

## Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

Kreative Ideen und Konzepte inklusive fertig ausgearbeiteter Materialien und Kopiervorlagen für einen lehrplangemäßen und innovativen Unterricht.

### Pädagogik

Improvisation & Unterricht  
Warm-ups & Cool-downs 1

Gabi Deeg

### Produkthinweis

**4learning2gether.eu**



ABC MATHE

Dieser Beitrag entstammt dem Programm unseres Partners ABC Mathe Handels e. U. / 4learning2gether.

4learning2gether ist ein neues Label, das digitale Bildung kleinschrittig produziert und vertreibt.

Dabei handelt es sich um veränder- und kopierbare Dateien, die vom Käufer beliebig oft vervielfältigt werden dürfen, was das Budget deutlich schont. Sie sind aber auch zur Beschäftigung der ideale Begleiter für zuhause und unterwegs.



### Sie suchen weitere Materialien für Ihren Unterricht?

Entdecken Sie [hier](#) unsere große Auswahl an digitalen Unterrichtsmaterialien auf eDidact.de!



### Haben Sie noch Fragen?

Unser Kundenservice hilft Ihnen gerne weiter:

Schreiben Sie an [info@edidact.de](mailto:info@edidact.de) oder per Telefon 09221 / 949-204.

Ihr Team von eDidact

## Zum Inhalt

Improtheater bedeutet, dass Spielerinnen und Spieler ohne Text und Absprachen gemeinsam Szenen und längere Geschichten entwickeln – spontan und aus dem Stegreif. Dies funktioniert, wenn die Spieler aufeinander achten und die Ideen der Mitspieler annehmen und weiterentwickeln. Die Übungen aus der Kultur des Improtheaters trainieren genau diese Kompetenzen: Wahrnehmung, Achtsamkeit, eine positive innere Haltung, Teamwork und Kreativität.

Die differenzierenden Übungen ...

... sind online, mit räumlichem Abstand (Klassenraum oder Pausenhof) oder im Präsenzunterricht durchführbar.

... benötigen kein Material und keine Vorbereitung (bis auf wenige Ausnahmen).

... werden von den Kindern aufgrund des Spaßfaktors sehr gut akzeptiert.

... lockern, fokussieren und stärken Gruppen verschiedener Größen und Altersstufen.

... fördern Kernkompetenzen wie Kreativität, Teamwork, Wahrnehmung.

... können spezifische Lehrinhalte fördern (Geschichten erzählen, Grammatik, Darstellen und Gestalten, u. a.)

Der vorliegende Teil 1 bietet leicht umsetzbare Übungen auf dem Level 1 an.

Inhalt	Seite
<b>A Methodisch-didaktische Hinweise</b>	<b>4 - 8</b>
• <b>Konzeption</b>	<b>4</b>
Differenzierung	4
Sozialform	4
Einsatzmöglichkeiten	4
• <b>Grundlagen</b>	<b>4 - 6</b>
Wirkung	4
Innere Haltung	5
• <b>Onlineunterricht</b>	<b>6 - 7</b>
Allgemeines	6
Galerieansicht/Sprecheransicht	6
Chat	7
Audioeinstellungen	7
• <b>Weiterführende Literatur</b>	<b>8</b>
<b>B Spiele</b>	<b>9 - 20</b>
Übersicht	9
Bilder bauen	10
Clap, dance, name, wave	11
Coole Caro und zitternde Zitrone	12
Fünf Dinge	13
Gegenstände raten	14
Ich war schon in Paris	15
Pass the Tass	16
Portschlüssel	17
Spiegeln/Spiegeln mit Musik	18
Zahl, Name, Name, Name	19
Zaubertrick	20
Legende	21

## A Methodisch-didaktische Hinweise

### • Konzeption

#### **Differenzierung**

Jedes Niveau dieser 3-fach differenzierten Reihe stellt einen gleichwertigen Teil der Realisation dar. Die Übungen und Spiele im Level 1 sind sehr einfach und ohne Erfahrungen umsetzbar.

#### **Sozialform**

Die Übungen sprechen verschiedene Sozialformen an. Zu Beginn jeder Übung ist erläutert, ob die ganze Gruppe gleichzeitig oder das einzelne Kind reihum oder willkürlich nacheinander an der Reihe ist. Einige Übungen ergeben Szenen mit zwei oder mehr Kindern. Einige Übungen sind hinsichtlich der Sozialform variabel.

#### **Einsatzmöglichkeiten**

- Präsenzunterricht
- Online-Unterricht
- Gruppen aller Art
- Vertretungsstunden, Wartezeiten, Busfahrten...

