



THEATER KLASSE 1

DIE ERSTEN 12 STUNDEN

IM ANFANGSUNTERRICHT

Theater Klasse 1

**Die ersten 12 Stunden
im Anfangsunterricht**
(mit Erweiterung)

Inhalte Theater Klasse 1



- Körperwahrnehmung – Freeze, Haltungen
- Bewegungsarten
- Bewegungsabläufe wiederholen
- Kleine Choreographien
- Tempo im Spiel
- Chorisches Sprechen
- Kurze Dialoge
- Verbale und nonverbale Begegnungen
- Ausrichtung des Spiels auf die Mitspieler und Zuschauer
- Spieler – Zuschauer – erstes Feedback

1. Stunde

Inhalt: Theaterraum kennen lernen, Ordnung, Rituale
Ordnung: Schuhe, Jacken, Sitzordnung

Spielideen: Gummibärchen-Song (Materialsammlung, im Musikunterricht vorbereitet),

- Bewegungsaufgabe beim Refrain:
 - Namensspiel „Mein rechter Platz ist leer“ o.ä.
 - Spaziergang / Platz wiederfinden
 - Rechtzeitig bei „...ruck-zuck ist die Tüte leer“ am Platz sein
 - Gestaltung: bewegen/gehen wie ein Gummibär
 - einzelne Kinder zeigen Gestaltungsideen
 - 2-3 Strophen mit Bewegung beim Refrain singen
- Abschlusslied „Ach herrje...“ (Materialsammlung)

2. Stunde

Inhalt: Raum kennen lernen, Orientierung , Figur: Gummibärchen, Abschlussritual

Spielideen: Fortsetzung Gummibärchensong

- Wiederholung: Fortbewegungsarten Gummibärchen
- Hörbeispiel aus „Heiße-Füße-Zaubergrüße“ Track 17 (CD in der Sammlung),
Hörauftrag: Welche Musik passt zu den Gummibären? Und warum?
- Bewegungen zu der Gummibärchenmusik (Teil B) finden. Bewegungspause (Freeze) bei Teil A
- Einige Kinder (allein oder in kl. Gruppen) zeigen ihre Fortbewegungsidee, anderen gucken zu (*die SuS setzen sich dort wo sie gerade sich befinden auf den Fußboden und schauen zu, Applaus für die Mutigen!*)
- Zur Musik (Teil B) bewegen sich die Kinder als Gummibärchen und verwandeln sich in einen Stein, wenn die andere Musik läuft.
- Abschlusslied „Ach, herrje...“ (siehe Materialsammlung)

3. Stunde

Inhalt: zwei Bewegungsqualitäten, Imitation, Regel für „Achtung! Neue Aufgabe!“

Spielidee: Gummibärchen und Waldbewohner

- Hörbeispiel Teil A hören. Welche Bewegungen fallen dir zu dieser Musik ein? einige SuS zeigen ihre Gestaltungsidee.
- Alle bewegen sich wie Spieler*in XY und imitieren die Fortbewegung genau.
- Regel: „Setzt dich dort hin, wo du gerade bist. Jetzt kommt eine neue Aufgabe, hör gut zu.“
- Zur Musik Teil A bewegen sich die Kinder durch den Raum, wird die Gummibärchenmusik gespielt, gehen die Kinder ins Freeze.
- Wie oben, in den Bewegungspausen (Musik Teil A) verwandeln sich die Kinder in Bäume.
- Abschlusslied

4. Stunde

Inhalt: Theaterkreis, Theaterstand, Freeze und Haltung

Spielidee: Gestalt von Bäumen

- Das Spiel Ha! and Go! (siehe Handout) wird geübt
Theaterstand = Hüftbreiter Stand, eine Banane passt zwischen die Füße
- Baumhaltungen werden geübt.
 - Wiederholung der eigenen Baumhaltung
 - Imitation der Baumhaltung von XY
 - schiefer, langer, kleiner, dicker, verrückter.... Baum
- Stopptanz mit Baumhaltungen
- Musik „Heiße Füße-Zaubergrüße“ Track 19 Musik Teil 1 mit Baumhaltungen
- Abschlusslied

