

# MIT ABSTAND SPIELENSWERT



JUB!

# MIT ABSTAND SPIELENSWERT

Während der aktuellen Pandemiesituation werden Kinder und junge Erwachsene auf Abstände verwiesen, die ihrem natürlichen Miteinander stark widersprechen und wichtige, gemeinschaftsbildende Interaktionen unterbinden. **MIT ABSTAND SPIELENSWERT** ist eine erste Handreichung des JUB! Bremerhaven, um trotz COVID-19 das gemeinsame (Theater)Spielen und aktive Miteinander in Kitas, Schulen und Projektgruppen zu fördern.

Informationen zu unserem aktuellen Programm erhalten Sie auf unserer Homepage unter [www.stadttheaterbremerhaven.de](http://www.stadttheaterbremerhaven.de)



## INHALT

### **Bewegungs-, Reaktions- und Glücksspiele**

Seite 3-6

Nachrichtenmarathon

Parkour ohne anfassen

Zehenspitzengefühl

Anschleichen aus allen Richtungen

Wie ein Baum

Stuhl-Hut-Hunger

Pferderennen

Schere-Stein-Papier

Stuhl-Stopp-Tanz am Platz

Alle Vögel fliegen hoch

Das Haus vom Nikolaus würfeln

## **Gemeinsame Themen- und Geschichtenspiele**

Seite 6-8

Augen auf – Augen zu

Ich sehe was, was du nicht siehst

Stadt-Land-Fluss

Ich packe meinen Koffer

Wort-Pantomime

Luftwörter raten

Zähl mit!

Mitmach-Lesegeschichte

Telefonmemory

## **Rollen- und Improtheaterspiele**

Seite 9-11

Wer zuerst zwinkert / Wer zuerst lacht

Richtig mies gelaunt / Richtig gut gelaunt

Die lauteste Lache / Das lauteste Jammern

Wer bin ich und was ist mein Handicap? – heiteres Beruferaten

Bloß nicht antworten

Missverständnisse erwünscht!

Lottogewinn

Bewegter Vortrag

Raumdialoge

Willkommen bei X– Eine Improsendung am laufenden Band

# **Bewegungs-, Reaktions- und Glücksspiele**

## **Nachrichtenmarathon**

*Raum oder draußen*

Material: Zeitungsbögen und Markierungsmaterial

Alle Teilnehmenden erhalten ein dünnes Zeitungsblatt und halten sich dieses vor den Bauch. Auf ein Startzeichen hin rennen sie auf ein zuvor festgelegtes Ziel zu, ohne jedoch die Zeitung weiter festzuhalten. Allein durch die Geschwindigkeit der laufenden Person bleibt der Zeitungsbogen am Bauch haften. Verloren hat, wer das Blatt unterwegs verliert.

## **Parkour ohne anfassen**

*Raum oder draußen*

Material: Gegenstände und Mobiliar

Die Spielleitung errichtet im Vorfeld einen Parkour im Raum oder auf dem Gelände. Die Teilnehmenden (werden in Gruppen eingeteilt) müssen den Parkour auf Zeit überqueren, ohne dabei die Hände zu benutzen.

+ Derselbe Parkour kann besonders schnell, besonders langsam, oder auch rückwärts zu überqueren sein.

## **Zehenspitzengefühl**

*Raum oder draußen*

Material: einen Korb voller Wäscheklammern, Kreide oder Kreppband als Markierung

Ein verschlungener Weg wird von der Spielleitung vormarkiert. Weg und Raum werden nun durch großzügiges Verschütten mit Wäscheklammern gespickt. Die Teilnehmenden sind in Gruppen eingeteilt und müssen nun einzeln den Weg ablaufen, ohne eine Wäscheklammer zu berühren und zu bewegen. Jede trotzdem berührte Klammer führt zu einem Minuspunkt. Die Gruppe mit den wenigsten Minuspunkten gewinnt.

