

# INHALTSVERZEICHNIS

## EINLEITUNG 19

Spiele 24

Die Ursprünge des Theatersports 25

Theatersport im Loose Moose 28

Was Theatersport erreichen kann 32

## PROBLEME MIT DEM FEEDBACK 34

Narrenparadies 34

Zu viel Beifall 36

Das »Genug gesehen«-Spiel 37

Gorilla-Theater 41

Micetro 42

Taschenlampentheater 46

Lass dich nicht bestechen 47

## DIE GRUNDLAGEN 48

Der Sprung ins kalte Wasser 48

Typen von Improvisierern 48

Der Anfang 49

*Unterweisen der Form* 51

Herausforderungen 57

*Herausforderungen stellen* 57 · *Zu allem möglichem herausfordern* 58 · *Eine Herausforderung sollte keinen Hinweis auf die nächste geben* 59 · *Dauer von Herausforderungen* 60 · *Herausforderungen, die ich gesehen habe* 60 · *Sich weigern* 61 · *Sperren vermeiden* 63

Die »Warnung wegen Langeweile« 63

*Geschichte der Warnung* 65

Fliegenpapier 66

Ungezogenheit 67

Szenen mit Zuschauerbeteiligung 70

Mimische Darstellung 70

*Gemimte Gegenstände sind klebrig* 71

Das Jo-Jo 72

## VORSCHLÄGE AUS DEM PUBLIKUM 73

Die amerikanische Art 73

Wer macht die Vorschläge? 74

»Aber Vorschläge bringen Abwechslung« 74

Aufgetürmte Vorschläge 75

»Aber Vorschläge beweisen, dass wir improvisieren« 77

Beleidigende Vorschläge 78

Aus dem Stand starten 78

»Aber wie können wir improvisieren, ohne Vorschläge zu kriegen, verdammt noch mal?« 79

Fallen 80

*Wer bin ich? 80 · Wo bin ich? 81 · Eine Stelle zum Aufhören? 82 ·*

*Was ist unser Problem? 82*

Welche Spiele sind am anfälligsten? 82

Versprechen halten 82

Ausreichend persönliches Material einholen 84

Wiederholen der Vorschläge 84

Zurückweisen von Vorschlägen 84

In Kürze 85

## DIE EINSTELLUNG DER SCHÜLER ÄNDERN 86

Männer/Frauen 87

Wolpes progressive Desensibilisierung 88

Paradoxe Unterricht 89

Tauziehen 89

Geschenke 91

Die Arbeit auswerten 92

Fangen 93

*Fangen mit Freistätten 93 · Fangen in Paaren 94 · Fangen in Zeitlupe 94*

Der Wunsch, die Regeln klar zu verstehen 94

»Fortgeschrittene Spiele« 95

Meine Schuld 95

Fahr zur Hölle, Keith 96

Scheitern 96

*Wenn Freiwillige scheitern 98 · Scheitern erzwingen 99 · Selbstbestrafung 100 · Über die Durchschnittlichkeit 101*

Sport und Showbusiness 103  
*Die falschen Risiken* 105  
Vorsätzliche Stumpfsinnigkeit 106  
Originell sein 107  
Was bist du eigentlich? 111  
Wunderkinder 111

## GESCHICHTEN ERZÄHLEN 113

Reise ohne Karten 113  
Wie man kein Held ist 115  
Aktion und Interaktion 118  
Erwartungsrahmen 119  
Pointe 120  
Geheimnisse 121  
Moralische Entscheidungen 122  
Die Routine unterbrechen 122  
Vorwärtsgehen 131  
*Das Rätsel* 131 · *Lernen, nicht vorwärtszugehen* 132 · *Eine Handlung  
voranbringen* 136  
Das Offensichtliche 139  
Rechtfertigung 140  
Spaß beim Kippen 142  
*Weigerung, sich verändern zu lassen* 149 · *Den anderen nachah-  
men* 150 · *Die Plattform überspringen* 150 · *Die Plattform nimmt  
das Kippen vorweg* 151 · *Das eigene Kippen »als Erster« einbrin-  
gen* 152 · *Fremde auf einer Parkbank* 152 · *Jemand steigt durchs  
Fenster, während du schläfst* 153

