

**Improtheater!**  
**Mitspiel!**  
**Basics!**

*Sie kennen ImproTheater-Matches? Zwei Mannschaften erfinden aus dem Stegreif nach Ihren Vorschlägen neue Geschichten, Situationen ...*

*Dann Bestimmen Sie, welche Szene Ihnen besser gefallen hat. Das ist manchmal nicht leicht und manchmal sehr eindeutig - was manchmal sehr lustig ist.*

*Wir erklären Ihnen kurz die Spiele. Damit Sie von Anfang an voll dabei sind.*

### **Kategorien**

Die Spiele oder auch Disziplinen von ImproTheater-Matches oder -Shows sind in Kategorien unterteilt. Dabei kann ein Spiel/eine Disziplin in verschiedenen Kategorien passen. So gibt es z.B. die Kategorien: Genre, Sprache, Kauderwelsch, Musik, Worte, 4er, Ratespiel, Ausstattung, Rechtfertigen, Erzählen, Publikum, Gefühle, Körperlich, Wiederholung, usw.

Die Kategorien sagen bereits über den Typ von Spiel etwas aus. Im folgenden erklären wir in alphabetischer Reihung einige Spiele. Bei manchen Spielen geben wir an, ob es, das Spiel - unserer bescheidenen Meinung nach - auch ein geeignetes Start- oder Aufwärmspiel ist oder vielleicht eine „gute“ Zugabe. Und nun - Viel Spaß beim Schmöckern und dann bei der Show/beim Match.

### **Spiele**

Die Zahl in Klammern gibt die empfohlene Anzahl an Spielerinnen an. Diese kann natürlich variieren.

**ABC-Spiel (2):**

Die Spielerinnen beginnen jeden Anfangssatz eines Dialoges mit einem neuen Buchstaben aus dem Alphabet. Die eine mit einem Wort mit „A“, die andere mit einem Wort mit „B“ und bei „Z“ ist die Szene aus. Variation: rückwärts von „Z“ zu „A“; ein Wort/Name wird durchgespielt z.B.: Anna, also die eine mit einem „A“ dann ein „N“ und noch ein „N“ und wieder ein „A“ noch ein „A“ ... .

**Ähm-Spiel (3):**

Die Spielerinnen spielen eine freie Szene. Jedes Mal, wenn sich eine räuspert, souffliert das Publikum, gibt ein Wort vor.

**Akzent8erbahn (2-4):**

Zwei Spielerinnen bekommen, nachdem sie die Szene etabliert haben, abwechselnd einen Akzent/Dialekt zugerufen. Mit diesem geht es weiter.

**Alltagsolympiade (4):**

Zwei Personen treten im Finale einer alltäglichen Tätigkeit (z.B.: Zähne putzen oder Stiegen wischen) gegen einander an. Eine Reporterin und eine Co-Komentatorin (die letztjährige Siegerin) berichten von dem Ereignis. Die Finalistinnen bewegen sich in Zeitlupe.

**Audition (4):**

Zwei Spielerinnen bewerben sich für ein (vom Publikum) vorgegebenes Stück samt Autor. Eine Regisseuse und die Putzfrau sind auch dabei.

**Auf und ab (alle):**

siehe Pyramide.

**Autor (alle):**

siehe Schreibmaschine.

**Ballett (3):**

Die Spielerinnen werden zum Thema ein modernes Ballett aufführen. Auch eine Form des siehe Musiktheaters.

**Berühren (2):**

Zwei Spielerinnen dürfen in der Szene nur dann sprechen, wenn sie Körperkontakt haben.

**Boris (2):**

Zwei Spielerinnen in einer Befragung, sobald eine einer Frage ausweicht, bedroht Boris (ein imaginärer Schläger) die Spielerin.

**Buch (3):**

Zwei Spielerinnen etablieren einen Ort. Dann tritt eine dritte auf. Ihre Einsätze nimmt sie aus einem Buch, zufällig. Die beiden andern rechtfertigen diese Sätze.

