



Karin Hüttenhofer

Spiel & Theater Grundschule

Konzepte • Spiele • Übungen • Projekte

Werkstatt Schultheater für die Primarstufe und die Kl. 5/6 • DS 3

Impressum

Herausgeber: Schultheaterverlag Hamburg,
Wulf Schlünzen, Niendorfer Kirchenweg 7 e,
22459 Hamburg
E-Mail: wulf.schlunzen@schultheaterhamburg.de

Text: Karin Hüttenhofer

Textredaktion und Layout: Wulf Schlünzen

Fotos: Wulf Schlünzen,
außer: S. 5, 17, 18, 24, 25, 28, 48, 55, 64, 68, 90, 96: Karin Hüttenhofer

Zeichnung S. 39 und Mindmap S. 87: Karin Hüttenhofer

Grafiken S. 14 und 24: Wulf Schlünzen

Cover: „Zeitspiel-Spielzeit“- Schule Rönnkamp, Kl. 2
Spielleitung: Vera Barnehl, Helga Seifert
Aufführung beim Hamburger Schultheaterfestival „Theater macht Schule“, 2008
im Thalia in der Gaußstraße
Foto: Wulf Schlünzen

Auflage: 1200

Druck: Schüthedruck, Hamburg

Hamburg, Dezember 2008

Alle Rechte vorbehalten. Jegliche Verwertung des Druckwerks bedarf - soweit das Urheberrecht nicht ausdrücklich Ausnahmen zulässt - der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Herausgebers.

Theater mit Kindern, das ist eine wunderbare Sache: Sie kommt den Kindern entgegen, weil sie auf die spielerische Zugangsweise zur Welt von Kindern eingeht und sie ist zugleich aus Erwachsenensicht pädagogisch wertvoll. Dies gerät jetzt auch bundesweit wieder in den Blick: So gibt es eine Tagung des Bundesverbandes Darstellendes Spiel (BVDS), es gibt Veröffentlichungen, es gibt seit 6 Jahren die Initiative des Kindertheaterfestes (Festival von BAG Spiel und Theater und BVDS).

In diesem Heft habe ich versucht, die langjährigen Erfahrungen mit meiner Theaterarbeit an Grundschulen in Bayern und Hamburg und meiner Fortbildungsarbeit im Darstellenden Spiel am Hamburger Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung auszuwerten.

Ich möchte mit dem Heft erreichen, dass Lehrerinnen und Lehrer der Klassen 0 (Vorschule) bis 6 Argumentationshilfen für die Durchsetzung dieses Lernbereichs in der Primarschule und vielfältige Anregungen für die Unterrichtspraxis bekommen.

Meine Arbeit an den Hamburger Rahmenplänen Darstellendes Spiel für die Vorschule und die Grundschule habe ich mit einfließen lassen.

Das Heft stellt eine erheblich veränderte und ausgeweitete Überarbeitung des Themenheftes DS 3 von 2003 dar, das im Hamburger Landesinstitut erschien. Insbesondere sind die Kapitel zur theoretischen Begründung des Darstellenden Spiels an der Grundschule, die Kapitel zu den Inhalten und den Anforderungen weitgehend neu. Ich möchte deutlich machen, dass Darstellendes Spiel als spezifisches Arbeitsfeld der ästhetischen Bildung für ein modernes Konzept der Grundschule unverzichtbar ist. Die Kinder lernen vor allem in den ästhetischen Gestaltungsfeldern. Daher sind auch die Übungen vom Umfang her deutlich ausgebaut. Ein eigenes Kapitel „Projekte“ versucht neu durch nachvollziehbare Praxisbeispiele Lust zu machen, mit den Kindern eigene Theaterprojekte zu entwickeln.

Die zahlreichen Fotos sollen etwas von unserer flüchtigen Kunst festhalten, Atmosphäre wiedergeben.

Dieses Heft erscheint im Schultheaterverlag Hamburg, da die Rechte für die Themenhefte Darstellendes Spiel 2008 vom Landesinstitut auf den Verlag übertragen worden sind.

Hamburg, 2008

Karin Hüttenhofer



„Schräge Vögel“-
Schule
Chemnitzstraße
Spielleitung:
Angela Plaga

I N H A L T S V E R Z E I C H N I S

1. Darstellendes Spiel in der Primarschule	S. 3	3.5. Tiere spielen	S. 62
2. Arbeitsfelder des Darstellenden Spiels	S. 9	3.6. Spiel und Rhythmus	S. 63
3. Ziele des Darstellenden Spiels	S. 12	3.7. Rhythmische Sprechverse	S. 65
4. Vom Spielen zum Darstellen	S. 16	3.8. Arbeit an der Rolle	S. 68
5. Inhalte des Darstellenden Spiels	S. 20	3.9. Musik im Spiel	S. 70
6. Kreative Tätigkeit und Beobachtungskriterien	S. 25	3.10. Bewegungslieder	S. 72
7. Aufgaben der Spielleitung	S. 30	9. Projekte in der Primarschule	S. 75
8. Spiele und Übungen	S. 32	9.1. Kurzprojekte	S. 75
8.1. Fingerspiele	S. 32	9.2. Titania	S. 76
8.2. Spiele für die Gruppe/ Interaktionsspiele	S. 37	9.3. Forscher unterwegs	S. 79
2.1. Kennenlernspiele	S. 37	9.4. Grusel - Grauen - Gänsehaut	S. 83
2.2. Vertrauensspiele	S. 40	9.5. Piraten sind los	S. 85
2.3. Kontaktspiele	S. 41	9.6. Hexen hexen	S. 88
2.4. Impulsspiele	S. 45	9.7. Der Apfelkönig (Adaption)	S. 92
8.3. Übungen zur szenischen Gestaltung	S. 48	9.8. Das Drachenei (Textvorlage)	S. 95
3.1. Körper und Raum	S. 48	9.9. Der Lindwurm und der Schmetterling (Figureschattenspiel)	S. 98
3.2. Bilder und Haltungen	S. 52	9.10. Gedichte spielen	S. 100
3.3. Spiel mit Dingen	S. 54	9.11. Märchen spielen	S. 103
3.4. Sprechen	S. 59	▼Literatur- und Musikvorschläge.....	S. 106

Aufgrund der Umformatierung für diese CD gab es allerlei Format- und Schriftwechsel. Im Inhaltsverzeichnis und bei den Querverweisen im Heft sind jeweils 2 Seiten abzuziehen, also statt S. 3: S. 1; statt S. 95: S.93.



1 Darstellendes Spiel in der Primarschule

Warum Darstellendes Spiel in der Primarschule? Kann es nicht bei einer Methode unter anderen bleiben? Brauchen wir denn im Primarbereich wirklich das Darstellende Spiel als verbindliche Aufgabe?

Nun ist Darstellendes Spiel zum Glück aus dem Schulleben der Grundschulen nicht wegzudenken: Klassenspiele zu besonderen Anlässen wie Weihnachten und Einschulung haben Tradition. Doch es gibt Begründungen für die Intensivierung und stärkere Etablierung des Darstellenden Spiels in der Grundschule, die viel grundsätzlicher argumentieren.

„Wir stehen heute vor der Forderung, dass die Ziele, Inhalte, Methoden und Organisationsformen der Schule aus den Anforderungen von morgen zu bestimmen sind. Aus der Funktion der Schule, die lebenslange Beschäftigungsfähigkeit der Schüler zu gewährleisten, wurde in den letzten Jahren die Funktion, die Schüler - zugespitzt gesagt - auf die permanente Neuerfindung ihres künftigen Arbeits- und Lebensprozesses vorzubereiten.“ (Hans-Georg Mehlhorn¹)

Was heißt das für das Darstellende Spiel? Weshalb eignet sich das Darstellende Spiel für diese Aufgabe in besonderem Maße?

Die Hirnforschung macht deutlich, dass wesentliche Verschaltungen des Gehirns in den ersten 12 Jahren erfolgen. Das ist die Grundschulzeit! Es geht vor allem um Verschaltungen der linken mit der rechten Gehirnhälfte: die Verbindung der Emotionen und der Bildhaftigkeit der rechten mit dem Rationalen und Abstrakten der linken Gehirnhälfte. Diese Vernetzung ist kein Selbstzweck. Aus wissenschaftlichen Untersuchungen ist ersichtlich, dass eine stärkere Vernetzung der beiden Gehirnhemisphären für die Entwicklung der Kreativität notwendig ist. Darstellendes Spiel kann hierzu wegen seines grundlegenden Settings etwas Wesentliches beitragen.

Es gibt Lernerfolge durch Darstellendes Spiel, die nicht mit den in der Schule herkömmlichen, allgemein praktizierten Tests überprüfbar sind. So kann man soziales Lernen nicht einfach abtesten und bewerten, es ist aber dennoch unverzichtbar. Dass Darstellendes Spiel gerade für soziales Lernen ein geeignetes Feld darstellt, erfährt jede Spielleitung in der Theaterarbeit mit den Kindern, auch wenn dies wissenschaftlich noch nicht verifiziert worden ist.

Wir müssen uns immer wieder daran erin-

nern, dass unsere Schüler und Schülerinnen nicht vorrangig unterrichtsbedürftige Wesen voller Mängel sind, sondern Menschen, die zuerst bestimmte Grundbedürfnisse bzw. Lebensbedürfnisse haben. Das übliche Defizitdenken ist daher höchst problematisch.

Defizitdenken

- Unsere Schüler haben keine Fantasie!
- Unsere Schüler führen ein Leben aus zweiter Hand!
- Unsere Schüler orientieren sich zu sehr an den Medien!
- Unsere Schüler haben keine Verantwortungsbereitschaft!
- Sie wollen sich nicht mehr anstrengen!

Das sind Klagen, die viele Lehrkräfte anstimmen. Doch stimmen diese? Oder treffen die Aussagen vielleicht nur deshalb zu, weil die Schule zu wenig auf die Veränderungen in der Lebenswirklichkeit der Kinder reagiert? Bleiben deshalb Möglichkeiten unterentwickelt, klein, schlaff und kümmerlich, wie die Muskeln in einem untrainierten Körper? Und was kann das Darstellende Spiel dazu beitragen, solche beklagten Defizite abzubauen? Welche Bedeutung kommt hier dem Spiel und speziell dem Darstellenden Spiel zu?

Warum spielen Kinder?

Wie jedes Spiel ist auch das darstellende Spielen eine Auseinandersetzung des Kindes mit seiner Welt. Es stellt dar, wie es die Wirklichkeit erlebt, es verarbeitet im Spiel äußere Eindrücke und innere Empfindungen. Im Spiel geht es nicht nur um die Nachahmung der subjektiv empfundenen Wirklichkeit, sondern auch um die Verarbeitung seiner Welt in symbolischen Handlungen und um das Erproben von Möglichkeiten.

Wir alle wissen: Kinder spielen nicht nur gern, sondern sie machen im Spiel zugleich wertvolle Erfahrungen. Sie entdecken spielend ihre Umwelt. Spiel und Schule, Lernen und Spielen stehen sich also keineswegs unversöhnlich gegenüber. Spiel ist kein nutzloser „Spielkram“, das nach der Einschulung nur noch in der Freizeit zu akzeptieren ist, Spiel ist vielmehr ein wahrhaft kindgemäßes Lernen.

Äußeres und inneres Erleben setzen die Darstellung spielerisch in Gang. Wir dürfen als Lehrerinnen und Lehrer diese Grundlage nicht aus den Augen verlieren. Das Spiel kann aus der Erinnerung von Erlebtem angeregt werden, sich aber auch aus der Situa-

Eine stärkere Vernetzung der beiden Gehirnhemisphären ist für die Entwicklung der Kreativität notwendig. Darstellendes Spiel kann hierzu etwas Wesentliches beitragen.



tion der Arbeit mit der Spielgruppe ergeben, z. B. aus dem experimentierenden Umgang mit Materialien, Objekten oder einfachen Kostümteilen, aus dem gemeinsamen Spiel, das sich im Rahmen vorgegebener Spielregeln von Interaktions- oder Theaterübungen entwickelt.

Wir als Lehrerinnen und Lehrer achten auf die Einhaltung der Spielregeln, damit das Spiel sich in einem gemeinsamen Rahmen entwickeln kann. Entwickeln kann sich das Spiel aber nur, wenn der durch die Spielregeln geschaffene Rahmen so offen gefasst ist, dass das Ergebnis des Spielens nicht von vornherein festliegt. Spielregeln im Theater dürfen also die Kinder nicht auf das von der Lehrerin, dem Lehrer vorgefasste Ergebnis hin gängeln, sondern in der durch die Regeln bestimmten Ordnung von Aufgabenstellungen und Methoden die Freiheit der Lösungen ermöglichen.

Spiel und Schule

Die Zweckorientierung bestimmt unsere Entscheidung als Lehrkraft, nicht aber das Erleben der Kinder. Diese erleben das Spielen als lustvolle Tätigkeit, die zweckunbewusst bleibt. Wir als Lehrkräfte haben eine andere Perspektive, wenn wir das Spielen als pädagogische Bildungsgrundform im Unterricht einsetzen: Denn nicht jede Form des Spielens dient der Bildung des Kindes, nur jene Spiele, durch die die Kinder sich ihrer Kräfte und der Entwicklung ihrer Fähigkeiten bewusst werden.²

Die Bedeutung des Spiels für die Entwicklung des Kindes bezieht sich auf Aspekte wie

- Stabilisierung der Persönlichkeit, zum Beispiel Ausdauer, Konzentration, Wohlbefinden und Selbstwertgefühl, bzw. Selbstkonzept,

- die Entwicklung der sozialen und affektiven Kräfte,
- die Entwicklung der geistigen Fähigkeiten, des Denkens und Wahrnehmens,
- die Entwicklung der Sprache,
- die Entwicklung der körperlichen und motorischen Fähigkeiten.

Das Darstellende Spiel erfüllt und verbindet diese Aspekte in hohem Maße. Aus diesem Grunde kommt im pädagogischen Konzept der Grundschule dem Darstellenden Spiel eine besondere Bedeutung zu.

Darstellendes Spiel

Unter der Vielfalt der Spielmöglichkeiten nimmt das Darstellende Spiel so einen wichtigen Platz ein: Die Kinder sind in der Darstellung nicht nur die Spielenden, sie stellen zugleich mit ihrem Körper und ihrer Sprache das Material ihres Spiels dar. Körpererfahrungen führen zu einem Bild von sich selbst, vom eigenen Aussehen, von Fähigkeiten und Leistungsvermögen.

Diese als „Selbstkonzept“ bezeichnete Vorstellung hat wesentlichen Einfluss auf das soziale, kognitive und emotionale Verhalten von Kindern in der Grundschule. Wenn es alarmierende Zahlen über Lernrückstände bei Grundschulern gibt, dann muss das nicht unbedingt an mangelnden geistigen Fähigkeiten der Kinder liegen. In einigen Fällen kann es schon sehr nützlich sein, daran zu arbeiten, das Selbstwertgefühl einiger Schüler und Schülerinnen zu fördern.

Darstellendes Spiel bietet die Chance, die Entwicklung des kindlichen Selbstwertgefühls zu unterstützen. Kinder werden ganzheitlich in ihrer psycho-physischen Einheit gefördert und sanft zunehmend gefordert. Und dies gilt nicht nur für die Problemfälle. Auch andere, „ganz normale“ oder gar hochbegabte Kinder haben es nicht selten nötig, ihr Körpergefühl zu verbessern. Mit dem Kopf können manche sehr gut umgehen, aber Hand und Herz könnten durchaus noch einige Förderung vertragen.

So können Kinder erleben, dass es schön ist, spielerisch etwas Eigenes zu schaffen. Das Miteinander-Spielen macht hautnah klar, dass es Spaß macht, sich anzustrengen, erfahrbar, wie gut es tut, mit dem Recht auf bestimmte Freiheiten auch Pflichten zu übernehmen und schließlich für seine Mühe mit Applaus belohnt zu werden.

Besonders bei Themen wie Gewalt, Aggression, Streit kann das Darstellende Spiel mit seinen interaktiven Aktionen, gruppenspezifischen Übungen und spielerischen Strategien helfen, den gewaltfreien Umgang miteinander zu lernen. Nur eine Gruppe, die harmonisiert, kann spielerisch miteinander umgehen. Gewaltfreiheit ist eine Voraussetzung, um in der Gruppe effektiv und gut

Spielregeln im Theater dürfen die Kinder nicht auf ein vorgefasstes Ergebnis hin gängeln, sondern in einem durch Aufgabenstellungen definierten Rahmen die Freiheit der Lösungen ermöglichen.



zusammenarbeiten zu können. Die Theatergruppe in der Schule ist keine Therapiestelle für gewalttätige Kinder und Jugendliche, sie kann aber dabei helfen, dass die Kinder und Jugendlichen sicherer werden, neue Strategien entwickeln, es nicht mehr nötig haben, sich in Gewalt zu flüchten. Ebenso können „Opfertypen“ erfahren, dass und wie man selbstbewusster durchs Leben gehen kann.

Die Theaterstunde ist kein Ersatz für Therapie, dennoch kann Theaterspielen bei den Kindern etwas in dieser Richtung bewirken. Wichtig ist allerdings, dass wir uns als Lehrkräfte dessen bewusst sind und die darin liegenden Chancen zu nutzen wissen.

Begabung und Kreativität

„Wenn wir uns heute über Begabung und Begabungsentwicklung verständigen, dann ... gehen wir ... von einem mehrdimensionalen Begabungskonzept aus. Dieses Konzept umfasst folgende Begabungsdimensionen:

1. kognitive, mathematisch-naturwissenschaftliche Anforderungen
2. sprachliche, kommunikative, mutter- und fremdsprachliche Anforderungen
3. musisch-ästhetische Anforderungen
4. psychomotorische, fein- und grobmotorische Anforderungen
5. sozial-emotionale Anforderungen.“

„Wenn wir uns ... für die Begabung vor allem unter dem Aspekt der Kreativitätsentwicklung interessieren, dann stellen wir fest, dass kreative Leistungen nie isoliert auf einem dieser Dimensionsstränge basieren ... Der Kern der Begabung aber ist die Kreativität. Kreativität so gesehen heißt, die individuell erreichte/ entwickelte Begabung zu nutzen, um neue, dem Individuum, der Gruppe oder der Gesellschaft bisher unbekannte bzw. so nicht bekannte Lösungen für gestellte oder selbst gesuchte Probleme, Aufgaben oder Anforderungen zu finden.“ (Hans-Georg Mehlhorn¹)

Kreativität ist also nicht einfach gleichzusetzen mit künstlerischer Kompetenz, sondern bezieht sich auf alle Begabungsdimensionen. Darstellendes Spiel bietet in diesem Zusammenhang die Begabungsdimensionen übergreifende und verbindende Möglichkeiten, ist damit ein ausgezeichnetes Trainingsfeld für Kreativität. Die oben aufgeführten Begabungsdimensionen werden in der Theaterarbeit bis auf die mathematisch-naturwissenschaftlichen Anforderungen (diese nur in Ansätzen) miteinander vernetzt. Damit erfüllt das Darstellende Spiel eine Forderung, die aus der Begabungsforschung erwächst:

„Wenn wir uns aber für die Begabung vor allem unter dem Aspekt der Kreativitätsentwicklung interessieren, dann stellen wir fest, dass kreative Leistungen nie isoliert auf einem dieser Dimensionsstränge basieren.

Der kognitiv hochbefähigte Erfinder benötigt - um ein Beispiel zu nennen - natürlich hoch entwickelte kognitive Fähigkeiten, einen hohen IQ, er benötigt aber ebenso kommunikative Fähigkeiten, rhetorische ebenso wie fremdsprachliche, er muss seine Idee mündlich und schriftlich beschreiben und dokumentieren können, er benötigt ästhetische Fähigkeiten, um seiner Idee oder seinem Modell eine überzeugende Gestalt geben zu können, er benötigt für den Bau des Prototyps feinmotorische Fähigkeiten und er benötigt zur Gewinnung von Mitstreitern und Mitarbeitern an seiner Idee ebenso wie für die Umsetzung dieser Idee soziale Fähigkeiten.“ (Hans-Georg Mehlhorn¹)

Es liegt mir fern, das Darstellende Spiel als allein selig machendes Arbeitsfeld der Primarschule zu propagieren. Aber immerhin ist festzuhalten, dass es sich eignet, die Begabungsdimensionen zu vernetzen. Daher kommt dem Darstellenden Spiel in der Konzeption des Primarbereichs eine wichtige Aufgabe zu.⁴

Kreativität ist bildbar

„Menschliche Kreativität ist bildbar, lässt sich fördern und entwickeln. Es ist nicht eine Gabe oder Begabung, über die der eine Mensch verfügt und der andere eben nicht. Kreativität ist entwickelbar. Ausgehend von der Grundannahme, dass kreative Prozesse Problemlösungsprozesse sind, lässt sich logisch folgern, dass sich die in kreativen Prozessen erworbene und angewandte Kompetenz zu komplexem Denken und flexiblem Handeln auf alle Problemlösungsbereiche des alltäglichen Lebens überträgt.“ (Daniela Braun⁵)

Wenn ich Kreativität fördere, fördere ich auch die Kompetenz, mit dem Leben besser zurecht zu kommen. Wichtig ist allerdings, dass das darstellende Gestalten auch als kreativer Prozess und nicht als Drill erfahren und empfunden wird. Entscheidend für ein erfolgreiches Wirken ist es, dass über eine lange Zeit hinweg das theatrale Geschehen spielerisch entwickelt wird. Das Kind muss die Möglichkeit haben, viele Emotionen in diesen Prozess einzubringen. Je mehr es an der Gestaltung beteiligt ist, desto mehr kann es sich mit der Entstehung und dem Ergebnis identifizieren. Es erkennt sich in dem Produkt wieder. Wichtig ist dabei, dass die Kinder in der Arbeit erfahren, dass es mehr als eine Lösung gibt und dass viele Lösungen gleichwertig sind.

Die Aufgabe einer erfolgreichen Spielpädagogik besteht somit darin, zielgerichtet zu handeln und dabei nicht direktiv zu werden. Dieser scheinbare Widerspruch lässt sich lösen, indem eine Identität der Handlungsziele von Kind und Pädagoge hergestellt wird. Dies

Wir sollten die Lust am Einfall fördern, nicht die Angst vor Kritik.



geschieht durch Akzeptierung der kindlichen Zielsetzung.

„Die emotionale Dimension des Gestaltungsprozesses bewirkt eine Identifikation sowohl mit dem Gestaltungsprozess als auch mit dem Gestaltungsergebnis, was bedeutet, dass der Mensch selbst sich in diesem Ergebnis wiedererkennen kann. Das Wieder-Erkennen des eigenen Ichs bewirkt Selbst-Bewusstsein und Selbst-Wertgefühl.“ (Daniela Braun⁵)

Diese Aussage trifft selbstverständlich auf alle künstlerischen Gestaltungsprozesse zu, damit auch auf das Darstellende Spiel.

Voraussetzungen für kreatives Gestalten:

- Vermeidung von Konformitätsdruck
- Vermeidung von Autoritätsfurcht
- Offenheit für aktives Denken und Handeln

Kreativität und Disziplin

In der Theaterarbeit sind plötzliche Eingebungen wichtig, nicht etwa Störfaktoren. In Abwandlung des bekannten Merksatzes „Störungen gehen vor!“ sollten wir sagen: „Einfälle gehen vor!“ Im kreativen Prozess werden die Kinder zu Assoziationen, Ideen und Handlungsweisen angeregt. Lehrkräfte wie Kinder müssen frei sein für spontane Ideen. Wir müssen nicht ängstlich an den ersten Lösungen festhalten. Wir sollten die Lust am Einfall fördern, nicht die Angst vor Kritik.

Mit der nicht nur erlaubten, sondern sogar erwünschten Vielfalt an Einfällen fördern wir die Ichstärke der Kinder.

Kreativität entsteht nicht durch Disziplinierung. Denn sie kann nicht freigesetzt werden, wenn die Fremdbestimmung überwiegt.

Voraussetzungen für kreatives Gestalten sind also:

- Vermeidung von Konformitätsdruck
- Vermeidung von Autoritätsfurcht
- Offenheit für aktives Denken und Handeln

Stationen des kreativen Prozesses bei Kindern

„Der Antrieb zum Gestalten, der für das Kind aus dem spannungsvollen Rhythmus zwischen Eindrücken und Ausdrucksbegehren entsteht, mündet in den kreativen Prozess des Gestaltens. Aus dieser Situation lässt sich kaum beobachten, dass der kreative Prozess selbst - wie es die Kreativitätsforschung untersucht hat - eine Reihe von Phasen durchläuft, bis es zu einem gewissen Ergebnis kommt. Dennoch sind diese Phasen vorhanden.“ (Daniela Braun⁵)

Wenn man auf die „sensiblen Phasen“ - wie Maria Montessori jene Phasen nannte, in denen Kinder eine deutliche Bereitschaft zu weiteren Entwicklungsschritten zeigen, -achtet und Kinder in ihrem Gestaltungsprozess partnerschaftlich begleitet, anstatt die Nachahmung vorgefertigter Basteleien oder die Wiederholung von Darstellungstereotypen zu verlangen, dann entdeckt man die

Entwicklungsschritte ihrer Fähigkeiten und Fertigkeiten, ihre emotionale Komplexität und die sich entwickelnden Denkstrukturen.

„Kreative Prozesse haben ihren eigenen Rhythmus und Zeitablauf. Die Phasen können blitzschnell verlaufen und so ineinander übergehen, dass wir sie kaum beobachten und voneinander unterscheiden können. Außerdem können wir meist nicht beobachten, welche Denkopoperationen während des Gestaltens in einem Kind ablaufen. Hinweise darüber erhalten wir nur, wenn Kinder uns sprachliche Erklärungen während des Prozesses geben oder Fragen bzw. Bitten um Hilfestellungen an uns richten.“ (Daniela Braun⁵)

Die Autorin spricht über den Bereich Bildende Kunst. Wir haben den Vorteil, dass sich im Darstellenden Spiel das Gestalten in der Regel über einen kommunikativen Kontakt abwickelt. Daher ist es für uns einfacher, die Denkopoperationen der Kinder zu beobachten. Andererseits ist das Darstellende Spiel in der Regel eine Gruppenaktion. Da gilt es, die unterschiedlichen Vorstellungen und Ideen der Kinder miteinander abzustimmen, auf gemeinsame Lösungen zu kommen, die von allen getragen werden. Die Kinder müssen immer wieder die eigenen Ideen mit denen der anderen Kinder abgleichen, sie verändern, manchmal sogar Ideen aufgeben. Das wäre in anderen Künsten schwieriger als im Theater. Unsere Kunst ist vergänglich, man kann daher leichter eine Darstellung aufgeben, ohne eine schon festgesetzte Form zerstören zu müssen.

Theater von Kindern

Wenn Kinder Theater spielen, muss ihr Entwicklungsstand berücksichtigt werden. Vorschulkinder wollen und können anderes als Kinder der 3/4 Klassen oder gar Kinder der 5/6 Klassen. Zwar halten früher übliche Festlegungen zwischen Spielalter und Spielform einer kritischen Betrachtung nicht stand, aber weiterhin gilt es, auf das unterschiedliche Lebensalter mit seinen Möglichkeiten und Entwicklungen achtzugeben.

Vorschule⁶

Das spontane improvisierende Spiel der Vorschule steht im Mittelpunkt, kleine Spiele und Übungen begleiten die spielerische Arbeit. Immer wieder muss es auch darum gehen, mit Kennenlern-, Vertrauens- und Kontaktübungen das soziale Miteinander zu fördern, zumal viele Vorschulkinder kaum Erfahrungen mit Gleichaltrigen außerhalb der Vorschule machen können.

In der Vorschule sind Unterschiede in der Entwicklung und damit der Spielhaltung zu berücksichtigen. Sie hängen stark ab vom soziokulturellen Umfeld der Kinder. Aber

wesentlich ist dabei auch immer die Eigenerfahrung, die die Kinder durch vielfältige Angebote in der Spielpraxis machen können.

Vorschulkinder sind in ihrem Spielverhalten noch stark nach innen gerichtet. Die Übergänge zwischen Spielwelt und Realität sind für sie fließend. Sie erleben eine Rolle intensiv und füllen sie mit ihrer Fantasie aus, auch wenn dies für die Mitspieler oder einen Zuschauer nicht immer schon sichtbar wird. Die Wirkung auf Außenstehende ist häufig zweitrangig und unwichtig.

Die Ausdrucksmöglichkeiten im mimischen und sprachlichen Bereich sind in dieser Altersstufe begrenzt. Die altersgemäß kürzere Ausdauer und Konzentrationsfähigkeit muss bei gesteuerten Spielvorhaben berücksichtigt werden.

Inhalte:

Bewegungen von der verbalen auf die nonverbale Ebene übertragen

- Interaktionsübungen (laufen wie ein Storch, trampeln wie ein Elefant, schleichen wie ein Kätzchen, huschen wie eine Maus; über Moos, Steine, Sand laufen; sich durch imaginäres Gebüsch, durch dichten Wald hindurch zwingen ...)
- Vertrauensübungen (sich mit geschlossenen Augen von einem anderen Kind führen lassen, erst am Arm, dann am kleinen Finger ...)

Gestalterische Umsetzung von Vorlagen, wie Gedichten, Geschichten, Bildern, Bildgeschichten, Liedern

- Unterschiedliche Rollen ausgestalten, typische Bewegungsformen finden, Gefühle und Haltungen in Gestik und Mimik ausdrücken (stolz, alt und gebrechlich ...)
- Geschichten mit Erzähler und Spielern spielen
- Geschichten verbal und nonverbal (pantomimisch) spielen
- Gestaltung von thematischen Szenen aus dem Leben der Kinder (Morgenkreisthemen spielen)
- Menschen, Fantasiegestalten, Tieren und Dingen eine Gestalt geben
- Schattenspiel mit Figuren, mit Händen und mit dem gesamten Körper erproben
- Handpuppenspiele dialogisch aufbereitet vorführen

Sprache und Kommunikation

- Reime, Verse, Gedichte und Texte rhythmisch sprechen und dabei Bewegungen einbeziehen
- Einfache Lieder und Verse in den Herkunftssprachen der Kinder lernen und durch Mimik und Gestik verdeutlichen

- Spielanregungen zur Koordination von Sprache und Bewegungselementen
- Erzählungen, Verse, Gedichte, Fantasiegeschichten mit Sprache und Bewegung gestalten

Bewegungs- und Wahrnehmungsspiele zu bestimmten Themen

- Die Elemente Feuer, Wasser, Luft und Erde mit dem Körper darstellen; mit Materialien, Klängen und Geräuschen das Erleben vertiefen
- Die Jahreszeiten, Natur und Tierwelt mittels Liedern, Versen und rhythmisch-sinnlichen Bewegungserlebnissen in die Spiele der Kinder einbeziehen
- Bilderbuchgeschichten in Bewegung umsetzen, szenisch darstellen, ein Lied dazu komponieren oder einen Vers dichten
- Figuren aus der Märchenwelt durch Bewegung, Musik, Rollenspiele mit rhythmischen Besonderheiten darstellen (Gespenster, Trolle, Prinzessinnen, Könige, Zauberer)

Grundschule

Zwischen der Klasse 1 und den Klassen 2 bis 4 sind Unterschiede in der Spielhaltung zu berücksichtigen. Die Grenzen zwischen den einzelnen Klassenstufen sind allerdings fließend und hängen vom soziokulturellen Umfeld und von den vorherigen Spielerfahrungen der Kinder ab. Im Grundschulunterricht kann über Gestaltungsversuche und ihre Wirkungsweise in der Gruppe gesprochen werden. Die Reflexion darüber steht aber nicht im Vordergrund und ist nur in enger Verknüpfung mit dem jeweiligen Spielvorhaben angebracht. Wesentlich ist immer die Eigenerfahrung, die die Kinder durch vielfältige Angebote in der Spielpraxis machen können.³

Die Grenzen zwischen den Klassenstufen sind fließend und hängen vom soziokulturellen Umfeld und von den vorherigen Spielerfahrungen der Kinder ab.

Bei TMS 2008:

„Die kleine Raupe Nimmersatt“
Grundschule Barlsheide,
Kl. 1d
Spielleitung: Kerstin Otten



Erste Klasse

Vieles von dem, was ich unter der Vorschule ausgeführt habe, gilt auch für die Arbeit in der ersten Klasse. Auch Erstklässler sind wie Vorschulkinder in ihrem Spielverhalten noch stark nach innen gerichtet. Sie erleben eine Rolle intensiv und füllen sie mit ihrer Fantasie aus, auch wenn dies für die Mitspieler oder Zuschauer nicht immer schon sichtbar wird.

Die Ausdrucksmöglichkeiten im mimischen und sprachlichen Bereich sind im Vergleich mit den Möglichkeiten der Klassenstufe 2-4 begrenzt. Besser können sich die Kinder in großräumigen Bewegungsabläufen und in rhythmisierten Körperbewegungen ausdrücken. Die altersgemäß kürzere Ausdauer und Konzentrationsfähigkeit in der ersten Klasse sollten bei den Spielvorhaben berücksichtigt werden.

Kinder dieses Alters stellen sich häufig als Individuum in den Vordergrund, da ihnen eine ausgeprägte Gruppenerfahrung meist noch fehlt. Im ersten Schuljahr wird besonders in den ersten Monaten der Schwerpunkt auf Spielaktionen wie Kennenlern-, Vertrauens- und Kontaktübungen liegen. Die Gruppe muss sich finden, der gewaltfreie Umgang im Unterricht wird spielerisch geübt. Rituale formen und rhythmisieren die Spielstunden.

Zweite bis vierte Klasse

Im Laufe der Grundschulzeit wandelt sich die Spielhaltung der Kinder. Der Unterschied zwischen Spielwelt und Realität wird ihnen bewusst. Sie erleben die Wirkung ihres Spiels auf andere, wodurch das Darstellende Spiel zuschauerbezogen wird.

Die Gruppen festigen sich, entwickeln sich aber auch weiter. Damit machen die Kinder neue Gruppenerfahrungen. Die Kinder sind im dritten und vierten Schuljahr zunehmend in der Lage, sich auf Gruppenprozesse einzulassen. Sie beginnen komplexere Projektideen im Ensemble mit Hilfe der Spielleitung umzusetzen.

Sie übernehmen zunehmend allein oder in kleinen Gruppen Verantwortung für überschaubare Teilaufgaben im Projekt.

Spielerische Ausdrucksmittel werden nun gezielter eingesetzt. Mit zunehmender Spielübung und -gewöhnung zeigen die Kinder mehr Sicherheit im differenzierten Ausdruck mit Sprache, Mimik und Gestik. Dem nach wie vor starken Bewegungsdrang kommen großräumige Bewegungssequenzen entgegen, in denen alle gleichzeitig und gleichrangig an der Gestaltung beteiligt sind. Viele Kinder finden den Mut zur Einzeldarstellung. Individualität in der Gestaltung einer Rolle prägt sich aus.³

Fünfte und sechste Klasse

Auch für die fünfte und sechste Klasse gilt: Die Entwicklung der Kinder geht nicht im Gleichschritt. Einige sind noch Kinder, bei anderen zeigen sich schon die ersten Anzeichen der Pubertät. Zwischen Jungen und Mädchen gibt es zum Teil beträchtliche Entwicklungsunterschiede. Hinzu kommt, dass bei der in Deutschland vorherrschenden Bildungsselektion sich viele Kinder schon auf das Abstellgleis geschoben fühlen. Sie haben wenig Vertrauen in eigene Fähigkeiten, weil sie nicht in das Gymnasium gehen dürfen.

Andererseits haben die Kinder dieser Altersstufe noch eine große Bewegungs- und Spiel Freude. Diese sollten wir nutzen, denn die Kinder können im Darstellenden Spiel Erfahrungen machen, die ihnen Freude machen und auch mehr Selbstvertrauen geben. Daher ist es besonders wichtig, dass die Projekte, die entwickelt werden, auch wirklich zur Aufführung kommen.

Die Projekte können schon komplexer sein als in der Grundschule, die Schülerinnen und Schüler nehmen auch in höherem Maße und bewusst auf die Gestaltung des Projekts Einfluss.

(Zu den Inhalten der Klassen 2-6, vgl. Kapitel S. 20 ff.)

Im Laufe der Grundschulzeit wandelt sich die Spielhaltung der Kinder. Der Unterschied zwischen Spielwelt und Realität wird ihnen bewusst.

„Kindertheaterfest“ in Magdeburg 2008: „Freischwimmer“, Kinderspielclub am JES, Stuttgart



Anmerkungen

- 1) Prof. Dr. Hans-Georg Mehlhorn: Eröffnungsreferat auf der Fachtagung des Forums Bildung am 6. und 7. März 2000 in Berlin (vgl. auch <http://www.forumbildung.de>)
- 2) Vgl. Hubert Schmitt, Persönlichkeit bilden- „Spiel“ als Bildungsgrundform. In: Grundschulmagazin, H. 9/98, S. 38.
- 3) Rahmenplan für das Darstellende Spiel in der Grundschule in Hamburg unter <http://www.hamburger-bildungsserver.de/bildungsplaene/Grundschule>
- 4) vgl. in diesem Heft S. 12
- 5) Daniela Braun, Handbuch Kunst und Gestalten, Herder 1989, S. 9
- 6) Die Ausführungen zur Vorschule übernehmen weitgehend meine Darstellung im Hamburger Bildungsplan.

2 Arbeitsfelder des Darstellenden Spiels

Darstellendes Spiel ist ein wesentlicher Bestandteil der Grundschulpädagogik. Zentrale Arbeitsfelder für das Darstellende Spiel an der Grundschule sind die Arbeit an der Interaktion und dem Aufbau von Vertrauen in der Gruppe, der Einsatz des darstellenden Spielens zur Rhythmisierung des Unterrichtstages, der Einsatz als Diagnoseinstrument, die Verwendung von theatralen Methoden im Unterricht anderer Fächer, schließlich der eigenständige Lernbereich in der ästhetischen Bildung.

Interaktion und Vertrauen

Wenn Klassen oder Lerngruppen neu zusammengesetzt sind, ist es für die Gruppenfindung und das Gruppenklima hilfreich, wenn mit Interaktions- und Vertrauensspielen¹ jede und jeder Verantwortung zuerst für sich selbst und später auch für andere übernimmt. Der gewaltfreie Umgang miteinander wird probiert und spielerisch geübt.

In der ersten Klasse lernt man sich kennen, oder - falls die Vorschule gemeinsam besucht wurde - müssen neue Schülerinnen und Schüler in den bestehenden Sozialverband eingebunden werden. Die daraus notwendig resultierenden Interaktionsspiele bieten die beste Grundlage für später entstehende Szenen, die von Fibeltexten, Bilderbüchern, Gedichten, Liedern, Hörspielen und Bildern ausgehen können.

Interaktionsspiele dienen dem sozialen Miteinander. Die Schüler erfahren, dass es Spaß machen kann, miteinander etwas zu lernen, und dass Lernen sich nicht nur auf Lesen, Schreiben und Rechnen bezieht.

Rhythmisierung durch Darstellendes Spiel

Spiel- und Bewegungseinheiten sind ein vorzügliches Mittel, den Unterrichtsvormittag zu rhythmisieren. Wenn ein Lernschritt abgeschlossen ist, oder wenn die Kinder müde und unkonzentriert sind, wird eine Bewegungseinheit eingeschoben, ein Bewegungslied, ein Bewegungsspiel o. ä. Das ist keine verlorene Zeit, sondern ein Gewinn.

Den Zeitpunkt für ein Spiel, eine Improvisation bestimmt das Unterrichtsgeschehen. Wenn die Kinder unruhig werden, Lernen verweigern, sich nicht mehr konzentrieren können, kann die Lehrerin einen neuen Ansatzpunkt, auch eine Entspannung bieten, die das Lernen positiv beeinflusst.

Die Fantasie der Kinder wird angeregt, ihrem Bewegungsdrang wird Rechnung getragen. Erlebnisfähigkeit und -tiefe nehmen zu, wenn wir mit verschiedenen Sinnen arbeiten. Voraussetzung für dieses umfassende Erleben ist die bewusste Körperwahrnehmung.

Es ist wichtig, dass die Kinder ihre Ausdrucksmöglichkeiten probieren und kennenlernen. Deshalb ist es gut, an jedem Tag solche Phasen mit einzubauen. Dies lohnt sich auch in Hinblick auf ein größeres Projekt wie ein Einschulungsspiel.

Man kennt schon die Qualitäten der einzelnen Kinder, hat Voraussetzungen für das Spielen geschaffen. Diese Verpflichtung kann dann viel von dem Schrecken verlieren, den sie für viele Kolleginnen jetzt noch hat.

Interaktionsspiele dienen dem sozialen Miteinander. Die Schüler erfahren, dass es Spaß machen kann, miteinander etwas zu lernen, und dass Lernen sich nicht nur auf Lesen, Schreiben und Rechnen bezieht.

**Schlafende Piraten - Schule Kielortallee
Spielleitung:
Karin Hüttenhofer**



Darstellendes Spiel als Diagnoseinstrument

Im Darstellenden Spiel lerne ich die Schülerinnen und Schüler sehr schnell kennen, eine erste Diagnose jedes Kindes ist bereits nach einer Stunde möglich, da in dieser freien Form des miteinander Umgehens sich das Kind mit seiner Persönlichkeit sehr schnell outet.

Durch die offene und dennoch gezielte Aufgabenstellung in meinem DSP-Unterricht geraten psychisch unsichere Kinder, gewöhnt an die Abläufe im „normalen“ Unterricht, schnell an ihre Grenzen und verhalten sich dementsprechend. Ebenso outen sich andere, die sich von den sich Vordrängenden bevormundet oder in den Hintergrund gedrängt sehen.

Deutlich erkennt man als Spielleitung versteckte Qualitäten, Unsicherheiten, ausgeprägte Ängste, Verhaltensstörungen.

Bei dieser Diagnose muss ich nicht stehen bleiben: Das Darstellende Spiel bietet viele Möglichkeiten, um Verhaltensänderungen zu bewirken, ohne dass dies von den Beteiligten als Therapie wahrgenommen wird.

Darstellendes Spiel als Methode im Fachunterricht

Darstellendes Spiel hat als Methode in verschiedenen Fächern seinen Platz, und das nicht nur in nah verwandten Fächern wie Musik, Kunst und Sport. Auch in Deutsch, Englisch, Sachunterricht, Religion und Mathematik wird das darstellende Spielen als kindgerechte Methode angewendet, um fachliche Ziele zu erreichen oder um Abwechslung in den im Fach üblichen Unterricht zu bringen.

Die Vielfalt der Themen und Spielmöglichkeiten ergibt sich direkt aus dem normalen Lernstoff der Klassenstufen. Dies reicht von den sozialen Lernzielen bis hin zu Themen des Sachunterrichts. Der Schwerpunkt liegt im Fachunterricht stärker auf dem Sachthema, das in der als lustvoll empfundenen ästhetischen Gestaltung bearbeitet wird.

Darstellendes Spiel als eigener Lernbereich

Darstellendes Spiel entfaltet seine Möglichkeiten erst dann in vollem Umfang, wenn es als eigenständige Tätigkeit nicht im Dienste anderer Zwecke steht, sondern neben Kunst und Musik ein besonderes Feld der ästhetischen Bildung ist. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, um das Darstellende Spiel in der Schule zu verankern: So kann es als Projekt in Projektwochen angeboten werden, in fächerverbindendem Projektunterricht eingesetzt oder in Form eines Theater-Klassenprojekts unterrichtet werden. Klassenübergreifend kann eine Theater-AG etabliert werden. In Hamburg gibt es darüber hinaus die Möglichkeit, in den Klassenstufen 2-4 einen Wahlpflichtunterricht Darstellendes Spiel einzurichten.² In den Klassenstufen 5/6 der Haupt- und Realschulen ist Darstellendes Spiel integraler Bestandteil des Projektfachs Lernbe-

reich Künste³. Bei einem neuen Zuschnitt des Primar- und Sekundarbereichs (vgl. geplante Primarschule in Hamburg: Klassenstufen 0-6) ist auch jahrgangsübergreifender Unterricht im Darstellenden Spiel bzw. in einem Projektfach Künste denkbar.

a. Arbeitsgemeinschaft oder Wahlpflichtunterricht Darstellendes Spiel

Im Sinne der ästhetischen Bildung besonders wertvoll gestaltet sich die Arbeit in einer freiwilligen Arbeitsgemeinschaft oder in einem Wahlpflichtunterricht. Obwohl der Unterricht in Randstunden oder am Nachmittag stattfindet, melden sich meist mehr theaterinteressierte Kinder an, als in einer Gruppe spielen können. Vom Spielalter her passen erste/zweite und dritte/vierte Klasse bzw. fünfte/sechste Klasse gut zusammen. Aber auch eine Zusammensetzung der Spielgruppe aus den Klassenstufen 3-6 oder 4-6 ist möglich. Da sich eine AG aus Kindern verschiedener Klassen zusammensetzt, wird der Schwerpunkt der Arbeit anfangs auf Interaktions-, Kontakt- und Vertrauensspielen liegen, damit die Gruppe sich als solche findet. Im Anschluss daran arbeiten wir mit Theaterübungen und gelenkten Improvisationen und tasten uns so gemeinsam an ein Thema heran, aus dem ein Stück entstehen wird.

Optimal ist es, wenn ein leerer, nicht zu kleiner Raum zur Verfügung steht. In diesem Theaterraum trifft sich die Theatergruppe jede Woche einmal für zwei Unterrichtsstunden.

In der Spielgruppe 1/2 könnte man mit einem Figurenschattenspiel oder Puppenspiel beginnen. Als zweites Projekt hat sich ein Bewegungstheater zur Musik bewährt und als Krönung ein kleines personales Spiel mit einem einfachen, gut nachzuvollziehenden Handlungsstrang, dessen Text durch Improvisationen entsteht, also von den Kindern selbst geschaffen wird.

In der Spielgruppe 3/4 können stärker textbezogene Produktionen entstehen, sei es als Eigenproduktion, als Adaption eines Bilderbuchs oder einer Erzählung oder als Umsetzung einer dramatischen Textvorlage.

Wahlpflichtunterricht im Darstellenden Spiel muss für mindestens ein halbes Schuljahr angesetzt werden. Projektarbeit benötigt Zeit für Gruppen- und Entwicklungsprozesse, um ein gemeinsames Produkt und damit das Ziel einer Aufführung zu erreichen.

Die Produktionen sollten zunächst in etwa eine Spieldauer von 15-20 Minuten haben; mit zunehmendem Alter und Erfahrung der Kinder werden auch die Produktionen umfangreicher. Eine längere Spieldauer als 60 Minuten überfordert die Konzentration der Spielerinnen und Spieler, aber auch die der kleinen Zuschauer.

Darstellendes Spiel entfaltet seine Möglichkeiten erst dann in vollem Umfang, wenn es als eigenständige Tätigkeit nicht im Dienste anderer Zwecke steht, sondern neben Kunst und Musik ein besonderes Feld der ästhetischen Bildung ist.

b. Darstellendes Spiel in und mit der Klasse

In der Vorschule und in den ersten beiden Klassen arbeiten wir in der Regel mit theatralen Kleinstformen, die mit zunehmender Erfahrung der Kinder und Lehrkräfte wachsen.

Zu den theatralen Kleinstformen gehören u.a. das

- Fingerpuppenspiel,
- das Spiel mit Flach- und Knotenpuppen,
- Puppenspiel mit realen Gegenständen (Schulsachen unterhalten sich, Streit der Küchengeräte),
- Spiel- und Bewegungslieder,
- Tänze mit Tüchern, Stöcken, Hüten,
- Szenen ohne Text, gestaltet als Bewegungstheater, z.B. von Gegenständen oder Materialien ausgehend oder von Situationen: „Auf dem Spielplatz“ oder „Großstadtverkehr“;
- die Elementarpantomime auf der Grundlage von Gedichten,
- das Schattenspiel auf dem Overheadprojektor mit musikalischer Begleitung durch das Orffinstrumentarium oder mit Musik von der CD.

Von der zweiten Klasse an können Klassenprojekte entstehen, die in ihrer Zielsetzung an die Arbeit von Arbeitsgemeinschaften und Kursen des Wahlpflichtunterrichts heranreichen. So können wir im personalen Spiel ein Thema spielerisch lebendig, bewegungsreich und spannend auf die Bühne bringen.

Ein Vorteil der Klassenprojekte ist, dass alle Schülerinnen und Schüler die Möglichkeiten des Darstellenden Spiels erfahren. Diese Chance sollten wir gerade auch Kindern, die sich zunächst sträuben, nicht aus falsch verstandener Rücksichtnahme verwehren, indem wir sie auf Posten wie Musikeinsteiger o.ä. versetzen.

Anmerkungen

1. vgl. S. 37 ff.
2. Rahmenplan Darstellendes Spiel unter www.hamburger-bildungsserver.de/bildungsplaene/Grundschule/; dort lässt sich der Plan unter DSP Grd.pdf herunterladen.
3. Rahmenplan Lernbereich Künste unter <http://www.li-hamburg.de/publikationen/> dort unter Bildungspläne für Haupt- und Realschulen lässt sich der Rahmenplan als PDF herunterladen

Wahlpflichtunterricht im Darstellenden Spiel muss für mindestens ein halbes Schuljahr angesetzt werden. Projektarbeit benötigt Zeit für Gruppen- und Entwicklungsprozesse, um ein gemeinsames Produkt und damit das Ziel einer Aufführung zu erreichen.

**„Ruckzuck und rechtsum“
THS Reichersbeuern-
Spielleitung:
Karin Hüttenhofer**



3 Ziele des Darstellenden Spiels

1. Vier Orientierungen

Wenn die Kinder immer nur brav sein sollen, d.h. beherrscht, still und anpassungsbereit, kann ihnen nichts Eigenes mehr einfallen. Eine kreative Unruhe ist schöpferisch, nicht chaotisch. Aus ihr entsteht eine neue Gestalt.

Darstellendes Spiel kann und sollte die Kinder und damit auch die Grundschulpädagogik auf vielfältige Weise bereichern.

Um die Möglichkeiten des Darstellenden Spiels auszuschöpfen, helfen vier Orientierungen, die hinter dem Hamburger Konzept des Darstellenden Spiels stehen: die Schülerorientierung, die Orientierung auf Kreativität, die Projektorientierung und die Kompetenzorientierung.

Schülerorientierung

Die Schülerinnen und Schüler müssen zu den bearbeiteten Themen einen Bezug herstellen können, die Arbeit muss für sie bedeutungsvoll sein. Sie müssen in ihrer eigenen Wahrnehmung einen Bezug zu ihrem Leben herstellen können. Hier geht es um die subjektive Wahrnehmung der Schülerinnen und Schüler, nicht um die pädagogischen Zielvorstellungen der Lehrkräfte. Daher sollen Projekte mit den Schülerinnen und Schülern gemeinsam entwickelt werden. Die Entwicklung eines Themas ist nicht das Ergebnis einer erstbesten, damit oberflächlichen Abfrage bei den Schülerinnen und Schülern, sondern kann sich auch erst in der Arbeit experimentierend und tastend entwickeln.

Offenheit in der Planung ist damit eine wichtige Voraussetzung für die Arbeit im Darstellenden Spiel; häufig erfordert die Situation in der Stunde eine Modifikation oder Ergänzung des Vorbereiteten, anderes als geplant erweist sich plötzlich als wichtig, und darauf müssen die Lehrkräfte eingehen.

Orientierung auf Kreativität

Kreativität entsteht nicht durch Disziplinierung. Kreativität kann daher nicht freigesetzt werden, wenn die Fremdbestimmung überwiegt. Wenn die Kinder immer nur brav sein sollen, d.h. beherrscht, still und anpassungsbereit, kann ihnen nichts Eigenes mehr einfallen. Eine kreative Unruhe kann auf ordnungsliebende und ruheliebende Menschen bedrohlich wirken (ohne es zu sein), ist aber für einen kreativen Prozess sehr förderlich. Diese Unruhe ist schöpferisch, nicht chaotisch. Aus ihr entsteht eine neue Gestalt.

Darstellendes Spiel ist als Fach der ästhetischen Bildung ein kreatives Fach. Es geht um neue Lösungen, nicht um die Wiederholung von Bewährtem. Für Lehrerinnen und Lehrer ist es wichtig, eine Sicherheit zu bekommen, um die Offenheit kreativer Abläufe zulassen zu können, Abläufe aber auch sanft zu steuern, sodass etwas entstehen kann. Sie brauchen geeignetes methodisches Werkzeug, das gerichtetes Arbeiten zulässt, ohne das Spiel zu gängeln. Hier sind neben Sachkenntnissen persönliche Spielerfahrungen der Lehrerinnen und Lehrer wichtig. Fort- und Weiterbildungsmaßnahmen sind in diesem Zusammenhang zwingend.

Voraussetzungen für kreatives Gestalten sind also:

- Offenheit für aktives Denken und Handeln
- Vermeidung von Konformitätsdruck
- Vermeidung von Autoritätsfurcht

Projektorientierung

Die grundsätzliche Projektorientierung des Darstellenden Spiels setzt die Schülerorientierung und daraus folgend die Themenorientierung voraus. Im Sinne des Projektunterrichts nach Bastian/Gudjons¹ wird auf dieser Grundlage der Projektorientierung gelernt. Das schließt Lehrgangsphasen ein, nämlich immer dann, wenn festgestellt wird, dass be-

„3, 2, 1, 0 in den Weltraum“-
Westerschule Finkenwerder
Kl. 3, Spielleitung:
Karin Schütze-Boas
TMS 2005



stimmte Voraussetzungen für eine gelingende Gestaltung fehlen.

Damit ist auch die Schülerorientierung näher definiert: Es geht eben nicht etwa darum, dass man nur alles das, was die Schülerinnen und Schüler „freiwillig“ anbieten, verwenden darf. Wir sollen die Schüler da abholen, wo sie sind; aber wir sollen sie nicht dort stehen lassen. Lernen ist die Aufgabe der Schule, Schülerorientierung dazu nicht etwa ein Widerspruch!

Der Rahmenplan in Hamburg schreibt Projektorientierung verbindlich vor. Ein Projekt muss aber nicht immer über einen langen Zeitraum laufen. In der Regel überfordert die Komplexität der Gestaltung eines längeren Projekts Anfänger. Damit ist aber die Projektorientierung nicht etwa aufgegeben: Vielmehr ist es da besser, in der Arbeit an überschaubaren Kurzprojekten Erfahrungen zu machen und die Ergebnisse in geeignetem Rahmen zu präsentieren (Elternabend, Tag der offenen Tür, Schulfest u.a.). Manchmal fehlt ein geeigneter Anlass. Da ist die Präsentation in der letzten Stunde des regulären Wahlpflichtunterrichts eine gute Möglichkeit, zu der auch die Eltern und vor allem die Schulklassen der Schule eingeladen werden.

Ein Projekt zielt auf ein Produkt hin, im Darstellenden Spiel ist dies die Aufführung. Die Aufführung bedeutet Anerkennung der Leistung des Kindes und damit auch seiner Persönlichkeit und seines Ichs. Das gemeinsame Werk der Gruppe ist ein konkretes Produkt. Es existiert, es ist sichtbar, wahrnehmbar, man kann darauf stolz sein. Daher ist das Ziel, mit der Gruppe auf eine Aufführung hin zu arbeiten, auch für das Darstellende Spiel in der Grundschule unbedingt anzustreben. Das Erfolgserlebnis einer Aufführung vor Publikum macht den Weg frei für neue kreative Unternehmungen.

Kompetenzorientierung

Es geht nicht um zu vermittelnde formale Inhalte, sondern in erster Linie um die Vermittlung von Kompetenzen, also um die Aneignung von ästhetischen Lösungsstrategien, die exemplarisch in der konkreten Gestaltung des Projekts erarbeitet werden. Es geht also zwar auch, aber nicht nur um die Frage, ob diese oder jene Szene wirkungsvoll gestaltet ist. Daneben geht es immer um die Frage, welche Gestaltungskompetenzen in der Arbeit am Projekt die Kinder erworben haben, um bei ganz anderen Themen und in anderen Projekten etwas kompetenter gestalten zu können. Daher muss es immer wieder darum gehen, dass die kompetenzorientierte Arbeit in den Gestaltungsfeldern (vgl. S. 20 ff.) vorangetrieben wird.

2. Ganzheitlicher Prozess

Ästhetische Bildung durch Darstellendes Spiel ist ein ganzheitlicher Prozess, in dem individuelle, soziale, gestalterische und sachbezogene Ziele zugleich angestrebt werden. Ich-Kompetenz, Gruppenkompetenz und ästhetische Sachkompetenz der Kinder stehen in der Tätigkeit des szenischen Spielens in untrennbarer Verbindung. Dies ist nicht nur aus der Außensicht so, sondern wird von den Kindern im Spiel auch so erlebt. In der Sachkompetenz unterscheide ich zwischen der kunstspezifisch ästhetischen Kompetenz und der auf alles sonstige schulische Sachwissen bezogenen Sachkompetenz. Im Darstellenden Spiel wird keine der Kompetenzen isoliert von den anderen gefördert. Das unten wiedergegebene Schaubild (vgl. S. 14) soll den engen Zusammenhang deutlich machen.

Das Darstellende Spiel leistet einen besonderen Beitrag für die pädagogische Grundaufgabe, Personen zu stärken und Sachen zu klären. Wie die anderen künstlerischen Fächer bietet auch das Darstellende Spiel ein Feld für Selbsttätigkeit, die eine wichtige Voraussetzung für die Entwicklung von Selbstständigkeit ist. Diese Selbsttätigkeit ist in allen Künsten als kreative Anverwandlung der kindlichen Welt näher zu bestimmen. Im Darstellenden Spiel liegt der Schwerpunkt dieser Anverwandlung im szenischen Spiel, in dem die Kinder zugleich Mittel der eigenen Gestaltung sind.

Wir sollten Lernarrangements schaffen, die den ganzheitlichen Prozess, wie er im Schaubild dargestellt ist, begünstigen. Es ist davon auszugehen, dass die vier Hauptziele immer die Tätigkeit des szenischen Spielens bestimmen, sich lediglich die Schwerpunkte verschieben, je nachdem ob das Darstellende Spiel im Klassenunterricht den Vormittag rhythmisieren oder die Gruppenfindung unterstützen soll, im

Wir sollen die Schüler da abholen, wo sie sind; aber wir sollen sie nicht dort stehen lassen. Lernen ist die Aufgabe der Schule, Schülerorientierung dazu nicht etwa ein Widerspruch!

„Ameisenballett“-
Kl. 4, Schule
Chemnitzstraße.
Spilleitung: Katja Krach-
Grimm



Projektunterricht mit den Mitteln des Darstellenden Spiels Sachwissen erworben werden soll oder in einem Theaterprojekt mit der Klasse, einer AG oder einem Wahlpflichtkurs eine Aufführung vor einem Publikum erarbeitet wird.

Ich-Stärkung

Das Ziel der Ich-Stärkung will die Selbstwahrnehmung und das Gefühl für den eigenen Körper fördern. Sich selbst wahrnehmen ist Voraussetzung für ein gesundes Selbstbewusstsein. Hier geht es nicht etwa darum, lauter kleine Egoisten zu erziehen, sondern darum, dass die Kinder sich selbst annehmen lernen, ihre eigenen Stärken und Schwächen kennen, mit Erfolgen und Misserfolgen umgehen lernen, ihre eigenen Wünsche mit den Wünschen der anderen Kinder abgleichen.

Wir brauchen also keine Angst davor zu haben, dass das Ziel der Ichstärkung Klassenkasper, Stars und renitente Kinder heranzüchtet. Vielmehr leiden solche Kinder gerade unter einer minderen Ichstärke, ihr egozentrisches Verhalten ist eine Kompensation ihrer Schwäche.

Individuelle Ziele

- seine eigenen Stärken kennenlernen
- akzeptieren, dass andere etwas besser können
- begreifen, dass man nicht alles gleich gut können muss
- Gefühle zeigen können
- seinen eigenen Körper als Instrument begreifen
- die sprachliche und nicht-sprachliche Ausdrucksfähigkeit entwickeln und dabei soziale oder kulturelle Defizite ausgleichen
- sich in einen spielerischen Zusammenhang einbinden lassen können
- auf andere eingehen können

Ästhetische Gestaltung

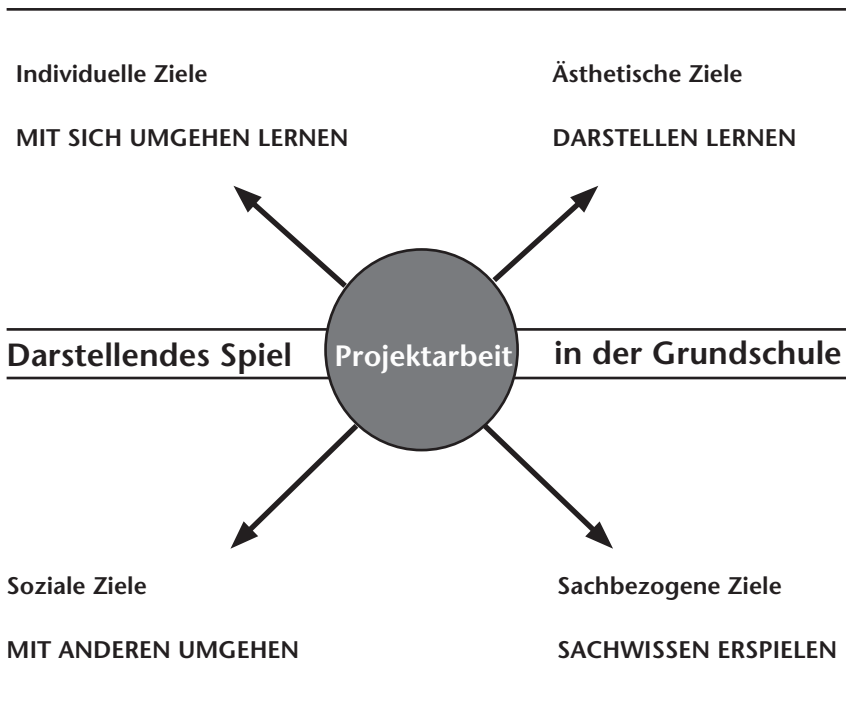
Das Ziel der ästhetischen Gestaltung befasst sich mit der Form des Spiels, mit dem Verhältnis von Form und Inhalt, mit dem Gesamtbild für ein Publikum. Wenn eine Szene mit Theatermitteln erspielt wird, geht das über das übliche Rollenspiel weit hinaus. Wie im Rollenspiel wird die Situation für die Kinder wiederholbar, bewusst erlebbar, verschiedene Lösungen können ausprobiert werden. Aber es geht im Darstellenden Spiel nicht nur darum, wie die Akteure die Situation erleben, die subjektive Sicht wird vielmehr für ein Publikum objektiviert. Schließlich sollen auch die Zuschauer etwas von der Szene haben. Texte müssen verdichtet, Haltungen ausgearbeitet, die Stellung der Gruppe auf der Bühne festgelegt werden.

In diesem Zusammenhang erhält die Präsentation vor einem Publikum ihr besonderes Gewicht. Das Anstreben einer Aufführung ist kein Widerspruch zu den individuellen und sozialen Zielen. Sie wird ja nicht in ihrer ästhetischen Qualität absolut gesetzt, sondern in ihrem Zusammenhang mit den anderen Zielen gesehen. Dass übrigens die ästhetische Qualität nicht darunter leidet, dass wir auch die sozialen und individuellen Ziele verfolgen, vielmehr gerade dadurch eine ganz besondere authentische Qualität entsteht, sei hier nur am Rande vermerkt.

