

Spielsammlung für Online Projekte:

Menschen Memory

Für mindestens 9 Spieler. Umso mehr, desto besser. Macht mehr Spaß.

Gerade Anzahl von Spielern: Zwei Spieler sind die „Aufdecker“. Sie spielen

gegeneinander und versuchen mehr Pärchen als der jeweils andere einzusammeln.

Die Kursleitung schreibt geheim an jeden einzelnen, mit wem er ein Memory-Paar ist und schreibt auch, welche Geste die beiden machen. Z.B. Rechter Zeigefinger auf Nase. Linke Hand auf Kopf usw.

Variante (Fortgeschrittene): Die Spieler, welche aufdecken, schließen die Augen. Die

Kursleiterin schreibt nur, welche Leute ein Memory-Pärchen sind. Die Pärchen

entscheiden, ohne Sprechen und selbstständig, was für eine Bewegung sie machen.

Es wird eine Münze geworfen, welcher der „Aufdecker“ anfängt. Der Aufdecker nennt die

Namen von zwei Spielern. Diese beiden zeigen ihre Bewegung. Machen beide das

Gleiche, dann gehört das Pärchen dem Aufdecker. Das Pärchen macht sein Video aus, so

dass man weiß, dass sie nicht mehr mitspielen. Der Aufdecker darf nochmal. Machen die

beiden aber eine unterschiedliche Bewegung, dann werden beide wieder zugedeckt und

der andere Aufdecker ist an der Reihe.

Gewonnen hat derjenige, der am meisten Paare gesammelt hat.

Scharade

Jeder kennt Scharade: Es fängt an, wer möchte. Die Kursleitung schreibt im Chat

demjenigen, was er nachspielen soll. Z.B.: Fußballer; verliebt sein; Harry Potter usw.

Derjenige spielt vor und die anderen dürfen sich melden und raten, was er spielt.

Kann auch in zwei Teams gegeneinander gespielt werden.

Veränderungsspiel / Beobachtungsspiel

Bei diesem Spiel geht es ums Beobachten. Wer kann gut beobachten? Etwas, das jeder Schauspieler in seiner Ausbildung lernt.

Einer wird ausgewählt, der drei Dinge verändern soll. Zunächst sucht er sich eine Position und bleibt für 10 Sekunden so. Die anderen Alle anderen machen die Augen zu.

Der „Ausgewählte“ verändert drei Dinge. Entweder seine Position oder auch Dinge in

seinem Hintergrund. Wenn er fertig ist, gibt er ein Zeichen. Die anderen dürfen die Augen wieder öffnen. Sie raten was verändert wurde.

Einstellungsgrößen „spielen“

Da in unserem Workshop viel zum Thema Filmtechnik vermittelt wurde unter anderem

auch die verschiedenen Kameraeinstellungen, haben wir dieses Spiel gespielt. Der

Kursleiter sagt zum Beispiel: „Close Up!“ Alle müssen sich so zur Kamera positionieren, wie diese Einstellung aussieht. (Weitere Einstellungen: „Amerikanische“, Super-Close-Up, Totale, Halb-Totale, „Italienische“, Halbtotale usw.)

Das Spiel setzt natürlich voraus, dass die Teilnehmer*innen vorher die verschiedenen Einstellungen kennen gelernt haben.

Variante: Eine*r der Teilnehmer*innen gibt an, welche Einstellung die anderen spielen sollen.

Synrchonsprecherspiel

Einer ist Spieler und der andere der passende Synrchonsprecher. Der Spieler und der

Sprecher bekommen ein Thema, z. B. Teleshopping; Gesichtsmasken verkaufen; Eine

Youtuberin, die ein Schminktutorial macht; ein Tutorial zum Pizza backen; oder ein Rant eines Schülers für oder gegen Schulfrei usw.

Alle, bis auf den Spieler, machen ihr Bild aus. Alle, bis auf den Sprecher, machen ihren Ton aus.

Am Anfang stellt der Synchronsprecher sich vor, der Spieler spielt. Am Ende verabschieden die beiden sich, damit endet ihr Spiel.

Folgen und Führen

Ein Spieler macht eine Bewegung vor, die anderen machen ihn nach.

Variante: Folgen und Führen zu zweit. Immer zwei folgen und führen sich. Nach einiger Zeit wird gewechselt.

Tipp: Schauen ob man einen ähnlich großen Bildausschnitt hat, so dass von beiden gleichviel zu sehen ist.

Heimlicher Dirigent

Der Detektiv wird ausgewählt und schließt die Augen. Diejenigen, die Dirigent sein wollen, melden sich. Die Kursleitung schreibt auf einen Zettel, wer der Dirigent ist. Der Dirigent beginnt sich zu bewegen, so dass alle ihm folgen können. Im Idealfall machen alle gleichzeitig dieselbe Bewegung. Der Detektiv öffnet die Augen und soll nun herausfinden, wer führt. Je nach Teilnehmerzahl hat er 1, 2 oder 3 Versuche einen Tipp abzugeben.