## GESCHICHTEN KAPUTTMACHEN 160

Blockieren 161  
Negativ sein 162  
Kneifen 163  
Auslöschen 164  
Tratschen 165  
Abgemachte Tätigkeiten 165  
Nachahmen 166  
Überbrücken 166

Ausweichen 168  
Ablenken (Verwirren) 168  
Originell sein 169  
Warteschleifen 169  
Gags 170  
Komische Übertreibung 171  
Konflikt 171  
Sofort-Problem 172  
Den Einsatz senken 172  
Rotkäppchen 173  
Konsequenzen 176

#### KORREKTURSPIELE 177

Angebote 177

*Blinde Angebote* 177 · *Die Geste rechtfertigen* 179

Blockieren korrigieren 182

*Beide blockieren* 182 · *Beide blockieren (zwei Wirklichkeiten)* 183 ·  
*Der erste, der blockiert, verliert* 184 · *Die Blockierung entfernen* 186 ·  
*»Du bist raus«-Version* 186 · *Beide akzeptieren (im Kauderwelsch)* 187 ·  
*Beide akzeptieren (mimisch)* 188 · *Gruppen-Ja* 188 ·  
*Klingt gut* 191 · *Einer blockiert, einer akzeptiert* 193 · *Akzeptieren  
plus negatives Angebot* 195 · *»Es ist Dienstag« (beide überakzeptieren)*  
196 · *Augen* 198 · *Eine »Nichtblockieren«-Szene* 199

Kneifen korrigieren 200

*Das Spiel mit dem Stimmchen* 200

Tratschen korrigieren 204

*Vom Tratschen zur Interaktion* 204 · *Nur im Präsens* 205

Überbrücken und Ausweichen korrigieren 206

*Tot in einer Minute* 206 · *Das Expertenspiel* 208

Gags korrigieren 210

*Gagpolizei* 210 · *Seriöse Leute* 210 · *Das Gerbil* 211 · *Impro ohne  
Lachen* 213

#### ERZÄHLSPIELE 214

Betty Plum 214

Ein Wort auf einmal 215

- Einführung in das Spiel* 215 · *Ein Wort auf einmal (im Kreis)* 216 ·  
*Ein Wort auf einmal (Briefe)* 216 · *Ein Wort auf einmal (Darstellung)* 217 · *Dem Wolf ausweichen* 218 · *Keine Adjektive, kein Aber* 219
- Was kommt als Nächstes 220  
*Zweipersonenspiel* 226 · *Nie weiterackern* 226 · *Einsatz eines Komitees* 227 · *Paradoxe Version* 230
- Unzusammenhängende Listen 230  
*Darstellungsversion* 231
- Gegenstände verbinden 232
- Verbale Jagd 233
- Das Boris-Spiel 234  
*Der »klassische« Boris* 236 · *Fluchtwege* 241
- Schreibmaschinenspiele 242  
*Fluchtwege* 246
- DA SEIN** 249
- Klau den Hut 249  
*Die Hüte* 250 · *Einführung ins Hutspiel* 250 · *Sich behaupten* 252 ·  
*Lass deine Hand entscheiden* 253 · *Den Hut riskieren* 253 · *Bei der ersten Gelegenheit zugreifen* 254 · *Sicherheit* 254 · *Blindes Hutspiel* 255 · *Bewertung des Hutspiels* 255 · *Verbesserungen, die keine sind* 255 · *Varianten* 256 · *Gaskills Samuraispiel* 257
- Grimassen schneiden (nebst Abwandlungen) 258  
*Partyspiel* 259 · *Grimassen schneiden zu dritt* 259 · *Beziehung zum Publikum* 264 · *Der soziale Raum schrumpft* 265 · *Grimassen schneiden zu fünf* 265 · *Hackordnung* 266 · *Grimassen schneiden zu zweit* 266 · *Großmutter Schritte (rote Ampellgrüne Ampel)* 267 ·  
*Der Vampir* 267 · *Stehlen* 268
- Abgang aus dem gleichen Grund 271
- Eine Stimme 274  
*Einführung in das Spiel* 274 · *»Eine Stimme«-Partys in Paaren* 277 ·  
*Der Professor* 277 · *Das Publikum spricht* 278
- Lippensynchronisation 280  
*Das Zwei-Stimmen-Spiel* 280 · *Gegenseitige Synchronisation* 282 ·  
*Synchronisation hinter den Kulissen* 283 · *Synchronisation mit Freiwilligen aus dem Publikum* 283