Gestalterische Ziele

- Einfälle haben und umsetzen
- sich selbst als Mittel der Gestaltung begreifen
- die eigene Darstellung als Teil eines Ganzen begreifen, das ein Publikum erreichen will
- Gelerntes wiederholen können und in neuen Zusammenhängen verwenden
- die sichere Handhabung und die imaginativen Fähigkeiten im Umgang mit Materialien und Gegenständen im Spiel erfahren
- den Raum erkunden und in die Gestaltung mit einbeziehen
- Texte spielerisch entwickeln
- die eigene und die Gruppenleistung als eine auf ein Publikum zielende Gesamtwirkung begreifen
- im Zusammenspiel auf andere eingehen
- den Zusammenhang der gespielten Handlung begreifen
- den Zusammenhang von sachlichem Inhalt und gestalteter Form erfahren
- durch Grunderfahrung im darstellenden Handeln die Grundformen der darstellenden Kunst besser verstehen und genießen lernen

Das Anstreben einer Aufführung ist kein Widerspruch zu den individuellen und sozialen Zielen. Sie wird ja nicht in ihrer ästhetischen Qualität absolut gesetzt, sondern in ihrem Zusammenhang mit den anderen Zielen gesehen.



Gruppenfähigkeit

Theaterspielen ist eine Gruppentätigkeit. Nur wenn in der Gruppe eine breite Teamfähigkeit ausgeprägt ist, kann das Theaterspielen gelingen. Eine Förderung von Interaktion und Vertrauen ist daher wichtiges Ziel unserer Arbeit. Kinder müssen die Erfahrung machen, dass Auseinandersetzungen nicht immer Machtkämpfe und Nachgeben nicht immer Schwäche bedeuten und aus diesen Erfahrungen lernen. Seine eigene Meinung vertreten zu können braucht ebenso Ichstärke, wie nachgeben können.

Auch das Ziel der Gruppenfähigkeit ist im Verbund mit den anderen Zielen zu sehen. Es kann uns also als Lehrerinnen und Lehrer nicht reichen, dass wir den Erfolg unserer Arbeit lediglich daran messen, ob sich alle wohl fühlen und in den Stunden eine entspannte Atmosphäre herrscht. Eine gute Arbeitsatmosphäre ist wichtig, aber es muss eben auch gearbeitet werden: Es soll in unserer Arbeit zusammen mit den Kindern ein ästhetisches Produkt entstehen.

Soziale Ziele

- sich als Teil einer Gruppe verstehen
- rücksichtsvoll, beständig und verlässlich mit anderen Gruppenmitgliedern zusammenarbeiten
- neue Möglichkeiten des Handelns in der Gruppe erproben und alte überprüfen
- sich situationsgerecht und partnerbezogen ausdrücken lernen
- mit sozialen und kulturellen Unterschieden in der Gruppe umgehen
- von sozialen und kulturellen Unterschieden lernen
- sich von sozialen und kulturellen Unterschieden anregen lassen
- das Verhalten anderer im Spiel beobachten und in seiner darstellerischen Wirkung beschreiben

- sachbezogene Äußerungen anderer über das eigene Spiel verarbeiten lernen und für die eigene Darstellung nutzen

Sachwissen

Bei dem Ziel Sachwissen richtet sich unsere Aufmerksamkeit auf die zu vermittelnden Inhalte. Hier geht es darum, was unabhängig von ästhetischen Erfahrungen mit den Mitteln des Spiels gelernt wird. Sich mit diesem Ziel zu befassen lohnt sich auch, wenn wir mit unserer Gruppe vor allem Theater spielen wollen. Schließlich ist es nicht unwichtig, womit wir uns über einen langen Zeitraum befassen: Welche Geschlechterrollen legt eine Textvorlage nahe, welche Arten von Konfliktlösungen? Gibt eine Textvorlage zutreffende Informationen, oder wird alles nur verniedlicht?

Wird im Fachunterricht oder fächerverbindend mit dem methodischen Werkzeug Darstellendes Spiel ein Sachthema bearbeitet, liegt der Schwerpunkt auf den Inhalten, die in der als lustvoll empfundenen ästhetischen Gestaltung bearbeitet werden. Wichtig ist dann, dass eine spielerische Leichtigkeit zugelassen wird; denn wenn die Inhalte übermächtig sind, kann sich kein Spiel entfalten.

Sachbezogene Ziele

- über Spielen Sachverhalte begreifen
- durch spielendes Handeln soziale, biologische, mathematische, physikalische, religiöse ... Vorgänge erfassen
- durch den spielerisch ganzheitlichen Ansatz komplexe Vorgänge in einen Zusammenhang bringen

Anmerkungen

- 1) vgl. Werkstatt Schultheater, DS 1, S. 25

Nur wenn in der Gruppe eine breite Teamfähigkeit ausgeprägt ist, kann das Theaterspielen gelingen. Eine Förderung von Interaktion und Vertrauen ist daher wichtiges Ziel unserer Arbeit. Kinder müssen die Erfahrung machen, dass Auseinandersetzungen nicht immer Machtkämpfe und Nachgeben nicht immer Schwäche bedeuten und aus diesen Erfahrungen lernen.



„Die Suche nach dem Kern der Dinge“- TMS 2008
Max-Brauer-Schule, Kl. 3
a/b
Spilleitung: Trude Hafkus

4 Vom Spielen zum Darstellen

Körper- und Bewegungserfahrungen, die das Kind im Darstellenden Spiel macht, können die Entwicklung der kindlichen Persönlichkeit und die schulische Leistungsbereitschaft entscheidend beeinflussen.

„Hier piept’s!“-
Vogelmarionetten
Schule Duvenstedter
Markt, Kl. 4
Spielleitung:
Johanna Vierbaum
TMS 2008

Grundschul Kinder spielen begeistert, das weiß jeder, der mit dieser Altersgruppe schon gearbeitet hat. Allerdings kennt auch jeder die Schwierigkeit, dass die Kinder sich schnell im privaten Spiel verlieren und die Szene für den Unterricht nett und vielleicht lustig, ein außenstehendes Publikum jedoch kaum anzusprechen ist.

Bevor die Schülerinnen und Schüler an die Gestaltung von Szenen gehen, müssen sie spielbereit sein. Wach, körperlich leistungsfähig, für Impulse der Mitspieler aufgeschlossen. Und das ist wichtig, denn Körper- und Bewegungserfahrungen, die das Kind im Darstellenden Spiel macht, können die Entwicklung der kindlichen Persönlichkeit und die schulische Leistungsbereitschaft entscheidend beeinflussen.

Wenn man mit einer Klasse anfängt für ein Stück zu proben, ohne vorher die vielen kleinen, aber wichtigen Schritte gegangen zu sein, läuft man leicht Gefahr, dass über vielen Disziplinierungsmaßnahmen der Spaß und die Freude am gemeinsamen Tun in den Hintergrund gerät. Man drillt mit jenen das Spiel, die ihren Text brav gelernt haben und ihn auch mit deutlicher Aussprache gut verständlich bringen: Dabei entsteht ein „dastehendes Spiel“, hängearmiges Textaufsagetheater.

Häufig fragen die SchülerInnen nach den ersten Theaterstunden: „Welches Stück spielen wir denn nun eigentlich?“ Oder der Schulleiter mahnt an: „Wenn wir schon eine Theatergruppe haben, wird die doch zu Weihnachten, Fasching, der Pensionierung des Schulrates, dem 60. Geburtstag oder Dienstjubiläum eines ehrenwerten Kollegen etwas beitragen können.“ Und vor allem kann sie dem Kollegium das nicht bei allen beliebte Einschulungsspiel (jede Lehrkraft ist reihum mal dran) ersparen.

Aber wollen wir das bedienen und können wir das verantworten? Ich jedenfalls warne davor, sich als Spielgruppenleiter zum „Anlasstheatererfüller“ degradieren zu lassen. Um Fantasie entwickeln zu können, bedarf es der Angstfreiheit, und es darf keine fremdbestimmte Einengung stattfinden.

Die besten Auswendiglerner sind nicht unbedingt die besten Spieltalente. Also nicht sofort auf Stückvorlagen zurückgreifen. Erst einmal fit machen in Psyche, Physis und Fantasie.

Verfügen die Kinder über Spielerfahrung vor der Gruppe, geht es darum, improvisierte Spielhandlung wiederholbar und für ein Publikum vorzeigbar zu machen. In dieser Phase empfinden die Kinder meist zum ersten Mal, dass Theaterspielen wirklich Arbeit bedeuten kann. Gibt es an der Schule eine Spielgruppe 1/2 und schließt sich im nächsten Schuljahr eine Theater-AG 3/4 an, verfügen die Kinder im besten Falle schon über zwei Jahre Theatererfahrung und haben Freude an der Darstellung. Sie wissen, dass jede Theaterstunde mit einem Warm-Up beginnt. Nach einiger Zeit sind manche sogar begierig, einen Teil dieses Trainings durch ihre Lieblingsübungen mitzubestimmen. Spielunerfahrene „Neuzugänge“ stecken sie mit ihrer Begeisterung an und beeinflussen das Gruppenklima positiv.

Sie erleben die Theaterstunde als Fitnesstraining ihrer Fantasie. Sie kennen die Schwierigkeit, die aus den Improvisationen gewachsenen Ideen zu formen, zu üben und wiederholbar zumachen, damit ein Stück entstehen kann.

Sie wissen aber auch, dass die Anstrengung sich lohnt und freuen sich auf die Aufführung vor ihrem Publikum und die Bestätigung durch den Applaus. Sie genießen ihren



Erfolg und schöpfen eine ganz eigene Kraft aus ihm. Und das gilt auch für uns, die Spielleitungen. Wir identifizieren uns mit dem Stück, wir haben unsere Begeisterung, unsere Kraft eingebracht, wir sind überglücklich, dass es geklappt hat. Wenn wir dann nach der Aufführung mit der Hand übers Gesicht fahren, spüren wir neben dem Schweiß manchmal auch noch ein „Leck“. Aber das ist keine undichte Stelle, die Tränen vor Glück sind unser Überlaufventil!

Arbeitsweisen

Tätigkeiten im Darstellenden Spiel der Primarstufe zielen auf unterschiedliche pädagogische Funktionen und in diesem Zusammenhang auf bestimmte Arbeitsweisen in der Projektarbeit.

Interaktion und Vertrauensspiele

Um zu einer Gruppe zu werden, muss man gemeinsame Erfahrungen machen, gemeinsame Erlebnisse haben. Der Schwerpunkt des Theaterunterrichts wird deshalb anfangs auf Interaktions-, Kontakt- und Vertrauensspielen liegen, bei welchen das Kind spielerisch lernt, Verantwortung zuerst für sich selbst und später auch für andere zu übernehmen. Diese Art des sozialen Lernens ist eine Grundvoraussetzung für jede freiere Art und Weise seinen Unterricht zu gestalten. Die Schüler erfahren, dass es Spaß machen kann miteinander etwas zu lernen, und dass Lernen sich nicht nur auf Lesen, Schreiben und Rechnen bezieht. Der soziale Umgang miteinander wird probiert und spielerisch geübt.

Warm-Up

Jede Theatereinheit beginnt mit Aufwärmen, einem Warm-Up.

Das Aufwärmen geschieht nicht nur körperlich, sondern auch geistig und seelisch und bereitet die nachfolgende Probenarbeit vor. Die Lockerungs-, Dehn- und Streckübungen machen spielbereit. Aggressionen werden abgebaut, die Muskulatur wird gelockert, gewärmt, gekräftigt.

Zielgerichtete Übungen

Zielgerichtete Übungen geben einen Rahmen vor, in dem jedes Kind seine eigene Darstellung gestalten kann, seine sprachliche und körperliche Kompetenz nutzen kann. Wir arbeiten in einem thematischen Rahmen und sorgen dafür, dass die Kinder Darstellungserfahrungen machen, die ihnen für die Gestaltungsarbeit helfen. Daher beziehen sich solche Übungen auf die Gestaltungsschwerpunkte, die in der szenischen Arbeit gerade anstehen, um die Gestaltungskompetenz der Kinder zu erweitern.

Um dieses Ziel zu erreichen, müssen die Kinder lernen, sich an Regeln zu halten. Erst das macht auch ein Zusammenspiel möglich. Da-

her muss die Spielleitung darauf achten, dass die Rahmenvorgaben auch eingehalten werden.

Von Beginn an sollte deutlich gesetzt werden, dass spielerische Übungen ein regelmäßiger Bestandteil des Unterrichts sind. Nach einiger Zeit werden die Übungen wie selbstverständlich zum aufmerksamkeitsfördernden und gestalterisch vorbereitenden Anfangsritual.

Es ist wichtig, dass die Aufgabenstellung von zielgerichteten Übungen nicht zu eng gehalten wird, damit die Kinder genügend Freiraum für ihre Lösungen haben. Eigene Einfälle haben zu dürfen ist wichtig für jeden Grundschulunterricht, beim szenischen Lernen jedoch ist eigene Einfälle haben zu dürfen ein unbedingtes Muss. Kinder müssen die Möglichkeit bekommen in einem vorher von der Spielleitung gesetzten Rahmen kreativ tätig sein zu können. Der Rahmen ist ein Sprungbrett für ihre Fantasie. Zusammen mit den anderen Kindern wissen sie, wo sie starten sollen, und alle sind gespannt, wo sie landen werden. Wie die Kinder in der Improvisation ihren „Sprung“ und damit ihren Fantasieflug gestalten, ist ihre Sache.

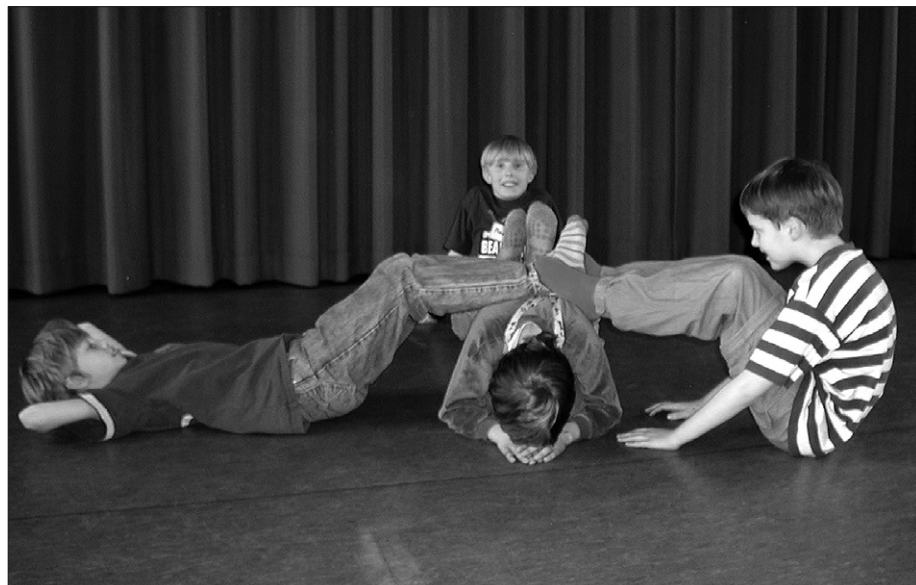
Diese Improvisationen können erst einmal so stehen bleiben, man kann sie später nach und nach wiederholbar machen, sie zu kleinen Szenen zusammenstellen.

Die Übungen müssen so ausgewählt werden, dass sie den Schülerinnen und Schülern nichts vorschreiben, ihnen aber helfen, die für das Stück geeignete Darstellung ihrer Rolle zu finden.

Da Kinder nicht über schauspielerische Techniken verfügen und es auch nicht Sinn und Zweck des Unterrichts ist, so etwas einzutrainieren, sollen sie beim szenischen Spiel aus ihrer eigenen Spielfreude heraus aktiv werden. Lässt man sie dabei aber allein, endet dies fast immer im Stereotyp und im Klischee. Bei schüchternen Kindern entsteht sie erst gar nicht, weil

Der Rahmen ist ein Sprungbrett für die Fantasie. Die Kinder wissen, wo sie starten, und alle sind gespannt, wo sie landen. Wie sie in der Improvisation ihren „Sprung“ gestalten, ist ihre Sache.

Übung: Bilderrätsel



die selbstbewussten Stars die anderen mit gängigen Darstellungsklischees an die Wand spielen. Deshalb sollte man stets mit Gruppenimprovisationen beginnen, damit jedes Kind im Schutz der Gruppe die Möglichkeit bekommt, seine Spielkompetenz positiv zu erfahren. Alle machen zunächst einmal gemeinsam alles.

Es ist grundsätzlich wichtig, dass alle in einer Gruppe auch alle Übungen und Spiele mitmachen. Verweigerer weigern sich meist aus Angst. Es gilt, sie behutsam, aber konsequent in das Geschehen einzubinden. Dies geschieht über die sensible Auswahl von Übungen, die diesen Kindern den Schutz der Gruppe gewähren, sie vor Bloßstellung schützen und den Mut fördern, Neues auszuprobieren, Risiken einzugehen und einen kleinen Fehlschlag nicht gleich als ein großes Scheitern zu erleben.

Es gibt sehr viele Übungen, die sich für diesen Zweck eignen, doch keine der Übungen wird bei wirklichen Problemfällen von einem Tag auf den anderen wirken. Diese Spiele und Übungen sollten deshalb auch häufiger in Variationen wiederholt werden. Sie sollten zum täglichen Ablauf des Unterrichts gehören. Einmal gut eingeführt brauchen sie einzeln so wenig Zeit, dass keiner behaupten kann, ein Einsatz sei aus zeitlichen Gründen nicht möglich.

Spielpraktische Aufgaben

Wenn dann in der Gruppe Vertrauen zum körperlichen Ausdruck und zur eigenen Stimme entstanden ist, kann man zu Kleingruppen- oder Einzelimprovisationen übergehen. Dazu stellen wir als Spielleitungen spielpraktische Aufgaben, die einen auf die Gestaltung des Projekts bezogenen Rahmen vorgeben.

Spielpraktische Aufgaben sind daher sehr wichtig, sie steuern mit ihren Vorgaben die szenische Gestaltung. Die Spielleitung muss darauf achten, dass die Aufgaben die Gestaltung des Projektes voranbringen.

Zum Theaterspielen gehört Mut.

Clown-Training



Sprechen

Sprechen ist im Profitheater ein Schwerpunkt der Ausbildung. Häufig wird auch im Grundschultheater der Text in den Mittelpunkt gestellt. Allerdings wird da „gut sprechen“ immer verwechselt mit laut genug, deutlich genug, fehlerfrei, erwachsenengerecht sprechen. Das führt im allgemeinen dazu, dass die Texte geleiert wirken, die Endsilben unnatürlich betont werden und die Bewegungen auf der Bühne hölzern sind, körperlich betontes Spiel keinen Platz mehr hat, weil der Text allen vorhandenen Raum einnimmt. Ich kann nur davon abraten, sich auf das Deklamieren des Textes zu konzentrieren. Ergebnis: Da-stehendes Spiel: die Kinder kleben an den Brettern, die die Welt bedeuten sollen, fest und agieren mit vorgefertigten Gesten, wenn überhaupt. Im Mittelpunkt des Grundschultheaterstückes muss aber das Spielen mit allem -auch mit dem Text- stehen.

Daher: Geben Sie nur Texte in die Gruppe, die mit den Kindern etwas zu tun haben, dann können sie auch lernen, sie überzeugend zu sprechen.

Erspielen Sie mit den Kindern die Texte für Ihr Stück. Geschriebene Texte wirken häufig papieren. Geschriebene und gesprochene Sprache unterscheiden sich nun einmal. Halten Sie den Textanteil in Ihren Stücken so gering wie möglich und nur so umfangreich wie nötig. Viele Dinge muss man nicht sprechen, man kann sie spielen. Vermeiden Sie die Doppelung auf der Bühne, was gespielt klar wird, muss nicht auch noch ausgesprochen werden.

Manche Texte sind aber wirklich gut und treffend: Lassen Sie die Kinder diese Texte mit ihren eigenen Worten wiedergeben, sorgen Sie so dafür, dass die Kinder verstehen, was sie sprechen und lassen Sie die Texte aus ihrem Verständnis mit entsprechender Betonung dann auch im Wortlaut sprechen.

Ein Stück spielen

Endlich spielen die Schüler sich frei, haben Ideen, blühen auf: „Aber jetzt spielen wir richtig Theater?“ - „So ein Buch, in dem alles drin steht, was wir sagen sollen.“ - „Welches Stück spielen wir denn jetzt?“ „Die Schildbürger, vielleicht?“ „Sowas, das würde ich gut finden.“

Nun, gut. Schauen wir uns einmal ein Stück an, das dazu angeboten wird- in einem Theaterverlag. So beginnt es:

Eine heitere Kinderorchestermusik

(Orffinstrumente) leitet ein.-

DIE MUSIKANTENGRUPPE *sitzt seitlich des Spielplatzes im Zuschauerraum.*

DER SPRECHER *(kommt gegen Ende des Vorspiels auf den Spielplatz, tritt an die Rampe, zu den Zuschauern):*

Erst unsern Gruß -Verneigung
an alle, die da sitzen,
stehn zuvor.
Und nun - nun spitzt
gefälligst euer wohlgeneigtes Ohr! -
Zu Schilda sind wir, dieser hübschen kleinen
Stadt,
auch hier auf diesem Platz, der vorerst gar
nichts aufzuweisen hat
an Mauern, Dächern, Toren.
Man fühlt sich augenblicklich hier
fast wie verloren. -

Das kann man wohl sagen! Von Spontaneität und Spielfreude keine Spur, das Dastehende Spiel feiert Triumphe.

Wird so ein Text auswendig gelernt, geht die szenische Kreativität der Kinder schnell verloren. Sie haben keinen Kontakt mehr zum Geschehen, finden keine inneren Bilder mehr, retten sich in Stereotypen und Klischees. Die Situation muss aber für ein Kind vor seinem inneren Auge lebendig, erfassbar sein, damit es innere Vorstellungen entwickeln kann, die es dann nach außen trägt.

Gerade in der Schule schwache und damit wenig selbstbewusste Schüler bleiben bei solchen Texten auf der Strecke, da sie sich so einen Text nicht merken können oder er ihnen nicht über die Lippen geht, weil die aufgeschriebene Sprache von ihrer gesprochenen Sprache weit entfernt ist. Nicht zu vergessen auch die Tatsache, dass gerade heute im Grundschulbereich für viele Kinder Deutsch nicht die Muttersprache darstellt, sodass die sprachliche Kompetenz für die gewählte Stückvorlage nicht ausreicht.

Das bedeutet für uns als Spielleiter: Wir müssen einen Weg finden, die Sprache der Kinder auf die Bühne zu bringen.

Aber wie? Aus Improvisationen entwickelt sich allmählich der gruppeneigene Spieltext, der eigene Handlungsablauf, das schülereigene Theaterstück. Die Regieleistung der Lehrerin oder des Lehrers besteht dann „nur noch“ darin, diese Ideen zu formen und in eine Reihenfolge, einen Ablauf zu bringen. Ohne Frage muss die Spielleiterin bzw. der Spielleiter der ganzen Sache den Zusammenhang geben, dies von den Schülern der Grundschule zu verlangen wäre eine Überforderung. Das passiert aber nicht zu Hause am Schreibtisch, sondern im Gespräch mit den Kindern. Mit den Schülern wird die Abfolge der Ereignisse geklärt, es werden Übergänge gefunden und szenisch probiert. Die Spielleitung ist für das ästhetische Ergebnis zuständig, also für die ästhetische Form. In der Kooperation der Kinder mit ihrer Spielleitung entsteht ein Stück, das von Kindern für Kinder gemacht und für Erwachsene dennoch spannend und reizvoll sein kann.

**Wir müssen als
Spielleitung einen Weg
finden, die Sprache der
Kinder auf die Bühne zu
bringen.**

„Streit- nein danke!“
Kl. 4a, Schule Surenland
Spielleitung:
Evi Suhr, Ulrike Zander
TMS 2008



- Bauer: Die Königin der Farben (Kl. 3/4);
- Blyton: Das Geheimnis des Eichhörnchens (Kl. 1/2);
- Busch: Max und Moritz (Kl.2-4);
- Cole: Prinzessin Pfiffigunde;
- Ende: Traumfresserchen (Kl. 3/4); Tranquilla Trampeltreu (Kl. 2); Im Mumpfenland (Kl.2/3);
- Fähmann: Der überaus starke Willibald (ab Kl. 4);
- Grimm: Von einem, der auszog, das Fürchten zu lernen, u.a. Märchen (Kl. 3/4);
- Haentjes/Waechter: Alles Pinguin - oder was? (Kl. 3);
- Heine: König Hupf der I. (Kl. 3/4);
- Lionni: Swimmy als Bewegungstheater (Kl. 2/3) oder Figurenschattenspiel (Kl. 3/4); Frederik (Kl. 1/2);
- Das kleine Blau und das kleine Gelb (Kl. 1/2);
- Lobe: Das kleine Ich bin ich (Kl. 1/2);
- Lobe/Kaufmann: Komm, sagte die Katze (Kl. 2/3);
- Michels: Es klopf bei Wanja in der Nacht;
- Oram/Ross: Die zweite Prinzessin (Kl. 3/4);
- Pacovská: MitterNachtsSpiel (Kl. 3-6);
- Röckener: Eine Schlacht, die könnt ihr haben (Kl. 3/4);
- Sendak: Die wilden Kerle (Kl. 2-4);
- unbekannter Verf.: Die kleinen Leute von Swabedoo (Kl. 2-4);
- Ungerer: Die drei Räuber (Kl. 3/4);
- Der Apfelkönig (vgl. S. 93) u.a.

5 Inhalte des Darstellenden Spiels

Die Inhalte der Arbeit im Darstellenden Spiel lassen sich unter den Aspekten

- der kreativen Tätigkeit (Gestaltungsfelder)
- der Grundverfahren zur Erarbeitung eines Stückes (Projektverfahren)
- der theatralen Formen (Spielformen)
- und der Sachthemen (Spielthemen)

betrachten. Sie stellen unterschiedliche Aspekte der ganzheitlichen Tätigkeit während des Entstehungsprozesses eines Stückes dar.

1. Gestaltungsfelder

Die Kinder lernen in den Gestaltungsfeldern Darsteller, Ensemble, Raum und Bild, Zeit, Sprache und Sprechen, Geräusch/Klang/Musik und szenische Komposition (vgl. ausführlich S. 25 ff).

Projekte haben abhängig von den gewählten Themen und Spielformen unterschiedliche gestalterische Schwerpunkte.

Im Laufe der Projektarbeit ist es notwendig, durch zielgerichtete Übungen den Schwerpunkt wechselweise auf unterschiedliche Gestaltungsfelder zu richten, um Fortschritte in der Qualität der Gestaltung zu erreichen. Spiele und Übungen begleiten daher die spielerische Arbeit, sie haben dabei immer einen Bezug zum Stand der darstellerischen Arbeit und auch zum inhaltlichen Projektthema, die Übungen sind in den Arbeitsprozess integriert.

Die theatrale Gestaltung eines Themas in einer bestimmten Spielform mit einem der Projektverfahren geschieht in den Gestaltungsfeldern. Diese Arbeit stellt daher die Basis der kreativen Tätigkeit der Kinder dar und ist somit auch maßgeblich für die Beurteilungskriterien. Die Beschreibung der Gestaltungsfelder und die zugeordneten Beobachtungskriterien sind auf den Seiten 25 ff. in diesem Heft dargestellt.

2. Projektverfahren

Adaption einer nicht-dramatischen Vorlage

Bei einer Adaption geht es um die Bearbeitung von Bilderbüchern, Bildern, Bildergeschichten, Comics, Gedichten, Märchen, Lesebuchtexten, Erzählungen, Romanen, Liedern, Musikstücken. Selten kann eine Vorlage mehr oder weniger direkt für die Bühne übernommen

werden. Erzählende Texte und Bilderbücher eignen sich in besonderem Maße, da schon eine Handlungsstruktur vorliegt.

Ein Problem bei Bilderbüchern ist, dass diese häufig -bis auf die „Klassiker“ des Genres- meist nur eine Laufzeit von etwa zwei Jahren haben. Allerdings lassen sich viele Bilderbücher noch antiquarisch erwerben (über amazon im Internet). Und wir brauchen ja nur ein Exemplar, nicht einen Klassensatz!

Gelingen kann eine Adaption dann, wenn geeignete Umsetzungen für die Bühne gefunden werden und die Schülerinnen und Schüler den persönlichen Bezug zur Textvorlage empfinden können.

Bei der Adaption eines Bilderbuchs oder einer Erzählung für die Bühne sollten wir uns möglichst schnell fortbewegen in Richtung auf ein Handeln der Schülerinnen und Schüler, das Spiegel ihrer subjektiven Rezeption des Textes ist.

Grundregel ist also, dass der Spieltext im Verlauf des Probenprozesses entsteht, nicht etwa der spielpraktischen Arbeit als besondere Schreibphase vorgeschaltet wird. Nur so ist ein lebendiges Wechselspiel von szenischem Erfinden, schriftlichem Festhalten und theatraler Verdichtung zu erreichen. Wer sich die Adaption eines Bilderbuchs vornimmt, kann aus einer kaum versiegenden Quelle interessanter, anspruchsvoller und die Kinder ansprechender Vorlagen ausgehen.

Die Festlegung des Spieltextes erfolgt durch die Spielleitung, angeregt und unterstützt durch Ergebnisse gelenkter Spielaufgaben und Ideen der Kinder. (Vgl. auch DS 1, S. 66 ff.)

Grundregel der Arbeit ist, dass der Spieltext im Verlauf des Probenprozesses entsteht, nicht etwa der spielpraktischen Arbeit als besondere Schreibphase vorgeschaltet wird.

Die Formulierung der Inhalte ist - weitgehend auch im Wortlaut - dem Hamburger Rahmenplan von 2003 entnommen.¹ Grafik zu den Inhalten vgl. S. 24.

Eigenproduktion

Bei der Eigenproduktion erspielt sich die Gruppe von einem Thema ausgehend durch Improvisationen szenisches Material. Eigenproduktionen lassen sich zu inhaltlichen Themen entwickeln, die die Kinder interessieren. Eine Eigenproduktion im Schultheater ist eine Produktion, in der die Theatergruppe „Autorin“ ihres Stückes ist. Eine Spielform ist damit noch nicht verbunden. Texte und Bilder können der eigenständigen Arbeit zusätzliche Impulse geben, sind aber nicht bestimmend. Die Themen der Gruppe können bearbeitet werden, damit ist Schülernähe möglich. So kann die Spielgruppe sich mit dem Projekt auch inhaltlich identifizieren. Daher soll ein Stück nicht als erstes ausgedacht, dann als Rollentext aufgeschrieben und danach erst gespielt werden. Der Entstehungsprozess des Stückes ist vielmehr dynamisch und spiralförmig zu begreifen, in dem immer wieder Phasen der thematischen Auseinandersetzung, des Spielens, des Nachdenkens, des Selbstbezugs, des Schreibens und Festhaltens durchlaufen werden.

Die Rollen können auf die Gruppe passgenau zugeschnitten werden: Damit kann eine extreme Rollenhierarchie vermieden werden. Die Verteilung auf weibliche und männliche Rollen kann genau der Verteilung in der Gruppe entsprechen. Die persönlichen Stärken der einzelnen Schülerinnen und Schüler können gezielt eingesetzt werden. Die theatrale Form ist nicht weitgehend vorgegeben, sondern wird von der Gruppe erarbeitet. In der Theaterarbeit geht es immer um Situationen, die theatral zu gestalten sind. Bei Textvorlagen sind diese Situationen durch den dramatischen Text weitgehend festgelegt, bei Eigenproduktionen müssen die Situationen durch Entscheidungen der Gruppe zusammen mit der Spielleitung festgelegt werden. Bei der theatralen Umsetzung der Situationen steht eine Gruppe, die einen Autorentext umsetzt, dann im Prinzip vor der gleichen Aufgabe wie eine Gruppe, die ihr Stück selbst entwickelt.

Die Spielleitung stellt im Laufe der Arbeit einen Handlungsstrang oder Handlungsbogen zusammen. Dieser wird in Zusammenarbeit mit der Gruppe verändert, bis die endgültige Form feststeht. Dies kann auch erst sehr kurz vor der Aufführung der Fall sein. (Vgl. auch DS 1, S. 73 ff., Anregungen in diesem Heft S. 74 ff.)

Umgang mit einer dramatischen Textvorlage

Autorentexte für das Kinder- und Jugendtheater sind nur in seltenen Ausnahmen ohne Veränderungen zu übernehmen, da sie in der Regel für die professionelle Kindertheaterbühne geschrieben sind. Es gibt nur wenige Kindertheaterstücke, die so gestaltet sind, dass man sie direkt auf die eigene Klasse übertragen kann. Und diese wenigen wurden in der Praxis entwickelt. Bei vielen anderen Stücken sind entweder zu

wenig Rollen vorhanden, oder die vorgeschlagene Bühnenausstattung ist zu kompliziert; die Mädchen- und Jungenrollen sind genau umgekehrt, wie man es für die eigene Klasse bräuchte; es kommt keine Musik vor, man möchte aber gerne mit Musik arbeiten; oder das genaue Gegenteil: das Stück beruht auf Musik, aber man selbst ist hoffnungslos unmusikalisch; das Thema stimmt, ist aber grauenerregend in Szene gesetzt - meist viel zu textlastig; die Form stimmt, aber der Inhalt lässt zu wünschen übrig.

Theaterspielen darf nicht auf stures Auswendiglernen und Aufsagen reduziert werden. Vielmehr stehen das bewegte Spielen, die Förderung der eigenen Fantasie und der Ausdruckskraft der Kinder im Vordergrund.

Die Textvorlage muss auf die Spielgruppe und die theatralen und auch bühnentechnischen Möglichkeiten vor Ort adaptiert werden. Die Vorlage dient somit als Partitur für die szenische Umsetzung. Dabei wird sie szenisch weit mehr verändert, als dies bei einer Partitur in der Musik üblich ist. Die Veränderungen ergeben sich aus der Zusammensetzung der Gruppe, ihren Kompetenzen und Vorlieben. Sie erwachsen aus der Projektarbeit und werden im Laufe des Arbeitsprozesses eingebaut. Die Änderungsarbeit geschieht mit den Schülerinnen und Schülern; die Verantwortung trägt die Spielleitung. (Vgl. S. 30f. in diesem Heft.) Auch wenn wir von einer Stückvorlage ausgehen, sollte auf keinen Fall die Spontaneität und Fantasie der Kinder durch das Vorliegende verhindert werden. Die Stückvorlage ist wie eine Partitur, die wir mit den Kindern gemeinsam gestalten können. Und wir haben einen ganz großen Vorteil:

In der Schule können wir mit einem Text auch ganz frei umgehen, sodass er uns in so einem Fall nur noch als Leitfaden dient. (Näheres in DS 1, S. 58 ff.)

Bei Autorentexten ist auch im schulischen Umfeld das Urheberrecht zu beachten. Die Rechte für die Aufführung eines Autorentextes liegen bei einem Verlag und müssen dort gegen Gebühr erworben werden. Auch wenn ich das Stück umschreibe, kürze, erweitere, werden diese Aufführungsrechte fällig. Man erwirbt diese Rechte in der Regel über den Ankauf einer gewissen, variierenden Zahl von Rollenheften beim Theaterverlag. Wenn man erwirbt wird, weil man es „vergessen“ hat die Rechte auf diesem Weg zu erwerben, kann das teuer werden.

Welcher Verlag die Aufführungsrechte innehat, muss vor einer Aufführung recherchiert werden: Wichtige Verleger sind: Impuls Theaterverlag: www.buschfunk.de, Deutscher Theaterverlag Weinheim (www.dtver.de). Eine Internetseite hilft häufig weiter, wenn die Verlagsrechte nicht klar sind: www.theatertexte.de. Hier sind nahezu alle Stückrechte der Theaterverlage zu recherchieren.

Eine Internetseite hilft häufig weiter, wenn die Verlagsrechte nicht klar sind:

www.theatertexte.de.

Vorschläge für dramatische Textvorlagen:

- **Hanisch: Der Heultopf** (Kl. 3/4)
- **Hüttenhofer: Robinson Luftballon** (Kl. 2); **Das Drachenei** (Kl. 3/4); **Ruckzuck und rechtsum** (Kl. 4); **König Hupf** (Kl. 3/4) (Impuls-Theater-Verlag)
- **Krüss: Sängerkrieg der Heidehasen** (Kl.3/4)
- **Maar/Lewandowski: In einem tiefen, dunklen Wald...** (Kl. 4)
- **Pfister/Jöcker: Der Regenbogenfisch** (Kl. 2)
- **Steinl: Der Wettlauf** (Kl. 3/4)
- **Waechter: Die Mondtücher** (Kl. 3/4); **Bremer Stadtmusikanten** (Kl. 4) (Verlag der Autoren)

Kombination der Projektverfahren

Kombinationen unterschiedlicher Projektverfahren sind in den Projekten möglich und üblich: Es wird ein Bilderbuch oder ein Text aus dem Lesebuch mit frei erfundenen Szenen verändert oder ergänzt, eine dramatische Textvorlage durch neue Rollen oder Szenen erweitert; es können in eine Eigenproduktion bekannte Texte oder Gedichte einfließen. Zu Sprechszenen treten Szenen hinzu, die mit Bewegung oder gestellten Bildern gestaltet werden.

3. Spielformen

In jeder Spielform arbeiten wir mit den Kindern in den Gestaltungsfeldern. Die unterschiedlichen Gestaltungsfelder sind - abhängig von der Spielform - mal mehr, mal weniger für die theaterpraktische Arbeit im konkreten Projekt wichtig.

In vielen Projekten werden unterschiedliche Spielformen in Form der Montage miteinander verbunden. Die Spielformen werden altersgerecht in elementarer Form erarbeitet. Im Laufe der Grundschule muss den Kindern die Möglichkeit geboten werden, in mehreren Spielformen Erfahrungen zu sammeln.

Sprechtheater

(ab Klasse 3)

Sprechtheater in der Grundschule heißt, dass relativ kurze Dialoge gespielt und gesprochen werden. Monologische Äußerungen (Berichte, Erzählungen) sind ebenfalls möglich. Die Gruppe entwickelt im Umgang mit einem Text oder über Improvisationen den Spieltext. Eine Textfassung kann, muss aber nicht für alle Kinder als Rollenbuch zur Verfügung stehen. Im Mittelpunkt steht die lebendige Sprache, verständliches und artikuliertes Sprechen wird angestrebt.

Über Einfühlung und einfache Analyse der Sprechrolle wird die Darstellung der Rollenfigur erarbeitet. Das Sprechen muss in der szenischen Arbeit von Beginn an mit dem Spielen und Darstellen verbunden werden (Mimik, Gestik, Haltungen, Gänge, Umgang mit Requisiten). Herkunftssprachliche Fähigkeiten können aufgegriffen und in das Projekt integriert werden.

Musiktheater

• Musical, Revue, Tanz

Im Musiktheater sind Musik und musikalisch geführte Bewegung wichtig. Ein derartiges Projekt eignet sich besonders für fächerverbindenden Unterricht. Je nach Ansatz liegt der Schwerpunkt mehr bei der Musik oder bei der Darstellung. In einem Projekt im Wahlpflichtunterricht Darstellendes Spiel bleibt die Darstellung Kern der Arbeit.

• Revue

(ab Klasse 2)

Eine Kinderrevue präsentiert in einer durch ein Thema verbundenen Nummerndramaturgie kurze Szenen, Songs, artistische Einlagen und Tänze ohne durchgehende Handlung. Bei einer Kinderrevue darf eine aufwändige Ausstattung (Kostüme, Bühnenbild) nicht das szenische Spiel bedeutungslos werden lassen.

• Kindermusical, Singspiel

(ab Klasse 2)

Im Singspiel wird ein zugrunde liegender Text (Textvorlage oder selbst erarbeitet) mit szenischem Spiel und musikalischen Mitteln auf der Bühne dargestellt. Die äußere Handlung kommt beim Präsentieren von Songs und Tänzen meist zum Stillstand. Im Unterricht werden von den Kindern eigenständige Lösungen für die Darstellung erarbeitet. Dabei darf der Musikanteil nicht das szenische Spiel bedeutungslos werden lassen. Die Gestaltung zu Playbacks kommerzieller Aufführungen verbietet sich im Darstellenden Spiel.

Zirkus

(ab Klasse 2)

Im Kinderzirkus werden in einer durch ein Thema verbundenen Nummerndramaturgie kurze Szenen, Songs, artistische Einlagen und auch scheinbar artistische Null-Nummern, Tiernummern, Zauberkunststücke und Tänze ohne durchgehende Handlung von einem oder mehreren Zirkusdirektoren präsentiert. Bei einem Kinderzirkus darf eine aufwändige Ausstattung nicht das szenische Spiel überlagern.

„Der überaus starke Willibald“
THS Reichersbeuern
Spielleitung:
Karin Hüttenhofer



Bewegungstheater

(ab Klasse 1)

Im Bewegungstheater steht die geführte und rhythmische Bewegung im Zentrum der Gestaltung. Bildlicher Ausdruck überwiegt als Gestaltungselement gegenüber dem Sprechen. Bewegungstheater bietet in der Grundschule optimale Möglichkeiten der Szenengestaltung, da es sich um Gruppentheater handelt, viele Kinder mitspielen können und dem Bewegungsdrang der Kinder Rechnung getragen wird.

Choreografisches Theater

(ab Klasse 2)

Im choreografischen Theater dienen die Sprechtexte nicht der Entwicklung einer Handlung, sondern können als Ausdrucksmittel neben Körperausdruck, Bewegung, Tanz, Raum und Musik treten. Dem Zurücktreten der Sprache steht die Betonung der bildlichen Dimension gegenüber. Gegenstände, evtl. auch Kostüme unterstützen das körperliche Spiel.

Elementarpantomime

(ab Klasse 1)

In der Grundschule greift man häufig auf die Darstellungsmittel der Elementarpantomime zurück. Bei der Elementarpantomime werden Dinge, Gegenstände, Pflanzen, Tiere, Naturerscheinungen unter Verzicht auf das Wort durch Haltungen und kleine Bewegungsabläufe dargestellt. Der Körperausdruck ist stilisiert. Ein oder mehrere Erzähler und Musik vom Tonträger unterstützen die Darstellung. Elementarpantomime eignet sich besonders zur Darstellung von Gedichten, Balladen, Sagen und Legenden.

Maskentheater

(ab Klasse 3, auch für Integration geeignet)

Im Maskentheater bestimmt die starre Maske das Spiel. Das Spiel mit der Maske verdeckt äußerlich das Individuelle, macht es aber den Kindern gerade daher möglich, unter dem Schutz der Maske sonst nicht zugelassene Anteile ihrer Persönlichkeit ins Spiel einzubringen. Das Spiel mit der Maske ist faszinierend, die Übungen sind konzentrationsfördernd. Das Kind muss das ganze Bewegungsrepertoire seines Körpers in Bezug auf Ausdruck kennenlernen und erproben, um seiner Maske Leben zu geben.

Eine Kombination des Maskenspiels mit dem personalen Spiel ist möglich. Maskenspiel eignet sich besonders zur Darstellung von Geistern, Hexen und Monstern. Die Kinder sollten ihre Masken selbst herstellen.

• Clown-Theater

(ab Klasse 3)

Die Clowns-Nase als „kleinste Maske der Welt“ verändert im Zusammenhang mit Schminke, Maske und Kostüm die Darsteller in Kunstfiguren. Diese werden aus den spielenden Per-

sonen selbst, ihren Eigenheiten, Möglichkeiten und Gefühlen entwickelt. Der Schwerpunkt der Darstellung liegt auf starkem Gefühlsausdruck, spielerischem Umgang mit Lauten und Worten, nicht-moralischem Verhalten und dem Spiel mit den Erwartungen des Publikums. Die Komik sollte aus der scheinbaren Naivität und Tollpatschigkeit, nicht aus groben Effekten entstehen.

Schattentheater

Schattentheater ist das Spiel mit den von einer Lichtquelle (in der Regel Overheadprojektoren) auf eine gespannte Leinwand projizierten Silhouetten von Körpern oder von Flachfiguren.

• Figurenschattentheater

(ab Klasse 2, auch für Integration geeignet)

Im Figurenschattentheater werden aus Pappe, Papier oder Kunststoff ausgeschnittene Flachfiguren auf dem Projektortisch bewegt oder an Stäben hinter dem Schattentuch geführt. Das Figurenschattentheater schult die Wahrnehmung für die Wirkung von Formen, Farben und Musik.

• Personenschattentheater

(ab Klasse 3)

(Vgl. auch ausführlich in DS 5: Masken, Schatten, Projektionen, Hamburg 2009.)

Im Personenschattentheater werden die projizierten Körper der Spielerinnen und Spieler, die hinter der Leinwand agieren, mit Projektionen von farbigen oder bemalten Folien und mit Mustern und Objekten kombiniert, die auf den Projektortisch des Tageslichtprojektors gelegt werden.

Das Personenschattentheater schult die Konzentration, den bewussten Umgang mit dem Körper und die Wahrnehmung für die Wirkung von Formen, Farben und Musik.

„Kindertheaterfest“ in
Magdeburg 2008:
„Ronja Räubertochter“,
Kindertheater BAFF,
Delitzsch



Im Schattentheater werden Spielen und Sprechen des Textes getrennt. Die Aufteilung in Spieler- und Sprecherrollen bietet die Chance, größere Gruppen am Spiel zu beteiligen. Texte im Schattentheater sind in der Regel nicht dialogisch. Schattentheater ist für die Grundschule geeignet, da kooperative Arbeit in der Gruppe gefordert ist, das Silhouettenspiel hinter dem Tuch Schutz bietet, es technisch interessant und optisch wirkungs- und eindrucksvoll ist.



• **Figurentheater**

(ab Vorschule und Klasse 1, auch für Integration geeignet)

Das Spiel mit Figuren ist eine Sonderform des Darstellenden Spiels. Die Kinder agieren - anders als im personalen Rollenspiel - nicht selbst, sondern lassen die Figur stellvertretend für sich agieren. Die Figuren übernehmen damit die Funktion des Darstellers. Dieses distanzierte Ich kann alle Erlebnisse, Bedürfnisse, Konflikte, Erfahrungen des spielenden Kindes ausdrücken. Die Spielerinnen und Spieler stellen ihre Spielfiguren selbst her. Je nach Figurenart treten Text oder Bewegung in den Vordergrund der Aktion.

Es ist offenes (die Spielerinnen und Spieler sind als Personen sichtbar) und verdecktes Spiel möglich. Spieler- und Sprecherrollen können getrennt werden. Figurenspiel lässt sich mit dem personalen Spiel im Sprechtheater verbinden.

4. Themen

Themen des Darstellenden Spiels orientieren sich an den Interessen und Möglichkeiten der Kinder. Nur dann kann es zu einer produktiven und fruchtbaren Arbeitssituation und damit zu einer gelungenen Aufführung kommen. Daher ist es erforderlich, dass die Kinder in den Entscheidungsprozess einbezogen werden, so dass nicht nur das Lehrerinteresse dominiert. Sie müssen mit ihrem Stück etwas bewegen wollen, Lust zum Experimentieren mit unterschiedlichen Gegenständen oder Techniken haben oder einfach Freude daran, sich mit einem Thema zu beschäftigen.

Die Themen werden während des Gestaltungsprozesses in der gemeinsamen Arbeit und in individuellen Beiträgen geklärt und bearbeitet. Die Themen werden vor allem auf ihre Bedeutsamkeit für die Gruppe und das gemeinsame ästhetische Projekt befragt.

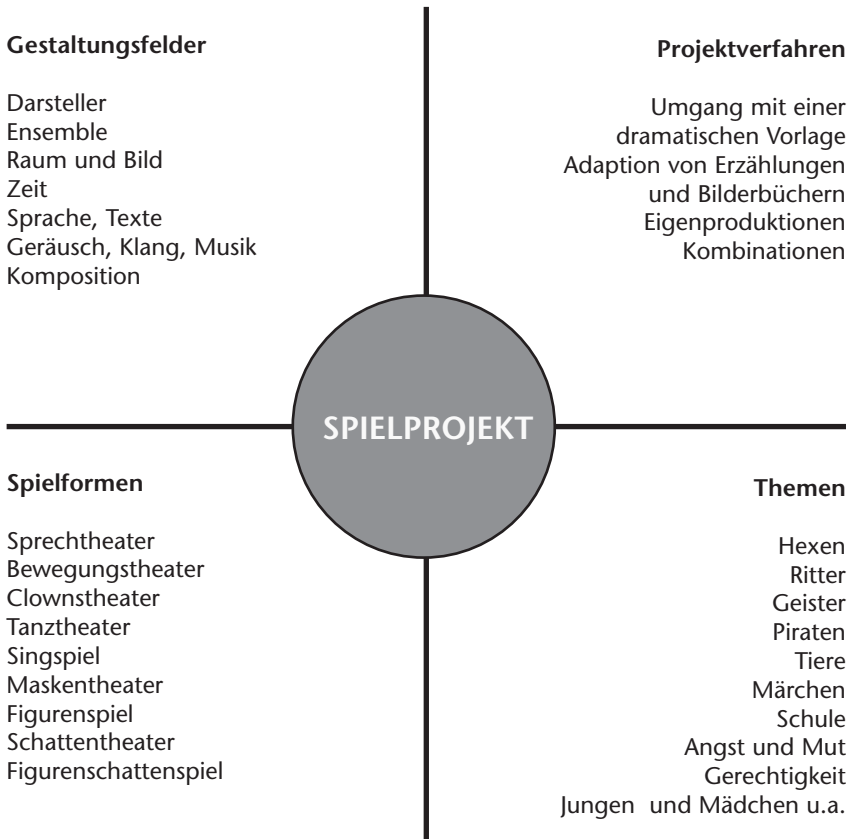
Das Thema eines Theaterprojekts soll schülerorientiert sein, d. h. es gilt ein Thema zu finden, was die Kinder der Gruppe wirklich betrifft. Schülerorientierung bedeutet nicht, den vordergründigen Wünschen der Schüler sofort nachzugeben, sondern etwas zu finden, was ihr Interesse wecken kann und was genug Raum zur kreativen Entfaltung lässt. Das lässt sich häufig nicht in einer einfachen Befragung, sondern erst in der aktiven theatralen Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Themen herausfinden. Es kann ja nicht darum gehen, die den Kindern durch Medien kurzzeitig präsenten Themen abzugreifen und sie fälschlich als die den Kindern besonders wichtigen Themen einzuschätzen.

Das Thema eines Projekts sollte für die Beteiligten von persönlicher, schulischer oder im weitesten Sinne auch gesellschaftlicher Relevanz sein, damit es sich lohnt, dass wir in der Theaterarbeit uns mit dem Thema über einen längeren Zeitraum beschäftigen. Dieser Anspruch klingt vielleicht zunächst etwas überhöht: Doch es geht nicht darum, dass die Theaterarbeit aus Erwachsenensicht so betrachtet wird, sondern aus Sicht der Kinder. Da werden aus persönlicher, schulischer und gesellschaftlicher Sicht durchaus andere Akzente zu setzen sein.

Beispiele für Themen

In Theaterprojekten der Primarstufe geht es um die altersgemäße Auseinandersetzung mit Themen wie: Tiere, wir und die Natur, Forscher, Piraten, Hexen und Zauberer, Ritter, Geister, Feen und Gnome, Vampire, Gaukler und Clowns, Märchen, Freundschaft, Schule, Eltern, Träume, Wunschtraum und Wirklichkeit, Gefährdung der Umwelt, Angst, Spaß und Ernst, Abenteuer, Reisen, Recht und Unrecht, Gewalt, Krieg und Frieden, Gegenwart und Zukunft, Gegenwart und Vergangenheit, Fremdheit, Anderssein, Mädchen und Jungen u.a.

Inhalte des Darstellenden Spiels in der Primarstufe



6 Kreative Tätigkeit und Beobachtungskriterien

Theater verweist als Kunstform auf eine spezifische Wahrnehmung und Gestaltung von Welt. Grundschulkindern entspricht die theatrale Aneignung von Welt auf eine ganz besondere Weise: Kinder eignen sich spielend die Welt an und verarbeiten ihre Erfahrungen häufig im szenischen Spielen. Darstellendes Spiel ist somit ein künstlerisches Arbeitsfeld, das den Kindern Raum für die kindgerechte Auseinandersetzung mit ihrer Welt gibt. Der Fokus der Arbeit im Darstellenden Spiel liegt auf der Entwicklung der Gestaltungskompetenz der Schülerinnen und Schüler. Die Formulierungen zur Gestaltungskompetenz habe ich im Folgenden weitgehend aus dem Hamburger Grundschul-Rahmenplan Darstellendes Spiel von 2003 übernommen, bei dem ich verantwortliche Redakteurin war.¹ Die Darstellung beschreibt die Tätigkeit im Wesentlichen anhand der Gestaltungsfelder.

Die Beobachtungskriterien helfen bei der Beurteilung von Leistungen der Schülerinnen und Schüler im Darstellenden Spiel. Auch die Kriterien habe ich aus dem Hamburger Grundschulrahmenplan für das Darstellende Spiel aus dem Jahr 2003 weitgehend übernommen. (Die Neufassung des Rahmenplans 2008 ist deutlich knapper, daher weniger informativ.) Sie sind hier in Form von Fragen formuliert. Sie bieten einen strukturierten Orientierungsrahmen, der gemeinsame Grundbestände an Kenntnissen, Fertigkeiten und Fähigkeiten beschreibt und die Grundlage für eine Weiterarbeit an einer weiterführenden Schule darstellt. Die Kriterien sind aus der Perspektive des Abschlusses der Grundschule in Klassenstufe 4 formuliert.

Die Beschreibung der Gestaltungsfelder und die zugeordneten Beobachtungskriterien habe ich in der folgenden Darstellung (anders als im Hamburger Rahmenplan) direkt aufeinander bezogen.

Gestaltungsfeld Darsteller

Das spielerische Darstellen ist die zentrale Aufgabe für alle Kinder der Grundschule. Sie spielen mit ihren eigenen körperlichen, seelischen und intellektuellen Möglichkeiten die selbst gestalteten oder vorgesehenen Rollen wie Menschen, Fantasiegestalten, Tiere und Dinge.

Die Kinder verbessern durch gezielte Körperarbeit ihr Bewegungsrepertoire und steigern dadurch ihr Körperbewusstsein. Sie lernen, ihre eigenen Bewegungen gezielt und wiederholbar zu gestalten. Die Kinder lernen die Körpersprache der Mimik, Gestik, Haltung und Bewegung als Mittel menschlicher Kommunikation kennen und wenden sie in Spielsituationen bewusst an. Sie entdecken die Bedeutung der Körpersprache zum Ausdruck von Gefühlen, Stimmungen und Beziehungen.

Die Kinder beobachten das Verhalten anderer im Spiel und beschreiben die darstellerische Wirkung. Zugleich lernen sie sachbezogene Kritik anderer über das eigene Spiel zu verarbeiten und für die eigene Darstellung zu nutzen. Das verbessert ihre Selbstwahrnehmung. Dadurch und durch gezielte Hilfen der Spielleitung steigern sie im Laufe der Arbeit ihre Bühnenpräsenz. Sie lernen, dass alle Gesten und Haltungen während des Spielens zur Rolle gehören und dass sie mit privatem Verhalten im Spiel aus der Rolle fallen.

Beobachtungskriterium: Stellen die Kinder Rollen dar und bleiben sie in der Rolle?

Haben sie

- gestalterische Einfälle für die darzustellende Rolle und können diese umsetzen?

Können sie

- zwischen ihrer Person und ihrer Rolle unterscheiden?
- sich eine Rolle anverwandeln?
- eigene Bewegungen gezielt und wiederholbar einsetzen?
- Mimik, Gestik und Haltung in Spielsituationen bewusst anwenden?
- unterschiedliche Ausdrucksmittel altersgemäß erproben und anwenden?
- kurze Bewegungssequenzen wiederholen?
- das Verhalten anderer im Spiel beobachten und in seiner darstellerischen Wirkung beschreiben?

Gestaltungsfeld Ensemble

Theaterspielen in der Schule ist eine Gruppentätigkeit und bedeutet daher immer Ensemblespiel, in dem die Einzelleistung ihre Qualität und ihre Wirkung auf ein Publikum

Darstellendes Spiel ist ein künstlerisches Arbeitsfeld, das den Kindern Raum für die kindgerechte Auseinandersetzung mit ihrer Welt gibt. Der Fokus der Arbeit im Darstellenden Spiel liegt auf der Entwicklung der Gestaltungskompetenz der Schülerinnen und Schüler.

„Robinson Luftballon“-
Fritz-Köhne-Schule, Kl. 2
Spielleitung:
Karin Hüttenhofer



aus dem Zusammenspiel aller Gruppenmitglieder gewinnt. Grundlage für ein gelingendes Ensemblespiel ist eine arbeits- und spielfähige Gruppe. Daher liegt ein Unterrichtsschwerpunkt zu Beginn der Arbeit mit einer Gruppe auf Kennenlern-, Vertrauens- und Kontaktübungen. Die Kinder lernen, sich auf die Gruppenmitglieder einzulassen und mit ihnen gemeinsam zu agieren.

Die Kinder stehen in der szenischen Arbeit in Kontakt zueinander, sie kommunizieren verbal und nonverbal. Sie geben Impulse, nehmen Impulse der Mitspielerinnen und Mitspieler auf und arbeiten mit ihnen weiter. Sie werden aufmerksam für die Spielangebote und Aktionen ihrer Mitspielerinnen und Mitspieler. Sie begreifen ihre eigene Darstellung als Teil der Ensemblewirkung im Spiel vor dem Publikum.

Der Unterricht ermutigt die Schülerinnen und Schüler darin, Einfälle und Vorschläge einzubringen und sich mit denen der anderen Gruppenmitglieder sachbezogen und rücksichtsvoll auseinanderzusetzen. Sie lernen, die unterschiedlichen Begabungen in der Gruppe zu respektieren. Sie erfahren, dass die Wahrnehmungen und Interpretationen einer Spiel-szene sich in der Gruppe unterscheiden und dass diese nebeneinander gelten dürfen.

Beobachtungskriterium: Agieren die Kinder als Teil der Spielgruppe?

Können sie

- im Spiel aufeinander eingehen?
- rücksichtsvoll, beständig und verlässlich mit anderen Gruppenmitgliedern zusammenarbeiten?
- sich auf unterschiedliche Gruppenmitglieder einlassen und gemeinsam agieren?
- mit sozialen und kulturellen Unterschieden in der Gruppe umgehen?

„Warte, bis es dunkel ist!“-
Schule Hinter der Lieth,
Spielleitung:
Karin Hüttenhofer



- kulturelle Unterschiede als Bereicherung für das Projekt erkennen?
- chorische und choreografische Gestaltungsmittel für Sprache und Bewegung anwenden?
- Vorschläge in die Gruppe einbringen und andere Vorschläge anerkennen?
- sich im Gespräch sachlich mit Vorschlägen auseinandersetzen?
- sachliche Kritik annehmen?
- die eigene und die Gruppenleistung als eine auf ein Publikum zielende Gesamtwirkung begreifen?

Gestaltungsfeld Raum und Bild

Die Kinder erproben angeleitet durch Impulse der Spielleitung die Wirkung von unterschiedlichen Räumen, von Bühnenbildelementen, Requisiten, Kostümen und entwickeln gemeinsam im Gespräch ästhetische Kriterien. Die Spielleitung achtet darauf, dass die gemeinsam gefundenen Kriterien eingehalten werden. Die Kinder lernen, dass alles, was man auf der Bühne sieht, eine Bedeutung hat. Die Wahrnehmung für die bildliche Dimension von Theater wird geschärft.

Bühnenraum

Die Schülerinnen und Schüler nehmen den Raum bewusst als Spielraum wahr. Der Spielraum ist entweder von vornherein deutlich als Bühnenraum zu erkennen (z. B. Aulabühne) oder wird durch entsprechende Merkmale gekennzeichnet (z. B. durch Seile) oder wird durchs Bespielen deutlich. Bei den Spielversuchen wird die Spielrichtung vereinbart, indem durch die zuschauenden Mitspielerinnen und -spieler Spielraum und Zuschauerraum festgelegt werden. Die Schülerinnen und Schüler lernen, den gesamten Raum wahrzunehmen und zu bespielen. Sie erkennen die unterschiedliche Wirkung von Auftritten. Sie begreifen sich als Teil einer Gesamtwirkung der Szene. Das Spielen im leeren Raum fördert ihre Fantasie. Sie lernen so zu agieren, dass die Zuschauer wissen, in welchem fiktiven Raum sie sich befinden.

Bühnengestaltung

Die Kinder erfahren, dass Räume in erster Linie durch das Spiel entstehen, dass das Spiel durch ein Bühnenbild bereichert, aber nicht behindert wird und die Spannung nicht durch Umbauten verloren gehen darf. Sie arbeiten mit sparsamen Raumandeutungen. Durch das Experimentieren mit multifunktionalen Bühnenbildelementen wie Kästen, Kisten, Kartons, Gerüsten, Podesten, Stellwänden und Leitern erweitern sie ihr Verständnis von Bühnengestaltung und entdecken dabei neue Spielmöglichkeiten. Sie improvisieren mit Materialien wie Stoffen, Tüchern, Stäben, Folien und Seilen und entwickeln fantasie-

volle Lösungen.

Bühnenlicht

Die Kinder beobachten, dass bei geeigneten Möglichkeiten (Austattung) durch gezielten Einsatz von Licht szenische Stimmungen unterstützt, verändert oder sogar Raumillusionen geschaffen werden können. Sie lernen den Overheadprojektor als einfache, aber wirkungsvolle Lichtquelle kennen.

Requisiten

Die Kinder lernen, dass Requisiten bewusst ausgewählt, eingesetzt und ins Spiel einbezogen werden müssen. Jedes Requisit muss gespielt werden, die Schüler lernen sich für wenige zur Rollenfigur passende Gegenstände zu entscheiden. Sie beschäftigen sich mit ihren unterschiedlichen Formen und Stofflichkeiten. Sie erproben das Umdeuten von Requisiten und erkennen, dass das Spiel über die Bedeutung entscheidet.

Kostüm

Die Kinder lernen zunehmend verstehen, dass jegliche Art von Bekleidung auf der Bühne zum Kostüm wird. Sie erproben die Wirkung von Verkleidung auf ihr Spiel. Die Nutzung einzelner Kostümteile wie Hüte, Handschuhe oder Mäntel erweitert ihr Verständnis für die Symbolhaftigkeit von Kostümen. Die Kinder werden ermutigt, eigenständige kreative Lösungen für die Herstellung und Verwendung einfacher fantasievoller Kostüme zu finden.

Beobachtungskriterium: Stimmen die Kinder ihr Spiel mit Raum, Bühnenbild, Requisit und Kostüm so ab, dass sich ein Gesamtbild ergibt?

Können sie

- den Raum erkunden und in die Gestaltung einbeziehen?
- den Bühnenraum wahrnehmen und sich bewusst in ihm bewegen?
- Bühnenräume auch mit sparsamen Mitteln gestalten?
- unterschiedliche Orte bespielen?
- mit einfachen gestalterischen Mitteln in den Bereichen Licht und Ton umgehen?

