**aus: Theater entwickelt Sprache**

[**https://li.hamburg.de/theater/material/**](https://li.hamburg.de/theater/material/)

**5 Tipps zum Theaterspielen**

Damit das Spiel störungsarm gelingt, sollten die Lehrkräfte die Hinweise zur Raumordnung, zu Regeln und Ritualen und zur Aufgabenstruktur berücksichtigen.

**Raumstruktur**: Der Raum, in dem Theater ge- spielt wird, sollte dem o.g. Anspruch gewidmet

noch weiter aus. Die Spielerinnen und Spieler sind gefordert, eigene Einstellungen bewusst wahrzunehmen und anderen, fremden Sichtwei- sen zu begegnen. Sie setzen sich zunächst über die Identifikation, dann über die Distanz mit den Figuren und Handlungsmotiven im Spiel ausei- nander. Sie lernen fremde Perspektiven einzu- nehmen. Der Perspektivwechsel impliziert em- pathisches gemeinsames Tun. Diese erweiterte soziale Kompetenz, die durch das Theaterspiel entsteht – und durch bewusste Sprachförderung verstärkt wird – , beschreibt Gabriele Czerny mit folgenden Worten: „Schüler erwerben in diesem Prozess Qualitäten oder auch Fähigkeiten wie z. B. Empathie, die auch ihre eigene Lebenswirk- lichkeit bereichern können, indem sie z. B. Be- reitschaft zeigen, die Perspektive eines realen fremden Gegenübers einzunehmen.“ (CZERNY 2010, S. 20)

besondere im Theaterbereich wiederfindet und sinnstiftend eingesetzt werden kann, so z. B. im Sinne von Renate Zimmer: „Bewegungsorientier- te Sprachförderung beinhaltet die Chance, an den Kompetenzen der Kinder anzusetzen – und nicht an ihren Schwächen.“ (ZIMMER, 2010, S. 13)

Die sprachfördernde Wirkung entfaltet sich also in einem motivierenden, lustbetonten Kontext, in welchem sich Bewegungshandeln zwanglos mit sprachlichem Handeln verbinden lässt. Durch die bewusste Inszenierung von bewegungsorientier- ten Sprachlernprozessen eröffnet sich die Mög- lichkeit, alltagsnah und doch didaktisch und me- thodisch reflektiert die Kinder in ihrer sprachli- chen Entwicklung zu unterstützen.

sein in Bezug auf die Grundordnung: Eine gro- ße, leere Bewegungsfläche, mindestens 50m2, kein oder wenig Mobiliar, Sitzmöglichkeiten für Besprechungen (Stuhlkreis, Teppichfliesen), de- finierter Zuschauerbereich. Die Belegung des Raumes muss im Kollegium abgestimmt sein.

9

Theater entwickelt Sprache

Handreichung

**Rituale**: Sie legen Abläufe und Funktionen fest und geben den Kindern und Jugendlichen Sicher- heit, so z. B. Rituale zum Stunden- und Spielbe- ginn und zum Stundenende, Applaus als Aner- kennung, Musik als Strukturelement.

**Regeln**: Sie bilden einen Rahmen, in dem das Spiel stattfinden kann und sind der Spielgruppe ange- passt. Sie geben Hinweise zum angemessenen Verhalten im Raum, dem Umgang miteinander im Spiel, dem Spielablauf und in der Feedback-Pha- se. Sie informieren die Kinder und Jugendlichen auch über die Folgen von Regelverstößen.

**Spielaufgaben**: Der Arbeitsauftrag sollte ziel- genau formuliert und den Kenntnissen und Er- fahrungen der Spielgruppe in seiner Komplexität angepasst werden. Die Vorgaben innerhalb der Spielaufgabe z. B. zur Gruppengröße, Hinweise zum Szenenanfang und -schluss, besonderer Fo- kus (Sprache, Darstellung, Wege im Raum) oder Beobachtungsaufgaben für die Zuschauer soll- ten eine kreative Gestaltung ermöglichen und eine Überforderung verhindern.

