



Präsentations-/Organisationsaufbau eines Story Slams

Teilnehmer:

Ein Moderator

Ein Zeitnehmer/Punkteähler (oder 2 Personen) 2

Teams, jeweils mit 3 Geschichtenerzählern

Ein Publikum von mindestens 7 Personen (=Jury-Mitglieder)

Einführung des Story Slams

- Der Moderator erklärt kurz, was der Story Slam ist.
- Das Publikum dient als Jury. Es gibt 7 Jury-Mitglieder. (Am besten werden zuerst die Jury-Mitglieder benannt und dann das Spiel weiter erklärt). (Verteilen Sie Stapel von Punktekarten!)
- Es gibt 2 Teams mit 3 Geschichtenerzählern. (Stellen Sie die Teams kurz vor).
- Jeder Geschichtenerzähler hat zu Hause eine Geschichte von genau 5 Minuten vorbereitet.
- Jeder Geschichtenerzähler erhält 2 Improvisationsaufgaben, die in seine Geschichte integriert werden müssen.

Eine Aufgabe über den Moderator und eine Aufgabe mit Hilfe des anderen Teams. Das Team, das nicht spielt, kann eine Anzahl von Gegenständen rufen, die der Geschichtenerzähler auf irgendeine Weise in seine Geschichte integrieren muss. (Der Moderator bestimmt das Genre der Gegenstände und wählt einen genannten Gegenstand aus.)

- Nachdem die erste Aufgabe gestellt wurde, entscheidet das Team, das an der Reihe ist, welcher Geschichtenerzähler in dieser Runde spielt. Ein Joker kann einmal verwendet werden (geben Sie Jokern den Teams).
- Strafpunkte werden für Geschichten vergeben, die zu kurz oder zu lang sind (siehe unten).
- Nachdem alle sechs Geschichtenerzähler an der Reihe waren, gibt es noch eine Team- Aufgabe. (Angesichts der Menge an Informationen ist es besser, sie als Gruppenaufgabe in der Einführung zu bezeichnen, aber später zu erklären).

Regeln des Story Slams

- Nach jedem Geschichtenerzähler und nach jeder Team-Aufgabe können die Zuschauer Punkte vergeben.
- Das Publikum beurteilt, wie gut die beiden Aufgaben in die Geschichten integriert wurden. Zu diesem Zweck wurden Jury-Mitglieder im Publikum ernannt, die Punktekarten erhalten.
- Sie beraten sich mit dem Publikum um sie herum 1 Minute lang über die zu vergebende Punktzahl.
- Die Jury kann Punkte von 6 bis 10 vergeben, wobei 10 ausgezeichnet und 6 moderat/gerade ausreichend sind.
- Der Punkteähler/Zeitnehmer protokolliert alle Punkte.
- Der Zeitnehmer bestimmt, wie viele Sekunden/Minuten der Geschichtenerzähler über seine Zeit hinausgegangen ist.

Für jede 20 Sekunden über oder unter 5 Minuten werden 1 Strafpunkt abgezogen. Wenn also ein Geschichtenerzähler eine Geschichte erzählt, die 1 Minute zu lang oder zu kurz ist, erhält er 3 Strafpunkte.

- Das Publikum kann dem Geschichtenerzähler signalisieren, auf die Zeit zu achten. Der Geschichtenerzähler kann sogar vor dem Start danach fragen. Andere Teammitglieder können jedoch während des Erzählens keine Signale oder Anweisungen geben.

Aufgaben des Moderators

Der Moderator hat 8 Karten (A6-Format) mit Aufgaben darauf. Jemand im Publikum oder der Geschichtenerzähler selbst kann - natürlich blind - eine der Karten auswählen und die Aufgabe laut vorlesen. (Es gibt zwei zusätzliche Aufgaben für den Fall, dass der Joker verwendet wird).

Machen Sie die Aufgaben nicht zu schwierig, stellen Sie aber sicher, dass der Geschichtenerzähler auch herausgefordert wird. Eine Aufgabe, die die ganze Geschichte auf den Kopf stellt, kann für einen weniger erfahrenen Story Slam-Spieler Probleme verursachen. Zum Beispiel eine Aufgabe, die den Handlungsort der Geschichte ändert (wenn die gesamte Geschichte an einem bestimmten Ort oder in einer anderen Zeitperiode stattfinden muss). Aufgaben mit einer klaren Handlung oder Ereignis sind leichter in die Geschichte zu integrieren. Zum Beispiel:

- Einer deiner Charaktere hat einen Hustenanfall.
- Integriere folgenden Satz in deine Geschichte: "Die Erde bebt."
- Musik oder ein Lied wird irgendwo in deiner Geschichte gehört.
- Eine duftende Mahlzeit wird irgendwo in deiner Geschichte konsumiert.
- Einer deiner Charaktere erhält eine SMS mit einer besonderen Nachricht.

Zusätzliche Optionen für den Moderator

Nur ein Joker kann verwendet werden, wenn das Team die erste Aufgabe zu schwierig findet.

Dann kann die Aufgabe abgegeben und eine neue gezogen werden.

Das Team kann besprechen, wer die dritte Aufgabe ausführen wird. Aber jeder Geschichtenerzähler muss mindestens einmal dabei sein.

Es muss festgelegt werden, welches der beiden Teams beginnen wird. Dann wird ein Teammitglied ausgewählt, um die Geschichte zu erzählen.

