

# Übungen aus dem Theatersport zur Förderung kommunikativer Kompetenzen

**HANDREICHUNG FÜR LEHRKRÄFTE**

## **Inhaltsverzeichnis**

<b>1. Einführung</b>	<b>3</b>
1.1 Theatersport als "Breitensport" - Chancen und Herausforderungen	3
1.2 Welche kommunikativen Kompetenzen lassen sich fördern durch den Einsatz von Theatersport?	3
1.3 Räumliche Voraussetzungen	4
1.4 Das Übungsmaterial	4
<b>2. Acht Übungen zur Förderung aufeinander aufbauender Kompetenzen</b>	<b>4</b>
2.1 Sich selbst und andere wahrnehmen	4
2.2 Perspektivübernahme und Empathie	4
2.3 Vorschläge annehmen und weiterentwickeln	5
2.4 Wahrnehmung, Empathie, gemeinsam Sinn konstituieren	5
2.5 Aufeinander eingehen	7
2.6 Gemeinsam auf ein Ziel zusteuern	7
2.7 Ausdrucksvermögen	8
2.8 Konzentration auf eine gemeinsame Struktur	9
<b>3. Kommunikative Ziele von Theatersport und Jugend debattiert</b>	<b>10</b>

## 1 Einführung

### 1.1 Theatersport als „Breitensport“ – Chancen und Herausforderungen

Theatersport wird seit circa zwanzig Jahren zunehmend beliebter, sowohl als Disziplin im (Laien-) Theaterspiel als auch als pädagogische Methode in der Schule, zum Beispiel im Darstellenden Spiel. Besonders unter Jugendlichen erfreut sich diese Methode großer Beliebtheit, was für einen Einsatz im Unterricht spricht, da die Interessen von Lehrenden und Schülern und Schülerinnen hier in einer Schnittmenge zusammen zu kommen scheinen. Aus dem amerikanischen Kulturraum kommend, fand der Theatersport schnell Verbreitung auch in Europa, da er

- die Teilnehmenden (und das Publikum) niedrigschwellig miteinander in Kontakt bringt
- schnelle Erfolge ermöglicht
- hohen Unterhaltungswert hat.

Der Theatersport, oder auch *Improtheater* (Improvisationstheater), basiert auf dem szenischen Miteinanderspielen ohne Drehbuch, lebt aus der Entwicklung von Szenen aus dem Moment. Die Spielenden reagieren aufeinander oder das Publikum, das ebenfalls Impulse für den Handlungsverlauf geben kann. Was scheinbar willkürlich und überraschend, daher oft auch komisch erscheint, folgt jedoch impliziten Regeln und basiert auf Kompetenzen, die erst trainiert werden müssen.

Einige der wichtigsten Punkte, auf denen das Spielen beruht, sind

- das Erkennen und Annehmen von Impulsen der Mitspielenden
- sich selbst mit kreativen Impulsen einzubringen
- das Erkennen und Weiterspinnen eines roten Fadens
- Zusammenarbeit und sich gegenseitig zu helfen.

Dies sollte beachtet werden, insbesondere, wenn man Schülern und Schülerinnen die Methode an die Hand gibt, damit sie, zum Beispiel in einer AG, auch selbstständig weiterarbeiten. Schüler und Schülerinnen sehen oft zunächst den Spaß an der Oberfläche, nicht jedoch, wie viel Arbeit es erfordert, um wirklich miteinander zu spielen. Es braucht erst den Aufbau kommunikativer Kompetenzen, um spielen zu können, diese lassen sich jedoch gleichzeitig mit Mitteln des Theatersports trainieren. Wir *spielen* bei den ersten Lernschritten.

### 1.2 Welche kommunikativen Kompetenzen lassen sich fördern durch den Einsatz von Theatersport?

Theatersport lebt von der Spontaneität und der Kunst verschiedener Individuen, ohne Vorbereitung gemeinsam etwas zu erzeugen, was Sinn ergibt und meist auch noch witzig ist. Auf eine Bühne zu gehen und vor Publikum in eine unbekannte Situation zu gehen, erfordert zudem Mut, Selbstvertrauen und Zuversicht, dass es gelingen wird. Dies entwickelt sich beim Training. Fähigkeiten, die man für sich selbst ausbaut, helfen in der Kommunikation mit anderen, beim Improvisieren.