**Zum Gebrauch der Karteikarten**

Die Karteikarten wenden sich in erster Linie an Lehrerinnen und Lehrer, die im Unterricht kreative Methoden zur Sprachentwicklung einsetzen möchten und an Lehrkräfte im Fachunterricht Theater.

Die Spiele und Übungen können ein Mittel der systematischen Sprachförderung sein, mit dem Förderaspekte gezielt angesteuert werden. Sie können auch der Auflockerung im Sprachförderunterricht dienen oder der Gestaltung von Phasenübergängen im Unterrichtsverlauf. Der Einsatz der Kartei im Theaterunterricht vermittelt Basiswissen und – erfahrungen.

Die Stichwörter unter ‚Schwerpunkt Theater‘ und ‚Schwerpunkt Sprachförderung‘ zeigen den inhaltlichen Aspekt und die Intention des Spiels. Sie unterstützen die Lehrkraft, Übungen auszuwählen.

Die 80 Karten sind nach theaterpädagogischen Aspekten sortiert. Die Stichwörter unter ‚Schwerpunkt Theater‘ und ‚Schwerpunkt Sprachförderung‘ zeigen den inhaltlichen Aspekt der jeweiligen Übung und die Intention des Spiels genau an. So kann die Lehrkraft über diese Hinweise Übungen zum Beispiel zur Förderung der Aussprache oder zum Trainieren einer besonderen grammatikalischen Struktur gezielt auswählen und dem Förderbedarf der Gruppe oder einzelner Kinder anpassen. Die Piktogramme zu den Sozialformen und der Aufstellung im Raum geben weiterhin wichtige Hinweise für eine genaue Auswahl.

Eine Zielgruppe ist nicht festgelegt, denn die Spiele eignen sich für Kinder ab dem Vorschulalter. Sie können in ihrer Komplexität verändert und der Spielgruppe angepasst werden, sodass viele Übungen auch in der Sprachförderung mit Jugendlichen sinnvoll sind. Die Spielvarianten unter den Spielbeschreibungen zeigen genau diese Möglichkeiten auf, die Kartei dem Alter und dem Bedarf der Schülerinnen und Schüler entsprechend zu benutzen. Mit Spielvariationen kann gleichzeitig ein gewünschter sprach- förderlicher Aspekt vertieft werden.

Präsentationen sind bei vielen Übungen vorgesehen, weil sie zum einen das Spiel der Schülerinnen und Schüler präzisieren und zum anderen einen wichtigen Sprechanlass zwischen den Spielenden und Zuschauern ermöglichen. Reflexion über die Wahrnehmung ist eine besondere Form der Unterrichtskommunikation. Präsentation bedeutet auch eine szenische Weiterentwicklung der Übungen. Die szenischen Ideen, die durch die Spiele entstehen, können mit Hilfe der Hinweise ‚Szenische Anwendung‘ in die Gestaltung von Groß- und Kleingruppenszenen einfließen und bei der Entwicklung von Theaterproduktionen einen wichtigen Beitrag leisten.

Bei manchen Spielen wird der Einsatz von Musik empfohlen. Hier eignet sich Instrumentalmu- sik, die die Bewegung der Spielerinnen und Spieler begleitet und die Übung strukturiert. Gut einsetzbare Musikstücke findet man von Komponistinnen und Komponisten der Theater- und Filmmusik.

LIF 11 - Beratungsfeld Theater Grundschule und Klasse 5 / 6 - Johanna Vierbaum - Mustercurriculum – März 2018

Curriculum für Klasse 1: Grundlagen in Form von Spielen und Übungen, Anwendung der Grundlagen in Projekten

Inhalte Kompetenzen Spiele und Übungen Handlungsbeispiele / Projekte

Die Schülerinnen und Schüler...