Die vorliegenden Übungen und Spiele sind vielseitig einsetzbar und benötigen keine Vorbereitungszeit und nur in Ausnahmen Materialien. Sie können spontan durchgeführt werden, wenn in einer Gruppe Bedarf an Auflockerung, positiver Energie oder verbindender Gruppenaktivität besteht.

Ebenso können sie gezielt eingesetzt werden, um spezifische Inhalte (beispielsweise Wortarten oder Geschichtenaufbau) spielerisch und mit Spaß einzuüben.

Die Übungen sind aus dem improvisierten Theater (Improtheater) entnommen und in Präsenzkursen erprobt. Einige sind von anderen Trainerinnen und Trainern entwickelt worden, viele habe ich in den ersten Monaten der Corona-Krise 2020 aus den in der Improszene gängigen Übungen entlehnt und für die Bedürfnisse eines Online-Unterrichts umgestaltet. Einige sind in der Arbeit mit den Kindern von mir neu entwickelt worden. Die Übungen funktionieren in den hier beschriebenen Formen daher auch auf Distanz und via Bildschirm.

### • Grundlagen

#### **Wirkung**

- positives Gruppengefühl
- erhöhte Aufmerksamkeit
- Energie
- Förderung von Kreativität
- Förderung von Teamwork
- sinnvolle Beschäftigung mit hohem Spaßfaktor

Improtheater bedeutet, dass Spielerinnen und Spieler ohne Text und Absprachen gemeinsam Szenen und längere Geschichten entwickeln – spontan und aus dem Stegreif. Dies funktioniert, wenn die Spieler aufeinander achten und die Ideen der

Mitspieler annehmen und weiterentwickeln. Die Übungen aus der Kultur des Improtheaters trainieren genau diese Kompetenzen: Wahrnehmung, Achtsamkeit, eine positive innere Haltung, Teamwork und Kreativität.

Dass die Übungen und Spiele die Kinder in diesen Kernkompetenzen fördern, fällt den jeweiligen Teilnehmern nicht auf. Für die Kinder bedeutet eine Improtheatereinheit „Wir spielen was!“. Diese große Akzeptanz trägt zur effektiven Förderung der oben genannten Fähigkeiten bei. So kann man Gruppenprozesse, die sonst beispielsweise durch sportliche Spiele gefördert werden, auch ohne Turnhalle positiv stärken.

### ***Innere Haltung***

- „Ja! Und...!“
- Jede Idee ist gleich gut.
- Es gibt keine Fehler.
- Scheiter heiter!

Wichtig für das Gelingen der Übungen ist eine innere Haltung, die im Improtheater als „Ja, und...!“ bezeichnet wird. Damit ist gemeint, dass die Angebote der Mitspieler nicht blockiert, sondern angenommen werden. „Ja“ sagen ist ein zentraler Bestandteil nicht nur des Improtheaters, sondern auch der ihm entnommenen Übungen.

Das bedeutet nicht, dass man beispielsweise in einer Rolle begeistert auf etwas reagieren muss, was die eigene Rolle nicht gut findet. Wenn jemand in einer Szene sagt „Hände hoch, dies ist ein Banküberfall!“, dann nimmt man dieses Angebot auch an, wenn man ein Gegenüber spielt, das erschrocken ist, das Geld nicht hergeben will oder behauptet, da sei eine Zeitsperre im Tresor. Blockieren wäre in diesem Fall beispielsweise zu entgegnen: „Sie sind hier nicht in einer Bank!“ oder „Klaus, red nicht immer so einen Blödsinn und komm zum Abendessen.“ Solche Reaktionen machen das Angebot des ersten Spielers zunichte und blockieren einen Fortgang der Szene. Schöner ist es, wenn das Angebot angenommen wird. Das wäre im vorliegenden Beispiel schon dadurch getan, dass man die Hände hebt.

Noch schöner und viel einfacher für alle Spieler werden die Szenen, wenn man nicht nur „Ja“ sagt, sondern „Ja, und...!“. Dies bedeutet, man nimmt das Angebot des Mitspielers an und fügt eine weitere Information hinzu. Diese Information, dieses nächste Angebot beeinflusst, wohin die Szene geht und sollte natürlich von dem oder den anderen Spielern ebenso angenommen werden. Das kann ganz unterschiedlich aussehen: „Bitte tun Sie mir nichts, ich arbeite den ersten Tag hier und weiß gar nicht, wie der Tresor aufgeht“, ist eine ebenso gute Idee wie: „Klaus? Klaus Müller? Du hast bei mir dein erstes Sparsbuch eröffnet, als du noch ein kleines Kind warst!“ Solche Reaktionen bestätigen das Angebot des ersten Spielers (dass er ein Bankräuber bei einem Banküberfall ist), fügen der noch nicht entwickelten Geschichte aber ein weiteres Detail hinzu.