Haben sie

- erkannt, dass die Bühne immer da ist, wo man spielt?

Können sie

- die Bildwirkung ihres Spiels begreifen?
- Requisiten gezielt auswählen und im Spiel einsetzen?
- auch einfache Kostüme als bühnenwirksam erkennen?

Gestaltungsfeld Zeit

Im Gestaltungsfeld Zeit rücken Dauer, Tempo und Rhythmus ins Zentrum der Aufmerksamkeit. Die Kinder erfahren, dass das Spieltempo bewusst gestaltet wird und jedes Bühnengeschehen einem bestimmten Rhythmus unterliegt. Durch geeignete Übungen werden sie mit verschiedenen Tempi (Zeitraffer, Zeitlupe) und deren mögliche Verwendung vertraut gemacht. Sie spielen Szenen in unterschiedlicher Schnelligkeit. Sie entwickeln zusammen mit der Spielleitung aus diesen Bewegungen kurze choreografische Abfolgen und Bewegungstheater-Sequenzen.

Die Arbeit mit rhythmisierten Bewegungen stellt ein wichtiges Mittel zur Stilisierung und Abstraktion von Wirklichkeit dar. Daher ist es notwendig, die Kinder mit dem entsprechenden theatralen Handwerkszeug zu versehen und ihre Wahrnehmung durch gezielte Beobachtungen zu schulen. Die Kinder erkennen, dass zu einem interessanten Theaterstück der gestaltete Wechsel von langsamen und schnellen, von ruhigen und spannenden, lauten und leisen Szenen gehört.

Beobachtungskriterium: Gestalten die Kinder Tempo und Rhythmus auf der Bühne?

Können sie

- in ihrem Spiel verschiedene Tempi einsetzen?
- erkennen, dass unterschiedliches Spieltempo eine unterschiedliche Wirkung erzielt?
- erkennen, dass die Zeit auf der Bühne nicht unbedingt der real verstrichenen Zeit entsprechen muss?
- einfache Bauprinzipien wie Steigerung, Wiederholung und Rhythmus bewusst und altersgemäß einsetzen?

Bei TMS 2008:
„Weltmeister“
Schule Chemnitzstraße,
Kl. 3b
Spielleitung: Urte
Langrock, Katja Krach-
Grimm, Patricia Renz



Gestaltungsfeld Sprache und Sprechen, Text

Die Sprache ist neben dem Körper ein wichtiges Ausdrucksmittel im Darstellenden Spiel. Dies gilt auch für die Grundschule, aber Sprache sollte nicht im Mittelpunkt der Arbeit stehen, da die Kinder stimmlich noch nicht die Kraft und Präsenz aufbringen können, gestaltete Sprache über einen längeren Zeitraum Bühnenwirksam einzusetzen.

Die Kinder lernen, Alltagssprache von der bewusst gesetzten Theatersprache zu unterscheiden. Sie erproben ihre stimmlichen Möglichkeiten, indem sie mit der Modulation, der Lautstärke, der Artikulation und dem Tempo spielen. Sie lernen bewusst Pausen zu setzen. Mit Hilfe von Fantasiesprache und Unsinnstexten erfahren sie, dass man mit Sprache unabhängig von der Wortbedeutung eine bestimmte Wirkung erzielen kann. Sie erproben die Wirkung des chorischen Sprechens. Die Schülerinnen und Schüler lernen bewusst ein Publikum anzusprechen.

Beobachtungskriterium: Unterscheiden die Kinder in ihrem Spiel Alltagssprache von der Theatersprache und beziehen alles Sprechen auf der Bühne auf den Zuschauer?

Können sie

- vernehmbar und verständlich sprechen, mit klarer Artikulation und Betonung sowie angemessen in Lautstärke und Sprechtempo?
- mit der Stimme abwechslungsreich gestalten?
- Gefühle mit der Stimme ausdrücken?
- sprachliche und nicht sprachliche Ausdrucksmöglichkeiten anwenden?
- ihre Stimme auch nonverbal spielerisch als Geräuschinstrument einsetzen?

„Piraten sind los!“
Schule Kielortallee
Spielleitung:
Karin Hüttenhofer



- kurze Dialoge entwickeln?
- an der Entwicklung kurzer Rollentexte mitarbeiten?
- sich altersgemäß, situationsgerecht und partnerbezogen auf der Bühne ausdrücken?
- Texte und szenische Abläufe wiederholen?
- Pausen setzen?
- ihre Rolle befragen und die Antworten im Spiel berücksichtigen?
- vorgegebene Texte stimmlich und körperlich gestalten?
- Texte lernen?

Gestaltungsfeld Geräusch, Klang, Musik

Akustisches Material ist ein Element der theatralen Gestaltung. Kinder kennen Musik als Teil darstellerischer Gestaltung aus Radio, Film und Fernsehen. Im Darstellenden Spiel lernen sie, dass Musik im Theater nicht die persönliche Vorliebe der Beteiligten wiedergibt, sondern als ein Element der Gestaltung der Szene funktional zu verstehen ist. Geräusch, Klang, Musik und akustisches Material wirken fantasieanregend und unterstützen die Kinder darin, sich auf neue Bewegungsformen einzulassen und diese weiterzuentwickeln. Musik kann Handlungsabläufe strukturieren, bekommt somit eine dramaturgische Funktion. Durch Musik werden Atmosphären geschaffen und Räume erzeugt. Musik kann unterstützend oder kontrastierend eingesetzt werden.

Die Kinder lernen mit Materialien, einfachen Musikinstrumenten, mit Stimme und Körper Klänge und Geräusche zu erzeugen und szenisch einzusetzen. Die Kinder wählen mit Hilfe der Spielleitung geeignete Musik aus, die Atmosphären schafft, Aktionen auf der Bühne unterstützt und szenische Impulse setzt.

Beobachtungskriterium: Gestalten die Kinder ihr Spiel als Einheit von Musik, Sprache und Bewegung?

Können sie

- Geräusche und Klänge wie Musik wahrnehmen und unter Anleitung einsetzen?
- Stimme, Körper und Gegenstände als Klanggeber wahrnehmen und unter Anleitung einsetzen?
- rhythmische Abläufe als ein Gestaltungselement in der Szene erkennen und unter Anleitung anwenden?
- bei der Musikauswahl zum Projekt mitwirken?
- persönlichen Musikgeschmack und szenengerechte Musik unterscheiden?
- erkennen, dass unterschiedliche Musik

den Ausdruck einer Szene verschieden beeinflusst?

Gestaltungsfeld szenische Komposition

In der szenischen Komposition werden die Elemente der Gestaltungsfelder zu einem Ganzen verbunden. Die Kinder lernen, über gestalterische Zusammenhänge nachzudenken, den Zusammenhang der gespielten Handlung herzustellen und zu begreifen. Sie erkennen einfache Bauprinzipien wie Steigerung, Wiederholung, Spannung und Gegensatz. Bei der Entwicklung von Spielszenen lernen die Kinder einfache Kompositionsprinzipien wie Anfang, Höhepunkt, Schluss kennen.

Beobachtungskriterium: Nutzen die Kinder das Wissen über den Zusammenhang von Form und Inhalt für ihr Spiel?

- Können sie
- gestalterische Einfälle für Szenen haben?
 - das Verhalten anderer im Spiel beobachten und in seiner darstellerischen Wirkung beschreiben?
 - den Zusammenhang der gespielten Handlung begreifen?
 - einfache Bauprinzipien erkennen wie: Steigerung, Wiederholung, Spannungsaufbau, Überraschung, Gegensatz?
 - Gelerntes wiederholen und in neuen Zusammenhängen verwenden?
 - durch Grunderfahrung im darstellenden Handeln Grundformen der darstellenden Kunst besser verstehen und genießen lernen?
 - mit einfachen gestalterischen Mitteln in den Bereichen Licht, Bild, Ton umgehen?

Anmerkungen

1) Rahmenplan Darstellendes Spiel, Hamburg, 2003, S. 17 f. Rahmenplan für das Darstellende Spiel in der Grundschule in Hamburg unter <http://www.hamburger-bildungsserver.de/bildungsplaene/Grundschule>. Die Neufassung von 2008 unterscheidet sich im Kapitel zu den Kriterien nur unwesentlich von der Fassung von 2003. In anderen Kapiteln ist der Rahmenplan von 2003 ausführlicher (z.B. Beschreibung der Inhalte). Daher beziehe ich mich (und zitiere) in diesem Heft in der Regel den Rahmenplan von 2003.

„Piraten sind los!“-
Schule Hinter der Lieth
Spielleitung:
Karin Hüttenhofer



7 Aufgaben der Spielleitung

Skrupel, sich als Spielleitung aus falsch verstandener Achtung vor den Einfällen der Kinder ganz herauszuhalten, sind ebenso falsch wie das andere Extrem: den Kindern alles vorschreiben zu wollen.

Die Spielleitung hat vielfältige Aufgaben. Sie regt die ästhetische Arbeit in der Spielgruppe an, begleitet und moderiert sie. Sie gibt den Kindern als Fachexpertin Anregungen und wendet ihre Kenntnisse in der Projektsteuerung an. Sie plant die Phasen des Projekts und beteiligt die Kinder altersgerecht. Sie versteht die Projektarbeit auch als pädagogische Arbeit, achtet auf die individuelle Entwicklung der Kinder und ihre Entwicklung in der Gruppe. Sie gibt den Kindern Rückmeldungen zu ihrer Arbeit, die für sie hilfreich sind. Sie zeigt Kindern auch Grenzen auf. Sie fühlt sich verantwortlich für die Kinder und für das in der Aufführung präsentierte Ergebnis der Projektarbeit.

„Bilde eine Gruppe, dann erst kannst du ein Theater haben!“ Daher geht es zu Beginn der Projektarbeit zunächst um Übungen zum Vertrauen in der Gruppe, um Körperkontakt, Impulsarbeit und um Techniken, die die allzu absichtsvolle Planung ausschalten. Durch die Arbeit mit zufällig Entstandenem wird so die Fantasie gefordert und damit gefördert.

Die Spielleitung hat eine wichtige Funktion: Sie spiegelt den Kindern die Wahrnehmung und mögliche Reaktion der Zuschauer. Sie greift auch im Sinne dieser Funktion in die szenische Darstellung ein. Skrupel, sich aus falsch verstandener Achtung vor den Einfällen der Kinder ganz herauszuhalten, sind ebenso falsch wie das andere Extrem: den Kindern alles vorschreiben zu wollen. Gut ist es, wenn die Spielleitung mit Impulsen arbeitet, die dem agierenden Kind die Möglichkeit geben, eigene Ideen spielerisch umzusetzen. Wir als Spielleitung stecken den Rahmen ab, gefüllt wird er vom darstellenden Kind.

Grundlegende Überlegungen bei der Planung eines Projektes

- Was interessiert die Kinder und auch mich als Spielleitung?
- Welches Thema ist gerade aktuell in unserer Klasse oder in unserer Schule?
- Welcher Text, welches Bilderbuch gefällt uns, gibt uns Anregungen?
- Haben wir Lieder und Tänze, die dazu passen und sinnvoll eingebaut werden können? Oder wollen wir genau das nicht.
- Welche Theaterübungen und Spiele helfen uns bei der Gestaltung kleiner Szenen? Auf welche Kompetenzen der Kinder können wir zurückgreifen?
- Wie können wir das Projekt so gestalten, dass alle Kinder einen großen Spielanteil haben und keine Stars aufgebaut werden?

- Welche Theaterrollen können die Kinder in dem geplanten Stück spielen? Und sind diese in etwa gleichwertig? Denn Theater ist für die meisten Kinder nur dann wirklich „richtig“, wenn man eine Rolle und einen Text hat. Nur stummer „Baum“ zu sein, oder „Volk“ ist für die Kinder nicht befriedigend.
- Welche Ausstattung brauchen wir für das Stück? Wie stellen wir diese und wann her?
- Ist die Zusammenarbeit mit Kollegen wichtig für das Projekt (Musik, Sport o.a.)? Wie ist eine solche Zusammenarbeit auch zeitlich zu planen?
- Wieviel Zeit haben wir für unser Projekt? Können alle Kinder an allen Unterrichtsstunden auch wirklich teilnehmen? Müssen Kollegen und Kolleginnen noch überzeugt werden, dass die Teilnahme aller Kinder auch in der Probephase wirklich wichtig ist?
- Wann soll die Aufführung sein? Ist der Raum frei und gibt es vorher im Aufführungsraum Zeit für die Schlussproben?

Wie erreiche ich bei den Kindern eine höhere Gestaltungskompetenz?

Die Kinder müssen in der Gruppe spielfähig werden. Dabei helfen vorgeschaltete Interaktionsspiele und zielgerichtete Übungen. Von Beginn an sollte deutlich gesetzt werden, dass spielerische Übungen ein regelmäßiger Bestandteil des Unterrichts sind. Nach einiger Zeit werden die Übungen wie selbstverständlich zum aufmerksamkeitsfördernden und gestalterisch vorbereitenden Anfangsritual.

Zielgerichtete Übungen befassen sich mit dem gewählten Thema und - gestalterisch immer wieder erneut abgeglichen - mit dem Stand der Projektarbeit. Dadurch erreichen wir bei den Kindern eine wachsende Kompetenz in der Gestaltung der Szenen.

Wichtig ist es, dass die Spielleitung aus der Analyse der bisherigen Projektarbeit und in der Antizipation der zu erwartenden Gestaltungsschwierigkeiten in der kommenden Arbeitsphase Spiele und Übungen vorbereitet, die die Kinder in ihrer Gestaltungsarbeit voranbringen.

Wie behalte ich als Spielleitung den Überblick über das Projekt?

Bewusste und ständig überdachte und überarbeitete Planung ist der Schlüssel für eine erfolgreiche Projektarbeit über einen längeren Zeitraum. Dies beginnt bei Raumfragen und

der Terminierung der Aufführungen (Abstimmung mit dem Kollegium und der Schulleitung). Neben diese äußeren Gelingensfaktoren treten die projekteigenen: Das Projekt muss in der verfügbaren Zeit zu schaffen sein, die notwendigen Schritte muss ich auf diesen Zeitraum hin planen, dabei muss ich Freiraum für eigene Erfindungen der Kinder einplanen.

Als ein für mich seit Jahren unverzichtbares Instrument nutze ich das Anlegen eines Projektbuchs: In einer ansprechend gestalteten DIN-A4-China-Kladde sammle ich die Ideen, Fundstücke, notiere gelungene Improvisationen, witzige Ausrufe, wichtige Äußerungen und Wünsche zu unserem Projekt. Das Projektbuch ist in jeder Unterrichtsstunde dabei, die Kinder lesen darin, schreiben oder zeichnen etwas hinein. Ich gestalte die ersten Seiten des Projektbuchs vor dem Einstieg in das Projekt. Auf jeder Seite gibt es für die Kinder etwas zu entdecken. Es gibt im Projektbuch keine fliegenden Blätter. Arbeitsblätter werden zugeschnitten und eingeklebt, Ausschnitte aus Zeitschriften, Bilder ebenfalls. Jede Stundenvorbereitung schreibe ich in das Projektbuch. Wenn es bei Improvisationen der Kinder etwas festzuhalten gibt, notiere ich das häufig noch in der Stunde oder direkt danach. So geht nichts verloren und ich kann im Projektverlauf jederzeit auf Erarbeitetes zurückgreifen.

Textbearbeitung

Dass die in einer Improvisation entstandenen Texte der Kinder bearbeitet, vor allem verdichtet werden müssen, liegt auf der Hand. Dies ist im Wesentlichen die Aufgabe der Spielleitung. Aber auch beim Umgang mit einer Textvorlage kommen wir als Spielleitung nur in seltenen Fällen um eine Textbearbeitung herum, da die Textvorlage mit der Zusammensetzung und den Bedingungen der Gruppe häufig nicht zusammenpasst. Damit eine erfolgreiche Umsetzung möglich wird, können wir:

1. die Rollenanzahl ändern

Entsprechend der Spielerzahl können Rollen geteilt oder zusammengelegt, Nebenrollen eingefügt oder gestrichen werden. Dabei achten wir darauf, dass die für die Handlung notwendigen Rollen in entsprechendem Umfang erhalten bleiben. Tipp: Auf Vorschläge der Kinder eingehen, die haben häufig gute Ideen, wie das Personal ausgebaut werden kann.

2. Schauplätze zusammenlegen

Wenn Szenenwechsel damit verbunden sind, dass aufwendig umgebaut werden muss, hemmt das den Spielfluss. Wenn dafür auch noch der Vorhang zu- und wieder aufgeht, ist die Spannung für den Zuschauer jedes Mal unterbrochen. Das Stück könnte dann eher den Titel: „Der Umbau“ tragen. Aber wer will

das sehen?

Tipp: den Szenenwechsel bei offener Bühne spielerisch gestalten. Je weniger sich auf der Bühne befindet, desto leichter ist es, wechselnde Schauplätze durch ein einziges oder wenige Requisiten zu kennzeichnen.

3. Sprache sprechbar halten

Bei jüngeren wie älteren Schülern ist es notwendig, dass sie ihre eigene Ausdruckweise einbringen dürfen. Textänderungen sind auch nötig, wenn Handlungen oder Requisiten erwähnt werden, deren Einsatz nicht vorgesehen ist.

Tipp: Bei jüngeren Schülern empfiehlt es sich, von Improvisationen auszugehen und die dort verwendete Sprache weiter zu gestalten.

4. Textteile raffen oder in veränderte Form bringen

Insgesamt sollte nach dem Prinzip „weniger ist mehr“ bei langen Stücken viel gestrichen werden. Das ist in dieser Altersgruppe vor allem die Aufgabe der Spielleitung.

Tipp: Alles was man spielen kann, sollte man spielen, nicht sprechen. Also solche Texte streichen!

5. Zeitmanagement

Je jünger die Kinder, desto schneller wünschen sie sich eine Aufführung. Sie sollten als Spielleitung den Kindern nicht die „Durststrecke des Ausfeilens und Übens“ ersparen, was nicht heißt, dass dies auf einen übertriebenen Perfektionismus hinausläuft. Andererseits müssen Sie auch darauf achten, ob sich die Kinder der Spielgruppe gerade sehr verändern, schließlich werden sie älter. Da kann manchmal das Thema bei einer zu langen Projektdauer für die Kinder uninteressant werden.

6. Qualität

Wir sollten uns als Spielleitung nicht auf den Kinderbonus zurückziehen (ach, wie niedlich!), sondern zeigen, dass die Kinder mehr können, als viele denken. Voraussetzung auf der Seite der Spielleitung ist natürlich: Wir können selbst ein bisschen mehr. Aber auch daran kann man arbeiten!

Stundengestaltung

Jede Unterrichtsstunde bzw. Doppelstunde sollte so aufgebaut sein, dass nach einer Einführungsphase mit Warm-Up eine zielgerichtete Übungsphase mit entsprechenden Übungen folgt, die auf die zu erwartenden Gestaltungsaufgaben ausgerichtet sind. Danach sollte in einer Gestaltungsphase szenisches Material für das eigene Theaterprojekt erarbeitet werden. Die Ergebnisse dieser Gestaltungsarbeit sollten vor der Gruppe präsentiert und mit ihr gemeinsam in einem Feedback ausgewertet werden.

Wir sollten uns als Spielleitung nicht auf den Kinderbonus zurückziehen, sondern zeigen, dass die Kinder mehr können, als viele denken.

„Zeitspiel-Spielzeit“-
Schule Rönkamp, Kl. 2
Spielleitung: Vera Barnehl,
Helga Seifert, TMS 2008



8 Spiele und Übungen

Spiele und Übungen erweitern die darstellerische Kompetenz der Kinder. Um dies zu erreichen, müssen die Kinder erleben, dass Übungen und szenische Gestaltung zusammengehören.

Kleine Kinder erforschen ihre Umwelt mit den Händen und lernen durch Anfassen, Vergleichen, Fühlen, Erforschen, Probieren. In der Vorschule und in der Grundschule sollten wir immer wieder berücksichtigen, dass wir den Kindern die Welt um sie herum im wahrsten Sinne des Wortes begreifbar machen.

Mit Spielen und Übungen können wir als Spielleitungen die Spiellust der Kinder nutzen (manchmal auch erst wecken) und im Sinne ästhetischer Bildung die Lust und die Kompetenz der Kinder am Gestalten fördern. Die Spiele und Übungen können als pädagogisches Instrument in einem anderen Unterricht auch isoliert eingesetzt werden. Wenn es allerdings um ein Theaterprojekt geht, müssen sie in den Kontext einer gemeinsamen Arbeit am Projekt eingebettet sein.

Es macht überhaupt keinen Sinn, die Spiele und Übungen nacheinander abzuarbeiten. Wir sollten als Spielleitung vielmehr aus dieser Sammlung für unseren Unterricht solche Spiele und Übungen auswählen, die sich für den konkreten pädagogischen oder ästhetischen Zweck eignen.

Die Darstellung der Spiele und Übungen in diesem Heft orientiert sich zum leichteren Auffinden an einer Fachsystematik. Im Unterricht müssen wir als Lehrkräfte anders vorgehen: Hier gilt nicht die Sachlogik der Theaterwissenschaft, sondern die Aufbau-logik, die sich aus der Analyse der Unterrichts- und Lernsituationen als plausibel und machbar erweist.

Spiele und Übungen erweitern die darstellerische Kompetenz der Kinder. Um dies zu erreichen, müssen die Kinder erleben, dass Übungen und szenische Gestaltung zusammengehören. Übungen dürfen von den Kindern deshalb nicht als Fremdkörper erlebt werden. Daher müssen Spiele und Übungen für den Kontext des Projektes verändert werden. Im Kapitel Projekte gebe ich hierfür einige Beispiele.

1. Fingerspiele

Schon immer hat der Mensch sich die Welt mit seinen Händen begreifbar gemacht. Kleine Kinder erforschen ihre gesamte Umwelt mit den Händen und lernen durch Anfassen, Vergleichen, Fühlen, Erforschen, Probieren. In der Vorschule und in der Grundschule sollten wir immer wieder berücksichtigen, dass wir den Kindern die Welt um sie herum im wahrsten Sinne des Wortes begreifbar machen. Dinge,

Tiere, Früchte, andere Menschen sinnlich zu erfassen ist für die Entwicklung der Persönlichkeit von nicht zu unterschätzender Bedeutung. Mit Schmecken, Hören, Sehen, Riechen und Fühlen zu lernen, sollte wo immer möglich in unserem Unterricht Platz finden.

Fingerspiele dienen der Kräftigung der Handmuskulatur und der Verbesserung der Feinmotorik. Die Koordination der Finger wird spielerisch trainiert.

Mit Spielen am Stift, an dem die Finger herauf- und herunterklettern, kleinen Fangübungen versuchen wir Verkrampfungen zu lockern oder noch besser zu verhindern.

Nach einigen Spielen stehen Beispiele, wie man in der Grundschule fachübergreifend in Bildender Kunst, Musik, Technik, Sachkunde weiterarbeiten könnte. Die Aufzählung erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Die einzelnen Techniken aus der Bildenden Kunst hier näher zu beschreiben, würde den Rahmen des Heftes sprengen. Manche Ideen entstanden durch die Lektüre des Buches von Detlev Jöker¹, andere im Unterricht mit den Kindern oder in Seminaren der Fortbildung.

Sind keine fachübergreifenden Beispiele angefügt, heißt das nicht, dass es keine Möglichkeiten gibt. Lassen Sie doch einfach Ihre Fantasie spazieren gehen. Es fällt Ihnen sicher etwas ein.

Nicht jedes Fingerspiel ist für jede Gruppe gleich gut geeignet. Das sollte bei der Auswahl unbedingt berücksichtigt werden, da die Kinder sonst vielleicht das Spiel als für sie zu kindisch ablehnen.

Für Klasse 2, 3 und 4 kann man einige der Textvorlagen mit Bewegungen und Haltungen gestalten.

1. Fingerspaziergang

Was es alles zu entdecken gibt!

- Die Finger der rechten Hand krabbeln über den Tisch. Erst langsam, dann immer schneller. Sie erforschen alles, was es da zu entdecken gibt: Tischoberfläche, Metallteile, Federtasche und Inhalt, Sachen unter dem Tisch. Die Finger sind hochofrenut über alles, was sich da entdecken lässt und teilen dies auch begeistert mit.
- Die Finger der linken Hand gehen auf Entdeckungsreise.
- Beide Hände gehen gleichzeitig los.

d) Die Finger gehen auf den eigenen Armen, dem Oberkörper und den Beinen und Füßen spazieren und erforschen die Kleidung. Sie sind total verblüfft, was sich da alles entdecken lässt:

„Schau mal! Eine Uhr!“

„Mann, da ist ja ein Ring!“

Jedes Kind darf dem, was es am eigenen Körper, an der eigenen Kleidung entdeckt, ganz überrascht Ausdruck geben.

e) Als kleine Tiere gehen Zeige- und Mittelfinger auch in fremdes Territorium. Sie erforschen die Kleidung anderer Kinder und sind ebenso freudig überrascht über die entdeckten Kleinigkeiten.

Tipp: Dieses Spiel ist gut zur Vorbereitung des Öhrchenspiels (vgl. S. 42, Übung 1). Öhrchensuchen erst bei sich, dann bei der Freundin oder dem Freund.

2. Fingerdruck

Fingerdruck mit Wasser- oder Fingerfarben. Die Fingerabdrücke werden mit Filz- oder Holzstiften mit kleinen Beinen versehen und verwandeln sich so in Käfer oder andere kleine Tiere.

3. Händeabdruck,

Hände schminken, Hände umfahren und mit Mustern zu einem Handschuh gestalten, Lied vom Zappelhandschuh.

4. Kopfmassage

Die Fingerspitzen klopfen ganz sacht die Kopfhaut ab, kraulen auf dem Kopf herum. Wenn man das längere Zeit macht, wird es richtig schön warm auf dem Kopf.

Variation:

Beim Nachbarkind kraulen.



5. Im Fingerland

Kennst du schon das Fingerland?

Was, es ist dir nicht bekannt?

Dort ist es wie bei dir zu Haus - nein- ein bisschen anders sieht es aus.

1

Da kommt ein Elefant daher, ganz schön groß und ganz schön schwer.

Er ist schon so lang gelaufen, muss jetzt dringend sich verschnaufen.

Ausgeruht und wieder fit, marschiert er weiter Schritt für Schritt.

2

Was krabbelt denn da auf dem Baum?

Ameisen sind's, man glaubt es kaum.

Sie krabbeln rauf und krabbeln runter, sind dabei ganz frisch und munter.

Doch zwischen all dem vielen Krabbeln mögen Ameisen gern sabbeln.

Und dann geht es munter weiter, alle sind vergnügt und heiter.

Am Abend, erschöpft vom vielen Laufen, verschwinden sie in ihrem Haufen.

Gähnen müde: Gute Nacht!

Die Türen werden zugemacht.

3

Hopp, hopp aus dem Hasenstall springt der Hase wie ein Ball.

Hasen hopsen kreuz und quer mit vielen Haken hin und her.

Flitzen über alle Hecken

und um siebenhundert Ecken.

Ostern sind sie bei Herrn Meier, legen fleißig Ostereier.

4

Der Igel ist ein Stacheltier, hat Stacheln da und Stacheln hier.

Warum, das weiß er selber nicht, er läuft herum und sticht und sticht.

Begegnet er mal einem Hund, macht der Igel sich ganz rund.

Ist der Feind dann wieder weg, entkugelt Igel sich ganz keck,

marschiert über die Blumenwiese auf der Suche nach Luise.

Luise, das ist seine Frau, das weiß der Igel ganz genau.

5

Ssss, sss, da ist Frau Schlange, 'ne ziemlich lange

und ziemlich fette, aber sehr nette.

Sie schlängelt sich vorwärts und zischelt fein, ringelt sich zusammen und schläft ein.

6

Willibald, der Regenwurm, lebt in einem dunklen Turm.

Dort ist es modrig, moosig, flutschig Willibald, der mag es rutschig.

Wenn draußen dann der Regen plattert, kommt Willibald schnell angeknattert.

Schnappt flott sich etwas Regenluft, verschwindet wieder in der Gruft.

Bild:

„Julia im Erdbeerhimmel“-
Schule Chemnitzstraße,
Kl. 3/4

Spielleitung:

Urte Langrock, Angela
Plaga

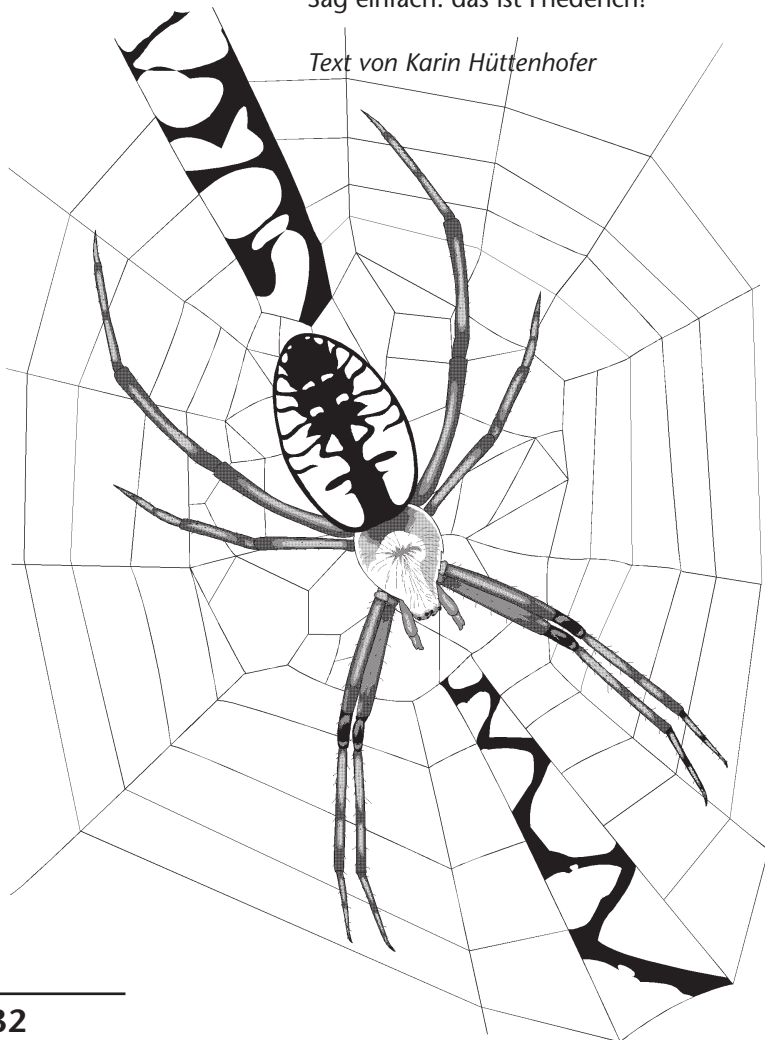
7

Marienkäfer Manfred Rauch
krabbelt über'n Rosenstrauch.
Da, was für ein froher Schreck,
eine Blattlaus rund und fett!
Süß und saftig, eine Wonne!
Manfred verzehrt sie in der Sonne.
Mach dann 'ne Verdauungsreise,
Fliegt mal rechts, mal links im Kreise.
Doch plötzlich kommt ein starker Wind,
der heult und pustet sehr.
Manfred schwankt nach rechts und links
und wackelt hin und her.
Doch plötzlich ist der Wind ganz still,
Manfred kann fliegen, wie er will,
und landet dann gekonnt und gut
auf Oma Schulzes Blumenhut.

8

„Pfui Spinne!“ ruft ein jeder hier,
was ist das für ein Untier hier.
Alles kreischt und ekelt sich.
Dabei ist's nur der Friederich.
Friederich ist eine Spinne,
eine furchtbar große, dünne
scheußlich, hässlich mit acht Beinen.
Friederich fängt an zu weinen:
„Keiner freut sich, mich zu sehn,
so ein Leben ist nicht schön.
Ich tu doch keinem was zu Leide,
spinn mein Netz aus Spinnenseide.“
Drum:
siehst du 'ne Spinne, schreie nicht!
Sag einfach: das ist Friederich!

Text von Karin Hüttenhofer

**Gestaltungsvorschläge:****Elefant:**

Daumen, Zeigefinger, Ringfinger und kleiner Finger marschieren über den Tisch, der Mittelfinger ist als Rüssel vorgereckt.

Ameisen:

Die Finger einer Hand krabbeln am anderen Arm herauf und hinunter. Wenn die Ameisen „sabbeln“, (hamburgisch für sich unterhalten, ratschen, tratschen), bekrabbeln sich alle zehn Finger mit den Fingerspitzen.

Hase:

Zeige- und Mittelfinger einer Hand werden zu Hasenohren hochgestellt und hoppeln in wilden Sprüngen über den Tisch.

Igel:

Beide Hände werden ineinander gelegt, die Finger stehen wie Stacheln nach oben. Wenn der Igel sich zusammenrollt, macht das nur eine Hand, die andere spielt den Hund.

Schlange:

Der ganze Arm schlängelt sich herum.

Regenwurm:

Der Zeigefinger einer Hand stellt den Regenwurm dar, durch Beugen und Strecken kann er sich vorwärts bewegen. Alle Finger spielen den Regen.

Marienkäfer:

Eine Hand spielt den Marienkäfer, auch wenn er dadurch nur fünf „Beine“ hat.

Spinne:

Alle Finger einer Hand spielen Friederich, auch wenn er dadurch nur fünf „Beine“ hat.

6. Regenwurmsong

Hörst du die Regenwürmer husten? (Ähem, ähem!)

Wenn sie durchs dunkle Erdreich zieh'n?

Wenn sie sich winden,

eh' sie verschwinden

auf Nimmer-, Nimmerwiedersehn.

Und wo sie waren, da ist ein Loch, Loch,
Loch.

Und wenn sie wiederkommen
ist es immer noch, noch, noch.

(Gesprochen:)

1, 2, 3, 4

und wir sind noch alle hier!

(Melodie: *My fair Lady: Hey, heute Abend hab ich Hochzeit*)

Bei diesem Song werden für die Darstellung der ersten Zeile die Zeigefinger der rechten und linken Hand synchron bewegt. Man fängt gestreckt an, knickt nach unten ein,

führt sie waagrecht zueinander, streckt sie wieder senkrecht nach oben. Dies wird während der gesamten ersten Zeile rhythmisch flott ausgeführt. „Ähem“ bedeutet: husteln. Dabei bewegen sich die Zeigefinger schräg nach innen.

Für die restlichen Zeilen gibt es zahlreiche Variationen, aber es macht viel mehr Spaß, sich diese selbst auszudenken. Außerdem merkt man sich die auch leichter als die aufgeschriebenen Anleitungen.

7. Der Fisch Penelope¹

In einem kleinen, blauen See schwimmt der Fisch Penelope. Fröhlich, frisch und ziemlich munter, schwimmt er rauf und wieder runter. Plötzlich, er kann's kaum begreifen, hängt er fest - in einem Reifen. Penelope, der zappelt mächtig, reißt sich los und schwimmt bedächtig fort von diesem Fleck. Er mag keinen Umweltdreck. Sucht sich einen neuen See. Dort schwimmt jetzt Penelope.

Bei diesem Vers wird mit beiden Händen gespielt. Die eine Hand stellt Penelope dar, wie dieser vergnügt umherschwimmt. Die andere Hand formt den Reifen, in dem er sich verfängt.

Umwelterziehung: Müllvermeidung, Fische aus Geschenkpapier falten und als Gemeinschaftsarbeit aufkleben, mit Händen ein Fische-Theater aufführen.

8. Im Fingerland¹

Diese Finger an der Hand
 - die fünf Finger zappeln-
 ziehn uns mit ins Fingerland.
 - die fünf Finger marschieren-
 Der Daumen ist die Katze,
 - den Daumen zeigen -
 sie kratzt mit ihrer Tatze.
 - mit den Fingern Krallen darstellen und in der
 Luft Krallen zeigen-
 Der Zeigefinger ist der Elefant,
 - den Zeigefinger zeigen-
 er zieht ganz langsam durch das Land.
 - mit der linken Hand an die Nase fassen und
 die rechte Hand von unten durch die Öffnung
 ziehen. Fertig ist der Rüssel-
 Der Mittelfinger ist das Känguru,
 - den Mittelfinger zeigen-
 es hüpf und springt gern immerzu.
 - hüpfen und springen-
 Der Ringfinger ist der Kuschelbär,
 - den Ringfinger zeigen-
 ihm fällt das Schmusen gar nicht schwer.
 - sich in den Arm nehmen-
 Der kleine Finger braucht seine Ruh',
 - den kleinen Finger zeigen-

er schaut beim Spielen erst mal zu.

-Hand wie zum Schutz vor der Sonne über die
 Augen halten-

Veränderter Schluss:

Der kleine Finger ruft: „Juhu!“

- den kleinen Finger zeigen-

und winkt den anderen fröhlich zu.

- kräftig mit dem kleinen Finger wackeln-

Alle Finger jaulen,

- alle Finger zeigen und leise jaulen-

sie wollen jetzt gleich kraulen.

- mit allen Fingern den Nachbarn den Rücken
 kraulen-

Nach dieser Übung kann man sehr schön die Kraulstaffel anschließen.

9. Kraulstaffel

Die Kinder stehen in Dreier-, Vierer- oder Fünfergruppen hintereinander. Das hintere Kind lässt seine Finger auf dem Vorderkind spazieren gehen, dieses Kind macht das, was es spürt, bei seinem Vorderkind, das wiederum, was es spürt, bei dem Kind davor. Das Kind an der Spitze der Staffel darf einfach nur genießen. Auf ein vereinbartes Signal wechselt das vorderste Kind nach hinten und ist jetzt Kraulmeister.

Variation:

Wir stehen in einem großen Kreis und kraulen endlos.

10. Handtheater hinter dem Schattentuch

Hinter einem Tuch, das mit dem Tageslichtprojektor beleuchtet wird, werden mit den Händen Schattenspiele veranstaltet. Aus den geschlossenen Fäusten wachsen langsam die Finger, es sieht aus wie eine Blume im Zeitraffer, wenn sich die Blüte öffnet. Eine andere Hand krabbel über die Kante des Tuches und sieht aus wie ein merkwürdiger Käfer. Die Händewesen können sich begegnen, schmusen, streiten, raufen, sich zärtlich annähern. Es entstehen durch das Probieren viele kleine Geschichten. Musik unterstützt die Spielversuche.

11. Die Schnecke Luise¹

Schau, da kriecht die kleine Schnecke,
 kommt gemächlich um die Ecke.
 Kriecht so schnell sie kann,
 langsam kommt sie nur voran.

Kriecht dann über Stock und Stein,
 noch macht sie das ganz allein.
 Kriecht nun auf ein großes Blatt,
 frisst sich erst mal richtig satt.

Sieh, da kommt 'ne andre Schnecke,
 kriecht ganz langsam um die Ecke,
 kriecht auch auf das große Blatt.
 Die erste Schnecke ist ganz platt.

Danach kriechen sie zu zweien
 über Stock und über Stein.

Atmen frische Frühlingsluft
und den zarten Blumenduft.

Kriechen weiter noch ein Stück,
müde geht es dann zurück,
in ihr großes Schneckenhaus,
nur ein Hörnchen schaut heraus.

Vorschläge:

- Schneckenhaus aus Schnur kleben, mit Rubbeltechnik (Frottage) vervielfachen, es entsteht eine Schneckenkolonie.
- Schnecken sammeln und beobachten.
- Ein Schneckenhaus mit Bleistift abzeichnen, dabei genau auf die Maserung achten. Das Papierformat sollte in diesem Fall DIN-A5 nicht überschreiten.

12. Das kleine blaue Segelschiff¹

Das kleine blaue Segelschiff
schwimmt mitten auf dem Meer.
Doch plötzlich kommt ein starker Wind,
der heult und pustet sehr.
Das kleine blaue Segelschiff
schwimmt mitten auf dem Meer.
Es schwankt nach rechts
und schwankt nach links
und wackelt hin und her.
Doch plötzlich ist der Wind ganz still,
das Schiff kann fahren, wie es will,
es gleitet sanft und schaukelt sacht
durch die sternenklare Nacht.

Bei diesem Vers wird mit beiden Händen,
bzw. Armen gespielt. Eine Hand spielt das
Schiff, der Unterarm des anderen Armes ist
das bewegte Meer. Auch in Partnerarbeit
kann gespielt werden. Ein Kind spielt mit bei-
den Händen und Armen den Ozean, das an-
dere Kind ist mit einer Hand das Segelschiff.

Vorschläge

- Technik: Faltarbeit mit Papier, Schiffe und Dampfer
- Bildende Kunst/ Gemeinschaftsarbeit: Mit Blau- und Grüntönen mit dickem Pinsel Wellen auf großes Papier malen, Schiffe aufkleben
- Lied: Komm stell dich mal mit mir in den Wind.

13. Lustige Käferkrabbelei¹

Vater Krabbel schläft sehr gerne
in der warmen Sonne.
Reckt sich, streckt sich, fühlt sich wohl,
das ist eine Wonne.

Mutter Krabbel fliegt sehr gerne
in der warmen Sonne.
Fliegt mal rechts, mal links im Kreise,
macht sehr gerne eine Reise.
Und die Kinder, es sind drei,
machen auch so allerlei.
Krabbeln rauf und wieder runter,
sind dabei ganz frisch und munter.

Hüpfen, fliegen, springen frisch,
dreh'n und wenden, strecken sich.
Ruh'n sich dann ein wenig aus
und verschwinden hinterm Haus.

Geht die Sonne abends unter,
liegen alle frisch und munter
in dem Bett und schlafen fein
unter ihren Flügeln ein.

1. Strophe: Ein Daumen wird auf den Tisch gelegt, die andere Hand schwebt als Sonne über ihm, alle Finger bewegen sich als Sonnenstrahlen.
2. Strophe: Der Zeigefinger fliegt durch die Luft, die andere Hand spielt die Sonnenstrahlen. Dann kommen drei weitere Finger dazu, vier Finger einer Hand ohne Daumen krabbeln über den Tisch, vier Finger einer Hand mit Daumen krabbeln an einem Bleistift rauf und runter.
3. Strophe: Die drei Finger hüpfen und fliegen über den Tisch, verschwinden zum Schluss unter dem Pullover oder hinter dem Rücken.
4. Strophe: Die fünf Finger einer Hand krabbeln, sind schließlich still, die andere Hand geht als Sonne unter und deckt die schlafende Familie zu.

Anmerkungen:

1. Angeregt durch und in Anlehnung an: Detlev Jöcker / Ingrid Biermann:
„O, du schöne Spielzeit!“
• Im Fingerland, S. 21
• Die Schnecke Luise, S. 27
• Das kleine blaue Segelschiff, S. 29
• Lustige Käferkrabbelei, S. 30
• Der Fisch Penelope, S. 49



2. Spiele für die Gruppe - Interaktionsspiele

Um zu einer Gruppe zu werden, muss man gemeinsame Erfahrungen machen, gemeinsame Erlebnisse haben. Der Schwerpunkt jeden Unterrichts wird deshalb anfangs auf Interaktions-, Kontakt- und Vertrauensspielen liegen, bei welchen das Kind spielerisch lernt, Verantwortung zuerst für sich selbst und später auch für andere zu übernehmen. Diese Art des sozialen Lernens ist eine Grundvoraussetzung für jede freiere Art und Weise seinen Unterricht zu gestalten. Die Schüler erfahren, dass es Spaß machen kann miteinander etwas zu lernen, und dass Lernen sich nicht nur auf Lesen, Schreiben und Rechnen bezieht. Die Muskulatur wird gelockert, gewärmt, gekräftigt, die Seele wird gelockert, gewärmt und gekräftigt. Der gewaltfreie Umgang miteinander wird probiert und spielerisch geübt. Aggressionen werden abgebaut.

Interaktionsspiele haben verschiedene Schwerpunkte. Eines ist jedenfalls sicher: Alle dienen dem sozialen Miteinander. Interaktionen in Form von Bewegungseinheiten sollten an geeigneter Stelle in jeden Unterrichtsvormittag eingestreut werden.

Den Zeitpunkt für ein Spiel, eine Improvisation, eine Interaktion bestimmt hier meist das Geschehen, d.h. wenn die Kinder unruhig werden, Lernen verweigern, sich nicht mehr konzentrieren können, kann die Lehrerin Entspannung bieten, die das Lernen positiv beeinflusst.

Zudem sind diese Spiele gute Vorübungen für das Darstellende Spiel. Die Kinder können ohne Leistungsdruck ihre Ausdrucksmöglichkeiten erproben und kennenlernen.

Es ist grundsätzlich wichtig, dass alle in einer Gruppe auch alle Übungen und Spiele mitmachen. Verweigerer weigern sich meist aus Angst. Es gilt, sie behutsam, aber konsequent in das Geschehen einzubinden. Dies geschieht über die sensible Auswahl von Übungen, die diesen Kindern den Schutz der Gruppe gewähren, sie vor Bloßstellung schützen und den Mut fördern, Neues auszuprobieren, Risiken einzugehen und einen kleinen Fehlschlag nicht gleich als großes Scheitern zu erleben. Es gibt sehr viele Übungen, die sich für diesen Zweck eignen, keine der Übungen wird bei wirklichen Problemfällen von einem Tag auf den anderen wirken. Diese Spiele und Übungen sollten deshalb auch häufiger in Variationen wiederholt werden. Sie sollten zum täglichen Ablauf des Unterrichts gehören. Einmal gut eingeführt brauchen sie einzeln so wenig Zeit, dass keiner behaupten kann, ein Einsatz sei aus zeitlichen Gründen nicht möglich.

2.1. Kennenlernspiele

Kennenlernspiele sind für jede neu zusammengesetzte Gruppe wichtig, sei sie eine Klasse, ein Wahlpflichtkurs oder eine Arbeitsgemeinschaft. Namensspiele sollten so lange immer wieder eingebaut werden, bis sich wirklich alle mit Namen ansprechen können.

1. Begrüßungsschlange

Alle sitzen im Kreis. Die Spielleitung steht auf, tritt vor das Kind, das rechts neben ihr sitzt. Sie gibt ihm die Hand, nennt ihren Namen, das Kind sagt seinen Namen. Die Spielleitung geht den ganzen Kreis ab. Danach geht das nächste Kind die ganze Runde ab usw., bis alle einmal dran waren.

Variation:

Wenn das erste Kind losgegangen ist, folgt in kurzem Abstand das nächste, dann das übernächste. Wenn alle begrüßt sind, setzen sich diese wieder an ihren Platz im Kreis. Es entsteht eine endlose Begrüßungsschlange.

Hinweis:

Wenn man das Verhalten der Kinder genau beobachtet, lernt man sie aus der unterschiedlichen Art der Begrüßung schon einmal grundsätzlich gut kennen.

2. Wie heißt du?

Die Kinder bilden im Stehen einen Kreis und fassen sich an den Händen. Ein Kind geht innen im Kreis herum. Alle Kinder sprechen folgenden Vers:

Denkt gut nach,
keine Fehler nur aus Spaß,
denkt gut nach!

Also wer ist DAS?

Wenn alle Kinder DAS rufen, bleibt das Kind in der Mitte vor einem Kind im Kreis stehen: Das Kind in der Mitte nennt den Namen des Kindes im Kreis, die Klasse wiederholt.

Interaktionsspiele haben verschiedene Schwerpunkte. Eines ist jedenfalls sicher: Alle dienen dem sozialen Miteinander. Interaktionen in Form von Bewegungseinheiten sollten an geeigneter Stelle in jeden Unterrichtsvormittag eingestreut werden.

Bewegungsübungen und Spiele - auch im Klassenraum



Variation:

Alle stehen im Kreis. Zwei oder drei Kinder laufen innen durch den Kreis und stoppen nacheinander vor dem einen und anderen Kind. Die Gruppe nennt nacheinander die Namen dieser Kinder.

Hinweis:

Bei genauer Beobachtung stellt man bei diesem Spiel sehr schnell fest, wer von der Gruppe sehr gut oder nicht angenommen wird.

3. Name und Bewegung

Alle stehen im Kreis. Jedes Kind nennt seinen Namen und macht dazu eine tiefe Verbeugung. Die Gruppe wiederholt die Verbeugung und den Namen des Kindes.

Variation:

Das Kind benutzt für die Verbeugung den ersten Buchstaben seines Namens, den es mit den Händen in die Luft malt und sich damit verbeugt. Durch die Unterschiedlichkeit der Buchstaben entstehen verschiedene Verbeugungen. Die Gruppe wiederholt die Bewegung und den Namen des jeweiligen Kindes.

4. Wandernder Händedruck

Alle stehen in einem großen Kreis. Die Lehrkraft beginnt mit dem Kind links, reicht ihm die Hand und sagt: „Guten Morgen!“. Das Kind gibt nun diesen Gruß und den Händedruck seinerseits nach links weiter. Der Gruß und der Händedruck laufen durch den Kreis, bis sie wieder am Ausgangspunkt angelangt sind.

Variation:

- Eine oder mehrere „Guten-Tag-Hände“ werden im Kreis weitergegeben.
- Es kommt zuerst der eigene Name hinzu, dann der Name der Nachbarin/des Nachbarn.
- Statt des Händedrucks wird eine Bewegung mit einem Wort weitergegeben.

Bewegte Momente – nicht nur in der Pause, auch in Unterrichtsstunden



5. Stromkreis

Man steht im großen Kreis und hält sich an den Händen. Im Kreis wird von der Spielleitung ausgehend ein Händedruck, eine Kopfbewegung und ein Ton weitergegeben. Einer der drei Impulse kommt beim Nachbarn immer an. Seh- oder hörgeschädigte Kinder nehmen den Druck oder die Kopfbewegung wahr.

In der Vorstellung der Kinder rast ein Stromteufelchen durch den Kreis. Es soll möglichst schnell und ohne Störung rundum sausen.

6. Namenskonzert

Alle stehen im Kreis und halten sich an den Händen. Ein Kind beginnt und singt seinen Namen, ohne dazwischen Luft zu holen, also auf einen Atemzug. Dabei schaut es einmal mit Augenkontakt die ganze Runde an. Dieser Gesang wird von jedem Kind in der Gruppe absolviert, die Gruppe wiederholt die Einzelgesänge nicht.

7. Eine Reise mit Musik

In dieser Variante des Spiels „Reise nach Jerusalem“ wird kein Kind ausgeschlossen, alle bleiben vielmehr im Spiel dabei.

Stühle in zwei Reihen aufstellen, immer Rücken an Rücken. Die Kinder laufen zur Musik um die Stühle herum. Sobald die Musik abbricht, setzt sich jedes schnell auf den nächsten Stuhl. Das Kind, das keinen Sitzplatz gefunden hat, stellt sich vor den Stuhl, der am nächsten ist, und ruft laut den Namen des Kindes, das auf diesem Stuhl sitzt. Nach jeder Runde wird ein Stuhl weggenommen, sodass sich zwei und dann immer mehr Kinder vor je einen Stuhl stellen. Die stehenden Kinder rufen nacheinander die Namen der vor ihnen sitzenden. Am Ende sitzt dann nur noch ein Kind, und alle anderen Kinder rufen diesen Namen im Chor.

Variation:

- Das Kind oder die Kinder, die keinen Stuhl erwisch haben, dürfen sich auf den Schoß des Kindes setzen, dessen Namen genannt wird.
- Das Spiel lässt sich auch umgekehrt spielen: Man beginnt mit einem Stuhl und fügt nach jeder Runde einen dazu.

8. Der Magnet

Die Kinder bilden im Stehen einen Kreis und fassen sich an den Händen. Wenn die Musik beginnt, hüpfen oder laufen die Gruppe zur Musik im Kreis herum. Wenn die Musik unterbrochen wird, ruft die Spielleitung einen Namen. Alle Kinder lassen die Hände los und laufen, wie von einem Magneten angezogen, zu dem genannten Kind, um es sanft zu berühren. Wer den Magneten sanft berührt hat, entfernt sich ein kurzes Stück und setzt sich hin. Wenn alle Kinder den „Magneten“ berührt haben und wieder im Kreis sitzen, setzt die Musik erneut

ein. Alle laufen wieder Hand in Hand im Kreis herum, bis die Musik abbricht und ein neuer Name gerufen wird.

Variation:

Bei kleineren oder kontaktscheuen Gruppen können sich anstelle der Berührung alle Kinder um das genannte Kind herumsetzen und den Namen rufen, z.B.: „Hallo, Birgit!“

9. Am Anfang ist der Name

Die Kinder setzen sich im Kreis auf den Boden. Jedes Kind nennt seinen Namen und etwas, das es gerne isst.

Wenn sich alle vorgestellt haben, kommt der zweite Durchgang, aber jedes Kind stellt das Kind links neben sich vor und sagt, was dieses gerne isst.

Weiß ein Kind nicht weiter, flüstert ihm das andere Kind sein Lieblingsessen ins Ohr.

10. Tanze deinen Namen

Die Buchstaben des eigenen Namens werden in der Reihenfolge in Bewegung umgesetzt, „getanzt“.

Dabei kommen alle bisher erfahrenen Raumelemente zum Tragen. Der bewegte Name kann mit oder ohne Musik präsentiert werden.

Zusatz: Zwei Kinder müssen ihre Namen gemeinsam tanzen und darauf achten, dass die Bühne im Gleichgewicht bleibt.

11. Roll ihn rüber

Die Kinder sitzen auf dem Boden im Kreis. Die Beine sind gegrätscht, die Füße stoßen aneinander, der Kreis ist geschlossen. Es wird ein Ball hin- und hergerollt. Das Kind, bei dem der Ball zwischen den Beinen gelandet ist, nennt seinen Namen. Dann rollt es den Ball weiter zu einem anderen Kind.

Variation:

- Man nennt den Namen des Kindes, das den Ball erhalten soll.
- Ein Kind fragt nach dem Ball: „Jens, schick mir bitte den Ball!“

12. Vorstellung mit Begeisterungschor

Jedes Kind verbeugt sich mit großer Bewegung, nennt bedeutungsvoll seinen Namen und wird dann von den anderen mit Begeisterungschören bewundert. Dafür sucht sich jedes Kind einen Ausruf aus der folgenden Liste aus. Gleiche Ausrufe finden sich in gleichen Gruppen wieder.

Super!
Spitze!
Toll!
Affenstark!
Wow!
Sach mal!
Boa eij!
Ich glaub es nicht!

13. Begrüßung mit Herz

Alle Kinder stehen in einem großen Kreis. Die Spielleitung beginnt mit der Begrüßung: Sie geht auf ein Kind zu und begrüßt es überschwänglich. Jetzt geht dieses Kind auf ein anderes zu und begrüßt es ebenfalls mit großem Überschwang. Bei großen Gruppen kann die Spielleitung durch Antippen mehrere Kinder in Bewegung setzen, bis jedes Kind unterwegs ist und grüßt oder begrüßt wird.

Tipp:

Wichtig ist, dass die Spielleitung keine Angst hat vor großen Gesten und einer zur Schau getragenen Herzlichkeit. Dies überträgt sich auf die Kinder und gibt auch den Schüchternen Mut aus sich herauszugehen.

14. Namen malen

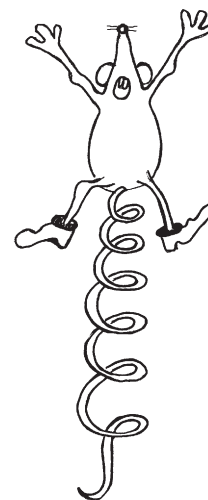
Eine Verbeugung machen, wobei der erste Buchstaben des Vornamens mit einem oder zwei Armen groß in die Luft gemalt wird und eine Verbeugung einleitet. Nach der Verbeugung den eigenen Namen nennen. Die Gruppe wiederholt beides.

15. Namen tauschen

Dieses Spiel setzt voraus, dass man die Namen schon gut kennt.

Die Gruppe steht paarweise im Kreis. Jedes Kind besitzt jeweils den Namen des anderen, mit dem es eine Partnerschaft auf (sehr kurze) Zeit bildet. Ein Kind steht allein, es sucht ein neues Partnerkind, indem es einen Namen ruft.

Andreas steht mit Ute zusammen. Andreas hört also auf den Namen Ute, Ute auf den Namen Andreas. Ruft das „einsame“ Kind Ute, so muss Andreas losrennen. Wird er bei seinem „Fluchtversuch“ von Ute getickt, muss er bleiben, wenn nicht, wechselt er die Partnerschaft und nimmt den neuen Namen an. Ute ist am Zug und ruft einen neuen Namen, um den Platz an ihrer Seite neu zu besetzen.



Begeisterungschor,
szenisch verwendet im
Projekt der
Gruppe HEARTsprung
(6. Klassen):
„Gewitternacht“
Spielleitung:
Karin Hüttenhofer,
Wulf Schlünzen



2.2. Vertrauensspiele

Wenn die Kinder in der Klasse Angst voneinander haben, hindert sie das am Lernen. Nur wenn in der Gruppe ein gewisses Vertrauen aufgebaut ist, kann sich Kreativität entfalten.

Vertrauen zu sich selbst ist die Voraussetzung dafür, auch anderen vertrauen zu können. Manche Kinder haben schon Angst davor, die Augen zu schließen. Diese Kinder dürfen sich die Hände vor die Augen halten und durch die Ritzen der Finger „spitzen“. Wer sich traut, kann die Ritzen schließen und so selbst bestimmen, wie weit der Kontakt zur Außenwelt erhalten bleiben muss. Im Laufe der Zeit trauen sich die Kinder immer längere Phasen des Blindseins zu.

Auch bei diesen Spielen gilt, dass sie regelmäßig wiederholt werden müssen, um wirksam zu werden. Ganz wichtig ist es, dass bei den Spielen die Spielregeln eingehalten werden. Die Spielleitung sollte sofort eingreifen, wenn sich ein Kind nicht an die Spielregeln hält.

1. Blindenführung

Diese Übung erfolgt in Partnerarbeit. Ein Kind ist „blind“, das andere sehend. Die sehende Person steuert die blinde Person über Körperkontakt an bestimmten Stellen. Ist kein Körperkontakt mehr da, bleibt die blinde Person sofort stehen.

Spürt man den Finger, die Hand:

- am Rücken, bedeutet dies „vorwärts gehen“,
- an der rechten Schulter, bedeutet dies „nach rechts“,
- an der linken Schulter, bedeutet dies „nach links“,
- am Kopf, bedeutet dies „nach oben gehen“,
- am Knie bedeutet dies „bücken, in die Knie gehen“.

2. Ge(h)-Fühl

Der Blindenführer leitet das „blinde“ Kind langsam durch den Raum und lässt es mit den Händen oder auch Füßen Dinge im Raum erfühlen. Das „blinde“ Kind kann dabei versuchen, die erfühlten Dinge zu erraten, ohne die Augen zu öffnen. Zusätzlich können noch Gegenstände im Raum verteilt werden, die ebenfalls erfühlt werden.

3. New York

Auf dieses Stichwort bewegen sich alle ganz hektisch im Raum. JedeR hat es eilig. Die Hektik kann durch eine entsprechende Musik unterstützt werden. Auf ein Signal hin (Trommelschlag, Musikstopp) gehen die Kinder ins „Freeze“, sie frieren ein, versteinern.

4. Bewegungsvirus

Die Spielleitung tippt einige der im Freeze stehenden Kinder an. Diese tragen den Bewegungsvirus weiter an das nächste Kind. Es gibt verschiedene Übertragungsweisen:

1. durch Augenkontakt
 2. durch Körperkontakt
 3. durch Körper- und Augenkontakt
- Der Körperkontakt erfolgt mit allen möglichen Körperteilen, nur nicht mit den Händen.

5. Blindes Vertrauen

Alle legen sich auf den Boden. Augen schließen. Es wird sanfte Musik eingespielt. Mit geschlossenen Augen erheben sich alle langsam und gehen mit ausgestreckten Armen ruhig durch den Raum. Man kann sich an Personen orientieren, die man berührt, an Lichtstreifen, die das Auge wahrnimmt und am Klang der Musik. Auf ein vereinbartes Signal oder bei einer bestimmten Stelle der Musik sinkt jede Person wieder langsam in sich zusammen. Es soll nicht gesprochen werden.

6. Blindenland

Die ganze Gruppe sitzt im Raum verteilt auf dem Boden. Wenn möglich sind die Vorhänge zugezogen, im Raum herrscht Dämmerlicht oder Dunkelheit. Die Spielanweisung lautet: Wenn du die Musik hörst, schließt du die Augen. Wenn du dich sicher fühlst, stehst du langsam auf, streckst die Hände aus und bewegst dich langsam im Raum. Wenn du jemandem begegnest, kannst du ihn kurz berühren, vielleicht erkennst du ihn ja sogar, aber dann tastest du dich weiter durch den Raum. Lass die Augen geschlossen. Das ist sehr spannend.

Hinweis:

Kinder, die sich nicht trauen, die Augen geschlossen zu halten, halten sich eine Hand vor die Augen und strecken nur eine Hand zum Tasten aus. Sie blicken immer wieder durch die Schlitze der Finger und schließen die Schlitze, wenn sie sich sicher genug fühlen.

7. Sei ganz Ohr

„Sehende“ und „blinde“ Kinder sind im Raum verteilt. „Sehende“ stehen, „blinde“ gehen. Zuerst geht nur ein „blindes“ Kind mit geschlossenen Augen durch den Raum. Immer wenn es einem stehenden Kind zu nahe kommt, gibt dieses einen Ton von sich. Kommt das blinde Kind in Gefahr, an die Wand zu stoßen, gibt das Kind, das ihm am nächsten steht, einen Warnton von sich. Es können auch zwei oder drei „blinde“ Kinder unterwegs sein.

8. Dotter im Ei

Drei oder vier Kinder bilden einen Kreis, indem sie sich an den Händen fassen. Sie sind das Eiweiß. Ein weiteres Kind stellt sich in die Mitte dieses Kreises und schließt die Augen. Es ist das Eidotter. Es geht im Raum umher, der Kreis bildet eine schützende Hülle und begleitet es, egal, wohin es sich wendet. Wenn es Gefahr läuft, irgendwo anzustoßen, gibt ihm der Kreis einen freundlichen Schubs in die entgegengesetzte Richtung. Alle schweigen dabei.

Wenn die Kinder in der Klasse Angst voneinander haben, hindert sie das am Lernen. Nur wenn in der Gruppe ein gewisses Vertrauen aufgebaut ist, kann sich Kreativität entfalten.

Dann wird getauscht, sodass jedes Kind einmal die Erfahrung des „Dotter im Ei“ macht. Eine sanft schwingende Musik unterstützt dieses Spiel.

9. Fremde Welten

Ein Raumfahrer wird von der Erdstation per Pieps durch den Raum geführt. Ein Kind piepst, das andere läuft. Leider ist im Jahre 2050 der Weltraum schon ziemlich überfüllt, man ist also nicht mehr allein unterwegs. Zusammenstöße müssen verhindert werden; da sind unterschiedliche Piepser gefordert.

10. Die magische Hand

Jedes Kind sucht sich ein anderes Kind. Kind A ist der Magier, der mit seiner Handfläche das andere Kind magisch steuern kann. Der Abstand Handfläche-Gesicht sollte etwa 10 cm betragen. Das Kind B folgt der Handfläche des Magiers, wohin diese sich auch bewegt. Auf und ab, hin und her, kreuz und quer durch den Raum. Man muss darauf achten, dass die Bewegung nicht zu schnell wird. Der Magier arbeitet deshalb in Zeitlupe! Nach 3-5 Minuten werden die Rollen gewechselt.

