



Kleine
Spielformen
für den großen
Auftritt



Burner Motion
Muriel Sutter (Hrsg.)

burner stage

Martin Frank

hofmann.

Inhalt

Da geht's lang – Spielhaltungen 6

Zielsetzung und Praxis für die Schule 8

1 Fun Games/Warm-up Games 11

1.1 Wir bringen die Gruppe in den Spielmodus 14

1a Klatschkreis – volle Präsenz im Hier und Jetzt S. 14 | 1b Klatsch-Selfie – alles auf dem Punkt? S. 15 |

1c Mitte der Welt – dein Herz im Zentrum S. 15 | 2 Treffen sich zwei – Gipfeltreffen S. 16 |

3 Kennen sich drei – unsichtbare Fäden S. 17 | 4 Verpasst S. 18 | 5 Chaos-Stafette S. 19 |

6 Namenjonglage S. 20 | 7 Heber – Bodylifting S. 21

2 Präsenztrainings 23

2.1 «Präsenz» – was ist das? Und wo entwischt was? 26

8 Ich sag dir was S. 26 | 9 Zahlenconnection S. 27

2.2 Extrakurs: Präsenztraining mit Stöcken 28

10 Senkrechtstarter – Stockbalance im Lot mit sich selbst S. 29 | 11 Magischer Augenblick – Stock-

balance im Lot mit der Partnerin S. 30 | 12 Zwischen dir und mir – Grundübung senkrechte

Wurftechnik S. 31 | 13 Stockfischerin fang! – eine Stimmpräsenzübung S. 32 | 14 Stockfisch-Fisch-

fang-Fangspiel – ein Wortspiel S. 33 | 15 Magic Circle – Stockkreis S. 34 | 16 Stöckeslalom S. 36 |

17 Sonnenstab S. 38 | 18 Du und ich im freien Fall S. 40 | 19 Schneller als der Fall S. 42 | 20 Stockfisch-

Fischschwarm-Schwarmfang S. 43 | 21 Krachmikado S. 44 | 22 Stock in der Waage – Gruppe im Lot S. 45

2.3 Paarspiele und Gruppendynamik für Ensembles 46

23 High Noon – ein Duell im Zustand meditativer Versenkung S. 46 | 24 Vertrauensfall S. 47 |

25 Spacing – angreifen oder retten S. 48 | 26 Im Tal der Monster und im Himmel darüber S. 49

3 Dialogtrainings 51

3.1 Zuhören und Präsenz als Grundlage des Dialogs 54

27 Der teuerste Quadratmeter – nonverbale Kommunikation S. 54 | 28 Eins, zwei, drei – ich zähl auf

dich S. 54 | 29 Whiskymixer S. 55 | 30a Handauflegen – Handschlag S. 56 | 30b Handauflegen – Handschlag

mit Singsang S. 56 | 30c Handauflegen – Handschlag in Motion S. 57 | 30d Handauflegen – Interview S. 57

3.2 Zuhören und Präsenz als Grundlage des authentischen Dialogs 58

31a Be true I S. 58 | 31b Be true II S. 59 | 32 Fishbowl S. 60 | 33 Erzählen im Störgewitter S. 61

3.3 Zuhören und Präsenz als Grundlage des kreativen Dialogs 62

34 Ja! Komma S. 62 | 35 Loop – die befreiende Rede S. 63

4 Theater spielen 65

4.1 Einfache Theaterspiele, um Körper und Geist zu lockern 68

36 Skulpturenhalle S. 68 | 37 Das Tier in dir S. 70 | 38 Facelifting S. 70 | 39 Witzbold S. 71 | 40a Pan-

tomimen-Scharade S. 71 | 40b Pantomimen-Stafette S. 71 | 40c Pantomimen-Hamster S. 72

