

INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG	19
Spiele	24
Die Ursprünge des Theatersports	25
Theatersport im Loose Moose	28
Was Theatersport erreichen kann	32
PROBLEME MIT DEM FEEDBACK	34
Narrenparadies	34
Zuviel Beifall	36
Das »Genug gesehen«-Spiel	37
Gorilla-Theater	41
Micetro	42
Taschenlampentheater	46
Laß dich nicht bestechen	47
DIE GRUNDLAGEN	48
Der Sprung ins kalte Wasser	48
Typen von Improvisierern	48
Der Anfang	49
Unterweisen der Form	50
Herausforderungen	57
Herausforderungen stellen	57
Zu allem möglichem herausfordern	58
Eine Herausforderung sollte keinen Hinweis auf die nächste geben	58
Dauer von Herausforderungen	59
Herausforderungen, die ich gesehen habe	60
Sich weigern	61
Sperren vermeiden	63
Die »Warnung wegen Langeweile«	63
Geschichte der Warnung	65
Fliegenpapier	66
Ungezogenheit	67
Szenen mit Zuschauerbeteiligung	70
Mimische Darstellung	70
Gemimte Gegenstände sind klebrig	71
Das Jo-Jo	72

VORSCHLÄGE AUS DEM PUBLIKUM 73

- Die amerikanische Art 73
- Wer macht die Vorschläge? 74
- »Aber Vorschläge bringen Abwechslung« 74
- Aufgetürmte Vorschläge 74
- »Aber Vorschläge beweisen, daß wir improvisieren« 77
- Beleidigende Vorschläge 77
- Aus dem Stand starten 78
- »Aber wie können wir improvisieren, ohne Vorschläge zu kriegen, verdammt noch mal?« 79
- Fallen 80
- Wer bin ich? 80 Wo bin ich? 80 Eine Stelle zum Aufhören? 81 Was ist unser Problem? 81*
- Welche Spiele sind am anfälligsten? 82
- Versprechen halten 82
- Ausreichend persönliches Material einholen 83
- Wiederholen der Vorschläge 84
- Zurückweisen von Vorschlägen 84
- In Kürze 84

DIE EINSTELLUNG DER SCHÜLER ÄNDERN 86

- Männer/Frauen 86
- Wolpes progressive Desensibilisierung 88
- Paradoxer Unterricht 88
- Tauziehen 89
- Geschenke 90
- Die Arbeit auswerten 92
- Fangen 92
- Fangen mit Freistätten 93 Fangen in Paaren 93 Fangen in Zeitlupe 94*
- Der Wunsch, die Regeln klar zu verstehen 94
- »Fortgeschrittene Spiele« 94
- Meine Schuld 94
- Fahr zur Hölle, Keith 95
- Scheitern 96

Wenn Freiwillige scheitern 98 *Scheitern erzwingen* 99 *Selbstbestrafung* 99 *Über die Durchschnittlichkeit* 100

Sport und Showbusineß 103

Die falschen Risiken 104

Vorsätzliche Stumpfsinnigkeit 106

Originell sein 107

Was bist du eigentlich? 110

Wunderkinder 111

GESCHICHTEN ERZÄHLEN 112

Reise ohne Karten 112

Wie man kein Held ist 113

Aktion und Interaktion 116

Erwartungsrahmen 118

Pointe 119

Geheimnisse 120

Moralische Entscheidungen 120

Die Routine unterbrechen 121

Vorwärtsgehen 129

Das Rätsel 129 *Lernen, nicht vorwärtzugehen* 131 *Eine Handlung voranbringen* 134

Das Offensichtliche 137

Varianten 138

Rechtfertigung 139

Spaß beim Kippen 141

Weigerung, sich verändern zu lassen 148 *Den anderen nachahmen* 149

Die Plattform überspringen 149 *Die Plattform nimmt das Kippen vorweg* 149 *Das eigene Kippen »als erster« einbringen* 150 *Fremde auf einer Parkbank* 151 *Jemand steigt durchs Fenster, während du schlafst* 151

GESCHICHTEN KAPUTTMACHEN 158

Blockieren 159

Negativ sein 160

Kneifen 161

Auslöschen 162
Tratschen 162
Abgemachte Tätigkeiten 163
Nachahmen 163
Überbrücken 164
Ausweichen 165
Ablenken (Verwirren) 165
Originell sein 167
Warteschleifen 167
Gags 168
Komische Übertreibung 169
Konflikt 169
Sofort-Problem 170
Den Einsatz senken 170
Rotkäppchen 170
Konsequenzen 173

