

Alle Übungen / Spiele sind veränderte oder übernommene Ideen aus anderen Workshops, Büchern, Seminaren etc. Sie haben sich für die Arbeit mit meinen SchülerInnen als echte „Dauerbrenner“ entpuppt.

Big Boodie

Alle stehen im Kreis, Teilnehmerzahl beliebig. Hier im Beispiel 10 MitspielerInnen.

- Spielleitung ist Big Boodie
- Im Uhrzeigersinn auf Englisch durchzählen: Number one, Number two, Number three etc.
- Big Boodie: „Big Boodie! Big Bodie! Big Boodie!“ Alle: „Oh Yeah!“
- Big Boodie: „Big Boodie - Number two!“
- Number two: „Number two - Number ten!“
- Number ten: „Number ten - Number seven!“
- Number seven macht einen Fehler (nicht im Rhythmus, falsche Nummer, Einsatz verschlafen etc.)
- Big Boodie: „OOOOOOOOH...“ Alle: „SHIT!“
- Number Seven wird Number ten. Number eight bis ten werden automatisch eine Nummer niedriger - wenn also rechts von einem ein Fehler passiert: wird man eine Nummer höher.
- Big Boodie lässt sich sehr gut in unterschiedlichen Stilen variieren. Ich tobe zuweilen mit meinen S. quer durch die Schule, dann nicht im Kreis, sondern als Reihe.

Wish Boing Pow (Groovelisious & Freak Out)

Dies ist ein Impulsspiel im Kreis.

- Wish: Den Nachbarn mit beiden Händen „anwischen“. Das Wish kann an den nächsten Spieler im Kreis weitergewischt werden.
- Boing: Beide Unterarme vor das Gesicht und laut „Boing“ rufen. Wird ein Spieler angewischt und möchte dies nicht, kann er das Wish boingen. Der Wisher muss dann zur anderen Seite weitergegeben werden. Ein Pow kann nicht geboingt werden (Beim Aufschreiben klingt das alles reichlich blöde).
- Pow: Der Spieler, welcher den Impuls hat kann ihn weiterwischen, oder aber zu einem beliebigen Mitspieler (nur nicht den direkten Nachbarn) powen. Bei Pow nehme ich immer Antonio Banderas als Vorbild: In die Knie gehen, Pistole quer halten, böse gucken und das Gegenüber deutlich „abknallen“. Ein Pow kann nicht geboingt werden.
- Groovelisious: Der Spieler mit dem Impuls reißt beide Arme in die Höhe, kreist mit den Hüften und führt die Arme zu Boden und ruft dabei laut: „Groovelisious!“ - Alle Mitspielenden machen es genauso.
- Freak Out: Der Spieler mit dem Impuls ruft laut: „Freak Out!“ Alle rennen wie irre durch die Gegend und suchen sich schnell einen neuen Platz. Der Spieler startet den nächsten Impuls.
- Dies Spiel kann man auch stark variieren: Western Style, Kleinkind, besoffen, stumm,

Ballkreis

- Im Kreis
- Ball werfen
- Merken an Wen und von Wem der Ball ging/ kam
- Diese Reihenfolge bleibt bestehen
- Rhythmus finden
- um weitere Bälle ergänzen
- Positionen verändern - gleiche Reihenfolge
- Gehen im Raum Bälle werfen
- Ohne Ball, nur mit einem Satz
- Formationen zurufen: Block, Reihe etc.
- Die Musik kann das Tempo bestimmen

Lieblingslieder¹

- Gehen im Raum, auf den Körper konzentrieren - Füße, Schultern etc, Kopf leer kriegen...
- Wichtig: Keine Kommunikation untereinander!
- Weiter gehen und sich an Musik erinnern, an Liedzeilen, einzelne Sätze oder Wörter aus Songs - jede Sprache möglich!
- Ich lege kleine Zettel und Stifte aus, jetzt können sich die Leute die nehmen, Sachen aufschreiben - bitte deutlich!
- Falls es in einer Fremdsprache ist, bitte ins Deutsche übersetzen, niemand fragen, nur mich...
- Wichtig: Keine Kommunikation untereinander!
- Wer fertig ist, neuen Zettel nehmen, weiter schreiben, wenn nichts einfällt, wieder gehen.
- Fertige Zettel mir geben, ich sammle.
- Jeder sollte min. 2 Zettel schreiben.
- Gesammelte Zettel auf den Boden auf einen Haufen werfen.
- Alle sollen einen Zettel wählen.
- Mit dem Zettel auf dem Satz Impro: Position im Raum suchen, ohne Absprache die Sätze sagen...
- Ab hier geht es frei weiter:
- zu zweit auf die Bühne Standbild
- Szene von Standbild zu Standbild
- Einer sitzt, der andere steht dahinter. Stehender erzählt zu dem Lied, der Sitzende performt dazu
-

¹ Diese Übung habe ich von David Chotchewitz vom Theater „Playstation“

Oh Con Cara! Ah Con Con Cara! Adesso De Fermossa!

In allen Varianten....

Gehen, stehen, einer weiter

- Alle gehen im Raum (nach den Regeln)
- einer bleibt stehen - wir wissen nicht wer
- alle bleiben stehen
- alle bis auf einen gehen weiter
- wieder bleibt einer stehen - alle bleiben stehen
- jetzt stehen schon zwei
- so geht es weiter, bis alle stehen
- das kann dann rückwärts laufen, bis wieder alle gehen

Bewegungskarten

- Bewegungskarten (Hüpfen, Tanzen, Beugen, Western etc.) liegen verdeckt im Raum
- Alle gehen
- aus der Bewegung eine Karte umdrehen - die Bewegung in den Gang einbauen
- Nach ca. 30 Sekunden eine neue Karte umdrehen - die Bewegungen gehen fließend ineinander über

Musik

- grundsätzlich eignen sich Filmmusiken und Soundtracks hervorragend!
- gehört im LI: Schulmädchenreport Teil 2, Horton hört ein HU, 23, Babara Morgenstern, Reservoir Dogs, Hippie Haus, Winnetou, Billie Elliot - I will Dance,