5 Die Verwandlung – vom Spiel zum Schauspiel	75
5.1 Orientierung der Situation – oder je präziser, um so kreativer	78
41 Die vierte Wand – wie Wahrnehmung im Theater funktioniert S. 78	
5.2 Verwandlungsfähigkeit	80
42 This is not a pipe S. 80 43 Im Gegenteil S. 80 44 Mütze auf, Mütze ab S. 81 45 Aldi oder Coop? S. 82	
5.3 Orientierung der Beziehungen und des Fokus im improvisierenden Spiel	83
46 Was glaubst du, wer du bist? S. 83 47 Das Volk spielt den König S. 84 48 «Matrix» – meine Rolle in deinem Film S. 85	
5.4 Figurenerarbeitung	86
49a Das Interviewspiel S. 86 49b Scharade – ich beobachte dich S. 87	
6 Geheimnisse in der Theaterarbeit	89
6.1 Subgames und Subtexte – Arbeit an der Beziehungsdynamik	92
50 Zug um Zug – Reaktionen in Beziehungen S. 93 51 Geheime Bande S. 94	
6.2 Charakterisierung der Beziehungen	95
52 Intrigenparty S. 95	
6.3 Statusspiele als Subthema in Beziehungen	96
53 Herold – übernimm die Verantwortung für einen Vortrag S. 97 54a Blaues Blut S. 98 54b Synchronstudio S. 98 55 Wofür hältst du dich? S. 99 56 Baustelle – was glaubt der, wer er ist? S. 100 57 Vier Statustypen im Theaterlabor S. 101	
6.4 Energie als Subthema der Figuren	102
58 Energietypen – 7 Levels im Theaterlabor S. 102 59a Energiespirale S. 104 59b Energiewippe S. 104	
6.5 Subthema Abstraktion	105
60 Wenn ich ein Gemüse wäre S. 105	
6.6 Tiercharaktere als physische Subaufgabe	106
61 Das Tier in mir – Schmetterling trifft Fischotter S. 106	
6.7 Dramaturgie erspielen	108
62 Traumdramaturgie S. 108 63 Erzählen wird zum szenischen Spiel S. 109 64 Trackwork – die Dramaturgie des Zufalls S. 110	
Empfehlungen zielorientierter Übungsabfolgen	112
Anhang	118



1 Fun Games/Warm-up Games

1.1 Wir bringen die Gruppe in den Spielmodus

2 Treffen sich zwei – Gipfeltreffen – ein Kontaktspiel

Anzahl: Mindestens 2 Personen – Paare in der Gruppe

Ziel: Belebung, Energieentladung, Konzentrationssteigerung, Enthemmung.

Alle Spielenden gehen ohne zu reden durch den Raum. Jeder bleibt für sich, bis er den Blick eines Mitspielers trifft. Dann gehen beide aufeinander zu, springen sich an, so hoch es geht, und versuchen, am höchsten Sprungpunkt gegenseitig die Handflächen aufeinander-zuklatschen. Beim Klatschen rufen sie laut «Hepp!». Wiederholungen mit dem Ziel, noch präziser den Höhepunkt zu treffen. Wenn beide zufrieden sind, gehen sie weiter zu einem neuen Partner.

Spielleitung ermutigt dazu, beim «Hepp!» laut und tief aus dem Zwerchfell Stimme zu geben.

Im Freien spielbar

Mindestalter: 7 Jahre

Spieldauer je Übungsphase: 4 Minuten

Nützliche Vorerfahrung: «Klatsch-Selfie» (1b)

Empfehlung: Reaktion und Zusammenspiel fördern: 2 → 11 → 25 → 50 → 46

1 Fun Games/Warm-up Games

1.1 Wir bringen die Gruppe in den Spielmodus

3 Kennen sich drei – unsichtbare Fäden – spielen in Beziehung

Anzahl: Mindestens 5 Personen

Ziel: Wahrnehmung weiten, Energie entfalten, Verantwortung übernehmen. Spaß, Konzentration auf Gruppendynamik.