Variation:

- Ein Magier führt zwei Personen mit beiden Händen.
- Der Magier hat mehr Kraft, der Abstand zur magischen Hand wird vergrößert.
- Der Magier führt eine ganze Gruppe von Leuten durch den Raum.

11. Blinde Kette

Fasst euch an den Händen und bildet eine Kette. Alle bis auf Kind A an der Spitze der Ketteschließen die Augen. Kind A führt nun kreuz und quer durch den Raum. Kind A verknotet euch, aber ihr lasst nicht los! Wenn der Knoten sich nicht mehr bewegen kann, bleibt ihr stehen, öffnet auf ein Signal der Spielleitung die Augen und „entknotet“ euch, ohne die Hände los zu lassen.

12. Opfersuche

Ihr geht alle zu Musik durch den Raum. Während du gehst, suchst du dir heimlich ein Opfer unter deinen Mitschülern aus. Wenn die Musik stoppt, zeigst du mit dem ausgestreckten Arm auf dieses Kind und rufst ganz laut: „Du!“ Jedes Kind ist zugleich „Opfer“ und „Täter“.

Wenn die Musik wieder spielt, suchst du dir ein anderes Opfer, auf das du beim nächsten Musikstopp zeigst. Die Art und Weise des Sprechens sollt ihr abwechslungsreich gestalten. Man kann das Wort laut, leise, fröhlich, fies, fragend, zornig, sanft oder verschlafen sprechen, flüstern oder schreien.

Ihr könnt euch auch zwei „Opfer“ suchen, der Text lautet dann: „Du und du!“

13. Fluglotse

Fünf Schritte entfernt stellen sich zwei Personen gegenüber auf. Der Fluglotse hält die Handflächen vor den Körper, er ist die „Landebahn“ und der „Bremsklotz“. Der Flieger nimmt Blickkontakt auf, schließt dann die Augen, nimmt ebenfalls die Handflächen vor den Körper (als Aufprallschutz) und geht beherzt und flott mit geschlossenen Augen auf den Fluglotsen zu. Dieser bremst sein Flugzeug bei der Ankunft sanft mit den Händen ab. Der Abstand kann mit der Zeit immer weiter vergrößert werden.

2.3. Kontaktspiele

Die folgenden Spiele und rhythmischen Sprechverse eignen sich besonders gut als Spiel für ganz kurz zwischendurch.

Dabei meine ich nicht, dass man bei jeder kleinsten Unlust oder Unaufmerksamkeit sofort als Entertainer vor die Klasse tritt und die Stimmung auflockert. Begonnene Arbeiten sollten schon noch zu Ende geführt werden, bzw. sollte die Anstrengungsbereitschaft immer noch ein bisschen ausgereizt werden.

Denn es wäre falsch, würden die Kinder als Botschaft wahrnehmen: „Aha, wir brauchen nur einmal zu maulen, dann kommt sie/er schon mit was Tollem rüber.“ Sie sollten vielmehr erfahren: Das und das muss jetzt noch gemeinsam geschafft werden. Aber dann entspannen und lockern wir uns, denn das ist auch wichtig für uns und für gutes, effektives Lernen.

Ein wichtiger Punkt bei der Gruppenfindung ist der gewaltlose Umgang miteinander. Gerade bei Jungen kann man häufig beobachten, dass sie Körperkontakt über Rängeleien und Knuffen suchen. Das ist erst einmal in Ordnung. Dieser Körperkontakt führt jedoch des Öfteren zu Missverständnissen, es entstehen Konflikte, die zu mehr als kleinen Handgreiflichkeiten führen.

Es ist für Mädchen und Jungen wichtig zu erleben, dass man sich auch anders verständigen kann, dass man sich anschauen, sanft berühren, nur fühlen oder spüren kann. Dieser gewaltlose Körperkontakt wird mit kleinen Spielen trainiert. Es reicht nicht, einmal diese Spiele zu machen, nur tägliche Übungseinheiten, fast schon kleine Rituale bewirken bei Kindern auf die Dauer gesehen eine Verhaltensänderung.

1. Ohrchen suchen

Alle stehen in Kreisstellung und fassen sich an den Ohrläppchen. Es ist sehr wichtig, dass man sich nicht an den Ohren zieht, sondern sich nur zart anfasst. Haben sich alle an den Ohren gefasst, schließen alle die Augen.

Jetzt gibt die Spielleiterin die Anweisungen:

- Einmal um sich selbst drehen und das Ohrläppchen wiederfinden.

Ein wichtiger Punkt bei der Gruppenfindung ist der gewaltlose Umgang miteinander. Gerade bei Jungen kann man häufig beobachten, dass sie Körperkontakt über Rängeleien und Knuffen suchen.

- Einen Schritt zurück, sich einmal drehen, einen Schritt vor, Ohrchen suchen.
- Zwei Schritte zurück, auf den Boden klatschen, einmal um sich selbst drehen, zwei Schritte vor, Ohrchen suchen.

Hinweis:

- Nach jedem Durchgang findet ein reger Gedankenaustausch statt.
- Bei kleineren Kindern kniet die Spielleitung und bleibt am Platz, während die Kinder sich bewegen. Schwächere, unsichere Kinder sind in der Nähe der Spielleitung, die Stimme gibt ihnen Sicherheit und Orientierungsmöglichkeit.
- Ist die Gruppe noch nicht stabil genug, sollte die Spielleitung die Augen geöffnet halten.

2. Rollmops

In diesem Kontaktspiel liegen alle Kinder auf dem Boden und rollen herum. Wenn man ein anderes Kind berührt, rollt man in einer anderen Richtung weiter.

Weiterführung:

Wenn man ein anderes Kind berührt, darf man auch über dieses hinwegrollen. Hinweis: Man darf sich dem Überrolltwerden auch entziehen.

3. Gute-Laune-Drink

Vor dir steht ein nicht sichtbarer Tisch. Es darf probeweise schon einmal in der Tasse gerührt werden. Die Tasse wird nun gefüllt, es wird der Gute-Laune-Drink gemixt. Über die Zutaten entscheiden alle gemeinsam. Jedes Kind gibt pantomimisch die Zutaten in seine Tasse. Das Ganze wird miteinander verrührt. Dann wird probiert. Prost!

Beispiel:

Eine Prise Fröhlichkeit!
Zwei Schuss Vertragen-wollen!
Drei Teelöffel Teilen-können!
Ein Gramm Miteinander-spielen-wollen!
Eine Messerspitze gute Ideen!

Wenn genug gute Dinge in der Tasse sind, nehmen sich alle bei der Hand und sagen: „Uns allen einen schönen Tag!“

Variation:

Man kann auch eine Tasse von einem Kind zum anderen tragen, „Guten Morgen“ sagen und durch die Art, wie man es sagt, deutlich machen, ob sich etwas Gutes oder weniger Gutes in der Tasse befindet.

4. Im Kontaktwald

Die Gruppe baut einen Wald auf, sie steht verteilt im Raum, jedes Kind ist fest in der Erde verwurzelt. Ein Kind geht durch den Wald. Die Bäume versuchen das Kind zu berühren, aber es lässt sich nur von denen berühren, von welchen es das auch mag. Verschiedene Arten der Berührung werden

gemeinsam mit der Gruppe erspielt und erfühlt.

5. Elefant im Regen

Zwei Kinder spielen zusammen. Damit kein Kind übrig bleibt, kann auch eine Dreiergruppe gebildet werden. Kind A ist der Elefant, es steht gebeugt, der Kopf hängt entspannt nach unten, die Arme hängen, die Knie sind leicht gebeugt. Kind B ist der Regen. Der Regen trommelt auf den Rücken des Elefanten. Dafür sind die Hände zu Halbschalen geformt, die den Rücken, die Arme und Beine des Elefanten sanft abtrommeln. Am Schluss kommt der Elefantwärter (auch Kind B) und zieht den Regen mit flachen Händen vom Rücken ab. Dafür streicht es mit leichtem Druck von den Schultern bis zum Po über den Rücken. Mit jedem Abstreifen richtet sich das Elefantenkind ein Stückchen auf und verwandelt sich zurück in das Kind. Die Rollen werden gewechselt.

6. Pizza backen

Zwei Kinder spielen zusammen. Ein Kind liegt auf dem Bauch, es ist die Pizza. Das andere kniet daneben, es ist der Pizzabäcker. Es gibt einen Bäckermeister, der den Auszubildenden die Arbeitsschritte der Reihe nach diktiert.

Wichtig: Der Pizzateig braucht eine sorgfältige Behandlung, sonst fällt er zusammen!

- Du knetest den Teig gut durch, ohne ihm weh zu tun.
- Der Teig wird flach geklopft. Dazu mit den flachen Händen auf den Rücken klopfen.
- Der Teigfladen wird mit einer Zweifinger-Gabel sorgfältig gepiekt, damit er nachher schön flach bleibt. Mit zwei Fingern auf den Rücken, die Beine und die Arme pieken.
- Jetzt wird der Rand rechts und links am Teig hoch gezogen, damit der Belag nicht herunterfallen kann.
- Nun kommt die Tomatensoße auf den Pizzateig. Sie wird aus einer großen Flasche herausgequetscht und dann sorgfältig mit beiden Händen auf der gesamten Teigfläche verteilt.
- Jetzt kannst du deine Lieblingspizza mit den Zutaten belegen, die dir am besten schmecken.
- Zum Schluss spürt die Pizza die Wärme des Ofens. Dafür reibst du die Hände aneinander, bis sie ganz warm sind und legst deine warmen Hände dem Pizzakind auf den Rücken.

7. Hotdogverkäufer

Kind A und B spielen zusammen. Kind A ist der Hotdogverkäufer. Es holt die Wurst aus der Dose und legt sie auf den Rost (Kind B). Dort muss sie gewendet werden. Dann be-

streicht es sie mit Senf und legt sie in das Brötchen. Dort wird sie noch mit leckeren Zutaten garniert.

Im Anschluss werden die Rollen gewechselt.

8. Autowaschanlage

Zwei Kinder spielen zusammen. Kind A ist das Auto, das eine Reinigung dringend nötig hat, Kind B verkörpert die Autowaschanlage mit all ihren Funktionen. Es erfindet dazu auch passende Geräusche.

Zuerst wird der grobe Schmutz entfernt. In Ermangelung eines Heißstrahlers wird geklopft. Kind B klopft Kind A sanft von oben bis unten ab.

Jetzt fährt Kind A in die Waschanlage. Es folgt das Besprühen mit Wasser, Kind B lässt mit den Fingerkuppen die Regentropfen auf das Auto fallen.

Jetzt wird eingeschäumt, dafür reibt Kind B mit den Händen über die Teile des Autos. Die rotierenden Bürsten reinigen die Radkappen. Die Hände rotieren an den Schultern.

Die Wasserrückstände werden mit einem großen Schieber abgezogen, mit den Handflächen streift die Waschanlage über Rücken, Arme und Beine des Autos.

Der Rest wird trocken gepustet von einem großen Föhn.

Weitere Stationen sind nicht ausgeschlossen.

Variation:

Die Klasse baut eine Waschstraße. Mehrere Kinder bilden jeweils eine Station, die von anderen durchlaufen wird.

Im Anschluss werden die Rollen gewechselt.

9. Popcorn

Die Kinder sitzen in Hockstellung oder liegen im Raum verteilt. Sie sind kleine Maiskörner, die in einem großen Topf liegen. Der große Topf steht auf einer Herdplatte, die nun angeschaltet wird und sich langsam erwärmt.

Der Topfboden wird heißer und heißer, die Maiskörner blähen sich auf und ploppen durch die Gegend. Maiskörner sind hart, aber elastisch. Wenn sich zwei berühren, ploppen sie wie kleine Gummistöpsel sofort wieder auseinander.

Wenn alle Maiskörner zu Popcorn geworden sind, kommt Sirup über das Ganze. Immer wenn zwei Popcornteilchen zusammenstoßen, kleben sie sofort zusammen. So geht das, bis alle zusammenkleben.

10. Vampirspiel

Alle gehen durch den Raum, ein Vampir tippt Leute von hinten an. Wer getippt wird, sinkt in sich zusammen. Man kann von jemandem erlöst werden, der einem beim Aufstehen hilft, also auch selbst jemanden

erlösen, indem man ihn aufhebt.

Variation:

Wenn man an der Schulter angetippt wird, erstarrt man, wenn man am Kopf berührt wird, sinkt man zusammen. Die Erlösung erfolgt wieder durch Aufheben.

11. Energietransport

Die Kinder verteilen sich im Raum und stellen sich in einer ausgeprägten Haltung ins Freeze. Die Aufgabe ist es, in dieser Haltung auf die nächststehende Figur zuzudrehen und die Bewegungsenergie weiterzugeben. Wer die Energie abgegeben hat, steht wieder still. Wer die Energie bekommen hat, gibt sie seinerseits weiter.

Die Spielleitung tippt nun zuerst nur eine, später mehrere Figuren an, die sich auf ihren Energietransport begeben.

Es gibt verschiedene Übertragungsweisen:

- durch Augenkontakt,
- durch Körperkontakt,
- durch Körper- und Augenkontakt.

Der Körperkontakt erfolgt mit allen möglichen Körperteilen, nur nicht mit den Händen.

12. Kontaktgehen

Zwei Kinder spielen zusammen, ein Kind ist Lenker, das andere Geher. Das Lenkerkind gibt mit seiner Handfläche durch sanftes Drücken an einem Körperteil einen Bewegungsimpuls.

Das Geherkind bewegt sich in dieser Richtung, aber nur solange es den Körperkontakt fühlt. Ist der Kontakt weg, bleibt es stehen. Rollenwechsel nach 2-3 Minuten.

Variation:

Das Geherkind schließt die Augen.

13. Luftballon

Die ganze Gruppe spielt einen Luftballon. Wir bilden anfangs einen engen Schulterkreis. Langsam blasen wir den Ballon auf: Wir sind ganz klein, atmen gemeinsam und werden dabei immer größer. Wir pumpen so lange, bis der Ballon ganz prall ist und platzt. Die Teilchen fliegen durch die Gegend.

14. Schlangenhäuten

Alle stellen sich zu einer langen Schlange hintereinander auf. Jetzt greift jedes Kind mit der linken Hand durch seine gegrätschten Beine und fasst das hinter ihm stehende Kind bei der rechten Hand. So fasst jedes Kind das vor sich stehende Kind bei der rechten Hand, das hinter sich stehende Kind bei der linken Hand. Jetzt kann es losgehen: Die Schlange beginnt sich zu häuten.

Auf ein Zeichen der Spielleitung legt sich das letzte Kind in der Reihe auf den Boden. Dabei zieht es das vor sich stehende Kind

mit sich. Dieses steigt dazu breitbeinig über es hinweg und legt sich dicht dahinter ebenfalls auf den Boden. Die Hände dürft ihr natürlich während der ganzen Aktion nicht loslassen.

15. Berührungskette

Die Kinder sitzen in einem engen Kreis zusammen und schließen ihre Augen. Ein Kind beginnt mit der Kette, d.h. es legt bei dem Nachbarkind die Hand auf den Oberschenkel und lässt sie dort liegen. Spürt das Kind die Berührung, gibt es diese an das nächste Kind weiter, legt also seine Hand auf dessen Oberschenkel. Die Berührung wird durch den ganzen Kreis weitergegeben. Ist sie bei dem beginnenden Kind wieder angekommen, sagt es: „Angeworben!“ Alle Kinder öffnen die Augen und sehen die Berührungskette.

Berührungspunkte können auch der Kopf, die Hand oder der Fuß sein.

16. Übungen zum Gehen

Die Gruppe geht zur Musik (z.B.: René Aubry, Steppe 3) durch den Raum. Grundregel: Kein Körperkontakt! Die Spielleitung nennt nacheinander Spielregeln:

- Wir gehen locker durch den Raum, achten nur auf uns selbst.
- Wir suchen Augenpaare. Wenn wir an einer Person vorbei sind, suchen wir ganz schnell ein neues Augenpaar.

Bewegen, Bilder stellen, körperlich agieren- das A und O im Grundschultheater



- Anschließend meiden wir die Augenpaare, indem wir bei der Begegnung der Augen ganz schnell weggucken.
- Wir werden mutiger und folgen dem anderen mit dem Blick. • Wir werden noch mutiger und zwinkern den anderen zu.
- Wir werden frech und strecken dem anderen ganz schnell die Zunge raus.
- Jetzt verlässt uns der Mut, wir wollen mit niemand was zu tun haben und weichen jedem und jeder aus.
- Wir gehen um jeden einmal herum.
- Wir versuchen, den anderen auf den Kopf zu schauen.
- In einem anderen Land leben lauter kurzsichtige Riesen. Wir versuchen so groß wie möglich auszusehen, damit sie uns nicht entlarven können.
- In einem anderen Land leben lauter Zwerge, die machen ganz kleine Schritte. Wenn sie sich begegnen, stoßen sie einen kleinen spitzen Schrei aus und springen in die Höhe.
- Wir befinden uns auf einem anderen Stern, dort begrüßt man sich nur durch Berührung mit dem kleinen Finger, mit der Hüfte, mit der Nase, mit dem Bauch.
- Wir sind auf einem großen Empfang und schütteln ganz viele Hände.

17. Wettermassage

Immer zwei Kinder sind zusammen. Ein Kind sitzt im Reitersitz auf seinem Stuhl, mit dem Rücken zum anderen. Das hintere Kind ist die Wettermacherin oder der Wettermacher. Ein Kind oder die Lehrerin liest den Text vor.

- Es ist ein sonniger Tag.
Du legst die warmen Hände auf den Rücken.
Ein sanfter Wind streicht über die Landschaft.
Du streichst sanft über den Rücken.
Dicke Wolken ziehen auf.
Streiche kräftiger und schneller.
Die ersten Regentropfen fallen.
Drücke mit einzelnen Fingern auf den Rücken.
Der Regen wird stärker.
Die Finger drücken mehr und fester.
Dicke Tropfen prasseln herunter.
Trommle locker mit allen Fingern.
Die Wolken jagen über den Himmel.
Streiche kräftig und schnell über den Rücken.
Das Unwetter zieht langsam weiter.
Streiche sanfter und langsamer über den Rücken.
Die Sonne schiebt sich wieder hervor und wärmt dich mit ihren Strahlen.
Reibe die Hände aneinander und lege sie ausgebreitet auf den Rücken. Lass das andere Kind die Wärme spüren.

2.4. Impulsspiele

Grundlegend für den aufgeschlossenen Umgang miteinander ist es, den anderen überhaupt wahrzunehmen, ihm Impulse zu geben und Impulse des anderen aufzunehmen. Das geschieht selbst mit geeigneten Übungen auch nicht von einem Tag auf den anderen. Deshalb ist es notwendig, diese Art Spiel immer wieder in den Tagesablauf einzubauen, oder bei der Arbeit an einem Projekt der eigentlichen Arbeit vorzuschalten.

1. Reaktionskreis

- a. Der gesamte Kreis reagiert auf Impulse von einer Person. Es werden einfache Klatschkombinationen, Bewegungen, Ausrufe wiederholt.
- b. Die Impulse laufen von Person zu Person durch den Kreis:
Ein Klatscher wird im Kreis weitergegeben.
Eine Bewegung wird im Kreis weitergegeben.

Variation:

Zur Bewegung nimmt man einen Ausruf hinzu:

Da! Du! Du da! Hallo!

Es ist bei dieser Übung wichtig, dass man entweder als Gruppe oder als einzelner schnell und präzise reagiert. Erst wenn alles gut klappt, können Ausrufe oder Bewegungen variiert werden. Der durchlaufende Rhythmus sollte auch dann möglichst nicht gestört werden.

2. Spiegelpantomime

Zu einer ruhigen Musik bewegen sich zwei Kinder synchron.

Wenn sie erst einmal ihre erste Scheu überwunden haben, ist diese Übung besonders bei leicht gestörten oder hyperaktiven Kindern sehr beliebt, sie arbeiten mit einer sonst kaum denkbaren Konzentration.

Zwei Kinder sitzen anfangs, dann stehen sie sich nicht zu eng gegenüber. Ein Kind führt die Bewegung an, das andere imitiert wie ein Spiegelbild möglichst genau. Dabei erinnert die Spielleitung an die großen Bewegungen in der Kugel (vgl. S. 49, Übung 4). Die Bewegungen müssen langsam, aber fließend ausgeführt werden. Es ist toll, jemanden zu führen, und genau so spannend, sich führen zu lassen. Will das Führungskind sich ablösen lassen, stoppt es in seiner Bewegung. Das Spiegelkind übernimmt nun die Führungsrolle. Der Wechsel der Führungsperson soll dem Publikum nicht auffallen.

Variationen:

- Wenn man sich im Zweierspiegeln sicher ist, werden die Spiegelgruppen langsam vergrößert.
- Spiegelpantomime ausweiten in

verschiedene Gruppen: zu dritt, zu viert, zu acht, in zwei Halbgruppen.

Anfangs oder bei sehr jungen Kindern kann die erste Führungsperson festgelegt werden. Es ist aber auch spannend, in einer gemeinsamen Ausgangsstellung bei Musikbeginn darauf zu warten, wer mit einer Bewegung anfängt, die dann von allen in der Gruppe gespiegelt wird. Wieder ist es wichtig, die Bewegungen langsam, aber ohne Unterbrechung durchzuführen. Bei größeren Kreisen können nicht alle die Führungsperson sehen, man muss nur einfach auf das Kind schauen, das einem direkt gegenüber steht. Die Spiegelpantomime kann auch mit einer ganzen Klasse ausgeführt werden, wobei der Außenkreis größer ist als der Innenkreis. Als Steigerung kann der Innenkreis noch die erweiterte Aufgabe bekommen, etwas schnellere, sich oft wiederholende Bewegungssequenzen zu machen.

Die Spiegelpantomime hilft dabei, mit einer großen Gruppe schnell zu einer „sanften Choreographie“ zu kommen.

Die Schritte dieser Übung mit der Gruppe genießen und nicht „verpulvern“.

Musik: René Aubry, Apres la Pluie Nr.1.

3. Salmi-Spiegeln

In Gruppen zu viert stehen die vier Personen wie an den Ecken eines rhombenförmigen Salmis und blicken in eine Richtung nach vorn. Zu einer Musik beginnt sich die vordere Person (langsam und deutlich) zu bewegen. Alle hinter ihr imitieren sie. Wenn die vordere Person die Führungsposition abgeben will, dreht sie sich nach links oder rechts so, dass eine andere Person vorn steht und ihrerseits jetzt die Bewegung vorgibt.

4. Marionette

Zwei Spieler arbeiten zusammen. Zuerst wird die Marionette an einem unsichtbaren Faden an der Decke aufgehängt, damit ihr Kopf nicht herunterfallen kann.

Dann bewegt der Puppenspieler an unsichtbaren Fäden verschiedene Körperteile der ihm anvertrauten Puppe. Er steht dafür vor der Marionette und bewegt seine Hände über verschiedenen Körperteilen im Abstand von ca. 15 cm langsam nach oben und unten. Die Marionette bewegt sich synchron zur führenden Hand.

Ganz perfekt ist es, wenn man die imaginäre Länge des Fadens nicht verändert.

Auf diese Art können viele Teile der Marionette bewegt werden: Hände, Finger, Ellbogen, Füße, Knie, Nase, Bauch.

Variation:

Ein Spieler steht auf dem Stuhl, die Puppe steht unter ihm. In diesem Spiel ist die Puppe diejenige, die den oben stehenden Spieler dirigiert. Dieser muss die Bewegung oben so

Grundlegend für den aufgeschlossenen Umgang miteinander ist es, den anderen überhaupt wahrzunehmen, ihm Impulse zu geben und Impulse des anderen aufzunehmen.

geschickt übernehmen, dass dies für den Zuschauer nicht sichtbar wird.

5. Regenschirm

(Material: ein Regenschirm)

Alle Kinder stellen sich im Kreis auf. Die Spielleitung steht mit dem Regenschirm in der Mitte. Alles, was die Spielleitung nun mit dem Regenschirm in der Hand vormacht, machen die Kinder mit ihrem Körper nach. Wohlgermerkt, alles, was der Regenschirm, und nicht, was die Spielleitung macht!

Zunächst ist der Regenschirm noch geschlossen. Die Kinder stehen also, mit den Armen an den Beinen, im Kreis. Langsam öffnet sich der Regenschirm - die Kinder führen ihre Arme in die Waagerechte. Der Regenschirm beugt sich nach vorne, auch die Kinder beugen sich nach vorne.

Weitere Möglichkeiten:

- Der Regenschirm legt sich auf den Boden.
- Der Regenschirm macht eine Kerze.
- Der Regenschirm rollt sich auf dem Boden hin und wieder zurück.
- Der Regenschirm dreht sich im Kreis.
- Der Regenschirm läuft rückwärts.
- Der Regenschirm torkelt wie ein Betrunkener.
- Der Regenschirm klettert auf einen Stuhl.
- Der Regenschirm versteckt sich.
- Der Regenschirm kann ganz weit springen.

Sicherlich fallen Ihnen noch viel mehr Kunststücke mit dem Regenschirm ein. Nachdem Sie einige Kunststücke mit dem Regenschirm vorgemacht haben, dürfen die Kinder auch ein Kunststück mit dem Regenschirm ausprobieren. Zum Schluss wird der Regenschirm müde, er fliegt noch etwas durch den Raum und landet wieder in der Kiste. Diese Regenschirmkunststücke können auch mit Musik gespielt werden.

6. Impulskreis

- a) Im Kreis wird ein Klatscher weitergegeben. Wichtig sind Blickkontakt und ein schnelles Weitergeben. Um dafür bereit zu sein, steht jedes Kind im Hüftstand mit leicht gebeugten Knien, die Hände in offener Haltung vor dem Körper. Der Impuls wird nach links weitergegeben, indem der linke Arm gestreckt ist und die rechte Hand den Klatscher in einer Streckbewegung kraftvoll an die linke Hand weitergibt. Es entsteht ein gemeinsames Tempo, das enorm gesteigert werden kann.
- b) Es wird eine Fußbewegung weitergegeben. Dabei wird das rechte Bein nach links über das linke Bein gekreuzt. Der Fuß setzt kurz auf und geht dann zur Ausgangsstellung zurück.
- c) Zwei gleiche oder unterschiedliche Impulse laufen zeitversetzt durch den Kreis.
- d) Die Bewegung läuft anders herum.

Diese Übung wird besser in der Ausführung, je öfter man sie einsetzt. Man kann sie immer wieder an den Anfang von Stunden stellen, da sie die Gruppe gut zentriert und konzentriert.

7. Fernsteuerung

Ein Kind wartet draußen vor der Türe. Die anderen besprechen, was es tun soll, wenn es wieder hereingekommen ist. Die Aufgabe wird durch Summen signalisiert:

- lautes Summen > nah an der Lösung,
- leises Summen > falsche Lösung,
- verstummen > ganz auf der falschen Spur.

8. Rummh - liik!

- Bei diesem Spiel werden im Kreis Geräusche weitergegeben. Die Spielleitung sagt z.B. „Aaa“ zu dem Kind neben sich. Das Kind wiederholt und gibt das Geräusch weiter.
- Die Spielleitung beginnt mit „Rummh“, dem Klang eines vorbeirasenden Rennwagens. Jedes Kind wiederholt den Klang, bis jemand plötzlich „liik“ ruft, das Geräusch einer quietschenden Bremse. Dadurch wird die Richtung des „Rummh“ umgedreht, bis wieder jemand „liiik“ ruft. Selbstverständlich wird das Manöver auch pantomimisch gespielt.

Tipp:

Die Bremsmanöver dürfen nie zweimal hintereinander und nicht mehr als dreimal durchgeführt werden, damit ein Fluss der Geräuschbewegung erhalten bleibt.

9. Zip! Zap!

Alle stehen im Kreis. Ein Kind sagt laut: „ZIP!“ und zeigt mit ausgestrecktem Arm zum Nachbarkind rechts oder links. Dann ruft dieses Kind laut: „ZAP!“ und zeigt auf irgendjemand anderen im Kreis. Das „angezappte“ Kind gibt den Impuls „ZIP!“ schnell an ein Kind rechts oder links weiter. Also: „Zip!“ geht nach rechts oder links zum Nachbarn, „ZAP!“ hat freie Auswahl im Kreis, muss aber durch Augenkontakt und Handzeichen deutlich machen, wer gemeint ist. Grundregel ist: Man darf Impulse nie an den Absender zurückgeben!

10. Laserstrahl

Die Kinder stehen im Kreis. Ein Kind beginnt und schickt mit einer kraftvollen Bewegung mit ausgestrecktem Arm bis hin zum ausgestreckten Zeigefinger einen Laserstrahl durch den Raum. Der Laser muss genau gesetzt werden, damit der Strahl auch an der richtigen Adresse landet. Das Empfängerkind muss deutlich mit den Augen fixiert werden.

Der Laserstrahl zischt mit einem Geräusch, das der Absender von sich gibt, durch den Kreis. Das Empfängerkind wird vom Laserstrahl getroffen, gerät einen Moment ins Trudeln, fängt sich aber wieder und schickt den Strahl mit ei-

ner ebenfalls kraftvollen Bewegung zum nächsten Kind weiter.

Verbildlichung:

Ein Teil der Gruppe bekommt ein großes Papier, z.B. die Rückseite alter Plakate im Format DIN-A1. Die Kinder beobachten den Verlauf des Laserstrahls und fixieren seinen Weg vom Sender zum Empfänger und die Reaktion des Empfängers mit dicken Wachsblöcken auf ihrem Papier, wie ein Computer, der alles aufzeichnet.

Variante:

Immer zwei Kinder zeichnen auf einem bunten Papier. Jedes Kind beginnt an einem anderen Ausgangspunkt auf dem Papier, ein Kind zeichnet mit Schwarz, das andere mit Weiß.

Die fertigen Zeichnungen werden betrachtet, interpretiert, bestimmte Bewegungsabläufe wieder erkannt und vielleicht wieder in Bewegung umgesetzt.

11. Lichtmesser

Kreisstellung. Ein Kind fängt an und wirft mit einer kraftvollen Bewegung, bei der der Arm vom Ellenbogen aus gestreckt wird, ein imaginäres Lichtmesser zu einem anderen Kind im Kreis. Dabei macht es ein zischendes Geräusch, das die Flugbahn des Gegenstandes deutlich macht. Das angespielte Gegenüber fängt das Lichtmesser durch ein Klatschen in beide Hände, holt mit einer Hand weit aus und bringt das Lichtmesser mit einem deutlichen Geräusch wieder in Umlauf. Bei dieser Übung kommt es auf Tempo an. Außerdem ist es wichtig, dass die Person, die das Messer wirft, exakten Blickkontakt zum Empfänger herstellt. Es wird niemand getroffen oder verletzt.

Variation, erfunden von meinen Schülern:

Man wird getroffen, stirbt seinen schönsten Bühnentod und wirft das Messer im Niederfallen auf das nächste Opfer.

Erwachsene zeigen bei dieser Variation Hemmungen, Kinder meist nicht.

12. Was machst du?

Paarweise. A macht B eine Tätigkeit vor. B fragt: „Was machst du?“ A nennt eine vollkommen andere Tätigkeit. B macht zunächst die genannte nach, beginnt dann eine andere Tätigkeit. A fragt jetzt usw. Tempo!

13. Wort für Wort

Zwei Kinder stehen nebeneinander. Sie sollen gemeinsam durch abwechselndes Sprechen Sätze bauen. Jedes Kind darf immer nur ein Wort beisteuern. Das erste Kind beginnt z.B. „Ich ...“, das zweite Kind sagt ein Verb, z.B. „bin ...“. So entsteht im Wechselspiel Wort für Wort ein Satz, z.B.:

„Ich ... bin ... heute ... morgen ... im ... Bad ...unter ... der ... Dusche ... ganz ... kalt ... geworden.“

Der Satz könnte aber auch ganz anders lauten:

„Ich ... muss. .. heute ... Nachmittag ... bestimmt ... lange ... Hausaufgaben ... machen.“

Variation:

Es wird eine ganze Geschichte entwickelt, die durch entsprechende Gesten, Haltungen, Handlungen begleitet wird.

14. Zahlen 1-10

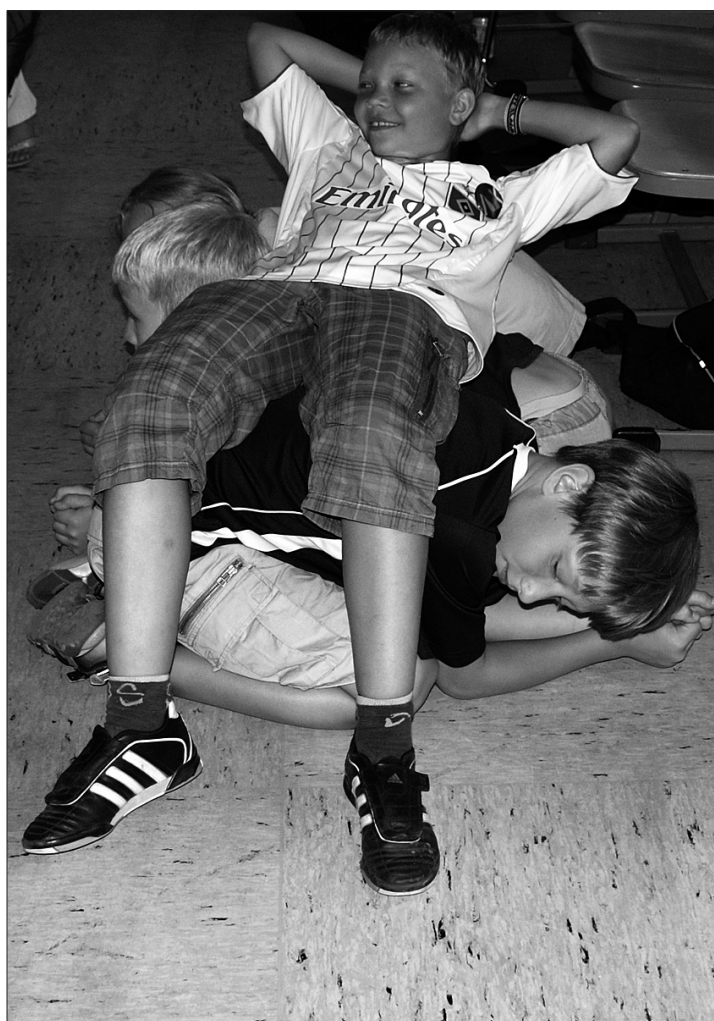
Die Kinder stehen im Kreis, bei einer Gruppe von mehr als 15 Kindern bilden wir zwei Kreise. Text sind die Zahlen von 1 bis 10. Ziel ist es, gemeinsam bis 10 zu zählen. Aber jede Zahl darf nur einmal und zwar von nur einem Kind gesagt werden. Es darf keine Absprachen geben, auch keinen vorgegebenen Rhythmus, weil die Konzentrations- und Impulsübung sonst sinnlos ist. Sprechen zwei oder mehr Kinder gleichzeitig, beginnen wir wieder mit der 1. Bei 10 ist Schluss.

15. Aufgepasst!

Die Gruppe steht verteilt im Raum.

- Ein Kind beginnt zu gehen, wenn es stehen bleibt, darf nur ein Kind anfangen zu gehen usw.
- Ein Kind geht, es muss sofort stehen bleiben, wenn ein anderes Kind mit dem Gehen beginnt.

Workshopübung „Hamburger“



3. Übungen zur szenischen Gestaltung

Wir sollen die Schülerinnen und Schüler da abholen, wo sie sind – aber dann sollten wir uns mit ihnen auf einen Weg begeben, um eine szenische Gestaltung zu erarbeiten, die ihnen entspricht, und zugleich auch ein Publikum erreicht. Und da helfen gezielte Übungen in den Gestaltungsfeldern. Die Kinder müssen in der Arbeit erfahren, dass die Übungen nicht Selbstzweck bleiben, sondern dass sie mit ihrer konkreten Theaterarbeit zu tun haben. Sonst führt das Abhaken von einer Übung nach der anderen zur Ermüdung der Kinder. Wir sollten als Spielleitung also nicht projektfreie Theatergrundausbildung mit den Schülerinnen und Schülern treiben, sondern im Sinne von „learning by doing“ nachvollziehbar projektgebunden die Spielkompetenz erweitern.

Als Spielleitung müssen wir die geplanten Gestaltungssituationen daraufhin analysieren, welche Schwierigkeiten sie aufweisen und welche Chancen sie für eine kindgerechte Gestaltung enthalten. Wir beginnen daher unsere Theaterstunde nach einem Warm-Up mit zielgerichteten Übungen, die die Darstellungsaufgaben vorbereiten.

Bei der Auswahl und der Herstellung eines Stückbezuges der Übungen sollte darauf geachtet werden, dass die Übungen sich nicht zu eng an die Situation im Stück halten, sondern so weit gefasst sind, dass die Schülerinnen und Schüler Erfahrungen sammeln können, die ihnen die Gestaltung dieser und ähnlicher Situationen ermöglichen. Die Erfahrungen sollen auch nicht nur die Spielerinnen und Spieler sammeln, für deren Rolle im Stück sich die Übung besonders eignet, sondern möglichst alle. Das Ziel ist der Aufbau einer breit angelegten Spielfähigkeit.

Gezielte Übungen in den Gestaltungsfeldern helfen bei der szenischen Gestaltung. Die Kinder müssen in der Arbeit erfahren, dass die Übungen nicht Selbstzweck bleiben, sondern dass sie mit ihrer konkreten Theaterarbeit zu tun haben.

**Workshopübung
„Leiter“**



3.1. Körper und Raum

Die Kinder erfahren in der Theaterarbeit, dass sie selbst mit ihrer Körperlichkeit und deren Möglichkeiten zu Gestik, Haltung und Bewegung zu Gestaltungsmitteln des Theaters werden. Der Unterricht verstärkt durch gezielte Körperarbeit das Ausdrucksrepertoire der Kinder und macht Erarbeitetes wiederholbar. Die Körperarbeit hat mit sportlichem Wettbewerb nichts zu tun, sie sollte vielmehr in spielerischer Atmosphäre erfolgen, um alle Kinder, auch die dicken und dünnen, die kleinen und großen fördern zu können, damit sie mit ihrer individuellen Präsenz zur theatralen Wirkung beitragen können.

Körperarbeit hat immer auch eine räumliche Komponente, erst Recht beim Spiel von Personenkonstellationen. Deshalb haben Körperübungen in der Regel auch eine räumliche Dimension. Dies gilt natürlich auch für Spiele und Übungen, die ich zuvor im Kapitel Interaktion aufgeführt habe. Darüber hinaus gilt es, den Spielraum gezielt wahrzunehmen und in die eigene Gestaltung einzubeziehen. Die Kinder lernen, ihre Darstellung als Teil einer Gesamtwirkung von Positionen und Gängen in einem bestimmten Raum zu verstehen. Das Spielen im leeren Raum fördert ihre Fantasie. Sie lernen so zu agieren, dass die Zuschauer wissen, in welchem Raum sich die Szene ereignet.

1. Auftauen und einfrieren

Es geht um das Erleben körperlicher Bewegungsmöglichkeiten und das Erfahren von Anspannung und Entspannung. Alle stehen im Raum verteilt. Die Körperteile sind „eingefroren“. Zu einer rhythmisch betonten Musik werden jetzt durch die Ansage der Spielleitung einzelne Körperteile im Abstand von etwa 10-15 Sekunden „aufgetaut“.

Reihenfolge: Stirn - Kopf - Finger - Hände - Schultern - Oberkörper - Hüften - Beine - ganzer Körper.

2. Von Kopf bis Fuß

Musikvorschlag: Penguin Orchestra: When in Rome, die angegebenen Nummern beziehen sich auf diese CD.

Wir stehen in einem großen Kreis, falls Platz ist, oder die Kinder stehen auf und schieben ihren Stuhl unter den Tisch und stellen sich so, dass sie sich nicht behindern und sehen, welche Übung gemacht wird.

a. (Nr. 1)

- Finger auf und ab bewegen
Die Arme sind nach oben gestreckt. Mit Musikbeginn beginnt als erstes der Zeigefinger. Sind alle dabei, zählt die Spielleitung bis acht. Jede Bewegungseinheit wird über acht Zählzeiten durchgeführt.
- den Zeigefinger auf und ab bewegen
- Zeige und Mittelfinger auf und ab bewegen
- alle Finger auf und ab bewegen

Es kommt eine Stelle in der Musik, an der man sich ganz locker ausschütteln kann, von oben bis unten.

- Richtungsänderung
Jetzt wird zu dieser Bewegung eine Richtungsänderung eingebaut, die Hände sind oben, unten, vorne, hinten, eine Hand vorne, die andere hinten.
- Jetzt werden die Hände ausgeschüttelt, immer über acht Zählzeiten, dabei die Richtung wechseln: oben, unten, vorne, hinten.
- Mit den Hüften wackeln: rechts, links, rundherum.
- Bewegung mit den Schultern
- Erst wird die eine Schulter gehoben und locker fallen gelassen, dazu kommt das Wort: „Ich.“
Die andere Schulter wird gehoben und locker fallen gelassen, dazu kommt das Wort: „Weiß.“
Beide Schultern werden gehoben und locker fallen gelassen, dazu kommt das Wort: „Nicht.“
Jetzt werden die Übungsteile miteinander verbunden: Eine Schulter: „Ich“, andere Schulter: „Weiß“, beide Schultern: „Nicht.“ „Ich weiß nicht!“
An der Stelle des Ausrufungszeichens ist eine Bewegungspause, damit man im Vierertakt der Musik bleibt. Wenn alle die Abfolge im Körper haben, kann man das Tempo verdoppeln.
Zwischen den einzelnen Bewegungseinheiten an den entsprechenden Stellen in der Musik den ganzen Körper ausschütteln, dazu einen Ton von sich geben.
- b. (Nr. 3)
 - Finger, Hände, Füße, Beine drehen.
 - Durch den Raum gehen und alles drehen, was zur Verfügung steht.
- c. (Nr. 10)
 - Wie bei a, nur ohne ausschütteln.

3. Slow Motion

Zeitlupengehen zu entsprechend langsamer Musik. Die Gehbewegung übertrieben groß ausführen, dabei den Körper in konzentrierter Spannung halten. Die linke vordere Hand korrespondiert mit dem rechten vorderen Knie, die rechte Hand mit dem linken Knie. Beim Gehen nach einiger Zeit darauf achten, dass man nicht in den „Passgang“ verfällt. Verschiedene Formen der Begegnung in Slow Motion durchspielen.

4. Gläserne Kugel

Du stellst dir vor, du stehst in einer gläsernen Kugel und darfst sie überall berühren. Du versuchst an möglichst vielen Stellen der imaginären Innenwand deine Hand- und Fußabdrücke zu hinterlassen.

5. Körperteil bestimmter Gang

Ein Körperteil führt den ganzen Körper an, bestimmt den Gang: Po, Knie, Ohr, Zunge, Ellbogen ...

6. Tanztheater light

Für die Entwicklung eigener Bewegungsabläufe gibt es neben der freien Form, wie sie aus der gläsernen Kugel (Übung 4) erwächst, auch noch ganz formale Hilfen.

a. Handlung: Was mache ich?

- Gewichtsverlagerung: gehen, stehen (auf verschiedene Art und Weise), sitzen (auf verschiedene Art und Weise), knien (rechts, links, oder ganz anders), schaukeln, sich wiegen, auf etwas stürzen, fallen lassen, auf die Hände stützen, auf alle viere stützen ...
- Sprung: hüpfen, federn
- Gangarten: laufen, rollen, rutschen, kriechen
- Drehung: sich drehen, Spirale, wirbeln, sich verdrehen
- Gesten: strecken, ausstrecken, balancieren, winken, kicken, nicken, klatschen, ziehen, schieben, ergreifen, umarmen, anlehnen, schlagen

b. Raum: In welche Richtung mache ich etwas?

vorwärts, rückwärts, seitwärts, geradeaus, Krümmung, Zickzack, hinauf, hinunter, hinüber, über, unter, durch, nah, entfernt, auf etwas zu, weg von, in der Umgebung
Größe: groß, klein
Gestalt: gekrümmt, gedreht, spitz, rund

c. Dynamik: Wie mache ich etwas?

Schnell, langsam, fest, sanft, direkt, deutlich, nachlässig, munter, faul

d. Beziehung: Mit wem mache ich etwas?

Sich nähern, sich treffen, auseinander gehen, zusammengehen, getrennt gehen, vorbeigehen, mitgehen, führen und folgen, fragen, antworten, zusammen, getrennt, einzeln, ich, mein Partner, meine Gruppe.

Der Unterricht verstärkt durch gezielte Körperarbeit das Ausdrucksrepertoire der Kinder und macht Erarbeitetes wiederholbar. Die Körperarbeit hat mit sportlichem Wettbewerb nichts zu tun, sie sollte vielmehr in spielerischer Atmosphäre erfolgen, um alle Kinder, auch die dicken und dünnen, die kleinen und großen fördern zu können.

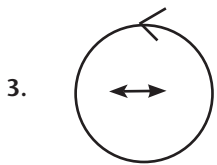


7. Raumklänge

Alle gehen durch den Raum und versuchen durch die Art des Gehens und selbst produzierte Geräusche bestimmte Raumatmosphären zu erzeugen:

- Tropfsteinhöhle
- Dschungel
- nachts im Wald
- Blumenwiese
- direkt an der Hauptstraße
- Schulhof
- Schwimmbad

Positionen / Gänge (zu Übung 11)



8. Au ja!

Die Spielerinnen und Spieler verteilen sich im Raum. Die Gegebenheiten des jeweiligen Raumes sollen für die Anweisungen genutzt werden. Von der Spielleitung kommt folgende Anweisung: „Alle rennen in die linke Ecke!“ Die Spielgruppe antwortet geschlossen mit: „Au ja!“ und führt die Anweisung aus. Bei dieser Übung muss Wert auf Schnelligkeit und Spontaneität gelegt werden. Bei jüngeren Schülern stellt sich die Spielleitung wie ein Schutzmann mit ausgebreiteten Armen auf. Erst wenn die Arme gesenkt sind, darf die Gruppe loslaufen.

Weitere Anweisungen könnten lauten:

- „Kriecht alle in die rechte Ecke!“
- „Springt alle in die Mitte!“
- „Rennt zur Säule!“

Die Gegebenheiten des jeweiligen Raumes sollen für die Anweisungen genutzt werden.

9. 10 Zahlen, 9 Punkte

9 Punkte sind im Raum verteilt:

„Warte, bis es dunkel ist!“-
Schule Hinter der Lieth,
Spielleitung: Karin
Hüttenhofer



Zwei Kinder spielen sich ohne vorherige Absprache durch den Raum. Standpunkte sind die 9 Punkte im Raum, auf welchen man stehen bleibt und seinen Text bringt.

„Sprechtext“ sind die Zahlen von 1-10, die unterschiedlich betont werden. Die Zahl hat keine eigene Bedeutung.

Bewegung und Sprechen trennen.

Auf das Angebot des jeweils anderen Spielers reagieren (annehmen, nicht sich nur durchsetzen wollen!).

Es dürfen Zahlen wiederholt werden, man darf aber nur vorwärts „zählen“. Bei 10 ist Schluss.

10. Formen im Raum gestalten

- a. Alle gehen durch den Raum, bleiben stehen und bilden mit 3-6 Kindern, die in der Nähe sind, ein Dreieck.
- b. Alle gehen durch den Raum, bleiben stehen und bilden mit vielen Kindern ein S.
- c. Gehen, alle bilden zusammen eine 9.
- d. Gehen, Dreieck, Lied singen:
„Gummibär“, 1. Teil, dabei in das S gehen
„Gummibär“, 2. Teil, vom S in die 9
„Gummibär“, 3. Teil, von der 9 ins Dreieck
- e. Das Lied nur noch innerlich singen, Raumformen werden wie von Geisterhand verschoben.

Lied: „Gummibär“ ...

11. Positionen/Gänge

Die Kinder erhalten (auf einem Blatt durch 5 grafische Symbole gekennzeichnete) Beispiele für Positionen und Gänge von zwei Spielern. Sie probieren die unterschiedliche Wirkung der Positionen und Gänge zu einem kurzen Text aus.

Text:

A: Hallo! Hallo!

B: Wie bitte?

A: Da bist du ja!

B: Du merkst auch alles!

12. Lebender Wald

Alle sind in der Hocke und wachsen zu einer Musik langsam nach oben, entwickeln sich zu bizarr geformten Bäumen. Diese wiegen sich langsam im Wind und verändern dabei leicht ihre Haltung.

13. Zauberwald

Die Spieler sitzen verteilt im Raum, sie schließen die Augen, sind im Zauberwald. Die Spielleiterin geht durch den Raum, die Schüler verfolgen mit geschlossenen Augen, sich nur aufs Gehör verlassend, diese Bewegung mit dem Kopf und zeigen mit dem ausgestreckten Arm die Richtung an. Werden sie von der Spielleiterin angetippt, öffnen sie die Augen und folgen ihr nach.

14. Roboter

Eine neue Baureihe muss präsentiert werden. Die Roboter sind menschenähnlich konstruiert, aber noch nicht perfekt. Sie können geradeaus gehen, um die Ecke gehen und stehen. Jeder Konstrukteur hat zwei dieser schönen menschenähnlichen Computer dabei und soll sie vorführen. Sie dürfen nicht kaputtgehen, aber Effektivität ist angesagt, d.h. faule Roboter scheiden aus der Serie ebenso aus wie solche, deren Warnsystem nicht funktioniert.

Bedienungsknöpfe:

- Anstellen auf dem Rücken mit: GO
- Abstellen mit TIPP auf den Kopf: STOPP - Vorsicht, das System ist sehr empfindlich!
- links rum: TIPP am Arm links
- rechts rum: TIPP am Arm rechts

15. Dinojagd

Wir gehen gemeinsam auf die Suche nach einem Dinosaurier. Alles, was gesagt wird, wird auch gespielt. Ihr müsst große Bewegungen machen. Wenn alle dabei außer Atem geraten, ist es gerade richtig. Zwischen den Stationen finden kleine Aktionen statt, man muss ja schließlich ordentlich und sauber beim Dino ankommen! Oder? Den Text sprechen alle gemeinsam. Er wiederholt sich mit kleinen Änderungen. Die Bewegungen ebenso.

Wir stehen uns in zwei Reihen gegenüber:

1. Station

Wir gehen jetzt auf Dinojagd, wir haben keine Angst!

Auf der Stelle gehen und mit den Händen im Rhythmus abwechselnd auf die Schenkel patschen.

Wir haben ein Gewehr dabei

Haltung, als ob man ein Gewehr in den Händen hält.

und auch ein scharfes Schwert!

Haltung und Bewegung, als ob man mit einem Schwert durch die Luft schneidet.

Aber was ist denn das?

Hände an die Wangen, Augen vor Schreck weit aufreißen.

Ein riesengroßer Sumpf!

Wir zeigen mit den Händen eine riesengroße Fläche.

Wir können nicht oben drüber,
Bewegungen mit den Händen und Armen nach oben.

wir können nicht unten durch,
Bewegungen mit den Händen und Armen nach unten.

wir können nicht links vorbei,
Bewegungen mit den Händen und Armen nach links.

wir können nicht rechts vorbei,
Bewegungen mit den Händen und Armen nach rechts.

wir müssen mittendurch!

Bewegungen mit den Händen und Armen durch die Mitte nach vorne.

Wollen wir das?

Alle rufen: Au ja!

Wir bewegen uns mit Geräuschen, die den schmatzenden Schlamm nachahmen und Bewegungen, als ob wir durch tiefen Matsch gehen, bis wir auf der anderen Seite angekommen sind.

Alle: Schlüpf, schlüpf. Schlüpf, schlüpf. Schlüpf, schlüpf. Schlüpf, schlüpf.

Wie sehen wir denn aus? Die Beine sind voller Schlamm! Das müssen wir erst einmal abputzen. Dabei darf man sich gegenseitig helfen.

Sind alle sauber? Dann gehen wir weiter.

2. Station: Ein riesengroßer See

Wir schwimmen im Freistil durch den See, bis wir auf der anderen Seite angekommen sind.

Wir sind ganz nass! Wir müssen uns abtrocknen: die Arme, die Beine, den Rücken. *Dabei darf man sich gegenseitig helfen.*

Unsere Haare sind auch ganz nass.

Den Fön spielen wir mit dem Mund und pusten dem anderen Kind in die Haare.

Sind alle wieder trocken?

Dann gehen wir weiter.

3. Station:

Eine riesengroße Wiese mit so hohem Gras.

Wir mähen uns den Weg frei.

Wie sehen wir denn aus? Wir sind ja ganz voller Grassamen. Die kitzeln in der Nase!

Wir müssen alle niesen und sammeln die

Grasreste aus unseren Haaren.

Sind alle wieder in Ordnung? Dann gehen wir weiter.

Weitere mögliche Stationen:

- ein riesengroßer Berg - Grab, grab - danach die Fingernägel säubern
- eine schwankende Hängebrücke - danach ist uns ziemlich schlecht
- über einen Wildbach - wir hüpfen von Stein zu Stein
- an einem Seil - wir hangeln uns über eine Schlucht
- in eine dunkle Höhle - Tapp, tapp
In der dunklen Höhle wird der Dino entdeckt und dann geht es in wildem Tempo alle Stationen zurück bis nach Hause.

Letzte Station:

Wir waren jetzt auf Dinojagd, wir hatten keine Angst!

Wir hatten ein Gewehr dabei und auch ein scharfes Schwert!

3.2. Bilder und Haltungen

Theater ist ein Medium, das auf Bildwirkung beruht, auch wenn das im Grundschultheater leider noch allzu oft übersehen wird. Bildwirkung meint dabei aber nicht, dass man Bühnenbilder malt und diese an die Rückwand der Bühne hängt oder Bühnenbilder plastisch gestaltet, z.B. bemalte Pappbäume auf die Spielfläche stellt, gemeint ist vielmehr die bildliche Gestaltung des Bühnenraums in seiner Gesamtheit während des ganzen Geschehens. Der bildhafte Ausdruck entsteht vor allem durch die Positionierung und Gruppierung der Kinder auf der Bühne. Es ist daher fast immer besser, mit wenig, aber gut gestalteter Ausstattung zu arbeiten und viel Wert auf die spielerische Ausdruckskraft der Kinder zu legen.

Um dies zu erreichen, muss man immer wieder mit Spielen und Übungen arbeiten, die auf diesen Prinzipien beruhen.

1. Geblitzt!

Alle gehen durch den Raum. Auf ein akustisches Signal hin (z.B. Vibraslap) erstarren alle mitten in der Bewegung, als ob ein Fotograf sie mit seinem Fotoapparat geblitzt hätte. Die Freeze-Haltung wird erst aufgelöst, wenn die Spielleitung „Weiter!“ sagt.

2. Bilderrätsel

Bilderrätsel oder Rebus ist eine Abwandlung des alten Spiels Scharade. Es wird in kleinen Gruppen gearbeitet, das Bilderrätsel wird von der Gruppe gemeinsam dargestellt. Jedes Mitglied der Gruppe sollte den gleichen Spielanteil haben, d.h. alle in der Gruppe einigen sich auf eine Haltung und/oder einen Bewegungsablauf. Ganz wichtig ist es, nicht das Wort abzubilden, sondern die Wortteile isoliert darzustellen und zu spielen. Requisiten sind nicht notwendig.

Es sollen Bilder dargestellt werden, Bilder sollen sich -zuerst jedenfalls- nicht bewegen. Das Kino wurde ja auch erst nach der Fotografie erfunden!

Es macht auch viel Spaß, die Bilder zu fotografieren, am besten mit einer digitalen Kamera, damit man die Bilder sofort betrachten kann.

a. Bilderrätsel mit stehenden Bildern:

Blumen-topf, Taschen-geld, Sonnen-blume, Hosen-träger, Tennis-ball, Fuß-ball, Hand-ball, Spiegel-ei, Hunde-halter, Katzen-klo, Grundschule, Buch-stütze, Feder-tasche, Heiz-körper, Kerzen-halter, Tank-stelle, Sonnen-brille, Sonnen-uhr, Arm-leuchter, Regen-schirm, Wellenkamm, Schnapp-schuss ...

b. Bilderrätsel mit bewegten Bildern:

Durch-fall, Hosen-träger, Taucher-uhr, Bankraub, Kugel-schreiber, Fall-schirm, Ohr-wurm, Nerven-säge, Katzen-auge, Taucher-brille, Sonnen-brand, Stuhl-gang, Wirbel-wind, Wasser-hahn, Unter-wäsche, Wolken-kratzer, Unter-see-boot, Bank-über-fall, Klapp-fahr-rad, Über-hol-verbot ...

3. Fotografie

Ein Kind verlässt den Raum. Ein anderes Kind tritt vor die Gruppe, wird „fotografiert“ und muss nachher erraten werden. Jedes Kind findet für sich eine Haltung, bevor das ratende Kind den Raum wieder betritt. Dieses muss aus der Gruppenaufnahme die Einzel fotografie herausfinden. Um dies zu erleichtern, imitiert ein anderes Kind oder die Spielleitung die Haltung des Fotografierten so gut wie möglich. Das Ratekind muss die Doubletten finden, dann hat es das fotografierte Kind erraten.

4. Mein Liebling!

Zu Lieblingsfiguren aus Filmen, Büchern oder Comics drei Haltungen entwickeln: Einzel oder in kleinen Gruppen werden drei Haltungen zu Lieblingsfiguren entwickelt. Im Interesse der Ratenden sollte das Themenfeld eingegrenzt sein. Jede Einzelperson oder Gruppe präsentiert vor der Gruppe ihre Bilder. Jeder Darsteller muss die Möglichkeit erhalten, alle erarbeiteten Bilder zu zeigen. Die Zuschauer dürfen sich leise beraten oder austauschen. Erst wenn alle Bilder gezeigt wurden, werden die vermuteten Lösungen genannt.

5. Kinderspiele

Nach den Aufwärmübungen sucht sich jedes Kind aus dem Bild „Kinderspiele“ von Pieter Breughel eine Haltung, die ihm gefällt. Mit diesen Haltungen bewegt man sich, begegnet sich und reagiert aufeinander. Die Begegnung kann durch Geräusche oder Ausrufe weiter ausgebaut und ergänzt werden.

Aus den Begegnungen, die durch Zufall entstehen, sucht man sich die interessantesten heraus. Alles, was auf der Bühne zu glatt aufgeht, ist meist langweilig; also für verblüffende Begeg-

Theater ist ein Medium, das auf Bildwirkung beruht. Dazu gehört der gesamte Bühnenraum und auch die auf der Bühne agierenden Kinder mit ihren Gängen und Positionen zueinander. Es ist fast immer besser, mit wenig, aber gut gestalteter Ausstattung zu arbeiten und viel Wert auf die spielerische Ausdruckskraft der Kinder zu legen.

TMS 2008
„Die Suche nach dem Kern der Dinge“
Max-Brauer-Schule,
Kl. 3a/b
Spielleitung: Trude Hafkus



nungen Mut machen. Aus diesen Zufallsbegegnungen ergibt es sich, ob die Partner spielend, streitend oder sonst wie ihre Begegnung gestalten. (Genauerer kann hier nicht geschildert werden, da es sich aus den Aktionen der handelnden Personen spontan ergibt.)

6. Haltungsschleife

Jedes Kind prägt sich drei Haltungen ein. Eine Lieblingshaltung oben, eine in der Mitte und eine unten. Die Haltungen aus der Kugel verwenden (vgl. S. 49, Übung 4). Fällt jemandem nichts ein, kann er auch mal an sein Hobby denken und daraus eine typische Haltung wählen. Die Haltungsschleife wird geübt, damit sie sich jedes Kind gut einprägen kann. Dann stellt man sich in Gruppen zu dritt zusammen und spielt seine Haltungsschleife. Es entstehen von selbst kleine Handlungsabläufe.

7. Fotos der Gefühle

Aus dem Gehen wird auf ein Signal (Trommelschlag) nach Ansage eine Haltung eingenommen: Neugierde, Wut, Angst, Freude, Trauer. Es kommt dabei darauf an, dass diese Haltung wie ein Foto stillsteht (Freeze).

8. Ausstellung

Alle gehen mit großen Bewegungen durch den Raum, stoppen bei Musikende. Drei bis vier Kinder dürfen durch die Ausstellung gehen und die Figuren, die ihnen besonders gefallen, mit dem kleinen Finger berühren.

Vorsicht, die Figuren sind sehr wertvolle Einzelstücke!

Variation:

Alle gehen durch den Raum. Wenn die Musik stoppt, bildet man mit jemandem, der ganz nah steht, eine Doppelfigur. Nicht überlegen, einfach machen. Jedes Kind macht seine Figur und „klebt“ sie mit der Figur des anderen Kindes zusammen.

9. Stehendes Bild

Aus einer Geschichte, einem Bilderbuch oder einem Theaterstück stellen die Kinder in Gruppen Höhepunkte als stehende Bilder dar.

10. Bilder stellen

Die Gruppe wird in Kleingruppen zu 4-6 Personen aufgeteilt. Die Kleingruppen bewegen sich zur Musik (z.B. Musik: René Aubry, Steppe 10) frei verteilt im Raum, haben aber Blickkontakt.

„Wer zuerst steht, hat Recht!“ Das erste Kind einer Kleingruppe, das sich in eine deutliche Freeze-Position begibt, hat das Recht erworben, Anfang eines Gruppenbildes zu sein, alle anderen „kleben“ mit einem Körperteil an ihm fest.

Erst wenn das letzte Kind der Gruppe sich dem Gruppenbild angeschlossen hat, löst das erste Kind der Gruppe das Bild wieder auf. Es soll

keine Reihenfolge vereinbart werden.

11. Denkmal bauen

Zwei Kinder stehen sich gegenüber. Ein Kind formt aus dem anderen eine Statue, die sehr stark, gewaltig, gewalttätig, furchterregend, schrecklich oder überlegen wirkt. Steht die Figur, muss sich der „Bildhauer“ in einer Haltung dazubauen, die seine Schwäche, seine Ohnmacht zeigt.

Beim zweiten Durchgang: Wechsel der Positionen.

12. Denk mal

Zu einer bekannten Geschichte bauen Kinder zu viert Standbilder. Im Standbild spricht jede Person typische Ausrufe oder Sätze.

Variation:

Ein anderes Kind stellt sich dazu und sagt das, was die/der andere wirklich denkt. (Gedankenschatten)

Beispiel: Rotkäppchen und der böse Wolf
Baut drei Standbilder zu diesem Märchen, in dem mindestens zwei Personen vorkommen.

Was denkt der böse Wolf wirklich?

Was denkt die Mutter wirklich?

Was denkt die Oma wirklich?

Was denkt Rotkäppchen wirklich?

13. Drei Merkmale

Gruppenarbeit von 3-4 Personen.

Findet typische Merkmale aus einem Märchen und stellt diese als lebende Bilder dar. Achtet darauf, dass ihr beim Stillstehen jeder für sich unhörbar bis 5 zählt und dann erst das Bild wieder auflöst. Das dritte Bild sollte etwas Überraschendes enthalten. Es kann auch nur ein Kind zählen, alle anderen dürfen sich erst dann bewegen, wenn dieses Kind sich bewegt. Wechselt euch ab. Wer spricht wie die Zwischentexte?



