

Warm-up

Gerüchteküche

Alle Spieler sitzen oder stehen im Kreis.

Spieler A fragt seinen Nachbarn Spieler B, ob er schon das Gerücht über XYZ gehört hat, z.B.: „Hast du schon gehört, dass zwei Löwen aus dem Zoo ausgebrochen sind?“

Spieler B nimmt das Gerücht auf, fügt etwas hinzu und macht das Gerücht größer: „Ja und ich habe auch gehört, dass man sie noch nicht wieder eingefangen hat und sie wohl mit der U-Bahn fahren.“ Spieler B erzählt es Spieler C usw.

König von Siam

Die Teilnehmer sitzen oder stehen im Kreis. Ein Spieler ist der König, die anderen werden reihum nummeriert, der Letzte hat keine Nummer, sondern ist nur „der Letzte“.

Der König von Siam hat seine Krone verloren. Es stellt sich nun die Frage, wer sie gefunden hat. Der König beginnt:

König: Der König von Siam hat seine Krone verloren. Nummer x hat sie gefunden!

Nummer x: Ich nicht, mein Herr!

König: Wer dann, mein Herr?

Nummer x: Nummer y, mein Herr!

Nun muss Nummer y sofort entrüstet verneinen:

Nummer y: Ich nicht, mein Herr!

Nummer x: Wer dann, mein Herr?

Nummer y: Nummer z, mein Herr!

Nun muss Nummer z ablehnen und so weiter.

Wer sich vertut, zu langsam ist, sein Sprüchlein falsch sagt, der wird zum „Letzten“, und alle anderen werden entsprechend neu nummeriert.

Wichtig ist bei dem Spiel, das Tempo hochzuhalten. Der König entscheidet, wer „zum Letzten“ wird.

Darüber wird nicht diskutiert.

Quelle: <http://improwiki.com/de/wiki/improtheater>