Die Hand auf dem Knie 283

*Einführung in das Spiel* 284

Sagte er/sagte sie 289

*Einführung in das Spiel* 290 · *Abwehrmechanismen* 291 · *Varianten* 293

Stehende Welle 295

*Einführung in das Spiel* 295 · *Die Technik perfektionieren* 296 · *Krieg der Geschlechter* 296 ·

Körper bewegen 297

*Einführung in das Spiel* 298 · *»Körper bewegen« mit Freiwilligen aus dem Publikum* 299 · *Eine Version, die vermieden werden sollte* 300 · *Die Möglichkeiten ausschöpfen* 300

Die Arme 301

*»Die Arme« – alle zusammen* 301 · *»Die Arme« – solo* 302 · *Wer führt?* 303 · *»Die Arme« – der Experte* 303 · *Zwei Paar »Arme«* 304 · *Die Taschen vollpacken* 304 · *Doppelgestalten* 305

Unsichtbarkeit 305

*Die Partner statten sich gegenseitig aus* 308

Das Gespensterspiel 309

Tiere 312

*Tiere im ersten Stadium* 312 · *Tiere im zweiten Stadium* 313 ·

*Die Tierpolizei* 313

FÜLLERSPIELE 315

Adjektive 316

Alphabetische Sätze 316

Das »Stirb!«-Spiel 317

*Genre-Variante* 318

Emotionale Hürden 319

Emotionale Reise 320

*Einführung in das Spiel* 320

Emotionale Wiederholung 321

*Gesichtermasken* 321

Ausstatten 323

*Eine Lösung, die vermieden werden sollte* 324 · *Kettenausstattungen* 324

*»Keine Bewegung«* 324

Errate die Redensart 325  
Maschinen 327  
    *Menschenmaschinen* 327  
Das Kein-S-Spiel 328  
    *Destruktive Version* 329  
Papierschnippen 329  
    *Varianten* 331  
Eine Szene ohne ...? 332  
Szenen auf der Seite 332  
Ja, aber 334  
    *Wie ich es spiele* 335

## TECHNIKEN 337

Mit großen Augen 337  
    *Mit großen Augen – en masse* 338 · *Freunde treffen* 338  
Mit weitem Mund 339  
Tempo 340  
Dreiwörtersätze 341  
Einwortsätze 342  
Eingesagte Satzlänge 343  
Menschen als Gegenstände 343  
Geräuschkulisse 344  
Das »Sei-interessiert«-Spiel 345  
Emotionale Geräusche 347  
    *Bis hinunter zu den Zehen* 348 · *Warum funktionieren emotionale  
    Geräusche?* 350 · *Varianten* 351  
Obsessionen 351  
Piep, piep 356  
    *Einführung in das Spiel* 358 · *Sich einem Publikum zuwenden* 359  
Statusspiele 359  
    *Was ist Status?* 360 · *So funktioniert es* 360 · *Status herstellen* 361 ·  
    *Die ganze Bandbreite von Status lehren* 362 · *Status-Partys* 363 ·  
    *Statusherausforderungen* 365 · *Statusspiele für zwei Personen* 365 ·  
    *Passagiere* 367 · *Statusübergänge* 367 · *Der gleiche Status* 368 · *Kämpfe  
    um deine Nummer* 369 · *Du bist stur, ich bin zielstrebig* 369 · *Den  
    »falschen« Status spielen* 370 · *Status und der kinetische Tanz* 371

