Autostopp - IT

Ein Improvisationsspiel bei dem merkwürdige Menschen auftauchen und denkwürdige Bekanntschaften entstehen.

Eignung

- **Gruppengröße:** 5-30 Personen
- **Alter:** ab 14 Jahre
- **Dauer:** pro Person 2-5 Minuten

Durchführung

Zwei bis vier Stühle stehen auf der Bühne und stellen ein Auto dar.

Zurerst setzt sich ein Spieler als Fahrer auf den linken Stuhl und tut so, als ob er Auto fahren würde.

Ein anderer Spieler nähert sich dem Auto und bringt den Fahrer zum Anhalten. Dieser Tramper hat einen Tick. Zum Beispiel durchgehendes Stottern, eine bestimmte Bewegung, ein Lieblingsthema, sich zu kratzen...

Der Autofahrer fragt, wohin der andere möchte und lässt ihn einsteigen. Mit der Zeit kommt der Tick des Trampers immer mehr raus, der Autofahrer übernimmt den Tick, sobald er ihn identifiziert hat.

Nach einer gewissen Zeit (der Spielleiter gibt den Impuls) gibt es einen Schnitt, der Autofahrer steigt aus, der Tramper wird zum Autofahrer und ein neuer Tramper mit einem neuen Tick stellt sich an den Straßenrand. Der Autofahrer hat nun die Aufgabe, seinen eigenen Tick beizubehalten und den anderen ebenfalls zu übernehmen.

Variation für Fortgeschrittene

Vier Stühle stehen auf der Bühne, der Autofahrer setzt sich nach einem Durchgang als Mitfahrer nach hinten.

Seine Rolle ist nicht mehr so dominant, er behält allerdings seinen Tick und mischt sich immer wieder in die Unterhaltung der beiden Vorderen ein.

Schließlich sitzen immer vier Menschen im Auto, jeder hat zwei unterschiedliche Ticks.

Hinweis: Um es noch komplexer zu machen, kann man mehr als 4 Stühle gebrauchen.

Bildnachweis

- **Titelbild:** CarolES