

**Theatereinheit zum Thema „Die produktive Improvisation“
nach Keith Johnstone**

Erwärmung:

1. Rhythmus-spiel im Kreis:

- Grundrhythmus „Bumm-Tschak“ - „Bumm-Tschak“ (Bumm = Klatschen auf die beiden Oberschenkel; Tschak = Klatschen in die Hände)
- Impulsweitergabe im Rhythmus „Bunny, Bunny“ - „Bunny, Bunny“ (Wobei zuerst zweimal mit sich schließenden Entenhänden auf sich selbst und dann auf eine andere Person im Kreis gezeigt wird.)
- Nebenrhythmus „Tiki-Taki“ - „Tiki-Taki“ (Die zwei Nachbarn des Impulsweitergebers, drehen sich zu ihm und springen von einem Bein aufs andere im Rhythmus, während die Arme hoch gehalten werden.)

2. „PopoKlaps“ Das Ziel des Spiels ist es den anderen auf den Hintern zu klapsen, aber selber keine Kläpse abzubekommen.
Variante „mit Ausscheiden“ Sobald man auf den Hintern geklapst wurde ist man aus dem Spiel, solange bis die Person von der man geklapst wurde ausgeschieden ist. Wer am Ende übrigbleibt hat gewonnen

3. Strecken - Einatmen ; Fallen lassen - Ausatmen

4. Impuls/Rhythmus-spiel im Kreis:

- Impuls zur Seite „Hip“ mit einer Bewegung (z.B. Hüftschwung oder auf Nebenmann/frau zeigen)
- Impuls durch den Kreis „Hop“ mit einer Bewegung und eindeutigem Ziel.
- Antwort auf „Hop“ sobald man ein „Hop“ bekommen hat kann man mit einer fordernder Bewegung „Give me the Beat“ oder „Gimme tha Beat“ antworten, oder aber einen Impuls zur seite oder durch den Kreis schicken.
- Antwort auf „Give me the Beat“- Alle im Kreis antworten mit „UTZE UTZE“, „Butz Butz“, „Bumm Tschak“ oder oder oder.

Improvisieren:

Partnerübungen zum Thema „Angebote“:

1. Die Geste rechtfertigen

- Spieler A macht eine Geste woraufhin Spieler B, Spieler A

wieder in die Ausgangsposition zurückführt. Spieler A bedankt sich überschwänglich. Dann macht Spieler B eine Geste und Spieler A führt B zurück, B bedankt sich.

- Spieler A macht eine Geste und Spieler B „antwortet“ mit einer Geste, wenn B eine Idee hat, oder führt A zurück. A bedankt sich überschwänglich. (Wichtig hierbei – wenn nicht sofort eine „Antwort“ kommt dann einfach den Partner wieder in die Ausgangsposition zurückführen.)

Bei dieser Übung geht es darum immer wieder Angebote zu machen und zu akzeptieren das manche Angebote nicht angenommen werden, oder anders als erwartet. Zudem lernt man Angebote eindeutig und Groß zu formulieren.

2. Zustimmen

- Spieler A eröffnet eine Situation. Spieler B hat vier positive Antwort Möglichkeiten. „JA“, „Danke“, „Klingt Gut“, „Da Stimme ich zu“ (Bsp.: A: Du hast einen Pullover an. B: Ja. A: Dabei ist heute ein so warmer Tag. B: „Da stimme ich zu.“ A: Willst du den nicht ausziehen? „klingt gut.“ usw.)wenn eine Situation beendet ist wird gewechselt.
- Variante: Spieler B hat vier negative Antwort Möglichkeiten. „Nein“, „Vergiß es“, „Fahr zur Hölle“, „Du machst wohl Witze“ wenn eine Situation beendet ist wird gewechselt.

Bei dieser Übung soll es darum gehen, Positive und negative Antworten zu untersuchen.nur Positive Antworten halten uns im Spiel und motiviert können aber auch zu harmonischen Tätigkeiten führen. Nur Negative antworten überfordern den Angebotsspieler und frustrieren und lassen nichts entstehen außer einen Konflikt, was aber sehr ansehnlich sein kann.