Nach Erhalt der ersten Aufgabe nimmt der Moderator Teller mit sechs verschiedenen Genres darauf auf. Der Spieler des Teams, das an der Reihe ist, zieht einen der sechs Teller, und das andere Team darf ein paar (seltsame Gegenstände) rufen, die zum Genre passen. Der Moderator wählt dann eins aus. Je ungewöhnlicher der Gegenstand, desto mehr Spaß (und Herausforderung) macht es für den Geschichtenerzähler, der ihn in seine Geschichte integrieren muss. Mögliche Genres für die Teller sind:

- Objekt
- Ort
- Fahrzeug
- Ereignis
- Charakter
- Tier

Der Geschichtenerzähler beginnt seine Geschichte erst, nachdem er beide Aufgaben erhalten hat.

Nach jeder Geschichte kann die Jury im Publikum maximal eine Minute diskutieren und dann Punkte vergeben. Die Teller mit den Punkten werden dann hochgehalten, und der Zeitnehmer/Punkteähler bestimmt, wie viele Strafpunkte gegeben werden müssen, falls nötig.

Team-Aufgabe

Nachdem alle sechs Geschichtenerzähler an der Reihe waren, muss jedes Team eine Team- Aufgabe gemeinsam ausführen. Das Team, das mit dem ersten Geschichtenerzähler begonnen hat, wird nun als zweites Team diese Aufgabe ausführen. Beide Teams erhalten dieselbe Aufgabe.

Machen Sie die Team-Aufgabe nicht zu schwierig. Assoziationsaufgaben sind weniger geeignet. (Obwohl viel Vorstellungskraft benötigt wird, um diese Aufgaben auszuführen, führen sie normalerweise nur bei sehr erfahrenen Story Slammern oder Improvisationsspielern zu einer Geschichte mit Anfang und Ende). Tipp: Verwenden Sie vorhandene Improvisationsübungen (die sich auf Geschichtenerzählen konzentrieren). Im Buch "Improvisation and Theatre" von Keith Johnstone finden Sie solche Aufgaben (ISBN 90- 6403-206-8). Ab Seite 119 bis 158 geht es um Geschichtenerzählen und es werden Beispiele für Improvisationsaufgaben gegeben.

Der Zeitnehmer läutet nach 5 Minuten die Glocke (oder bläst ins Horn). Wenn die Geschichte bis dahin nicht beendet ist, kann eines der Teammitglieder die Geschichte in maximal drei Sätzen abschließen. Das Publikum vergibt Punkte für die Gesamtleistung des Teams. Das Publikum, das am wenigsten Zeit benötigt hat, um die Geschichte zu improvisieren, bekommt zusätzlich drei Punkte.

Ergebnisse des Story Slams

Der Zeitnehmer/Punktezähler bestimmt, welches der beiden Teams gewonnen hat. Falls erforderlich, kann der Zeitnehmer auch als Jury fungieren.

Ausstattung

- 7 farbige Teller mit den großen Zahlen 6 bis 10.
- 8 Teller mit Aufgaben für Aufgabe 1.
- 6 Teller mit Gegenständen für Aufgabe 2.
- Material für Team-Aufgabe (falls erforderlich).
- Glocke oder Horn, um die Zeitbegrenzung anzuzeigen (wenn durch das Publikum bewertet).
- Stoppuhr oder Smartphone mit Stoppuhr.
- Punktekarte, um die Punkte und Strafpunkte zu verfolgen (auf der Seite, auf der Sie diese Beschreibung geöffnet haben, verfügbar zum Download).

Tipp für den Moderator

Es ist wichtig, das Tempo des Story Slams aufrechtzuerhalten. Strukturieren Sie im Voraus die Informationen, die Sie geben müssen, und halten Sie Ihre Präsentation flüssig.

Das Spiel, wie hier beschrieben, kann (ohne Pause) in 75-80 Minuten (einschließlich Erklärung) gespielt werden.

Organisationstipp

Die Organisatoren können die Geschichtenerzähler bitten, ihre fünfminütige Geschichte (und die Gruppenaufgabe) mit einem vorher festgelegten Thema abzustimmen. Und kommunizieren Sie im Voraus mit den Geschichtenerzählern, welche Konsequenzen (Punktesystem) es für Geschichten gibt, die zu lang oder zu kurz sind.

Variationen Erste Runde

Natürlich können Sie das oben beschriebene Konzept in Ihrem lokalen Story Slam variieren. Zum Beispiel können Sie bei Aufgabe 2 experimentieren, den Spieler die Karte nicht blind ziehen zu lassen, sondern ihm die Wahl zu lassen (nachdem das andere Team ihre Assoziationen gegeben hat). Sie können auch die Gruppenaufgabe variieren.

Variation der Team-Aufgabe

Eine spannende Variation gibt es, wenn der Moderator bei der Team-Aufgabe mitteilt, dass jedes Team sich einen Spieler des anderen Teams auswählen soll, womit sie die Team-Aufgabe ausführen wollen. Zwei Spieler wechseln also von Team. Das Wechseln ist eine Überraschung für das Publikum und relativiert den Wettbewerb.

Organisation eines Länderspiels

Es gibt ein Wanderpokal der geschenkt wurde während des ersten Länderspiels in 2016: Niederlande – Deutschland. In 2022 ging der Pokal von den Niederlanden zu Flandern. Zu dem Wanderpokal gehört auch eine Keksdose, die sich wahrscheinlich noch in Deutschland befindet seit dem ersten Länderspiel.

Downloads:

<https://www.vertelacademie.nl/campus/tips-links-en-literatuur/story-slam-zelf-organiseren>

Ursprüngliches Konzept: unbekannt

Abarbeitung: Gottfrid van Eck, Melanie Plag und Raymond den Boestert

Deutsche Übersetzung: Chris De Backer