**Imitationsspiele nach:** Vlcek, Radim. Workshop Improvisationstheater. Übungs- und Spielesammlung für Theaterarbeit, Ausdrucksfindung und Gruppendynamik. Donauwörth 2013 (8. Auflage).

**Mimikring** (nach Vlcek, Radim, S. 48)

Alle stehen im Kreis. A beginnt, indem er den Nachbar mit einem ausdrucksvollen Gesicht anschaut. B übernimmt präzise den Gesichtsausdruck, dreht den Kopf langsam bis zur Mitte, damit alle sein Gesicht sehen können, stoppt, wird kurz neutral im Gesichtsausdruck, setzt eine neue Mimik auf und dreht sich zum Nächsten um. In jeder Laufrichtung eine Runde durchführen.

**Imitationskreis** (nach Vlcek, Radim, S. 45f.)

Alle stehen im Kreis und jeder schaut seinem direkten Gegenüber geradewegs in die Augen – das ganze Spiel über. Der Spielleiter fängt an, sich in Zeitlupe in sportlich-tänzerischen Verrenkungen zu bewegen, während die anderen ihn aus den Augenwinkeln peripher wahrnehmen und mitmachen müssen. Nach ein paar Vorgaben gibt er an den nächsten im Kreis weiter.

**Spiegeln** (nach Vlcek, Radim, S. 112)

Der Rahmenaufbau dieses Spieles ist variabel. Am Anfang sollte man Paare bilden, wobei einer der Akteur und der andere der Spiegel ist. Beide schauen sich die ganze Zeit über in die Augen. Der Akteur hat die Aufgabe, sehr langsame und ausladende Bewegungen durchzuführen, während der Spiegel sie, so gut es geht, mitmachen muss – eben spiegelverkehrt. Später kann man einen Akteur vor 3-4 Spiegeln geleichzeitig agieren lassen.

**Rollenpaarspiel** (nach Vlcek, Radim, S. 49)

Zwei Spieler spielen zusammen eine Szene, so als wären sie eine Person. Sie machen sich Satz für Satz in der Ich-Form wechselseitig Handlungsvorgaben, die sie wie siamesische Zwillinge als Darsteller verwirklichen.

Tipps für den Spielleiter: Wichtig ist es, sich nach jedem Satz viele Zeit zum Ausspielen der Handlungsvorgabe zu nehmen. da man nicht beliebig reden kann, heißt es sowieso: spielen statt reden!

**Blindenführung** (nach Vlcek, Radim, S. 86f.)

Zu diesem klassischen Vertrauensspiel hier ein paar Vorschläge zum Steuern des Blinden.

Variante 1: Eine schöne Möglichkeit ist es, wenn der Geführte einen Zeigefinger in die Luft streckt und der Helfer seinen eigenen Zeigefinger, Kuppe auf Kuppe, auf diesen stellt.

Variante 2: Wer’s lieber mit der Stimme mag, kann einen blinden mit einem vereinbarten Führungslaut leiten. Bei dieser Variante können sich „böserweise“ die Führer vermischen, so dass jeder blinde seinen eigenen wiederfinden muss.

Variation 3: in der Variante „Autos“ steuert der Hintermann den Blinden über Fingerdruck (Druckstärke gleich Geschwindigkeit) auf dem Rücken. So ist z.B. zwischen den Schulterblättern vorwärts, an den Schultern jeweils abbiegen, im Nacken rückwärts.

Variante 4: Der Führer stellt sich hinter den Blinden und rennt mit ihm, sehr rasant, quer durch den Raum und bremst ihn erst kurz vor einer Wand ab. Eine Variante eigentlich nur für erfahrene Theatermenschen und wenn nicht zu viele Paare im Raum unterwegs sind, sonst Verletzungsgefahr.

**ABC-Spiel** (nach Vlcek, Radim, S. 225)

Zwei Spieler entwickeln zusammen eine einfach frei improvisierte Szene, wobei bei jedem Sprecherwechsel oder bei jeder längeren Pause mit dem nächsten Buchstaben des Alphabets begonnen werden muss. Der erste Satz, der in dieser Szene gesprochen werden muss, beginnt also mit einem „A“, der letzte mit einem „Z“.

Tipps für den Spielleiter: Man „verkopft“ leicht und rutscht in ein belangloses Redespiel hinein. Am Anfang ist es nicht dumm, sich mal eine Liste mit den Möglichkeiten für „X“ und „Y“ zu überlegen. Dann muss man z.B. nicht in jeder Szene Xylophon spielen.

Variation/Alliterationsspiel: Es werden Sätze gebildet, wo möglichst viele Worte mit dem aktuellen Buchstaben beginnend vorkommen – wieder bis Sprecherwechsel oder längerer Pause.

**Freeze** (Seite „Freeze Tag“. In: Improwiki, Improvisationstheater und Comedy, URL: <http://improwiki.com/de/wiki/improtheater/freeze_tag> (Abgerufen: 10. Januar 2017, 14:31 Uhr), Lizenz [CC BY-SA 3.0 DE](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/))

Alle sind beteiligt, eine Szene spielen immer nur zwei.

Zwei Spieler starten und spielen eine kurze [Szene](http://improwiki.com/de/wiki/improtheater/szene). Wenn ein [Beat](http://improwiki.com/de/wiki/improtheater/beat) erreicht ist, klatscht einer der nicht beteiligten Spieler in die Hände und/oder ruft "Freeze!". Die Darstellenden stoppen sofort und frieren in der [Haltung](http://improwiki.com/de/wiki/improtheater/haltung) ein, die sie gerade haben. Der Spieler, der geklatscht hat, tippt einen der beiden Spieler an und übernimmt exakt dessen Haltung. Es startet eine komplett neue Szene. Die beiden Spieler nehmen dabei ihre Haltungen als Grundlage für ihr Tun in der neuen Szene. In der Regel kommt die Spielidee für die neue Szene von dem neuen Spieler. Den Reiz des Spiels macht aus, die genaue Haltung detailgenau zu kopieren und diese in einem neuen Kontext zu rechtfertigen. Dafür ist ein genaues Beobachten der Szene und der Haltungen vor der Übernahme sehr wichtig. Damit das möglich ist, sind die Szenen mit viel Körperlichkeit und Haltungsänderungen zu spielen. Beenden sollte man die Szene dann, wenn gerade ein [Beat](http://improwiki.com/de/wiki/improtheater/beat) erreicht ist, z.B. nach einem [Gag](http://improwiki.com/de/wiki/improtheater/gag). Wenn die Spieler währenddessen auch noch eine spannende Körperhaltung eingenommen haben, ist das umso besser.