

Soft-Skills zu Hardfacts

Die folgenden Übungen trainieren u.a. **Soft-Skills**, also **Sozialkompetenzen**, die in verschiedenen Kontexten zur Bewältigung von Aufgaben sehr hilfreich, teilweise sogar Voraussetzung sind. Hier werden die Soft-Skills zu Hardfacts.

Diese Übungen können eingesetzt werden **bei Schülerinnen und Schüler, die sich mit dem Thema Berufsorientierung beschäftigen**, aber auch um generell **Rhetorik, Kreativität, geistige Flexibilität, Entscheidungsfreude und Schlagfertigkeit** zu trainieren.

Die Übungen lassen sich je nach Bedarf auch verändern, beispielsweise, vereinfachen oder anspruchsvoller gestalten, um sie den entsprechenden Erfordernissen anzupassen.

Inhalt

1. Ja! Mach ich!	3
2. Kettengeschichte	4
3. Kettengeschichte in einem Genre, jeder einen Satz	5
4. Kettengeschichte in einem Genre, jeder nur ein Wort	6
5. „Ha! Hi! Ho!“ – Schwertkampf	7
6. Zehn Wörter hintereinander, die nichts miteinander zu tun haben	8
7. Zwei Ereignisse zusammenbringen	9
8. Zwei sprechen abwechselnd ein Wort	10
9. Zwei mit einer Stimme	11
10. Kettengeschichte mit Endreim	12
11. Disziplin „Fremdwörter in Kauderwelsch definieren“	13
12. Disziplin „Experte ohne Sachkenntnis wird von Journalisten befragt“	14
13. Disziplin „Experte für Begriffskombinationen aus: Tierart und Maschine oder Sportart und Pflanzenwelt“	15
14. Zwei auf der Parkbank – ein Dritter kommt dazu	16
15. Ein Autor schreibt	17
16. Zähle von 1 – 20	18
17. Eine Geschichte gemeinsam erfinden mit „Ja genau!“	19
18. Eins, zwei, drei – Bewegung, Geräusch, Wort	20

1 Ja! Mach ich!

Alle stellen sich im Kreis auf.

Der Reihe nach geht einer in die Mitte und fragt z. B.: „Wollt ihr mit mir hüpfen?“

Alle rufen laut im Chor „Ja! Mach ich!“ und hüpfen.

Danach ist der Nächste dran und fordert alle nach dem gleichen Muster auf, mit ihm eine Bewegungsaktion zu machen.

Ihr lernt Hemmungen abzubauen und nicht vorschnell etwas zu beurteilen.

Kettengeschichte

Sitzkreis.

Der Erste beginnt eine Geschichte zu erzählen, indem er den ersten Satz formuliert, z. B.: „Peter hatte eine schwere Nacht hinter sich.“ Diesen Satz spricht er auf die gleiche Weise wie in der vorangegangenen Übung: Kopf zum linken Nachbarn drehen, Blickkontakt suchen und den Satz sprechen.

Der Zweite hört diesen Satz, dreht sofort seinen Kopf zu seinem linken Nachbarn und sagt spontan den zweiten Satz der Geschichte, der sich auf den ersten bezieht, z. B.: „Mit schweren Gliedern ging Peter ins Bad.“ usw. (mehrmals im Kreis herum)

Auf diese Weise entsteht – indem jeder zu seinem Nachbarn einen Satz sagt – eine Geschichte, die noch niemals erzählt wurde. Jeder in der Gruppe ist mitverantwortlich für das Gelingen der Geschichte.

Die Spielleitung entscheidet spontan, wer in der Runde den letzten Satz formuliert.

Reflexion:

Konntet ihr spontan die Geschichte konstruktiv fortsetzen? Kam die Geschichte manchmal ins Stocken? Wo und warum? Welche Passagen waren für euch am interessantesten und warum?

Ihr löst eine komplexe Improvisationsaufgabe als ganze Gruppe.

2 Kettengeschichte in einem Genre, jeder einen Satz

Sitzkreis.