Theaterimprovisation wird erfolgreich, wenn die Spielenden lernen,

- eine klare Haltung einzunehmen
- andere in ihrer kommunikativen Absicht wahrzunehmen

- Vorschläge anzunehmen und den eigenen Beitrag daran auszurichten
- sich selbst einbringen zu können
- anderen Raum geben zu können
- auf ein Ziel zuzusteuern und den Weg dorthin zu strukturieren
- Kommunikation als eine gemeinsame Sache zu begreifen.

### **1.3 Räumliche Voraussetzungen**

Theatersport braucht Bewegung. Es empfiehlt sich, die Tische an die Wände zu rücken und die Stühle in einem weiten Stuhlkreis aufzustellen. Ein Raum, in dem man Theatersport macht, sollte genug Platz haben, damit alle Teilnehmenden sich gleichzeitig bewegen können.

### **1.4 Das Übungsmaterial**

Die ausgewählten Übungen sind „Klassiker“, die sich deswegen so gut für den hier angestrebten Zweck eignen, weil sie die basalen Kompetenzen aufeinander aufbauend trainieren. Die ersten beiden Übungen sind nicht notwendigerweise dem Theatersport zuzuordnen, sondern werden auch in anderen Theaterkontexten eingesetzt. Weitere zweckdienliche Übungen und Spiele finden sich ergänzend in der Handreichung „Energizer und Spiele“, zum Beispiel „Hochspringen und sich umdrehen“ und „Bahnhof“. Diese Handreichung macht auch auf die Feinheiten von Übungen und ihre Stolperstellen aufmerksam.

## **2 Acht Übungen zur Förderung aufeinander aufbauender Kompetenzen**

### **2.1 Sich selbst und andere wahrnehmen**

#### **Eisscholle**

Die Übung „Eisscholle“ ist eine klassische Theater-Grundübung. Die Gruppe läuft durch den Raum. Die Leitung moderiert an, dass sich alle auf einer Eisscholle befinden und immer in Bewegung bleiben müssen. Damit alle sicher sind, muss die Verteilung der Laufenden im Raum immer ungefähr gleichmäßig sein.

### **2.2 Perspektivübernahme und Empathie**

#### **Blinde führen**

Die Gesamtgruppe teilt sich in zwei Hälften auf: Eine Gruppe schließt die Augen und lässt sich „blind“ von der anderen Gruppe durch den Raum führen. Dazu ordnen sich immer zwei Personen aus jeder Gruppe einander zu. Sobald die Augen der „Blinden“ geschlossen sind, legen die führenden Personen zwei Finger an zwei Finger der blinden Person (am besten jeweils Zeige- und Mittelfinger) und die Führung beginnt. Unterstützend lässt sich Musik einsetzen. Durch Regulierung der Stärke und Ausrichtung des Fingerdrucks kann das Tempo variiert sowie die Richtung angezeigt werden. Nach circa fünf Minuten stoppt die Leitung das Führen. Die beiden Partner tauschen sich aus, wie die Kommunikation funktioniert hat. Es können dabei auch Gefühle thematisiert werden, zum Beispiel, ob man sich sicher oder zwischendurch unsicher gefühlt hat. Danach wird getauscht.

Variante: Man kann einen Hindernisparcours aufbauen, also zum Beispiel mehrere Stühle mit Abstand hintereinander stellen, um die dann im Slalom herumgegangen wird oder über die man drüber steigt oder läuft. Sofern die Gruppe der „Blinden“ nicht am Erstellen des Hindernisparcours beteiligt ist, schult schon diese Aufgabe Empathie und Verantwortungsbewusstsein.

Einfacher wird es, wenn alle zusammen den Parcours aufbauen. Das sollte die Lehrkraft nach eigenem Ermessen entscheiden.

