

Tools und Methoden aus dem Improtheater

Eine Auswahl von einfach im Projektkontext anwendbaren
Übungen und Tools

Alle, die

(Kennenlernspiel)

In Präsenz:

Alle stehen in einem Kreis oder sitzen in einem Stuhlkreis, eine Person steht in der Mitte. Die Person in der Mitte sagt z.B. „Alle, die ihren Kaffee schwarz trinken.“ Diejenigen, die ihren Kaffee schwarz trinken, müssen den Platz wechseln. Die Person in der Mitte versucht einen frei werdenden Platz für sich zu ergattern. Wer keinen Platz bekommt, ist als nächstes in der Mitte.

Digital

Bei der Online-Variante gibt es zwei Unterschiede. Die Fragen werden vom Moderator gestellt und auf die Aussagen „Alle, die....“ hin, verdecken diejenigen ihre Kamera, auf die die Aussage nicht zutrifft. Also z.B. bei „Alle, die ihren Kaffee schwarz trinken.“ halten diejenigen, die ihren Kaffee mit Milch trinken, ihre Kamera mit einem Blatt Papier oder der Hand zu.

Drei Gemeinsamkeiten + drei Unterschiede

(Kennenlernspiel)

In Präsenz und digital möglich

In Kleingruppen (oder in Breakoutsessions) überlegen die Teilnehmenden und finden heraus, welche drei Gemeinsamkeiten sie teilen und durch welche drei Unterschiede sie sich unterscheiden.

Crazy Seven

(Icebreaker)



Ein Impuls wird durch überkreuztes Klopfen auf die eigene linke oder rechte Schulter im Kreis schnell weitergegeben: eine Person beginnt mit „1“ zu zählen und klopft sich dabei auf die linke oder rechte Schulter. Je nachdem ist sein linker, oder rechter Nachbar als nächstes dran, mit „2“ weiterzuzählen und sich dabei wieder auf die linke oder rechte Schulter zu klopfen, usw. Dieser Impuls geht so lange im Kreis hin- und her, bis man bei der Zahl "7" ist. Jetzt wird die Richtung für den nächsten mit einer gebogenen Handhaltung des rechten oder linken Arms über dem Kopf parallel zur Schulter signalisiert. Die rechte Hand über dem Kopf zeigt an, dass der linke Nachbar dran ist, die linke Hand über dem Kopf zeigt an, dass der rechte Nachbar dran ist. Dieser nächste Nachbar startet wieder bei "1" wie oben beschrieben. Es darf jederzeit die Richtung gewechselt werden. Antäuschen ist erlaubt. Wer einen „Fehler“ macht, läuft einmal schnell um den Kreis herum und feiert seinen Fehler 😊

Assoziationskette

(Kreativität)

In Präsenz:

Die Gruppe sitzt in einem Stuhlkreis oder steht in einem Kreis. Person 1 beginnt mit einem Wort. Sein Nachbar im Kreis nennt das Wort, was ihm als erstes auf das von Person 1 genannte einfällt. Person 3 assoziiert auf das Wort von Person 2, usw.

Digital

Im Digitalen kann die Assoziationskette in einer Breakout-Session mit nur zwei Personen oder mit Hauptraum mit allen Teilnehmenden und einer festgelegten Reihenfolge angewendet werden. Bei der größeren Gruppe ist zu beachten, dass vorab eine feste Reihenfolge festgelegt wird, die im Verlauf der Kette stets eingehalten wird.

Ja genau, und...

(Vorbereitung für Ko-Kreation Sessions)

In Präsenz und digital möglich:

„Ja genau, und...“ ist eine 2er Übung. Die Paare verteilen sich im Raum oder gehen in Breakout-Sessions.

Gemeinsam erzählen sie wechselweise eine Geschichte z.B. erfinden sie ein gemeinsames Urlaubserlebnis. Jede Person sagt einen Satz und bekräftigt das zuvor Gehörte begeistert, indem jeder Satz mit: „Ja genau, und...“ beginnt.

Es soll eine gemeinsame positive Geschichte entstehen. Die Personen können spüren, wenn eine Geschichte zum Ende kommt. Dann beginnt diesmal der andere mit einer neuen Geschichte.

Spit Fire

(Vorbereitung für Ko-Kreation Session)

In Präsenz und digital möglich:

Spit Fire kann zu zweit oder dritt im Raum verteilt oder in einer Breakoutsession gespielt werden. Person 1 lässt sich ein Thema vorgeben und erzählt eine Geschichte. Die andere/n Person/en rufen dem Erzähler in regelmäßigen Abständen irgendwelche Wörter zu, die er sofort in die Geschichte einbauen muss.

Natürlich wird es besonders lustig, wenn die Wörter mit der momentan erzählten Geschichte so gar nichts zu tun haben, um den Erzähler in möglichst große Schwierigkeiten beim Einbauen zu bringen.

Quelle: <https://improwiki.com/de/wiki/improtheater/spit-fire>

Tools und Methoden können nach dem Workshop
als HandOut herunter geladen werden unter:



<https://afterworkimpro.de/materialien/>



Weitere Online-Ressourcen finden sich unter:
<https://improwiki.com>

B2B- und B2C-Workshops

Mit den Methoden des Impro-Theaters gestalten wir:

- **Workshops** und **Seminare**
- unterstützen **Gruppen** und **Teams** in **Entwicklungsprozessen**
- spaßige **Team-Events** für ihr Jubiläum, Sommerfest oder ihre Weihnachtsfeier.

Neugierig geworden? Besuchen Sie gerne eine unserer **Afterwork-Veranstaltungen** zum Kennenlernen und Kontakt aufnehmen.

Afterwork Impro



Hoffmann + Volland GbR

Kerstin Hoffmann und

Dr. Andreas Volland



hallo@afterworkimpro.de



+49 1769 777 3217



afterworkimpro.de



instagram.com/afterworkimpro



linkedin.com/company/afterworkimpro

Ein starkes **WIR** Gefühl,
AUFMERKSAMKEIT in Sprache
und Kommunikation, gemeinsam
KREATIV sein in der **CO-
CREATION**, ein tolles **TEAM-**
Erlebnis.