

Josef Broich

# Anwärmspiele

über einhundert neue Gruppenspiele

Technische Hochschule Darmstadt  
Fachbereich 3  
Institut für Psychologie  
Steubenplatz 12, 6100 Darmstadt

Inv.-Nr. 9109489  
RESERVEFACHSCHRIFTLICHES VERZEICHNIS

MATERNUS

# Übersicht

## **Einsatz von Anwärmspielen** 9

Einleitung 9, Formen der Anwärmspiele 10, Spielort 11, Spielzeit 11, Alter der MitspielerInnen 11, Teilnehmerzahl 12, Hinweise für den Spielleiter 12, Bildung von Zweiergruppen 13, Hintergrundmusik 15, Zur Anrede 16

## **Erstes Kapitel: Bewegen und ankommen** 17

Zum Spieleinsatz 18, Viergangschaltung 19, Begrüßung 20, Gruppeneinstieg 21, Körper und Raum 23, Kontakt und Bewegung *Kurzfassung* 25, Ausdruck und Eindruck *Langfassung* 27, Herr Obermeyer 31, Hopp und Stopp 32, Leerlauf 33, Platz besetzen 35, Platztausch 36, Einstimmung 37, Ach du 38

## **Zweites Kapitel: Kommen und zeigen** 39

Zum Spieleinsatz 40, Namen schreiben 41, Namen werfen 41, Ich gebe dir meine Hand 42, Namen singen 43, Begrüßungsgesang 43, Was sagen Namen? 44, Kreishocke 44, Kennst du mich? 45, Kreisbegrüßung 47, Mein rechter Platz ist frei 48, Personen vorstellen 50, Bin ich eine Katze? 52

## **Drittes Kapitel: Sehen und öffnen** 53

Zum Spieleinsatz 54, Handbewegungen 55, Stereodouble 58, Gruppendouble 59, Tonwellen 60, Fixpunkt 61, Körperwahrnehmung 62, Aufstehen 64, Ich öffne mich 65

## **Viertes Kapitel: Anspannen und entspannen** 67

Zum Spieleinsatz 68, Entspannung und Konzentration 69, Körperreise 72, Rhythmus- und Tonübung 75, Atempendel 76, Ausschütteln 78, Klopfmassage 79, Tastkontakt 80, Körpererfahrung 81, Körperentspannung 82

## **Fünftes Kapitel: Spielen und lachen** 83

Zum Spieleinsatz 84, China 86, Freie Fahrt 86, Ölscheich 86, Bekanntschaft 87, Pinte 87, Baggi 87, Präsident 88, Einbrecher 88, Kindergarten 89, Wahrsagerin 89, Aufzug 89, Päpstin 90, Sprachfehler 90, Japaner 91, Alkoholiker 91, Probleme 92, Fotomodell 92, Titanic-Kapitän 93, Fernfahrerinnen 93, Sensationsmeldung 94

## **Sechstes Kapitel: Hören und sprechen** 95

Zum Spieleinsatz 96, Erfinde eine Geschichte 97, Nonsensdiskussion 99, Vernunftdiskussion 100, Lauschangriff 102, Gruppentelefon 103, Botschaft 104, Geräuschstimmen 105, Marathon Erzählung 107, Nonsenslaberei 108

<b>Siebtes Kapitel: Begegnen und verhalten</b>	109
Zum Spieleinsatz 110, Doppelszene 111, Kontaktaufnahme 113, Kontaktvariation 115, Kontaktimprovisation 116, Rollenverhalten 117, Actionserie 119, Rollenserie 121	
 <b>Achtes Kapitel: Ich und du</b>	 123
Zum Spieleinsatz 124, Im Gleichgewicht 125, Komm mit in meine Welt 126, Du hast ein schönes Gesicht 127, Dein Fuß steht anders 129, Mein Schatten 130, Handlungsspiegel 130, Streichle mich! 131, Führen und geführt werden 132	
 <b>Neuntes Kapitel: Argumentieren und überzeugen</b>	 133
Zum Spieleinsatz 134, Na und? 135, Gib mir! 137, Nimm schon! 138, Revue der Erleuchteten 139, Pressekonferenz 140, Ich schenke dir meine Schulden 141, Gesprächsimprovisation 142	
 <b>Zehntes Kapitel: Darstellen und improvisieren</b>	 143
Zum Spieleinsatz 144, Bewegungsgegensätze 145, Ereignisse darstellen 147, Eigenschafts- und Raumimprovisation 148, Schlagzeile 149, Mein Vater und ich 150, Geisterspieler 151, Unten am Fluß 152, Spiel ohne Ende 152, Vertauschte Arme – vertauschte Stimme 153, Statusimprovisation 154, Mach mich nicht an! 155, Es steht doch in der Zeitung 156, Comictimprovisation 156	
 <b>Register</b>	 158