Sammelt Genres (Textgattungen), die ihr kennt, z. B. Märchen, Western, Krimis, Liebesschnulzen usw. Wählt spontan ein Genre aus. (Später wird es so sein, dass immer der erste Vorschlag genommen wird. „Ja! Mach ich!“)

Nun beginnt ihr im ausgewählten Genre nach dem gleichen Muster wie oben – jeder einen Satz – reihum eine Geschichte zu erzählen. Selbstverständlich sind alle Klischees des Genres erlaubt, sogar sehr hilfreich. Also nutzt sie reichlich. Die Aufgabe ist, auch unter Verwendung der bekannten Klischees, noch schwer genug.

Wer dran ist und keine Idee hat, gibt einfach an den Nächsten weiter und setzt aus. Später – in einer schwierigeren Version – scheidet derjenige aus dem Kreis ganz aus, dem nichts einfällt, der zu lange zögert, der „Äh“ oder „Emm“ sagt oder etwas wiederholt. Die Spielleitung entscheidet spontan, nachdem die „Geschichtenproduktion“ mehrmals im Kreise herumging, wer in der Runde den letzten Satz formuliert.

Reflexion:

Konntet ihr spontan die Geschichte konstruktiv fortsetzen? Kam die Geschichte manchmal ins Stocken? Wo und warum? Welche Passagen waren am interessantesten und warum? Sind alle wichtigen Klischees des Genres bedient worden?

3 Kettengeschichte in einem Genre, jeder nur ein Wort

Sitzkreis.

Vorschläge für ein Genre. Der erste Vorschlag wird genommen. Nun beginnt ihr im ausgewählten Genre nach dem gleichen Muster reihum eine Geschichte zu erzählen – jeder sagt jetzt nur noch ein Wort. Achtet darauf, dass eure Sätze kurz bleiben. Das erleichtert es, grammatisch sinnvolle Sätze zu bilden und hilft der Gruppe, den Überblick über das Geschehen zu behalten. Die Spielleitung entscheidet spontan, nachdem die „Geschichtenproduktion“ mehrmals im Kreise herumging, wer in der Runde das letzte Wort hat.

Variationen: Jeder darf einen Satz sprechen. Bei jeder weiteren Geschichte lasst ihr eine Wortart weg. Zunächst benutzt ihr keine bestimmten Artikel (der, die, das) mehr. Im Folgenden könnt ihr bei jeder neuen Geschichte eine weitere Wortart weglassen, z. B. unbestimmte Artikel (ein, eine, einer), Konjunktionen (und, oder, aber, weil usw.), Adverbien, Adjektive, Negationen, Präpositionen (auf, an, hinter usw.), besitzanzeigende Pronomen (mein, dein, unser), Personalpronomen. Dies macht ihr so lange, bis ihr eine Geschichte nur noch mit einer Wortart, nämlich mit Interjektionen (Ausrufen) erzählt. Um diese zunehmend schwieriger werdende Aufgabe etwas zu erleichtern, geht es nicht mehr reihum, sondern derjenige ist dran, der einen Satz fortsetzen kann.

Reflexion: Konntet ihr spontan die Geschichte konstruktiv fortsetzen? Kam die Geschichte manchmal ins Stocken? Wo und warum? Welche Passagen waren für euch am interessantesten und warum? Sind alle wichtigen Klischees des Genres bedient worden?

4 „Ha! Hi! Ho!“ – Schwertkampf

Stellt euch im Kreis auf.

Eine Person hält die Arme hoch über den Kopf und schlägt von oben nach unten mit einem imaginierten Schwert in Richtung einer anderen Person und schreit dazu „Ha!“.

Der Betroffene reißt mit einem lauten „Hi!“ in gleicher Weise die Arme nach oben.

Die links und rechts von ihm stehenden Spieler schlagen mit einem lauten gleichzeitigen „Ho!“ ihre imaginierten Schwerter zum Bauch desjenigen, der in der Mitte steht.

Anschließend schlägt der Getroffene die Arme mit einem lauten „Ha!“ erneut wieder auf einen anderen ein.

Wer einen Fehler macht, geht aus dem Kreis.

5 Zehn Wörter hintereinander, die nichts miteinander zu tun haben

Stufe 1: Eine Person zählt hintereinander zehn Substantive/Nomen auf. Der Partner visualisiert mit seinen Fingern die entsprechenden Zahlen von eins bis zehn. Die Wörter dürfen nichts miteinander zu tun haben. Es darf nicht assoziiert werden, wie wir es gewöhnlich tun.