3. Überakzeptieren

- Spieler A formuliert ein Angebot und Spieler B überakzeptiert das Angebot. (Bsp.: A: Es ist Dienstag. B: *entsetzt* Ja Es ist Dienstag, weißt du den nicht welcher Tag Heute ist Heute ist mein Geburtstag, Wo ist meine Geburtstagskrone?. A: Ja Stimmt deine Geburtstagskrone Ich hole sie dir sofort! *Rennt los* usw.) Wenn es nicht mehr weitergeht probieren die Spieler eine Neue Situation.

Bei dieser Übung entsteht sofort ein körperliches Spiel, die Energie steigert sich sofort.

4. Tratschen/im Präsens sein

- zwei Spieler reden über ein Ereignis welches, an einem anderen Ort oder in einer anderen Zeit geschehen ist. (Bsp.: A: WOW was für eine Party gestern? B: Ja und wir haben so viel getanzt. Usw.)
- Das Gegenteil zwei Spieler interagieren nur in der Gegenwart. (Bsp. A: *tanz* WOW was für eine tolle Party! B: *tanz* auch Ja usw.)

Bei dieser Übung ist es interessant zu spüren wie, die Spieler automatisch handeln, im Gegensatz dazu das Tratschen was jede Dynamik der Improvisation hemmt. Allerdings kann das Tratschen ein Startpunkt/oder Ruhepunkt sein von welchem aus sich Handlung aufbauen kann.

Übungen 1 bis 4 eignen sich zur Übung im Raum verteilt, aber auch zur Präsentation mit Reflektion.

5. Das „Stimmchen“

- zwei Freiwillige. Spieler A mimi eine Stimme und Spieler B reagiert. Nachdem sich die beiden auf einen Ort geeinigt haben. (Bsp.: in einem Wald. B: *kommt auf die Bühne* A: ruft Wo ist mein Hut? B: *ist verwirrt schaut wo die Stimme herkommt*. A: Ich habe ihn doch eben noch gesehen./Hier sollte der Spielleiter eingreifen: „Finde den Ursprung der Stimme“. Da die Handlung ins Stocken gerät weil B sich nicht festlegen will. Johnstone nennt das „Kneifen“. Die Geschichte kann sich nun weiter entspinnen./ B: *mimt das er einen Käfer aufnimmt* A: Vorsichtig! Usw.)

Hierbei ist es interessant und spürbar wie Spieler manchmal „kneifen“, Vielleicht aus Angst nicht mehr zu wissen was kommt, aber genau das ist Prinzip, der Improvisation: Mit voller Fahrt ins Ungewisse!

6. Du Bist gefeuert

- Zwei Freiwillige wobei beide unabhängig voneinander eine Instruktion bekommen A ist der Chef und muss B feuern; B wurde zu seinem Chef ins Büro gerufen.

Hierbei lässt sich beobachten das A Ersteinmal B begrüsst und sich darufhin das Tratschen beginnt, B wird in Sicherheit gewogen und das Publikum im Ungewissen gelassen. Bis dann die Bombe platzt. Der Spielleiter sollte hier das ganze Nochmal spielen lassen, wobei die Bombe sofort platzen soll. Der Unterschied ist das B sofort nicht nur reagiert sondern auch agieren kann. Nach einer Entlassung können die wildesten Geschichten passieren, da B an den Rand seiner Existenz gedrückt wird.

7. Tod in einer Minute

- Zwei Freiwillige, die Aufgabe besteht darin sich auf einen Ort zu einigen und dann einen Mord/Todschatlag/Unfall mit Todesfolge innerhalb einer Minute spielen.

Hierbei ist es interessant zu beobachten und erfahren das die Spieler dazu neigen, die Aufgabe herauszuzögern. Allerdings endet die Szene nicht nach dem Todesfall, sondern entwickelt sich daraus. Da jetzt auf der Bühne eine „Leiche“ liegt die erklärt oder weggeschafft werden muß.

Die Übungen sind aus dem Theaterspielen Buch von Keith Johnstone entnommen. Dort geht er noch Intensiver auf „Fehler“ oder „Blockaden“ beim Improvisieren ein und wie diese durch Übungen in das Bewusstsein, der Spieler kommen um dann dagegen zu arbeiten. Also frei nach dem Motto, aus Fehlern lernen. Weiter ist es auch für den Spielleiter spannend zu erspüren wo eine „Szene“ vielleicht krankt und warum?

Protokoll von Josef Bäcker