KORREKTURSPIELE 174

Angebote 174
Blinde Angebote 174 Die Geste rechtfertigen 176
Blockieren korrigieren 179
Beide blockieren 179 Beide blockieren (zwei Wirklichkeiten) 180 Der erste, der blockiert, verliert 181 Die Blockierung entfernen 182 »Du bist raus«-Version 183 Beide akzeptieren (im Kauderwelsch) 184 Beide akzeptieren (mimisch) 184 Gruppen-Ja 185 Klingt gut 188 Varianten 189 Einer blockiert, einer akzeptiert 190 Akzeptieren plus negatives Angebot 191 »Es ist Dienstag« (beide überakzeptieren) 193 Augen 195 Eine »Nichtblockieren«-Szene 196
Kneifen korrigieren 197
Das Spiel mit dem Stimmchen 197
Tratschen korrigieren 201
Vom Tratschen zur Interaktion 201 Nur im Präsens 202
Überbrücken und Ausweichen korrigieren 202
Tot in einer Minute 202 Das Expertenspiel 204
Gags korrigieren 206

Gagpolizei 206 *Seriöse Leute* 206 *Das Gerbil* 207 *Impro ohne Lachen* 209

ERZÄHLSPIELE 210

Betty Plum 210
Ein Wort auf einmal 211
Ein Wort auf einmal (im Kreis) 212 *Ein Wort auf einmal (Briefe)* 212
Ein Wort auf einmal (Darstellung) 213 *Dem Wolf ausweichen* 214
Keine Adjektive, kein Aber 215
Was kommt als nächstes 216
Zweipersonenspiel 222 *Nie weiterackern* 222 *Einsatz eines Komitees* 223
Paradoxe Version 225
Unzusammenhängende Listen 226
Darstellungsversion 227
Gegenstände verbinden 227
Verbale Jagd 228
Das Boris-Spiel 229
Der »klassische« Boris 232 *Fluchtwege* 236
Schreibmaschinenspiele 237
Fluchtwege 241

DA SEIN 245

Klau den Hut 245
Die Hüte 245 *Einführung ins Hutspiel* 246 *Sich behaupten* 248 *Laß deine Hand entscheiden* 248 *Den Hut riskieren* 249 *Bei der ersten Gelegenheit zugreifen* 250 *Sicherheit* 250 *Blindes Hutspiel* 250 *Bewertung des Hutspiels* 251 *Verbesserungen, die keine sind* 251 *Varianten* 252 *Gaskills Samuraispiel* 252
Grimassen schneiden (nebst Abwandlungen) 254
Partyspiel 254 *Grimassen schneiden zu dritt* 255 *Beziehung zum Publikum* 260 *Der soziale Raum schrumpft* 260 *Grimassen schneiden zu fünf* 261 *Hackordnung* 261 *Grimassen schneiden zu zweit* 261 *Großmutters Schritte (rote Ampel/grüne Ampel)* 262 *Der Vampir* 262 *Stehlen* 264
Abgang aus dem gleichen Grund 266

- Eine Stimme 269
»Eine Stimme«-Partys in Paaren 272 Der Professor 273 Das Publikum spricht 274
Lippensynchronisation 275
Das Zwei-Stimmen-Spiel 275 Gegenseitige Synchronisation 277
Synchronisation hinter den Kulissen 278 Synchronisation mit Freiwilligen aus dem Publikum 278 Variante 279
Die Hand auf dem Knie 279
Sagte er/sagte sie 284
Abwehrmechanismen 287 Varianten 289
Stehende Welle 290
Die Technik perfektionieren 291 *Krieg der Geschlechter* 292
Körper bewegen 293
»Körper bewegen« mit Freiwilligen aus dem Publikum 295 Eine Version, die vermieden werden sollte 295 *Die Möglichkeiten ausschöpfen* 296
Die Arme 296
»Die Arme« – alle zusammen 296 »Die Arme« – solo 297 Wer führt? 298 »Die Arme« – der Experte 298 Zwei Paar »Arme« 299 *Die Taschen vollpacken* 300 Doppelgestalten 300
Unsichtbarkeit 301
Die Partner statten sich gegenseitig aus 303
Das Gespensterspiel 304
Tiere 307
Tiere im ersten Stadium 307 *Tiere im zweiten Stadium* 308 *Die Tierpolizei* 309
- FÜLLERSPIELE 311
Adjektive 312
Alphabetische Sätze 312
Das »Stirb!«-Spiel 313
Variante 314
Emotionale Hürden 315
Emotionale Reise 315
Erste Stufe 315 *Zweite Stufe* 315