**Chinese Box (3):**

siehe Genre-Wiederholung.

**Cluedo (3 - alle):**

siehe Detektiv

**Cocktail-Party (4 oder 6):**

Paarweise unterhalten sich die Spielerinnen wie auf einer

**Cocktail-Party:**

Dabei geht es darum, einander den Fokus zu geben.

**Das klingt nach einem Lied (2-4):**

Ähnlich wie bei siehe Sing deine Gedanken unterbricht die Moderatorin/der Musiker die Szene und fordert die Spielerinnen auf ein Lied zu diesem Thema, Gegenstand, Wort etc. zu singen.

**Detektiv (od. Cluedo od. Mörder) (3 - alle):**

Bis auf eine Spielerin verlassen alle die Bühne. Ihr wird nun ein Beruf, ein Ort und eine Tatwaffe genannt. Sie muss der Nächsten in drei voneinander unabhängigen Szenen diese Begriffe weitergeben. Die zweite Spielerin muss in die Szenen einsteigen und mitspielen. Wenn sie den Begriff erkannt hat, baut sie einen Handschlag in die Szene ein. Bei der Tatwaffe gibt es kein Händeschütteln: Die erste Spielerin wird von der zweiten mit der Waffe ermordet.

**Diashow (alle):**

Eine Spielerin hält einen Diavortrag (Urlaub einer Zuseherin, wissenschaftliche Erläuterung, ...). Der Rest unterstützt als Dias.

**Drei Tote (3):**

Jede Spielerin bekommt einen Beruf und eine Todesart zugewiesen. Nun erzählen sie nacheinander Abschnitte ihres Lebens bis zum gemeinsamen Tod am selben Ort. Diese letzte Minute im Leben wird dargestellt. Variante: Drei Freundinnen: Der Unterschied, hier wird die Minute des Kennenlernens gespielt

**Dreier-Synchro I (3):**

Zwei spielen eine Szene. Doch Sie sprechen nicht, sondern bewegen nur die Lippen: Gesprochen werden beide Spielerinnen von der Dritten.

**Dreier Synchro II (3):**

A spricht B spricht C spricht A: Drei Spielerinnen sind in der Szene, doch jede spricht eine andere. Also A spricht B, B spricht C und C spricht A. Spannend!

**Ein Lied geht um die Welt (alle):**

Ähnlich wie bei siehe Ein Thema vier Lieder singen die Spielerinnen zu einem vorgegebenen Begriff wie beim Eurovisions-Song-Contest als Vertreterinnen verschiedener Länder.

**Ein Tag (alle):**

Jemand aus dem Publikum erzählt einen (besonderen) Tag seines Lebens. Die Spielerinnen zeigen dann Ausschnitte dieses Tages.

**Ein Traum (alle):**

Jemand aus dem Publikum erzählt einen (besonderen) Tag aus seinem Leben. Die Spielerinnen zeigen, was diese Person geträumt hat.

**Ein Thema, vier Lieder (4):**

Zu einem Begriff singen die Spielerinnen in den vorgegebenen Musikstilen (z.B.: Pop, Jazz, Arie, Reggae, Schlager, Kirchenlied, Hip-Hop, Rock 'n' Roll, Gospel, usw.) jeweils ein Lied.

**Ein-Wort-Experte (alle):**

Ein Experte wird vom Publikum befragt. Alle Spielerinnen stehen in einer Reihe und antworten Wort für Wort (jede ein Wort sagend) als eine Person.

**Ein-Wort-Tätigkeit (2):**

als eine Person eine Tätigkeit. Dabei sprechen sie abwechselnd jede ein Wort und beenden ihr Tun mit den Worten: "Und die Moral von der Geschichte", ..."

**Emotional Rollercoaster (2):**

siehe Gefühls8er-bahn.