Beispiele:

Spinat, Ball, Stift, Mars, ... Die Wörter müssen immer aus einem anderen Kontext stammen. Kreativität entsteht dort, wo traditionelle und gewohnte Denkgrenzen überwunden werden. Diese Übung trainiert, das Ungewöhnliche, das Außergewöhnliche zuzulassen.

Stufe 2: Der Partner zählt zunächst in einem langsamen (später in schnellerem) Rhythmus bis zehn und visualisiert die Zahlen mit den Fingern.

Der Partner muss nun seine Wörter in diesem Rhythmus abfeuern. Der Zählende lehnt Wörter ab, wenn er das Gefühl hat, dass sein Partner assoziiert oder irgendein System zur Wortfindung benutzt. Er sollte am Anfang nicht zu streng bei seinem Urteil sein, damit die Übung in Fluss kommt.

Variation:

Alle Wortarten sind erlaubt.

6 Zwei Ereignisse zusammenbringen

Bildet Paare.

Eine Person erfindet zwei Ereignisse, Vorgänge oder Handlungen, die nichts miteinander zu tun haben, z. B.: „Der graue Vogel streift den jungen Busch.“ und „Die Feuerwehr kam zu spät zum mittlerweile erloschenen Brandherd.“

Der Partner bringt die beiden Ereignisse erzählerisch nachvollziehbar miteinander in Verbindung, z. B.: „Nachdem die Feuerwehr ihren Standort auf ein völlig unbebautes Grundstück vor die Stadt verlegt hatte, entwickelten sich die Feuerwehrleute in ihrer Warte- und Freizeit zu regelrechten Gärtnern, Kleinlandwirten und Naturbeobachtern und gestalteten beispielsweise die Fläche um das Spritzenhaus zu einer wahren Naturidylle um. So kam es, dass der wachhabende Feuerwehrmann das Alarm-signal überhörte, da er so vertieft in die Beobachtung des grauen Vogels war, der den jungen Busch streifte. Die Feuerwehr kam zu spät zum mittlerweile erloschenen Brandherd.“

Variation:

Drei Ereignisse miteinander verbinden.

7 Zwei sprechen abwechselnd ein Wort

8 Zwei mit einer Stimme

Bildet Paare.

Zwei Personen spielen zusammen eine Person, d. h., sie sprechen gleichzeitig und handeln synchron. Beispiel-Situation: Einkauf. Die Personen müssen langsam und gedehnt artikulieren und sehr genau beim Formulieren der Worte aufeinander hören.

9 Kettengeschichte mit Endreim

Sitzkreis.

Eine Person wendet den Kopf zu ihrem linken Nachbarn und sagt einen Satz.

Der Angesprochene sagt einen zweiten Satz, der sich am Ende auf den ersten Satz reimen muss, er dreht danach seinen Kopf zu seinem linken Nachbarn, stellt Blickkontakt her und sagt einen neuen Satz.

Der Angesprochene sagt einen Satz, der sich am Ende auf den Satz seines Vorgängers reimen muss usw.

Erzählt eine Geschichte in Reimform. Wem nichts einfällt, dem können die Anderen etwas soufflieren oder er setzt aus.

10 Disziplin „Fremdwörter in Kauderwelsch definieren“

Bildet Paare.

Abwechselnd denkt ihr euch Fantasiewörter aus und der Partner muss sofort diese „Fantasiebegriffe“ erläutern. Versucht auch, euch vom Klang des Fantasiewortes inspirieren zu lassen, z. B. „Drumkawum“ ist eine große schwere Trommel, die im 30-jährigen Krieg von den Schweden beim Angriff geschlagen wurde, um dem Gegner Angst einzujagen. Erfindet nicht beliebige Erklärungen, sondern versucht, euch am Klang des Wortes zu orientieren.

Variation:

Derjenige, der das Wort gesagt hat, deutet auf einen, der es sofort erklären muss. Dieser sagt dann ein neues Wort usw.