- Trickvorführung im Tiefstatus 372
- Das Königsspiel 374  
*Einführung in das Spiel* 375 · *Tipps* 377 · *Variante* 378 · *Hackordnungsversion* 378 · *Passagierversion* 378 · *Eine Version, die vermieden werden sollte* 379
- Herr und Diener 379  
*»Herr und Diener« als blindes Angebot* 380
- Party mit Eigenschaften 380  
*Einführung in das Spiel* 380 · *Eine fortgeschrittene Version* 384 · *Alles ausstatten* 384 · *Sandwiches* 385 · *Der kinetische Tanz* 386
- Kauderwelsch 387  
*Die Bedeutung von Kauderwelsch* 387 · *Kauderwelschkarten* 388 · *Eine Unterrichtsstunde in Kauderwelsch* 389 · *Zwischen Kauderwelsch und Deutsch abwechseln* 390 · *»Schatten« für Anfänger* 391 · *Witze in Kauderwelsch* 391 · *Kauderwelsch auf Wahrheit überprüfen* 392 · *Errate die Szene* 392 · *Kauderwelsch auf Text angewandt* 394
- Das Beleidigungsspiel 395
- Fast-Food-Laban 398
- Fast-Food-Stanislawski 400  
*Ein Ziel zu haben ist nicht genug* 401 · *Listen* 403 · *»Verführ«-Listen* 408 · *Jedes Ziel passt für jede Szene* 410 · *Listen und Text* 412 · *Komm rein, Nielsen* 414 · *Kombinierte Listen einsetzen* 418 · *»Listen« als Aufführungsspiel* 420
- Ernste Szenen 420
- Widerstände gegen das Sprechen 421
- Liebes- (und Hass)szenen 422
- Mantras 424  
*Der Einsatz von Kinderliedern bei der Improvisation* 424 · *Ich liebe dich – ich hasse dich* 427 · *Beispiele* 428 · *Dem Mantra »widersprechen«* 429 · *Alfred Lunt* 429
- Gegenstände verwandeln 430  
*Wirkliche Gegenstände verwandeln* 432
- Verse 432
- Tapetenschauspiel 434
- Der Tölpel 436  
*Vorschläge* 437
- Desorientierung 437



## VERSCHIEDENE SPIELE 438

Fingerszenen 438

*Die Fingerspieler nicht verstecken* 439

Dennis' Puppenshow 439

Zeitlupe mit Kommentar 440

*Warum Zeitlupe?* 440 · *Bewegung in Zeitlupe* 440 · *Der Kommentator* 441 · *Varianten* 444 · *Umfassendere Anwendungsmöglichkeiten* 444

Messer 447

*Messer bei Aufführungen* 448 · *Möglichkeiten* 449

Zuckungen 449

*Wie man in Zuckungen verfällt* 450 · *Zuckungen zum richtigen Zeitpunkt* 450 · *Variante* 452

Sprachfehlerspiel 452

## REGELN UND TECHNISCHES 454

Strafen 454

*Hinauswurf* 455

Auszählen 455

Das Licht herunterwinken 456

Bewertung 457

Drei selten gespielte Formen von Theatersport 458

1. *Blockieren verboten* 458 · 2. *Ernsthafter Theatersport* 460 ·  
3. *Nur ein Spiel* 460

Die fünf Formen von Theatersport, die derzeit aufgeführt werden 461

1. *Das reguläre Match* 461 · 2. *Das verbesserte Match* 461 ·  
3. *Das Herausforderungsmatch* 462 · 4. *Das Richter-Herausforderungsmatch* 462 · 5. *Das dänische Match* 462

Regeln des Theatersports 464

Die Regeln für das reguläre Match 469

Die Regeln für das verbesserte Match 470

Die Regeln für das Herausforderungsmatch 471

Die Regeln für das Richter-Herausforderungsmatch 471

Die Regeln für das »dänische« Match 472

## RICHTER 473

*Funktion* 473 · *Richter als Eltern* 473 · *Wer soll Richter sein?* 474 · *Berühmtheiten als Richter* 474 · *Wie viele Richter* 475 · *Wie sollen Richter aussehen?* 475 · *Wie die Richter vorgestellt werden* 475 · *Wo die Richter sitzen* 475 · *Richter sind nicht perfekt* 476 · *Schwache Richter* 476 · *Starke Richter sind unabdingbar* 477 · *Richter als Trainer* 478 · *Hoch bewerten, aber nicht zimperlich sein* 479

