

# Lernen auf Distanz

Spiele für Online- und Präsenzunterricht



- Unterricht beleben auf Distanz
- Kernkompetenzen fördern
- Klassen stärken & begeistern
- Aufmerksamkeit erhöhen



Lernen mit Erfolg

**KOHL** VERLAG

[www.kohlverlag.de](http://www.kohlverlag.de)

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort	3
Methodisch-didaktische Hinweise	4 - 8
<b>1. Konzeption:</b>	4
• Differenzierung	
• Sozialform	
• Einsatzmöglichkeiten	
<b>2. Grundlagen:</b>	5 - 6
• Wirkung	
• Innere Haltung	
<b>3. Technisches:</b>	6 - 8
• Allgemeines	
• Galerieansicht/Sprecheransicht	
• Chat	
• Audioeinstellungen	
Alphabetische Übersicht aller Übungen	9
<b>Übungen:</b> „Schneller, leichter Einstieg!“ – Grundlegendes Niveau	10 - 21
• Übersichtstabelle	10
• Anleitungen	11 - 21
<b>Übungen:</b> „Lasst uns mehr ausprobieren!“ – Mittleres Niveau	22 - 38
• Übersichtstabelle	22
• Anleitungen	23 - 38
<b>Übungen:</b> „Herausforderung angenommen!“ – Erweitertes Niveau	39 - 55
• Übersichtstabelle	39
• Anleitungen	40 - 55
Begrifflichkeiten	56

Es gibt unzählige Werke, die sich theoretisch oder praktisch mit dem Thema Improtheater auseinandersetzen. Exemplarisch werden die unten aufgeführten Publikationen angeführt. Wer weitere Spiele und Übungen, vor allem für den weniger vertretenen Bereich Online-Improtheater sucht, der wird auch auf verschiedenen Internetseiten fündig.

Für jeden, der noch mehr Lust auf improvisiertes Theater bekommt, seien die Online- und Präsenzkurse empfohlen, die es in jeder größeren Stadt gibt.

Besonders zu empfehlen:

<b>Johnstone, Keith: Theaterspiele</b>	Spontaneität, Improvisation und Theater-sport Alexander Verlag, Berlin 2009
<b>Johnstone, Keith: Improvisation und Theater</b>	Alexander Verlag, Berlin 2010
<b>Vlcek, Radim: Workshop Improvisationstheater</b>	Übungs- und Spielesammlung für Theater-arbeit, Ausdrucksfindung und Gruppendyna-mik. Auer Verlag, Donauwörth 2016
<b>Shaw, Doug: Social Nonsense</b>	Kinehora Publishing 2019

# Vorwort

Dieses Buch entstand im Frühsommer 2020. Die Corona-Krise versetzt Menschen in die Isolation und nötigt uns zum Umdenken und Experimentieren – wie kann man Schülerinnen\* und Schüler online unterrichten? Wie hält man Gruppenstrukturen via Bildschirm aufrecht? Wie vermittelt man trotz Abstand ein Gefühl der Verbundenheit in der Klasse?

Die vorliegenden Übungen sind im normalen Präsenzunterricht entstanden, in dem sie natürlich auch einsetzbar sind. Im Unterschied zu vielen anderen Gruppenspielen sind sie jedoch auch mit räumlichem Abstand oder sogar in digitalen Klassenräumen durchführbar.

Pädagoginnen und Pädagogen erarbeiten momentan, wie sie Wissen online vermitteln, Mitarbeit fordern, Fortschritte überprüfen können. Doch dort, wo ihnen virtuelles Unterrichten durch die technische Ausstattung möglich ist, stehen sie auch vor einer weiteren Aufgabe: Vor allem in einer emotional herausfordernden Lebenssituation wie der momentanen Krise muss auch Energie dafür aufgewendet werden, die Kinder zu stabilisieren, ihr Gruppengefühl zu stärken, ihnen Zuversicht, Erfolgserlebnisse und letztlich auch positive Ablenkung zu ermöglichen. Ziel ist neben der Wissensvermittlung also auch, die Kinder mit gestärktem Selbstbewusstsein und in einer funktionierenden Gruppe oder Klasse wieder in den Präsenzunterricht zurückzuführen.