11 Disziplin „Experte ohne Sachkenntnis wird von Journalisten befragt“

Bildet Dreiergruppen und schickt eine Person aus dem Raum. Das ist der erste Experte. Die beiden anderen sind Journalisten und verabreden, worin der Dritte Experte sein soll. Anschließend befragen sie ihren Experten, der natürlich nicht weiß, worin er Experte ist. Er gibt aber mit souveräner Geste Auskunft. Die Journalisten geben dem Experten durch die Art ihrer Fragen immer wieder kleine Informationsschnipsel, um die der Experte mit Worthülsen herumschwadronieren kann wie ein Politiker. Je mehr der Experte erfährt, umso eher kann er erraten, worin er Experte ist. Die Journalisten sollten durch entsprechendes aktives Zuhören dem Experten signalisieren, wann er in die richtige Richtung schwadroniert und wann er auf dem Holzweg ist. Reihum wird der Nächste Experte. Diese Übung ist dafür geeignet, das Publikum einzubeziehen.

12 Disziplin „Experte für Begriffskombinationen aus: Tierart und Maschine oder Sportart und Pflanzenwelt“

Das Publikum wird nach zwei Begriffen aus unterschiedlichen Gattungen bzw. Bereichen befragt. Beispielsweise wird als Begriff aus der Tierwelt „Zebra“ genannt und aus der Maschinenwelt der Begriff „Bohrer“. Der Redner muss nun die beiden Begriffe „Zebra“ und „Bohrer“ kombinieren, beispielsweise zu „Zebrabohrer“ oder „Bohrerzebra“. Danach erläutert er in der Rolle eines Experten kompetent und gekonnt dem Publikum in einem Kurzvortrag, was diese Begriffskombination bedeutet, wo sie vorkommt, welchen Nutzen sie hat, welche Gefahren damit verbunden sind usw. Andere Begriffskombinationen sind denkbar, z. B. eine Sportart und eine Pflanze könnten verbunden werden. Hockey und Geranien werden so zu „Geranienhockey“ oder zu „Hockeygeranien“. Das Publikum darf am Ende Fragen an den Experten stellen.

13 Zwei auf der Parkbank – ein Dritter kommt dazu

Zwei Stühle nebeneinander symbolisieren eine Parkbank. Ein Freiwilliger setzt sich auf einen der Stühle. Ein Zweiter kommt hinzu und beginnt mit dem Ersten ein Gespräch. Wenn der Erste keine Lust mehr auf das Gespräch hat, findet er einen Grund, die Bank zu verlassen, und der Zweite bleibt allein. Jetzt kann ein neuer Spieler (der eine Idee für ein Gespräch, einen Typen/eine Figur hat) kommen.

Variationen:

Alle hinzukommenden Spieler bleiben sitzen und es kommt zur Kontaktaufnahme aller. Der jeweils neu Hinzukommende führt ein neues Thema ein, auf das alle anderen einsteigen. Er hat die entgegengesetzte Meinung dessen, der vor ihm auf der Bank Platz genommen hatte. Dabei können alle anderen Spieler variationsreich jeweils dem einen oder dem anderen zustimmen und auf diese Weise ständig ihre Meinung ändern (Bitte immer begründen!). Es kommt zu einem Spiel von Anpassung und Widerstand. Benutzt als Spielimpulse auch Statusveränderungen. Erfindet weitere Variationen.

14 Ein Autor schreibt

Ein Autor sitzt auf der Rampe mit dem Rücken zum Publikum vor einer imaginierten Schreibmaschine und schreibt einen Roman.

Das Publikum gibt das Genre vor, z. B. Krimi, Liebesgeschichte o. Ä. Die restlichen Mitglieder der Gruppe sitzen am Bühnenrand. Alles, was der Autor schreibt (laut spricht), muss von den Anderen auf der Bühne sofort dargestellt und gespielt werden; Figuren und auch Gegenstände. Der Autor soll zunächst nur wenige Figuren erfinden und diese Figuren auch reden lassen. Selbstverständlich muss er ständig Regieanweisungen geben und Subtexte erfinden, um seine Figuren lebendig werden zu lassen. Dem Autor kann als Hilfe ein Souffleur zugeordnet werden, der ihn beim Management des Bühnensembles unterstützt.