Drei Merkmale:

Unser Märchen ist

- daran erkennbar: 1. Bild
- daran erkennbar: 2. Bild
- daran aber auch: 3. Bild

Übung: Bilder stellen



3.3. Spiel mit Dingen

Im Mittelpunkt dieses Kapitels steht das Requisit als wichtiger Zeichenträger der Bühne. Bei Grundschulproduktionen kann man häufig beobachten, dass mit dem Requisit äußerst achtlos umgegangen wird. Manchmal ist die Bühne mit Requisiten „vollgemüllt“, die als reine Dekoration im Raum stehen, nie angespielt werden und die Kinder im Spiel häufig sogar behindern.

Es spart nicht nur Zeit und Arbeit, sondern ist auch wirkungsvoll und dem Spiel zudem förderlich, sich auf wenige, aber wichtige Requisiten zu beschränken. Macht man es sich zur Regel, dass das Requisit eng mit einer Rolle verbunden ist, muss es immer ins Spiel einbezogen werden. Als Übungsrequisiten eignen sich Alltagsgegenstände (durch den täglichen Gebrauch in der Bedeutung weitgehend festgelegt), vor allem aber Gegenstände, die durch ihre abstraktere Form noch relativ frei in ihrer möglichen Bedeutung sind (z.B. Stäbe, Rohre, Tücher, Bälle, Koffer, Klapphocker u.ä.).

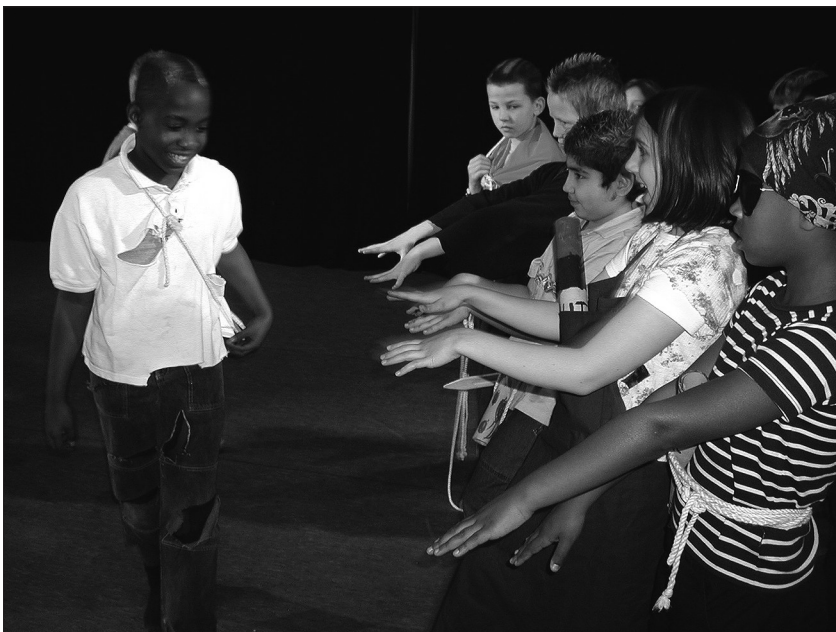
Das Spiel muss berücksichtigen, dass auch das Requisit „Körper“ ist, d.h. dass es wie der Spieler auch Raum und Zeit beansprucht.

Unter Raum ist nicht allein die äußerliche Ausdehnung zu verstehen, sondern auch die Platzierung im Bühnenraum oder am Spieler.

Ein Requisit kann zum einen in der Bedeutung verwendet werden, die es im Normalen eben so hat: ein Stuhl ist ein Stuhl, ein Apfel ist ein Apfel, ein Telefon ist ein Telefon. Zum anderen aber kann seine Bedeutung im Spiel auch neu definiert werden. Diese Neudefinitionen gehen meist von Assoziationen aus, die die Form bzw. das Material des Requisits nahelegen: ein Stuhl wird zum Stier, das Telefon zur Dusche oder zum Hund an der Leine.

Es spart nicht nur Zeit und Arbeit, sondern ist auch wirkungsvoll und dem Spiel zudem förderlich, sich auf wenige, aber wichtige Requisiten zu beschränken. Macht man es sich zur Regel, dass das Requisit eng mit einer Rolle verbunden ist, muss es immer ins Spiel einbezogen werden.

„Piraten“
Schule Kielortallee
Spielleitung:
Karin Hüttenhofer



Unabhängig davon, ob das Requisit in seiner realen Bedeutung gespielt wird oder absurd definiert wird, kann es zum Mitspieler oder Gegenspieler werden. In seiner Funktion unterstützt es die spielende Person, indem die Art, wie mit ihm umgegangen wird, ihren inneren Zustand bzw. die Situation anschaulich macht. Ist es Gegenspieler, bekommt es ein Eigenleben. In der „Tücke des Objekts“ geht es bis hin zur Feindschaft und beeinflusst das Handeln des Spielers entsprechend.

Die Übungen sollen dazu auffordern, das Requisit zu spielen, es als Mitspieler, als Gegenspieler oder als Träger einer symbolischen Bedeutung zu begreifen. Methoden, den Umgang mit dem Requisit zu verbessern, sind das Spiel mit imaginären Gegenständen, Vergrößern und Verkleinern, das Zweckentfremden, das Personifizieren und das magische Aufladen.

(In Anlehnung an: Wulf Schlünzen, Werkstatt Schultheater, DS 2. Übungen, Experimente, Projekte, S. 23, Hamburg, 2006.)

Spieler als Objekt:

1. Gegenstände darstellen

Gehen zur Musik (z.B.: Musik: René Aubry, Killer Kid, Nr. 9), auf Zuruf mit dem eigenen Körper Gegenstände darstellen; einzeln, zu zweit, zu dritt, zu viert, mit vielen:

- einzeln: Ball, Feuerzeug, Regenschirm, Zeitung, Stuhl, Kaugummi, Handy, Kochlöffel, Apfel (mit Wurm);
- zu zweit: Stuhl, Tisch, Schere, Telefon, Nadel und Faden, Schere, Kneifzange, Bleistift und Anspitzer, Feuerzeug und Kerze;
- zu viert: Gummiband, Banane, Auto, Brille, Fahrrad;
- mit vielen: Autowaschanlage, Klavier, Computer mit Bildschirm und Maus.

2. Mixer

Als personifizierter Mixer stehen wir mitten in einer großen Rührschüssel und backen einen Kuchen. Alles, was wir dafür benötigen, steht imaginär um uns herum. Die Zutaten befinden sich in entsprechenden Schränken, sind verschieden verpackt, müssen herausgeholt, ausgepackt und in die Schüssel geworfen werden. Entsorgt werden die Verpackungsreste, indem man sie mit einem lauten Geräusch hinter sich wirft. Nach jedem Schritt wird mit Druck von beiden Händen auf den Kopf der Mixer angestellt, der die Zutaten durch Kreisende Hüftbewegungen zusammenmischt. Wird der Teig zu fest, kommen die Knethaken zum Einsatz: die Knie werden gedreht.

Die Bewegungen werden je nach Zutat in Tempo und Intensität variiert. Wird die falsche Stufe eingeschaltet, haben wir die

Folgen zu tragen: das Mehl staubt, die Milch spritzt ...

3. Bildergeschichte

(Gruppen bis zu maximal 7 Kindern)

Ein Kind geht auf die Spielfläche, nimmt eine Haltung und sagt z. B.: „Ich bin eine Bank.“ Ein zweites Kind baut sich dazu und sagt: „Ich bin der Baum neben der Bank.“ Ein weiteres Kind baut sich mit dem dazu, was es sein möchte: Person, Gegenstand oder Naturerscheinung, alles ist möglich. Steht das Bild, klatscht die Spielleitung in die Hände. Dies ist das Signal dafür, dass das Bild zu leben beginnt. Man darf sich bewegen, sprechen, es entsteht eine kleine Szene. An einer geeigneten Stelle stoppt die Spielleitung das Bild wieder mit einem Klatscher (oder einem anderen vereinbarten Signal).

Imaginäre Gegenstände:

Um Fantasie und Vorstellungskraft zu stärken, wird mit imaginären Objekten gespielt

1. Transport

Die Gruppe geht zu Musik durch den Raum. Auf Zuruf muss allein, zu zweit oder zu dritt ein imaginärer Gegenstand transportiert werden: Kiste, Rohr, Glasscheibe, mit Gas gefüllte Luftballons, Baumstamm ...

2. Gegenstände verwandeln

Ein imaginärer Gegenstand wird im Kreis herumgereicht. Es ist immer derselbe Gegenstand.

Variation:

Der überreichte Gegenstand wird angespielt, dann verwandelt und mit entsprechender Mimik an das nächste Kind weitergegeben.

3. Geschenke auspacken

In Halbgruppen imaginäre Geschenke auspacken und klar machen, wie man zu dem Gegenstand steht.

Die Gruppe sitzt in einer Reihe nebeneinander. Es sollten nicht mehr als 12 Kinder in einer Gruppe sein. Jedes Kind hat einen imaginären Karton, in dem ein Geschenk steckt, das es pantomimisch auspackt.

Dieses Geschenk kann etwas ganz Tolles sein, auf das man sich schon lange gefreut hat, aber auch etwas, das man sich nicht gewünscht hat, vor dem man sich ekelt oder fürchtet, von dem man total überrascht ist oder bei dessen Anblick man vor Freude in Ohnmacht fällt.

Nur kurze Ausrufe wie: Toll! Super! Niedlich! Pfui! Ekelig! usw. sind erlaubt.

Tipp:

Bei großen Gruppen Spielaufgabe erklären,

dann zwei bis drei kleinere Kreise bilden.

Tipp:

Allzu langes Ausspielen vermeiden, damit das Spiel für alle Kinder spannend bleibt.

Tipp:

Die Vorstellung der Spielaufgabe und das Spiel der Annäherung an den Karton erfolgt in der Großgruppe, in Teilgruppen spielt man nur die Entdeckungsphase.

4. Zauberballons

Jedes Kind sucht sich einen Platz im Raum. Die Kinder wühlen in ihren Hosentaschen. Schon bald entdecken sie (imaginäre) Luftballons darin. Pantomimisch blasen sie die Ballons auf, kneten sie zu und finden unterschiedliche Spielaufgaben:

- Wir binden ein Tau daran. Plötzlich ziehen uns die Ballons
- quer durch den Raum,
- hoch in die Wolken
- über große Steine, die über einen Fluss führen
- über federndes Moos ...

Die Spielleitung sollte dieses pantomimische Spiel mitmachen und ängstlichen Kindern ein Bewegungsvorbild sein.

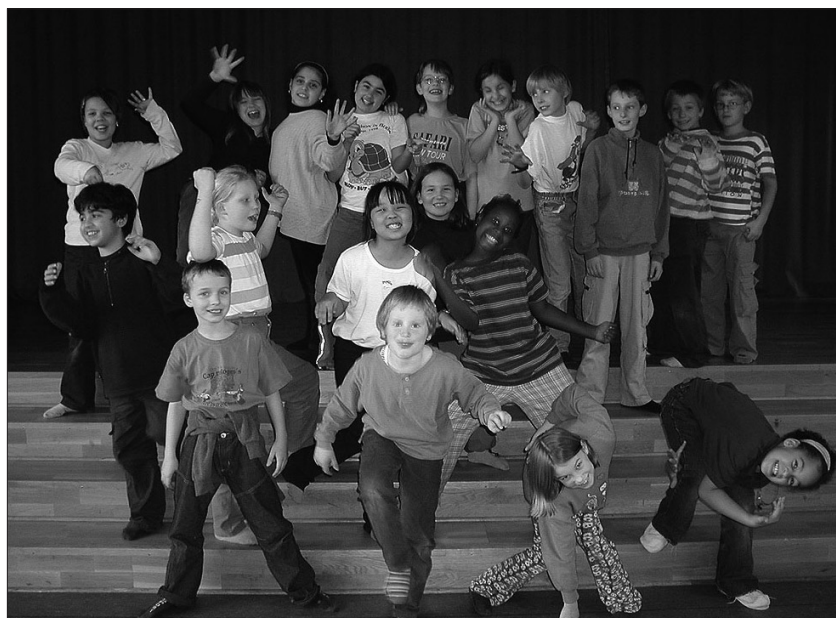
5. Innenarchitektur

Mit unseren Körpern bauen wir einen Raum (Bad, Fitnessraum, Wohnzimmer, Küche, Arbeitszimmer) nach. Die Geräte werden von einer Person benutzt. Die Person kann auch wechseln.

Eine Person kann auch nacheinander mehrere Geräte oder Teile derselben verkörpern.

Spielaufgabe:

Gestaltet mit euren Körpern einen der Räume. Ihr dürft Geräusche machen und kurze Ausrufe wie: Ah, oh, ih, pfui, Klasse.. verwenden. Keine leere Pantomime! Was ihr benutzen wollt, müsst ihr darstellen!



Gegenstände wahrnehmen:

1. Blindes Tasten

Zu zweit: Ein Kind schließt die Augen und wird von dem anderen Kind durch den Raum geführt. Im Raum sind verschiedene Gegenstände verteilt. Der „Blindenführer“ leitet den „Blinden“ langsam durch diesen Raum und lässt ihn mit den Händen oder auch Füßen die Gegenstände erfühlen. Der Blinde kann dabei auch versuchen, die erfühlten Dinge zu erraten.

2. Schwarze Kunst (Spieleklassiker)

Dies ist ein Spiel, das Absprache mit einem Partnerkind erfordert.

Ein Magierkind verlässt den Raum. Die Gruppe einigt sich auf einen Gegenstand im Raum, der magisch aufgeladen wird und vom Magierkind erraten werden soll. Wenn das Magierkind den Raum betritt, stellt die Spielleitung ihm Fragen nach Gegenständen, z.B.:

Ist es dieser hohe Stuhl? - Nein!

Ist es dieses rote Kissen? - Nein!

Ist es dieser blaue Eimer? - Nein!

Ist es der schwarze Buchstabe an der Uhr?
- Nein!

Ist es diese Blumenvase? - Ja!

Lösung:

Der Gegenstand, der nach der Frage nach einem schwarzen Gegenstand abgefragt wird, ist der richtige.

„Warte, bis es dunkel ist!“-
Schule Hinter der Lieth,
Spielleitung: Karin Hüttenhofer



3. Luftballonspiele

- Mit Stöcken die Ballons jonglieren
- Ballonfüßler: Alle liegen hintereinander oder nebeneinander am Boden, der Ballon darf nur mit den Füßen weitergegeben werden.
- Jonglieren mit Miniballons
- Wir kreieren einen Luftballontanz.
- Den aufgeblasenen, aber nicht verknoteten Ballons werden Gesichter aufgemalt. Wir lassen die Luft langsam aus der zusammengedrückten Öffnung entweichen. Das ist die „Luftballonsprache“. Beide Ballons unterhalten sich in dieser Sprache, bis ihnen die Luft ausgeht.
- Playback: Vorne machen zwei Kinder wechselweise Haltungen, die von nicht sichtbaren Ballons in „Luftballonsprache“ kommentiert werden.

Tipp:

Wenn man viele Ballons braucht und diese nicht mit der Ballonpumpe aufpumpen will, oder sehr knapp geplant hat: Bitten Sie doch Ihre Kollegen morgens oder in der Pause nur einen oder zwei Ballons aufzublasen.

4. Einkaufsbummel

Jedes Kind nimmt sich einen Gegenstand und bewegt sich damit zur Musik. Bei Stopp nimmt man eine Haltung mit dem Gegenstand ein. Auf ein vereinbartes Signal hin wird der Gegenstand abgelegt

Beim Weitergehen erzählt man den anderen über diesen Gegenstand. Beim nächsten Stopp greift man sich das nächste Requisite.

Variation:

Diese Übung kann auch mit den Gegenständen aus der Kiste gemacht werden (vgl. Übung 4). Am Ende nimmt sich jedes Kind wieder sein eigenes Requisite.

Requisit als Mitspieler:

1. Werbung

Jede Person sucht sich einen Alltagsgegenstand, der genau betrachtet wird. Die Aufgabenstellung lautet:

Erfinde einen Werbespot für diesen Alltagsgegenstand. Der Spot darf nicht länger als 30 Sekunden dauern, sonst wird das Ganze für die Firma zu teuer. Preise die besonderen Vorzüge dieses Gegenstandes an. Die Vorzüge dürfen bis ins Unwahrscheinliche gesteigert werden.

2. Geheimwaffen

Alle Kinder wählen sich einen Gegenstand aus, ohne zu wissen, was danach mit diesem Ding passieren soll. Zur Auswahl stehen z.B.: Riesenkamm, Riesenschere, Fön, Tischstaubsauger, Regenschirm, Heul-

schlauch, Telefonhörer mit Schnur, Handbe-
sen ...

Nach der Wahl ihres Gegenstandes werden sie mit der Tatsache konfrontiert, dass es sich um eine Geheimwaffe handelt, mit der sie imstande sind, ein fürchterliches Untier zu besiegen. Es zählt sowohl Körperstärke als auch Schlauheit.

Jedes Kind hat etwa 10 Minuten Zeit, verschiedene Kampfhaltungen zu entwickeln. Diese Haltungen werden in gemeinsamer Arbeit in einer Haltungsschleife zur Musik gesichert. Dann wird folgende Spielaufgabe gestellt:

Spielpraktische Aufgabe:

Du bist die mutigste und schlaueste Ritterin, der mutigste und schlaueste Ritter in der Tafelrunde. Das musst du den anderen auch klar machen, so wie du vor sie trittst. Du musst sie total beeindrucken.

Du hältst eine kurze Rede, in der du die Wirkungsweise deiner Geheimwaffe genau beschreibst.

Deine Rede beginnt:

„Sehr verehrte Ritter und Ritterinnen!“

-und endet mit dem Satz:

„Ich danke für Ihre Aufmerksamkeit!“

Wenn du spielen willst, verwende deine Haltungen, sie helfen dir!

3. Die Tasse wandert

Eine Tasse wird zu einer Person getragen und überreicht. Als Text dienen nur die Worte „Bitte“ und „Danke“. Will man gleichzeitig noch die Namen üben, kommt der Name mit dazu: „Bitte, Jens.“ „Danke, Anna.“ Durch die Art des Gehens und die Art, die Tasse zu überreichen soll allen klar werden, was jedes Kind in seiner Tasse hat.

4. Geheimnisvolle Kiste

Die Gruppe sitzt vor einer großen Kiste. Jedes Kind geht nacheinander zur Kiste, öffnet sie, ohne hineinzublicken und ertastet und ergreift schließlich einen Gegenstand. Dabei sind die Augen die ganze Zeit zur Gruppe gerichtet. Dann soll der Gegenstand aus der Kiste herausgeholt und sofort angespielt werden. Dabei soll der Gegenstand die Bedeutung behalten, die er hat, also nicht umgedeutet werden. Der Gegenstand soll so gespielt werden, als ob er für das Kind eine besonders wichtig ist. Jedes Kind nimmt den Gegenstand mit, macht mit diesem Gegenstand später noch einige andere Übungen (z.B. Übung 5).

5. Emotion und Requisit

Aus einem Angebot von Requisiten (z.B. Brief, Zeitung, Buch, Apfel, Schirm, Brille, Hammer, Klapphocker, Koffer, Jojo, Kamm o.a.) wählt jedes Kind eines aus. Dann bilden sich Spielpaare, die zusammen eine

einfache Handlung entwickeln, in der die Requisiten wichtig sind.

Die Improvisation wird mit kurzen Sätzen verbunden, die sich die Kinder aus einer Auswahlliste aussuchen, z.B.:

Wie soll das weitergehn, wie soll das enden?

Wie ich die Welt beseh, packt mich

Entsetzen.

Alles ist gottgewollt, alles ist Rätsel.

Wirr ist die Politik, wirr ist das Leben.

Austern und Hummernschwänz,

Seezungenröllchen.

Ach wie die Jugendzeit hurtig entschwindet.

Tra lera tra la la, tra lera la la.

Ich bin so unglücklich, liebe das Leben.

(Sätze aus F. K. Waechter, *Der Teufel mit den drei goldenen Haaren.*)

6. Koffer als Requisit

Ein Koffer wird bei einem Thema als vielfältig einsetzbares Requisit genutzt.

- Es wird alles Mögliche gepackt, auch Imaginäres wie Geräusche.
- auf dem Fließband im Flughafen
- im Koffer wühlen nach Klamotten
- Koffer als Percussioninstrument
- „Eine Seefahrt, die ist lustig ...“: Gestalten eines Liedes mit dem Koffer

Umdeuten von Gegenständen:

1. Sich bewegen mit einem Stock

(Material: ca. 1 Meter lange Holzstäbe.)

Balancieren zur Musik (z.B.: René Aubry, Killer Kid, Nr.1, Hopi Mesa 852500). Den Stock an beiden Enden festhalten, sich damit bewegen, ohne die Enden loszulassen.

2. Der verzauberte Stock

(Material: ein ca. 1 Meter langer Holzstab.)

In die Mitte des Raumes legt die Spielleitung einen etwa einen Meter langen Stock oder Besenstiel. Die Kinder setzen sich um den Stock herum im Kreis auf den Boden. Alle betrachten nun genau den Stock. Nach kurzer Zeit beginnt der Stock, irgendein Kind magisch anzuziehen.

Es geht in die Mitte, hebt den Stock auf und beginnt, ihn zu verzaubern. Dabei wird der Stock zum Beispiel zur Banane, zum Besen, zur Zahnbürste, zum Hexenbesen, zum Dirigentenstab, zur Schaukel, oder was euch sonst noch so einfällt.

Diese Dinge werden „pantomimisch“ mit dem Stock dargestellt. Die anderen Kinder dürfen raten, um was es sich bei der Darstellung handelt.

Ist der Gegenstand erraten worden, legt das Kind den Stock wieder auf den Boden und setzt sich zurück in den Kreis.

Wer wird wohl als nächstes magisch angezogen von diesem Stock? Zu Beginn sollte die Spielleitung ein oder zwei Gegenstände

mit dem Stock vormachen, damit die Kinder sich vorstellen können, wie der Stock verzaubert werden kann.

3. Ein Stock ist ein Stock, aber auch ...

In Halbgruppen im Kreis aufstellen. Die erste Person kommt in den Kreis und spielt das Requisit, bis eine andere Person klatscht. Die erste Person geht ins Freeze, die zweite Person spiegelt die Haltung der ersten, definiert die Bedeutung der Haltung und den Gebrauch des Requisits aber dann in ihrem Sinne um und spielt die neue Bedeutung, bis die nächste Person klatscht und sich ins Geschehen einschaltet.

Tipp:

Bei großen Gruppen Spielaufgabe erklären, dann in zwei bis drei kleinere Gruppen aufteilen. Bei jüngeren Spielern setzt die Spielleitung die Stopps, damit die Person im Kreis auch zum Spielen kommt oder nicht zu lange spielen muss.

4. Drei Bedeutungen

Gruppenarbeit für drei bis vier Kinder, bei kleineren Gruppen in Partnerarbeit.

Entwickelt eine kleine Szene, in welcher der Stock in drei verschiedenen Bedeutungen gespielt wird. Es sollte eine Abfolge erkennbar sein. Er hat in jeder Szene für alle dieselbe Bedeutung. Die einzelnen Sequenzen werden durch Freezebilder ineinander übergeleitet. Alle Kinder sollen die gleichen Spielanteile haben.

Hinweis:

Diese Übungen können auch mit Papprollen, Kartons oder Tüchern durchgeführt werden. Auch Telefone lassen sich interessant umdefinieren.

5. Klapphocker auf Reisen

Ein Klapphocker wird bei einem Reisetema als vielfältig wandelbares Requisit eingesetzt.

Aufgabe:

Entwickelt eine Sequenz, in welcher der Klapphocker in drei verschiedenen

Bedeutungen gespielt wird. Es sollte eine Abfolge erkennbar sein. Der Klappstuhl hat in jeder Szene für alle dieselbe Bedeutung. Die einzelnen Sequenzen werden durch Freezebilder ineinander übergeleitet. Gruppenarbeit für 3-4 Personen, bei kleineren Gruppen in Partnerarbeit.

6. Tuchbewegung

Jedes Kind hat ein Tuch (Futterseide ist preiswert und leicht, Größe ca. 1,40 x 1,40 m). Zur Musik wird erprobt, wie man den Stoff bewegen und sich mit ihm bewegen kann. Ausgelegte Tücher nehmen und sich frei zur Musik (z.B. Friedemann, Aquamarin, Titel 2) bewegen. Einfach ausprobieren, wonach einem der Sinn steht, sich aber auch von der Musik zu Bewegungsabläufen anregen lassen. Das Material erfahren, erspüren, ergreifen, handhaben.

7. Ein Tuch ist ein Tuch, aber auch ...

Zunächst für sich 5 - 10 verschiedene Definitionen finden (bei Tuchmangel Partnerarbeit).

In Partnerarbeit gegenseitig die Ergebnisse vorstellen, mit Hilfe des anderen Kindes dann drei Verwandlungs-Beispiele auswählen, die man besonders gut, schön oder furchterregend findet. Diese der Gruppe zeigen.

8. Geheimnisvolles Versteck

Alle liegen unter den Tüchern zusammengekauert, jedes Kind erprobt, wie es individuell unter dem Tuch auftauchen kann, dann tauchen alle nacheinander langsam auf. Dieses Auftauchen kann zum Beispiel am Beginn eines Stückes stehen. Die Beleuchtung kann dieses Auftauchen unterstützen, wenn sie langsam aufgeblendet wird.

9. Fünf Räuber

(Gruppenarbeit mit 6er-Gruppen.)

Mit den Mitteln der Elementarpantomime und mit Tüchern als Requisit soll einer der folgenden Räuber-Reime in Szene gesetzt werden:

Es lebten mal fünf böse Räuber
in einem dunklen Wald.
Wenn denen von jemand die Nase nicht
gefiel,
dann machten sie ihn kalt.

Es lebten mal fünf schüchterne Räuber
in einer dunklen Höhle.
Und hatten sie einen ausgeraubt,
dann feierten sie mit leisem Gegröle.

Es lebten mal fünf vornehme Räuber
in einem edlen Wald.
Wenn denen von jemand das Benehmen

Arbeit mit Tüchern

Tücher eignen sich für schnelles und wirkungsvolles

Verwandeln: Ein Tuch kann zum Kostümteil werden, es kann einen Gegenstand darstellen (z.B. ein Seil oder einen Tisch), aber ihn auch rätselhaft verhüllen, es kann als Versteck dienen, es kann das Element Wasser darstellen, zur Pflanze werden, zu einem Lebewesen, das andere auffrisst, verschluckt ...

Auch das Experimentieren mit einem Stuhl kann Initialzündung

für ein Stück sein: „Stuhlparade“-Schule Duvenstedter Markt, Kl. 2
Spielleitung: Johanna Vierbaum
TMS 2006



nicht gefiel,
dann machten sie ihn ganz vornehm kalt.

Es lebten mal fünf coole Räuber
in einer Motorradgang.
Sie drehten am Gasgriff, und erwischten sie
einen,
dann riefen sie ganz laut: Bäng,
tschätteräng, bäng.

10. Kostüm als Requisit

Leider werden Kostüme oft erst sehr spät in das Spielgeschehen einbezogen. Die Folge: man ist zwar (hoffentlich schön) kostümiert, aber außer für das Auge bleibt dieses Requisit ungenutzt. Wie schade, denn das Kostüm kann die Darstellung beleben, z. B.:

- Mäuseschwänze (als Ersatz um den Bauch gegürtete Seile)
- Mäntel, Tücher, Hüte ...
- auch Requisiten können zum Teil des Kostüms werden: Papprollen als Waffe, Fernrohr, Sprachrohr, Percussioninstrument ...

Spielaufgabe:

Entscheide dich für ein Kostüm bzw. Kostümteil und probiere vieles damit aus! Entwickelt zu zweit eine Szene (z.B. zu dem obigen Räubertext), in der das Kostüm eine wichtige Rolle spielt!

3.4. Sprechen

Sprechen ist im klassischen Profitheater ein Schwerpunkt der Ausbildung. Häufig wird auch im Grundschultheater der Text in den Mittelpunkt gestellt. Allerdings wird da „gut sprechen“ gern verwechselt mit nur laut genug, deutlich genug, fehlerfrei, erwachsenengerecht sprechen. Das führt im Allgemeinen dazu, dass die Texte geleierte wirken, die Endsilben unnatürlich betont werden und die Bewegungen auf der Bühne hölzern sind, körperlich betontes Spiel keinen Platz mehr hat, weil der Text allen vorhandenen Raum einnimmt. Ergebnis: Da-stehendes Spiel: die Kinder kleben an den Brettern, die die Welt bedeuten, fest und agieren mit vorgefertigten Gesten, wenn überhaupt.

Ich kann nur davon abraten, nur immer auf das Deklamieren des Textes zu achten. Im Mittelpunkt des Grundschultheaterstückes muss das Spielen mit allen Theatermitteln -auch mit dem Text- stehen.

Und noch ein paar Tipps:

- Geben Sie nur Texte in die Gruppe, die mit den Kindern etwas zu tun haben.
- Erspielen Sie mit den Kindern die Texte für Ihr Stück. Geschriebene Texte wirken häufig papieren. Geschriebene und gesprochene Sprache unterscheiden sich nun einmal.
- Halten Sie den Textanteil in Ihren

Stücken so gering wie möglich und nur so umfangreich wie nötig. Viele Dinge muss man nicht sprechen, man kann sie spielen.

- Vermeiden Sie die Doppelung auf der Bühne, was gespielt klar wird, muss nicht noch extra ausgesprochen werden. Ganz ohne Text kommt man nur selten aus, deshalb einige Vorübungen und gezielte Übungen, um die Texte lebendig und authentisch „rüberzubringen“.

1. Storch

Storchenstellung: auf einem Bein stehen, das andere im Knie abwinkeln, Knie zeigt nach vorne. Das angewinkelte Bein langsam nach hinten ausstrecken, die Arme dabei als Balancehilfe nach vorne strecken. Während des Bewegungsvorganges die Luft hörbar aus dem Körper zischen lassen. Beim Ausströmen der Luft ist es wichtig, dass man die Vorstellung hat, dass die Luft weit weg von einem ist.

In dieser Übung wird der Atemfluss trainiert, der dafür sorgt, dass die Stimme weit trägt, ohne dass man schreit. Zudem trägt sie zur inneren Konzentration bei, da man bewusst auf seine Atmung achtet und gleichzeitig das Gleichgewicht halten muss.

2. Dabadaba

Eine knappe Situation wird zu zweit entwickelt, als Sprache darf nur ein „Dabadaba“-Dialog eingesetzt werden. Nicht die Art der verwendeten Worte ist hier für die Mitteilung von Bedeutung, sondern die Betonung, die Gesten, die emotionalen Signale der beiden Silben „da“ und „ba“.

3. Sprechgewürze:

Wir stehen uns gegenüber. Jedes Kind hat einen Satz. Das kann ein ganz alltäglicher Satz sein wie: „Ich habe viele Hausaufgaben“ oder „Sport ist mein Lieblingsfach“. Es kann aber auch ein Satz aus einem Theaterstück sein, an dem ihr gerade probiert. Diesen Ausruf oder Satz sprecht ihr verschieden „gewürzt“:

zitronensauer, pfeffrig, schokoladensüß, schlagsahneweich, eishart, glibberschleimig, salzig, bitter, klebrig, hart, saftig, gummibeerig, chipsig.

Wir variieren die Lautstärke und das Sprechtempo. Wenn sich jedes Kind für drei Lieblingsgewürze entschieden hat, finden wir Haltungen und Gänge und erproben diese in einer Marktplatzsituation. Dabei bewegen sich alle auf einer Fläche, begegnen sich und sagen den eigenen Satz. Wenn man bei der Begegnung aufeinander reagiert, ergeben sich ganz von selbst kleine Spielszenen.

Erspielen Sie mit den Kindern die Texte für Ihr Stück. Geschriebene Texte wirken häufig papieren. Geschriebene und gesprochene Sprache unterscheiden sich nun einmal. Halten Sie den Textanteil in Ihren Stücken so gering wie möglich und nur so umfangreich wie nötig. Vieles muss man nicht aussprechen, man kann es spielen.

4. Gefühle über Kreuz

Die Bodenfläche ist mit einem Kreuz (mit Kreppband geklebt oder Seilen ausgelegt) in vier Abschnitte aufgeteilt. In jedem dieser Abschnitte prägt ein Gefühl die Art des Sprechens und der Bewegung. Man kann Sätze aus dem Alltag nehmen oder aus einem Stück oder Szenen, an denen man gerade arbeitet.

Mögliche Aufteilungen für das Emotionskreuz:

- wütend, traurig, angeberisch, ängstlich
- schüchtern, neckisch, neugierig, gekränkt
- laut, flüsternd, grob, lieb

Satzbeispiele:

Heute bin ich früh aufgestanden.
Du fürchterliches Ungeheuer!
Das hast du gut gemacht.
Ich warte schon auf das nächste Mal.
Was willst du damit sagen?
Die Prinzessin kann nicht schlafen.
Warum hast du so große Ohren?

Die Kinder verteilen sich auf die verschiedenen Felder. Erst spielen alle gemeinsam, bewegen sich von einem Feld in das andere, wechseln zwischen den Feldern hin und her. Jeder spielt erst einmal für sich. Nach und nach nimmt man spielerisch Kontakt auf. Es entstehen kleine Szenen.

5. Quatschmaschine

Ihr habt eine Geschichte gelesen oder sie wurde euch vorgelesen. Stellt euch gegenüber und erzählt immer abwechselnd, was ihr euch aus dieser Geschichte gemerkt habt.

Variation:

Erzählt euch alles, was heute, gestern und vorgestern passiert ist und was in Zukunft bestimmt passieren wird. Sprecht ohne Pause aufeinander ein. Egal was, nur nicht aufhören! Sprechzeit 30 bis 60 Sekunden.



Variation:

Drei Kinder haken sich ein. Sie gehen gemeinsam durch den Raum, bei jedem Schritt wird von einem Kind ein Wort gesagt. Es wird eine Geschichte in mehreren Sätzen Wort für Wort erzählt. Die Spielleitung gibt die ersten Worte vor:

Heute morgen ...
Fritz Fliegenschiss war ...
Ein Marienkäfer dachte ...

7. Streitgespräch

Zwei Personen stehen sich gegenüber. Eine beginnt mit dem verbalen Angriff, der sich jedoch nur beschreibend, nicht wertend auf die Kleidung und das Aussehen beziehen darf:

P1: Du rotes T-Shirt!

P2: Ich rotes T-Shirt?

Du blaue Socke!

P1: Ich blaue Socke?

Du glattes Blondhaar!

P2: Ich glattes Blondhaar?

Du lockiges Schwarzhhaar!

usw.

Wichtig ist, dass die angesprochene Person den „Vorwurf“ durch Wiederholung annimmt und erst dann einen neuen Vorwurf startet. Unbedingt darauf achten, dass die Betonung, nicht der Inhalt des Gesagten den Vorwurf ausmacht!

8. Besserwisser

Zwei „Experten“ unterhalten sich über ein festgelegtes Thema.

Jedes Kind sagt etwas zum Thema. Das andere Kind muss erst zuhören und dann darauf reagieren, indem es deutlich macht, dass es alles besser weiß. Der Erwidierungssatz beginnt immer mit „Ja, genau! Aber...“. Man muss das Gesagte also erst einmal annehmen, bevor man versucht, seinen eigenen Besserwisser-Senf dazuzugeben.

9. Ausrufe

Probieren Sie mit den Kindern einfache Handlungen für zwei Personen aus, in denen aus der folgenden Auswahlliste jede Person nur jeweils einen Ausspruch sagen darf. Weitere Worte sollen nicht notwendig sein.

Variation:

Jede Person darf bis zu drei Aussprüche aus der Liste sagen.

Aussprüche:

Super!
Spitze!
Toll!
Affenstark!
Sach mal!
Gibts das?
Himmlisch!
Naja!

Oh!
 Also nee!
 Is ja'n Ding!
 Quatsch!
 He!
 Was is'n das?
 Oijoi! Oijoi!
 Ach was!
 Au!
 Nee, nee, nee!

10. Satzexperimente

Die Kinder bekommen nach dem Zufallsprinzip Sätze aus dem Text oder allgemein gehaltene Sätze aus der Werbung o.ä. zugeteilt. Mit diesem Satz spielen wir nun verschiedene Begegnungen durch. Dabei soll der Satz in verschiedenen emotionalen Variationen ausprobiert werden: freundlich, wütend, hinterhältig, geheimnisvoll, schüchtern, ängstlich, frech, lustig usw. Bei der Begegnung muss auf die Sätze der anderen geachtet werden. Ziel ist es, eine Satzkombination zu finden, die nicht einfach zusammenpasst. Alles was allzu stimmig ist, ist meist langweilig auf der Bühne.

- Wenn das man gut geht!
- Alles kurz und klein!
- Das muss ja toll sein!
- Wo sie nur bleiben?
- Mensch, gibt's das?
- Du gefällst mir!
- Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm!
- Gute Besserung!
- Ehrlich währt am längsten!
- Vorsicht ist die Mutter der Porzellankiste!
- Meinst du das wirklich?
- Ich kann nichts dafür!
- Oben oder unten?
- Das tut doch weh!
- Keine Panik!
- Is ja'n Ding!
- So ein Unsinn!
- Was is'n das?
- Ach was!
- Nee, nee, nee!
- Gute Idee!
- Keine Ahnung!

In Partnerarbeit sollen die Kinder eine Szene entwickeln, in der nur die beiden Sätze als Text gesprochen werden dürfen. Es muss klar werden, wie die Leute von den Tatsachen bewegt werden, die sie zu dieser Äußerung bringen.

11. Kurztext

Die Kinder erhalten zu zweit einen kurzen Text, der wenig festlegt. Sie sollen eine kleine Handlung erfinden, in der der Text gesprochen werden kann. Einige Sätze dürfen gestrichen oder umgestellt werden. Andere Sätze als die vorgegebenen dürfen nicht ge-

sprochen werden.

Beispieltexte:

- 1
 Hast du schon gehört?
 Ist ja unmöglich!
 Einfach unglaublich!
 Nee, nee, nee!
 Also sowas!
 Ein Skandal!
- 2
 Sag mal!
 Das is ja'n Ding!
 Genau!
 Wie war das?
 Ist was passiert?
 Ich glaub es nicht!
- 3
 Was ist denn?
 Also, also!
 Das gibt's ja wohl nicht!
 Ach herrjeh!
 Einfach unglaublich!
 Nee, nee, nee!
- 4
 Das ist gefährlich!
 Was soll denn das?
 Mich laust der Affe!
 Da ist der Bär los!
 Also, ich weiß nicht.
 Ob das gut geht?
Wie kann die Szene weitergehen? Findet noch zwei weitere Sätze!
- 5
 Ich glaub es nicht!
 Was denn?
 Na, das da!
 Da ist doch nichts dabei!
 Meinst du das wirklich?
 Kommt drauf an.
Wie kann die Szene weitergehen? Findet noch zwei weitere Sätze!

Grundregeln (nicht nur) für die Arbeit mit Kurztexten

- a. Vertraue deinem ersten Einfall!
- b. Arbeitet zusammen - helft einander.
- c. Geht auf alle Vorschläge in der Gruppe ein.
- d. Nicht lange reden, spielend ausprobieren!

„Tesimalina und Tesimalino“
 Grundschule An der Heide,
 Neu-Wulmstorf, Kl. 2c
 Spielleitung:
 Birthe Lagemann
 TMS 2007



3.5. Tiere spielen

Kinder spielen die Tiere meist erst einmal auf dem Fußboden krabbelnd, sie miauen und bellen, dass einem Hören und Sehen vergehen.

Menschen haben zwei, nicht vier Beine. Wenn sie trotzdem auf allen vieren gehen, dann steht entweder ihr Hinterteil so hoch wie bei keinem Tier oder sie rutschen auf den Knien, was bei einem Tier auch nur äußerst selten vorkommt. In dieser Stellung ist eine natürliche freie Bewegung nicht möglich, geschweige denn ein ausdrucksstarkes Spiel. Daher werden wir unsere kleinen Darstellerinnen und Darsteller anleiten, die Tiere auf zwei Beinen zu spielen.

Wichtig ist es, die typischen Verhaltensformen der Tiere zu erkennen und diese in Bewegung umzusetzen. Es darf z.B nicht vorkommen, dass eine Katze sich beim Fressen putzt oder gar miaut, während sie sich an ein Mauseloch anschleicht. Um solche Fehler zu vermeiden, kann man Tiere beobachten, ob in der Natur oder im Zoo, oder gemeinsam Videoausschnitte aus Tierfilmen mit der Gruppe betrachten.

Man kann auch Tierbilder aufhängen, die etwas Typisches in Körperhaltung und Gesichtsausdruck des jeweiligen Tieres haben. Tiercomics stellen die Tiere vermenschlicht dar, was uns in diesem Fall von Nutzen sein kann.

1. Auf zwei Beinen

Erst einmal krabbeln alle als Hund, Katze, Maus und Pferd. In der nächsten Spielrunde wird „der Ton abgestellt“.

Drei Kinder spielen hintereinander Tiere, ohne Ton. Wir stellen schnell fest: Schade, diese Tiere unterscheiden sich kaum. In einem gemeinsamen Gespräch, woran das liegen kann, kommen die Kinder selbst darauf, dass wir für jedes Tier etwas Typisches finden müssen. Impuls der Spielleitung: Auf zwei Beinen wird uns das leichter gelingen, unser Theatertier wird dann viel interessanter!

Wir probieren nun die Darstellung verschiedener Tiere, die allen bekannt sind.

Es dauert nicht lang und die Kinder machen sich selbst darauf aufmerksam, wenn ein Kind aus alter Gewohnheit wieder anfängt, auf allen vieren zu krabbeln.

2. Phantasiegeschichten

• Hundehütte

Der Hund liegt vor seiner Hütte und döst. Dann geht er los ...

Er muss unterwegs schnuppern, Tauben jagen, bei Fuß gehen, Beinchen heben, kratzen, jaulen, schlafen, fressen, graben,

knurren, sitzen, liegen.

Das Bellen ist ganz bestimmten Situationen vorbehalten: Frauchen/Herrchen verteidigen, fremder Hund kommt ins Revier, vor Freude bellen, anschlagen.

• Katzenkörbchen

Die Katze liegt behaglich in ihrem Körbchen. Sie schnurrt. Dann macht sie sich auf den Weg. Sie faucht, tänzelt, lauert, springt, schleicht, ringelt sich zusammen, gibt Köpfchen. Sie betreibt intensive Fellpflege und maunzt, wenn sie etwas fressen will, Schmerzen hat oder will, dass eine verschlossene Tür geöffnet wird. Wenn einer Katze etwas nicht passt, schlägt sie blitzschnell mit ihrer kleinen Pranke zu und kratzt den Störenfried.

Vergleichbares lässt sich auch für andere Tiere finden.

3. Fantasiereise

Auf einer Fantasiereise verwandeln wir uns in verschiedene Tiere, damit wir in der Lage sind, Hindernisse zu überwinden (z.B. einen breiten Fluss, eine Felswand, ein Dickicht im Wald oder eine dichte Hecke, ein Moor u.a.) oder Gefahren überleben können (Raubtierangriff, Wüste ohne Wasser, von einem Baum herunterfallen, auf offenem Meer schwimmen u.a.). Den Text zur Fantasiereise erfindet die Spielleitung.

4. Spielen mit Tierbildvorlagen

Aus comicartigen Tierbildern sucht sich jedes Kind zwei aus und ahmt die Haltungen der Tiere nach.

Mit diesen Haltungen begegnet man sich und improvisiert aus dieser Begegnung ein kurzes Spiel. Man kann auch damit spielen, diese Haltung auf ein ganz anderes Tier zu übertragen. Was passiert z.B., wenn eine Katze plötzlich die Vogelhaltung einnimmt? Ein Hund wie eine Katze schnurrt? Kurz, wenn Tiere „Fremdsprachen“ beherrschen?

5. Verwandlungskiste

Jedes Kind sucht sich im Raum einen Platz. Dort steht in seiner Vorstellung eine imaginäre Kiste. Jedes Kind probiert zunächst aus, wie es in diese Kiste hineinkommt und wie wieder heraus.

Wenn alle in der imaginären Kiste sind, wird mit einem eindeutigen akustischen Signal (z.B. Vibraslap) die Verwandlung in unterschiedliche Tiere eingeleitet, z.B.: „Du bist ein Hund!“ Die Kinder machen ihr Tier jetzt mit Bewegung und Ton deutlich.

(Weitere Tiere z.B. Katze, Eichhörnchen, Frosch, Regenwurm, Mücke, Pferd, Ameise, Kanarienvogel.)

Menschen haben nicht vier Beine, sondern nur zwei. Wenn sie trotzdem auf allen vieren gehen, ist in dieser Stellung eine natürliche freie Bewegung nicht möglich, geschweige denn ein ausdrucksstarkes Spiel. Aus diesen Gründen werden wir unsere kleinen Darstellerinnen und Darsteller anleiten, die Tiere auf zwei Beinen zu spielen.

6. Ganz groß und ganz klein

Es gibt aber auch ganz große und ganz kleine Tiere, für die wir uns andere Darstellungsweisen ausdenken bzw. erspielen müssen.

Ganz große Tiere, wie Drachen, stellen wir gemeinsam dar. Nur so wirkt der Drache wirklich überzeugend. Ganz kleine Tiere wie Ameisen, Flöhe oder Mücken kann man mit seinen Fingern, mit seinen Augen oder durch die Reaktion mit dem ganzen Körper zum imaginären Leben erwecken.

• Flohzirkus

Dabei führt ein Flohdompteur Kunststücke mit seinen Flöhen vor. Das sind natürlich keine echten Flöhe, der Dompteur tut nur so:

Er steht vor einer kleinen Schachtel, daraus springen, wenn er sie beim Namen nennt, seine dressierten Flöhe heraus. Mit seinen Augen verfolgt er ganz genau die Flugbahn jedes einzelnen Flohs. Waldemar springt von einem Zeigefinger auf den anderen, Max macht einen doppelten Salto in der Luft ...

Zum Schluss springt ein Floh plötzlich in das Publikum. Aufgeregt versucht der Dompteur den Floh zu fangen. Das Publikum spielt mit, ab und zu wird einer von dem Floh gebissen.

• Drachen

Viele Kinder stellen sich hintereinander, die Hände auf den Schultern des Vordermannes und gehen rhythmisch gesteuert durch den Raum. Die Spielleitung gibt den Rhythmus auf der Handtrommel oder einer Bongotrommel vor. Stoppt die Trommel, stoppt auch das Ungeheuer.

Der Drache kann verschiedene Kunststücke eintrainieren: über Hindernisse steigen, sich im Kreis drehen, sich hinlegen, Pfötchen geben, Feuer speien.

Diese Aktion kann mit einem Lied kombiniert werden, z.B. „Der Drache Singsang-klingklang“ in Singsang Klingklang Zaubertuch, S. 58.

• Tausendfüßler

In ähnlicher Weise lassen sich auch Tausendfüßler darstellen.

Lied: „Tickeditack der Tausendfüßler“, Sammelsurium, S. 24.

3.6. Spiel und Rhythmus

Jedes Geschehen auf der Bühne muss einen gewissen Rhythmus haben, sonst ist der Zuschauer nach kurzer Zeit gelangweilt. Wie eine musikalische Komposition interessant wird, wenn Tempo, Lautstärke und Stimmung variieren, so wird ein Theaterstück, das

diese Punkte berücksichtigt, den Zuschauer besonders gut in seinen Bann ziehen. Musik im weitesten Sinne entsteht bei jedem überlegten Tun auf der Bühne.

Theater ist die Gestaltung eines Ablaufs von sich körperlich ausdrückender Handlung in Raum und Zeit vor einem Publikum. Die Zeit spielt also eine wesentliche Rolle, auf ihre Gestaltung ist daher besonders zu achten.

Die Gestaltung der Zeit erschöpft sich nicht darin, ein in Hinblick auf Verständlichkeit geeignetes Sprechtempo zu finden. Wechsel von schnellen Passagen in Wort und Bewegung, Steigerung und Abbau des Spieltempos, Kontrastierung von Spiel- und Sprechtempo, Angebot von Ruhephasen für Auge und Ohr, kurz die Rhythmisierung des Geschehens sind für eine wirksame Theaterarbeit unerlässlich.

Diese Gestaltung eines zeitlichen Ablaufs rückt das Theater in die Nähe der Musik. Offensichtlich wird diese Nähe bei Übungen, bei welchen diese eine entscheidende Rolle spielt: wenn Sprache musikalisch eingesetzt wird oder wenn mit Klanginstrumenten erzeugte Rhythmen eine Übung gestalten, wie z.B. die Illustrierung des Geschehens mit Percussion-Instrumenten (Pferdegetrappel mit Kokosnussschalen oder Schnalzen mit der Zunge, einen fallenden Apfel mit der Lotosflöte u.a.).

1. Dreivierteltakt

Schwingen zum Walzerrhythmus, erst am Platz, dann durch den Raum. Die Übung eignet sich für das Warm Up.

2. Acht Schläge

Die Spielleiterin gibt die Signale mit der Trommel, klatscht in die Hände oder schnippt mit den Fingern.

Du hast acht Schläge Zeit:

- Setz dich auf einen Stuhl;
- steh vom Stuhl auf;
- setz dich auf den Boden;
- komm voll gestreckt zum Stehen auf einen Stuhl.

3. Echokreis

Stellt euch im Kreis auf. Geht mit vier Schritten in das Kreisinnere, wobei ihr viermal in die Hände klatscht. Geht mit vier Schritten aus dem Kreis hinaus und klatscht viermal in die Hände. Sucht nach einem geeigneten, nicht zu schnellen Rhythmus.

Wenn dies klappt, sagt/ singt/ flüstert/ zischt/ ruft ein Kind irgendetwas auf dem Weg in den Kreis. Das kann ein Satz, ein Laut oder ein Wort sein. Auf dem Weg aus dem Kreis wiederholen alle anderen im gleichen Rhythmus, Tonfall und in gleicher Lautstärke. Dann ist das nächste Kind an der Reihe, etwas auf dem Weg in den Kreis

Theater ist als Zeitkunst die Gestaltung eines Handlungsablaufs in Raum und Zeit vor einem Publikum. Die Zeit spielt also eine wesentliche Rolle, auf ihre Gestaltung ist daher besonders zu achten.

hinein zu sagen, was die Gruppe als gemeinsames Echo auf dem Weg hinaus wiederholt.

Werden Sätze verwendet, können sie reihum zusammenhängen, sodass sie eine Geschichte oder Fragen und Antworten bilden. Aber das Echosignal kann auch ganz frei sein.

Haltet den Rhythmus, sodass er nicht mit euch durchgeht und das Tempo zu schnell wird.

4. Trommelparcour

Ein Kind steht mit verbundenen Augen in einem von Trommeln begrenzten Raum. Es soll ein ihm unbekanntes Hindernis überwinden. Ohne jegliche Absprache bewegt es sich im Raum und wird durch die Trommeln geführt. Sie lenken es, warnen, ermutigen und locken, sie animieren zu Bewegungen.

5. Klatschwandern

Alle stehen im Kreis, nicht zu weit auseinander. Ein Klatschrhythmus wird im Kreis weitergegeben, die Grundbewegung ist: auf die Schenkel patschen - in die eigenen Hände klatschen.

Reißverschluss (Übung Nr. 6)

Jedes Geschehen auf der Bühne muss einen gewissen Rhythmus haben, sonst ist der Zuschauer nach kurzer Zeit gelangweilt. Wie eine musikalische Komposition interessant wird, wenn Tempo, Lautstärke und Stimmung variieren, so wird ein Theaterstück, das diese Punkte berücksichtigt, den Zuschauer besonders gut in seinen Bann ziehen.

Text: „Unten, oben, unten, oben ...“

Gleichzeitig läuft ein Klatscher im Kreis herum, indem ein Kind den Klatscher an die Person links neben sich „oben“ mit beiden Händen weitergibt. Diese Bewegung ist aus vielen Klatschspielen bekannt.

Aufpassen, dass der Gruppenrhythmus nicht schneller wird.

Variationen:

- ein Lied dazu singen
- sich mit kleinen Seitwärtsschritten bewegen

6. Bodypercussion

„Bodypercussion“ bedeutet, dass du deinen Körper als Schlagzeug verwendest. Das kennt ihr alle! Wenn ihr jemandem Applaus klatscht, macht ihr auch schon Bodypercussion.

- Das erste Spiel ist ganz einfach: Stellt euch zu zweit gegenüber. Ein Kind klatscht waagerecht, das andere senkrecht Applaus. Und dabei könnt ihr auch versuchen immer schneller zu werden.
- Bodypercussion könnt ihr zu allen Versen, Liedern und Gedichten machen, die ihr in der Schule gelernt habt. Als ein Beispiel: Der Vers mit der Kokosnuss. Ihr müsst rhythmisch sprechen und dabei zu den Silben immer abwechselnd mit der rechten und linken Hand auf eurem Körper trommeln:

Wa- rum

Es schlägt die rechte, dann die linke Hand auf den Brustkorb.

nur hat

Es schlägt die rechte, dann die linke Hand auf den Bauch.

die Ko-

Es schlägt die rechte, dann die linke Hand auf den Oberschenkel.

kus-nuss

Es schlägt die rechte, dann die linke Hand auf den Po.

noch immer keinen Reißverschluss?

Die Schale ist zu dick!

Bei dem Wort „dick“ legt sich das erste Kind auf den Boden. Ein zweites Kind kommt dazu und legt seinen Kopf auf den Bauch des ersten Kindes. Die beiden bleiben liegen, ihr anderen geht wieder durch den Raum, sprecht den Vers und bei „dick“ legen sich zwei weitere Kinder dazu. Das geht so lange, bis die ganze Klasse als lebender Reißverschluss auf dem Boden liegt.

Ihr sprecht den Vers weiter, die Bodypercussion beginnt wieder auf dem Brustkorb.

7. Fließband

Ein Kind fängt mit einer immer gleich bleibenden Bewegung an. Das nächste baut sich in das Fließband ein mit einer anderen Bewegung, die sich aber auf die Bewe-



gung vorher beziehen sollte. Besonders gut, wenn in diesem Fließband ein Gegenstand (real oder unreal) sogar weitergegeben werden kann. Das Ganze kann mit Rhythmusinstrumenten verklunglicht oder mit Musik von einer CD unterlegt werden.

8. Maschine bauen

Es werden mehrere Teilgruppen mit 6-8 Kindern gebildet. Jedes Kind ist Teil einer großen Maschine. Jedes hat darin seine spezielle Aufgabe, die in einer gleich bleibenden Bewegung deutlich gemacht wird. Jedes Kind sucht sich eine Haltung und macht in dieser eine Bewegung, die es oft wiederholen kann. Im Akkord wird jetzt eine Maschine aus den verschiedenen Teilen zusammengebaut. Alle Maschinenteile müssen sich verzahnen; innerhalb der eigenen Bewegung muss also mit mindestens einem anderen Maschinenteil Kontakt hergestellt werden.

Zu jeder Bewegung gibt das Maschinenteil auch noch ein spezifisches Geräusch von sich. Das Tempo der Maschine und damit die Lautstärke der Geräusche kann sich verändern.

Und nicht vergessen: die Teile haben untereinander Verbindung - „Schweißnähte“! Die Maschinen werden präsentiert.

Variation:

In dieser Maschine wird ein fiktiver Gegenstand erzeugt oder weitergegeben.

9. Maschinengeschichten

Drei bis fünf Kinder in einer Gruppe bekommen einen Rhythmustext. Sie sprechen den Text und spielen dazu Maschinenbewegungen. Modulationen mit der Stimme sind nicht nur erlaubt, sondern erwünscht. Aber auch ganz einfache Interpretationen haben Charme und sind ausdrucksstark.

Tschack tschacka wumm wumm ...
Boing tschacka boing tschacka ...
Puff, klack, piep ...
Tsick tsick tsick tsick tsick tsick klatsch
Rattata zong, rattata zong, bong bong
bong ...
Uff ta ra ra tscha tscha tscha ...

Variationen:

- Die beiden alten Maschinen
Kolibri, Das Musikbuch 3/4, Schroedel
Schulbuchverlag, Hannover, 1995
- Jede Gruppe bekommt eine Kassette mit einer Geräuschemusik, zu der eine Maschine gebaut werden muss. Die Maschinen werden präsentiert.

10. Drei gegen Vier

Zunächst wird klatschend in der Gruppe ein Dreierhythmus erarbeitet. Die Gruppe geht dabei durch den Raum. Dabei werden zunächst alle drei Schläge des Taktes durch-

geklatscht, dann nur noch die Eins. Schließlich wird nur noch auf die Eins ein Schritt oder eine Bewegung durchgeführt, die anderen zwei Schläge steht man im Freeze.

Danach wird mit einem Vierer-Rhythmus ebenso verfahren. Schließlich wird eine Gruppe zum Dreier-, eine zum Viererrhythmus gebildet.

- Die Gruppen arbeiten jetzt schlaggleich und gleichzeitig, der Grundschatz wird von einer Kongatrommel gegeben. Nach vier Schlägen vorweg durch die Spielleitung beginnt bei der folgenden Eins für jede Gruppe die rhythmische Aktion. Besonders interessant wird es, wenn sich Spieler mit unterschiedlichem Rhythmus anspielen.
- Zu zweit: Zwei Personen mit unterschiedlichem Rhythmus finden sich zusammen und spielen eine einfache Handlung.

11. Ta-Ke-Ti-Na

- Langsam pendeln, beim Einatmen nach hinten schwingen, beim Ausatmen nach vorne. Beim Ausatmen jeweils eine Silbe sprechen: Ta-Ke-Ti-Na.
- Langsam schneller werden und aus dem Pendeln in ein immer deutlicheres Treten übergehen, den Text, die Silben „in den Boden treten“.
- Das Tempo variieren, nacheinander mit der Stimme Betonungen auf einzelne Silben legen:
Tá-Ke-Ti-Na
Ta-Ké-Ti-Na
Ta-Ke-Tí-Na
Ta-Ke-Ti-Ná

3.7. Rhythmische Sprechverse

„Rhythmus ist das, wo jeder mit muss!“
Schon kleine Kinder wippen bei rhythmischer Musik in ihren Kinderwagen mit. Wenn etwas swingt, wenn der Rhythmus ins Blut, in die Beine geht, dann hält es kaum ein Kind noch auf seinem Stuhl. Darin liegt die große Kraft und der Vorteil von rhythmischen Sprechversen. Sie sind leicht erlernbar, haben Schwung, fördern die Koordination und trainieren das Gefühl für Rhythmus und bringen uns in Bewegung. Ein nicht unwesentlicher Vorteil für viele Lehrerinnen: Man muss nicht singen können. Es ist jedoch kein Nachteil, wenn man ein bisschen swingen kann.

1. Rhythmus

Rhythmus ist da,
wo jeder mit muss.

Dieser Vers wird von der ganzen Gruppe rhythmisch gesprochen. Mit einem Anstellschritt, der am Platz ausgeführt wird, wird

Wenn etwas swingt,
wenn der Rhythmus ins
Blut, in die Beine geht,
dann hält es kaum ein
Kind noch auf seinem
Stuhl. Darin liegt die
große Kraft und der
Vorteil von rhythmischen
Sprechversen.

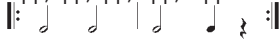
Rhythmus ist da, wo jeder
mit muss!



Rhythmus ist da, wo jeder mit muss.



Kleine, schnelle Schritte trippeln,
tipp, tipp, tipp, tipp, tapp.



Langsam geht's auch.



Mm tscha mm tscha mm tscha
mm tscha mm tscha mm tscha
mm tscha tscha

Der gemeinsame Rahmen
ist ein 4/4-Takt.

der Rhythmus auf den Körper übertragen.
Wenn der Rhythmus in der Gruppe sitzt, be-
kommt eine zweite Gruppe eine zusätzliche
Textzeile:

Kleine schnelle Schritte trippeln
tipp tipp tipp tipp tap.

Diese Gruppe passt die Bewegung dem
schnellen Sprechers an.

Es können noch ein dritter und vierter Satz
dazu genommen werden:

Langsam geht's auch.
Mm tscha mm tscha
mm tscha mm tscha
mm tscha mm tscha
mm tscha tscha.

2. Himmelblauer Unterrock

Und 1 und 2
und 3 und 4
und 5 und 6
und 7 und 8
und 9 und 10.

Ein Hut, ein Stock, ein himmelblauer
Unterrock.

Und vorwärts, rückwärts, seitwärts ran.
Und hoch und tief und zick und zack.
Hacke, Spitze, hoch das Bein!
Und 1, und 2 ...
(überliefert)

Tipp:

Diese Sprechverse werden im Gehen ge-
sprochen. Bei Platzmangel kann das Gehen
auch auf der Stelle stattfinden. Der Text
wird durch passende Bewegungen begleitet,
bei „vorwärts ...“ steht man und führt die
Bewegungen mit einem Bein aus, bei „zick
und zack“ wird mit dem Po gewackelt.

Variation:

Ein Hut, ein Stock, ein Regenschirm

3. Und 1 und 2 und 3 und 4

Ihr geht hintereinander in einer langen
Schlange und sprecht im Gehrhythmus den
folgenden Text. An der Stelle „vorwärts,
rückwärts, seitwärts, ran“ macht ihr die pas-
senden Bewegungen mit dem rechten Fuß.
Bei „Hacke, Spitze, hoch das Bein“ spielt ihr
genau das. Dann streckt ihr euch, macht
euch ganz groß und zum Schluss geht ihr in
die Hocke und macht euch ganz klein.

Und 1 und 2 und 3 und 4!
Gemeinsam gehen alle hier.
Und 5 und 6 und 7 und 8!
Schaut her, wie schön das jeder macht!
Vorwärts, rückwärts, seitwärts, ran,
toll, ganz groß und dann ganz klein.

4. Dra - cu - la

Eine Kombination verschiedener Rhyth-
musfolgen auf einem gemeinsamen Grund-
schlag.

Anstellung abwechselnd nach links und
rechts. Den Text, die Silben „in den Boden

treten“.

- Bei jedem Schritt jeweils eine Silbe
sprechen.
Vam-pir, Vam-pir, Vam-pir, Vam-pir ...
- Es kommen zusätzliche Texte hinzu, alle
orientieren sich inhaltlich am Thema,
rhythmisch am Grundschlag:
Dra - cu - la (*Haltung*)
Dra - cu - la (*Haltung*) ...
Fürchterliches Ungeheuer ...
Er trinkt gern Blut (*schlürft*) ...
Knoblauch jagt ihn in die Flucht..
- Alle Sätze werden auf der Basis des
Grundschlages gemeinsam gesprochen.
Es hat sich bewährt, dass man mit dem
Sprechen einzeln und nach eigener
Entscheidung zwischendurch auch
einmal aufhören darf, damit man den
Raumklang wahrnehmen kann.
- Aus dem „Silbentreten“ in Schritte
übergehen, sich durch den Raum
bewegen. Mit dem Sprechen auch einmal
aussetzen und den Raumklang der
Schritte wahrnehmen, dann wieder mit
dem Rhythmussprechen fortfahren.
- Weiterhin Silben sprechen und gehen:
dazu Klatschen.