5. Stunde

Inhalt: zwei Bewegungsqualitäten, Zuschauer: Sitzplatz, Auftrag

Spielideen: Gummibärchen und Waldbewohner – eine Geschichte

- Geschichte: Im Wald leben Gummibärchen. Wenn die Sonne scheint, tanzen sie auf der Lichtung. Betreten die Waldbewohner die Lichtung, werden die Gummibärchen zu Steinen (SuS legen sich als Stein auf den Fußboden). Die Waldbewohner lieben auch den Sonnenschein, sie kommen aus dem Wald und freuen sich an dem schönen Wetter. Die Gummibärchen sind den Waldbewohnern viel zu zappelig. Kommen die Gummibärchen heraus, verwandeln sich die Waldbewohner zu Bäumen.
- Ablauf zur Musik mit allen üben. SuS entscheiden sich vorher, welche Figur sie spielen wollen.
- Die Hälfte der Spielgruppe wird Zuschauer. (Zuschauer sitzen auf der Stufe), die anderen entscheiden sich für eine Rolle und gehen in ihre Haltung.
Aufgabe: was hat dir gut gefallen? Was guckst du dir an?
Gruppenwechsel
- Hören von Teil 3 der CD (Schluss) Wer ist dran?
- Was machen die Gummibärchen und die Waldbewohner gemeinsam?

6. Stunde

Inhalt: Orientierung im Raum, Raumlaf, Tempo im Spiel

Spielidee: Mein Schulweg

- Raumlaf - Wege festlegen: Jedes Kind plant seinen Weg. Dann bewegen sich alle auf dem geplanten Weg zu einer Musik durch den Raum. Ist der Spieler und die Spielerin angekommen, bleiben sie stehen.
- Spielaufgabe: Du bist auf deinem Weg zur Schule. Lege deinen Weg im Spielraum fest. Setze dich hin, wenn du angekommen bist. Zeige deine Idee. (Immer 3-5 Kinder präsentieren)
- Paarlaf – Kinder bilden Paare. Sie gehen nebeneinander her. Spieler A verändert das Gehtempo ohne Worte, Sp B imitiert das Tempo. Die Sp legen Wege fest.
- Musik steuert die Gangart: Die Lehrkraft spielt Musik verschiedener Genre vor. Jeder nutzt die Impulse der Musik für die Bewegung.
- Bewegungslid „Meistens laufen alle Leute geradeaus von früh bis spät.“ (siehe Anhang)
- Erzähltheater: Die Lehrer*in erzählt eine Geschichte „Auf dem Schulweg“. (Darin sollten verschiedene Tempi und einige Gefühle/Stimmungen wie Langeweile, Hektik, Schreck, Furcht, Freude enthalten sein) Die Spielerinnen und Spieler setzen sie in Halbgruppen in Bewegung und Spiel um.
- Abschlusslid

7. Stunde

Inhalt: Orientierung im Raum, Raumlaf, Tempo im Spiel, Ausdruck

Spielidee: Mein Schulweg - Wie geht's dir?

- Im Gespräch sucht die Gruppe nach Stimmungen und Gefühlen, die SuS auf dem Schulweg haben könnten, wie fröhlich, hektisch, lustlos, ängstlich...
- Mit der Übung „Ha! and Go!“ (ohne Platzwechsel) entwickeln die Kinder Ideen, wie die Stimmungen aussehen könnten.
- Präsentation der Ideen von 6-8 Kindern im Kreis
- Immer 3 Sp legen sich auf einen Ausdruck fest, die anderen raten das Gefühl und beschreiben, woran sie das erkannt haben.
- Spielaufgabe für 2 Spielerinnen und Spieler
Ihr seid auf dem Weg zur Schule. Legt den Weg auf der Spielfläche und ein Gefühl fest. Wie endet euer Schulweg. Zeigt eure Idee.
- Abschlusslied

8. Stunde

Inhalt: Freeze, Wiederholung von Haltungen

Spielidee: Herbst – Blätter von Bäumen

- Liegen wie ein Blatt
- Das Blatt liegt platt auf dem Boden
- Das Blatt hat eine abgeknickte Ecke
- Das Blatt ist zerknautscht
- Das Blatt ist nass
- 3 Liegehaltungen eines Blattes festlegen und üben
- Der Wind bewegt das Blatt
- Spielaufgabe: Du suchst dir 2 Lieblings-Blatt-Haltungen aus und übst sie. Dann zeigst du uns deine Blatthaltungen und die Zuschauer raten, wie du als Blatt liegst.
- Präsentation: Immer 3 Kinder zeigen ihre Haltungen.
- Abschlusslied

