

### Theatrales Improvisieren für Fremdsprachige (TIF)

#### Auf einen Blick

**Sprache:** Deutsch, adaptierbar auf alle Sprachen

**Stufe:** Improvisation I: A1-A2  
Improvisation I: B1-C1

**Ziel:** Förderung des spontanen Sprechens und Einübung von Sprechfertigkeiten

**Bedingungen:** Die Lehrkraft sollte nicht nur Spass an improvisierten, kommunikativen Aktivitäten, sondern auch ein Flair für die effiziente Organisation der Klasse haben.

**Literatur:** JOHNSTONE Keith (1993): *Improvisation und Theater*. Alexanderverlag.

Theatrales Improvisieren für Fremdsprachige (TIF) orientiert sich, im Gegensatz zu anderen theatralen Unterrichtsansätzen im Fremdsprachunterricht, weder am Psychodrama noch am schulischen Rollenspiel, sondern greift auf theaterpädagogische Ansätze zurück. TIF eignet sich besonders gut als Sprechfertigkeitstraining. In den Quasi-realen-Situationen der Improvisationen lassen sich Redebeiträge nicht planen. Die SpielerInnen müssen in den Konfliktsituationen des Spiels spontan und adäquat reagieren. Strukturfehler werden unwichtig, was zählt ist die geglückte Kommunikation. Die StudentInnen erfahren dabei, dass sie sich auch mit eingeschränkten Mitteln und mit Strukturfehlern differenziert ausdrücken und mitteilen können. Das stärkt ihr Selbstbewusstsein

und die Motivation, die fremde Sprache zu gebrauchen enorm.

TIF wurde in den vergangenen Jahren auf allen Niveaustufen, mit StudentInnen und bildungsungewohnten Arbeitslosen, mit Jugendlichen und Erwachsenen erfolgreich erprobt.

Eine Improvisationssequenz setzt sich jeweils aus zwei Teilen zusammen, einer **Aufwärmungsphase** und dem eigentlichen **Improvisationsteil**. Zusammen benötigt die Sequenz je nach Gruppengrösse idealerweise 1-2 Lektionen.

## Aufwärmen

Das Gelingen jeder Improvisation ist in hohem Masse abhängig von der vorangegangenen Aufwärmphase. Die Bedeutung dieser Aufwärmphasen kann nicht gross genug eingeschätzt werden. Erst Aufwärmeübungen schaffen die nötige Atmosphäre für einen entspannten und reibungslosen Ablauf theatraler Unterrichtsformen. Sie reduzieren einerseits Hemmungen, indem sie eine informelle Situation schaffen, und erhöhen andererseits die Intensität und spielerische Qualität des Spiels.

Fehlende oder mangelnde Aufwärmung führt zu Blockaden. Die Spielenden entwickeln Schamgefühle und eine mehr oder weniger starke Abwehr, sich auf das Spielen einzulassen.

Während der Aufwärmung ist es wichtig, dass der Spielleiter die Übungen temporeich initiiert und selbst mitmacht. Der Aufwärmungsteil muss wenigstens die folgenden Ziele verfolgen:

- Ängste abbauen (Sprechhemmungen, die Angst sich zu zeigen)
- Körperaktivierung, Puls auf Touren bringen
- Stimmaktivierung die Sprache ins Spiel bringen
- Körperbewusstsein und Wahrnehmung schärfen
- Entspannung und Konzentration herstellen
- das Zusammenspiel in der Gruppe fördern

Es gibt eine grosse Fülle von geeigneten Übungen, die diese Ziele verfolgen. Es versteht sich, dass sinnvollerweise auf vertraute und bewährte Übungen zurückgegriffen wird.

Wenn die SpielerInnen noch nie Aufwärmübungen gemacht haben, reagieren sie manchmal sehr verlegen. Insbesondere Erwachsene zeigen sich nicht gerne hüpfend, rennend, singend oder schreiend voreinander. Die Aufwärmphase etabliert eine informelle Situation, die zum Spielen, Improvisieren nötig ist. Deshalb ist es wichtig, dass alle an den Aufwärmübungen teilnehmen. Wenn alle sich zur selben Zeit verordneterweise informell benehmen, wird es plötzlich möglich sich vor anderen zu zeigen.

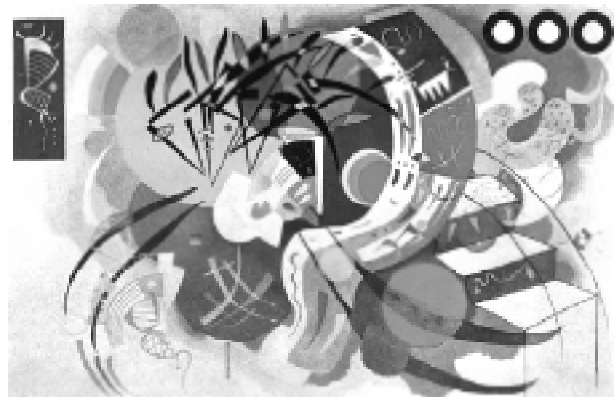
---

## Beispiel einer TIF-Lektion

Im folgenden wird eine mögliche TIF-Lektion im Bereich A1-2 und eine Lektion im Bereich B1-C1 gegeben. Der Aufwärmungsteil ist für beide Lektionen der gleiche. Das Set von Aufwärmübungen versteht sich als Vorschlag eines Ablaufs dieser ersten Phase. Es beginnt mit Gehen durch den Raum, was niemandem wirklich Mühe bereitet. Wichtig ist, dass keine Langeweile entsteht und dass die