Die vorliegenden Übungen können Lehrkräfte bei dieser Herausforderung unterstützen. Zu diesem Zweck erfüllen sie die folgenden Kriterien.

Diese Übungen ...

- sind online, mit räumlichem Abstand (Klassenraum oder Pausenhof) oder im Präsenzunterricht durchführbar.
- benötigen kein Material und keine Vorbereitung (bis auf wenige Ausnahmen).
- werden von den Kindern aufgrund des Spaßfaktors sehr gut akzeptiert.
- lockern, fokussieren und stärken Gruppen verschiedener Größen und Altersstufen.
- fördern Kernkompetenzen wie Kreativität, Teamwork, Wahrnehmung.
- können spezifische Lehrinhalte fördern (Geschichten erzählen, Grammatik, Darstellen und Gestalten, u. a.).

Viel Erfolg und viel Spaß bei der Umsetzung der Übungen wünschen Ihnen Ihr Team vom Kohl-Verlag und

*Gabi Deeg*

---

\* Die in diesem Band willkürlich verwendeten männlichen oder weiblichen Formen wie z. B. Lehrerin, Lehrer, Trainer u. a. m. schließen die jeweils andere mit ein.

# Methodisch-didaktische Hinweise

## 1. Konzeption

### • Differenzierung

Die einzelnen Übungen und Umsetzungsvorschläge sind mit Differenzierungshinweisen versehen, wobei jedes Niveau einen gleichwertigen Teil der Realisation darstellt.

Die meisten der Übungen können einfacher oder herausfordernder gestaltet werden. Tipps dazu finden sich unter der jeweiligen Beschreibung, bezeichnet mit „Level Down“ (Vereinfachung) und „Level Up“ (für erfahrenere Kinder).

### „Schneller, leichter Einstieg!“ – Grundlegendes Niveau

Die Übungen und Spiele in diesem Segment sind sehr einfach und ohne Erfahrungen umsetzbar.

### „Lasst uns mehr ausprobieren!“ – Mittleres Niveau

Das mittlere Niveau ergänzt das grundlegende Niveau mit leicht erhöhten Anforderungen.

### „Herausforderung angenommen!“ – Erweitertes Niveau

Das erweiterte Niveau stellt erhöhte Anforderungen in der Umsetzung und Entwicklung der kreativen Aktivitäten.

### • Sozialform

Die Übungen sprechen verschiedene Sozialformen an. Zu Beginn jeder Übung ist erläutert, ob die ganze Gruppe gleichzeitig oder das einzelne Kind reihum oder willkürlich nacheinander an der Reihe ist. Einige Übungen ergeben Szenen mit zwei oder mehr Kindern. Einige Übungen sind hinsichtlich der Sozialform variabel.

### • Einsatzmöglichkeiten

- Präsenzunterricht
- Online-Unterricht
- Gruppen aller Art
- Vertretungstunden, Wartezeiten, Busfahrten...

Die vorliegenden Übungen und Spiele sind vielseitig einsetzbar und benötigen keine Vorbereitungszeit und nur in Ausnahmen Materialien. Sie können spontan durchgeführt werden, wenn in einer Gruppe Bedarf an Auflockerung, positiver Energie oder verbindender Gruppenaktivität besteht.

Ebenso können sie gezielt eingesetzt werden, um spezifische Inhalte (beispielsweise Wortarten oder Geschichtenaufbau) spielerisch und mit Spaß einzuüben.

Die Übungen sind dem improvisierten Theater (Improtheater) entnommen und in Präsenzkursen erprobt. Einige sind von anderen Trainerinnen und Trainern entwickelt worden, viele habe ich in den ersten Monaten der Corona-Krise 2020 aus den in der Improszene gängigen Übungen entlehnt und für die Bedürfnisse eines Online-Unterrichts umgestaltet. Einige sind in der Arbeit mit den Kindern von mir neu entwickelt worden. Die Übungen funktionieren in den hier beschriebenen Formen daher auch auf Distanz und via Bildschirm.