9. Stunde

Inhalt: Imitation von Bewegungen, kurze Gestaltung, Wiederholung von Bewegungen

Spielidee: Herbst – Blätter von Bäumen - Fortsetzung

- Ideensammlung – wie ein Blatt fliegen
- Bewegungsimpuls: Blatt Papier wird aus größerer Höhe losgelassen, so dass es zu Boden segelt. Gespräch über die Beobachtung.
- Bewegungsgestaltung: Wie fliegt das Blatt? Wie landet es?
- SuS experimentieren mit dem Flug und der Landung (!geräuschlos)
- Hörbeispiel aus „Heiße-Füße-Zaubergrüße“ Track 15, Herbst. Zu welcher Musik fliegen die Blätter (Teil B)? Zu welcher Musik liegen die Blätter (Teil A)?
- Gestaltung: Nach jeder Landung liegen die Blätter anders auf der Erde (siehe 7. Stunde)
- Abschlusslied

10. Stunde

Inhalt: Orientierung im Raum, Raumlaf, Gestaltung

Spielidee: Das Zeitungsblatt – ein Gedicht / Lied von Josef Guggenmoos (siehe Anhang)

- Wiederholung: Blätter im Wind (Musik Track 15, „Heiße Füße-Zaubergrüße“)
- Kooperation mit Musikkolleg*in: Lied „Das große kecke Zeitungsblatt“ (siehe Materialsammlung)
- Gestaltung zu den Strophen des Liedes

11. Stunde

Inhalt: Bewegungsqualitäten, Bewegungsideen zu Gruselfiguren, Ausdruck

Spielidee: Im Geisterschloss - Grusel / Halloween

Lit.: S. Reichle Ernst, U. Meyerholz: „Januar, Februar, TANZ, April“, Bern 2018, Track 14, Oktober (CD im Schrank)

- Im Geisterschloss: Gespräch: Wer lebt dort? (Ideen finden für Kinder, die das Thema Grusel nicht mögen)
- Stopptanz mit Geisterhaltungen (ohne Ton=ohne Geräusch)
- Stopptanz mit Geisterhaltungen (mit Ton=mit Geräusch)
- Gehen wie... Zu einer Musik gibt die Lehrkraft Bewegungsaufgaben:
 - sich bewegen wie : ein ganz zappeliges Gespenst, ein langes dünnes Gespenst, ein fliegendes Gespenst, ein Gespenst mit Schluckauf, ein müdes Gespenst, ein Gespenst in Zeitlupe
- Präsentation: Immer 8 Kinder zeigen ihre Gespensterideen (Ohne Geräusch, mit Geräusch)

12. Stunde

Inhalt: zwei Bewegungsqualitäten, Raumlaut

Spielidee: Grusel / Halloween

Lit.: S. Reichle Ernst, U. Meyerholz: „Januar, Februar, TANZ, April“, Bern 2018, Track 14, Oktober (CD im Schrank)

- Der langsame Teil der Musik (Teil A) wird gestaltet: Die Geister bewegen sich sehr langsam (Zeitlupe/slow motion) durch den Raum
 - sinken zu Boden
 - drehen sich um sich selbst
 - gehen auf ein Ziel zu (Zuschauer)
 - gehen weg von den Zuschauern
- Der schnelle Teil der Musik, Teil B, löst die Spannung auf, die Kinder hüpfen, tanzen durch den Raum mit der Vorstellung ein Skelett zu sein und die Knochen schlottern und klappern.

Weiterarbeit

- „Im Spielzeugladen“- „Heiße Füße-Zaubergrüße“ : Jeder Sp ist ein Spielzeug zum Aufziehen, das in Tocs aufgezogen wird und sich durch den Raum bewegt, die Bewegungen werden immer langsamer bis zum Stillstand
Inhalt: Tempo im Spiel – langsamer werden bis Tempo 0, Tocs, Gestaltung der Körper als Spieluhr/Ausziehspielzeug
- "Tiere erwachen" - „Heiße Füße-Zaubergrüße“: Tiere machen Winterschlaf, Tiere erwachen, Tiere bewegen sich, Tiere auf 2 Beinen spielen
Inhalt: Tiere spielen, Haltungen erinnern
- Vogelzug – „Januar, Februar, TANZ, April“ – sammeln der Vögel in Formationen: in einer Reihe, im Pulk, jeder in seinem Nest, paarweise, in kl. Familiengruppen, fliegen als Fortbewegung (lautlos),
Inhalt: Aufstellungen im Raum (Aufstellungskarten im Schrank), Fortbewegung fliegen.