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Raumlauf | Körper und Stimme, Sachkompetenz  o nehmen ihren eigenen Körper wahr,  o kennen elementare Bewegungsarten,  Körper und Stimme, Gestaltungskompetenz  o setzen eigene Bewegungen gezielt und wiederholbar ein, | o Zur Musik Wege durch den Raum gehen o Gerade Wege, ohne Umweg auf ein Ziel  zusteuern (Maschine, Roboter) o Lieblingsplätze Karte 41\* o Aufgepasst! Karte 4 o Gehen – Stehen Karte 9 o 3 Tempi Karte 1 | Bewegungslieder mit Raumlauf  Herbst: Blätter im Wind - Bewegungen fürs Fliegen, Starten, Landen finden, liegen wie ein Blatt Guggenmoos „Das Zeitungsblatt“, Lit.: „Heiße Füße-Zaubergrüße“: Herbst  Roboter |
| Raum | Raum und Bild, Sachkompetenz  o kennen die Merkmale eines Bühnenraums,  Raum und Bild, Gestaltungskompetenz  o bewegen sich im Bühnenraum,  o richten ihr Spiel auf die Mitspieler und Zuschauer aus, | o Da! Du! You! Karte 6 o Die Bühne kippt! Karte 7 o Lieblingsplätze (siehe oben) Karte 41 | Erste Präsentationen, Ausrichtung zum Publikum Wechsel zwischen Sp und Zuschauer  In einem Spielzeugladen: Sp stellen Spielzeug dar, bewegen sich, machen Geräusche, gehen Wege im Raum  Lit.: „Heiße Füße-Zaubergrüße“: Im Spielzeugladen |
| Gruppe | Körper und Stimme, kommunikative Kompetenz  o nehmen sich als Teil einer Spielgruppe wahr,  o geben Impulse, nehmen Impulse der Mitspieler und Mitspielerinnen auf | o Aufgepasst! Karte 4 o Wo ist Franz? Karte 16 o Au Ja! Karte 3 o Ich hab‘ eine Idee SF 59\* | Chorische Bewegungen Aufstellungen im Raum (Aufstellungskarten) Tanz  Chorisches Sprechen |
| Freeze | Körper und Stimme, Sachkompetenz  o nehmen ihren eigenen | o Stopp-Tanz ohne Wettbewerb Karte 15 o Haltungen schmelzen, gemeinsam schmelzen | Im Museum: Sp stellen Figuren und Bilder für eine Ausstellung, interaktive Ausstellung, Besucher stellen |

2

LIF 11 - Beratungsfeld Theater Grundschule und Klasse 5 / 6 - Johanna Vierbaum - Mustercurriculum – März 2018

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Körper wahr,  Körper und Stimme, Gestaltungskompetenz  o nutzen Mimik, Gestik und Haltungen in  Spielsituationen, | o  Karte 36 In slow motion wechselt jeder Sp von einer gemerkten Haltung in die andere. Die SpL regt Spiel mit verschiedenen Tempi an. Wechsel der Haltungen  nach/über 8 Zählzeiten. Haltungen imitieren, spiegeln: Karte 37 | Figuren per Knopfdruck an. |
| Sprache | Körper und Stimme, Sachkompetenz  o nehmen ihren eigenen Körper wahr,  Körper und Stimme, Gestaltungskompetenz  o erproben verbale Ausdrucksmittel,  o wenden einfache Formen chorischen Sprechens an, | o Au ja! Karte 3 o Zick! Zack Karte 17 o Da! Du! Karte 6 o Ich? Du! Karte 45 o Schmurgeli SF 9 o Ich bin sportlich SF 63 o Rush-Hour SF 53 | Ein Ort / ein Raum wird dargestellt: Im Strandbad, auf dem Schulhof, auf dem Fußballplatz, im Geisterschloss... mit Figuren, Bewegung und Sprache / Geräuschen |
| Ausdruck | Körper und Stimme, Gestaltungskompetenz  o nutzen Mimik, Gestik und Haltungen in  Spielsituationen, | o Gehen wie... Ein Polizist, ein Pirat, ein Briefträger, ein Fußballer, eine Tänzerin, ein alter Mann... Verknüpft mit einer Emotion: ein fröhliches Kind, ein  trauriger Pirat, ein starker ... o Lieblingsplätze Karte 41 | Siehe oben: Spielidee Sprache |
| Zuschauer Reflexion | Kommunikative Kompetenz aller Handlungsfelder  o teilen ihre Wahrnehmung mit,  o nutzen Fachsprache. | o Feedbackmethoden für Kl.1 Genaue Beschreibungen: Was hast du gesehen? Bewegungen/Haltungen imitieren, Daumenprobe: SpL stellt Fragen zu erarbeiteten Inhalten: Welche Figur hast du erkannt? Woran? Welche gefühle waren sichtbar? Woran hast du das erkannt? SpL stellt Beobachtungsaufgaben.  o Fachbegriffe: Bühne, Freeze, Gang, Raumlauf, Spieler, Zuschauer | Rückmeldung üben bei kurzen Zwischenpräsentationen |