**Engel und Teufel (3+):**

Eine neutrale Szene beginnt. Sobald eine Entscheidung ansteht, treten ein Engel und ein Teufel als Gewissen auf.

**Erster Satz, letzter Satz (2 - alle):**

Nach Vorgabe des ersten und des letzten Satzes beginnen die Spielerinnen eine Szene mit dem gewünschten ersten Satz und beenden sie mit dem vorgegebenen letzten Satz.

**Expertenvortrag (4):**

Eine nicht deutschsprachige Expertin hält einen Vortrag, ihre Hände übernimmt eine andere Spielerin. Um sie zu verstehen, brauchen wir eine Übersetzerin - auch deren Hände spielt eine andere.

**Familie I (alle):**

Eine Zuschauerin stellt kurz die Familie vor (Namen und Alter). Dann treffen diese Personen - gespielt von den Schauspielerinnen - beim Essen zusammen. Für jede richtige Behauptung gibt die Zuseherin ein „Bing!“, für jede Falschmeldung ein „Röhn!“.

**Familie II (4):**

Die Spielerinnen bekommen vom Publikum Vorgaben zu den einzelnen Familienmitgliedern. Dabei bestimmen sie auch wer die Personen sein sollen. (Z.B.: Opa sagt immer „Kruzitürkn“ und hüstelt dabei. Er ist etwas vergesslich.)

**Freie Szene (1-alle):**

Die Spielerinnen improvisieren nach einer Vorgabe des Publikums eine längere Szene.

**Fremder Poet (3):**

Ein ausländischer Gast trägt ein berühmtes Gedicht vor. Dieses wird gleichzeitig von einer Tänzerin interpretiert und natürliche gibt es im Anschluss eine Übersetzung.

**Friseur (3+):**

Die Spielerinnen etablieren eine Szene beim Friseur. Kaum erinnert sich eine Spielerin, wird diese Erinnerung gespielt. Ähnlich wie siehe Tableau

**Gebärdendolmetsch (3):**

Die ZiB-Moderatorin begrüßt eine Spezialistin im Studio. Das Gespräch der beiden (Interview) über das vom Publikum vorgeschlagene neue Buch wird von einer oder auch zwei Dolmetscherinnen in Gebärdensprache übersetzt.

**Gedächtnisverlust (Langform):**

Eine Spielerin wacht eines Tages auf, und kann sich an nichts mehr erinnern, Szene für Szene kehrt ihr Gedächtnis zurück.

**Gedicht (2):**

Ein berühmtes Gedicht wird von einer Schriftstellerin vorgetragen, in der Landessprache, eine Literaturkritikerin übersetzt.

**Gefühle an die Wand (alle):**

Die Spielerinnen stehen in einer Reihe, Gesicht zur Wand. Die Vorgaben des Publikums, Gefühl, Beruf, Gegenstand, etc. werden von jeder einzeln umgesetzt. Nettes Aufwärmspiel.

**Gefühls8erbahn (od. Emotional Rollercoaster) (2):**

Zwei Spielerinnen begegnen sich. Abwechselnd bekommen sie ein Gefühl zugesprochen und beginnen dieses Gefühl zu entwickeln. Auch gut als Startspiel.

**Gefühlsarbeitsplatz (3-4):**

Die Spielerinnen bekommen vom Publikum jeweils ein Gefühl. Eine Szene an einem beliebigen Ort (Arbeitsplatz) beginnt neutral. Sobald eine Spielerin hinzukommt, nimmt die Szene deren zugewiesenes Gefühl an. Mit jeder neuen Spielerin kommt ein neues Gefühl in die Szene.

**Gefühlskellner (3):**

Zwei Spielerinnen verlassen den Raum, der Kellner bekommt zwei Gefühle, welche er bei jeweils einer der Spielerinnen auslösen muss. Die Spielerinnen werden wieder geholt und es beginnt die Szene im Cafehaus.