Variationen:

- Die Silben werden weitergesprochen,
wir kommen zurück an einen Platz, die
Bewegung geht in ein Stampfen über.
- Rhythmusinstrumente kommen
dazu (Rasseln, Bongos, Schellenring,
Maracas, Guiro u.ä.). Möglich sind auch
Ersatzinstrumente, wie selbst gebaute
Rasseln.
Es wird nach einer Ausprobierphase
ein gemeinsamer Rhythmus Schritt für
Schritt aufgebaut und dem weiterhin
gesprochenen oder gesungenen
Grundtext zugeordnet. Jedes Kind ist
für ein bestimmtes Rhythmusinstrument
verantwortlich. Was das einzelne Kind
macht, sollte sehr einfach sein, der
interessante Rhythmus entsteht durch die
verschiedenen Akzente und Klangfarben
aller.
- Die Gruppe wird halbiert, die eine Hälfte
baut einen Rhythmus auf, die andere
Hälfte versucht, sich dazu zu bewegen.
(Wechsel.)
- Jedes Kind formt vier verschiedene
Freeze-Bilder mit seinem Körper. Die
Freeze-Haltung wird immer für einen
Takt gehalten, dann „springt“ das Kind
in die nächste Haltung, d.h. es gibt keine
fließenden, sondern sehr harte Wechsel.

Tipp:

Das Schema lässt sich auf andere Themen
übertragen, Grundrhythmus ist jeweils ein

Vierertakt:

• **Indianer**

Indianer, Indianer.
Ureinwohner mit ihren Speeren.
Der weiße Mann, der weiße Mann...

• **Geister**

Angst, Angst
Geister und Gespenster.
Grusel, Grauen, Gänsehaut.

5. Der Keksklau

Der Text wird rhythmisch gesprochen und auch gespielt.

P1: Wer hat die Kekse aus der Dose geklaut?

Alle: Wer hat die Kekse aus der Dose geklaut?

P1: Evi hat die Kekse aus der Dose geklaut!

Alle: Evi hat die Kekse aus der Dose geklaut!

Evi: Was, ich?

Alle: Ja, du!

Evi: Niemals!

Alle: Wer denn?

Evi: Peter hat die Kekse aus der Dose geklaut!

Alle: Peter hat die Kekse aus der Dose geklaut!

Peter: Was, ich?

Alle: Ja du!

Peter: Niemals!

Alle: Wer denn?

Peter: _____ hat die Kekse aus der Dose geklaut.

6. Bonbon mopsen

Der Text wird rhythmisch gesprochen und auch gespielt.

Einer: Wer hat die Bonbons aus der Dose gemopst?

Alle: Wer hat die Bonbons aus der Dose gemopst?

Einer: Anna hat die Bonbons aus der Dose gemopst.

Alle: Wir alle sind empört, das ist ja unerhört!

Anna: Was, ich?

Alle: Ja, du!

Anna: Niemals!

Alle: Wer denn?

Anna: Ian hat die Bonbons aus der Dose gemopst.

Alle: Ian hat die Bonbons aus der Dose gemopst.

Ian: Was, ich?

Alle: Ja, du!

Ian: Niemals!

Alle: Wer denn?

Und so geht es immer weiter, bis jedes Kind einmal dran war.

Ein rhythmisches Sprechspiel, das man langsam spielerisch einübt. Es ist ausschlaggebend wichtig, dass man von Anfang an darauf achtet, dass ein gemeinsamer Grundrhythmus eingehalten wird. Deshalb findet im Kreis eine Bewegung statt, bei der man im Grundschlag vom rechten auf den linken Fuß in einer Art Wiegeschritt mit Anstellschritt tritt. Die Spielleitung muss da-

rauf achten, dass die Gruppe nicht schneller wird und dass das jeweilige „Solo“, in dem der neue „Schuldige“ genannt wird, rhythmisch exakt vorgetragen wird.

Dieser Vers kann ebenfalls durch Bewegung ergänzt werden. Der Text wird rhythmisch mit verteilten Rollen gesprochen. Das „verdächtige“ Kind darf in Mimik und Haltung seiner Empörung Ausdruck geben.

(Nach: *Sammelsurium*, Veritas-Verlag. Die Rhythmusgeschichten sind nicht auf der CD zum Heft.)

7. Noch 'ne Kuh!

Rechts ein Baum,
links ein Strauch,
eine Kuh seh ich auch.
Schau mal nach links - links,
noch 'ne Kuh - juppi du!

Tipp:

Dieser Sprechvers wird im Gehen gesprochen. Wenn Platz ist, geht man in einer langen Schlange hintereinander oder im Kreis. Bei Platzmangel kann das Gehen auch auf der Stelle stattfinden. Der Text wird durch passende Bewegungen begleitet, nach „juppi du“ folgt ein Kapriolensprung in die Luft und dann beginnt es wieder von vorne.

(Aus: *Kolibri, Das Musikbuch 1/2*, Schroedel Schulbuchverlag, Hannover, 1995.)

Zu Übung 4: Dracula

||: ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ||
Dra-cu-lä (Haltung) Dra-cu-la
(Haltung)
||: ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ||
Fürchterliches Ungeheuer!

||: ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ||
Er trinkt gern Blut! (Schlüpf!)

||: ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ||
Knoblauch jagt ihn in die Flucht!

Rhythmusvers im Stück:
„Gewitternacht“ -
Eigenproduktion der
Gruppe HEARTsprung
(Kl. 5/6)
Spielleitung:
Karin Hüttenhofer,
Wulf Schlünzen



8. Hier in diesem Haus, ...

Hier in diesem Haus,
kommt keiner rein, geht keiner raus!
Hier darf man tanzen und springen
und manchmal auch laut singen.
Hier in diesem Haus.
(Überliefert.)

Alle stehen in einem großen Kreis und halten sich an den Schultern gefasst. Man geht rhythmisch im Kreis herum und spricht den Vers zuerst. Dann variieren die rhythmischen Sprechformen von freiem Singen über Flüstern, Brummen usw. Die Bewegungsart richtet sich nach der Art des Sprechens. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

1, 2, 3

1: ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ |
1, 2, 3 ...

♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ |
alle sind dabei!

♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ |
Fast war ich schon zu spät-

♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ |
aber, es geht!

9. 1-2-3-Sprechvers

1, 2, 3,
alle sind dabei
fast war ich schon zu spät,
aber - es geht.

Der Sprechvers wird versetzt wie ein Kanon gesprochen.

Freies Singen auf diesen Vers, jeder für sich, Anpassung an andere oder Durchsetzen des eigenen Melodiebogens, dazu durch den Raum gehen.

10. Eine kleine Hexe

Eine kleine Hexe, gönnt sich keine Ruh,
Sie reitet auf dem Besen,
reitet immerzu.
Eine kleine Hexe tanzt im Mondenschein,
und wenn sie mit dem Besen klopft,
dann musst du hinterdrein.
Fi, fa, fum, dreh dich um!
Fi, fa, fit, und komm mit.
(Aus: Musik in der Grundschule 1/98.)

Zu diesem Sprechvers gibt es hier kein Bewegungsbeispiel. Finden Sie doch selbst mit ihrer Klasse so richtig hübsch „hexige“ Bewegungsarten dazu.

**3.8. Arbeit an der Rolle**

Kinder lieben es, in eine Rolle zu schlüpfen, am liebsten in eine, die ihnen fremd ist. Da darf es gern ein König, ein Räuber, eine Prinzessin, eine Hexe oder ein Zauberer sein. Mit Begeisterung spielen die Kinder auch Tiere, Geister oder Monster. Als Spielleitung müssen wir darauf achten, dass alle Rollen von den Kindern verkörpert werden können und ihre Darstellung individuell bleibt.

In diesem Zusammenhang: Bitte nicht vergessen: Wir müssen im Schultheater eine krasse Rollenhierarchie vermeiden. Schultheater ist Gruppentheater. Daher müssen wir als Spielleitung bei der Adaption eines Stücks oder eines Bilderbuchs immer darauf achten, dass nicht nur die besonders begabten, sondern möglichst alle Kinder Spielrollen erhalten. Nicht immer lassen sich die darzustellenden Eigenschaften der Rollenfiguren einem Text entnehmen, weil es dem Autor vielleicht gar nicht um die Darstellung von unterschiedlichen Charakteren oder Typen geht, die Rollen sehr plakativ angelegt sind oder wir darüber hinaus bei Eigenproduktionen und Adaptionen von Bilderbüchern die Rollen erst mit den Kindern gemeinsam entwickeln. Hier helfen einige Übungen.

1. Fotos

- Jedes Kind hat die Aufgabe, drei zur Rolle passende ausdrucksstarke Bilder zu finden. Diese Bilder sollen im Freeze gehalten werden können, sie sollen möglichst verschieden sein (Tipp: unten, auf halber Höhe, oben).
- Drei „Fotos“ zu einem Ablauf entwickeln. Die Übergänge können „gespielt“, die Bilder müssen „gehalten“ werden.

2. Gehen in verschiedenen Rollen

Bei dieser Aufgabe kann man als Spielleitung alle Rollen, die man später vielleicht brauchen kann oder schon erarbeitet hat, von allen gleichzeitig darstellen lassen. Die Kinder können voneinander abgucken, um ihr Darstellungsrepertoire zu erweitern, z.B.:

- Geh wie ein König!
- Geh wie eine Prinzessin!
- Geh wie ein Diener!
- Geh wie ein Soldat!
- Geh wie ein Zauberer!
- Du bist ein fliegender Bote, der durch die Luft saust. Du kannst hervorragend fliegen.

3. Lebende Bilder

Es werden „lebende Bilder“ erarbeitet, in denen unterschiedliche Stationen der Handlung (Grundsituationen bzw. der Höhepunkt des Textes) dargestellt werden. Die

weitere Handlung wird dann aus den Bildern heraus entwickelt.

4. Die vier Elemente

Die Darstellung von Rollen lässt sich wirkungsvoll mit den Bewegungsvorstellungen der vier Elemente differenzieren. Es macht Spaß, die Rollenfiguren mit den Bewegungsvorstellungen von Erde, Wasser, Feuer, Luft auszuprobieren. Auch ein Wechsel des Elements mitten in der Szene kann erprobt werden: Da kann durch ein Ereignis z.B. aus einem lässigen und aalgatten Wassertyp ein wild oder panisch agierender Feuertyp werden oder aus einem verspielten Luftikus eine geradezu versteinerte Erde.

Erde

Wenn ein Mensch „mit beiden Beinen auf der Erde steht“, wenn er sich als „standfest“, als „verwurzelt“ erweist, so nennen wir das in der Umgangssprache einen „gestandenen Menschen“. Die beiden Beine ruhen wie Säulen auf dem Boden, darüber bildet das Becken mit den Beinen ein Gewölbe. Der Körper steht ruhig, unverrückbar wie ein Baum oder Fels, jedoch nicht starr und unbeweglich, sondern durchaus dynamisch. Er zieht seine Kraft aus der Erde, wie der Riese aus der griechischen Sage, der so lange unbesiegbar war, wie er Kontakt mit Mutter Erde hatte.

Der Atemschwerpunkt ist das Ausatmen, denn der ausatmende Körper ist stark, deshalb ächzen wir bei großer Körperanstrengung.

Luft

Ausgehend von der Grundhaltung Erde spüren wir, wie sich unter unseren Armen ein Polster mit leichtem Treibgas füllt und uns sanft ein bisschen in die Höhe hebt. Unsere Füße verlieren den festen Kontakt zum Boden, wir werden leicht, noch leichter und beginnen zu schweben. Wir fühlen uns „wie auf Wolken“, wir haben „abgehoben“, nichts belastet uns, wir fühlen uns frei von Sorgen.

Der Atemschwerpunkt ist das Einatmen, dadurch wird unsere Stimme hoch, kichernd, schwebend.

Wasser

Ausgehend von der Grundhaltung Erde spüren wir, wie langsam unter uns das Wasser steigt, bis es unter unseren Achseln steht. Wir haben keine Angst, wir wissen, uns kann nichts passieren. Wir fühlen uns fast schwerelos. Wir spüren den Auftrieb, dieser Schwebezustand ist jedoch ruhig verweilend. Die Wellenbewegungen des Wassers gehen in unseren Körper über, er bewegt sich im Element auf und ab und kann im Ausdruck von der sich leicht kräuselnden Welle bis zur gischtenden Brandung reichen.

Der Atemschwerpunkt ist das Ein- und Ausat-

men im bewussten Wechsel von abnehmen, kurz innehalten, zunehmen und wieder innehalten bis zum Ausatmen. Unsere Stimme wird dadurch wellenartig sanft oder aggressiv an- und abschwelend. Der Sprachduktus wird einlullend oder drohend anschwellend, wie z.B. „Pass bloß auf“ oder „Du musst selbst wissen, was du da tust!“

Feuer

Ausgehend von der Grundhaltung Erde spüren wir, wie von unserer Körpermitte ein leichtes Zucken ausgeht. Der Atem wird unruhig, wie das Flackern einer Kerze im Wind. Diese hektische Atmung breitet sich über den ganzen Körper aus. Wir können nicht mehr ruhig stehen, „die Glut verzehrt uns“, „Blitze schießen aus unseren Fingerspitzen“. Das Element Feuer hat uns ergriffen. Die Bewegungen können einschmeichelnd, leise glimmend, aber auch besitzergreifend und verzehrend sein. Wir sind äußerlich vielleicht ruhig, innerlich aber unruhig, stets von einer Spannung erfüllt, die oft wechselt, jedoch nie ganz zur Entspannung kommt.

(In Anlehnung an: Körpertheater und Commedia dell'Arte, Werner Müller, Verlag Pfeiffer, München 1984, S. 28 ff)

5. Rollenbefragung

Die Rollenbefragung gibt der Person, die man spielt, eine Geschichte. Man lernt sie dadurch besser kennen und gibt ihr menschliche Tiefe. Die Kinder befragen sich gegenseitig in ihrer Theaterrolle. Das befragte Kind antwortet in Ichform als die übernommene Theaterfigur.

- Wer bist du?
- Wie heißt du?
- Woher kommst du?
- Wohin willst du?
- Warum bist du hier?
- Was magst du?
- Was hasst du?
- Wen magst du?
- Wen magst du nicht?

Wir müssen im Schultheater eine krasse Rollenhierarchie vermeiden. Schultheater ist Gruppentheater. Daher müssen wir als Spielleitung bei der Adaption eines Stücks oder eines Bilderbuchs immer darauf achten, dass nicht nur die besonders begabten, sondern möglichst alle Kinder Spielrollen erhalten.

**TMS 2007
Schule Sternthaler
Straße
„Hänsel und Gretel“
Spielleitung:
Johannes Ziemer**



6. Der heiße Stuhl

Ein Kind setzt sich vor die Gruppe auf den „heißen Stuhl“. Es wird jetzt von den anderen Kindern zu seiner Rolle befragt. Dabei antwortet das Kind aus seiner Theaterrolle in der Ichform. Antworten werden von den Fragenden auch einmal in Frage gestellt, wenn die Antwort nicht überzeugend oder einfach nur ausweichend ist. Die Spielleitung beginnt mit der Befragung, um ein Beispiel zu setzen.

7. Steckbrief

Auf einem vorgefertigten Arbeitsblatt schreibt jedes Kind der Spielgruppe einen Steckbrief. Die Rollenfigur wird gesucht wegen eines Vergehens, man erkennt sie an besonderen Merkmalen, andere Menschen werden gewarnt wegen eines besonders gefährlichen Verhaltens, man soll die Person gegen eine Belohnung bei den örtlichen Dienststellen melden. Der Steckbrief eignet sich für alle möglichen Übeltäter, vom Räuber über den Piraten bis hin zu hochgestellten Persönlichkeiten. (Beispiel vgl. S. 86.)

8. Rollenbilder

Die Rollenträger finden drei Standbilder zu ihrer Rolle, in denen Emotionen deutlich werden:

- ein für die Rolle in dieser Handlung sehr wichtiges emotionales Bild,
- dann das im Kontext der Handlung für die Rolle existierende Gegenteil zu diesem emotionalen Bild,
- und dann noch ein Bild, das eine ganz andere Haltung darstellt, die für die dargestellte Rolle in dieser Erzählung aber auch kennzeichnend ist.
- In einem zweiten Schritt gibt es zu jeder Haltung einen entsprechenden Ausruf oder Satz und einen aus jeder Haltung jeweils entwickelten Gang. Das wird in der Form „Marktplatz“ erprobt (alle gehen durch den Raum und nehmen laufend wechselnden Kontakt auf).

9. Tätigkeiten entwickeln

Jedes Kind überlegt sich, welche Tätigkeit für seine Rolle geeignet ist und wie diese Tätigkeit im Spiel die Besonderheit der Rolle auch für die Zuschauer kennzeichnen kann. In Improvisationen werden diese Tätigkeiten erprobt und in kleinen Präsentationen vorgestellt.

3.9. Musik im Spiel

Musik animiert zu Bewegung und verstärkt die Wirkung der Szenen. Was also liegt näher, als Theater, sooft es geht, mit Musik zu verbinden. Bei der Musikauswahl sollten wir sehr sorgfältig vorgehen und uns besser nicht auf allzu bekannte Stücke verlassen.

Bei Theatermusik ist es wichtig, diese so auszuwählen, dass sie das Geschehen unterstützt und verstärkt. Sie sollte so geartet sein, dass die Kinder nicht auf vorgefertigte Bewegungsmuster zurückgreifen, sondern mit neuen Bewegungen auf die Musik reagieren.

Mit passender Musik können Bewegungsimpulse positiv verstärkend beeinflusst werden.

Auch wenn man mit Musik aus der „Konserve“ arbeitet, muss man nicht auf Standards der Bewegung zurückgreifen. Liegt ein anderes, neues Bewegungsrepertoire bei den Schülern vor, kann man dieses nutzen, um neue Formen zu entwickeln. Ob es sich dann bei der geplanten Darstellung um einen „normalen“ Tanz, ein Gedicht, eine Geschichte, ein Bilderbuch oder eine eigene Idee handelt, ist egal. Die ausgewählte Musik hören, und diese in Bezug auf das gewählte Thema umsetzen, das ist das Ziel. (Ausgewählte Musikbeispiele vgl. S. 106.)

Man darf nicht vergessen, dass Musik auch schon dann entsteht, wenn man etwas rhythmisch spricht. In der Form des „RAPS“ hat dies allgemeine Anerkennung gefunden. Auch Geräuschfolgen können als Musik angesehen werden und zur Bewegung und Darstellung anregen. Man sollte den Begriff „Musik“ heute freier sehen, ihn nicht nur auf Lieder und Musikstücke anwenden.

1. Atemübungen

Es ist wichtig, Atembögen bei Liedern durchzuhalten.

- Vor dem Sprechen und Singen die verbrauchte Luft vollständig ausatmen.
- Lockerung der Taillenmuskulatur;
- Vorstellungshilfe:
Aus einem gefüllten Luftballon strömt die Luft aus. Wenn er schon fast leer ist, schlagen wir ihn mit beiden Händen, damit auch die letzte Luft entweicht. Dafür klopfen wir auf den Brustkorb, der Bauch wird flacher.
- Einatmen:
Zuerst im Liegen üben; der Bauch wölbt sich etwas vor. Blumenduft mit der Nase einschnuppern. Im Sitzen und Stehen genauso schnuppern. Darauf achten, dass man genauso atmet wie im Liegen. Schultern nicht hochziehen.
- Vor jeder Pause auspusten, dann einschnuppern (durch die Nase einatmen, durch den Mund ausatmen).
- Kinderlieder, Sprechverse und Abzählreime für die Kinder nach Atembögen einteilen

2. Freie Bewegungsimprovisation zu Musik
Bewegung zu Musik gibt die Möglichkeit, sich in einer nicht verbalen Sprache auszudrücken. Hat man mit der Klasse schon ei-

nige Tänze einstudiert, kann man auf diese Bewegungsabläufe zurückgreifen.

3. Freier Chor

Als Grundlage kann jeder beliebige Text dienen. Jeder wählt sich eine Stelle in einem vorgegebenen Text aus, von der ab er zunächst im Chor „mitsingt“. Der Grundschlag wird mit einer Holzblocktrommel vorgegeben, pro Schlag wird eine Silbe „gesungen“. Lautstärke und Tonhöhe können und sollen variiert werden, der Dirigent leitet die Aktion.

Auf ein Zeichen des Dirigenten hin tragen Chorsänger einen kleinen Textausschnitt als Solo oder Duett in freier Gestaltung vor. Diese Übung beweist, dass man ohne jede musikalische Begabung und Ausbildung so etwas wie ein akustisches Kunstwerk schaffen kann.

4. Siebensprung

Dieser Tanz eignet sich für unerfahrene Tänzer sehr gut, da bestimmte Bewegungsformen in einen Ablauf gebracht werden, der sich immer wiederholt und dabei aufgebaut wird.

Man beginnt in Kreisstellung, die Hände in die Hüften gestützt, und läuft mit kleinen Schritten in Tanzrichtung. Bei drei deutlich hörbaren Schlägen in der Musik klatscht man in die Hände und dreht sich erst in die eine, dann in die andere Richtung.

Jetzt kommt der Teil, den man leicht selbst gestalten kann, man erkennt ihn am Xylophonwirbel. Für diese Stelle denkt man sich eine Haltung aus, z.B. auf einem Bein stehen. Wenn die Musik einsetzt, tanzt man wieder den ersten Teil. Nach dem Klatschen ertönt der Wirbel zweimal, man erfindet zu seiner ersten Haltung eine zweite dazu, z.B. auf dem anderen Bein stehen. Die Musik setzt wieder ein, es beginnt alles von vorne. Zum Schluss hat man sieben Abschnitte, die man beim Xylophonwirbel bewegungsmäßig einfügen kann.

(Musik auf der CD: *Tanzen in der Grundschule*, FidulaFON CD 4424, Nr. 11)

5. Spiegelungen

Man hat eine Idee für eine Szene, z.B. eine Begegnung von Gespenstern auf dem Friedhof, sucht gemeinsam eine Musik dazu aus und findet dann mit Hilfe der Spiegelpantomime (vgl. S. 45, Übung 2) einen gemeinsamen Bewegungsablauf.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten:

- Es steht ein „Vortänzer“ vor der Gruppe, der langsam, aber passend zur Musik Bewegungsabläufe vormacht, die Gruppe imitiert zeitgleich.
- Es bilden sich Vierergruppen, die ihre Bewegungen spiegeln. Dadurch finden

im Raum verschiedene Aktionen statt, die aber durch die gemeinsame Musik rhythmisiert sind und als Ganzes ein stimmiges Bild ergeben.

- Man kombiniert die beiden Bewegungsfolgen und führt sie ineinander über. Erst beginnen die Spiegelungen in der Kleingruppe. Allmählich passen sich alle einem Vorbild an, bis letztlich die ganze Gruppe eine Bewegungsfolge ausführt. Diese kann man in Form einer Choreographie festlegen, aber es besteht auch die Möglichkeit, die Form durch den Vortänzer immer wieder verändern zu lassen. Der Vorteil dieser Methode besteht darin, dass immer die Aufmerksamkeit der Tänzer gefragt ist, Routine nicht möglich ist. Dadurch bleibt die Spannung größer, die Tänzer wirken präsenter auf der Bühne.

Musikauswahl

Musik, die Bewegung anregen soll, darf nicht zu „besetzt“ sein, d.h. allzu Bekanntes eignet sich in der Regel nicht.

Die Musik darf auch nicht so stark dominieren, dass jede Aktion dazu eher stört.

Ich bevorzuge daher Musik, die von vornherein für Bewegung geschrieben ist.

(Vorschläge für geeignete Musik siehe S. 106.)

Bei Theatermusik ist es wichtig, diese so auszuwählen, dass sie das Geschehen unterstützt und verstärkt. Sie sollte so geartet sein, dass die Kinder nicht auf vorgefertigte Bewegungsmuster zurückgreifen, sondern mit neuen Bewegungen auf die Musik reagieren.

„Wortlos“- Tanztheater
Schule Winterhuder
Weg, Kl. 2b
Spielleitung:
Gisela Schumacher
TMS 2007



3.10. Bewegungslieder

Zu Bewegungsliedern gibt es viele vorgegebene Formen. Dabei müssen wir aber nicht stehen bleiben, wir können auch mit den Kindern neue Bewegungsformen erarbeiten. Zu vielen Liedern, für die noch niemand Bewegungsabläufe aufgeschrieben hat, erfinden wir mit den Kindern eigene.

Voraussetzung für die Arbeit an Bewegungsliedern ist nicht, dass man singen kann, denn die Bewegungsabläufe können auch beim Sprechen erfunden und eingeübt werden. Die Musiklehrerin muss sie dann „nur noch“ mit dem Verlauf der Melodie üben.

1. Das rote Pferd

Das „rote Pferd“ ist ein Bewegungslied, dessen Melodie einem bekannten französischen Evergreen entnommen wurde, der unter dem Titel „Milord“, gesungen von Edith Piaf, berühmt wurde. Inhaltlich verlangt die letzte Zeile immer wieder die Wiederholung des Liedes, das Lied wird sozusagen zum Perpetuum mobile. Beim Singen sitzen die Kinder auf den Stühlen oder stehen hinter ihren Stühlen. Alle Bewegungen werden rhythmisch und ohne Unterbrechung durchgeführt.

Nach jeder Strophe kommt der rhythmische Sprechvers:

Dieses war der erste/zweite/dritte ... Streich,
doch der nächste folgt sogleich!

- 1 War einst ein Gummipferd
- 2 das hat sich nie beschwert
- 3 hat nur mit seinem Schwanz
- 4 die Fliege abgewehrt
- 5 Die Fliege war nicht dumm,
- 6 sie machte summ, summ, summ
- 7 und flog mit viel Gebrumm
- 8 ums rote Pferd herum ...

- 1 Da hat das rote Pferd
- 2 sich einfach umgedreht
- 3 und hat mit seinem Schwanz
- 4 die Fliege abgewehrt.
- 5 Die Fliege war nicht dumm,
- 6 sie machte summ, summ, summ
- 7 und flog mit viel Gebrumm
- 8 ums gelbe Pferd herum ...

- 1 Die Hände schlagen auf die Oberschenkel.
- 2 Hände über Kreuz
- 3 Arm abgewinkelt, der Ellenbogen des rechten Armes liegt in der linken Hand, die rechte Hand wedelt im Takt wie ein Schwanz hin und her.
- 4 Bei „abgewehrt“ schlägt die eine Hand die andere nach hinten weg.
- 5 Die Zeigefinger tippen an die Schläfen.
- 6 Hände zu Fäusten ballen und kreisförmig

neben den Schläfen bewegen.

7 Die angewinkelten Arme neben dem Körper wie schlagende Flügel bewegen.

8 Eine Hand schnappt Daumen und Finger immer wieder zusammen und macht dabei eine Kreisbewegung um den Kopf.

Das Lied beginnt von vorne. Das Pferd bekommt eine neue Farbe. (Siehe auch Musik in der Grundschule Heft1/1997.)

2. Was müssen das für Bäume sein?

Was müssen das für Bäume sein?

Wo die großen
Elefanten spazieren gehen
ohne sich zu stoßen?
Rechts sind Bäume,
links sind Bäume,
und dazwischen Zwischenräume.

Wo die großen
Elefanten spazieren gehen
ohne sich zu stoßen?

(Melodie in Kolibri, Das Liederbuch 1/2 und Lehrerhandbuch.)

Das Lied wird mit Gesten bebildert. Diese kann man normal, ganz groß, ganz klein machen. Das Lied kann man normal, ganz schnell und ganz langsam singen. Die Gesten werden dem Tempo angepasst.

3. Aram sam sam

A ram sam sam
a ram sam sam
guli, guli, guli, guli, guli,
ram sam sam.
A rafi, a rafi,
guli, guli, guli, guli, guli,
ram sam sam.

Zur Einführung in dieses Bewegungslied kann man eine Fantasiereise in ein orientalisches Märchenland machen. Dort leben viele Scheichs, die Frauen sind verschleiert, alle tragen lange, wallende Gewänder, auch die Männer. Alle haben Kopfbedeckungen, die Sonne brennt heiß in der Wüste. Man spricht eine fremdartig klingende blumenreiche Sprache, immer wenn es sehr heiß ist, singt man dieses Lied und macht dazu folgende Bewegungen:

- A ram sam: die Arme werden angewinkelt und vom Ellbogen aus im Rhythmus nach außen gekippt, dann nach innen.
- guli, guli: die Unterarme liegen vor dem Bauch und rotieren kreisförmig gegeneinander.
- A ra fi: Die Arme werden nach oben geworfen und der Oberkörper bewegt sich verbeugend nach vorne.

Variation:

Die Unterarme werden vor dem Oberkörper gekreuzt, man verbeugt sich orientalisches voreinander.

(Melodie: Sammelsurium, Veritas-Verl., S. 36.)

4. Jack und Tina

Freies Erfinden der Bewegung und eines Teils des Textes.

1. Jack sitzt in der Küche mit Tina.
2. Jack sitzt in der Küche mit Tina.
3. Jack sitzt in der Küche mit Tina,
4. und sie spielen auf dem alten Banjo.

Sie singen:

5. Beine hoch! Tralalalala
6. Beine hoch! Tralalalala
7. Beine hoch! Tralalalala
8. Und sie spielten auf dem alten Banjo.

Spielanweisung:

1-3: Auf die eigenen Schenkel und die Schenkel des Nachbarn patschen im rhythmischen Wechsel.

4. Nachahmen

5.-7. ausführen

8. Nachahmen

Weitere Strophen: man denkt sich selbst Bewegungen aus:

Po hoch! Nase hoch! Arme hoch! Bauch hoch! Tralalalala ...

(Melodie in: *Sammelsurium*, S. 42.)

Variation ebenda: Man imitiert Instrumente.

5. Klatschkreis mit Lied

Ein Klatschrhythmus wird im Kreis weitergegeben, die Grundbewegung ist:

Auf die Schenkel patschen,
in die Hände klatschen.

Beim Weitergeben klatscht man seine Hände und die Hände der Partnerin zusammen.

Dann wird ein Lied dazu gesungen:

gonni gonni ßa u gonni,
u gonni gonni ßa u gonni,
u gonni gonni ßa u gonni.
Wa, wa, wa, hekoda, ja,
wa, wa, wa, hekoda, ja,
uwi uwi uwi pikißi!

(Melodie und Bewegungsvariation in: *Sammelsurium*, S. 37.)

6. Ging gang guli

Ging gang guli, guli, guli, guli, watscha,
ging gang gung, ging gang gung.
Ging gang guli, guli, guli, guli, watscha,
ging gang gung, ging gang gung.
Heila, heila sheila, heila sheila, heila ho-oo.
Heila, heila sheila, heila sheila, heila ho.
Hmba hmba hmba ...
(Überliefert.)

7. Der Esel Firlefanz

Ich bin der Esel Firlefanz
und wackel gern mit meinem Schwanz
und tritt mir hinten jemand drauf,
dann stampf ich mit den Füßen auf.
Doch streichelt jemand meinen Bauch,
dann sag ich:
meinen Rücken auch!

Bewegungsspiel zum Lied:

Es werden Paare gebildet. Mit einem Sprungseil o.ä. bekommt jeweils ein Kind pro Paar

einen Eselsschwanz an die Kleidung geheftet. Zunächst wackelt Firlefanz durch den Raum, und das andere Kind versucht, ihm auf den Schwanz zu treten. Im zweiten Teil bekommt er Bauch und Rücken gestreichelt.
(Melodie in: *Funkelsteine 2*, S. 47.)

8. Simama kaa, Bewegungslied aus Tansania

Simama kaa (stehen, sitzen)

Simama kaa (stehen, sitzen)

Ruka ruka ruka (hüpfen)

Simama kaa. (stehen, sitzen)

Tembea kimbia (gehen)

Ruka ruka ruka (hüpfen)

Simama kaa (stehen, sitzen)

(Melodie in: *Funkelsteine 2*, S. 27.)

Dieses Bewegungslied stammt aus Tansania in Afrika. Die Worte sind original afrikanisch und sagen uns genau, was wir tun sollen: „simama“ heißt stehen

„kaa“ heißt sitzen

„ruka“ heißt hüpfen

„tembea“ heißt gehen

„kimbia“ heißt rennen.

9. Der Hahn ist tot

Erfinden eines Bewegungsablaufes zu den Inhalten, die der Text wiedergibt:

1. Der Hahn ist schlapp,
der Hahn ist schlapp.
2. Er kann nicht mehr krähen:
Kokodiii, kokodaa.
3. Er kann nicht mehr krähen:
4. Kokodii, kokodaa.
5. Koko koko koko
6. koko diii koko daaa.
7. Koko koko koko
8. koko diii koko daaa

(Der Text wurde verändert. Melodie in vielen Liederbüchern, z.B. *Lieder überall*, Bayrischer Schulbuchverlag, München 1988, S. 43.)

Beispiel:

- Jedes Kind sucht sich eine Bewegung zur ersten und zweiten Zeile.
- Jedes Kind sucht sich zwei Haltungen für die 3. und 4. Zeile.
- Jedes Kind sucht sich einen Bewegungsablauf für die 5. und 6. Zeile.
- Wir probieren das Ganze erst als Haltungsschleife, d.h. alles, was sich jedes Kind selbst ausgedacht hat, wird nacheinander ausprobiert. Alle arbeiten gleichzeitig.
- Es werden Gruppen gebildet, man tauscht die Ideen aus, ein gemeinsamer Ablauf wird gefunden.

Im Idealfall kann man sich auf eine Choreografie einigen, eine große Gruppe stellt dann gemeinsam das Lied mit festliegenden Bewegungselementen synchron zum Text dar. Das Lied wird im Kanon gesungen, dafür steht man in bis zu fünf Kreisen.

9 Projekte in der Primarschule

Es gibt eine unendliche Fülle von Möglichkeiten für Theaterprojekte mit Kindern: Wir müssen nur eine konzeptionelle Idee für eine theatrale Gestaltung haben, und unsere Schülerinnen und Schüler müssen daran Freude haben können, dann kann ein Projekt entstehen.

**„King Kong, das Reiseschwein!“
Gesamtschule
Wilhelmsburg, Kl. 4a
Spielleitung:
Christel Straß, Angelika
Gleißenberg
TMS 2007**

Die Darstellung der folgenden Projekte kann nur exemplarisch sein. Schließlich gibt es eine unendliche Fülle von Möglichkeiten: Wir müssen nur eine konzeptionelle Idee für eine theatrale Gestaltung haben, und unsere Schülerinnen und Schüler müssen daran Freude haben können, dann kann ein Projekt entstehen.

Im Folgenden habe ich Beispiele aus allen drei Projektverfahren ausgeführt, dem Umgang mit dramatischen Textvorlagen, der Adaption von nicht-dramatischen Texten und der Eigenproduktion.

Für das Projektverfahren Eigenproduktion stehen mehrere Projekte, da dieses Verfahren ganz besondere Anforderungen an die Spielleitung stellt, aber auch ganz besonders viel Spaß macht: Wir sind ganz dicht an den Kindern und können uns auch selbst mit eigenen Ideen besonders gut einbringen.

Die Darstellung der Übungen und Spiele für das jeweilige Projekt ist nicht annähernd vollständig – soll es auch nicht sein. Es geht nicht um Rezepte nach dem Motto: „Nur so geht es!“, sondern um den „Umgang mit Zutaten“. Dafür ist ein gewisses Grundwissen über die Arbeitsweisen im Theater mit Kindern notwendig. Die besten Rezepte der besten Köche nützen mir nichts, wenn ich übers Kochen nichts weiß.

Nutzen Sie die Übungen, die ich im 8. Kapitel aufgeführt habe, als Material für Ihre Projektarbeit - und ändern Sie Übungen so, wie Sie sie für zu gestaltende Situationen in Ihrem Projekt brauchen.

Exemplarisch habe ich einige auf ein Projekt hin modifizierte Übungen aufgeführt, um deutlich zu machen, dass Übungen nicht Selbstzweck, sondern Arbeitsmaterial darstellen, das je nach Bedarf ausgesucht und im Dienste des Projekts manchmal fast bis zur Unkenntlichkeit verändert werden muss.

9.1. Kurzprojekte: Zu kurz - aber trotzdem!

Welch eine Atmosphäre! Applaus, strahlende Kindergesichter, alle Zuschauer treffen sich mit den verrückten Hühnern auf der Spielfläche zu einem abschließenden freien Hühnertanz. Das fördert das Gemeinschaftsgefühl, streckt aber auch ein bisschen die Zeit, eine Präsentation von 10 Minuten ist nun einmal nicht so besonders lang.

Als ich über den Schulhof gehe, tönt es mir entgegen:

„Ich komme nächstes Mal zu dir ins Theater!“

„Ich auch! Das letzte Mal durfte ich nicht!“

„Schade! Ich würde gerne noch einmal mitmachen.“

„Ich fand das Theater gestern richtig gut!“

„Weißt du was? Das habt ihr gut gemacht.“

Kompliment aus Schülermund, was gibt es Schöneres?!

In Hamburg ist wahr geworden, wovon viele Grundschullehrer, die gerne Darstellendes Spiel geben, nur träumen können: es kann Wahlpflichtunterricht Darstellendes Spiel in den Klassen 2-4 angeboten werden. Je 60 Minuten in der Woche, die Randstunde von 12.00 - 13.00 Uhr, eine „Maxistunde.“ In der Ganztagschule kann diese Stunde auch anders platziert sein.

Ich habe diese Stunde für die Klassenstufe 3 und 4, immer Mittwoch und Donnerstag.

Ich bin dabei, in diesem Schuljahr das fünfte und sechste Kurzprojekt zu entwickeln. Wie das? Wieso fünftes und sechstes Kurzprojekt? Ganz einfach! Die Kurse wechseln alle 8 - 9 Wochen.

Richtig gelesen - immer nach 2 Monaten habe ich einen neuen Schub spielbegeisterter Kinder, die natürlich etwas ganz Supergutes spielen wollen: „Mindestens eine Stunde und mit ganz viel Text.“ Und dafür haben wir maximal 540 Minuten Zeit, falls nichts dazwischenkommt.

Weihnachtsfeiern zum Beispiel, die in den letzten zwei Stunden in der Mehrzweckhalle vorbereitet werden. Der Ausweichraum Musikraum ist leider auch belegt. Also wieder 60 Minuten weniger für unser Projekt.

Viel zu kurz! Aber dennoch entsteht etwas, immer wieder zum Abschluss vor Publikum präsentiert in unserer Mehrzweckhalle!



Reise zum Regenbogenland

Eine Reisegesellschaft macht sich auf den Weg. Jede und jeder überlegt, ob auch alles im Gepäck ist. Dann startet man mit dem Bus, steigt um ins Flugzeug und landet am Zielflughafen, von dem aus die Safari starten soll. Um ins Regenbogenland zu gelangen, muss man durch einen langen Tunnel, der immer enger wird. Am Ziel angekommen werden alle Zuschauer in einen Tanz mit Tüchern in Regenbogenfarben mit einbezogen. Zum Abschluss wird die Unsinnssprache im Regenbogenland vorgestellt und fröhlich schnatternd verlassen alle die Mehrzweckhalle.

EinStein oder Forscherprojekt

Es findet ein Forschertreffen statt, es geht darum, den Nobelpreis zu erringen. Alle begeben sich auf ihre Forschungsreise, stellen ihr Forschungsprojekt vor. Selbstverständlich findet sich jeder am tollsten, will jeder den Preis erringen. Am Ende sind alle Verlierer, da der Organisator sich selbst den Preis zuspricht. Er hat etwas Besonderes entdeckt - wie er sagt. Als die Forscher das Ergebnis sehen, fallen sie geschlossen in Ohnmacht. Vorher rufen sie noch empört: „Ein Stein!“ Übrigens, die Entdeckung, die am meisten beachtet wurde, war eine seltene ägyptische Wäscheklammer, die sogar schon den Namen des Entdeckers trug. (Vgl. S. 79.)

Fliegende Hexen

Hexen und Hexer begeben sich zum jährlichen Hexentreffen auf den Weg zum Blocksberg. Sie beweisen ihre Flugkünste auf dem Hexenbesen und stellen ihre Hexenkunst unter Beweis. Da Konkurrenz da ist, sind sie handgreiflichen Feindseligkeiten nicht abgeneigt. Der Spuk endet in der 10. Maxistunde unseres Wahlpflichtkurses mit der Präsentation vor den Mitschülern einiger Klassen und einigen Eltern um 12.45 Uhr in der Mehrzweckhalle. Es wird gelacht, geklatscht, dann findet man sich zu einem gemeinsamen ausgeflippten Hexentanz auf der Spielfläche.

Verrückte Hühner

Ein Journalist möchte eine Reportage über einen Hühnerhof machen. Er tarnt sich und macht den Hühneralltag mit. Er legt sogar ein Ei - ein viereckiges. Das preist er unter den Hühnern an - und bei dieser Gelegenheit findet er die Frau fürs Leben im Hühnervolk. Ein verrücktes Huhn eben. Ein Lebensschicksal in 10 Minuten, das soll uns mal jemand nachmachen! Eines wurde von den Kindern bei diesem Projekt besonders positiv vermerkt: Wir brauchen keine Angst haben, den Text zu vergessen, wir

konnten immer einfach drauf los gackern!

Die Fotos, die ich im Laufe der Kurzprojekte gemacht habe, hängen im Eingangsbereich der Schule vor dem Sekretariat und geben viel Anlass für Gespräche unter den Kindern: „Das bin ich als verrücktes Huhn!“

„Kennst du David? Er war unser Busfahrer.“

Er hatte im Koffer echte Straßenpläne!“

„Schau mal! Ich bin die Hexe! Ist das Foto nicht voll peinlich?“

„Quatsch! Karin hat gesagt, das ist ein richtig gutes Theaterfoto!“

„Bei der Probe hatte ich noch ein viereckiges Ei!“

„Wieso, das mit dem viereckigen Ei war doch voll witzig!“

„Die hat sich extra eine Tauchermaske gekauft! Sie war Unterwasserforscherin!“

Der Hausmeister ist erschüttert. Alle acht Wochen neue Fotos in die Rahmen setzen! Aber auch er knurrt inzwischen nur noch leise und hat sogar schon bemerkt, dass die Rahmen für die Kinder eigentlich viel zu hoch hängen.

Alle Projekte wurden mit den Kindern entwickelt. Jedes Kind konnte eigene Ideen einbringen, durfte seine Traumrolle spielen, musste sich aber auch dem entstehenden Theatertext anpassen und Kompromisse schließen.

(Weitere Projekte in diesem Jahr: Titania, vgl. S. 76 und Grusel- Grauen- Gänsehaut, S. 83 f.)

„King Kong, das Reiseschwein!“
Gesamtschule
Wilhelmsburg, Kl. 4a
Spielleitung:
Christel Straß, Angelika
Gleißenberg
TMS 2007



9.2. Titania – Reise mit Hindernissen

Eigenproduktion, Bewegungstheater mit kurzen Texten

Kurzprojekt, Zeit 10 Zeitstunden

Wahlpflichtunterricht Klassen 2 und 3

20 Kinder

geeignet für fächerübergreifenden Ansatz

Wasser kann man fühlen, schmecken, hören. Es nutzt dem Menschen. Im Wasser ist Leben und es hat auch die Kraft dieses zu zerstören. Dies kann als fächerübergreifender Ansatz in Sachunterricht, Religion, Musik, Kunst Berücksichtigung finden, wenn wir mit der Klasse ein solches Projekt erarbeiten.

Einstieg ins Thema

• Gang in die Spirale:

Mit blauen Tüchern wird eine Spirale auf den Fußboden gelegt. Am Ende der Spirale steht eine große, formschöne Schüssel mit Wasser, in der blaue Glassteine liegen. Jedes Kind geht zu leiser Musik den Weg der Spirale bis zur Schüssel und holt sich seinen Glasstein aus dem Wasser. Es wird nicht gesprochen.

„Lass dich von der Musik leiten, bewege dich wie durchs Wasser gleitend durch die Spirale und hol dir einen Stein aus dem Zauberteich.“

Wenn alle einen Stein haben, stellt sich jedes Kind mit seinen Gedanken vor. Impulse, die man seinen Schülern geben könnte:

Sage mit dem Stein in der Hand, woran du zuerst denkst bei Wasser.

Nenne etwas Gutes und etwas Schlechtes, woran denkst du, wenn du an Wasser denkst.

• Der Zauberfisch, oder Reise unter Wasser

Durch den Zauberatem verwandelt sich der eigene Körper in einen Fisch, der auf eine Unterwasserreise geht. Während der Phantasiereise ist es die bequemste Haltung, den Kopf auf die verschränkten Arme auf der Bank zu legen. Nach der Unterwasserreise muss unbedingt ein Erlebnisaustausch stattfinden. Die Kinder drängen erfahrungsgemäß danach, ihr inneres Erleben auszudrücken, und sind erst dann zufrieden und ausgeglichen.

Text: Du hast einen Zauberatem.

Sitzhaltung überprüfen: beide Beine auf dem Boden, Rücken an der Stuhllehne, Hände locker auf den Oberschenkeln.

Mit jedem Atemzug verwandelt sich dein Körper, Stück für Stück, in einen Fisch.

Atme tief in den Bauch ... (*atmen*)

Deine Arme verwandeln sich in Flossen ...

(*atmen*)

deine Beine in eine große Schwanzflosse ...

(*atmen*)

dein Körper bedeckt sich ganz mit glänzenden Fischschuppen ... (*atmen*)

dein Kopf verwandelt sich ... (*atmen*)

Musik setzt leise ein.

Schnell tauchst du ein ins kühle Wasser.

Du schwimmst durch eine phantastische Unterwasserwelt, vorbei an Schlingpflanzen, bunten Fischen, Krebsen, Muscheln ...

Schau dir deine Wasserwelt genau an.

Musik laufen lassen.

Es wird Zeit, wieder an die Oberfläche zurückzukehren.

Langsam tauchst du aus dem kühlen Wasser auf.

Musik ausblenden.

Mit jedem Atemzug verwandelst du dich wieder in ein Kind zurück.

Du hast wieder Arme..., Beine ..., einen Kopf ..., alle Schuppen fallen ab ...

Leise Musik von der CD.

Text: • Monika Fink, Ralph Schneider, Bewegen und Entspannen nach Musik, Verlag an der Ruhr, 1994, ISBN 3-86072-150-x

Warum das Thema?

Reisen macht Spaß. Sich in etwas zu verwandeln, das unter Wasser leben kann, macht Spaß: Fische, Quallen, Seeanemonen ... Groß sein macht Spaß - wenn man klein ist: Kapitän, Matrose, feine Dame... Katastrophen faszinieren: der Film „Der Untergang der Titanic“ war gerade im Kino angelaufen.

1. Wie beginnen wir inhaltlich?

- Wir sammeln noch einmal gemeinsam, welche Gedanken der anderen uns bei unserem Gang in die Spirale besonders beeindruckt haben. Im Anschluss daran sammeln wir auf Karten, was die Kinder zum Thema „Mit einem Schiff fahren“, „Kreuzfahrt“ zu sagen haben: wackeln, schlecht werden, spritzen, Kapitän, vornehme Leute, teuer, Reeling, Hafen, Wellen, Delphine, Glasbodenboot, Rettungsring, Schwimmweste...
- Wir sehen uns zusammen einen Unterwasserfilm an, bei dem viele Tiere von Tauchern beobachtet wurden.

2. Wir kommen wir auf szenische Ideen?

Die folgenden Übungen werden mit Musik durchgeführt und dadurch gesteuert. Immer wenn die Musik ertönt, geht man durch den Raum, bei Musikstopp gehen alle ins Freeze, es wird die neue Aufgabe genannt.

- Übungen zum Schwimmen (Variation von S. 44, Übung 16.)

- Wir schwimmen locker durch den Raum, achten nur auf uns selbst.
- Wir nehmen Augenkontakt mit anderen Fischen auf, „Augen sammeln“.
- Wir werden frech und winken anderen Fischen mit der Flosse zu.
- Wir werden noch mutiger und nehmen mit Fischmaul Kontakt auf.
- Wir verfolgen einen anderen Fisch.
- Wir schwimmen im Schwarm mit 5-6 Fischen.
- Jetzt nähern sich große Raubfische, mit denen wollen wir nichts zu tun haben, und weichen ihnen aus.
- Auf ein Signal gehen wir in die berühmte Fischstarre, damit Feinde uns mit Wasserpflanzen verwechseln. Ein paar Fische schwimmen durch die sich bewegenden Wasserpflanzen. (Variationen von S. 53, Übung 8.)

- **Etwas aus dem Bereich Wasser darstellen:** allein: Alge, Seeanemone, Delphin, Hai, zu zweit: Seeanemone, Krebs, Einsiedlerkreb, zu viert: Qualle, Koralle, Naturschwamm, Seestern, Seeschlange, Halbgruppe: große Welle, kleine Welle, alle: Titanic.

(Variation von S. 54, Übung 1.)

3. Wie entwickeln wir Rollen?

Der Film über den Untergang der Titanic war unser erster Ausgangspunkt. Da gibt es einen Kapitän, seine Offiziere, Matrosen – alles Rollen, die gerne gewählt werden von den Jungen. Genauso wichtig sind aber auch die Passagiere. Welche Passagiere wollen bei einer Kreuzfahrt mitfahren: auf alle Fälle feine Damen - die werden gerne gespielt von den Mädchen! Richtig schön zickig müssen sie sein. Hunde sind an Bord nur als Ausnahme erlaubt. Mit der ganzen Gruppe bewegen wir uns durch den Raum und spielen verschiedene Typen an. Es ist ein Wechsel von Impulsen der Spielleitung und der Kinder. Jedes Kind entscheidet sich: was macht mir besonders Spaß, was spiel ich gern – auch übertrieben.

Nach Übungen in der Großgruppe, wie auf einem „Marktplatz“ – alle sind unterwegs- improvisieren wir die Situation, dass alle über die Gangway an Bord gehen – einchecken- müssen. Jedes Kind muss spielen, wer es sein will, wie es sein will. Ein Kind wollte von Anfang an der Kapitän sein, der war es auch bei dieser ersten Improvisation. Ein anderes Kind – ebenfalls Anwärter für die Kapitänrolle - war sein Offizier, sie hatten sich so geeinigt.

Mit den in dieser Theaterstunde entstandenen Rollenideen improvisierten wir die nächsten Stunden weiter.

4. Wie entstehen Szenenideen?

Wir improvisierten in den Theaterstunden zu

folgenden Themen:

- Was macht man als erstes an Bord?
- Wo ist meine Kabine? Wo ist mein Gepäck?
- Was passiert beim Ablegen des Schiffes? Winken, weinen, rufen.
- Man hat etwas Wichtiges vergessen.
- Endlich geht es los: Besten Liegestuhl suchen; fragen nach der Toilette. Ich möchte etwas zu trinken.
- Wir spielen Lebewesen am Meeresboden.

5. Wie entsteht zum Thema eine Szenenfolge?

Aus den Improvisationen und der Idee einer Seereise, bei der sich die Passagiere in Meereslebewesen verwandeln, entstand folgender Ablauf:

1. Szene – Ankunft im Hafen und Boarding

- Auftritt der Reisegruppe. Alle warten darauf, dass es endlich losgeht. Beim Einchecken outet sich jede Person, da sie ihren Namen und ihren Beruf nennen muss. Die einzelnen Typen werden klar.
- Alle begeben sich an Bord, vornehm schreiten sie über die Laufplanken und suchen sich einen Platz an der Reeling. Alle stehen an der Reeling zur Abreise bereit.
- Eine schimpft, weil sie soviel Geld ausgegeben hat. Die andere meckert über etwas anderes, wieder eine andere Person freut sich nur einfach auf das Abenteuer. Was da wie gesagt wird, entscheidet das spielende Kind stets selbst - die Lösungen sind daher sehr unterschiedlich.
- Eine Person kommt zu spät. Jeder Passagier bringt seinen eigenen Satz zur Situation und bleibt mit dem Gesicht zum Publikum in einer aussagekräftigen Haltung stehen.
- Zwei Personen regen sich auf, dass der Kapitän noch nicht da ist. Der Kapitän kommt, alle sind froh darüber.
- Ablegen: Alle schwanken ganz leicht und winken.

Musik: Haindling: Nr. 14, Suchjazz

2. Szene – Ereignisse an Bord und auf dem Meer

- Kapitän: Herzlich willkommen auf der Titania. Sie haben Ihre Reise auf einem hochmodernen Dampfer gebucht. Wir bringen Sie überall hin. Es entsteht ein Gespräch über die unterschiedlichen Reiseziele. Dabei ist man sich nicht einig. Die Reiseziele sind so unterschiedlich, dass es unmöglich wäre, sie auf einer gemeinsamen Reise anzusteuern. Der Dialog beginnt mit einem Reiseziel, das begeistert dargestellt wird, die nächste Person nimmt den Impuls auf: „Ja genau, aber...!“ und schildert einen Vorteil ihres Reiseziels. (vgl. S. 60, Übung 8.)
- Der Kapitän will sich nicht lumpen lassen, er ist kundenorientiert, will es allen Recht

machen. Mögliche Kapitänsantworten:

- Selbstverständlich fahren wir dahin.
Ganz klar, wir bringen Sie hin.
Kein Problem, gnädige Frau.
Sie kommen dahin, wo Sie hin wollen.
Musik: Haindling: Nr. 14, Suchjazz
- Schließlich beginnt das Ablegen, alle stehen an der Reling und winken ihrer Rolle gemäß: huldvoll, weinend, begeistert.
- Dann suchen sich einige einen Platz auf dem Sonnendeck, einige in der Sonne, andere im Schatten, andere wollen in die Kabine. Darüber gibt es kurze (!) Gespräche.
- Die Fahrt geht weiter, wer aufsteht, bewegt sich leicht schwankend. Man entdeckt so einiges auf dem Meer. Eine Insel, Delphine, Regenwolken, Regenbogen, Sonnenuntergang. Leider hat jemand sein Fernglas vergessen.
- Unter Wasser soll es aber auch sehr interessant sein. Gott sei Dank hat das Boot einen Glasboden.

Kapitän:

Meine Damen und Herren, ich darf Sie nun einladen, sich den Meeresgrund anzuschauen. Unsere Titania besitzt nämlich einen Glasboden!

Alle begeben sich unter Deck (gehen in Vorhangnischen oder andere im Raum vorhandene Verstecke).

Lichtwechsel zu blau, Musik: Obscure Objects, Nr. 3 Es entsteht die wunderbare Vielfalt unter Wasser. Die Kinder stellen allein zu zweit, zu dritt Meereswesen dar. Bei einem eindeutigen Signal (Vibraslap) verwandeln sie sich in andere Wesen. Wenn die Musik langsam ausgeblendet wird, verschwinden die Unterwasserwesen in ihrem Versteck.

Lichtwechsel, die Passagiere kommen wieder an Deck und unterhalten sich über die persönlichen Eindrücke: z. B.:

„Also diese Seeanemonen, einfach entzückend, wie die sich im Wasser wiegen!“

Die nächste Person reagiert annehmend oder ablehnend, auf alle Fälle will auch sie ihre Meinung artikulieren

„Da haben Sie recht, aber...“, „Da bin ich anderer Ansicht, denn...“, „Ja ganz entzückend, aber...“, „Meinen Sie das wirklich, dann muss ich Ihnen sagen, dass...“.

Der Kapitän gibt bekannt, dass das Ziel der Reise erreicht ist, man ist angekommen.

Man landet an, und steigt über die Laufplanke aus, auf diesem Wege äußern sich viele über die Reise: begeistert, enttäuscht, nachdenklich, zynisch... Einer Person ist vielleicht einfach nur schlecht.

Variation:

Es kommt ein Unwetter auf: schwanken, schlecht werden, Untergang ... Lebewesen unter Wasser ... krabbeln auf eine Insel und verwandeln sich wieder in Menschen. Wie geht die Geschichte zu Ende? Entwickeln Sie sie mit Ihren Schülern, die finden etwas!

- Anregung: Das Bilderbuch *Swimmy* von Leon Leonni bietet sich ab Klasse 2 für eine Adaption zu diesem Thema an.

- Information: Eine 1. Klasse hat ein reines Bewegungstheater zum Thema „Leben im Meer“ entwickelt. Über den Schultheaterverlag können Sie eine DVD erwerben.

TMS 2007

„Die wilden Kerle“-

Schule Surenland, Kl. 3

Spielleitung: Evi Suhr, Ulrike Zander



9.3. Forscher unterwegs

Eigenproduktion

Wahlpflicht Darstellendes Spiel, 4. Klassen, 20 Schüler

Kurzprojekt: Zeit 9 Unterrichtsstunden á 60 Minuten

1. Warum das Thema?

Kinder gehen gerne auf Forschungsreise, ob real oder in der Fantasie. Sie finden ihre Welt spannend, sie macht sie neugierig. Allein schon ein guter Sachunterricht kann dies bewirken. Forschen, erkunden, etwas herausfinden! Mit Theater aber ist noch mehr möglich: Spinnen-, Löwen-, Mikroben-, Höhlen-, Robbenforscher, Schmetterlingsjäger, Archäologe, Tiefseetaucher oder Bärenjäger, das alles ist spannend und im Alltag der Kinder heute nicht mehr direkt erlebbar.

Das Theater macht es möglich, Abenteuer in seiner Fantasie durchzuspielen, dabei das Wissen von Fakten einzubringen. Theater füllt somit auch ein Erlebnisvakuum. Wichtig ist, dass wirklich jedes Kind sich seinen Forschungsgegenstand frei wählen kann. Dabei können sich auch Teams bilden. Das stärkt schwache Kinder, da sie im Schutz der Gruppe spielerisch aktiv werden können.

2. Wie in das Thema einführen?

Nach einem kurzen einführenden Gespräch bekommen die Kinder große Papierbögen, 1,20 m x 1,20m und dicke Stifte. In der Gruppe zu viert sitzen sie auf dem Fußboden, jedes Kind auf einer Seite des Papiers. Sie schreiben und zeichnen darauf, was sie am liebsten erforschen würden. Wir sammeln uns dann um jedes Plakat, jedes Kind beschreibt und erläutert kurz seine Ideen. Dabei haben die Kinder nicht selten mehrere Forschungsprojekte aufgeführt.

Um bei dieser Eigenproduktion nicht den Überblick zu verlieren, muss sich jedes Kind nach einer gewissen Zeit für ein Forschungsprojekt entscheiden. Dies wird mit einem Fragebogen abgefragt und festgehalten.

3. Wie kommen wir auf szenische Ideen?

Die Arbeit an den einzelnen Forschergruppen muss in den folgenden Stunden immer wieder mit Gruppenaktionen verbunden werden. Als Spielleitung stellt man sich folgende Fragen:

- Wo treffen sich alle Forscherinnen und Forscher?
- Warum machen sie sich auf den Weg?
- Wie bekomme ich das hin, dass alle oder möglichst viele immer auf der Bühne sind und eine Spielaufgabe haben?

Unsere Antwort in der Gruppe lautete:

- Alle treffen sich auf einem großen Forscherkongress. Ein Kind muss den Kongress leiten, alle begrüßen und auf die Plätze weisen.

- Sie machen sich auf den Weg, weil sie einen Preis erringen wollen - den Nobelpreis - ist doch klar. Alle stehen in Konkurrenz, jede und jeder will der Sieger sein - wie in der realen Welt.
- Alle haben neben der Rolle als Forscher auch noch als Sumpfpflanze, Baum, Fisch im Schwarm, Affe in der Herde, Löwen- oder Wolfsjunges im Rudel in Gruppenszenen bei den Präsentationen der anderen Forscher zu tun.

Übungen und Spiele

- **Raumklänge** (vgl. S. 50, Übung 7)
Tropfsteinhöhle, Dschungel, nachts im Wald, Eiswüste, unter Wasser, unter Wasser bei Walen ...
- **Kongress**
Alle sind auf einem Forscherkongress. Gruppenszene: Alle unterhalten sich gleichzeitig miteinander über ihre ganz speziellen Forschungen, es entsteht ein Klangteppich von Fachchinesisch. Ab und zu werden Einzelaussagen hörbar.
- **Konkurrenz 1**
Jeder Forscher, jede Forscherin ist für sich selbst wichtig, möchte das auch mitteilen. Dafür sitzen alle nebeneinander. Irgendwann steht einer auf und sagt, was ihm besonders wichtig ist, muss aber sofort aufhören, wenn die beiden Nachbarn ihn mit den Händen auf seinen Schultern wieder auf seinen Sitz zurückdrücken.
- **Konkurrenz 2**
Es gibt eine Forscherbank, die ist zu knapp für alle. Deswegen fällt ab und zu ein Forscher. der am Rand sitzt, von der Bank, er wird von den anderen abgedrängt. Jedes Kind in der Gruppe reagiert mit einem typischen „wissenschaftlichen“ Ausruf. Manchmal alle auf einmal, dann einzelne gut hörbar. Jedes Kind reagiert entsprechend seinem Rollenbild: ruhig, beherrscht, zornig ...
- **Expedition**
Zusammengehörige Forschergruppen schildern ihre Expeditionen. Sie beginnen mit einem ausdrucksstarken Gruppenbild. Sie schildern ihre letzte Expedition, halten sie für sehr wichtig. Es kann einen Hauptsprecher geben. Das Thema Konkurrenz schlägt durch, droht das Zusammentreffen in allgemeinen Streit umkippen zu lassen. Die Raumsituation soll durch Geräusche verdeutlicht werden.
- **Haltungsschleife** (vgl. S. 53, Übung 6)
- **Lebender Wald** (vgl. S. 42, Übung 4; S. 50, Übung 12 und 13.)

4. Wie entwickeln wir Rollen?

Kinder lieben es, mehrere Rollen zu spielen. Dabei sind alle Rollen wichtig, denn alle sind wichtig für das Gelingen des Projekts! Bei diesem Projekt steht die selbst gewählte Forscherrolle für jedes Kind im Zentrum, auf diese Rolle sollte besonders Wert gelegt werden. Alle anderen Rollen machen klar (wenn auch für das Kind nicht direkt durchschaubar): Ich bin ein Teil des ganzen Projekts. Nur gemeinsam können wir eine Aufführung auf die Füße stellen.

Nachdem ich mich mit der Gruppe nach den üblichen Gruppenfindungsübungen auf das Thema „Forscherreise“ geeinigt hatte, konzentrierte ich die Warmups und vorbereitenden Übungen an den folgenden Stunden auf dieses Thema. Jede Stunden- oder Übungseinheit beginnt mit den Warm-Ups und Übungen, einige werden als Standard wiederholt, andere kommen als zielgerichtete Übungen dazu:

• Sammeln

Assoziationen und Ideen zum Thema „Unterwegs auf Forschungsreise“ werden gesammelt, geordnet, kurz reflektiert.

Jedes Kind beantwortet die Fragen

- Wer? - Welcher Forscher bist du?
 - Was? - Was genau interessiert dich am meisten?
 - Wo? - Wo findest du deine Forschungsobjekte?
- (vgl. Anlage Rollenbild)

• 4 Elemente als Mittel zur Gestaltung der Rolle (vgl. S. 69.)

• Fotos (vgl. S. 53, Übung 7; S. 68, Übung 1.)