Weitere Unterrichtsvorhaben: Im Spielzeugladen

Inhalt: Figur, Fortbewegung, Tocs

Spielidee: Spielzeug wird lebendig, ein Unterrichtsvorhaben über ca 3 Std.

Einstieg: Die SpL spielt den Sp eine Musik einer Spieluhr vor, die Sp erzählen, was ihnen zu der Musik einfällt. Die Musik habe ich bei „Spotify“ unter „Spieluhr“ gefunden.

Ziel ist es Bewegungen zu der Musik zu finden.

Methodisches Vorgehen

- nur die Finger zu der Musik bewegen
- die Arme zu der Musik mitbewegen
- Bewegungen im Stehen am Platz finden
- Bewegungen von Kindern imitieren
- Bewegungen in der Fortbewegung finden
- Alle Sp sind eine Spieluhr und bewegen sich zur Musik.

Aufziehspielzeug (Spieluhren, kl. Metall- oder Kunststoffspielzeug, günstig im Spielzeughandel) wird gezeigt, Bewegungen, Wege und Tempo beschrieben. **Hausaufgabe:** Aufzieh-Spielzeug mitbringen.

- Jeder Sp ist ein Spielzeug in einem Spielzeugladen. Die Sp stehen verteilt im Raum und werden durch einen Sp (Fee, ein Zauberer) durch Berührung zum Leben erweckt.

Fortsetzung: Im Spielzeugladen

Inhalt: erste Figurenentwicklung – Haltung, Fortbewegung

Spielidee: Mitternacht im Spielzeugladen

- alle Sp stehen als Spielzeug in ihrer Haltung im Spielzeugladen an einem Platz im Raum, den sich jede*r merkt. Die Uhr schlägt 12 mal (Triangel, Gong), langsam beginnen sich die Spielzeuge zu bewegen, sie begegnen sich (ohne Sprache), bewegen sich weiter. Die Uhr schlägt 1, alle Spielzeuge gehen an ihren Ausgangspunkt zurück.
- Folgende Aspekte werden gezeigt, geübt, imitiert:
 - langsam erwachen (Welcher Körperteil bewegt sich zuerst?)
 - Fortbewegungsarten der Spielzeuge
 - Begegnungen
 - Wege im Raum
 - Anfangs- und Endhaltung
- Präsentation in Halbgruppen zu einer Musik

Fortsetzung: Im Spielzeugladen

Inhalt: Tocs, Tempo

Spielidee: Spielzeug wird aufgezo

- Jeder Sp entscheidet sich für die Darstellung eines Spielzeugs. Das Spielzeug wird aufgezo
- Jeder Sp liegt auf dem Boden, in 8 Tocs (kleine Bewegungsabschnitte, keine fließende Bewegung) muss der Sp in seine Haltung kommen. (Guero macht das Geräusch zum Aufziehen).
- Die Zählzeiten / Tocs variieren: 2 / 4 / 8 / 16
- Ist das Spielzeug aufgezo
- Präsentation in kleinen Gruppen a 6 Kinder, Rückmeldung zu Tocs und Tempo.
- Partneraufgabe: Sp A zieht das Spielzeug in deutlichen Bewegungen auf, Sp B wächst zum Spielzeug, bewegt sich durch den Raum, wird langsamer und kehrt zu Sp A zurück. Die Partner wechseln die Aufgabe.
- Präsentation mit 3-4 Paaren.

Fortsetzung: Im Spielzeugladen

Anwendung der Spielerfahrungen mit der Musik von „Heiße Füße-Zaubergrüße“ Im Spielzeugladen, Track 19

- **Vorbereitende Übungen:**
 - Stopptanz mit Aufgaben: bei Stopp in 8 Tocs zu Boden,
 - in eine Spielzeughaltung gehen
- In 16 Tocs zur Figur
- Musik hören, Teile unterscheiden
- Tanzen mit Partner: Sp A zieht auf, Sp B ist Aufziehfigur

Ulrike Meyerholz, Susi Reichle-Ernst, **Heiße Füße Zaubergrüße**,
Tanzgeschichten für Kinder von 4 – 10 Jahren, Zytglogge Verlag, Bern
1998

Tiere erwachen

Tiere spielen

- **Geführte Geschichte**

Die SpL erzählt eine Geschichte aus dem Alltag eines Hundes, die Sp setzen die Erzählung in Bewegung um.