## **Anschleichen aus allen Richtungen**

*Raum oder draußen*

Material: Kreide, Band o.ä. zur Kreismarkierung

In der Mitte des Raumes steht eine freiwillige Person, um die herum ein großzügiger Kreis gezogen wird. Alle anderen Teilnehmenden verteilen sich gleichmäßig an den Rändern von Raum oder Speilfeld. Ähnlich wie bei „Ochs am Berg: 1, 2, 3!“ oder „Zucker, Zucker, Salz!“ schleichen sich alle an den Kreis an. Die Person in der Mitte sieht weit nach oben in die Luft und unterbricht die Anschleichrunde durch aktives Blicken in eine gezielte Richtung. Alle (auch die Teilnehmenden im Rücken der Person) bleiben daraufhin stehen. Wer sich bewegt, wird zurück an den Rand geschickt. Wer zuerst den Kreis berührt, gewinnt und übernimmt die Position im Innenkreis.

## **Wie ein Baum**

*Raum oder draußen*

Material: -

Alle Teilnehmenden suchen sich einen großzügigen Platz. Mit beiden Beinen stehen sie fest auf dem Boden wie ein großer, starker Baum. Oberkörper, Arme, Hände und Kopf bilden die Krone des Baumes, die sich frei bewegen kann. Die Spielleitung erzählt nun allen die Situation in der sie sich als Bäume befinden und die Bäume bewegen sich entsprechend (beispielsweise: Standort, Tageszeit, Jahreszeit, Wetter-einflüsse, Tiere oder andere Besucher).

## **Stuhl-Hut-Hunger**

*Kreis im Raum oder draußen*

Material: Stühle

Alle Teilnehmenden sitzen in einem Stuhlkreis. Die Aktionen des Spiels sind „Stuhl“: sitzen, „Hut“: Hand auf den Kopf legen und „Hunger“: mit einer Hand über den Bauch streichen. Eine freiwillige Person beginnt die Gruppe zu leiten, indem sie immer genau das anzeigt, was alle anderen nicht tun sollen. Steht die anleitende Person und reibt sich dabei den Bauch, so sitzen alle anderen und legen eine Hand auf den Kopf.

## **Pferderennen**

*Kreis im Raum oder draußen*

Material: -

Alle Teilnehmenden stehen in einem Kreis. Die Spielleitung erklärt den Ablauf des Pferderennens und alle „Pferde“ laufen los, indem sie mit ihren Händen gleichzeitig auf die Oberschenkel trommeln.

- „Rechtskurve“: alle trommeln weiter und beugen sich nach rechts
- „Linkskurve“: alle klatschen weiter und beugen sich nach links
- „Holzbrücke“: alle klopfen sich vor die Brust
- (Sprung in eine) „Pfütze“: Hände in die Höhe
- (Vorbeigalopp an der) „Tribüne“: alle lächeln und winken

Die Spielleitung moderiert das Rennen und kündigt auch die Zielgerade an.

## **Stein-Schere-Papier**

*Raum oder draußen*

Material: -

Mit diesem Spiel lassen sich wunderbar Gruppen in zwei gegenüberstehenden Reihen bilden. Wie bekannt gilt: Stein schlägt Schere, Schere schlägt Papier, Papier schlägt Stein. Innerhalb der ersten drei Runden setzen sich die Geschlagenen an Ort und Stelle auf den Boden, während die Siegenden drei weitere Runden spielen.

## **Stuhl-Stopp-Tanz am Platz**

*Raum oder draußen*

Material: Stühle und Musik

Eine Musik wird eingespielt auf die sich alle Teilnehmenden am Platz bewegen. Stoppt die Musik, dann müssen wiederum alle sofort stoppen. Wer raus ist, setzt sich auf den eigenen Stuhl und erweitert die Aufsicht.

## **Alle Vögel fliegen hoch**

*Raum*

Material: Tische und Stühle

Alle Teilnehmenden trommeln mit den Händen auf den eigenen Tisch. Je nach Ansage der Spielleitung werfen sie ihre Hände in die Luft (Alle Schmetterlinge fliegen hoch!), oder legen sie flach auf den Tisch (Alle Kühlschränke fliegen hoch!).