# Methodisch-didaktische Hinweise

## 2. Grundlagen

### • Wirkung

- positives Gruppengefühl
- erhöhte Aufmerksamkeit
- Energie
- Förderung von Kreativität
- Förderung von Teamwork
- sinnvolle Beschäftigung mit hohem Spaßfaktor

Improtheater bedeutet, dass Spielerinnen und Spieler ohne Text und Absprachen gemeinsam Szenen und längere Geschichten entwickeln – spontan und aus dem Stegreif. Dies funktioniert, wenn die Spieler aufeinander achten und die Ideen der Mitspieler annehmen und weiterentwickeln. Die Übungen aus der Kultur des Improtheaters trainieren genau diese Kompetenzen: Wahrnehmung, Achtsamkeit, eine positive innere Haltung, Teamwork und Kreativität.

Dass die Übungen und Spiele die Kinder in diesen Kernkompetenzen fördern, fällt den jeweiligen Teilnehmern nicht auf. Für die Kinder bedeutet eine Improtheatereinheit „Wir spielen was!“. Diese große Akzeptanz trägt zur effektiven Förderung der oben genannten Fähigkeiten bei. So kann man Gruppenprozesse, die sonst beispielsweise durch sportliche Spiele gefördert werden, auch ohne Turnhalle positiv stärken.

### • Innere Haltung

- „Ja! Und...!“
- Jede Idee ist gleich gut.
- Es gibt keine Fehler.
- Scheiter heiter!

Wichtig für das Gelingen der Übungen ist eine innere Haltung, die im Improtheater als „Ja, und...!“ bezeichnet wird. Damit ist gemeint, dass die Angebote der Mitspieler nicht blockiert, sondern angenommen werden. „Ja“ sagen ist ein zentraler Bestandteil nicht nur des Improtheaters, sondern auch der ihm entnommenen Übungen.

Das bedeutet nicht, dass man beispielsweise in einer Rolle begeistert auf etwas reagieren muss, was die eigene Rolle nicht gut findet. Wenn jemand in einer Szene sagt „Hände hoch, dies ist ein Banküberfall!“, dann nimmt man dieses Angebot auch an, wenn man ein Gegenüber spielt, das erschrocken ist, das Geld nicht hergeben will oder behauptet, da sei eine Zeitsperre im Tresor. Blockieren wäre in diesem Fall beispielsweise zu entgegnen: „Sie sind hier nicht in einer Bank!“ oder „Klaus, red nicht immer so einen Blödsinn und komm zum Abendessen.“ Solche Reaktionen machen das Angebot des ersten Spielers zunichte und blockieren einen Fortgang der Szene. Schöner ist es, wenn das Angebot angenommen wird. Das wäre im vorliegenden Beispiel schon dadurch getan, dass man die Hände hebt.

Noch schöner und viel einfacher für alle Spieler werden die Szenen, wenn man nicht nur „Ja“ sagt, sondern „Ja, und...!“. Dies bedeutet, man nimmt das Angebot des Mitspielers an und fügt eine weitere Information hinzu. Diese Information, dieses nächste Angebot beeinflusst, wohin die Szene geht und sollte natürlich von dem oder den anderen Spielern ebenso angenommen werden. Das kann ganz unterschiedlich aussehen: „Bitte tun Sie mir nichts, ich arbeite den ersten Tag hier und weiß gar nicht, wie der Tresor aufgeht“, ist eine ebenso gute Idee wie: „Klaus? Klaus Müller? Du hast bei mir dein erstes Sparbuch eröffnet, als du noch ein kleines Kind warst!“ Solche Reaktionen bestätigen das Angebot des ersten Spielers (dass er ein Bankräuber bei einem Banküberfall ist), fügen der noch nicht entwickelten Geschichte aber ein weiteres Detail hinzu.