Zunächst mit 3 Spielerinnen zeigen, dass sie a) immer ein Dreieck im Raum bilden, egal, wo sie stehen oder gehen; b) dass sie sich daraus in der besonderen Dreiecksgeometrie mit gleich langen Seiten bewegen könnten. Wenn das klar ist, weitere Spielerinnen im Feld zulassen und folgende Handlungsanweisung geben:

1. Jede geht zunächst für sich allein durch den Raum.
2. Auf ein Startzeichen der Spielleitung entscheidet jede Spielerin für sich, mit welchen beiden anderen Spielerinnen sie ein gleichseitiges Dreieck bilden will. Das wird nicht abgemacht. Es gibt also keine Zustimmung der anderen; die beiden wissen es nicht. Alle arbeiten sofort an diesem Ziel. Jede Spielerin ist somit gleichzeitig Mitglied in mehreren Dreiergruppen.
3. Alle versuchen, die Seitenlängen der Dreiecke, an denen sie beteiligt sind, auszugleichen, versuchen also in allen Beteiligungen gleichseitige Dreiecke zu bilden. Dadurch gerät das System nun heftig in Bewegung und kommt nur in seltenen Fällen zum Stillstand.

Tipp

- ▶ Nicht zu lange mit Erklärung der Spielanlage aufhalten (Stimmungskiller). Probieren und falls nötig unterbrechen und korrigieren.

Varianten

- ▶ Die Spielleitung bestimmt zu Beginn eine Person, die während des Spiels für alle einer der Eckpunkte sein muss.
- ▶ Auf das Startzeichen der Spielleitung hin geschieht alles in Zeitlupe.

Im Freien spielbar

Platzbedarf: Mindestens 80 m²

Mindestalter: 10 Jahre

Spieldauer je Übungsphase: 4 bis 6 Minuten

Empfehlung: [Beziehungssysteme spielen: 3→20→50→51→52](#)



1 Fun Games/Warm-up Games

1.1 Wir bringen die Gruppe in den Spielmodus

4 Verpasst – ein Partyspiel

Anzahl: 5 bis 25 Personen

Ziel: Spaß, Spontaneität, Auflockerung.

Wichtig: Der Ablauf dieses Spieles darf nicht vorweg erläutert werden! Es setzt auf einen Überraschungseffekt. Die Spieler lernen ihre Aufgaben beim erstmaligen Spielen im Ablauf kennen.

Alle gehen «ihrer Wege» durch den Raum. Es ergeht die Aufforderung, dass sich jeder im Stillen auf zwei Mitspieler konzentriert. Den einen tauft er im Stillen «A», den anderen «B». Die Spielleitung kündigt knapp und klar an: «Wenn ich «jetzt» rufe, musst du dein «A» fangen und alles daran setzen, vor deinem «B» davonzulaufen. «B» darf dich auf keinen Fall berühren. «Jetzt!»

Im Freien spielbar

Mindestalter: 10 Jahre

Spieldauer: 2 Minuten

Empfehlung: Zufälle möglich machen: 4→33→36→48→64

1 Fun Games/Warm-up Games

1.1 Wir bringen die Gruppe in den Spielmodus

5 Chaos-Stafette – ein Kennenlernspiel

Anzahl: 5 Personen bis Klassengröße

Ziel: Wahrnehmung auf alle in der Gruppe weiten, aktiv zuhören, Konzentration trainieren, in Bewegung kommen.

Alle Spielerinnen stehen im Kreis und nennen ihren Namen. Danach werden sie chronologisch nach ihrer Abfolge im Rund durchnummeriert. Dazu nennt jede ihre Nummer. In einer dritten Runde nennt sie ihr Lieblingsgericht, in einer vierten Runde nennt sie einen Songtitel. Eine Spielerin kann also mit ihrem Namen, als Nummer, als Speise oder mittels Songtitel identifiziert werden.