## **Das Haus vom Nikolaus würfeln**

*Kreis im Raum oder draußen*

Material: Papier, Bleistift, Würfel

Jede Person hat einen eigenen Würfel. Vor Spielbeginn werden zwei Zahlen ausgemacht, die folgendes bewirken: Zahl X: 1 Strich und Zahl Y: 2 Striche. Der Reihe nach ist jede Person dran. Wer zuerst sein Haus gebaut hat gewinnt die Runde.

+ Erweiterung: die 3. Zahl bewirkt das Wegradieren eines Striches des zuvor würfelnden Kindes. + Je nach Thema kann eine andere Figur vorgegeben werden.

## **Gemeinsame Themen- und Geschichtenspiele**

### **Augen auf – Augen zu**

*Raum und draußen*

Material: -

Alle Teilnehmenden suchen sich einen freien Platz im Raum und schließen auf Ansage der Spielleitung die Augen. Diese fragt nun themenbezogen beispielsweise nach: der Anzahl der Fenster-, Lampen-, Stühle-, Bilder-, Türgriffe im Raum. Jede Person, die einen Tipp abgeben will, meldet sich. Dann öffnen alle ihre Augen und die richtige Antwort wird verkündet. Die Teilnehmenden suchen sich eine neue Position im Raum und schließen wiederum die Augen für eine weitere Frage.

### **Ich sehe was, was du nicht siehst**

*Raum und draußen*

Material: -

Jeder Ort hält unendlich viele Details bereit, die sich von neugierigen Teilnehmenden durch genaues Hinsehen finden lassen. Räume und Orte können so in Lern- und Lehrthemen einleiten.

+ Ein beliebiger Gegenstand kann als Fernglas genutzt werden.

## **Stadt-Land-Fluss**

*Raum*

Material: Papier und Stifte

Themenbezogen lässt sich dieses Spiel wunderbar variieren. Jede teilnehmende Person schreibt beispielsweise Spalten zu den Themen: „Star-Game-Farbe“ oder „Essen-Serie-Kleidungsstück“ auf. Der Spielleitende zählt langsam das Alphabet runter, bis eine Person „Stopp!“ ruft und die Reihe mit dem angehaltenen Buchstaben beginnt.

## **Ich packe meinen Koffer**

*Kreis im Raum*

Material: -

Wohin soll die nächste Reise gehen? Welche Gegenstände müssen für die nächste Kassenfahrt mit? Alle Teilnehmenden ergänzen den Inhalt nach dem Aufzählen der schon eingepackten Dinge um ein weiteres.

## **Wort-Pantomime**

*Raum*

Material: Tafel und Kreide

Verdeckt (auf der Tafelrückseite) stehen je nach Themenschwerpunkt zum Beispiel: Berufsgruppen, Tiere, Fahrzeuge, Lebensmittel, Hobbys usw. Die Teilnehmenden werden in Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe wählt einen Pantomimen aus, um die Wörter innerhalb einer Minute darzustellen. Ist die Minute rum, wechselt das Team. Der jeweils ausgewechselte Pantomime darf jedoch nicht mehr mitraten, weil er alle Wörter auf der Tafel gesehen hat.

+ Es lassen sich auch Wortkarten laminieren und mit Magnet versehen, welche dann von der freiwilligen Person zufällig aufgedeckt werden.

## **Luftwörter raten**

*Raum oder draußen*

Material: Papier und Stift

Eine freiwillige Person überlegt sich ein Wort, welches sie verdeckt aufschreibt. Nun schreibt sie das Wort groß, für alle sichtbar und mit dem Rücken zur Gruppe in die Luft. Wer das Wort zuerst errät, kommt nach vorn und überlegt sich das nächste Wort.

+ Die Wörter können assoziativ zueinander gewählt werden, oder innerhalb eines bestimmten Themenkomplexes.

### **Zähl mit!**

*Raum*

Material: Kurzgeschichte oder Kapitel

Eine Kurzgeschichte wird den Teilnehmenden von der Spielleitung vorgelesen. Zuvor gibt es jedoch die Aufgabe des Mitzählens eines bestimmten Wortes (zum Beispiel: und, der, blau, Sommer).