## Improvisationen

Bei der Konzeption unserer Improvisationen greifen wir auf den folgenden Grundgedanken von Keith Johnston zurück. Johnston verweist darauf, dass Menschen Statusspezialisten sind. Wir haben ein sensibles Sensorium dafür entwickelt. Kommt uns jemand auf dem Trottoir entgegen, ist es, schon lange bevor wir uns kreuzen, klar, wer dem anderen Platz machen wird. Deshalb reicht es häufig schon, wenn Spielende wissen, welchen Status die Figur hat, welche sie verkörpern, um improvisieren zu können. Im Normalfall geben wir den Plot der Improvisation bekannt und lassen dann die Situation gruppenweise hintereinander oder nebeneinander direkt improvisieren. (Eine Vorbesprechung des groben Ablaufs in Gruppen ist natürlich auch möglich) Während der Improvisationen schauen die anderen Gruppen zu. Die Spielleitung muss darauf achten, dass die Improvisationen nicht zu lange dauern. Es ist deshalb sinnvoll mit den SpielerInnen vorgängig ein ins Spiel integrierbares Zeichen, z.B. Telfonklingeln, abzumachen, welches das Ende einer Improvisation einleitet. Während des Spiels ist es nicht sinnvoll in das Geschehen einzugreifen und die Spielenden zu verbessern, da sonst jede Spontaneität verloren geht. Die Spielenden sollen im Rahmen ihrer persönlichen Sprachkenntnisse die Spielsituation selbstständig lösen. Es besteht allerdings die Möglichkeit, sich Fehler aufzuschreiben und diese am Ende der Sequenz zu besprechen.



Übungen in schnellem Wechsel aufeinander folgen. Ist in einem Schulzimmer zu wenig Platz vorhanden oder hat man es mit einer Gruppe älterer Menschen zu tun, lässt sich das Aufwärmen auch so beginnen und minimalisieren, dass zunächst ausführlich Gymnastikübungen im Sitzen gemacht werden, um schliesslich aufzustehen und im Stehen einzelne weitere Übungen zu machen.

---

## Aufwärmphase

### Gehen Zeitaufwand

Maximal 2 Minuten

Die SpielerInnen gehen kreuz und quer durch den Raum. Sie werden angewiesen, den Raum gleichmässig auszufüllen, immer neue Wege zu gehen und nicht mit anderen zu kollidieren.

**Gehen in verschiedenen Tempi**

Zeitaufwand: 3-4 Minuten

Der Spielleiter definiert im folgenden verschiedene Geschwindigkeitsstufen. Die Nummer 1 steht für Zeitlupe, 2 für langsames Gehen, 3 für normales Gehen und 4 für Rennen. Jetzt beginnt der Spielleiter in beliebiger Reihenfolge die Nummern aufzurufen. Die Spieler müssen ihren Gang der jeweiligen Geschwindigkeitsstufe anpassen.

**Fliegende Bälle**

Zeitaufwand: ca. 3 Minuten

Die Spieler gehen wieder kreuz und quer durch den Raum. Die Spieler werfen sich im Gehen kleine Jonglierbälle zu (2 bis 3). Die Bälle dürfen nicht auf den Boden fallen. Die Übung braucht Tempo.

**Gymnastik**

Zeitaufwand: 3-5 Minuten

Es wird ein Kreis gebildet. Mit einem Set von Gymnastikübungen wird kurz der ganze Körper angewärmt. Möglich sind z.B. Arm-, Kopf- und Hüftkreisen, hüpfen, Kniebeugen, etc. und Körper ausschütteln.

**Stimme ausklopfen**

Zeitaufwand: 1 Minute

Wir stehen immer noch im Kreis und atmen auf einen Nasallaut (m/n) einen Vokal (a/e/i/o/u) aus, dabei klopfen wir mit unseren Händen auf unsere Brust.

**Zungentraining und Lefzen schütteln**

Zeitaufwand: 1-2 Minuten

Wir bewegen die Zungenspitze in fließendem Wechsel entlang der Aussen- und Innenflächen der Zähne: aussen und innen, oben und unten, hin und her. Nun strecken wir die Zunge soweit als möglich heraus und kreisen mit ihr in beide Richtungen. Und schliesslich kauen wir auf der Zunge herum, als wäre sie ein grosser Kaugummi. Dies alles begleiten wir mit unartikulierten, spontanen Lauten. Nun lassen wir auf leicht gegrätschten Beinen stehend unseren Oberkörper nach unten sinken, so dass Kopf und Arme locker über dem Boden baumeln, atmen zwei, drei mal tief in diese Dehnung und schütteln dann den Kopf – den entspannten Kiefer und die Lefzen – mit einem vokalischen Laut hin und her.