Simon sagt

Funktioniert genauso wie ohne Video. Hilfreich ist es, wenn alle den gleichen Abstand zur Kamera haben bzw. von allen gleich viel zu sehen ist.

Rhythmus / Timing Spiel

Jeder überlegt sich ein Zeichen (Minichoreografie mit Zählzeit 1,2 // z.Bsp. Rechte Hand schnipst (1) rechte Hand schnipst (2))

Dann zeigt jeder sein Zeichen, alle üben.

Dann startet das Spiel. Einer fängt an: Macht zuerst sein Zeichen und dann das von demjenigen an den er/sie weiter geben will. usw. (Wer einen Fehler macht fliegt raus.)

Geschenke Pflücken

Eine*r fängt an und „pflückt“ einen beliebigen Gegenstand aus der Luft. Er / Sie hält ihn in einer bestimmten Weise und überreicht ihn an eine*n andere*n Spieler*in pantomimisch als Geschenk. Dazu sagt er / sie: Dieses Geschenk ist für dich ... (Name). Es ist wichtig, dass er /sie den Namen des Nächsten Spielers sagt. Diese*r freut sich riesig, sagt, was es ist und bedankt sich. Dann legt er das Geschenk ab und pflückt ein neues Geschenk aus der Luft, usw.

Helge Schneider Battle

Zwei Teilnehmer spielen nacheinander, dass ihr Mikrofon ausfällt. Sie sprechen nur abgehackt. Inspiriert von Helge Schneider, der in einer seiner Nummern einen Mikrofonausfall / Wackelkontakt simuliert. Danach bestimmt der meiste Applaus, wer gewonnen hat.

Status Spiel

Vorher wird über Status gesprochen. Über Hoch- und Tiefstatus und wofür man dies beim Theaterspielen benötigt.

Ein Spieler wird ausgesucht, der anfangen möchte. Er bekommt über den Chat privat von der Kursleitung mitgeteilt welchen Status er hat. 1 ist der niedrigste und 10 ist der höchste Status. Der Spieler kommt zu einem Vorstellungsgespräch (in den Screen / das

Bild gelaufen), setzt sich auf seinen Stuhl und stellt sich vor. Er sagt so etwas wie: Guten Tag ich bin ... (Der Spieler kann entweder seinen eigenen oder einen erfundenen Namen sagen). Im Anschluss dürfen die anderen raten, welchen Status der Spieler hatte.

Wahrheit oder Lüge

Einer erzählt eine Geschichte. Diese ist entweder wahr oder erfunden. Die anderen schauen, ob der Erzähler sich verrät. Danach wird gefragt, wer denkt, dass es sich um eine Lüge handelt. Dann wer glaubt, dass die Wahrheit erzählt wurde. Einzelne können erzählen, warum sie denken, dass es wahr oder gelogen ist.

Grimassen schneiden

Zum Wachwerden. Auf drei ziehen alle eine Grimasse! (*Siehe Foto!*)

Heißer Draht // Geschichte weiter erzählen

Funktioniert besser in kleinen Gruppen (bis zu 7 Leuten). Zuerst wird eine Reihenfolge festgelegt, wer nach wem dran ist. A hebt einen imaginären Hörer ab und beginnt eine Geschichte zu erzählen. Wenn A den Hörer „auflegt“, erzählt B exakt an der Stelle die Geschichte weiter. Danach kommt C usw.

Variante: Es wird keine Reihenfolge festgelegt. Die Aufgabe ist, dass die Geschichte nicht ins Stocken kommt.

Werwolf

Das Spiel Werwolf haben wir als Wochen-Abschluss an Samstagen gespielt. Das Spiel soll hier nicht komplett erklärt werden, sondern nur die Besonderheiten der Online-Version. Alle schließen die Augen. Die Spielleitung fordert nacheinander alle auf die Augen zu öffnen und zeigt den Spielern die Karten / den Zettel, mit der Figur die sie spielen. Amor schreibt auf einen Zettel, wen er verlieben möchte. Und die Kursleitung schreibt im Chat privat Nachrichten an die Verliebten. Die Werwölfe schreiben auf Zettel, wen sie töten wollen. Die Mehrheit der Werwölfe +, entscheidet darüber, wer in der Nacht getötet wird.

Wichtig ist, dass alle in der Nacht ihren Ton abstellen, sonst hört man Rascheln von Stiften etc..

Die Seherin schreibt auf einen Zettel, wessen Karte sie sehen möchte.

Die Kursleitung schreibt der Hexe auf, wer umgebracht wurde in der Nacht.

Es dauert vielleicht ein oder zwei Spiele bis man sich an das Online spielen gewöhnt hat, aber es hat den Teilnehmer*innen auch online einen Riesen Spaß gemacht.