+ Erweiterung: Wortgruppen wie Gegenstände oder Tiere usw. sind natürlich möglich.

### **Mitmach-Lesegeschichte**

*Raum*

Material: Kurzgeschichte oder Kapitel

Es wird eine Geschichte vorgelesen, in der vorher festgelegte Worte immer eine Handlung der Zuhörenden auslösen (zum Beispiel: „und“ pfeifen, „Bär“ Hilferuf, „Ich“ Applaus).

+ Die Teilnehmenden können in Gruppen mit unterschiedlichen Schlüsselwörtern eingeteilt werden + auch mit Instrumenten unterstützbar.

### **Telefonmemory**

*Raum*

Material: frei wählbare Dinge

Zwei Teilnehmende (oder Kleingruppen) rufen sich an. Jeder der beiden hat zuvor verdeckt 5-10 verschiedene Gegenstände gesammelt. Nun geht es ans Ausprobieren, Zuhören und Erraten – welcher Gegenstand könnte hinter dem Ton stecken? Die Seite mit den meisten richtig erratenen Gegenständen gewinnt.

+ Hier können auch an zwei weiter entfernten Wänden des Klassenzimmers verdeckte „Anrufe“ organisiert werden.

## **Rollen- und Improtheaterspiele**

### **Wer zuerst zwinkert / Wer zuerst lacht**

*Raum oder draußen*

Material: Markierungsband bei Bedarf

In zwei großzügigen Reihen stehen sich Teilnehmende gegenüber und sehen einander in die Augen. Wer zuerst zwinkert/ lacht hat die Runde verloren und muss sein Glück in der nächsten versuchen.

### **Richtig mies gelaunt / Richtig gut gelaunt**

*Raum oder draußen*

Material: Markierungsband bei Bedarf

In zwei großzügigen Reihen stehen sich Teilnehmende gegenüber. Eine der Reihen hat die Aufgabe richtig mies gelaunt zu sein und wird dabei von der gegenüberstehenden beobachtet. Nach der Rückmeldung des Gesehenen ist die zweite Reihe dran und versucht noch mieser gelaunt zu sein.

### **Die lauteste Lache / Das lauteste Jammern**

*Raum oder draußen*

Material: Markierungsband bei Bedarf

Zwei gegenüberstehende Reihen an Teilnehmenden verfahren wie in der zuvor beschriebenen Übung.

### **Wer bin ich und was ist mein Handicap? – heiteres Beruferaten**

*Raum*

Material: Papiere und Stifte

Aus allen Teilnehmenden meldet sich eine Person freiwillig und geht vor die Tür. Alle anderen schreiben auf je ein Blatt Papier in möglichst großen Lettern einen Berufsvorschlag. Jeder hält den Vorschlag gut leserlich für alle hoch und durch Handzeichen wird abgestimmt. Die Blätter werden umgedreht. Nun denkt sich eine Person (oder die Spielleitung) ein Handicap dazu und schreibt Beruf und Handicap verdeckt an die Tafel. Die freiwillige Person wird hineingebeten und erfragt sich Beruf und Handicap. Die restliche Gruppe darf nur mit „Ja“ oder „Nein“ antworten.

## **Bloß nicht antworten**

*Raum*

Material: -

Einer Person werden aus dem Publikum heraus Fragen gestellt. Sie muss innerhalb von drei Sekunden antworten, darf mit ihrer Antwort aber nicht auf die Frage eingehen. Wie viele Fragen kann sie geschickt umschiffen? Scheidet die befragte Person aus, so wählt sie die nächste.

## **Missverständnisse erwünscht!**

*Raum*

Material: -

Eine Person meldet sich freiwillig zum Pantomimen. Vor der Türe bekommt sie von der Spielleitung eine Anweisung, die der Ankündigung an die Zusehenden widerspricht. Zum Beispiel: Einen riesigen Teig kneten und backen – in eine große Mülltonne gefallen sein, vor einer Biene flüchten – einer nervigen Tante begegnen / ein Motorrad reparieren – dringend auf die Toilette müssen / ein Kätzchen füttern – einem Krokodil im Zoo begegnen.