Regel: Die Tiere werden auf **2 Beinen** gespielt, es sei denn, es wird in der Geschichte besonders erwähnt (Du liegst faul auf deinem Schlafplatz...)

- **3 Merkmale für einen Hund**

In einem Gespräch werden 3 typische Merkmale für den Hund festgelegt / übertragbar und ausprobiert und geübt.

Merkmale für andere Tiere – Hund, Maus, Vogel, ... in Partnerarbeit erarbeitet

- **Tiere raten**

Jeder Sp hat einen imaginären Karton im Raum stehen. Die Spielerinnen und Spieler setzen sich in den Karton, der Deckel ist zu. Durch ein Signal verwandelt sich jeder in ein Tier. Der Deckel öffnet sich. Wie kommt das Tier aus dem Karton? Es bewegt sich durch den Raum, (nimmt Kontakt auf) und verschwindet nach dem Signal wieder.

Dieses Spiel eignet sich gut für ein Ratespiel am besten ohne Sprache.

Var.: ein imaginärer Schlafplatz ist Ausgangs- und Endpunkt

- **Spielaufgabe: Tiere erwachen nach dem Winterschlaf**

Anwendung mit der Musik von „Heiße Füße-Zaubergrüße“ Tiere erwachen

Rituale im Theaterunterricht

Stundenbeginn

- Theatererkennungsmusik ist zu hören, wenn die Kinder den Raum betreten
- Sitzkreis auf Stühlen mit festgelegter Sitzordnung oder Teppichfliesen
- Begrüßungslied
- Informationen und Absprachen zur Theaterstunde
- Begrüßungsspiel / Tanz

Stundenschluss

- Abschlusslied
- Sitzkreis
- Abschlussspiel
- Absprachen für die nächste Theaterstunde
- Feedback zur Stunde (siehe Rezept Feedback)
- Aufräumen mit festgelegten Verantwortlichkeiten für die Grundordnung im Raum

Präsentation

- Auch kurze Zwischenergebnisse werden präsentiert. Die Zuschauer haben ihren festen Sitzbereich.
- „Und – Vorhang auf!“ die Zuschauer öffnen den imaginären Vorhang.
- jede Präsentation bekommt Applaus

Regeln und Tipps



Präsentation

- Jede*r bekommt Applaus.
- Jede*r soll präsentieren: Organisation der Präsentation in kleinen Gruppen muss die Spielleitung gewährleisten.
- Beobachtungsaufgaben für Zuschauer „Was kannst du dir abgucken?“
- Schnelle Wechsel der Spielgruppen.

Warming up

- Übungsbeginn: „Suche dir einen Platz zum Starten.“ Jede*r Spieler*in geht auf die Bewegungsfläche, stellt sich hin mit Blickkontakt zur Spielleitung.
- Übungsschluss: „Setze dich dorthin, wo du gerade bist.“
- Jede*r Spieler*in setzt sich auf den Fußboden mit Blickkontakt zur Spielleitung und ist leise um den neuen Spielauftrag zu erhalten.
- Übungsstruktur über Musik: Musik an: Übung beginnt, Musik aus: Übung ist beendet.

Regeln und Tipps



Verantwortung: Die Lehrkraft gibt Verantwortung an die Schülerinnen und Schüler für das gute Gelingen und für reibungslose Abläufe ab.

Schüler*innen sind zuständig für

- Technik,
- Requisite,
- Bühnenbild,
- Kostümfundus,
- Raumordnung,
- Musikinstrumente ... (Chefsysteem)

Literatur

Die Bücher mit CD, Nr. 1 und 2 sind für die ersten Stunden am wichtigsten:

1. Ulrike Meyerholz, Susi Reichle-Ernst, **Heiße Füße Zaubergrüße**, Tanzgeschichten für Kinder von 4 – 10 Jahren, Zytglogge Verlag, Bern 1998
2. Ulrike Meyerholz, Susi Reichle-Ernst, **Januar, Februar, TANZ, April**, Zyglogge, Bern, 2018
3. Gabriele Czerny, **Theater-SAFARI**, Praxismodelle für die Grundschule, Braunschweig, 2010