## **2.3 Vorschläge annehmen und weiterentwickeln**

### **Au ja!**

Die Übung „Au ja!“ ist ein weiterer Klassiker und basal für den Theatersport.

Die Gruppe läuft durch den Raum. Eine Person macht einen Vorschlag, zum Beispiel „Lasst uns alle wie die Frösche hüpfen!“ und macht auch sofort die entsprechende Bewegung vor. Die ganze Gruppe ruft „Au ja!“ und schließt sich an, bis der nächste Vorschlag von einer anderen Person kommt.

Im Anschluss wird kurz über die Schwierigkeiten beim Annehmen (wenn etwa jemand ein bestimmter Vorschlag zu „albern“ war) sowie auch den Spaß beim Mitmachen gesprochen. Die Gruppe arbeitet im Unterrichtsgespräch heraus, dass das Annehmen der Vorschläge Bedingung für das szenische Improvisieren ist. Die Leitung kann dies mit einem Beispiel veranschaulichen: Wenn jemand in einer gemeinsamen Szene einen Vorschlag äußert, etwa „Wie schön, dass du mich heute besuchst, es ist mein 100. Geburtstag“, würde jede Lenkung in eine andere Richtung, wie etwa „Quatsch, du feierst doch heute dein Abi“ die aufgebaute Spannung zerstören.

Variante:

Immer zwei Partnerinnen stehen sich gegenüber. Eine Person fängt an, einen Vorschlag zu machen, was man noch nach der Stunde Schönes zusammen machen kann. Die andere Person nimmt dies enthusiastisch auf mit einem „Au ja!“ und fügt dann eine Handlung hinzu, die sich anschließen lässt. Dies wird wiederum von der ersten Person mit einem begeisterten „Au ja!“ kommentiert, um gleich wieder eine weitere Handlung anzuknüpfen usw.

In der Auswertung wird nach Analogien zum Debattieren gefragt. Eine Analogie findet sich im Annehmen des Vorschlags der Pro-Partei, eine weitere darin, dass Argumente nicht nach einer vorbereiteten Liste ins Gespräch eingebracht werden, sondern, dass aus dem Gesprächsverlauf heraus entschieden werden muss, wann etwas, das man einbringen möchte, passt. Die Debatte ist, wie die Spielszene, ein gemeinsames Produkt.

## **2.4 Wahrnehmung, Empathie, gemeinsam Sinn konstituieren**

### **Bilder stellen, deuten und weiterspielen**

In dieser Übung werden gleich mehrere Kompetenzen trainiert. Es geht darum, sich einzufühlen in andere, um das Erkennen von Körpersprache und sozialen Konstellationen und darum, gemeinsam eine Situation zu deuten und sie spontan und kreativ weiterzuspielen. Beim Weiterspielen ist die Kompetenz gefragt, sich selbst zu regulieren, also in situativ angemessenem Maß einbringen zu können. Da dieses Spiel alle Gruppenmitglieder miteinander in Kontakt bringt und einen hohen Spaßfaktor bietet, eignet sich diese Übung auch zur Verbesserung der Gruppendynamik.

Die Gruppe wird eingeteilt in vier bis fünf Teilgruppen, diese stellen sich im Raum im Kreis auf.



Nun überlegt sich jede Teilgruppe innerhalb von fünf Minuten eine Situation für die Nachbargruppe im Uhrzeigersinn, die gespielt werden soll. Sie soll zunächst wie ein Foto, also als Standbild, gestellt werden. Nach der Beratung soll jedes Mitglied der beratenden Gruppe ein Mitglied aus der Gruppe stellen, die in die Situation gestellt wird. Daher soll diese Situation durch eindeutige Körpersprache darstellbar sein. Die Gruppe überlegt, wer später wen stellt, in welche Körperhaltung und in welche Position zueinander im Raum. Stühle dürfen mit einbezogen werden.

Beispielsituationen können sein:

Ein Banküberfall, eine Hochzeit, ein Nachbar, der sich auf einer Party über den Lärm beschwert etc., also Situationen, die durch eindeutige Körpersprache darstellbar sind.