**Gefühlsmäßiger Chor (alle):**

Publikum vorgegebene (bekannte) Lieder werden in verschiedenen Stimmungen von den Spielerinnen gesungen.

**Gefühlsquadrat (2):**

Die Bühne ist in Quadrate mit zugewiesenen Gefühlen geteilt. Nun beginnt eine Szene, bei welcher die Spielerinnen je nach Quadrat das Gefühl rechtfertigen müssen.

**Gefühlswippe (2):**

Jede Spielerin bekommt ein Gefühl. Abwechselnd werden nun die Gefühle von den Spielerinnen Besitz ergreifen. Ähnlich einer Schaukel.

**Geführte Geschichte (4):**

Alle Spielerinnen gestalten gemeinsam ein Buch. Jede Spielerin ist einem anderen Genre verpflichtet (z.B.: Autobiographie, Märchen, Kinderbuch, Krimi, Lexikon, Liebesgedicht, Heimatroman usw.). Die Moderatorin gibt den Einsatz. Egal wann und wer unterbrochen wird, die nächste Spielerin sollte den Satz der vorhergehenden vollenden. Und dies in dem ihr zugewiesenen Genre.

**Genre-Switch (2):**

Die beiden Spielerinnen beginnen eine Szene in einem der beiden genannten Genres (z.B. Märchen und Dokumentation). Auf Zeichen der Moderatorin wechseln die Spielerinnen zwischen den beiden Genres.

**Genre-Wiederholung (oder Chinese-Box) (3):**

Sie sehen eine neutrale Szene. Diese Szene wird in verschiedenen Film-Genres (z.B.: als Heimatfilm, Kriminalfilm, Horrorfilm, Science-Fiction, Western, Eastern, usw.) von den selben Spielerinnen mit möglichst ähnlichem Text wiederholt.

**Geschichtsfaden (alle):**

siehe Story in a line.

**Hörspiel (4):**

Die Spielerinnen gestalten zu einem Thema ein Hörspiel. Dabei machen sie auch alle nötigen Geräusche.

**... in einer Minute (2):**

Zwei Spielerinnen müssen innerhalb einer Minute sterben (Tod ...) oder „Ich liebe Dich“ sagen (Love in a minute). Beide Male gilt es die Veränderung zu rechtfertigen!

**Jingle (ein Team):**

Eine Mannschaft singt zum vorgeschlagenen Begriff ein Erkennungslied. Aufwärmspiel.

**Kanalsurfen (alle):**

siehe Pyramide.

**Kinder- od. Jugendhelden (3+):**

Die Spielerinnen zeigen, wie es einem Helden aus der Jugend einer Zuschauerin heute, im Alter geht (z.B.: Pippi Langstrumpf, Biene Maja ...)

**Kino-Trailer (alle):**

Ähnlich wie bei siehe Nach der Premiere erzählt eine Spielerin Szenen aus Kinofilmen, die von den anderen gespielt werden.

**Making of Opera (alle):**

siehe Nach der Premiere.

**Marathon (alle):**

Alle Spielerinnen stellen sich in eine Reihe. Zwei Spielerinnen werden in eine Position gebracht und beginnen eine Szene. Eine Spielerin hält die Szene an und löst eine in der Szene ab. Sofort geht es an einem neuen Schauplatz weiter. Varianten: Marathon blind (alle): Genau wie Marathon; Ergänzung: Zwei Spielerinnen beginnen eine Szene. Die erste der Reihe dreht sich zur Wand. Die zweite Spielerin hält die Szene an, die Erste dreht sich um und löst eine in der Szene ab. Sofort geht es an einem neuen Schauplatz weiter; Erinnerungsmarathon: Die besten Figuren und Szenen des Abends (der Show) werden nochmals in Form eines Marathons gezeigt!

**Maschine (alle):**

Die Spielerinnen stellen gemeinsam eine Maschine nach Publikumsvorgabe dar.