• Haltungen zum Entdecken des entsprechenden Forschungsgegenstandes entwickeln:

Die Haltung zum Betrachten eines Steins unterscheidet sich von der Betrachtung eines Insekts und dieses unterscheidet sich wieder entscheidend von der Haltung, wenn ich ein Raubtier in der Savanne oder Affen in den Bäumen beobachte. Die Kinder wissen meist sehr genau über ihren Forschungsgegenstand Bescheid. Und letztendlich geht es auch nicht um wissenschaftliche Genauigkeit, sondern um Spielfreude, abtauchen in eine Fantasiewelt. Übrigens, Unterwasserforscher sind sehr beliebt - Tauchen ist in den letzten Jahren ja fast ein Volkssport geworden -und kommen in einem anderen Projekt dieses Heftes noch einmal gesondert vor. (vgl. S. 76 ff.)

• Positionen/ Gänge (vgl. S. 50, Übung 11.)

• Spielaufgabe 1:

Zwei Forscher begegnen sich.
Experimentiert mit den Gängen und einem Satz pro Person aus dem Kurztext.

• Spielaufgabe 2:

Zwei verschiedene Forscher begegnen sich mit einem der Texte. Sie unterhalten sich.
Baue deine Haltungen in das Gespräch ein.

A: Halt!
B: Wie bitte?
A: Ist es da oben?
B: Was? Oben?
A: Ob es oben ist.
B: Wieso oben?
A: Also ist es unten.
B: Unten! Es war immer unten!
A: Ach so!

A: Hallo!
B: Wie bitte?
A: Ist es noch weit?
B: Wie? Noch weit?
A: Ob es noch weit ist.
B: Wieso weit?
A: Also ist es nah.
B: Nah! Es war immer nah!

A: Sie da!
B: Ich?
A: Ja Sie! Wo ist es?
B: Was?
A: Wo es ist, frage ich Sie!
B: Es ist ganz da drüben.
A: Wo?
B: Na da drüben! Es war immer da drüben!
A: So was!

A: Hallo Sie!
B: Wer? Ich?
A: Ja Sie. Sehen Sie doch, da!
B: Wo?
A: Na da! Und da! Und da!
B: Ich sehe nichts!
A: Aber es war da.
B: Unsinn!
A. Ich könnte schwören, es war da!

• Gefühle über Kreuz (vgl. S. 59, Übung 4)

• Auf der Flucht

- weglaufen vor Angst, Schrecken
- weglaufen mit Wut im Bauch
- weglaufen vor Enttäuschung
- weglaufen und sich nicht auskennen

Bei den Spielübungen werden große Unterschiede in der Darstellung notwendig, denn es ist ein Unterschied, ob ich einen Stein suche oder ein auf Bäumen lebendes Tier, ob ich die Scherbe einer historischen Vase freipinsle und mich freue oder einen „Weißschwanzpuma“. Die Reaktion auf den entdeckten Gegenstand wird verschieden ausfallen.

5. Wie komme ich zu einer Szenenfolge?

Ich sammle in einem Projektstagebuch meine Unterrichtsvorbereitung und die Ergebnisse im Unterricht (vgl. S. 31). Ich erzähle meinen Theaterkindern, dass ich eine Aufführung gesehen habe und gerne das dort Erlebte auf unser Projekt übertragen möchte. Einen Klangteppich hatten wir schon einmal ausprobiert, der wird jetzt Grundlage unserer Anfangsszene. Ein Junge improvisiert das so gut, dass er von allen sofort zum „Kongressleiter“ ernannt wird. Wir haben zu den verschiedenen Forschungsprojekten improvisiert und zu den Konkurrenzkämpfen. Konkurrenz, das hat den Kindern Spaß gemacht, das muss rein! Die verschiedenen Forschungsprojekte auch, das ist klar. Gemeinsam stellen wir diese zusammen, ich werde mir eine Reihenfolge überlegen, das ist meine Hausaufgabe. Hausaufgabe für jedes Kind ist es, sich seine Forscherausrüstung zusammenzusuchen.

Ein Problem haben wir noch: Wie soll die Geschichte enden? Viel Zeit haben wir nicht, aber wir einigen uns schnell: Alle Forscher müssen sich wieder treffen und sich die Ergebnisse mitteilen. Außerdem muss ja der Gewinner des Nobelpreises ermittelt und gekürt werden!

Bei diesem Projekt habe ich mich dafür entschieden, dass immer alle auf der Bühne sind, wir deshalb auf der großen Fläche spielen, die sonst der Zuschauerraum ist. Die im Raum vorgesehene kleine Bühne reicht bei unserer Gruppengröße von 20 Kindern nicht aus. Dafür sitzt jetzt dort unser Publikum – die müssen sich ja auch nicht bewegen!

Beispiel für eine Szenenfolge: Forscher unterwegs

1. Szene

Sanfte Musik.

Die Forscher kommen und bewegen sich in einem großen Raum, zu Beginn eines Kongresses. Man trifft sich, unterhält sich - die Zuschauer tun dies ebenfalls.

Der Gastgeber bittet die Gäste und die teilnehmenden Forscher ihre Plätze einzunehmen.

Kongressleitung (Mädchen oder Junge) eröffnet auf ein musikalisches Signal hin die Veranstaltung:

Prof. Zweistein: Meine Damen und Herren, darf ich Sie nun bitten, sich auf Ihre Plätze zu begeben. Wir wollen mit dem Kongress beginnen.

Die Forscher setzen sich auf eine Bank auf der Bühne, die Zuschauer gehen auf die für sie vorgesehenen Plätze. Der Platz auf der Forscherbank ist knapp, es entsteht Gedrängel. Jeder will seinen wesentlichen Satz von sich geben, wird aber von den Leuten neben sich gehindert. Zum Schluss versucht der Forscher/die Forschern am

Rande der Bank sich zu artikulieren und wird von den anderen mit dem Hintern von der Bank gedrückt. Große Empörung. Jedes Forscherkind entscheidet sich für einen Satz aus der Auswahlliste.

ForscherIn:

Also, das ist doch wohl die Höhe!
Das ist wissenschaftlich nicht korrekt!
Sie sind nach unten gefallen!
Gesetz der Schwerkraft!
Was schwer ist, fällt nach unten!

Weiteres Gedrängel. Die nächste Forscherin, der nächste Forscher fällt von der Bank. Wieder große Empörung, die gespielt wird und nur mit jeweils einem Satz deutlich gemacht wird.

So eine Unverschämtheit!
Nun regen Sie sich doch nicht auf!
Immer ruhig Blut!
Denken Sie an Ihr Herz!
Vorsicht! Ihr Blutdruck!

2. Szene:

Prof. Zweistein:

Meine Damen und Herren, ich darf Sie um den nötigen Ernst bei dieser Angelegenheit bitten! Wir sind hier auf dem weltgrößten Forscherkongress. Es geht immerhin um den Nobelpreis! Um das Erbe des großen Einsteins!

Alle:

Um den Nobelpreis!!

Prof. Zweistein:

Ich darf Sie nun bitten, sich kurz vorzustellen!

Forscher und Forscherinnen stellen sich vor. Ein Element (Feuer, Erde, Wasser, Luft) prägt jeweils die Art der Darstellung (vgl. S. 69.):

1. Nora Duve - Exotikforscherin - Spezialgebiet: Urwald.
2. Ms. Lie - Meeresforscherin - Spezialgebiet: Delphine
3. Bob Moraine - Insektenforscher - Spezialgebiet: Kleinstinsekten
4. Ms. Elisabeth - Ägyptologin - Spezialgebiet: Fragmente usw.

Prof. Zweistein:

Ich danke Ihnen! Machen Sie sich auf die Socken!

3. Szene

Auftritt der Forscher in einer Gruppenszene.

Bewegung zur Musik:

Nach und nach erheben sich die Forscher von den Bänken und machen sich daran, auf ihrem Gebiet zu forschen.

Jedes Forscherkind bewegt sich in dem Feld seiner Forschertätigkeit und zeigt typische Handgriffe und Aktionen.

Die Zuschauer müssen aus den Bewegungen erkennen können, ob man kleine Insekten untersucht, Schmetterlingen nachjagt, Vögel beobachtet, am Mikroskop sitzt oder ...

Bei Musikstopp agiert nur eine Gruppe von Forschern im Vordergrund, präsentiert die eigene kleine Szene. Dabei bestimmt das passende Requisit die Aktion, es wird nicht einfach pantomimisch in der Luft herumgefuchelt: Die Meeresforscherin hat eine Taucherbrille, einen Schnorchel und eine Kamera, der Großwildjäger ein Gewehr und ein Seil, die Ägyptologin eine Lupe und einen Pinsel ... Jedes Forscherkind, jede Forschergruppe zeigt ihre Entdeckung und kommentiert sie mit ein bis zwei Sätzen.

Texte meiner Schülerinnen und Schüler:

- Das ist wieder sehr kompliziert! Aber sehr bedeutend!
- Das ist ja faszinierend! Mein Name ist Duve!
- Dafür bekomme ich endlich den Nobelpreis!
- Damit gehe ich/ gehen wir in die Weltgeschichte ein!
- Ein Platz im Lexikon ist mir/ ist uns sicher.
- Die Fachwelt wird staunen! Sensationell!
- Das ist die Entdeckung des Jahrtausends!
- Ich bin ein Genie! Der Preis gehört mir!
- Juhu! Diese Entdeckung schafft niemand außer mir! Der Preis ist mein!
- Ich habe es ja gewusst! Den Preis gewinne ich!

Bei Musikende erinnern sie sich:

Alle: Ich muss zum Kongress! Ich muss zum Kongress!

Die Gruppenszene löst sich auf, alle laufen durcheinander, treffen sich auf der nach wie vor engen Bank, aber niemand fällt mehr runter. Alle sind gespannt, wer gewinnen wird.

4. Szene

Großer Weltkongress der weltbesten Forscher. Man stellt seine bahnbrechende Entdeckung vor.

Prof. Zweistein:

Schön, Sie alle wieder gesund und munter hier begrüßen zu dürfen. Schildern Sie doch bitte in der angemessenen Kürze Ihre bahnbrechende Entdeckung!

Forscher und Forscherinnen beginnen nacheinander jeweils mit ihrem Solo. Die anderen ForscherInnen reagieren auf die Vorträge entsprechend mit Begeisterung, Ablehnung, Erstaunen, Misstrauen, Überraschung, dass es so einen Kollegen gibt ...

Prof. Zweistein:

Die Entscheidung fällt mir wirklich schwer! Ich ... ziehe mich zur Beratung zurück
Er geht hinter den Vorhang. Streitsituation in der Gruppe (Spiel mit Aufstehen und Niederdrücken), abwechselnd:

- Also ich bin der größte Forscher!
- Was Sie nicht sagen! Das bin ich!
- Ach nee! Ich bin das!
- Aber sicher! Haben Sie noch nie von mir gehört?

Zuerst freundlich, dann immer ruppiger, immer lauter, immer turbulenter.

Prof. Zweistein (unterbricht den Streit):

Ruhe! Bitte! Meine sehr verehrten Kolleginnen und Kollegen.

Alle: Wer ist der Sieger?

Prof. Zweistein: Ich!

Alle: Sie? Was haben Sie denn gefunden?

Prof. Zweistein (zeigt einen kugelrunden Stein).

Alle rufen: Ein Stein!

Prof. Zweistein: Einstein!

Alle fallen rückwärts von der Bank. Die Füße bleiben hoch in der Luft. Ende.

Zugegeben, ein abruptes Ende, Aber mehr Zeit hatten wir nicht. Für dieses Projekt standen 9 Zeitstunden zur Verfügung. Da mussten wir effektiv an der Sache bleiben. Nachteil der kurzen Laufzeit: die Gruppe findet sich nicht wirklich, die Rollen bleiben stark an der Oberfläche, Ängste, Streitereien und Konkurrenz in der Gruppe bekommt man nur bedingt in den Griff! Aber dieses Projekt ist ein Beispiel, wie man auch unter widrigen Bedingungen zu einem ansehbaren Ergebnis kommen kann. Wichtig: Bewegung im Raum mit der gesamten Gruppe muss Konzept sein!

Kleine Geschichte am Schluss: ein Mädchen, das eine Unterwasserforscherin spielte, kam wirklich in Badeanzug und Schnorchel und Miniflossen auf die Bühne, ein Junge, der Großwildjäger war, brachte seinen Stofftiger mit und fing ihn auf der Bühne ein.

TMS 2008
„Weltmeister“ -
Eigenproduktion der
Schule Chemnitzstraße
(Kl. 4)
Spielleitung:
Urte Langrock, Katja
Krach-Grimm



9.4. Grusel- Grauen-Gänsehaut

Eigenproduktion

Wahlpflicht 3. Klasse, 20 Kinder

Kurzprojekt, Zeit: 10 Unterrichtsstunden

1. Warum das Thema?

„Ach wenn ich mich doch gruseln könnte!“ heißt es bei den Gebrüder Grimm bei dem Märchen „Von einem, der auszog, das Gruseln zu lernen“. Früher wie heute lieben Kinder ab einem bestimmten Alter den wohligh gruseligen Schauer, der einem über den Rücken läuft, wenn man behütet das Gruseln erfährt. Die Betonung liegt auf wohligh und hat mit Horrorvideos auf Handys und im Fernsehen und Kino nichts zu tun. Und was gibt es Schöneres als den wohlighen Grusel selbst zu erzeugen, sich also immer noch ein bisschen im Sicherem zu wissen.

Gruselgefühle entstehen neben der Darstellung - die die Darsteller selbst ja nicht sehen können - auch über Geräusche und entsprechende Musik. Deshalb muss man bei diesem Projekt ganz besonders darauf achten, immer schon Musik dabei zu haben, die die Schüler bei der eigenen Darstellung eine kleine Gänsehaut über den Rücken laufen lässt. Es bieten sich neben gruseligen Musikstücken an: Türenknarren, knarrende Stufen, tropfendes Wasser, heulender Wind, hallende Schritte, Seufzer, Rülpsen... alles zu finden auf Geräusche CDs in jedem gut sortierten Musikladen.

Musikvorschlag: Hugues Le Bars, „Zin Zin“, MDCD 319, ISDN 3356570931921

2. Wie beginnen wir? Einführung ins Thema

In der Gruppe, die mir da gegenüberstand, hatte jedes Kind so seine familiären und schulischen Probleme. Einige wollten in die Theatergruppe, andere waren von der Lehrerin dorthin beordert: „Das braucht er/sie!“ „Das tut ihr/ihm gut!“ Schwierige Ausgangslage für ein Projekt, die meisten hatten das Gruseln schon im normalen Leben kennengelernt. Und ich hatte wieder einmal nur wenig Zeit. Hier meine Tipps, wenn jemand mit wenig Zeit so ein Projekt wagen möchte. Bei mehr Zeit ist es natürlich möglich, es weiter auszubauen.

3. Wie kommen wir auf szenische Ideen?

• Gruselimpuls 1: Ton

Nach den Gruppenfindungsübungen in den ersten drei Stunden, in die auch schon kleine Einheiten des Gruselns (dabei auch Messerwerfen und Gruselmassage, (vgl. S. 47, Übung 11 und Variation von S. 44, Übung 17) eingestreut werden können, erzeugen wir mit unseren Stimmen eine gruselige Atmosphäre. Jedes Kind probiert im Kreis ein besonders gruseliges, ekliges, den Erwachsenen unangenehmes kurzes Geräusch. Dann

geht es in die erste Improvisation.

Gruselgeräusche: Spielaufgabe

„Such dir eine Zahl zwischen 5 und 12. Zähle im Kopf von Null beginnend bis zu dieser Zahl. Du machst dein Geräusch und beginnst wieder mit dem Zählen, dann kommt wieder dein Geräusch. Wenn du dich traust, schließe dabei deine Augen.“

Man probiert zwei- bis dreimal, dann klappt es im Allgemeinen. Wenn man den Raum verdunkeln kann, verstärkt sich die Wirkung.

Atmical

Es ist unheimlich, wenn man im Dunklen nur Atemgeräusche hört. Dafür haben wir mit der ganzen Gruppe ein „Atmical“ erarbeitet:

1 2 3 4 (Taktschläge)

Tschii ha •
hoo ha •
haa • tschi
hoo ha •

Gruselimpuls 2: Bewegung

Nach einem Gespräch ist klar: Zombies, Vampire, Dracula, Mörder sind gruselig. Ohne dies über Grundkenntnisse (Untote, Leichenstarre, Sarg) weiter zu klären spielen alle, d.h. jedes Kind für sich, aber zugleich in der Gruppe, wie sich Zombies aus dem Sarg erheben. Diese Übung erfordert große Körperspannung, man muss sich in acht oder mehr Zählzeiten zur Musik vom Liegen in eine stehende Haltung hochspielen. Und dann noch mindestens 4 Zählzeiten stramm in einer gruseligen Haltung stehen bleiben.

Gruselimpuls 3: Raum

Alle bewegen sich zu einer Musik durch den Raum, immer von einer Seite auf die andere, immer mit verrückten, schrägen, unheimlichen Bewegungen. Man muss aufeinander achten, der Raum darf nie zu voll, aber auch nie leer sein.

Ich versuche immer erst einmal das ohne Absprache hin zu bekommen, damit die Kinder lernen, auf den Raum und die Bewegungen darin zu achten. Und wenn es beim ersten Mal nicht klappt, probieren wir es ein zweites und drittes Mal. Wenn man es gut hinbekommt, proben die Kinder diese Szenen gern mehrmals und mit wachsender Begeisterung, da sie sich viel bewegen und - in diesem Fall - Gruselquatsch machen können. Es fallen ihnen immer neue Variationen ein.

Gruselimpuls 4: Brechung

Um nicht ganz im Horror zu versinken, gebe ich in einer der nächsten Stunden den Impuls: Das sind gar keine Monster, es ist ein Training - welches?

Es kommen verschiedene Vorschläge, wir einigen uns auf „Fernsehkommissare“ auf einem Training, damit sie den Schrecken gut vermitteln können. Das erfüllt die Sehnsucht groß und mächtig zu sein - und wo geht das besser als in diesem Projekt: Alle sind groß und mächtig ... und dann doch wieder ganz normal.

4. Wie entwickeln wir die Rollen?

Die Rollenfindung stand diesmal nicht im Vordergrund, dennoch müssen die Gruselfiguren unterschiedlich gestaltet werden. Diese Figuren entstanden vorzugsweise in den Großgruppenaktionen nach dem Warmup. (Übungen vgl. S. 37 ff., 68 ff., 93)

5. Wie entsteht zum Thema eine Szenenfolge?

Ich führe über alle Unterrichtseinheiten ein Projektbuch (eine Art Theatertagebuch, vgl. S. 31). Auf der rechten Seite steht meine Unterrichtsvorbereitung, die linke Seite bleibt frei, um alles zu notieren, was in der Stunde Anderes, Neues, Überraschendes passiert. Gute Ideen, spontane Einfälle, Vorschläge der Kinder, gute Aussprüche – kurz alles, was uns während des Unterrichts zu unserem Projekt einfällt.

Wenn es dann um den Zusammenbau der vielen Ideen und Improvisationen geht, überprüfe ich alle Notizen und stelle eine vorläufige Reihenfolge zusammen. In diesem Fall: Atemchor, Geräuscheinprovisation, Auftrittsszene der Untoten, Gespräch der Fernsehkommissare und ein Schlauchmonster.

Gruseln, Grauen, Gänsehaut-Schule Hinter der Lieth
Spielleitung: Karin Hüttenhofer



Beispiel für eine Szenenfolge: Gruselprojekt Vorspiel mit dem Publikum:

Schließt alle die Augen und hört nur zu! Erst wenn dieses Geräusch (Vibraslap) ertönt und ihr Musik hört, dürft ihr die Augen öffnen.

Es schwirren danach unheimliche Geräusche durch den Raum. Man spürt einiges, hört einiges.

Atemchor:

Tschii ha ...

Mit Beginn der Musik dürfen die Augen geöffnet werden. Man sieht merkwürdige Wesen, die sich mit eckigen Bewegungen auf einen Platz auf der Bühne hin bewegen und dort in ihrem „Grab“ versinken (sie legen sich in zwei oder drei Reihen auf den Boden).

Zinzin Nr. 4: Contrebasse tango

2. Szene

Musik aus

Einer erhebt sich aus dem „Grab“ und meckert los.

FK 1: Gestatten, Fernsehkommissar! Spezialist für Kleinstspuren, ich finde unsere Aktivitäten hier einfach lächerlich!

FK 2 : Gestatten, ebenfalls Fernsehkommissar! Sie nehmen mir die Worte aus dem Mund!

FK 3: Ää, ebenfalls Fernsehkommissar! Mundraub!

Es entwickelt sich ein aberwitziger Dialog unter allen Fernsehkommissaren

- Was

- Wie

- Ja genau!

- Was soll das?

Zinzin Nr. 20: Tu más Gréce

Der Austausch endet in einer großen Angeberei.

- Ich bin der größte!

- Nein, ich habe die meisten Fälle gelöst!

- Quatsch! Ich hatte drei mehr!

- Ach was!

- Also wirklich!

- Das glaubst aber auch nur du!

- Ich hasse Fernsehkommissare!

3. Szene: Schlauchmonster erscheint.

Ein Kind steckt aufrecht stehend in einem Kriechtunnel. Wenn dieser langsam nach unten gezogen wird, erscheint ein Gesicht mit einer Maske, das alle in Angst und Schrecken versetzt.

Zinzin Nr.12: Tirez la pianiste

Erst Staunen, dann Unsicherheit. Alle fallen in Ohnmacht oder fliehen erschreckt mit hakenschlagenden Hasengängen.

Wie kann es weitergehen? Fragen Sie Ihre Theaterkinder!

9.5. Piraten sind los

Eigenproduktion

Halbjahres- oder Jahresprojekt

22 Kinder

Wahlpflichtunterricht, Klasse 3 -6

1. Warum das Thema?

Das Thema Piraten bietet sich aus verschiedenen Gründen an:

Es ist für Mädchen und Jungen interessant, zieht aber besonders die Jungen an, und die sind beim Theater meist nicht so schnell dabei wie die Mädchen.

Es gab zwar auch historische Piratinnen; die waren sehr selten, müssen aber ungewöhnliche Frauen gewesen sein. Das erweitert auch heute noch das Rollenbild der Mädchen. Jungen sind gerne mal raubeinig, hier dürfen sie es im Rahmen des Projekts sein.

Es geht nicht um die Auseinandersetzung mit dem Piratentum der Vergangenheit oder gar der Gegenwart, sondern um den Archetyp Pirat, der bestimmte Eigenschaften und Bekleidungsideale (ähnlich wie ein Punk) verkörpert und deshalb auch im Fasching immer noch eine beliebte Kostümierung ist. Piraten werden immer als raue Gesellen dargestellt, das waren sie wohl auch, gleichwohl herrschten an Bord strikte Regeln. Bei Nichteinhaltung wurden drakonische Strafen verhängt. Das ist für Schüler meist überraschend, dachten sie doch, die konnten machen, was sie wollten. Und würden ihnen gerne nacheifern!

Deshalb wird gleich zu Beginn klargestellt, dass es Regeln an Bord gibt (so wie auch Regeln auch für unsere Theaterarbeit gelten):

- Alle wichtigen Entscheidungen müssen zur Abstimmung gebracht werden.
- Jeder, der beim Stehlen erwischt wird, soll ausgesetzt werden.
- Alle Pistolen und Entermesser müssen sauber gehalten werden.
- An Bord sind keine Frauen erlaubt. (Bei uns ist das anders!)
- Alle Streitigkeiten innerhalb der Mannschaft werden an Land beigelegt.
- Der Kapitän und der Quartiermeister erhalten je 2 Teile der Beute, der Hauptkanonier und der Bootsmann 1 1/2 Teile, andere Offiziere 1 1/4 Teile und alle anderen Besatzungsmitglieder je einen Teil. Alle Verletzungen werden entschädigt.
- Jeder, der ein Körperteil während eines Kampfes verliert, erhält einen Extraanteil der Beute.

2. Wie beginnen wir? Projektzugang:

Als erstes habe ich auf großen Papierbögen -die Kinder auf dem Fußboden liegend mit vielen dicken Stiften ausgestattet - aufschrei-

ben und aufzeichnen lassen, was sie über Piraten wissen, was sie an ihnen mögen. Ein kurzes klärendes Gespräch folgt und dann erst einmal eine grundlegende Übung:

• Bewegte Fantasiereise für zukünftige Piraten

Die Fantasiereise ist nur in Stichworten beschrieben, jede Spielleitung muss selbst entscheiden, wie sie diese mit der Gruppe gestalten will. Am besten baut man noch Gedanken aus den vorher erstellten Gedankensammlungen ein (zur Übung Fantasiereise vgl. S. 62, Übung 3).

Einschlafen; Verwandlung zum Piraten; in einer Hängematte liegen, schaukeln - rausfallen, erschrecken. Recken, strecken; Hopp-la! Ich bin an Deck eines Schiffes!

Der Kapitän ruft: „Tapferen Piraten gehört die Welt! Piraten! Aufstehen!“

„Morgenappell!“ „Durchzählen!“ „Früh-sport!“ „Klar Schiff machen!“ „Auf die Masten!“ „Segel setzen!“

Segeln mit dem Wind. Gegen den Wind. Sturm, das Schiff krängt von links nach rechts, von rechts nach links. Nebel kommt auf. Ein Seeungeheuer steuerbord? Backbord? Oder doch nicht? Sturm. Schiffbruch. Angeschwemmt auf einer Insel. Warmer Sand. Sanftes Lüftchen. Sonne auf der Haut. Kokosnuss auf den Kopf. Wer war das? Schatzsuche: durch eine Wiese, einen Sumpf, über einen Bach, Fluss (Steine). Erschöpft sein, aber eine Quelle finden, daraus trinken. Weitersuchen; endlich, dort muss es sein! Schatzkiste finden, zum Strand schleppen. Schiff ist wieder da, an Bord gehen, feiern.

„Piraten sind los!“-
Schule Hinter der Lieth,
Spielleitung: Karin Hüttenhofer



3. Wie kommen wir zu Szenenideen und Szenen?

Gleich zu Beginn bekamen die Kinder einen Fragebogen, der Fragen zur gefühlten Lage des Piratenlebens enthielt, einige ihrer Antworten habe ich hier aufgelistet:

Piraten sind los

1. Was findest du toll an Seeräubern und Piraten?
man muss nicht zur Schule, sie sind frei, Freiheit, Gleichheit, frische Luft, viel frisches Wasser, Bewegung an frischer Luft, gesunde Arbeit
2. Was gehört zu einem richtigen Piraten?
Augenklappe, Holzbein, Fernrohr, Degen, Hakenhand, Ohrring, Kopftuch
3. Wie muss ein richtiger Pirat sein?
mutig, grausam, wird nicht seekrank

4. Was gehört zu einem richtigen Piraten?
Augenklappe an, Zähne fletschen, Kampfschrei, Feind in Sicht, Land in Sicht, Schiff holt über, Kondition.
4. Hat das Piratenleben Vorteile? Welche?
man muss sich nicht waschen
5. Hat das Piratenleben Nachteile?
man stirbt schneller, schlechtes Essen
6. Möchtest du ein Pirat oder eine Piratin sein?
nur im Theater
7. Was ist toll am Piratenleben?
Abenteuer erleben, Schätze finden
8. Was würdest du an Bord zuerst machen?
schwimmen gehen, schlafen
9. Was magst du gar nicht als Pirat?
Deck schrubben
10. (für Mädchen) Möchtest du Pirat oder Piratin sein? -
Unsere Piratinnen waren dann bei den Jungen voll akzeptiert.

WANTED!

Gesucht wird der Pirat (Name):

Wird gesucht wegen:

Ist gefährlich, weil:

Seine schlimmste Eigenschaft:

Besondere Kennzeichen:

Bild des Piraten (auf der Rückseite):

Die Antworten dienten mir als Aufhänger für die Planung der nächsten Stunden. Übungen und Spiele, auf das Thema hin modifiziert, dienen dem Warm-Up und schaffen Material für die Gestaltung:

- Lichtmesser (vgl. S. 47, Übung 11), Variation: Spritzpistolenschießen
- Übungen im Gehen: den anderen misstrauisch beobachten, mit den Augen verfolgen, bei Stopp auf ihn zielen, ein Schiff erblicken und jubeln, ein Schiff erblicken und furchtbar erschrecken, siegesgewiss die Messer wetzen,
- Blindenspiel: Nebel auf dem Meer
- Papprollen als Multifunktionsrequisit (vgl. S. 57 f.)
- Spielaufgaben: Finde Haltungen für deine Piratin, deinen Piraten zu folgenden Situationen:
Was denkst du über: Klar Schiff, Sturm, Heimweh, Angst vor Wasser, reich werden, Schiffszwieback. Die Schüler improvisieren dazu in der Großgruppe oder in Kleingruppen. Jedes Kind weiß genau, wer es ist, wie es ist und agiert daher immer in seiner Rolle. Es entstehen weitere Schnappschüsse aus dem Piratenleben, die zeigen, wie die Piratin, der Pirat in dieser geforderten Situation ist.
- In den weiteren Proben wählt sich jeder Pirat, jede Piratin einen Ausruf oder einen Satz, der zu der Figur passt. Durch Vorübungen steht ein reichhaltiges Angebot zur Verfügung, sodass jedes Kind daraus frei wählen, aber auch eigene Vorschläge einbringen kann.

Beispiel

Ein Beispiel für unsere erste Improvisations-

arbeit mit der ganzen Gruppe:
Überdurchschnittlich viele Kinder hatten im Fragebogen geantwortet, dass Deckschrubben eine unangenehme Aufgabe sei. Also entwickelten wir eine Bewegungseinheit zum Thema: „Klar Schiff“. Und wir sammelten folgende Ausreden, um sich vor der Arbeit zu drücken:

Ausreden

Ich kann nicht mitmachen, denn ich habe:
Zahnweh, Halsweh, Fußweh, Heimweh,
dicke Mandeln, verstauchten Fuß,
Schwindel, Seekrankheit.

Zu diesen Themen wurde weiter improvisiert:

- Piraten waschen sich nicht gerne;
- jeden Morgen ist Morgenappell mit Fingernagelkontrolle;
- alle haben Appetit auf was Leckeres, es gibt aber nur öligen Schiffszwieback;
- Kampftraining für den Ernstfall;
- Ausreden, um sich vor der Arbeit zu drücken;
- Ablegemanöver mit Seglerlatein.

4. Wie entwickeln wir die Rollen?

Bei den Spielsituationen überlegt sich jedes Kind, was für ein Pirat, was für eine Piratin es sein will. Was spiele ich jetzt, in dieser Situation besonders gerne, bin ich frech oder lieber verschlafen? Aufrührerisch oder be-

Wenn jedes Kind in Ansätzen weiß, wie es ist, was es mag und nicht mag, findet jedes seinen Piratennamen. Man darf sich auch helfen, fällt einem Kind kein Name ein – wir sind ein Ensemble, eine Gruppe – wir helfen uns.

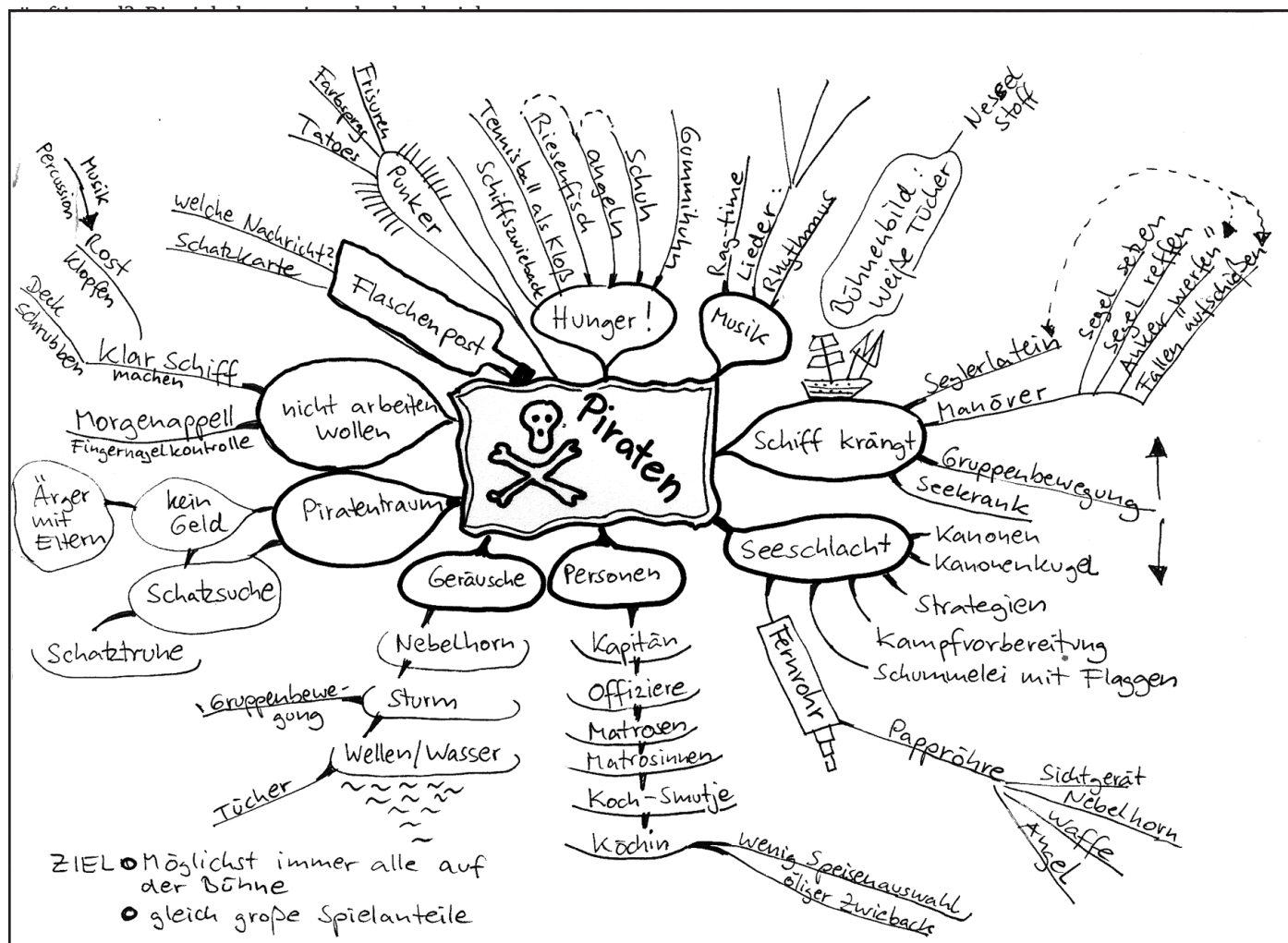
Nach 3-4 Stunden mit Improvisationen bekommt jedes Kind ein Arbeitsblatt, auf dem es einen Steckbrief für sich selbst als Piratin oder Pirat ausfüllt und zusätzlich weitere Fragen beantworten muss. (Zeit: ca. 15 Minuten). Wenn es eine Antwort nicht gleich weiß, kann es dies in den nächsten Theaterstunden nachholen.

Meine Schülerinnen und Schüler wollten von Anfang an Kostüme tragen und brachten sich sehr schnell zerrissene Hosen, vergammelte T-Shirts, Augenklappen und Kopftücher mit. Diese hingen auf einem Kleiderständer für jede Probe bereit und wurden durch den wöchentlichen Einsatz immer verbraucht und damit schöner.

5. Wie entsteht eine Szenenfolge?

Als Ausgangspunkt haben wir uns entschieden, mit einer Alltagssituation anzufangen. Ein Mädchen hat Ärger mit ihren Eltern, die Schimpferei, was die Tochter (in diesem Fall) alles falsch macht, kommt vom Tonträger mit Erwachsenenstimmen. Sie will weg!

Mindmap zum Thema Piraten



Sie kramt unter dem Bett nach ihrer Spardose, man braucht Geld, wenn man abhauen will... und findet dabei eine Augenklappe. Das ist es! Erschöpft von den Vorbereitungen schläft sie ein und landet im Traum bei den Piraten. Bei den Piraten an Bord passieren dann viele der Situationen, die wir improvisiert und dann weiter bearbeitet haben:

- Aufwachen im Regen und nicht arbeiten wollen
- Morgenappell mit Fingernagelkontrolle
- Morgenwäsche für Reihe 3
- Immer dieser Schiffszwieback
- Fitnesstraining an Bord mit Schimpfkanonade
- Klar Schiff machen – mit Ausreden
- Flaschenpost mit Schatzkarte
- Absegeln mit Seglerlatein
- Insel in Sicht, Schatzsuche
- Feind in Sicht
- Klar machen zum Gefecht
- Wildes Getümmel
- Das Kind wacht auf und ist dann ganz froh, dass es ein Traum war.

Ich habe die Szenen aus den Improvisationen in eine Reihenfolge gebracht. Finden Sie vielleicht nicht immer ganz logisch? Finden Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern Ihre eigene Reihenfolge!

Gelingt es mir als Spielleiterin, die Kinder zu einem Projekt zu motivieren, ihnen einen positiven Start zu ermöglichen und diesen zu einem Höhenflug auszubauen und mit einer sanften Landung zu Ende zu führen, entsteht ein Grundschultheater, das thematisch, sprachlich und körperlich schülerbezogen ist, die Lebendigkeit der Kinder nutzt und zu einer Form findet, die vor einem Publikum bestehen kann, ohne ständig auf die „Ach-wie-niedlich“-Komplimente angewiesen zu sein.

(Dieses Projekt gibt es als ausgearbeitete Textvorlage beim Schultheaterverlag Hamburg.)

„Zirkus Sonderbar“-
Schule Hinter der Lieth,
Kl. 3

Spielleitung:
Angela Reumann
TMS 2006



9.6. Hexen hexen

Eigenproduktion

Halbjahres- oder Jahresprojekt

2. – 4. Klasse, 20 Kinder

1. Warum das Thema?

Die Begegnung mit dem Thema Hexen sieht bei Kindern für mich anders aus als bei Jugendlichen. Wer hat als Kind nicht davon geträumt, mächtiger zu sein als alle anderen, anderen durch Zauberkraft überlegen zu sein, sich Wünsche einfach durch eine Bewegung, einen Spruch erfüllen zu können.

Die Hexen drohten durch Harry Potter in Vergessenheit zu geraten, das werden wir in der Schule zu verhindern wissen. Auch wenn es schwer ist, einem Film etwas entgegenzusetzen, der mit technischen Tricks arbeitet.

Grundinformation zum Thema – Impulse für szenische Grundlagen

Für die nachfolgenden Informationen bedanke ich mich ganz herzlich bei Esmaralda Stinksock und ihrer Schwester Grimelda Stopffuß. Nicht zuletzt bei Werner Haller, einem anerkannten Hexenspezialisten. Er hat mir mit seinem „Das Buch der Hexen“ in Zweifelsfällen immer wieder entscheidend weitergeholfen. (Werner Haller, Das Buch der Hexen, Herold-Verlag-Stuttgart, 1980)

2. Wie in das Thema einführen?

In der Regel wissen Kinder ziemlich gut Bescheid über die Spezies Hexen, sie haben eine Grundbildung aus vielen Hörkassetten und CD's – und sind ziemlich neugierig auf neue Varianten.

Projektzugang über eine Assoziationsspirale (vgl. DS 1, S. 80, 3.2) zum gemeinsamen Grundwissen über Hexen. Dabei kommen wir zu folgenden Ergebnissen und schon zu ersten *>Kostümideen*.

- Hexen sehen in der Regel meist nicht hübsch aus - sie haben allerdings auch ein anderes Schönheitsideal *> Gumminase mit Doppelklebeband angeklebt, wilde Frisuren*.
- Sie müssen ihre Hexenkleidung lange behalten, wenn sie auch zaubern können, Geld gehört leider nicht dazu, jedenfalls nicht für sich. *>geflickte Kleidung, die nicht unbedingt zusammenpasst*.
- Hexen tragen Ringelstrümpfe. *>Alle tragen solche Strümpfe mit Ringeln, aber die zwei Strümpfe müssen nicht gleich sein*.
- Hexenunterhosen sind immer mit Rüschen besetzt. *> Kostümidee*.
- Hexen haben zu große Füße (behaupte ich). *> Sie tragen zu große Schuhe, Schuhe von Mutter oder Vater, ausgestopft mit Zeitungspapier*.

3. Wie kommen wir auf szenische Ideen?

Die Übungen sind Grundlage des Unterrichts. Aus ihnen entwickeln sich Szenenideen. Am Anfang der Probenarbeit sammeln wir über Improvisationen, die sich aus Übungen und Spielen ergeben, ganz viele Ideen. Diese Spiele und Übungen (vgl. S. 48 ff.) werden passend zum Thema modifiziert.

Übungen und Spiele modifiziert für das Thema

• Übungen im Gehen

- Wir gehen über verschiedene Untergründe: Waldboden mit und ohne Wurzeln, spitze Steinchen, viele Pfützen, von Baum zu Baum in Deckung gehen, über einen Bach, über einen schmalen Steg, feuchten Untergrund ...
- Wir begegnen uns, grüßen uns mit unserem Hexennamen, das ist der eigene Vorname rückwärts gesprochen: Karin wird zu Nirak, Kevin zu Nivek, Leon zu Noel ...
- Wir zwinkern den anderen zu und sagen einen Hexengruß: ...
- Wir können durch eine deutliche Bewegung jemanden zum Erstarren bringen: Jetzt!
- Um jemanden zu erlösen, müssen wir einmal um die Person herumgehen und dabei den Finger auf die Mitte des Kopfes legen.

• Körperteile führen die Bewegung an

Verschiedene Körperteile bestimmen die Art des Gehens, sie führen die Bewegung an: krumme Beine, gestoßener Ellenbogen, wackelnde Arme, schmerzendes Kreuz, klappriges Knie, Warze auf der Nase, Hühnerauge am großen Zeh... (Variation von Übung S. 49, Übung 5.)

• Auf der Suche

Die Hexen sind auf der Suche nach Kräutern und Pilzen. Aufmerksam den Boden betrachtend streifen sie durch Wiesen, Wald und Feld. Immer einen Punkt am Boden fixierend geht die Hexe zielgerichtet darauf los. Hat sie ein Kraut, einen Pilz oder eine Wurzel erreicht, schneidet sie es ab und legt es sorgfältig in ihren Korb.

• Hexe kleb an!

(Variation von Bilder stellen, S. 53, Übung 10.)

Immer eine Gruppe von 4-6 Hexen ist im Zauberwald unterwegs. Man hat sich stets im Auge. Wenn eine Hexe erstarrt, laufen alle hin und berühren sie oder eine andere Hexe aus der Gruppe. Alle erstarren zu einem Hexenbild. Wenn die erste Hexe die

Erstarrung löst, werden alle anderen auch wieder frei. Das Spiel beginnt von vorne.

• Zauberwald

(vgl. S. 50, Übung 13.)

• Wahrsagekugel - Partnerspiel

Eine Hexe steht in der großen gläsernen Wahrsagekugel, die andere steht davor. Beide bewegen sich zur Musik, ahmen die Bewegungen nach. Dazu murmeln sie unheimliche Zaubersprüche in einer Fantasiensprachen, die sich aus folgenden Silben zusammensetzt, die frei variiert werden können: murmel sim, schwurmel bim, surmel sala.

• Spiegelzaubern

Um richtig gut zaubern zu lernen, übt man in der Hexenschule gruppenweise. Zu einem ruhig gesprochenen Zaubervers oder einer entsprechenden Musik müssen bestimmte Bewegungen ausgeführt werden, damit die ganze Sache auch klappt. (Zauberverse vgl. S. 90.)

• Hexentreffen am Blocksberg

Im Kreis werden Grimassen weitergegeben. Diese Grimassen erzeugt man durch Verziehen der Gesichtsmuskulatur. Die Hände dürfen nicht benutzt werden. Man braucht sie zum Gestikulieren, sonst kann der Gesichtszauber nicht wirken.

• Zauberhand

(vgl. S. 41, Übung 10.)

Variation: Zauberauge

Nur mit den Augen macht man einem/einer klar, was man will:
Schuhe aufbinden, Papierkorb verrücken...

„In einem tiefen, dunklen Wald“-
Gruppe HEARTsprung,
(5. Klassen)
Spilleitung:
Karin Hüttenhofer, Wulf Schlünzen



• **Besen sei!**

Der Hexenbesen ist ein geeigneter Gegenstand, um ihn in alles Mögliche zu verhexen. Dabei spielt es keine Rolle, ob etwas größer, kleiner, dicker oder dünner ist als der Besenstiel.

Das hat drei Gründe:

- Er ist immer zur Hand (hoffentlich, denn Hexen sind nicht sehr ordentlich).
- Er ist wertvoll, die Hexen müssen sich Mühe geben.
- Er muss gut behandelt werden, sonst rächt er sich beim Fliegen und auch sonst.

• **Hexenbesenflugtraining**

Start, Flug und Landung mit dem Besen bedürfen des Trainings. Jede Hexe hat da ihre besonderen Spezialitäten: aufsteigen, starten, Kunststücke beim Fliegen, besondere Technik beim Landen. Beim Impro -Training entwickeln sich aus Ungeschicklichkeiten und Pannen witzige Ideen für Gruppenaktionen.

• **Ungeahnte Wirkungen**

Verzauberte Gegenstände bekommen ein Eigenleben. Die Hexe hat ganz schön zu kämpfen:

- Zum 50. Geburtstag bekommt jede Hexe ihren Zauberbesen. Er muss besonders streng erzogen werden, sonst macht er, was er will, dieses Miststück!
- Körperteile zucken unvermutet und müssen von der Hexe immer wieder in die Ausgangsstellung gebracht werden.
- Ein Stuhl bewegt sich unvermutet.
- Der Besen, der nur zum Säubern da ist, will nicht mehr.

„Das Hexen-Einmaleins, mal zwei...“

Schule Hinter der Lieth, Kl. 2

Spielleitung:

Karin Hüttenhofer



• **Zaubersprüche erfinden**

Zaubersprüche können ganz leicht selbst erfunden werden:

Ene mene zauseldraus
ich zaubere jetzt eine Maus (Haus, raus...)
Ene mene zauseldrant
aus dir wird gleich ein Elefant (Hand, Sand, Pfand...)
Simsalabim und kunterdei
zum Essen zauber ich ein Ei (allerlei, süßen Brei...)

• **Zaubersprüche**

Möchte man auf längere Zaubersprüche zurückgreifen, bieten sich die zahlreichen Kinderbücher zu diesem Thema an. Auch in Lesebüchern kann man fündig werden. Hier drei selbst gedichtete:

Schneckenschleim und Hexenbrühe,
Hexen macht mir keine Mühe!
Krötenfett und Knoblauchkranz,
ich tanze meinen Zaubertanz.
Hokus, schmokus, weiße Maus,
Erde spuck den (die, das) aus.

Schlabbi romm und Schlabbi domm
Estragon und Kardamom,
Petersilie, Bohnenkraut,
Hühneraug und Schlangenhaut
Schlabbi romm und Schlabbi domm
Erscheine...!
Komm, komm, komm.

Ich ziehe einen Zauberkreis,
hex mir Töne laut und leis,
hoch und tief,
klar und rein,
müssen voller Feuer sein!
Prasseln, rasseln, tsching und bomm.
Erscheine ...!
Komm, komm, komm!

Das Hexen-Einmaleins

Du musst verstehn!
Aus Eins mach Zehn
und Zwei lass gehn.
Und Drei mach gleich,
so bist du reich.
Verlier die Vier!
Aus Fünf und Sechs,
so sagt die Hex',
mach Sieben und Acht,
so ist's vollbracht:
und Neun ist Eins
und Zehn ist keins.
Das ist das Hexen-Einmaleins.
Johann Wolfgang von Goethe

Im Heft „Musik in der Grundschule“, Heft 1/1998 gibt es zahlreiche Anregungen zum Thema Hexen, auf der beiliegenden CD ist auch ein Rhythmusplayback.

4. Wie entwickeln wir die Rollen?

Hexen sind Individualisten, Anpassungsfähigkeit ist nicht gerade eine ihrer herausragenden Eigenschaften. Das heißt, Streit ist vorprogrammiert, eine wunderbare Voraussetzung für theatrale Szenen.

Hexen haben eigenartige Vorlieben. Das bedeutet einen guten Ausgangspunkt für Improvisationen, aus denen witzige und humorvolle szenische Ideen entstehen können.

Jedes Kind entscheidet sich deshalb von einem bestimmten Zeitpunkt an für eine Hexenrolle und füllt den folgenden Fragebogen allein aus. (Bei Integrationskindern mit Hilfe der Lehrerin.)

• Meine Hexe

Welche Hexe möchtest du sein? Entscheide dich. Einen Vornamen hast du schon (dein umgedrehter Vorname). Fällt dir noch ein Nachname ein?

Möglichkeiten zur Auswahl:

Feuerhexe, Gewitterhexe, Wiesenhexe, Waldhexe, Wasserhexe, Regenhexe, Töpfchenhexe, Moorhexe, Schilfhexe, Sumpfhexe, Kekshexe, Kuchenhexe, Naschhexe, Kräuterhexe, Nachthexe, Taghexe, Mondhexe, Sonnenhexe, Blumenhexe, Nebelhexe, Blitzhexe, Donnerhexe, Schrumpelhexe, Warzenhexe, Baumhexe, Vampirhexe, Kartoffelhexe, Computerhexe, Wasserhexe, Meerhexe, Apfelhexe, Suppenhexe, Löffelhexe, Windhexe, Eishexe ...

Der Name der Hexe dient der Identifikation mit der Rolle. Das ist wichtig, um in eine Rolle hineinschlüpfen zu können. Das wiederum ist nötig, um auch in Gruppenszenen ein klares Rollenbild spielen, individuell in der Gruppe handeln zu können. Die Reaktionen bei Improvisationen zu verschiedenen Situationen werden bei diesen Hexen unterschiedlich ausfallen und damit Material für szenische Gestaltungen bringen.

5. Beispiele für mögliche Szenen

- Sehr bekannt sind die Hexen für ihre wilden, ausschweifenden Feiern. Alle Hexen tanzen und essen für ihr Leben gerne. Bei dieser Gelegenheit werden die schönsten Lieder gesungen, die die Hexen alle in der Hexenschule gelernt haben.
- Einmal in jedem Jahr - vor der Walpurgisnacht - steigt jede Hexe in ihren Badebottich. Badeszusätze sind Zwiebelsaft und einige Kügelchen Ziegen- oder Schafskot. Wer mit Parfüm badet, wird von den anderen Hexen wegen seines aufdringlichen Körpergeruchs gemieden. > *Gespräch unter Hexen über eine Rivalin, die anders riecht.*

- Hexen werden von ihren LehrerInnen sehr streng erzogen. Wer sich nicht an die Regeln hält, wird in ein altes Sauerkrautfass gesperrt. Das mag niemand gerne, weil es in dem Fass nicht nur nach altem Sauerkraut riecht, sondern auch nach dem Angstschweiß all derer, die dort schon einmal fest saßen. > *Hexenschule*

- Alle Hexen können sehr gut lesen, denn keine Hexe kann sich die 11.113 Zaubersprüche merken. Jedes Stocken, Stottern oder gar ein Fehler verändern die Wirkung des Zaubers. Das kann sogar lebensgefährlich werden. > *Szenenidee, was passiert bei misslungenem Zauberspruch (möglichst nicht auf „Kleine Hexe“ zurückgreifen – eigene Lösungen mit den Kindern entwickeln).*

- Der Kampf mit dem Hexenbesen.

6. Wie beginnt eine Szenenfolge?

Die Hexen irren durch den „heißsumkämpften“ Wald, stoßen dabei Hexenrufe aus, um ihr Revier einzugrenzen und suchen nach Kräutern und Pilzen. Jede Hexe hat ihren speziellen Revierruf. Und dann kann sich so allerlei Hexiges anschließen.

7. Weiteres zu Hexen

Motive und Handlungsansätze für Szenen.

- Ein Hexenjahr zählt 3 1/2 Menschenjahre, das wahre Alter von Hexen ist schwer auszurechnen. Sie selbst haben daran kein Interesse, daher auch kein Problem mit ihrem Alter.
- Alle Hexen stammen von einer Urhexe ab. Sie lebte vor einigen Millionen Jahren. Hexen leben in Hexenhäusern, vornehme Hexen haben ein Toilettenhäuschen. Es steht etwa 15 Meter vom Hexenhaus entfernt in östlicher Richtung. Die meisten Hexen jedoch benutzen einen Nachttopf. > *Nächtliches Gerenne mit dem Nachttopf*
- Hexen unterliegen einer strengen Kleiderregelung: Die Unterhose wird nur einmal jährlich gewechselt.
- Die Zahnbürste wird höchstens jeden dritten Monat benutzt. Daher werden Hexen oft von Zahnschmerzen geplagt. *Tritt dieser Fall ein, nimmt die Hexe ihr großes Hexenbuch, liest aufmerksam das Rezept, bereitet alles zu. Sie rührt, mengt, mischt, knetet, stampft, quetscht aus, zerreibt, lässt alles 13 Sekunden ziehen und wendet an: schlucken, einreiben, gurgeln; nacheinander oder alles auf einmal, je nachdem.*
- Jede Hexe nimmt monatlich ein heißes Fußbad - jedoch nicht wegen der Sauberkeit, sondern weil dieses Wasser als

• Fragebogen zum Rollenbild

- Welche Hexe möchtest du sein?
- Wie heißt du mit Vor- und Nachnamen?
- Was ist dein Spezialgebiet?
- Was ärgert dich an deinem Hexenbesen am meisten?
- Hast du einen Lieblingszauber? Wie heißt der?
- Welches Wort sagst du immer, wenn du dich freust?
- Was rufst du immer, wenn du dich ärgerst?
- Welche Hexe kannst du gar nicht leiden und warum?

Grundlage für eine leckere Suppe dient.
> *Gruppenszene, Austausch von Rezepten mit merkwürdigen Zutaten.*

- Alle Hexen sind Feinschmecker. Sie essen nicht alles, was der Wald so bietet. Aber sie verschmähen auf keinen Fall dicke Fliegen, haarige Spinnen, schwarze Käfer, fette Larven und Maden und Schnecken ohne Haus.

Das Hauptnahrungsmittel aller Hexen jedoch ist die Feld-, Wald-, Wiesen- und Hausmaus. Um das Tier zu erlegen, bedient sie sich eines 1 1/2 Pfund schweren Holzhammers. > *Jagdscene aller Hexen*

Hexen kennen über 120 Arten der Zubereitung einer Maus. Bei Tisch haben Hexen kein besonders gutes Benehmen: > *Alle sind gierig, schlürfen sehr laut und schmatzen, was das Zeug hält und genießen nicht selten zum Schluss einen langsamen lauten Rülpsen.*

- **Hexen und Zauberer**

Es kann passieren, dass sich Jungen im Hexenthema nicht wiederfinden, dann kann man Zauberer mit ins Spiel bringen. Die Frage heißt: Was können Zauberer, was Hexen nicht können- und umgekehrt?

Wir fanden folgende Lösung:
Hexen fliegen auf dem Besen – Zauberer können das nicht, jedenfalls die nicht, die nicht die Chance hatten, auf die Schule zu gehen, die Harry Potter besucht hat. Eine Gelegenheit für eine „Jammerarie“ der Zauberer in unserem Projekt.
Die Zauberer sind neidisch auf den Besenflug und zaubern deshalb die Besen der Hexen klein. Das fordert Rache, die Hexen laden sie zum Essen ein, das wird im Hexenkessel gekocht. Wirkung: die Zauberer verlassen diese Essen mit einem Hexenschuss ... Eine Katastrophe, wenn man für die Wirksamkeit der Zaubersprüche auf Beweglichkeit angewiesen ist.

- **Zauberwettkampf**

Eine Gruppe von Hexen und Zauberern kommt zu einem Zauberwettkampf zusammen. Sie versuchen sich zu übertreffen. Die Konkurrenten finden die Tricks der anderen natürlich meist nicht so gut. Oder kann jemand sie überraschen?

9.7. Der Apfelkönig Adaption eines Bilderbuchs Halbjahresprojekt Klassenprojekt Klasse 2 29 Kinder

(Francesco Bosca / Giuliano Ferri:

Der Apfelkönig

Michael Neugebauer Verlag 2001.)

Für die Grundschule gilt: Wer sich die Adaption eines Bilderbuchs vornimmt, kann aus einer kaum versiegenden Quelle interessanter, ansprechender und anspruchsvoller Vorlagen schöpfen. Ebenso sind Vorlesebücher mit Geschichtensammlungen eine geeignete Fundgrube. Das ist einer der großen Vorteile dieses Projektverfahrens: die große Fülle der Auswahlmöglichkeiten, der zunächst breit angelegte Zugang zu vielseitigen Bearbeitungsformen. Geeignet ist somit auch erst einmal alles, was gefällt, sofern die Vorlage drei Bedingungen erfüllt:

- Der Text muss Themen behandeln, die schülerbezogen und altersgemäß bearbeitet werden können.
- Die Spielleitung muss passende inhaltliche und gestalterische Ideen für ein dramaturgisches Konzept haben, um angemessene Spielaufgaben stellen zu können.
- Wir müssen für viele Kinder Rollen einrichten können, denn wir haben in der Regel große Gruppen.

Der Apfelkönig ist eine solche Vorlage. Zwar sind in der Geschichte neben einem König am Hof nur ein Gärtner, zwei Schläu- köpfe und drei Zauberer vorgesehen, aber diese Rollen kann man leicht vermehren. Ein wirklich großer König kann es sich schließlich leisten, mehrere Gärtner zu beschäftigen! Und es gibt viele Soldaten und viele Würmer und am Schluss viele Leute, die am Apfel- fest teilnehmen. Also sind schon einmal viele Rollen da. Gute Voraussetzungen, um diese Geschichte mit einer 2. Klasse mit 29 Kindern zu adaptieren.

Nach meiner praktischen Erfahrung geht das Erspielen mit einer großen Gruppe am besten über gelenkte Improvisation. Man bietet einen Rahmen an, der von den Kindern mit Aktion und Text gefüllt wird: Nach vorbereitenden Übungen gibt es eine durch eine Spielaufgabe gelenkte Improvisation, deren Ergebnis präsentiert und mit der Gruppe gemeinsam ausgewertet wird.

1. Warum dieses Bilderbuch?

Diese Adaption macht - wie bei allen Bilderbüchern oder Geschichten, die mich „anspringen“ - besonders Spaß, da hier wunderbare Spielszenen angelegt sind.

Da gibt es den König, der einsam durch seinen Garten zieht und seinen einzigen Apfel-

Theaterspielen mit großen Gruppen ist ein besonderes Kunststück. Ein Stück Kunst und dabei die Kunst, dass sich jedes Kind mit seinen Ideen in dem Stück wiederfinden kann. Eine Kunst, dass es dennoch ein Stück der Gruppe wird, das ästhetisch und künstlerisch einen Bogen aufweist.

baum mit Hingabe pflegt. Dann auch noch seinen Obergärtner, der die Erde hackt, aber die Äpfel nicht berühren darf. Dann sämtliche Berater, die an Politiker erinnern. Die Soldaten, die gehorchen wollen, aber auch merken, dass der König unsinnige Forderungen stellt. Die Würmer, mit denen der König in einen Dialog tritt, der klar macht, dass man mit Geld nicht alles erreichen kann. Das köstlich unlogische Apfelfest, denn eigentlich müssten ja alle Äpfel voller Würmer sein ...

Eine Geschichte, geeignet ab Klasse 2, in ihrer Tiefsinnigkeit aber auch bis Klasse 5/6 adaptierbar.

2. Wie beginnen wir?

Grundregel ist, dass der Spieltext im Verlauf des Probenprozesses entsteht, nicht etwa der spielpraktischen Arbeit als besondere Schreibphase vorgeschaltet wird. Nur so ist ein lebendiges Wechselspiel von szenischem Erfinden, schriftlichem Festhalten und theatraler Verdichtung zu erreichen.

Bei der Adaption einer Erzählung für die Bühne sollten wir uns möglichst schnell fortbewegen in Richtung auf ein Handeln der Kinder, das Spiegel ihrer subjektiven Sicht auf den Text ist. Wie empfinden sie den König. Welche Reaktionen ruft der in den Bediensteten hervor? Wie reagieren die eifrig arbeitenden Gärtner auf die Degradierung zum Unterunkrautzupfer? Hat der König bei uns nur einen Apfelbaum oder einen wunderbaren Apfelbaumgarten?

Marktplatz

Auf dem „Marktplatz“ begegnen sich alle Personen aus der Geschichte. Alle Kinder spielen alle Rollen:

- Alle sind König oder Königin, sie sind stolz auf ihre Apfelbäume! Sie finden eigene Formulierungen im Spiel, spielen sich in der Gruppe an, reagieren auf die Äußerungen der anderen.
- Alle finden eine Baumhaltung, stellen mit ihren Körpern Apfelbäume dar.
- Alle sind Gärtnerinnen oder Gärtner mit einer verantwortungsvollen Aufgabe. Wir wechseln zwischen der Aufgabe als Baum und als Gärtner. Wie betreuen wir die Bäume? Wir dürfen die Äpfel ja nicht berühren! Was rufen die besorgten Gärtner? Wie reagieren die Bäume darauf? Reagieren sie überhaupt oder sind sie dazu zu arrogant und schauen nur zu?

Die Spielleitung sammelt die Aussprüche und schreibt sie in ihr Projektbuch.

3. Wie kommen wir auf szenische Ideen?

- Es erscheinen die Zauberer, die allerhand Zaubersprüche vor sich hinmurmeln, um

die Würmer zu vertreiben.

- Alle sind Schlaufüchse: Wie zeigt sich das, dass man besonders schlau ist?
- Die Soldaten marschieren auf. Wer führt die Soldaten an? Was machen Soldaten?
- Wie bewegt man sich als Wurm?

Jedes Kind füllt nach den ersten Spielübungen eine Karte zu seiner Traumrolle aus mit Erstwahl auf der Vorderseite und Zweitwahl auf der Rückseite. Bei den folgenden Improvisationen muss sich ein Kind bei gruppenteiliger Arbeit entscheiden, in welche Rolle es an diesem Tag schlüpft. Diese Entscheidung muss für jede Spielsituation fallen, aber kein Kind muss sich zu schnell schon auf eine Rolle festlegen.

4. Wie entwickeln wir die Rollen?

Dass ich nach vielen spielerischen Ausprobierphasen ab Klasse 2 ein Arbeitsblatt zum Rollenbild ausfüllen lasse, das ist Standard. Gut für das Kind – es muss sich festlegen, gut für mich – ich kann nachschauen.

Beispiel Soldaten:

Alle Soldaten marschieren und präsentieren ihr Gewehr. Aber wie unterscheiden sie sich dabei? Beim Marschieren und beim Präsentieren? Da muss jedes Kind genau wissen: „Wer bin ich?“ „Wie bin ich?“ Daraus ergibt sich dann: „Was sage ich?“

Nur durch das Spielen bekommt man ein Gefühl dafür, welche Rolle man verkörpern möchte. Verkörpern heißt: das Kind nimmt die Rolle in seinen Körper, findet Haltungen und Gänge. In die Rolle hineinschlüpfen, das wird bei Kindern auch über das Hineinschlüpfen in ein Kostümteil und das Umgehen mit einem Requisit unterstützt.

Die Soldaten bekommen einen Stab, das ist ihr Allzweckgerät. Wir probieren die Szene, in der die Gärtner zum König befohlen werden und dann hinter Gitter kommen. Das steht nicht in der Geschichte? Aber bei uns muss es so sein, wohin denn sonst mit den Übeltätern?