Wenn Spielerinnen und Spieler so vorgehen, können sie gemeinsam mühelos eine komplexe Geschichte entwickeln. Aber auch für kurze, witzige Auflockerungsübungen ist diese innere Haltung entscheidend. Vor allem in Übungen, in denen absurde Ideen geäußert werden dürfen und sollen, ist es wichtig, den Kindern zu vermitteln, dass alle ihre Ideen positiv angenommen werden. Die einzige Ausnahme sind unangenehme, verletzende oder unangemessene Äußerungen, die

Bilder bauen	
<b>Spielform</b>	Gruppe
<b>Zeitaufwand</b>	Erläuterung: 3 Minuten Durchführung: 2 bis 5 Minuten pro Bild
<b>Zielsetzung/Wirkung</b>	Auflockerung, Bewegung, Kreativität, Präsenz, Spontaneität, Verbundenheit
<b>Anleitung</b>	„Wir bauen gemeinsam ein Bild. Ich sage gleich, um was für eine Situation oder um was für einen Ort es sich handelt. Nacheinander kommt ihr dazu und stellt etwas aus diesem Bild dar. Dazu meldet ihr euch und ich schicke euch in das Bild. Ihr stellt euch vor eurer Kamera in eine Position und sagt laut, was ihr seid. Das kann ein Gegenstand, eine Person, ein Lebewesen, aber auch etwas Abstraktes sein. Wenn das Bild Freizeitpark lautet, könntet ihr also die Achterbahn, die Person in der Achterbahn, aber auch der Duft von Popcorn oder das flau Gefühl im Magen sein, wenn man Achterbahn fährt.“
<b>Tipps und Tricks</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Um das Bild zu betreten, kann man die Kamera aus- und einschalten oder einfach mit einem Blatt Papier die Kamera abdecken, um den Ablauf zu beschleunigen.</li> <li>• „Ihr habt bestimmt alle eine spontane eigene Idee, wenn ihr den Namen des Bildes hört. Aber probiert auch mal aus, euch von den Sachen inspirieren zu lassen, die schon da sind! Je mehr eure Ideen miteinander verknüpft sind, umso schöner wird das Bild!“</li> </ul>
<b>Level Down</b>	1. Die Reihenfolge, in der die Kinder in das Bild einsteigen, wird festgelegt.
<b>Level Up</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Reihenfolge, in der die Kinder in das Bild einsteigen, entsteht spontan und ohne Aufzeigen. Dies schult Wahrnehmung und Teamwork, wenn die Kinder darauf achten, den anderen Raum zu lassen.</li> <li>2. Kinder, die schon Erfahrungen im Storytelling gesammelt haben, können fließende Geschichten entstehen lassen. Sobald alle Kinder, die wollen, das Bild betreten haben, kann jedes Kind nacheinander (auch mehrmals) die eigene Pose wieder auflösen und etwas anderes in dem Bild darstellen. Dadurch kann man eine gegebenenfalls im Bild entstandene Geschichte weiterführen.</li> <li>3. Ein normales Bild kann in einem anderen Genre neu dargestellt werden. Wie sieht ein normaler Supermarkt aus, wie einer für Vampire? Was steht auf einem normalen Frühstückstisch, was auf dem einer Hexe? Die Kinder müssen nicht denselben Gegenstand darstellen, das Genre-Bild wird ganz neu gefüllt. Das Genre-Bild wird umso interessanter, je mehr Details die Kinder benennen. Dies kann man durch Nachfragen unterstützen. „Okay, du bist Marmelade auf einem Hexenfrühstückstisch – welche Farbe hat so eine Hexenmarmelade?“</li> <li>4. Als Vorgabe kann statt einer Situation (Geburtstagsfeier, Fußballspiel, Frühstück) oder einem Ort (Supermarkt, Ponyhof, Kommandobrücke im Raumschiff) auch ein Satz dienen, den das Bild dann möglichst erläutert und illustriert: „Hände hoch!“, „Wie kommen wir hier raus?“, „Guck mal, da ist was versteckt!“ usw. In welche Richtung so ein Satz interpretiert wird, entscheidet sich immer mit den ersten Elementen, die dargestellt werden.</li> </ol>
<b>Online/Präsenz</b>	Im Präsenzunterricht laufen die Kinder auf die „Bühne“ (das kann auch ein freier Platz im Klassenzimmer sein) und begeben sich in eine Pose. Dann sagen sie laut, was sie darstellen. Es hat sich bewährt, anfangs aufzeigen zu lassen, damit nicht alle gleichzeitig reinlaufen und damit jeder Beitrag wahrgenommen werden kann.
Wem dieses Spiel gefällt, der mag vielleicht auch: <b>Was mache ich hier überhaupt?</b> (Level 2, S. 23); <b>Was machst du da mit K?</b> (Level 2, S. 24).	