Höllenrichter 480

Technische Richter 481

## GEDANKEN ZUM SCHLUSS 482

Körper und Seele 482

*Der Körper* 482 · *Der Verstand* 483 · *Qualität* 484 · *Definition guter Improvisation* 484 · *Definition schlechter Improvisation* 485 · *Definition eines »tollen Publikums«* 485 · *Definition eines »großartigen Improvisierers«* 485 · *Abstumpfung* 486 · *Ein Berufszweig* 487

## ANHANG I – FAST-FOOD-STANISLAWSKI-LISTEN 488

*Leuten das Leben schwermachen (A)* 488 · *Leuten das Leben schwermachen (B)* 489 · *Für schön gehalten werden wollen* 490 · *Für einen »Computer« angesehen werden* 491 · *Mit jemandem Flirten* 491 · *Leuten das Leben leichtmachen* 492 · *Sich schuldig fühlen* 492 · *Glücklich und mit allem Zufrieden erscheinen* 493 · *Als Held erscheinen* 494 · *Jemanden demütigen* 495 · *Jemanden beeindrucken* 495 · *Intelligent erscheinen* 496 · *Als Trottel gelten* 497 · *Kritisch sein* 498 · *Der Star der Party* 499 · *Geheimnisvoll erscheinen* 500 · *Nervensäge (Teenager)* 500 · *Normal erscheinen* 501 · *Mütterlich/Väterlich sein* 502 · *Einen Mann verführen* 503 · *Eine Frau verführen (Liste A)* 504 · *Eine Frau verführen (Liste B)* 505 · *Hochstatus* 506 · *Tiefstatus (positiv)* 507 · *Mitgefühl heischen* 508

## ANHANG II – KIPPEN 509

Babysitter 509

Schlafenszeit für Kinder 510

Verbrechen 511

Verabredungen 511

Familie 512  
Himmel/Hölle 513  
Anhalter 514  
Flitterwochen 514  
Horror 515  
Jagen/Campen 515  
Körper bewegen 516  
Partys 516  
Parkbank (Fremde) 517  
Macht 517  
Gefängnis 518  
Psychologe/Patient 519  
Religion 519  
Rache 520  
Zimmergenossen 520  
Science-Fiction 521  
Sex/Romanze 522  
Jemand steigt durchs Fenster ein, während du schläfst 524  
Stimmchen-Spiel 524  
Einen Fremden nach Hause einladen 525  
Lehrer/Schüler 525  
Vampir/Werwolf 526  
Verschiedenes 526

### ANHANG III – WEITERE FÜLLERSPIELE 528

Aktivitäten zu Musik 528  
Alliteration 528  
Rückwärtsszenen 529  
*Meine Version* 529  
Die Bühne im Gleichgewicht halten 530  
Bob Fosse 531  
Dialogkarten 531  
*Spezialkarten* 532 · *Papierstreifen* 532 · *Jedem eine Karte* 533  
Reklame 534  
Schneiderraum 534  
Wörterbuch 535

Emotionale Quadrate 535  
Familienspiel 535  
Obstschläger 536  
Große Momente der Geschichte ohne ihre Hauptperson 536  
Überschriften 536  
Die Erfindung von ... 537  
Letzter Satz 537  
Madrigale 537  
Das meiste aus einem Gegenstand machen, der vom gegnerischen Team vorgeschlagen wurde 538  
Von eins bis zehn 539  
Anmachszenen 539  
Sitzen/Stehen/Liegen 540  
    *Sitzen/Stehen* 540 · *Sitzen/Stehen/Liegen/Knien* 540 · *Sitzen/Stehen/Liegen/Hereinkommen* 540  
Fremde Bettgenossen 541  
Stunt-Doubles 541  
Untertitel 542  
TV-Fernbedienung 542  
Zeitverschiebung 542  
Was tust du? 542  
Wer? Was? Wo? 543

Ratschläge 544  
Spieleverzeichnis 547  
Anmerkungen 550  
Informationen 562