- Emotionale Wiederholung 316
Gesichtermasken 317
Ausstatten 318
Eine Lösung, die vermieden werden sollte 319 *Kettenausstattungen* 319
»Keine Bewegung« 320
Varianten 320
Errate die Redensart 321
Maschinen 322
Menschenmaschinen 323
Das Kein-s-Spiel 324
Papierschnippen 324
Varianten 327
Eine Szene ohne ... ? 327
Szenen auf der Seite 327
Ja, aber 329
Wie ich es spiele 330
- TECHNIKEN 332
Mit großen Augen 332
Mit großen Augen – en masse 333 *Freunde treffen* 333
Mit weitem Mund 333
Tempo 334
Dreiwörtersätze 336
Einwortsätze 337
Eingesagte Satzlänge 338
Menschen als Gegenstände 338
Geräuschkulisse 339
Das »Sei-interessiert«-Spiel 340
Emotionale Geräusche 342
Bis hinunter zu den Zehen 342 *Warum funktionieren emotionale Geräusche?* 345 *Varianten* 345
Obsessionen 345
Piep, piep 350
Sich einem Publikum zuwenden 353
Statusspiele 354

Was ist Status? 354 So funktioniert es 355 Status herstellen 356 Die ganze Bandbreite von Status lehren 356 Status-Partys 357 Statusherausforderungen 359 Statusspiele für zwei Personen 360 Passagiere 361 Statusübergänge 361 Der gleiche Status 362 Kämpfe um deine Nummer 363 Du bist stur, ich bin zielstrebig 364 Den »falschen« Status spielen 364 Status und der kinetische Tanz 365
Trickvorführung im Tiefstatus 366
Das Königsspiel 368
Tips 372 Variante 372 Hackordungsversion 373 Passagierversion 373 Eine Version, die vermieden werden sollte 373
Herr und Diener 373
»*Herr und Diener*« als blindes Angebot 374
Party mit Eigenschaften 374
Eine fortgeschrittene Version 378 Alles ausstatten 379 Sandwiches 379 Der kinetische Tanz 380
Kauderwelsch 381
Kauderwelschkarten 382 Eine Unterrichtsstunde in Kauderwelsch 383 Zwischen Kauderwelsch und Deutsch abwechseln 384 »Schatten« für Anfänger 385 Witze in Kauderwelsch 385 Kauderwelsch auf Wahrheit überprüfen 386 Errate die Szene 386 Kauderwelsch auf Text angewandt 389
Das Beleidigungsspiel 389
Fast-Food-Laban 392
Fast-Food-Stanislawski 394
Listen 397 »Der Star der Party sein«-Liste 400 »Von anderen Leuten für normal gehalten werden«-Liste 401 »Verführ«-Listen 402 Jedes Ziel passt für jede Szene 404 Listen und Text 406 Komm rein, Nielsen 408 Kombinierte Listen einsetzen 411 »Listen« als Aufführungsspiel 413
Ernste Szenen 414
Widerstände gegen das Sprechen 414
Liebes- (und Haß-)szenen 416
Mantras 417
Der Einsatz von Kinderliedern bei der Improvisation 417 Ich liebe dich – ich hasse dich 421 Beispiele 422 Dem Mantra »widersprechen« 422 Alfred Lunt 422

- Gegenstände verwandeln 423
Wirkliche Gegenstände verwandeln 425
Verse 425
Tapetenschauspiel 427
Der Tölpel 429
Vorschläge 430
Desorientierung 430
- VERSCHIEDENE SPIELE 432
Fingerszenen 432
Die Fingerspieler nicht verstecken 433
Dennis' Puppenshow 433
Zeitlupe mit Kommentar 434
Warum Zeitlupe? 434 *Bewegung in Zeitlupe* 434 *Der Kommentator* 435 Varianten 438 Umfassendere Anwendungsmöglichkeiten 439
Messer 440
Messer bei Aufführungen 442 Möglichkeiten 443
Zuckungen 443
»Klassische« Version 443 *Wie man in Zuckungen verfällt* 443 Zuckungen zum richtigen Zeitpunkt 444 Variante 446
Sprachfehlerspiel 446
- REGELN UND TECHNISCHES 448
Strafen 448
Hinauswurf 449
Auszählen 449
Das Licht herunterwinken 450
Bewertung 450
Drei selten gespielte Formen von Theatersport 451
1. Blockieren verboten 451 *2. Ernsthafter Theatersport* 453 *3. Nur ein Spiel* 454
Die fünf Formen von Theatersport, die derzeit aufgeführt werden 454
1. Das reguläre Match 454 *2. Das verbesserte Match* 455 *3. Das Heraufforderungsmatch* 455 *4. Das Richter-Herausforderungsmatch* 455 *5. Das dänische Match* 456