So geschehen, laufen alle Spielerinnen im Schwarm durcheinander. Nun muss dabei von den Spielerinnen die Abfolge, wie im ursprünglichen Kreis eingeführt, aufgesagt werden. Es ist jeder Spielerin freigestellt, welche ihrer drei «Identitäten» sie dazu nennt. Das könnte sich dann beispielsweise so anhören: «1», «2», «Pizza», «Lose Yourself», «5», «Hannah». Jede muss sofort reagieren, wenn ihre Vorgängerin eine ihrer Bezeichnungen ausspricht und sofort eine der eigenen Identitäten aussprechen. Solange die Spielerinnen in Bewegung sind, darf dieser Redefluss nicht abbrechen.

Variante

- ▶ Die Spielenden laufen rückwärts durcheinander.

Im Freien spielbar

Mindestalter: 8 Jahre

Spieldauer: 6 Minuten

Empfehlung: [Aufmerksamkeit für andere: 5](#)→[20](#)→[50](#)→[51](#)→[48](#)

1 Fun Games/Warm-up Games

1.1 Wir bringen die Gruppe in den Spielmodus

6 Namenjonglage – ein Kennenlernspiel

Anzahl: 5 bis 25 Personen

Ziel: Namen in der Gruppe lernen, Aktivierung, Konzentration auf Gruppe, Spaß.

Alle Spieler stehen oder sitzen im Kreis. Der erste nimmt z. B. das gelbe Gummihuhn in die Hand. Er wirft es einem anderen Spieler zu und nennt dabei seinen eigenen Namen. Der einem weiteren Spieler. Dies geschieht solange, bis es gut klappt. Dann kommt der blaue Gummifisch ins Spiel. Bei diesem Objekt sagt man erst, wem man es zuspielt und wirft dann. Wieder wird dies mit dem blauen Gummifisch geübt. Das dritte Gummitier, ein grüner Frosch, kommt ins Spiel: Der Fänger sagt, von wem er das Objekt erhalten hat. Es wird wieder gut geübt. Ziel ist es, dass alle drei Gummitiere zeitgleich von der Gruppe gespielt werden.

Zusammenfassung

- ▶ Gummihuhn (gelb): Man nennt seinen eigenen Namen.
- ▶ Gummifisch (blau): Man nennt den Namen desjenigen, dem man den Gummifisch zuwirft.
- ▶ Gummifrosch (grün): Man nennt den Namen desjenigen, von dem man den Gummifrosch bekommen hat.

Im Freien spielbar

Mindestalter: 8 Jahre

Spieldauer je Übungsphase: 5 Minuten

Empfehlung: [Kennenlernspiele: 5](#)→[6](#)→[30d](#)→[31a](#)→[37](#)→[63](#)

Es braucht: Drei unterschiedlich farbige Gummi-Wurf-Tiere (auch Bälle möglich)



1 Fun Games/Warm-up Games

1.1 Wir bringen die Gruppe in den Spielmodus

7 Heber – Bodylifting – ein Tobespiel

Anzahl: 6 Personen bis Klassengröße

Ziel: Austoben, Spaß, Verantwortung, Solidarität als Chance erkennen.

Alle Spielerinnen bewegen sich im Schwarm durcheinander. Auf ein Startsignal der Spielleitung hin versucht jede, eine der anderen hochzuheben. Nach dem Startsignal zählt die Spielleitung sehr laut von «5» auf «0» zurück. Wer in der 5. Sekunde keinen Fuß mehr am Boden hat, weil von anderen hochgehoben, ist ausgeschieden. Es wird immer neu angezählt. Wer bleibt zuletzt übrig? Drei Kleine sind stärker als eine Große. Man darf sich gegenseitig helfen!

Gut im Freien spielbar – im Raum bitte auf Kanten achten, absichern!

Mindestalter: 9 Jahre

Spieldauer hängt von der Gruppengröße ab: Je Durchgang 1 bis 2 Minuten mit der Anzahl der Spielerinnen multipliziert.