Mit einer Stimme sprechen (2 oder mehr): Die Spielerinnen erraten gemeinsam was die von ihnen gemeinsam gespielte Figur sprechen möchte.

**Mörder (alle):**

siehe Detektiv

**Musiktheater (3-5):**

Die Spielerinnen spielen eine neutrale Szene. Danach wiederholen sie diese (z.B. zweimal). Dabei wird jede anders musikalisch untermalt sein (als z.B.: Ballett, Musical, Chinesische Oper, Operette usw.).

**Musikcafe (3-4):**

Die Spielerinnen etablieren einen Schauplatz und ihre Figur. Sobald eine Frage wiederholt gestellt wird, wendet sich die Spielerin ans Publikum um die Beantwortung der Frage und macht daraus ein Lied.

**N-Words (3):**

siehe Wörter zählen.

**Nach der Premiere (oder Making of Opera/ Musical) (3-alle):**

Ähnlich einer Kulturkritikerin erzählt eine Spielerin von der eben gesehenen Oper. Ausschnittweise wird diese dargestellt.

**Nachrichten (2+):**

Das Publikum schreibt auf Zettel Schlagzeilen, das Team gestaltet dazu eine Nachrichten Sendung mit Interviews und Vorortberichten.

**Oper (3-alle):**

Die Spielerinnen singen sich durch die Handlung einer Oper. Auch eine Form des siehe Musiktheaters.

**Party (4):**

siehe Status.

**Play it again, Sam (2):**

siehe Verschachtelt.

**Pop-Up-Buch (alle):**

Die Spielerinnen gestalten gemeinsam eine Kindergeschichte in einem Pop-Up-Buch. Dabei übernimmt eine die Erzählerin.

**Puppen (4):**

Zwei Spielerinnen werden Puppen, die nur sprechen, sich aber nicht bewegen können. Zwei Spielerinnen oder zwei Zuschauerinnen bedienen als Puppenspielerinnen die Puppen und bewegen deren Körperteile.

**Pyramide (oder Auf und ab oder Kanalsurfen oder Zappen) (alle):**

Die erste Szene beginnt eine Spielerin, dann kommt eine Spielerin dazu und wir sind an einem neuen Schauplatz. Das geht so weiter, bis alle Spielerinnen auf der Bühne sind. Dann verlassen die Spielerinnen in umgekehrter Reihenfolge die Szenen. Sie sehen dann die vorhergehende Szene, aber inzwischen ist etwas Zeit vergangen.

**Reimen (2-4):**

Die Spielerinnen gestalten diese Szene in Reimform.

**Requisiten (alle):**

Zwei Spielerinnen spielen eine Szene. Dabei wird jedes Requisit, das von den Spielerinnen genannt wird, von den anderen dargestellt.

**Sagte sie/sagte sie (2):**

Eine Spielerin beginnt mit ihrem Einsatz, bekommt aber die Regieanweisung von der Partnerin. Dann spricht die Partnerin als Figur in der Szene. Auch sie darf zunächst nichts tun, denn auch sie bekommt die Anweisung von ihrer Partnerin.

**Schicken (4):**

Jeder Spielerin wird ein Wort des täglichen Sprachgebrauchs zugewiesen. Sobald dieses Wort in der Szene fällt, muss die Betroffene auftreten oder abgehen und dies rechtfertigen.

**Schreibmaschine (oder Autor) (4):**

Eine Spielerin schreibt an einer Geschichte. Die anderen werden dabei die Figuren ihrer Geschichte darstellen und sie beim Schreiben unterstützen.

**Serenade (alle):**

Aus dem Publikum wird jemand nach dem Namen gefragt und als Lied von allen Spielerinnen buchstabiert.

**Sessel (2):**

Die Spielerinnen gestalten eine Szene. Dabei können sie je einen Sessel berühren. Sobald dies passiert kann ein Gegenstand oder Gefühl vom Publikum genannt werden, und die Spielerinnen müssen dies etablieren.