Nach der Beratung beginnt Gruppe 1, Gruppe 2 ins Bild zu stellen. Dabei wird möglichst nicht gesprochen. Wer gestellt wird, macht die Augen zu und wird dann von der entsprechenden Person aus Gruppe 1 vorsichtig und respektvoll in die Situation in der Mitte des Raums geführt und in seine Position gestellt. Die übrigen Gruppen setzen sich als Zuschauer an den Rand.

Das Stellen ist eine sensible Stelle im Spiel, daher moderiert die Leitung ausdrücklich an, dass das Führen und Stellen der „blinden“ Personen eine Aufgabe mit viel Verantwortung ist: Das Tempo muss an das Körpergefühl der geführten Person angepasst werden, Bewegungen müssen klar und eindeutig sein. Es soll eine Sensibilität dafür entwickelt werden, ob die geführte Person entspannt ist. Merkt man einen leichten Widerstand oder Unwohlsein, darf man auch in verbale Verständigung wechseln (zum Beispiel „Hier kommt ein Stuhl, gleich sitzt du“). Das Publikum ist ebenfalls still und soll nicht durch Kommentare schon verraten, worauf es hinausläuft.

Sind alle Personen ins Bild gestellt, gibt jemand aus Gruppe 1 ein Zeichen, dass die Augen nun geöffnet werden dürfen und dass man, nachdem man meint, die Situation erkannt zu haben, sie entsprechend *in Zeitlupe* weiterspielt. Der Sinn der Zeitlupe ist, dass es etwas mehr Zeit für die Gruppe gibt, sich aufeinander einzustellen und Körperhaltungen zu deuten.

Nachdem die Situation gespielt worden ist, gibt es Applaus.

Die Leitung fragt nach der Interpretation der Situation aller Spieler: Hatten alle das gleiche Verständnis von der Situation? Hat jemand seine Rolle nicht gefunden? Woran lag es? Welche Haltungen waren eindeutig, was ließ auch eine andere oder gar keine Deutung zu? Wie könnte man das Bild noch klarer stellen? Wie hätte die Situation noch weiterspielt werden können?

Nach der kurzen Besprechung wechselt man zur nächsten Situation, Gruppe 2 stellt also Gruppe 3 usw.

## **2.5 Aufeinander eingehen**

### **Zu zweit eine Geschichte rückwärts erzählen**

In diesem Spiel entwickeln die Spieler eine hohe Aufmerksamkeit für jeden Redebeitrag des Gegenübers sowie ein gemeinsames Ziel.

Die Spielenden setzen oder stellen sich einander zu zweit gegenüber. Sie sollen zu zweit eine Geschichte rückwärts erzählen. Ohne Absprache beginnt die erste Person mit einem Satz, der das Ende einer Geschichte benennt. Es sollte möglichst kein naheliegender und nichtssagender Satz sein, wie „Und sie lebten fortan glücklich und zufrieden bis an ihr Lebensende.“, sondern die Moderation regt an, hier schon eine Idee zu geben, was passiert sein könnte, zum Beispiel „Und seitdem lagerte Großmutter Ilse ihren Schnupftabak nur noch außer der Reichweite von Onkel Heinz“.

Dann wird wechselweise Satz für Satz die Geschichte rückwärts bis an den Anfang erzählt.

Diese Variante der bekannteren Übung, eine Geschichte gemeinsam vorwärts zu erzählen, wird als herausfordernder erlebt, da sie mehr Konzentration und ein noch genaueres Zuhören erfordert. Das Ziel, also der Anfang der Geschichte, ist weniger beliebig und muss von beiden gesehen und verfolgt werden. Zudem ist logisches Denken noch stärker gefragt.

In der Auswertung wird nach diesen Herausforderungen und nach der Bedeutung der eingesetzten Kompetenzen, auch für die Debatte, gefragt.