**Führen mit der Hand**

Zeitaufwand: ca. 3 Minuten

Je zwei Personen stehen sich gegenüber. Die führende Person hält ihre geöffnete Hand in etwa 30 Zentimetern Abstand parallel vor das Gesicht der geführten Person. Nun bewegt sie die Hand langsam und fließend vor oder zurück und nach oben oder unten. Die geführte Person folgt der Hand mit dem Gesicht immer im gleichen Abstand. Nach einer Weile wechselt die Führung.

**Schutzdistanz ausmessen**

Zeitaufwand: 1-2 Minuten

Die Spielpaare stellen sich an gegenüberliegenden Seiten des Zimmers auf. Sie schauen sich in die Augen und gehen dann langsam auf einander zu. Sie nähern sich einander solange, bis es für sie unangenehm wird. Dann bleiben sie stehen. Danach überschreiten sie auf die Aufforderung der Spielleiterin hin sehr langsam diese Distanz und gehen noch ein bisschen näher aufeinander zu und beobachten sehr genau welche Impulse diese Nähe auslöst. Die Übung wird abgebrochen, wenn wieder alle Spielpaare zum Stehen gekommen sind.

**Was hast du... gemacht?**

Zeitaufwand: 2-4 Minuten

Die Spielpaare stellen sich in der Mitte des Raumes auf und erzählen sich gegenseitig und detailliert was sie am letzten Wochenende unternommen haben. Während sie erzählen, gehen sie Schritt für Schritt auseinander, bis sie an den gegenüberliegenden Seiten des Zimmers angekommen sind. Mittlerweilen müssen sie schreien um sich noch zu verstehen. Danach kommen sie wieder langsam näher.

**Klatschen im Kreis**

Zeitaufwand: 4-6 Minuten

Die SpielerInnen stellen sich in einem Kreis auf. Die Spielleiterin gibt ein Klatschen an die nebenstehende Person weiter, die gibt es ihrem Nachbarn etc. Wenn das Klatschen flüssig und rhythmisch etwa vier- bis fünfmal im Kreis herumgegangen ist, wird die Regel eingeführt, dass man, anstatt das Klatschen weiterzugeben, es auch in die andere Richtung zurückgeben darf. Die SpielerInnen können so beliebig die Richtung wechseln. Eine Variante dieses Spiels, bei der die Stimme eingesetzt werden muss, ist das Weitergeben von *Ja* bzw. *Nein* bei Richtungswechseln.

**Zählen im Kreis**

2 Minuten

Die SpielerInnen stehen in einem grossen Kreis und versuchen, ohne jede Absprache fortlaufend zu zählen. Immer eine und nur eine Person nennt die nächste Zahl, nennen zwei gleichzeitig eine Zahl, muss von vorn begonnen werden.

## Improvisationsteil

### Improvisation I: Shopping

Niveau: A1-A2

Personen: 2 SpielerInnen (Käuferin A und Verkäufer B)

Situation: A kauft bei B einen Fernseher. B bietet zwei Fernseher an: Einen kleineren der neuesten Serie für 600.- und als Aktion das letztjährige Topmodell für 400.- Die Fernseher sind im Lager und werden mit der Post zugestellt. Deshalb muss B die Adresse des Käufers notieren.

I A kauft einen der beiden Fernseher und hinterlässt die Adresse.

II A erhält den falschen Fernseher, muss reklamieren und benutzt dabei das Telefon.

III Der Fernseher ist angekommen, ist aber kaputt. A geht ins Geschäft und reklamiert.



### Improvisation II: Ertappt

Niveau B1-B2

Personen: 2-3 SpielerInnen

I A ist verheiratet, hat 4 Kinder und arbeitet im Haushalt von Bundesrat B als Putzmann/frau. Beim Abstauben im Büro von B entdeckt A einen Brief. Neugierig beginnt A den Brief zu lesen. Der Brief ist ein Liebesbrief an den verheirateten B, der also offenbar eine Affäre hat. Während A noch in den Brief vertieft ist, kommt B dazu und verlangt Rechenschaft über As Verhalten. B kann nicht erlauben, dass ein Angestellter seine privaten Briefe liest. Andererseits darf niemand von B's Affäre erfahren.

II 5 Jahre später: A hat seine Informationen der Revolverpresse verkauft und ein Buch mit dem Titel 'Ich machte bei B sauber' publiziert. Darüber ist A reich geworden, hat eine grosse Villa gekauft und lebt glücklich und zufrieden. Die Enthüllungen A's haben B seinen Job und seine Ehe gekostet. Seine Partei hat ihn fallen lassen. Lange war er arbeitslos und jetzt verkauft er Staubsauger. Heute ist er im Villenquartier unterwegs. Er klingelt und A öffnet. Die beiden haben sich seit dem Vorfall nie mehr gesehen.

Hinweise: Die Grundidee dieser Improvisation stammt von Johnstone (1993)