## **Lottogewinn**

*Raum und draußen*

Material: -

Die Teilnehmenden bekommen die Rolle eines Familienmitglieds zugeordnet. Die Familie hat im Lotto gewonnen und jeder will sich seinen Wunsch erfüllen, aber es ist nicht genug Geld für alle Wünsche da – vorher Summe begrenzen. Wer setzt sich durch? Wie? Danach Verhältnis und Ergebnis besprechen.

## **Bewegter Vortrag**

*Raum*

Material: Texte in mehrfacher Kopie

Bei dieser Art von Vortrag lesen mehrere Personen einen kleinen Text unter erschwerten Bedingungen. Die Art der vorgestellten Erschwernis wird vom Publikum oder der Spielleitung vorgegeben. Während des Lesens steht beispielsweise ein Eisbär im Raum, steigt das Wasser allen bis zur Nasenspitze, oder aber die Lesenden werden von Flöhen befallen. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

+ Das Vorlesen kann sitzend oder freistehend stattfinden.

## **Raumdialoge**

*Raum*

Material: -

Alle Teilnehmenden suchen sich einen freien Platz im Raum und nehmen eine selbstgewählte Position ein. Die Spielleitung (oder eine teilnehmende Person) ruft eine Überschrift für den Dialog aus. Es folgt ein Dialog im Raum, indem eine Person klatscht und mit dem ersten Satz durch „A: Satz“ beginnt. Darauf folgt eine weitere freiwillige Person mit einem Klatschen und „B: Satz“. Jeder eingeworfene Dialogsatz wird in der Folge immer entweder mit „A“ oder „B“ begonnen. Nach mehreren Runden (je nach Gruppengröße) ist der Dialog vollendet.

+ Der Raumdialog kann mit dem Smartphone mitgeschnitten und allen Teilnehmenden vorgespielt werden.

## **Willkommen bei X– Eine Improsendung am laufenden Band**

*Raum*

Material: Markierungsband oder Kreide

Das Spiel beginnt mit einer freiwilligen Person in der Mitte des Raumes (Markierung). Diese übernimmt die Rolle von Kamera und Regie. Alle anderen Teilnehmenden platzieren sich in gleichen Abständen zur Mitte an den Wänden des Raumes (Markierung). Sie sind nun Spielerinnen und Spieler, bzw. Moderierende und Gäste einer von der Person in der Mitte (oder der Spielleitung) benannten Sendung. Diese bestimmt vor Drehbeginn Richtung, Anfang und Ende der Improsendung. Wenn alle Teilnehmenden die Rahmenbedingungen kennen, dann zählt die Person für Kamera/Regie ein auf „3-2-1, Kamera läuft!“ und die Anmoderation der Sendung beginnt. Diese wiederum kündigt den nächsten Experten der Sendung an der sich nun bereithält und von Kamera/Regie mit „Achtung, Blende. 3-2-1, Kamera läuft!“ eingeleitet wird. Innerhalb einer Umdrehung der mittleren Person ist die Sendung abgedreht.

+ Der Fokus des Teilnehmenden für Kamera und Regie kann durch eine Smartphonecam ergänzt werden.



## IMPRESSUM

**Stadttheater Bremerhaven**

Am Alten Hafen 25 // 27568 Bremerhaven  
Tel: 0471 - 48 206 - 0 (Zentrale)

**JUB! Junges Theater Bremerhaven**

Columbusstraße 2 // 27570 Bremerhaven  
Tel: 0471 48 206 - 272 (Theaterpädagogik)  
Email: jub@stadttheaterbremerhaven.de

**Leitung:**

Ulrich Mokrusch *Intendant*

Tanja Spinger *Leiterin des Jungen Theaters Bremerhaven JUB!*

**Bilder:** Manja Herrmann *Fotografin* // **Inhalt und Layout:** Insa Griesing *Theaterpädagogin*