## **2.6 Gemeinsam auf ein Ziel zusteuern**

### **Tot in einer Minute**

In diesem Spiel wird vor Publikum eine Szene spontan in einem gemeinsamen Prozess zu zweit entwickelt. Die Gruppe sitzt im Halbkreis vor der Bühne, auf die drei Stühle als eine Bank gestellt werden.

Die Moderation erklärt, dass immer zwei Personen spontan und ohne Absprache in die Szene gehen. Die Aufgabe im Spiel ist es, dass innerhalb einer Minute mindestens einer der beiden Spielenden aus einem für das Publikum nachvollziehbaren Grund tot sein muss.

Um dieses Spiel spielen zu können, muss die Gruppe schon viel trainiert haben und ihre Kompetenzen sicher einsetzen können. Eine gute Szene entsteht nur, wenn genau aufeinander geachtet wird, also wohin die Szene sich durch die wechselseitigen Impulse entwickelt, diese dürfen nicht ignoriert werden, einander widersprechen oder umgedeutet werden. Auch müssen beide Spieler in der Lage sein, sich selbst einzubringen und Verantwortung für den Fortschritt im Gespräch oder der Handlung zu übernehmen. Die Kunst der Person, die dem ersten Impuls des Mitspielers folgt, ist es, selbstständig am Verlauf mitzuarbeiten und nicht nur eine nun logisch erscheinende Handlung einfach abzuwickeln. Wenn also zum Beispiel Person A als ersten Satz sagt „Geht´s dir nicht gut? Du siehst so blass aus.“, sollte Person B sich nicht einfach bis zum Ende der Minute zu Tode röcheln, sondern den Vorschlag zwar annehmen, aber selbst einen interessanten Aspekt hinzufügen, zum Beispiel „Ja, Alois, ich fühle ich nicht gut, kann es sein, dass wir gar nicht auf die Schwarzseealm gestiegen sind, sondern uns schon auf 4000 m Höhe befinden?“

Die Begrenzung auf eine Minute ist dabei sowohl eine Hilfe als auch eine Herausforderung. Wie beim Debattieren kann die Leitung 15 Sekunden vor dem Ende durch ein Klingelzeichen anzeigen, dass nun die Zeit abläuft.

Es kommt darauf an, in der Szene in einer Balance gleicher Impulse zu bleiben und beim Ansteuern des Ziels genau aufeinander einzugehen.

Es ist generell beim Improtheater nicht schlimm, wenn eine Szene einmal scheitert. Jedes Scheitern kann nachher auch als Lernstoff für neue Szenen dienen, denn alle Szenen werden, solange man noch trainiert, nach dem Applaus analysiert: Was hat besonders gut funktioniert? Wo ist jemand „abgebogen“? Welche Regel wurde an einer Stelle nicht berücksichtigt?

Am Ende der gesamten Übung kann wieder nach Analogien zum Debattieren gefragt werden.

## **2.7 Ausdrucksvermögen**

### **Expertin und Übersetzer**

Auch diese recht bekannte Übung ist nicht ganz so einfach, wie Gruppen oft glauben. Oft wird sie zu früh gespielt, da sich die Gruppe einen hohen Spaßfaktor davon verspricht. Dann beobachtet man, dass mindestens eine Person überfordert ist und die Improvisation ziellos in die Breite geht, dass nicht *miteinander* gespielt wird.

Worauf kommt es also an?

Die hier erforderlichen Kompetenzen sind: Mut, eine spontane Idee klar durchzuziehen und Vertrauen in den eigenen Körper- und Stimmausdruck einerseits sowie eine gute Beobachtungsgabe und Einfühlungsvermögen andererseits. Das ist im Zweifelsfall wichtiger, als dem Druck nachzugeben, unbedingt witzig sein zu wollen.

Das Setting besteht wieder darin, dass zwei Personen auf die Bühne gehen und spontan, ohne Absprache, eine Szene als Expertin aus einem fremden Land und daher einem Übersetzer spielen. Die Expertin spricht eine fremde Sprache.