Zoom und Gefühl

Bei dieser Übung haben alle Teilnehmer*innen ihr eigenes Videobild deaktiviert. Zu sehen sind nur die beiden Spieler. (Im folgenden Spieler und Ansager genannt.) Der Spieler erzählt einen typischen Ablauf aus seinem Alltag. Das kann z.B. sein: "Was machst du morgens nach dem Aufstehen?" Dieser Alltags-Ablauf ist nun genau zu erzählen und dazu sollen auch unterstützende Gesten gemacht werden. Der Ansager hat die Aufgabe, gelegentlich in den Vortrag vom Spieler "Zoom!" reinzurufen. Aufgabe vom Spieler ist es dann, das gerade geschilderte noch genauer und ausschmückender zu erzählen. Wenn er also z.B. gerade von seinem Frühstücksei erzählt, ist dies mit Details anzureichern, z.B. der Farbe des Eies, ob es ein Bio-Ei ist, sein Haltbarkeitsdatum, wo er die Eier kauft usw. Wenn der Ansager "Zurück!" sagt, geht die Ursprungsgeschichte ohne Details weiter. Weiterhin kann der Ansager im Laufe der weiteren Schilderung, ein Gefühl einrufen. Dann hat der Spieler den Ablauf in diesem Gefühl weiter zu erzählen (z.B. traurig, gelangweilt,

peinlich berührt, verliebt, fröhlich, aggressiv, depressiv usw.). Mit Hilfe dieser Übung kann man trainieren, zu interessanteren Figuren und Spielideen zu kommen.
Hinweis: Die Grundschilderung sollte „autobiografisch“ sein, die Details nach dem "Zoom" und die Gefühle müssen es nicht sein.

30 Sekunden Geschichte

2 SpielerInnen. SpielerIn A beginnt 30 Sekunden lang eine Geschichte zu erzählen, die frei assoziiert ist. SpielerIn B hat danach 30 Sekunden Zeit diese Geschichte zu Ende zu erzählen. Zu Beginn geht es nur darum, Dinge die A etabliert hat weiterzuführen und Personen etc. im zweiten Teil mitzunehmen. Im fortgeschrittenen Stadium sollte darauf geachtet werden, dass die Geschichte einen typischen Verlauf erhält: Person und Routine einführen, Routine durchbrechen (Problem schaffen) und Problem lösen (Promise der Geschichte erfüllen). Geschichten können auch nach Vorgaben (Ort, Person, Eigenschaft etc.) entwickelt werden.

Heißer Stuhl I

Ein Spieler setzt sich auf einen Stuhl vor die MitspielerInnen. Diese stellen ihm Fragen, die spontan beantwortet werden. Wie heißt du? Wie ist dein Nachname? Wie alt bist du? Wohnst du allein? Wie geht es dir? Hast du Haustiere? usw. Die Fragen sollten zielgerichtet sein. Mit ihrer Hilfe soll allmählich und ganz spontan eine Figur, ein Charakter entstehen. Schön ist es, wenn sich der Befragte auch emotional allmählich in die entstehende Figur einfühlt.

Als Variante kann der heiße Stuhl gespielt werden, nachdem der Spieler 30 Sekunden Zeit hatte, sich eine Figur und einen Charakter zu überlegen, den er verkörpert. Dabei sollte er nicht nur wissen, wie er heißt und wie alt er ist, sondern auch, welche Art von Kleidung er trägt, welche Vorlieben er hat, was ihn erfreut, was ihn aufregt etc.

Hörspiel (Radio Play)

Die Szene führt zurück in die Zeiten des guten alten Dampfradios. Das Licht ist aus und die Augen geschlossen. Wichtig hierbei ist die Geschichte, die Stimmen und die Sound Effekte. Alle machen ihr Bild aus. Eine erzählt eine Geschichte und die anderen können Geräusche dazu machen.

Begrüßungsspiel

Ich bin ... (*fügt seinen/ihren Namen ein*) und gebe weiter an ... (*Namen einfügen*). Jeder soll nur einmal dran kommen.

Was machst du da?

Ein Teilnehmer*in beginnt mit einer Pantomimischen Tätigkeit, wie z.B. Zähne putzen. Ein anderer Teilnehmer*in fragt ihn: Was machst du da? und daraufhin muss der Teilnehmer*in, der sich die Zähne putzt mit etwas vollkommen anderen antworten, wie z.B. Haare kämmen. Daraufhin kämmt sich nun der Teilnehmer*in pantomimisch die Haare der gefragt hat usw.

Abschlusspiel:

Jede*r überlegt sich eine Verabschiedung (z. Bsp.: good bye / Ciao /Arrivederci /A bientot / tschö mit ö / See you later Alligator / Tschüss / Tschüssikowski / iilaa alliqä / Güle güle / Hoşçakal / bis später usw.). Der erste fängt an und sagt „Tschüssi Lena!“. Dann ist Lena dran. usw. Auch hier gilt wieder, im Besten Falle sollte jeder nur einmal dran kommen.

http://exeuntmagazine.com/features/socially-distanced-theatre-look-like/?fbclid=IwAR1_UNIUHXkMcRBMyxJ6iy704ax2VUcl43gWYPd5ZPTMqxKD1hQLo-56ogw