Die Kinder haben aus ihren Stäben sofort ein Gefängnis gebaut, hinter dem die Gärtner dem weiteren Geschehen zusehen konnten und mussten. Damit waren sie auf der Bühne, konnten mitspielen, auch wenn sie nicht im Fokus standen.

Jeder Soldat spielt auch hier seinen speziellen Charakter. Wir hatten den Bestimmer, den Schläfrigen, den Begriffstutzigen, den Unlustigen, den Albernern.

Ein schwerbehindertes Kind, das immer mit dem Spielen aufhörte, wenn ihm alles zuviel wurde, fiel bei den Soldaten nicht weiter auf. Wenn es wieder wollte, spielte es wieder mit. Das ging aber nur, da alle anderen souverän die Szene lebten und sich darin sicher fühlten.

Bei einer großen Gruppe muss man in der Probenarbeit darauf achten, dass alle Kinder immer wieder beschäftigt sind und spielerisch zu tun haben. Tödlich ist ein Herumsitzen und Warten, dass man endlich dran ist. Daher sind Großgruppenaktionen und Teilgruppenarbeit im Wechsel die angesagte Methode.

Vorschlag für den groben Ablauf bei einer Adaption:

• **Warmups und zielgerichtete Übungen zu den Gestaltungsfeldern:**

- Darsteller
- Ensemble
- Raum und Bild
- Zeit und Rhythmus
- Geräusch, Klang, Musik, Rhythmus
- Kennenlernen der Geschichte
- Lieblingsszenen aussuchen
- Standbilder dazu bauen
- in die verschiedenen Standbilder hineinspielen und wieder herausspielen
- Stationen der Handlung festlegen – Was wollen wir spielen?
- Rollenangebot sichten und der Gruppe anpassen, evtl. erweitern: Wer spielt wen oder was?
- Hat jedes Kind genügend Spielanteil? Wo ist eine zweite Rolle möglich?
- Haltungen und Gänge der Rollen
- Rollenbefragung (vgl. Übungen S. 69 f.)
- Roter Faden der Handlung

5. Arbeit an der Adaption des Textes

Die hier dargestellten Arbeitsweisen sind nicht nur für Adaptionen wichtig. All dies gilt auch für den Umgang mit dramatischen Texten und zum Teil auch für Eigenproduktionen.

• **Sprache**

Um das peinliche Aufsagetheater zu vermeiden, muss eine den Schülern angemessene und von ihnen verstandene Sprache benutzt werden. Die Texte müssen durch Improvisation entstehen. Die Wortwahl muss immer dem Spiel angepasst werden dürfen, damit die Kinder flexibel aufeinander reagieren können, ohne das Handlungsgerüst zu vernachlässigen. (Anregungen vgl. S. 18 f., 27 f., 31, 59 ff.)

• **Lieblingsstelle**

In der Gesamtgruppe werden Lieblingsstellen der dramatischen oder epischen Textvorlage benannt. In Gruppen zu zweit, dritt oder viert werden diese nach kurzer Vorbereitungszeit (je nach Alter und Spielerfahrung 5- 10 min) vor der Gesamtgruppe spielerisch dargestellt. Dann wird in der Gesamtgruppe darüber gesprochen, was den Reiz dieser Lieblingsstellen ausmachte. Bei einer Eigenproduktion werden die Lieblingsideen benannt.

• **Grafik: Rollentableau**

Zunächst werden die für die Handlung unbedingt notwendigen Rollen auf einem großen Papierbogen notiert und durch weitere Rollen ergänzt. Die Rollen sollten noch nicht allzu konkret definiert werden.

In einem zweiten Schritt werden die Rollen erweitert. Die Erweiterung wird im Schultheater häufig notwendig sein, um die Adaption an die Gruppe (Geschlechterzusammensetzung, Zahl, Alter) zu gewährleisten.

• **Kette der Handlung**

(Geschichte kennen, Handlungsabfolge im Kopf haben)

Für die Schülerinnen und Schüler ist wichtig, dass sie wissen und mitfühlen, wie das Handeln sich Schritt für Schritt entwickelt. Wenn sie die Abfolge der Handlung kennen und fühlen, können sie situationsgerecht improvisieren.

Es geht nicht in erster Linie darum, welches Wort ich als nächstes sagen muß, sondern wie ich mich auf der Bühne verhalte.

Alle müssen wissen, was passiert und wie es weitergeht. Im Falle einer Panne sind die Schüler nicht gelähmt vor Schreck und Entsetzen, dass sie einen Texthänger haben, sondern sind handlungsfähig.

Übung:

- Einteilen einer Szene in Einzelschritte und diese abrufen können.
- Überschriften für die Stationen der Handlung finden. Schnelldurchlauf, Bilder stellen.

(Eine ausführliche Darstellung von Arbeitsweisen in den Projektverfahren vgl. Wulf Schlünzen: DS 1, S. 79 ff.)

„Der Apfelkönig“ -
Schule Langenhorn/
Kronstiege, Kl. 2b
Spielleitung: Kirsten
Bergmann, Sylke Struck
TMS 2007



9.8. Das Drachenei - eine Rittergeschichte

Umgang mit einer Textvorlage

Ganzjahresprojekt, Wahlpflicht Kl. 3/4
25 Kinder
Textvorlage: Karin Hüttenhofer: Das Drachenei, Impuls-Theaterverlag (vgl. S. 21)

1. Wie entwickeln wir das Thema?

Nachdem wir uns über ein paar Tatsachen aus der Ritterzeit kundig gemacht hatten, improvisierten wir in den Theaterstunden gemeinsam zu Situationen, die die Kinder besonders interessiert hatten: Tafelrunde der Ritter, Turnier, Prahlreden über Heldentaten beim Drachenkampf, Wirkung eines ganz besonderen Wunderschwertes und dazu passende Kampfbewegungen, Streit der Burgfräulein, Fortbewegung mit Pferden, der Weg zum Drachenkampf.

Es klärten sich nach und nach die Rollenwünsche. Dabei waren dann neben einem Magier, den wir unbedingt einbauen wollten, auch einige Mädchen, die zwar Ritter sein wollten, aber keine Jungen spielen wollten. Sie hatten die Idee, als Ritterinnen gemeinsam auf einer Burg in einer Ritterinnenwohngemeinschaft wohnen. Das stieß zunächst auf Proteste der Jungen, aber wir entschlossen uns, diese Problematik in unser Stück mit aufzunehmen.

Sehr schnell waren wir uns einig, dass der Drache nur in der Vorstellung der Zuschauer und nicht real auftauchen sollte. Denn wie sollte das gehen? Eine Handpuppe als Kinderdrache in grünem Kostüm mit langem Schwanz, das war nicht nur viel leichter zu realisieren, sondern gab auch der Handlung einen ganz besonderen Pfiff. Ebenso einigten wir uns darauf, dass uns die Historie an sich nicht wichtig war. Alles, was wir wollten, war ein Theaterstück zum Ritter als Archetyp zu entwickeln, das uns und den Zuschauern Freude macht.

Daraus entstand das Stück, das jetzt als ausgearbeiteter Text vorliegt.

Bei der Art der Darstellung hatten wir Spaß daran, uns ungewöhnliche Lösungen zu überlegen, die unnötigen Text vermieden, da diese Gruppe sehr gerne spielte, aber nicht gern Texte auswendig lernte. Die Musik wurde nach verschiedenen Vorschlägen der Spielleiterin in den Theaterstunden erprobt und dann gemeinsam ausgewählt.

2. Wie beginnen wir?

Spiele und Übungen sind für die in der geplanten Stunde ausgewählte Szene aus der Textvorlage gezielt auszuwählen.

• Kennenlernen

- im Kreis Ritternamen weitergeben
- beeindruckende Haltung zum Namen

- im Gehen Namen austauschen

• Rollenwechsel

Ein Kind beginnt im Kreis zu spielen, ein weiteres Kind kommt hinzu und spielt die Szene mit. An irgendeiner Stelle ruft ein Kind aus dem Außenkreis: „STOPP!“ Die beiden im Kreis frieren ein. Das Kind von außen löst das Kind im Kreis ab, das länger spielt und deutet die Situation um, spielt nicht den alten Inhalt weiter. Es wechseln die Rollen. Je nach Lust und Laune kann man König, Ritter, Knappe, Burgfräulein ... sein.

• Tafelrunde - Reaktionskreis mit ritterlichen Begrüßungen

Im Kreis werden Haltungen und Gesten weitergegeben, z.B.:
Hut ziehen, Verbeugung, Kratzfuß, Bückling
Fehdehandschuh werfen, Schwert ziehen

• Reitübung:

- Aufsteigversuche,
- am Schwanz festhalten,
- hinterher rennen,
- aufsteigen,
- auf der anderen Seite runterrutschen
- vornehm reiten,
- Zügel richtig halten,
- Formationsreiten zu Musik,
- hintereinander, nebeneinander, Polonaise reiten.

• Geschlossenes Visier – Blindenübung

Alle Ritter bewegen sich mit geschlossenen Augen im Raum. Sie suchen ihren Knappen, damit der ihnen hilft, das Visier hoch zu klappen. Jeder Knappe ist einem Ritter zugeordnet und nutzt die Gelegenheit, den Ritter zu ärgern.

„Hier bin ich!“ Der Ritter folgt mit schweren Schritten der Stimme. Der Knappe ist verantwortlich, dass dem Ritter nichts passiert, das würde ihn den Kopf kosten.

Nach einiger Zeit Wechsel.

• Geheimwaffe (Requisit)

- Es liegen Gegenstände zur Auswahl bereit. Jedes Kind wählt einen Gegenstand. Erst dann wird bekannt gegeben: Dies ist deine super-wirksame Geheimwaffe, mit der du den Drachen besiegen wirst.
- Geheimwaffe - Haltungsschleife
Jedes Kind probt drei Haltungen mit der Geheimwaffe. Die Haltungen werden mit Bewegungen verbunden. Die Haltungsschleife wird geübt, damit sie sich jedes Kind für sich gut einprägen kann (vgl. S. 56, rechte Spalte, Übung 2).
- Slow motion
Spielen, wie man mit seiner Waffe das Ungeheuer besiegt. Verschiedene

Kriterien für die Textauswahl

- Was kann die Kinder an diesem Stück interessieren?
- Was interessiert mich als Spielleitung an dem Stück?
- Bietet das Stück den Kindern einen angemessenen Altersbezug?
- Ist die Länge (oder Kürze) des Stücks für die Gruppe und für die Probenzeit angemessen?
- Welches Rollenangebot weist das Stück auf? Ist da etwas veränderbar?
- Bietet das Stück Anlässe für Bewegung und Gruppenszenen?
- Welche Probleme gibt es bei der Umsetzung, welche Lösungen für die Probleme sind praktikabel?
- Wie sind die bühnentechnischen Anforderungen? (Licht, Ton, Requisit, Kostüm...)
- Sind die Bühnenanweisungen praktikabel, sinnvoll oder einengend bis überflüssig?
- Wieviel Zeit und Kraft kann und möchte ich investieren?

„Das Drachenei“-
Schule Hinter der Lieth,
Spielleitung:
Karin Hüttenhofer

- Möglichkeiten probieren, die ganze Gruppe ist im Raum verteilt.
- von unten anfangen, anschleichen
 - Mimik einsetzen
 - Laute von vorher mit Emotionen -Training mit der Geheimwaffe: Text:
Du fürchterliches Ungeheuer du!

- Spielaufgabe:

Ihr seid Ritter und Ritterinnen. Schon viele Ritter haben hier ihr Leben lassen müssen. Aber ihr seid auserwählt! Ihr habt eine Geheimwaffe, mit der ihr den Drachen überlisten werdet. Stellt eure Geheimwaffe den anderen Rittern in einem Solo vor!

3. Wie geht man mit dieser Textvorlage um?

Wie bei jeder Textvorlage sucht man sich nach und nach verschiedene Szenen aus, zu welchen man improvisiert. Richtig gehört, nicht erst Text lernen, sondern das Stück für die Gruppe erobern. An einigen Stellen steht im Text nicht ganz genau, welche Ritterin, welcher Ritter hier spricht. Diese Sätze können in der Gruppe so verteilt werden, wie man das gerne möchte, wie es am besten passt. Außerdem können eigene, passende Ausrufe eingebaut werden.

Beispiel:

*Ritterlicher Schlagabtausch vor dem Turnier.
Redewendungen für Ritterinnen und Ritter:*

- Sie halbe Portion!
- So was wie Sie verspeise ich noch vor dem Frühstück.
- Zieh blank!
- Mein Fehdehandschuh wartet !
- Stirb, Schurkel!
- Fahr zur Hölle, Elender!
- Das wirst du büßen, du Schuft!
- Mein Degen lechzt nach Blut! usw.

Jeder Ritter sucht sich seinen Lieblingspruch aus der vorliegenden Liste, findet zwei Haltungen dazu und experimentiert mit „Sprechgewürzen“ (S. 59), wie er seinen Satz sagen will. Das Gleiche gilt für die Ritterinnen. Dann wird auf dem „Marktplatz“ damit experimentiert.

Die Gruppen-Improvisation sieht folgendermaßen aus: Die Ritterinnen und Ritter steigen individuell auf ihr Pferd. Zur ausgewählten Musik reiten sie los und bilden Formationen. An dem Punkt der Polonaise, wenn sich zwei Reiter begegnen, kommt die entsprechende Begrüßung, sie wird dem anderen vor die Füße geworfen, serviert – im übertragenen Sinn.

4. Wie arbeite ich mit szenischen Ideen?

Auch für das Projektverfahren „Umgang mit Textvorlagen“ gilt: Es liegen schon viele Ideen und Vorschläge der Kinder vor, die bisher in Improvisationen erarbeitet worden sind. Diese gilt es mit dem Text zu verbinden. Die Arbeit an der ausgewählten Szene wird durch gezielte Gestaltungsaufgaben vorbereitet.

Beispiel:

Der Magier hat einen Trank vorbereitet, der Mut macht. Der Trank wird mit dem großen Kochlöffel der Köchin an alle ganz geschwind verteilt. Bei jedem findet eine sichtbare Wandlung statt, die in der Körperhaltung sichtbar wird: Die Ritter gehen von einem verängstigten Ritterbild in eines, das bersten will vor Kraft. Alle wollen nur noch in den Kampf ziehen. Auch der König, der Hofnarr und die Knappen sind nicht zu halten.

Textausschnitt:

Hadubrand von Ohneland (*ruft allen anderen begeistert zu*):

Wir gehen jetzt auf Drachenjagd! Ich gehe jetzt auf Drachenjagd! Kommt alle mit! Alle Ritter und Ritterinnen, der Narr, der König stellen sich auf und marschieren los. Sie sprechen rhythmisch und gehen rhythmisch, bis sie hinter der Bühne verschwunden sind:

Wir gehen jetzt auf Drachenjagd,
wir haben keine Angst.
1, 2, 3, 4,
vorwärts, rückwärts, seitwärts, ran.
Und dann...
(Übung vgl. S. 51)

Aber was ist, wenn sie da sind? Ein Einzelkämpfer kann gegen den gewaltigen Drachen nicht siegen! Nur gemeinsam sind wir stark! Daher bekamen meine Schülerinnen und Schüler folgenden Auftrag:

• Auf in den Kampf!

Allein ist das Ungeheuer nicht zu besiegen! Entwickelt in der Gruppe zu viert einen Kampfsong, mit dem ihr zur Drachenjagd losziehen könnt. Verwendet dazu unsere Rhythmusverse aus dem Warm-Up. Entwickelt in eurer Kleingruppe dazu auch eine gemeinsame Bewegung.

Die Ergebnisse der Gruppenarbeit werden präsentiert und dokumentiert, die besten Ideen gesammelt und zu einer gemeinsamen Bewegungsszene zusammengefasst. Diese kann sich von der im Stück genannten unterscheiden, man sollte aber immer darauf achten,



dass die Szenen nicht unnötig ausgedehnt oder verkürzt werden. Der Gesamtrhythmus muss stimmen!

5. Wie entwickeln wir die Rollen?

Um meine Vorgehensweise vorzustellen, nutze ich die Anschlusszene:

7. Szene

Die Burgfräulein, die Köchin und die Prinzessin streiten sich. Der Magier steht dabei. Die Szene stellt mit gestalterischen und sprachlichen Mitteln dar, dass viel Zeit vergeht. Deshalb soll sie so gestaltet werden, dass die Wiederholungen in den Gesprächen eine Art Streitmaschine darstellen: Haltung und Sprache werden rhythmisiert, wiederholen sich bewusst. Der Magier ist der einzige, der bei seinen beiden Einsätzen unterschiedliche Reaktionen zeigen darf.

Burgfräulein 1:

Du Blödmann! Wegen dir sind jetzt alle weg!

Burgfräulein 2:

Nicht einer mehr da! Nicht einer!

Burgfräulein 3:

Es ist so langweilig!

Burgfräulein 4:

Und kein Turnier mehr!

Burgfräulein 5 (zum Magier):

Du bist an allem schuld!

Magier geht weg, bleibt aber sichtbar.

Burgfräulein 6:

Ob Hadubrand mir einen neuen Umhang mitbringt?

Prinzessin:

Das ist meiner!

Burgfräulein 6:

Aber du magst ihn doch gar nicht!

Burgfräulein 1:

Wie siehst du denn überhaupt wieder aus? Das Grün passt überhaupt nicht zum Kleid!

Burgfräulein 2:

Das Grün passt wunderbar zum Kleid!

Burgfräulein 3:

Phh! Das ist doch alles bescheuert!

Prinzessin:

Und ihr seid auch alle bescheuert!

Burgfräulein 5 (zum Magier):

Und du bist an allem schuld!

„Das Drachenei“ -
Schule Hinter der Lieth,
Spielleitung: Karin Hüttenhofer

Alle (*durcheinander*):

Ich bin die schönste!

Ich bin die schönste!

Nein! Ich!

Ich sehe am schönsten aus!

Magier (*laut und durchdringend*):

RUHE!!

Das geht mir auf die Ohren!

Burgfräulein 1:

Du Blödmann! Wegen dir sind jetzt alle weg!

(*Und wieder von vorn.*)

6. Arbeit zur Rollenfindung:

Jedes Burgfräulein hat sich zur ausgewählten Rolle aus der Textvorlage einen für die Rolle typischen Satz ausgesucht – wenn nötig, wurden neue dazu erfunden.

Jedes Burgfräulein hat sich zwei spezielle Charaktereigenschaften aus einer von mir vorgegebenen Liste ausgesucht und ausprobiert. So hat sich jedes Burgfräulein auf ein spezielles Rollenbild festgelegt.

Der Pressefotograf kommt und fotografiert die verlassenen Burgfräulein: Aus den Fotos muss das jeweilige Rollenbild klar werden und wie die Personen zueinander stehen.

Wir arbeiten am Text: Im Kreis wird die Textabfolge probiert, damit die Reihenfolge klar ist. Dann verteilen wir uns im Raum und sprechen unsere Rollentexte. Immer wieder wird dabei probiert: Wie sage ich meinen Text, welche Haltung nehme ich ein, wie bewege ich mich?

In unserem Stück hatte der Magier sein Rollenbild schon so weit gefunden, dass er zu den Versuchen der Mädchen improvisierte und die besten Beispiele mit jeder Wiederholung der Gruppe wiederholte – oder neue Ideen hatte. Diese Improvisationen hätte ich normalerweise festgehalten, aber in vier Tagen war unsere Aufführung. Jedes Kind musste sich seinen Part einprägen und bei der Premiere improvisieren. Sehr knapp, aber es klappte! Auch das macht deutlich: Beim Umgang mit Textvorlagen dürfen die Kinder in der Grundschule bis in die Schlussproben hinein frei mit dem Text umgehen.

Beim Umgang mit Textvorlagen dürfen die Kinder in der Grundschule bis in die Schlussproben hinein frei mit dem Text umgehen.



9.9. Der Lindwurm und der Schmetterling

oder: Der seltsame Tausch

Eine musikalische Fabel in drei Akten von Michael Ende und Wilfried Hiller

Figurenshadowenspiel mit Klasse 1,

Klassenprojekt 30 U.std., 28 Kinder.

CD Tranquilla Trampeltreu/ Der Lindwurm

und der Schmetterling, Deutsche G

(Universal) ASIN: B 000025W5X

1. Warum das Thema?

Es ist ein Märchen, das die Kinder anspricht, es handelt von Tieren, aber Tieren ganz unterschiedlicher Art. Und was haben ein Lindwurm und ein Schmetterling eigentlich miteinander zu tun? Für die Kinder: Was ist das eigentlich – ein Lindwurm? Ich habe diese Geschichte auch gewählt, weil ich sie von der CD als Playback einspielen kann. Vorteil ist, Die Kinder müssen genau zuhören, ihre Aktionen auf den Text und Musik abstimmen, und keiner ist schuld, weil er zu schnell oder zu langsam oder zu leise gesprochen hat. In dieser Klasse sind Kinder aus 6 Nationen versammelt, es gibt also auch Schwierigkeiten mit sprachlichen Feinheiten. Aber durch das Hören lernen sie neue Wörter, es festigen sich Formulierungen, es ist ein Beitrag zur Sprachförderung. Und sie haben in der Abstimmung ihrer Aktionen untereinander und in Bezug auf das weiterlaufende Playback viel zu tun. Es war dann auch faszinierend zu sehen, wie die Spielform Figurenshadowenspiel die Kinder zu sinnvoller Kooperation brachte.

2. Wie beginnen wir?

Wir hören die CD. Die Geschichte stößt nicht gerade auf begeisterte Zustimmung, sie überfordert die Kinder sprachlich zuerst, sie ist zudem lyrisch, gar nicht fetzig. Nur den ersten Akt können sie sich durchgehend anhören. Aber im Laufe mehrerer Tage erhören wir uns die Geschichte im Ganzen. Wir malen dazu, entwerfen Eintrittskarten in Form kleiner Schmetterlinge, die wir bunt bemalen (es soll ja eine Aufführung geben, dazu brauchen wir Eintrittskarten). Dabei fällt auf, dass Schmetterlinge auf beiden Seiten gleich aussehen. In einer weiteren Einheit arbeiten wir gruppenteilig. Eine Gruppe entwirft Bäume mit oder ohne Blätter, die andere Blumen. Wichtig ist, dass die vorgegebene Papiergröße von DIN-A6 voll genutzt wird. Flächenfüllendes Zeichnen kann an dieser einfachen Aufgabe geübt bzw. angewendet werden. Die Formen von Bäumen und Blumen sind den Kindern bekannt. Spannend finden sie, dass sie mit hellen Buntstiften auf schwarzem Papier zeichnen. Sie lernen, dass man den Blumenstängel dicker zeichnen muss, um ihn ausschneiden zu können; das Gleiche gilt für die Äste der Bäume, den Stamm sowieso.

Mit diesen ersten Teilen beginnen wir hinter der Schattenwand zu spielen. Die Bäume und

Blumen sind gleich groß. Aber das ist einesteils nicht wichtig, sie kommen in verschiedenen Szenen vor, andererseits lernen die Kinder etwas über Einstellungsgrößen und finden das sehr spannend. Sie achten in der nächsten Zeit im Fernsehen darauf, das ist Hausaufgabe! Pädagogisch falsch? Ich finde nicht. Fernsehen tun diese Kinder sowieso, jetzt haben sie eine Beobachtungsaufgabe, sie schauen gezielt. Meine Schülerinnen und Schüler fanden das spannend, es gab viel Gesprächsstoff für den Morgenkreis und half bei der weiteren Gestaltung neuer Figuren.

3. Wie kommen wir auf szenische Ideen?

Wir hören Teile der Geschichte immer wieder an und überlegen, wie wir das mit unseren Bäumen und Blumen machen können. Sie müssen aus der Erde wachsen. Wir probieren das aus; dabei muss immer ein Teil der Kinder vor der Schattenwand zuschauen, dann wird gewechselt. Es herrscht trotzdem drangvolle Enge hinter dem Tuch – und das ist gut so. Ich verbinde das Shadowenspiel in dieser Klasse mit einem Anti-Aggressionstraining, was diese Kinder bitter nötig haben. Schnell wird klar: Wir brauchen weitere Figuren.

4. Wie entwickeln wir die Figuren?

Gezieltes Anhören von Teilen der CD führt zu einer Auflistung, welche Figuren oder andere Tiere oder Pflanzen wir noch brauchen. Diese werden auf einem großen Plakat festgehalten und abgehakt, wenn wir sie gebaut haben.

Lindwurm in verschiedenen Größen, Turm, Bett, Schmetterlinge, Professor Hicks, sein Buch, Hummel, Schlange, Kamel, Stein, Kaktus in der Wüste, Raupe, Käfer, Autos. Flächenfüllendes Zeichnen kennen wir jetzt schon, also biete ich immer Papiere in der geforderten Größe an.

Wir überlegen gemeinsam: Wie sieht ein Forscher aus? Wer macht die Hummel, die Schlange usw. Michael will den Drachen zeichnen, absolut und sofort und allein. Alle anderen sind einverstanden, sie wissen aus dem Kindertagesheim, das kann er. Und so ist es. Der Entwurf ist leider zu klein, aber da haben wir schon einen Trick gefunden, als manche Blumen beim Flächenfüllenden Zeichnen dann doch zu klein waren:

Ist ein Entwurf gelungen, aber zu klein, vergrößere ich ihn auf dem Kopierer. Die Kopie wird zunächst ausgeschnitten, dann auf das dunkle Papier geklebt und erneut ausgeschnitten. Einen Schneidekurs hatten meine Kinder schon lange absolviert. Wenn nicht, kann man ihn an dieser Stelle des Projektunterrichts als Lehrgangselement einfügen. Ein Tipp: die Schere ist das Krokodil, das sich durch das Papier frisst; das Krokodil frisst immer geradeaus, deshalb muss das Papier gedreht werden, wenn es nicht mehr geradeaus weitergeht.

In dieser Klasse sind Kinder aus 6 Nationen versammelt, es gibt also auch Schwierigkeiten mit sprachlichen Feinheiten. Aber durch das Hören lernen sie neue Wörter, es festigen sich Formulierungen, es ist ein Beitrag zur Sprachförderung.

Die ausgeschnittenen Figuren werden mit der Heißklebepistole auf Rundstäbe geklebt. Vorsicht: Heißkleber ist wirklich heiß, hat aber den Vorteil, dass die Figuren wirklich gut am Stab halten. Alle finden es toll - nach einer Einführung - die eigene Figur selbst am Stab zu befestigen. Die heiße Klebemasse quillt vorne aus der Klebepistole, alle finden, dass das wie „Rotz“ aussieht und nennen es „Rotzkleber“. Und sie gehen zu meiner Freude verantwortungsvoll damit um. Nachdem unsere Figuren fertig sind, robieren wir sie immer wieder spielend und verbessern sie. Der Kaktus zum Beispiel bekommt Stacheln aus abgebrochenen Zahnstochern; das sieht im Schatten viel schöner aus. Und das Ausschneiden so vieler Stacheln hätte auch dem geduldigsten Kind den Spaß verdorben. Und die Schlange braucht ein Muster, wie gut, dass wir einen Locher haben.

5. Wie entsteht eine Szenenfolge?

Die Szenenfolge ist durch die CD vorgegeben, das erleichtert mit einer schwierigen Gruppe die Arbeit.

Wieder hören wir die Geschichte und bewegen dabei die Figuren. Wir probieren: Wie kann ich auftauchen? Wie wieder verschwinden? Was passt zu dieser Figur, dieser Pflanze? Passt die Bewegung zur Musik?

Wir merken, wenn die Schlange sich zu einer Musik bewegen könnte, wäre das wirkungsvoll und witzig. Also wird die Schlange auseinander geschnitten, verlängert, mit Musterklammern neu zusammengesetzt und bekommt einen zweiten Stab, um sich bewegen zu können. Professor Hicks wirkt sehr steif, sollte wenigstens ein Bein bewegen können, also ab damit, verlängert und mit einer Musterklammer angehängt - jetzt schlenkert das Bein bei jeder Bewegung.

Unsere Figuren sind aus schwarzem Fotokarton, mit Einschnitten, wir können uns farbige Hintergründe erlauben. Ich hatte für andere Projekte Folien mit transparenten Glasmalfarben bemalt. Dies sind keine realen Bilder, vielmehr Farbspiele.

Die Folien stelle ich den Kindern vor. Sie diskutieren, welche Folie sie sich als Hintergrund unserer Szenen vorstellen können. Von meiner Seite aus ist es ein Experiment, die Kinder mit diesen abstrakten Farbspielen zu konfrontieren. Es klappt, sie sehen in die Bilder Motive hinein, interpretieren sie. Wer hätte das gedacht? Seitdem neige ich noch mehr dazu, viel zu wagen und auszuprobieren. Auch in der ersten Klasse!

Folgende Motive brauchten wir für die Szenen:

- Felsenhöhle: gerissen aus Tonpapier, Hintergrundfolie Blautöne
- Wald vor der Höhle: Bäume, Hintergrundfolie Grüntöne
- Feuerstrom aus dem Maul des Drachen: Folie rot/orange...(vom 2. Projektor)
- Blumenwiese: Hintergrundfolie regenbogenfarbig
- Wald: Hintergrundfolie Grün-/Brauntöne
- Wüste: Hintergrundfolie Gelbtöne
- Rückweg mit bemaltem Folienschlauch oder weichen Lichtwechseln (vgl. unten!)
- Text für Worttausch auf Folie

6. Beispiel für eine eingefügte Szene.

Der Schmetterling beschwert sich über den Lärm der nahen Straße. Wir stellen Autos im Schattenriss her und fügen den Lärm einer belebten Straße aus einer Geräusche-CD hinzu. Die Jungen und Mädchen haben viel Spaß an ihrer Schatten-Carrerebahn, und der Schmetterling hat viel Gelegenheit, aufgeregt zu sein.

Weiche Lichtwechsel: Um die Folien zwischen den Szenen elegant zu wechseln, sind an zwei Overheadprojektoren (OHP) je bis zu drei Kinder nötig: Zwei bewegen die Folie langsam nach oben, ein Kind schaltet aus, am zweiten OHP schaltet ein Kind an und zwei senken die neue Folie nach unten.

Ausprobieren, die Wirkung ist verblüffend. Die Projektoren müssen direkt nebeneinander stehen.

(Genauerer dazu siehe Heft „Werkstatt Schultheater“, DS 5.)

„Clownsparede“-
Schule Genslerstraße, Kl. 4
Spielleitung:
Margret Petersen
TMS 2005



9.10. Gedichte spielen

„Ich möchte gerne mit meiner Klasse spielen, aber es soll nicht zu lang sein. Ohne Vorlage traue ich mich nicht, gibt es kurze, schöne Texte, die sich auch ohne große Erfahrung gut spielen lassen?“

Diese Frage bekomme ich häufig in meinen Beratungsstunden gestellt. Und meine Antwort lautet oft: Spielen Sie doch ein oder mehrere Gedichte!

Für das Darstellende Spiel in der Schule haben Gedichte nicht zu übersehende Vorteile gegenüber erzählenden Prosatexten oder fertigen Theaterstücken:

Sie sind kurz und können - falls nötig - auch mal in einer 45-Minuteneinheit erarbeitet, gestaltet und gespielt werden.

In weiteren Stunden kann man darauf aufbauen und in sprachlicher wie in spielerischer Hinsicht daran weiterarbeiten.

Viele Gedichte animieren dazu, mit verschiedenen ästhetischen Bereichen umzugehen: Bewegung, Musik, Tanz, personales oder figurales Schattenspiel, Puppenspiel, schwarzes Theater oder Video und Bildende Kunst.

Verschiedene Gedichte, nacheinander erspielt, können zu einer Szenenfolge zusammengesetzt werden, die sich mit einem bestimmten Inhalt, einem Thema, einem Gefühl, einer Stimmung beschäftigt.

Gedichte können zu einer Collage zusammengestellt und als „richtiges Theaterstück“ aufgeführt werden.

Ein Bühnenbild ist nicht zwingend erforderlich, Bühne oder Spielraum können leer sein.

Schön wäre es einen neutralen Hintergrund zu haben, vor dem man agieren kann. Zur Beleuchtung eignen sich, falls vorhanden, kleine Spots oder der Tageslichtprojektor.

Es folgen einige Realisierungsbeispiele, diese sind aber bewusst so gehalten, dass sie nicht einfach „vom Blatt“ nachvollzogen werden können, denn das Wichtigste bei dieser Arbeit ist, die Ideen und Fantasien der Kinder stark mit einzubeziehen und sich nicht auf bereits Fertiges zu fixieren. Der Begriff Elementarpantomime beinhaltet all die körperbetonten Spiele und Übungen dieses Heftes in ihrer praktischen Anwendung.¹

1. Nebel

Was der Nebel fertig bringt
Er setzt jedem Busch einen Zauberhut auf,
Und die Büsche sind nicht mehr zu sehen.
Er setzt jedem Baum einen Zauberhut auf,
Und die Bäume sind nicht mehr zu sehen.
Er setzt jedem Haus einen Zauberhut auf,
Und die Häuser sind nicht mehr zu sehen.
Er setzt jedem Berg einen Zauberhut auf,

Und die Berge sind nicht mehr zu sehen.
Setzt er sich dann selbst einen Zauberhut
auf,
Ist der Nebel nicht mehr zu sehen-
Und Berge und Häuser fern und nah
Und Bäume und Büsche sind wieder da!
Hans Baumann

Eine sehr stille herbstliche Bewegungsgeschichte. Leicht zu realisieren mit leichten Chiffontüchern und einer großen Abdeckfolie. Erst betritt eine Nebelgruppe zu sanfter, herbstlicher Musik die Bühne und improvisiert mit der großen Folie. Dann werden die Bäume und Büsche, dargestellt von anderen Kindern mit kleinen Tüchern abgedeckt. Zum Schluss verschwindet der Nebel, die Büsche und Bäume nehmen die kleinen Tücher ab, Vogelgezwitscher ist zu hören. Zusammen mit anderen Gedichten ließe sich ein Herbstzyklus gestalten.

2. Das Gewitter

Hinter dem Schlossberg kroch es herauf:
Wolken - Wolken!
Wie graue Mäuse,
ein ganzes Gewusel.

Zuhaut
jagten die Wolken gegen die Stadt.
Und wurden groß
und glichen Riesen
und Elefanten
und dicken, finsternen Ungeheuern,
wie sie noch niemand gesehen hat.

„Gleich geht es los!“
sagten im Kaufhaus Dronten
drei Tanten
und rannten heim, so schnell sie
konnten.
Da fuhr ein Blitz
mit helllichem Schein
zick zack,
blitzschnell
in einen Alleebaum hinein.
Und ein Donner schmetterte hinterdrein,
als würden dreißig Drachen
auf Kommando lachen,
um die Welt zu erschrecken.

Alle Katzen in der Stadt
verkrochen sich
in die allerhintersten Stubenecken.

Doch jetzt ging ein Platzregen nieder!
Die Stadt war überall
nur noch ein einziger Wasserfall.
Wildbäche waren die Gassen.

Plötzlich war alles vorüber,
die Sonne kam wieder
und blickte vergnügt
auf die Dächer die nassen.
Josef Guggenmos

Viele Gedichte animieren dazu, mit verschiedenen ästhetischen Bereichen umzugehen: Bewegung, Musik, Tanz, personales oder figurales Schattenspiel, Puppenspiel, schwarzes Theater oder Video und Bildende Kunst.

Dieses Gedicht lässt sich mit den Mitteln der Elementarpantomime spielen. Es muss wohl nicht extra erwähnt werden, dass die Mittel der Elementarpantomime den Schülern und der Spielleitung bekannt sein sollten.

In kleinen Gruppen kann man sich mit der Darstellung der einzelnen Abschnitte beschäftigen wie z.B. mit den vielen kleinen Wolken, die zu einer großen werden, mit Tanten, die sich zuerst im Kaufhaus vergnügen, um plötzlich den Heimweg anzutreten, wie Blitze über die Bühne zucken oder am Schluss die Sonne wieder aufgeht. Auch bei diesem Gedicht kann man der Darstellung mit einfachsten Requisiten wie kleinen Tüchern, Stäben, Hüten auskommen und kann auf Pappwolken und Ähnliches sehr gut verzichten.

3. Der Drache Ungestalt

Tief, tief im tiefsten Tannenwald,
versteckt in einem Felsenspalt,
da wohnt der Drache Ungestalt;
er ist fünftausend Jahre alt
und hat ein feines Ohr.

Ob einer auf den Zehen geht,
er hört es doch und kommt hervor,
bricht wild aus seinem Felsentor
und frisst ihn ganz und gar.

Doch wer ein solches Lied versteht,
dass es ihm recht zu Herzen geht,
dem krümmt er nicht ein Haar.

Den lässt er wie er war,
der darf ihm auf den Rücken steigen,
dem wird er manches Kunststück zeigen,
dem speit er Feuer wunderbar.

Josef Guggenmos

Auch dieses Gedicht lässt sich mit den Mitteln der Elementarpantomime in einer Art Verwandlungstheater darstellen. Viele Kinder wachsen dabei anfangs als Wald auf der Bühne. Der Wald verwandelt sich in einen großen lindwurmartigen Drachen, bei dem viele Kinder hintereinandergehen. Das Geschehen kann von Orffinstrumenten begleitet werden. Auch eine Umsetzung als Schattenspiel ist gut möglich.

4. Die Tulpe

Dunkel
War alles und Nacht.
In der Erde tief
Die Zwiebel schlief,
Die braune.

Was für ein Gemunkel,
was für ein Geraune,
Dachte die Zwiebel
Plötzlich erwacht.
Was singen die Vögel da drüben

Und jauchzen und toben?

Von Neugier gepackt,
Hat die Zwiebel einen langen Hals gemacht

Und um sich geblickt
Mit einem hübschen Tulpengesicht,
Da hat ihr der Frühling entgegengelacht.

Josef Guggenmos

Dieses Gedicht ist besonders für Klasse 1 und 2 geeignet und lässt sich mit anderen Frühlingsgedichten und Liedern zu einem Frühlingszyklus zusammenstellen. Dieses Gedicht könnte man als Fingerspiel gestalten, kann aber auch die Kinder mit ihrem Körper das Geschehen darstellen lassen.

Die Kinder versetzen sich in die Situation der Tulpe und spielen das schrittweise Erwachen: Sie erheben sich langsam aus der Hocke.

Mehrere Vierergruppen bilden eine Tulpe, einzelne Kinder spielen die Vögel, sie erhalten kleine bunte Jongliertücher. Ein einzelnes Kind oder eine Gruppe spielt die Frühlingssonne.

5. Der Zipferlake

Verdaustig wars, und glasse Wieben
Rotterten gorkicht im Gemank -
Gar elump war der Pluckerwank,
Und die gabben Schweisel frieben.

»Hab acht vorm Zipferlak, mein Kind!
Sein Maul ist heiß, sein Griff ist bohr!
Vorm Fliegelflagel sieh dich vor,
Dem mampfen Schnatterind!«

Er zückt' sein scharfgebifftes Schwert,
Den Feind zu futzen ohne Saum,
Und lehnt' sich an den Dudelbaum
Und stand da lang in sich gekehrt,

»Vom Zipferlak hast uns befreit?
Komm an mein Herz, aromer Sohn!
O blumer Tag! O schlusse Fron!«
So kröpft er vor Freud.

Verdaustig wars, und glasse Wieben
rotterten gorkicht im Gemank;
Gar elump war der Pluckerwank,
Und die gabben Schweisel frieben.

Lewis Carroll (übersetzt von Christoph Enzensberger)

In diesem Gedicht kann man seine Fantasie erst einmal voll abgehen lassen. Es strotzt nur so vor fremdartigen Wörtern. Dennoch wird uns eine Geschichte erzählt.

Eine Möglichkeit dieses Gedicht szenisch umzusetzen ist, mit Haltungsschleifen zu arbeiten. Jeder hat für sich Haltungen entwickelt, man steht zu dritt auf der Bühne und macht seine Haltungsschleifen (siehe S. 53) Irgendwann fängt einer an dieses Gedicht vorzutragen, behält dabei aber das

Geschehen auf der Bühne im Auge.
Ausprobieren und überraschen lassen. Auf
einmal wird das Gedicht klar werden.

Lewis Carroll bietet in seinem Buch „Alice
hinter den Spiegeln“ übrigens eine Erklä-
rung für all die merkwürdigen Wortschöp-
fungen. Doch diese Erklärungen machen
die mit der Gruppe gefundenen Lösungen
nicht weniger „richtig“.

6. Aufgezwackt

Aufgezwackt und hingemotzt,
angezwickelt und abgestotzt,
jetzt die Kipfe auf die Bliesen,
langsam butzen, tapfen, schniesen,
dreimal schwupf dich,
knitz dich,
lüpf,
siehstewoll - da flatzt der Büpf.
Hans Anton Halbey

Bei diesem Gedicht wird ebenfalls mit merk-
würdigen Worten gespielt, lassen Sie sich
was einfallen!

7. Das exklusive Interview

Uns gab der kluge Marabu
ein exklusives Interview.
„Wie kommt es“, lautete die Frage,
„zur unlängst neu entstandnen Lage?“
Der Marabu auf einem Bein
äugt klug ins Objektiv hinein,
klemmt sich die Brille hinters Ohr
und trägt uns seinen Standpunkt vor:

„Marabu ubaram
mabura, ramabu, ura,
bam!“
Günter Saalman

*Aus: Heft Grundschule, September 9/1995, We-
sternmann, S. 18.*

Dieses Gedicht ist für eine Darstellung auf
der Bühne ein bisschen langweilig, es legt
die Handlung zu nahe. Deshalb könnte
man sich hier für Video eine interessante
Lösung ausdenken. Es wäre doch reizvoll,
einzelne Teile des Marabus wie sein Bein
oder sein Auge in einer Detailaufnahme
groß zu zeigen. Dafür könnte man einen
Ausflug in den Zoo unternehmen. Der Re-
porter und sein Aufnahmestab könnten
sich auf die Suche nach einem geeigneten
Interviewpartner machen und allerlei merk-
würdigen Gestalten (verschiedenen Tieren)
begegnen, bis endlich, endlich der wichtige
Kommentar von Herrn Marabu über den
Sender geht. Dieser wird ihm dann mit ei-
ner menschlichen Synchronstimme in den
Schnabel gelegt.

Eine weitere Möglichkeit wäre es, dieses Ge-
dicht mit den Mitteln des Figurenschatten-

spiels in Szene zu setzen.

8. Das Werich mit dem Wasgenau

Poch poch!
Wer ist da?
Ich!
Wer? Ich?
Stimmt!
Was stimmt?
Werich.
Aber das will ich doch wissen!
Was willst du wissen?
Wer? Ich?
Ja, genau!
Was genau?
Ja, ich hab ein Wasgenau dabei, an einer
Kette!
Was genau an einer Kette?
Ja!
Ja was?
Nein, Wasgenau?
Das will ich aber doch wissen!
Ich hab's dir doch gesagt: Wasgenau!
Was genau?
Ja!
Ja? Was?
Ja, ich hab's dabei!
Was hast du dabei?
Wasgenau! Ich hab eins dabei!
Wer? Ich?
Ja!
Geh weh!
Poch, poch ...
Günter Saalman

*Aus: Heft Grundschule September 9/1995, We-
sternmann, S. 18.*

Dieses Gedicht von Günter Saalman ist
fast schon eine fertige kleine Szene. Es geht
von einer Alltagssituation aus, Es klopft an
der Tür, man kommt in eine Frage-, Ant-
wortsituation. Durch das Wörtlichnehmen
bekommt die Situation etwas Absurdes, fast
Unheimliches.

9. Fünfter sein

tür auf
einer raus
einer rein
vierter sein

tür auf
einer raus
einer rein
dritter sein

tür auf
einer raus
einer rein
zweiter sein

tür auf
einer raus
einer rein
nächster sein
tür auf

einer raus
selber rein
tagherrdoktor
Ernst Jandl

(Aus: *Lesebuch, Bausteine Deutsch, 3. Jahrgangsstufe, Diesterweg, Frankfurt a. M., 1987, S. 39.*)

Situation beim Zahnarzt, Kieferorthopäden oder Arzt. Wie wird gewartet, da unterscheiden sich die verschiedenen Typen doch ganz gewaltig. Rutscht man auf den Stühlen nach? Gibt es eine Sprechstundenhilfe? Wie können wir viele Kinder spielen lassen und trotzdem auf normalen Text ganz verzichten?

Anm. 1. Weitere Anregungen zu diesem Thema finden sich im Heft *Grundschule, September 9/1995, Westermann S. 16 ff* in dem Artikel „Vom Gedicht zur szenischen Improvisation“ von Gundel Mattenklott.

9.11. Märchen spielen

Es verblüfft wohl keine Lehrkraft der Grundschule, dass Kinder auch heute noch von Märchen fasziniert sind und sie auch gerne spielen. Rein statistisch stehen Märchen sogar an der Spitze der Spielvorlagen des Kindertheaters allgemein und des Grundschultheaters im Besonderen.

In den Märchen schreiten strahlende Prinzen und Prinzessinnen durch die gefährliche Welt, und letztendlich siegt das Gute dann doch immer über das Böse. Das entspricht gerade jüngeren Schülern sehr. Geschichten, die tragisch enden, sind für Kinder kaum auszuhalten, sie suchen die Harmonie. Im Märchen werden allerdings auch fleißige Kinder in Brunnen gestoßen, schöne Töchter von bösen Stiefmüttern vergiftet und von Jägern beinahe abgeschlachtet. Andere müssen mit einer Leiche neben sich im Bett die Nacht verbringen, um eine Mutprobe zu bestehen. Ein kleines Männchen reißt sich vor Wut in der Mitte entzwei. Und das sind beliebte und empfohlene Spielvorlagen für Kinder?

Ein Grund, dass die Wahl von Lehrerinnen und Lehrern immer wieder auf ein Märchen fällt, ist bestimmt der, dass sich in Märchen so viele interessante, faszinierende und Fantasie anregende Ereignisse und Begegnungen finden lassen. Diesem Ideenfundus kann man sich als Spielleitung nicht entziehen.

Und die schrecklichen, angstbesetzten Situationen sind den Kindern nicht fremd. Auch Kinder erfahren, dass unser Leben leider nicht nur aus Sicherheit, Spaß und Zuwendung besteht.

Ein weiterer Grund liegt in der Struktur der

Personen. Die Märchenrollen König, Königin, Prinz, Prinzessin, Teufel, Hexe, Jäger, Soldat sind klar umrissen, sie verlangen keine differenzierte psychologische Einfühlung und sind so auch von einem Kind überzeugend darzustellen.

Ein Märchen hat immer ein gutes Ende, was den Kindern sehr entgegenkommt. Aber was ist dann mit den grausamen, von Schrecken, Konflikten, Ungerechtigkeit und Gewalt handelnden Situationen in vielen Märchen?

Unter dem Deckmäntelchen des oben genannten Argumentes, dass Kinder ein positives Ende bevorzugen, wird in vielen Bearbeitungen das Märchen versüßt und verniedlicht. Wie jeder bezeugen kann, der im Pausenhof Aufsicht hat, sind unsere Kinder aber durchaus nicht immer nur gut, auch konfliktbereit, häufig sogar mehr, als uns lieb ist!

Wie die Untersuchungen über zunehmende Brutalität unter Kindern zeigen, liegt die Aufgabe für uns als Spielleitung nicht darin zu verniedlichen, sondern darin, bewusst zu machen und zu bewältigen - auf spielerische Art und Weise.

Meine Konsequenz: Märchen lesen, sie nach interessanten, spielfähigen, der Altersgruppe entsprechenden Konfliktsituationen abfragen, genau überlegen, mit welchen Theatermitteln gerade dieses Märchen oder bestimmte Szenen daraus darstellbar sind.

Mein Vorsatz: Das Märchen niemals mit Zuckerguss überziehen, damit den Kindern das, was am Märchen nachweisbar wichtig ist für Kinder, nicht überdeckt und unterdrückt wird. Und darüber hinaus will ich, dass möglichst viele Kinder im Projekt an möglichst vielen Stellen ihre Fähigkeiten theatergerecht zeigen können.

Mein Ziel ist, aus den Ideen des vorliegenden Märchens mit den Kindern eine eigene Geschichte zu gestalten, in der sie mit ihren Hoffnungen, Problemen, Fantasien, Ängsten und Konflikten vorkommen.

Und das alles vermittelt über das Medium Theater. Gerade die Jüngeren können ihre Probleme noch gar nicht verbalisieren, sie sind sich deren ja meist nicht einmal bewusst, aber sie spielen sie. Und diesen Raum versuche ich zu schaffen durch Improvisationen. Aus den Improvisationen entwickelt sich ganz allmählich das eigene Märchen, der eigene Text der Spielgruppe.

Im folgenden Beispiel geht es um ein bekanntes Märchen der Gebrüder Grimm. Ich habe aus diesem Märchen Szenen gewählt, die leicht mit jeder Klasse dargestellt werden können.

Das Märchen niemals mit Zuckerguss überziehen! Damit den Kindern das, was am Märchen nachweisbar wichtig ist für Kinder, nicht überdeckt und unterdrückt wird.

„Die Bremer Stadtmusikanten“ (2. Klasse)

Vor welche Aufgaben stellt mich diese Geschichte als Spielleitung? Es geht um ganz konkrete Darstellungsaufgaben:

- Wie stelle ich z.B. ein Tier dar, ohne dass es albern wirkt?
- Wie kann ich Erwachsene überzeugend darstellen?
- Und wie ist es mit den Räubern?

Jedes dieser Themen reicht für mehrere Unterrichtsstunden.

Für jede Einheit spalte ich wie bei der Vorbereitung für jedes andere Fach Lernziele in kleine Teilziele auf, die es schrittweise und selbstverständlich altersgerecht zu erarbeiten gilt.

Und welche? Natürlich die, die für die theatergerechte Gestaltung der Szene geeignet sind. Welche Möglichkeiten bietet die Szene für Gruppenaktionen und mit welchen Übungen kann ich dies vorbereiten? Vor welchen Aufgaben stehen die einzelnen Kinder, was können sie daraus für sich lernen, welche Schwierigkeiten sind zu erwarten und mit welchen Übungen kann ich diese überwinden?

Zum Beispiel die Szene zu den Bremer Stadtmusikanten bei den Brüdern Grimm:

„Sie konnten aber die Stadt Bremen in einem Tag nicht erreichen und kamen abends in einen Wald, wo sie übernachteten wollten. Der Esel und der Hund legten sich unter einen großen Baum, die Katze und der Hahn machten sich in die Äste, der Hahn aber flog bis in die Spitze. Ehe er einschlief, sah er sich noch einmal nach allen vier Winden um; da deuchte ihm, er sähe in der Ferne ein Fünkchen brennen, und rief seinen Gesellen zu, es müsste nicht gar weit ein Haus sein; denn es schein ein

Licht. Sprach der Esel: „So müssen wir uns aufmachen und noch hingehen; denn hier ist die Herberge schlecht.“

Im Märchen kommen die Tiere in den Wald und legen sich schlafen. Was tun? Bäume auf die Bühne? Oder lieber ein Bühnenbild mit Wald malen? Aber wie sollen der Hahn und die Katze auf die höchsten Äste klettern? Antwort für mich: Alles das will ich nicht! Die Kinder sollen eine Spielaufgabe haben, die Zuschauer etwas Interessantes sehen. Ich will keine Flucht in die Ausstattung, sondern eine spielfreudige, lebendige, moderne, möglichst theatergerechte Umsetzung der Geschichte erreichen: Die Tiere kommen auf ihrem Weg nach Bremen in einen Wald, der von allen anderen Spielern dargestellt wird. Sie verlaufen sich, der Wald scheint verzaubert zu sein. Nach längerem Herumirren nehmen die hungrigen Wanderer plötzlich einen köstlichen Duft nach Essen wahr. So stoßen sie zufällig auf das Räuberhaus.

Zielgerichtete Übungen

Es gibt eine Fülle von Übungen, die ich dem Inhalt des Textes und Ziel des Unterrichtsgeschehens entsprechend auswähle und einsetze. Als Anregung hier ein paar Übungen. Die hier aufgeführten Übungen werde ich nicht alle nacheinander in einer Schulstunde machen, sondern sie über mehrere Stunden verteilen. Jede Stunde beginnt mit einem Warm-Up, dann folgen zwei oder drei zielgerichtete Übungen, dann schließt sich eine szenische Gestaltungsarbeit an.

Zielgerichtete Übungen für die Tiere:

- Die Kinder entwickeln typische Bewegungen für Esel, Hund, Katze und Hahn: Dabei aber niemals auf allen vieren gehen! Dies schränkt die Bewegungsfähigkeit viel zu sehr ein und verhindert Bewegungsarten, die einzelne Tiere charakterisieren.
 - Der Hund geht hechelnd und schnüffelnd.
 - Die Katze schleicht und putzt sich.
 - Der Esel scharrt, bockt und springt.
 - Der Hahn schreitet mit stolz erhobenem Haupte, kratzt und pickt.
- Zur Musik Gänge der Tiere entwickeln: von kraftvoll bis hin zum erschöpften Zusammenbruch.
- In der Erschöpfung je nach Tier: Geruch, Geräusch oder Licht wahrnehmen und diesem nachgehen.
- Die Kinder bilden eine Gasse. Vom Ende her bewegt sich eines nach dem anderen in seiner Rolle durch die Gasse. Keine Bewegungsart darf sich wiederholen.

Variationen:

- die Bewegungsart ganz groß spielen, maßlos übertreiben

„Traumfresserchen“-
Schule Kielortallee
Spielleitung:
Karin Hüttenhofer



- ganz klein spielen, aber dennoch erkennbar
- in Zeitlupe spielen
- kurze Stopps einbauen
- Kombination mit Text
- Zu der Gangart, für die jeder einzelne sich entschieden hat, spricht er/sie jetzt einen Text, der zu seiner/ihrer Rolle passt:
 - stellt sich vor - klagt sein Leid - schimpft fürchterlich - hat Angst - gibt groß an.

Zielgerichtete Übungen für den Wald:

- Zur Musik entwickelt jeder Schüler die Darstellung eines Baumes, der wächst und sich im Wind bewegt.
- Die Bäume sind verzaubert, sie locken und drohen.

Szenische Gestaltung

Die zielgerichteten Übungen werden jetzt zusammengebaut: Zur Musik erscheinen die vier Wanderer. Auf der Bühne haben sich die anderen Kinder - zu Steinen zusammengekauert - im Raum verteilt. Baum für Baum richtet sich vor den zunehmend erschöpften Tieren auf.

Schließlich beginnt der Wald sogar lebendig zu werden. Er droht und lockt mit Bewegung, Geräusch und Stimme. Die Verzauberung steigert sich bis zum erschöpften Zusammenbruch der Tiere.

Die Musik bricht ab, die Bäume biegen sich nur noch sanft im Wind, der Hund schnuppert und teilt den anderen seine Witterung mit: Es riecht nach köstlichem Essen.

Die Katze streitet dies ab, sie riecht nichts, aber sie hört einen wilden Gesang. Der Esel weist darauf hin, dass Vorsicht anzuraten ist. Der Hahn hat endlich auch einmal einen Schimmer, er entdeckt in der Ferne ein schwaches Licht. Vorsichtig, aber neugierig nähern sie sich an.

(Es gibt auch eine interessante Bearbeitung der Bremer Stadtmusikanten von Friedrich Karl Waechter; sie müsste allerdings für die Grundschule stark bearbeitet werden: Verlag der Autoren.)

„Die Königin der Farben“ -
Schule Speckenreye, Kl. 3
Spielleitung: Vera Barnehl
TMS 2005



Literatur und Musik: Vorschläge

Lieder und Spiele

1./ 2. Klasse

- Detlev Jöcker / Ingrid Biermann, O, du schöne Spielezeit!, Menschenkinder Verlag, 48157 Münster, 1994, ISBN 3-89516-007-5, 1.-4. Klasse
- Fulford/ Hutchings/ Ross /Schmitz, Tolle Ideen, Spielen und Darstellen, Verlag an der Ruhr, 1993, ISBN 3-86072-063-5, 1.-4. Klasse

Entspannung

1./2. Klasse

- Monika Fink, Ralph Schneider, Bewegen und Entspannen nach Musik, Verlag an der Ruhr, 1994, ISBN 3-86072-150-x

2./5. Klasse

- Christina Buchner, Stillsein ist lernbar, VAK Verlag für Angewandte Kinesiologie GmbH, Freiburg, 1994, ISBN 3-924077-65-7

Spiele gegen Aggression

1.-4. Klasse

- Charles A. Smith, Hauen ist doof, Verlag an der Ruhr, 45422 Mülheim an der Ruhr, 1994, ISBN 3-86072-155-0

Zeitschriften

Spiel & Theater. Zeitschrift für Theater von und mit Jugendlichen. Deutscher Theaterverlag Weinheim.

Musik in der Grundschule, Zeitschrift für den Musikunterricht in den Klassen 1-6 (mit Audio CD). Schott Music. (www.musik-in-der-grundschule.de).

Literatur zum Darstellenden Spiel in der Grundschule

- Elke Mai-Schröder u.a.: Handreichungen zur Arbeit mit dem Rahmenplan Grundschule, Ängstlicher Riese und mutige Maus. Darstellendes Spiel in der Grundschule, Wiesbaden, 2000
- Karl Ebl / Gudrun Hennig: Darstellendes Spiel in Grundschule, Orientierungsstufe, Sekundarstufe I und Förderstufe. Handreichungen. Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen Schleswig-Holsteins (IQSH), 2008
- Volker Jurké, Dieter Linck, Joachim Reiss (Hrsg.): Zukunft Schultheater. Das Fach Theater in der Bildungsdebatte. edition Körber-Stiftung, Hamburg, 2008. (Dort auch Interessantes für die Grundschule.)
- Wulf Schlünzen: Werkstatt Schultheater, DS 1. Zur Methodik und Didaktik. Hamburg: Schultheaterverlag, 2005. (Das Heft richtet sich an die Zielgruppen

Sek. I und Sek. II, ist aber in den Methoden und Arbeitsweisen modifiziert auf die Grundschule übertragbar.)

Musikvorschläge

(aus dem Heft: Wulf Schlünzen, Werkstatt Schultheater, DS 2, S. 79)

1. Carla Bley, „Song Sung Long“, CD Dinner Music, WATT 6 825 815-2, Warm-up, Gänge, Drehungen
2. Lounge Lizards, „The Hanging“, CD Voice of Chunk, 4:40, Slow
3. René Aubry, „Magda“, CD Steppe, ASCD 3014, 3:20, Bilder stellen
4. René Aubry, „Passages“, CD Steppe, ASCD 3014, 4:56, Slow
5. Haindling, „Such-Jazz“, CD Haindling 1, 833139-2, 1:54, Gänge
6. Enya, „cursum perficio“, CD Watermark, 2292-46006-2, Blindentanz
7. Guem, „Sauvages“, CD Danse, LDX 274968, 4:31, Gehen mit Schrittvariationen
8. René Aubry, „Quintette“, CD Après la pluie, Hopi mesa 8F52326, 2:45, „Reiten“
9. Lounge Lizards, „No Pain for Cakes“, CD gleichen Namens, 790592-2, 6:58, Bewegungsschleife
10. Lounge Lizards, „Tarantella“, CD Voice of Chunk, LC 8098, Warm-up, Gruppengehen
11. Jean Michel Jarre, „Equinoxe“, Bewegungsschleife, Roboter
12. René Aubry, „Parade“, CD La Revolté des Enfants, Hopi Mesa HM 004 CD, 3:44, Gruppengehen, Gruppenlaufen, Bilder stellen
13. Lounge Lizards, „Cue for Passion“, CD No Pain for Cakes, 790592-2, Slow für Handlungen
14. René Aubry, „Samuel“, CD Derivés, 2:30, Statuen bauen, Slow
15. René Aubry, „Trio“, CD Derivés, 5:10, Statuen bauen, isolierte Bewegungen
16. Carla Bley, „Talking Heart“, Night Club-Atmosphäre, Bewegungselement „Wasser“, „Katze“
17. Jean Philippe Goude, „Sic transit gloria mundi“, CD Ainsi de nous, Hopi Mesa 852504, 2:44, Gänge in verschiedenem Tempo
18. Jean Philippe Goude, „L'Echappée“, CD Ainsi de nous, Hopi Mesa 852504, 3:28, Partner-Spannungen
19. Cirque du Soleil, RCA Victor 09026 62523 2, 1990
20. Cirque du Soleil, Nouvelle Expérience, RCA Victor 09026 61531 2, 1990

21. Cirque du Soleil, Saltimbanco, RCA Victor 74321 25707 2, 1992
22. Cirque du Soleil, Alegria, RCA Victor 09026 62701 2, 1994
23. Cirque du Soleil, Mystere, RCA Victor 09026 62686 2, 1994
24. Cirque du Soleil, „O“, RCA Victor 09026 63358 2, 1998

Fast alle Titel kann man legal gegen Bezahlung als Einzeltitel von Apples i-Tunes-Store auf den Computer herunterladen und dann auf CD brennen.

Die CD's erhält man in gut sortierten Läden wie Heimann, media-markt, WOM oder über amazon.de, spezielle CD's aus den Bereichen Tanztheater und Weltmusik erhält man per Versand: „Shirokko“, Postfach 101246, 80086 München, Fax 089/ 29 12 00, Tel. 089/ 29 71 21 (www.shirokko.de).

Wichtig für Aufführungen:

Bei der Verwendung von urheberrechtsgeschützter Musik sind die Rechte zu beachten.

Bei Urheberrechtsfragen wenden Sie sich bitte an die GEMA, in Hamburg an:

GEMA-Bezirksdirektion

Hamburg

Schierenberg 66

22145 Hamburg

Postfach 73 03 60

22123 Hamburg

Tel.: (0 40) 67 90 93-0

Fax: (0 40) 67 90 93-11

E-Mail: bd-hh@gema.de

„Ameisenballett“

Kl. 4, Schule

Chemnitzstraße.

Spielleitung: Katja Krach-

Grimm



Die Themenhefte des stv zum Schultheater

Wulf Schlünzen: Zur Methodik und Didaktik. Werkstatt Schultheater für die Sekundarstufen. Heft DS1. Bearbeitete und erweiterte Neuauflage. 108 S., 12,- €. Hamburg: stv, 2009

Wulf Schlünzen: Übungen, Experimente, Projekte. Werkstatt Schultheater für die Sekundarstufen. Heft DS2. Bearbeitete Neuauflage. 92 S., 12,- €. Hamburg: stv, 2010, nur noch digital als CD erhältlich für 8,- € + Porto

Karin Hüttenhofer: Spiel & Theater Grundschule. Konzepte, Spiele, Übungen. Projekte. Heft DS3. Bearbeitete und erweiterte Neuauflage. 108 S., 12,- €. Hamburg: stv, 2008, nur noch digital als CD erhältlich für 8,- € + Porto

Wulf Schlünzen: Beobachten, Feedback, Bewerten. Werkstatt Schultheater für die Sekundarstufen. Heft DS4. Bearbeitete und erweiterte Neuauflage. 92 S. 12,- €. Hamburg: stv, 2010

Karin Hüttenhofer/ Wulf Schlünzen: Masken, Schatten, Projektionen. Werkstatt Schultheater für die Sekundarstufen. Heft DS5. 80 S., 12,- €. Hamburg: stv, 2009

Bestellung über E-Mail: wulf.schlunzen@schultheaterhamburg.de