- Tipp: Natürlich wird nicht Französisch oder eine andere echte Sprache gesprochen, sondern eine Fantasiensprache. Das ist richtig schwer! Daher kann man den Spielern Lautmaterial als Hilfe an die Hand geben. Sehr gut geeignet sind zum Beispiel dadaistische Lautgedichte für diesen Zweck. Die Expertin darf eine Kopie mit einem solchen Gedicht mit in die Szene nehmen.

Das Publikum darf diesmal mit beteiligt sein, muss aber nicht. Es kann Vorschläge machen, in welchem Gebiet die Expertin tätig ist.

Die Expertin fängt nun an, über ein spezielles Thema in ihrem Gebiet zu sprechen, das kann eine Erfindung sein oder ein Problem, zu dem sie forscht, etc. Das Publikum kennt diese Spezialisierung nicht, hat sie also nicht festgelegt.

Es scheint selbstverständlich zu sein, dass die Spielerin der Expertin einen Plan hat, was sie sagt, aber tatsächlich beobachtet man in der Praxis oft, dass dem nicht so ist, sondern dass die Spielerin „irgendwas“ sagt, da die Fantasiensprache einen Schutz zu bieten scheint. Dann wird es schwer, etwas zu übersetzen! Also muss klar sein, was man genau sagen will und wie ungefähr die Struktur des Gesagten sein wird.

- Tipp: Dabei kann helfen, auf aus dem rhetorischen Training bekannte Strukturen der Rede hinzuweisen wie, eine Anknüpfung (Einleitung) zu machen, drei Argumentationsschritte und einen Zielsatz zu bringen.

Die Expertin spricht nun also. Nach drei, vier „Sätzen“ hält sie inne, um dem Übersetzer Gelegenheit zu geben, das bislang Gesagte zu übersetzen.

Der Übersetzer sollte die Expertin genau beobachtet haben und ihr genau zugehört haben, um nachzuvollziehen, was sie gesagt haben könnte: Was hat die Stimmlage verraten? Handelt es sich um ein Problem oder um eine neue Erfindung, auf die sie stolz ist? Was drückt die Körpersprache aus?

- Tipp: Da dieser Teil der Übung eine Stolperstelle sein kann, sollte die Moderation schon im Vorfeld darauf hinweisen, dass es erforderlich ist, genau auf Stimmlage und Körpersprache zu achten.

Dass die Übersetzung genau den Punkt trifft, der gesagt wurde, ist unwahrscheinlich und auch nicht nötig. Es sollte jedoch der Grundgestus erhalten bleiben, den auch das Publikum gesehen und gehört hat. Man erlebt jedoch immer wieder, dass der Übersetzer kaum im Kontakt mit dem Gesprochenen ist, da schon vorausgeplant wurde. Dazu kommt die Vorstellung, dass die Übersetzung unbedingt witzig sein muss, also wurde zuvor schon etwas überlegt. Diesen Druck sollte man als Leitung nehmen. Der eigentliche Zweck ist ja, Körper- und Sprechausdruck einzusetzen einerseits, ihn zu lesen andererseits, sowie zu lernen, auf den ersten Einfall, *der aus dem Eindruck des Gesehenen und Gehörten kommt*, zu vertrauen. Wenn das gelingt, ist man in derselben Spannung wie das Publikum, das dann auch die Lösung dieser Spannung mitnachvollziehen kann.

Noch eine Stolperstelle: Es kann passieren, dass der Übersetzer etwas völlig anderes behauptet, als die Expertin gesagt hat, da er sich einen Lacher davon verspricht. Dieses Vorgehen ist kontraproduktiv, denn die Folge davon ist, dass sich nun die Expertin von ihrem ursprünglichen Einfall entfernt und nur noch durch Pantomime bebildert, was der Übersetzer gesagt hat. Damit wäre die Szene misslungen.

Die Lacher entstehen mit Sicherheit auch auf anderem Weg, denn da es ja nicht möglich ist, den genauen Inhalt zu treffen, wird es sowieso immer wieder Momente geben, da eine komische Spannung zwischen dem Gestus und der auf Kreativität angewiesenen Übersetzung entsteht.