Hier sollte die Rolle des Autors und des Souffleurs von mehreren Spielern ausprobiert werden, da hierbei auch weniger körperlich expressive Darsteller glänzen können.

Die Gruppe kann testen, inwieweit sie ihre Achtsamkeit entwickelt hat und hilfreiche Impulse, z. B. durch Sprechtexte gibt und Verantwortung für die Entwicklung des jeweiligen Fokus übernimmt.

15 Zähle von 1 – 20

Alle stehen im Kreis, entspannte Konzentration.

Ohne Kommando beginnt jemand zu zählen. Dieser beginnt mit „eins“.

Ein Zweiter zählt weiter „zwei“.

Sprechen zwei Personen gleichzeitig, muss jemand wieder von vorne mit der „Eins“ beginnen.

Wer welche Zahl nennt, ist nie vorbestimmt und ändert sich bei jedem Neubeginn.

Gelingt es der Gruppe, bis zur Zahl 20 zu kommen, stellt sich eine enorme Erleichterung ein.

Diese Übung trainiert die Konzentration in der Gruppe. Jeder muss für sich entscheiden, ob und wann er dran ist.

16 Eine Geschichte gemeinsam erfinden mit „Ja genau!“

Setzt euch in Gruppen zu sechs bis acht Personen zusammen.

Jemand beginnt beispielsweise mit einem Satz, in dem er von einem vergangenen Erlebnis berichtet:

„Wisst ihr noch, als wir neulich gezeltet hatten ...?“

Eine beliebige andere Person fährt fort: „Ja genau! Da waren doch nachts diese merkwürdigen Geräusche!“

Eine weitere Person: „Ja genau! Wir hatten total Angst!“

Eine beliebige weitere Person: „Ja genau! Und Kevin war so mutig und ist mit der Taschenlampe und dem Klappspaten los!“

So entsteht eine spannende Erzählsituation die kontinuierlich voranschreitet und viel Inspiration erzeugt.

17 Eins, zwei, drei – Bewegung, Geräusch, Wort

Bildet Paare.

Zählt abwechselnd bis „3“, wobei jeder immer eine Zahl sagt.

Zählt so: A: 1. B: 2. A: 3. B: 1. A: 2 usw.

Habt ihr das Zählen eine Weile geübt, sodass es fast automatisch läuft, dann ersetzt die Zahl „1“ durch eine Bewegung (z. B. die Hand vor die Stirn halten, sich um die eigene Achse drehen, mit dem Finger zeigen). Übt den Ablauf, bis ihr ihn fast automatisch könnt.

Ersetzt nun auch die Zahl „2“, und zwar durch ein Geräusch (z. B. schnalzen, pfeifen ...).

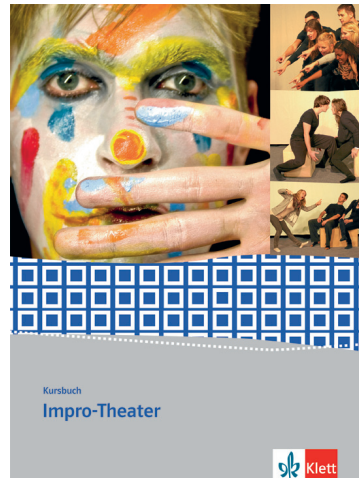
Die Zahl „3“ wird am Ende durch ein beliebiges Wort ersetzt. Gestaltet nun die Abfolge, indem ihr Timing, Rhythmus und Dynamik verändert: langsam – schnell/gedehnt – abgehackt/Dreiviertel-, Vierviertel-Takt/groß – klein/laut – leise ...

Alle Übungen sind entnommen aus: Volker List: Kursbuch Impro-Theater.
Ernst Klett Verlag GmbH. Stuttgart 2012.

Kursbuch
Impro-Theater

ISBN: 978-3-12-350462-4

Preis: 12,50 €



Weitere Übungen und hilfreiches Material finden sich auf der CD-ROM
Volker List: Theaterübungen. Theaterbuchversand, Frankfurt am Main 2012.
<http://theaterbuch-versand.de> und auf der Website <http://volkerlist.de>.