

Theaterspiele

Teens-Edition

Emotion

Denn bis zu 6 Spielern werden Karten mit Emotionen gegeben, die sie sich nicht einander zeigen dürfen. Danach bekommen sie fünf Minuten Zeit um ihre Emotion zu spielen. Dabei dürfen sie in dieser Emotion Selbstgespräche führen, mit den anderen Mitspielern reden, oder versuchen eine Situation pantomimisch darzustellen.

Nach diesen fünf Minuten werden sie „verhört“. Das bedeutet sie setzen sich vor die Zuschauer. Die Zuschauer stellen Ihnen Fragen, die nichts mit der Emotion zu tun haben, jedoch helfen können, die Emotion herauszufinden. Wenn alle Emotionen herausgefunden wurden. Wird gewechselt und die Zuschauer sind dran.

31

Alle Mitspieler stellen sich in einem Kreis auf. Alle drehen sich mit dem Gesicht vom Kreis weg. Dann wird gezählt. Ziel ist es einmal ohne Unterbrechung bis 31 zu zählen. Da man die anderen Mitspieler nicht sehen kann weiß man nie wer als nächstes eine Zahl sagt.

Ein Fehler ist: Ein System aufzubauen (z.B im Kreis herum zählen)

Zur gleichen Zeit wie jemand anderes eine Zahl sagen

➔ Tritt etwas davon auf, muss von vorne gezählt werden

Parkbank

Es werden zwei Stühle nebeneinander auf die „Bühne“ gestellt. Zwei Personen gehen auf die Bühne und spielen ein bestimmtes Szenario, was sie sich selbst ausdenken (z.B Hausmeister, der den Weg vor der Bank fegt) die Spieler können dabei selbst entscheiden, ob sie den anderen Spieler in ihr tun einbinden möchten, oder nicht. Es kann jederzeit mit Personen aus dem Publikum gewechselt werden. Die Person kann einfach die Bühne betreten und eine andere Person verlässt ohne Aufforderung die Bühne.

Mörder

Alle Mitspieler stellen sich mit dem Kopf zur Wand und schließen die Augen. Eine neutrale Person tippt einer oder zwei Personen auf den Rücken. Das sind die Mörder. Alle Personen verteilen sich im Raum und laufen umher. Der/Die Mörder muss/müssen versuchen die anderen durch zwinkern zu töten. Merkt man, dass man angezwinkert wurde muss man sterben und das möglichst laut und dramatisch. Wenn man denkt, zu wissen wer der Mörder ist, geht man der Person hinterher. Das

Spiel ist vorbei, wenn der Mörder allen zugezwinkert hat oder der Mörder gestellt werden konnte, indem ihm alle verbleibenden Spieler hinterherlaufen

Tipp: Das ist ein stummes Spiel. Heißt es dürfen keine Abstimmungen darüber getroffen werden, wer der Mörder sein könnte.

Gute Kiste und böse Kiste

Alle Mitspieler stellen sich in einem Kreis auf. Eine Person bekommt die Gute Kiste in die Hand. Eine andere Person bekommt die Böse Kiste. Die beiden Kisten sollten nach Möglichkeit etwas von einander entfernt sein. Dann beginnt die Jagt: Die beiden Kisten werden im Kreis herumgegeben. Ziel ist es, dass die Gute Kiste die böse Kiste fängt.

Telefonzelle

Drei Stühle werden Sitzlehne an Sitzlehne auf die „Bühne“ gestellt. Drei Spieler setzten sich auf je einen Stuhl und spielen verschiedene Telefonate. Dabei kann man die verschiedensten Möglichkeiten eines Gespräches nachspielen.

Z.B man steckt in der Warteschleife, man tätigt einen Gruppenanruf, man Telefoniert mit einer Person und wird von einer weiteren angerufen, man telefoniert und auf der anderen Seite der Leitung sind zwei Personen. usw.

Des Weiteren können auch alle möglichen Anrufer*innen gespielt werden.

Z.B. Arztpraxis, Lieferservice, Oma, Freunde, Familie, Unternehmen. Usw.

Viel Spaß beim ausprobieren