Regeln des Theatersports 457
Die Regeln für das reguläre Match 461
Die Regeln für das verbesserte Match 463
Die Regeln für das Herausforderungsmatch 463
Die Regeln für das Richter-Herausforderungsmatch 464
Die Regeln für das »dänische« Match 464

RICHTER 466

Funktion 466 Richter als Eltern 466 Wer soll Richter sein? 467 Berühmtheiten als Richter 467 Wie viele Richter 468 Wie sollen Richter aussehen? 468 Wie die Richter vorgestellt werden 468 Wo die Richter sitzen 468 Richter sind nicht perfekt 469 Schwache Richter 469 Starke Richter sind unabdingbar 470 Richter als Trainer 470 Hoch bewerten, aber nicht zimperlich sein 472 Höllenrichter 472 Technische Richter 473

GEDANKEN ZUM SCHLUSS 474

Körper und Seele 474
Der Körper 474 Der Verstand 475 Qualität 476 Definition guter Improvisation 476 Definition schlechter Improvisation 477 Definition eines »tollen Publikums« 477 Definition eines »grossartigen Improvisierers« 477 Abstumpfung 478 Ein Berufszweig 479

ANHANG EINS – FAST-FOOD-STANISLAWSKI-LISTEN 480

Leuten das Leben schwermachen (A) 480 Leuten das Leben schwermachen (B) 481 Für schön gehalten werden wollen 482 Für einen »Computer« angesehen werden 483 Mit jemandem Flirten 483 Leuten das Leben leichtmachen 484 Sich schuldig fühlen 485 Glücklich und mit allem Zufrieden erscheinen 485 Als Held erscheinen 486 Jemanden demütigen 487 Jemanden beeindrucken 487 Intelligent erscheinen 488 Als Trottel gelten 489 Kritisch sein 490 Der Star der Party 491 Geheimnisvoll erscheinen 492 Nervensäge (Teenager) 493 Normal erscheinen 493 Mütterlich/Väterlich sein 494 Einen Mann verführen 495 Eine Frau verführen (Liste A) 497 Eine Frau verführen

(Liste B) 497 Hochstatus 498 Tiefstatus (*positiv*) 499 Mitgefühl hei-schen 500

ANHANG ZWEI – KIPPEN 502

- Babysitter 502
- Schlafenszeit für Kinder 503
- Verbrechen 503
- Verabredungen 504
- Familie 505
- Himmel/Hölle 506
- Anhalter 506
- Flitterwochen 507
- Horror 507 Jagen/Campen 508
- Körper bewegen 508
- Partys 509
- Parkbank (Fremde) 509
- Macht 510
- Gefängnis 511
- Psychologe/Patient 511
- Religion 512
- Rache 512
- Zimmergenossen 513
- Science-fiction 514
- Sex/Romanze 515
- Jemand steigt durchs Fenster ein, während du schlafst 516
- Stimmchen-Spiel 517
- Einen Fremden nach Hause einladen 517
- Lehrer/Schüler 518
- Vampir/Werwolf 518
- Verschiedenes 519

ANHANG DREI – WEITERE FÜLLERSPIELE 520

- Aktivitäten zu Musik 520
- Alliteration 520
- Rückwärtsszenen 521

Die Bühne im Gleichgewicht halten	521
Bob Fosse	523
Dialogkarten	523
<i>Spezialkarten</i>	524
<i>Papierstreifen</i>	524
<i>Jedem eine Karte</i>	525
Reklame	526
Schneideraum	526
Wörterbuch	527
Emotionale Quadrate	527
Familienspiel	527
Obstschläger	528
Große Momente der Geschichte ohne ihre Hauptperson	528
Überschriften	528
Die Erfindung von ...	528
Letzter Satz	529
Madrigale	529
Das meiste aus einem Gegenstand machen, der vom gegnerischen Team vorgeschlagen wurde	530
Von eins bis zehn	530
Anmachszenen	531
Sitzen/Stehen/Liegen	531
<i>Sitzen/Stehen</i>	532
<i>Sitzen/Stehen/Liegen/Knien</i>	532
<i>Sitzen/Stehen/Liegen/Hereinkommen</i>	532
Fremde Bettgenossen	532
Stunt-Doubles	532
Untertitel	533
TV-Fernbedienung	533
Zeitverschiebung	533
Was tust du?	534
Wer? Was? Wo?	534
RATSCHLÄGE	535
SPIELEVERZEICHNIS	538
ANMERKUNGEN	545
DER AUTOR	563
INFORMATIONEN	565