Empfehlung: **Mut, Körpereinsatz, Verantwortung:** 7→24→25→17→26

4 Theater spielen

4.1 Einfache Theaterspiele, um Körper und Geist zu lockern

36 Skulpturenhalle

Anzahl: 2 Personen bis Klassengröße

Die Spielenden agieren in Zweierteams. Das Spiel läuft ohne Sprache ab. «A» geht ins Feld. «B» kommt dazu. «A» schüttelt «B» die Hand. Beide verharren in dieser Shake-Hands-Berührung in einem Freeze. Dann löst sich «B», «A» bleibt als Statue stehen. «B» studiert die Erscheinung von «A» aus einer Distanz und kreiert ein neues Paar-motiv aus sich und «A». «B» nutzt dabei Merkmale der Figur «A», die somit zum Teil ihrer neuen Schöpfung wird. Zum Beispiel baut sie die erhobene Hand von «A» in ihre Idee ein und erstarrt dann erneut. Ist für «B» der Prozess entschieden, bleiben beide für fünf Sekunden bewegungslos, um allen anderen Gelegenheit zu geben, die neue Paarskulptur zu erkennen. Dann löst sich «A» und kreiert etwas Neues. Und so weiter. So entstehen immer neue Skulpturen.

Varianten

- ▶ Es arbeiten Dreier- oder Viererteams. Neben dem Statuenpaar haben die Zuschauenden die Aufgabe, erfundene Filmtitel für die entstehenden Paarskulpturen zu nennen. Wer einen nennt, tritt als Akteurin für diejenige ein, die länger im Spiel ist. In unserem Beispiel für «A».
- ▶ Ideale Fortsetzung in Theaterübung 48 «Matrix» (Seite 85).

Im Freien spielbar – im Raum effektiver

Mindestalter: 7 Jahre

Spieldauer: 5 bis 10 Minuten

Empfehlung: [Situationen erfassen und darin konstruktiv reagieren:](#)

[3](#)→[50](#)→[36](#)→[33](#)→[46](#)→[48](#)

4 Theater spielen

4.1 Einfache Theaterspiele, um Körper und Geist zu lockern



4 Theater spielen

4.1 Einfache Theaterspiele, um Körper und Geist zu lockern

37 Das Tier in dir – Fischotter klopft beim Specht an

Anzahl: 2 Personen bis Klassengröße

Ziel: Einander wahrnehmen, beschreiben, assoziieren.

Die Spielenden gehen in Paaren zusammen. Beide Spieler nehmen sich Zeit, um zu überlegen, welche Eigenschaften des anderen eine Entsprechung in der Charakteristik von Tieren haben. Beispielsweise ist einer ein nervöser Typ, der gelegentlich ungeduldig auf den Tisch klopft. «A» sagt zu «B», was für einen Tiercharakter er ihm zuordnet und umgekehrt. In einem zweiten Schritt formulieren die Partner gegenseitig, aufgrund von welchen Charaktereigenschaften sie dem Partner die genannte Tierart zugeordnet haben. In unserem Beispiel vergleicht «A» den Partner «B» mit einem Specht. In der folgenden Woche beobachten sich die Partner gegenseitig weiter. Beide versuchen, auf ihre Eigenschaften zu achten. Nach einer Woche findet ein Feedbackgespräch statt. Dann wird die Übung wiederholt. Nach zwei Wochen werden die Partner gewechselt und neue Tierarten/Eigenschaften zur Beobachtung bestimmt.

Draußen und drinnen spielbar

Mindestalter: 7 Jahre

Spieldauer: 5 bis 10 Minuten + Beobachtungsphase von 2 Wochen

Empfehlung: [Figurenspiel aus Persönlichkeitsanteilen: 63](#)→[37](#)→[60](#)

38 Facelifting

Anzahl: 2 Personen bis Klassengröße

Ziel: Selbstkontrolle, Spaß.

