

# „PERSÖNLICHKEIT HÖRBAR MACHEN“

Ausdruck in der Stimme

---

## Lektion 4: Übungen Improvisation für Fortgeschrittene



*„Du weißt nie wann du etwas tust  
das andere berührt.“*

*Martin Sheen*

Wenn Sie das Thema „Schauspiel und innere Haltung“ noch weiter vertiefen möchten, empfehle ich Ihnen die Teilnahme an einer (Laien-)Schauspielgruppe. Kontakt finden Sie z.B. über die nächstgelegene VHS. Spaß und Lernerfolg sind garantiert!

**Vertiefende Übungen Improvisation und Kreativität**

### **Übung 1: Phrasendrescherei Teil 1** (Soloübung)

Tragen Sie den folgenden Phrasentext wie ein typischer Politiker vor (viele Fachwörter und wenig dahinter).

*Meine sehr verehrten Damen und Herren, sobald eine Angelegenheit schnelleres Ausrollen verhindert, wird ein Portfolio eine wichtige Überlegung. Ein generisches Nullsummenspiel registriert eine Allianz, oder ein Indikator erschlägt die signifikante Prüfung. Eine Entscheidung könnte ein revolutionäres neues Modell der Resynchronisation sein, das das Management taktisch steigert. Einerseits erkennt die Industrie eine Diskrepanz, andererseits steht ein Projekt integriert zur Verfügung. Wenn die Verdichtungsmaßnahme voran schreitet, dann erweitert die Umorientierung vorhandene Fähigkeiten.*

### **Übung 2: Phrasendrescherei Teil 2** (Soloübung):

Tragen Sie den folgenden PhrasenText wie ein Verkäufer vor, welcher bei Verkaufserfolg eine Provision von 100.00 Euro erhält (dieser Text ist quasi der Sinn Ihres Lebens).

*Das fakturierbare Anwendungshilfskonstrukt unterstützt die permanente Sensibilisierungsprogrammierung eines komplexen Punktemodell-Polypes der flexiblen Management-Pipeline für eine transparente Orthopädenplattform. Bitte beachten Sie in diesem Zusammenhang, daß ein exkrementelles Informationsimplant der bidirektionalen Analysevision einen permanenten Interpretationsgenerator der stereodynamischen Interaktionsebene psychohygienischer Cervicalimpaktoren derzeit leider nicht in pulverisierter Form dargestellt werden kann. Als positiver Aspekt ist dennoch zu werten, daß das flexible Paravertebralinterdependenz der ontologischen Partizipationsstrategie sich leicht in eine fakturierbare Regionalplattform für qualifizierte Anwendungsdiagnostiken in der holistischen Eskalationsanästhesie equalieren lässt.*

### **Übung 3: Geschichten weitererzählen** (2 oder mehrere Personen).

Person 1 liest den nachfolgenden Beginn einer spannenden Geschichte vor, Person 2 übernimmt und spinnt die Geschichte weiter. Person 1 führt die Geschichte nach einer bestimmten Zeit fort, wobei inhaltlich der Inhalt von Person 1 weitergeführt werden soll. Person 1 übernimmt nach einigen Sätzen wieder und beendet die Geschichte mit einem sinnvollen Schluss. Schmücken Sie Ihre Erzählungen mit vielen Bildern und Beschreibungen aus und es ist erlaubt, in das Reich der Fantasie abzutauchen.

*Lisa stöberte mit ihrer Freundin Anneliese auf dem Dachboden eines alten englischen Herrenhauses herum. So wie es den Anschein hatte, war hier seit Jahrzehnten kein Mensch mehr gewesen. Überall standen alte Kisten und Kartons, in denen sich so manch interessantes Ding finden ließ. Eine Kiste weckte ihr ganz besonderes Interesse...*

#### **Übung 4: Bilder zu Text** (2 Personen)

Jeder der beiden Spieler wählt zwei der Bilder aus. Spieler 1 beginnt eine Geschichte, in der eines der beiden Bilder vorkommen muss. Spieler 2 übernimmt wieder nach einer bestimmten Zeit die Geschichte und den Inhalt und bringt eines seiner Bilder mit ein in seine Erzählung. Bei Bild 4 endet die Geschichte.



#### **Übung 5: Der Höhensturz** (2 Personen)

Die beiden Spieler befinden sich gedanklich in einem Heißluftballon. Dieser Ballon verliert aber Luft und droht abzustürzen. Verzweifelt wurden bereits alle Gegenstände aus dem Ballon hinausgeworfen, es hilft aber nichts, eine der beiden Personen muss springen, damit der andere überleben kann.

Jede der beiden Spieler muss nun den anderen Spieler überzeugen, warum ein Überleben von ihm wichtiger und bedeutender ist als das der anderen Person.

Besonders interessant ist dieses Spiel, wenn jede der beiden Spieler eine bestimmte Person darstellt, z. B. Chef und Mitarbeiter oder auch eine bekannte Persönlichkeit aus der Geschichte.