

Showentwicklung

In einer normalen Improshow mit Pause gibt es folgende Regeln zu beachten:

Das 1. Spiel dient dazu die Schauspieler kennen zu lernen. Daher sollten auch nach Möglichkeit alle teilnehmen. Außerdem sollte es nicht schauspielerisch zu anspruchsvoll sein damit die Schauspieler die Möglichkeit haben ins spielen zu kommen. Dafür wäre etwas Bewegung vorteilhaft. Gleiches zählt für das erste Spiel nach der Pause.

Das letzte Spiel des Abends bleibt lange in Erinnerung. Das letzte Spiel vor der Pause wird dort besprochen. Hier sollten also keine Experimente versucht werden und ein versöhnlichen Abschluss möglich sein.

Achtet auf die Balance und berücksichtigt Spiele aus den Feldern Musik, Action, Sprache, Genre, Gefühl, Raten, Geschichten etc.! Legt nicht zwei ähnliche Spiele hintereinander und wenn es zwei Spiele einer Gruppe gibt versucht sie in verschiedenen Halbzeiten zu bringen. Wenn in einem Spiel gesessen oder nur gestanden wird, sollte das Spiel danach und vielleicht auch davor sehr körperlich sein. Ist ein Spiel außerordentlich körperlich sollte das darauf folgende eher ruhig sein.

Wenn euer Publikum regelmäßig kommt achtet auch darauf eine Mischung aus bekannten und unbekanntem Spielen zu planen.

Wenn Ihr mit Langformen arbeitet gehört diese in die erste Halbzeit, es sei denn, es handelt sich um eine starke Comedyform. Dann darf sie auch in die 2. Halbzeit. Eher ernste Langformen sollten auf keinen Fall mit einem Marathon zuvor beginnen!

Zugaben sollen leichte Spielformen sein, in denen das Publikum nicht mehr viel denken muss.

Neue Spiele entwickeln

Am besten nimmt man sich ein Spiel das man mag und überlegt ob man es auch mit weniger Spielern (2-Szenen-Parallel zu 2-Szenen-Parallel-Psycho) oder mit mehr Spielern (Professor zu Gerichtsverhandlung) spielen kann.

Oder man nimmt ein Element das man mag und versucht dieses mit anderen Spielformen zu kreuzen (Gesang bei Zitadelle führt zu Sing es an / malen beim Harold führt zum Scharfen Harold)

Als letzte Möglichkeit nimmt man eine Idee oder Gegebenheit und baut daraus ein Spiel (andere zu Bewegungen anstoßen wird zu Move it / Schauspieler stehen auf der Bühne und können genutzt werden, doch plötzlich spielen Sie und andere frieren ein wird zu Schnelle Wechsel).