Mal still und leise aushandeln muss, wer nach vorne treten darf, ergibt das gerade bei jüngeren Gruppen eine schöne kooperative Herausforderung.



## Namenklatsche

#Körper #Konzentration #Namen #Reaktion

Gruppengröße: 5–20 · Komplexität: ☒☒☐

Anforderungen Raum/Ausstattung: Zeitung

Für dieses Spiel sollten die Namen jeweils bereits bekannt sein, aber noch nicht zu geläufig. Eine Person steht in der



Mitte und hat eine länglich aufgerollte Zeitung in der Hand. Die Spielleitung beginnt damit, einen Namen aufzurufen. Die Person in der Mitte muss nun möglichst schnell versuchen, die Beine der aufgerufenen Person mit der Zeitung zu berühren, bevor diese einen nächsten Namen aufruft. Gelingt dieses »Abklatschen« rechtzeitig, muss die aufgerufene Person in die Mitte und darf abklatschen.

Variante:

Wenn es nicht mehr nötig ist, »Namen zu lernen«, können die Namen der Gruppenmitglieder auch durch Gemüse-, Obstsorten oder Tierarten ersetzt werden, die in der Runde von jedem Gruppenmitglied ausgewählt und benannt werden (z. B. »Ich bin Zitrone.«). In diesem Fall ist das Ganze ein lustiges Aufweck-Spiel. In der Stückentwicklung kann hier auch passend zum Theaterprojekt mit Rollennamen o. Ä. gearbeitet werden.



## Platztausch mit Namen

#Aufwärmen #Namen #Präsenz #Reaktion

Gruppengröße: 5–30 · Komplexität: ☒☒☐

Anforderungen Raum/Ausstattung: keine

Die Spielleitung nennt den eigenen Namen und schickt diesen mit einer Klatschgeste zu einer Person ihr gegenüber im Kreis. Anschließend läuft die Spielleitung in langsamer Geschwindigkeit auf diesen Platz zu. Wichtig ist für diese Aktion, dass die Person gegenüber gezielt adressiert und vorgewarnt wird, d. h. sowohl Blickkontakt als auch Klatschgeste sollten präsent und eindeutig gesendet werden.