Die Spielerinnen stehen sich in Paaren gegenüber. Beide versuchen, die Partnerin zum Lachen zu bringen. Es sind keine Worte oder Geräusche erlaubt – nur Mimik und Gestik. Wer zuerst lacht, verliert.

Mindestalter: 7 Jahre

Spieldauer: 3 bis 5 Minuten

Empfehlung: [Integrität und Spannung halten: 18](#)→[41](#)→[38](#)→[39](#)

4 Theater spielen

4.1 Einfache Theaterspiele, um Körper und Geist zu lockern

39 Witzbold

Anzahl: 2 Personen bis Klassengröße

Ablauf und Ziel wie Übung 38 «Facelifting», aber diesmal darf man weder Mimik noch Gestik einsetzen – nur Worte und Geräusche. Wer die Regeln verletzt, hat sofort verloren.

Mindestalter: 7 Jahre

Spieldauer: 3 bis 5 Minuten

Empfehlung: [Integrität und Spannung halten: 18→41→38→39](#)

40a Pantomimen-Scharade

Anzahl: 3 Personen bis Klassengröße

Auf Kärtchen werden Begriffe geschrieben. Die Spielerinnen sitzen im Halbkreis. Eine zieht bei der Spielleitung eine Karte mit einer Rolle (Tier, Beruf, ...). Sie muss sich in die Rolle hineindenken und so lange typische Merkmale spielen, bis die Gruppe die Rolle errät. Sprechen ist der Darstellerin nicht erlaubt. Dann kommt die nächste Spielerin an die Reihe.

Mindestalter: 7 Jahre

Spieldauer: 3 bis 5 Minuten

Empfehlung: [Sich als Darstellerin ausprobieren: 36→40a→40b→56](#)

40b Pantomimen-Stafette

Anzahl: 10 Personen bis Klassengröße

Auf Kärtchen werden Begriffe geschrieben. Zwei Teams spielen gegeneinander als Stafette: Spieler «A» läuft nach vorne, zieht eine Karte, spielt ohne Sprache, bis die anderen seine Rolle erraten. Dann rennt der nächste Spieler los, spielt, wird erraten, bis jeder aus dem Team einmal an der Reihe war. Welches Team ist zuerst fertig?

Mindestalter: 7 Jahre

Spieldauer: Je nach Gruppengröße mindestens 10 Minuten

Empfehlung: [Ausdruckskraft, Spontaneität und Spaß: 35→40a→40b→40c](#)

4 Theater spielen

4.1 Einfache Theaterspiele, um Körper und Geist zu lockern

40c Pantomimen-Hamster

Anzahl: 10 Personen bis Klassengröße

Auf Kärtchen werden Begriffe geschrieben, dazu 1–3 der folgenden Items: Geräusch, Pantomime, Zeichnung. Die Gruppe wird in zwei Teams geteilt. Als Erstes kommt eine Spielerin von Team «I» nach vorne. Die Sanduhr wird gekippt, die Spielerin zieht eine Karte und versucht, mit den geschilderten Mitteln den Begriff darzustellen. Sobald die Teamkolleginnen den Begriff erraten, darf sie die nächste Karte ziehen. Das geht so weiter, bis die Sanduhr abgelaufen ist. Jede erratene Karte ergibt einen Punkt. Dann kommt eine Spielerin von Team «II» an die Reihe, und Team «II» darf raten. Und so weiter ...

Varianten

- ▶ Mit Namen von bekannten Persönlichkeiten spielen
- ▶ Mit Namen von Personen aus dem Umfeld der Klasse spielen
- ▶ Die Schülerinnen selber Kärtchen anfertigen lassen

Mindestalter: 7 Jahre

Spieldauer: Je nach Gruppengröße mindestens 10 Minuten

Empfehlung: **Ausdruckskraft, Spontaneität und Spaß**: 35→40a→40b→40c

4 Theater spielen

4.1 Einfache Theaterspiele, um Körper und Geist zu lockern