In der Auswertung geht es im Kontext dieser Handreichung vor allem darum, was gut funktioniert hat im Zusammenspiel von Einsatz und Deutung des Ausdrucks. Zudem finden sich Analogien zum Debattieren: Es stört den Prozess, wenn der eigene Beitrag vorausgeplant wird und der Anschluss nicht stimmt.

## **2.8 Konzentration auf eine gemeinsame Struktur**

### **Teamwork**

In diesem Spiel geht es wieder darum, gemeinsam einen Sinn zu erzeugen und auch hier muss man sehr gut aufeinander hören. Der Fokus liegt auf dem Beachten einer gemeinsamen Struktur. Aufgabe ist es, zu zweit einen Begriff zu erklären:

Die Leitung hat ein Kartenset erstellt mit Begriffen, die es zu erklären gilt. Das Publikum ist in zwei Teams aufgeteilt und kann beim Raten der Begriffe Punkte bekommen.

Immer zwei Spieler aus einem Team kommen nach vorne und ziehen einen Begriff, den sie ihrem eigenen Team erklären. Dabei darf jeder Spieler immer nur ein Wort sagen. Somit muss sowohl dem Sinn des entstehenden Satzes von beiden Spielern gefolgt als auch die grammatikalische Struktur erkannt werden.

- Tipp: Die zu erklärenden Begriffe können aus einem Themenfeld des Debattierens stammen, um ein Thema schon vorzubereiten.

### **3. Kommunikative Ziele von Theatersport und Jugend debattiert**

Durch die Unterrichtseinheiten bei Jugend debattiert lernen Schüler und Schülerinnen, genau zuzuhören und im Kontakt mit dem Gesprächspartner und dem Thema zu bleiben. Sie gehen aufeinander ein und verfolgen ein gemeinsames Ziel. Dies lässt sich genauso gut sagen für den Theatersport. Eine Debatte und eine gespielte Szene im Theatersport werden dadurch gut, dass man lernt, Strukturen zu erkennen und zu nutzen, die bei aller Spontaneität ein Gerüst geben. Das Zusammenspiel ist essenziell und ein gemeinsames, interessantes Produkt entsteht nur, wenn alle gleich beteiligt an der Sache arbeiten. Daher kommt es in jeder der hier aufgeführten Übungen darauf an, das Gegenüber erst einmal wahrzunehmen und darauf angemessen zu reagieren. Dieses Wechselspiel zielt immer auf einen Fortschritt im Gespräch, in der Handlung, in der Szene ab, nur gemeinsam kommt man an ein Ziel.

## **Impressum**

Handreichung „Übungen aus dem Theatersport zur Förderung kommunikativer Kompetenzen“  
Leitfaden für Lehrkräfte

Version 1.0 (November 2025)

Inhaltliche Verantwortung: Dr. Jan Jonathan Bock, Leiter Jugend debattiert

Autorin: Xenia Multmeier

Gemeinnützige Hertie-Stiftung

Grüneburgweg 105

60323 Frankfurt am Main

Tel.: 069 - 66 07 56-146

Fax: 069 - 66 07 56-303

E-Mail: [info@jugend-debattiert.de](mailto:info@jugend-debattiert.de)

<http://www.jugend-debattiert.de/>

<https://www.facebook.com/Jugenddebattiert.de/>

Fragen und Anregungen können Sie gerne über [info@jugend-debattiert.de](mailto:info@jugend-debattiert.de) an das Büro Jugend debattiert richten.

Diese Handreichung ist ausschließlich für den internen Gebrauch bestimmt. Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Es darf weder im Ganzen noch in Teilen weitergegeben, vervielfältigt und in ein Netzwerk eingestellt werden.

Jugend debattiert ist eine Initiative des Bundespräsidenten und steht unter seiner Schirmherrschaft. Träger von Jugend debattiert sind die Gemeinnützige Hertie-Stiftung und die Heinz Nixdorf Stiftung in Kooperation mit der Kultusministerkonferenz, den Kultusministerien und den Parlamenten der Länder. Jugend debattiert wird gefördert durch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.