**Sing deine Gedanken (2):**

Die Szene, gestaltet von zwei Spielerinnen, wird von der Moderatorin unterbrochen. Sie fordert eine der Spielerinnen auf, ihre Gedanken zu singen. Diese tritt an den Bühnenrand, singt und steigt dann in die eingefrorene Szene wieder ein.

**Sprachswitch (2):**

siehe Zweikanalton

**Status (oder Party) (4):**

Vier Personen kommen bei einer Feier zusammen. Und wie's im Leben so ist, hat jede eine gern, eine ist ihr egal und eine mag sie gar nicht. Wie wer zu wem steht, werden Sie in der Szene sehen.

**Stehen, Sitzen, Knien, Liegen (oder Vier Positionen) (4):**

In dieser Szene nehmen die Spielerinnen vier Positionen ein: Eine sitzt, eine steht, eine kniet und eine liegt.

**Story in a line (oder Geschichtsfaden) (alle):**

Die Spielerinnen erzählen gemeinsam eine Geschichte. Durch Schnippen wird der Einsatz gegeben. Die nächste muss sofort die Geschichte weiterführen. Wenn sie eine zu große Pause macht oder nicht passend weiter erzählt, scheidet sie aus.

**Stummfilm (2):**

Die Spielerinnen, von Roland/ Paul begleitet, gestalten einen Stummfilm.

**Talk-Show (alle):**

Die Spielerinnen werden als Gäste zu einer Talkshow von einer Moderatorin eingeladen. Das Thema der Show kommt von Ihnen.

**Traum (alle):**

Die Spielerinnen bitten jemandem seinen Tag zu erzählen und spielen dann den Tag als Traum. siehe Der Tag.

**Verschachtelt (oder Play it again, Sam) (2):**

Die Spielerinnen zeigen eine neutrale Szene. Danach wiederholen Sie diese mit zwei Gefühlen oder Eigenschaften (z.B.: neugierig und gelangweilt).

**Versuchung (2-3):**

Eine Situation ist vorgegeben, am Ende der Szene muss eine Spielerin einer Versuchung erlegen sein.

**Vierer Synchro (4):**

Ähnlich der siehe Dreier Synchro I spielen die Spielerinnen ohne selbst zu sprechen. Es ist aber eine leichtere Form, da A von B und C von D gesprochen wird.

**Vier Positionen (4):**

siehe Stehen, Sitzen, Knien, Liegen.

**VIP (2):**

Zwei berühmte Personen begegnen sich an einem vorgegebenen Schauplatz.

**Wahrhaftig (2 oder mehr):**

Eine Szene wird mit größtmöglicher Wahrhaftigkeit gespielt, ohne Lachen, ohne Gagging!

**Werbespot (2-alle):**

Die Spielerinnen gestalten einen noch nie gesendeten Werbespot.

**Wörter zählen (oder N-Words) (3):**

Jede der Spielerinnen bekommt eine Zahl zwischen 1 und 10 zugewiesen. Nun muss jeder Einsatz genau die zugewiesene Anzahl an Wörtern haben.

**Zettel (3):**

Zunächst schreiben Sie (kurze) Sätze auf Karten. Diese werden auf der Bühne verteilt. In der folgenden Szene werden auf Anweisung von der Moderatorin diese Sätze in die Szene eingebaut, die anderen Spielerinnen müssen diese Sätze rechtfertigen.

**Zweikanalton (oder Sprachswitch) (2):**

Stellen Sie sich vor, Sie sitzen vor dem Fernseher und sehen einen Zweikanaltonfilm (in Deutsch und in einer Fremdsprache). Auf das Zeichen der Moderatorin wechseln die Spielerinnen zwischen den beiden Sprachen.

**Zugabe (1 bis alle):**

Spiel, das vom Publikum nach Ende der Show noch verlangt wird.