3

Curriculum für Klasse 2: Spiel mit dem Requisit, Standbilder

LIF 11 - Beratungsfeld Theater Grundschule und Klasse 5 / 6 - Johanna Vierbaum - Mustercurriculum – März 2018

Inhalte Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler...

Spiele Übungen Handlungsbeispiele / Projekt

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Requisit | Raum und Bild, Gestaltungskompetenz  o experimentieren mit Requisiten,  o beziehen Requisiten in ihr Spiel mit ein, | o Das Requisit als imaginäres Objekt Karte 30 Gegenstände verwandeln Karte 44 Der Karton ist schwer SF 45  o Der Körper als Requisit Maschine Bauen – Karte 26  o Die geheimnisvolle Kiste Karte 23 o Spiel mit realem Objekt  Ein Stock ist ein Stock, aber auch ...  Karte 42 o Wir sind ein Auto SF 43 | Bilderbuch „Post für dich“ siehe Anhang |
| Freeze / Standbild | Körper und Stimme, Gestaltungskompetenz  o erproben nonverbale Ausdrucksmittel,  o nehmen ihren eigenen Körper wahr,  Alle Handlungsfelder, soziokulturelle Kompetenz  o richten ihr Spiel auf die Mitspieler und Zuschauer aus,  o begreifen sich als Teil des Bildes,  o geben Impulse und nehmen Impulse der Mitspieler aus, | o Haltung / Standbild: Thematisch gebundene Aufgaben Haltung finden zu vorgegebenem Thema: Sport, Gefühle, Jahreszeiten, Streit, ...  Standbild mit Ansage – SF 32 Bildhauer – SF 31, 35 Menschenobjekt – SF 36  o Ratespiel Wer / Was bin ich? o Partnerübung: Anbauen (frei oder thematisch  gebunden) SF 32, 33, 44, o Kleingruppen mit 3 – 4 Sp: Standbild  aufbauen  SF 32, 33, 44  Themen: Fußball, Verlierer, Freundschaft, Streit, Strand, ... Standbild um ein Requisit: Zeitung, Ball, Handtuch ... | Geschichte in Standbildern Im Museum: Siehe oben Klasse 1  Fußball – Haltungen aller beteiligten Personen in ihren Funktionen und mit ihren Gefühlen |
| Sprache | Körper und Stimme, Gestaltungskompetenz  o erproben verbale Ausdrucksmittel,  o wenden einfache Formen des | o Standbilder sprechen Zuschauer legen den Personen des Bildes Geräusche, Ausrufe oder Sätze in den Mund, Personen des Bildes sprechen selber.  o Maschine / Fließband bauen, Geräusche erfinden, Spiel mit Tempi | Maschinen bauen Roboter  In der Wichtelwerkstatt |

4

LIF 11 - Beratungsfeld Theater Grundschule und Klasse 5 / 6 - Johanna Vierbaum - Mustercurriculum – März 2018

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | chorischen Sprechens an, | o Spiele aus dem Improvisationstheater: Räume kreieren Karte 40, SF 53 Mit Geräuschen und /oder Bewegungen im improvisierten Spiel: Schwimmhalle, Geisterschloss, Fußballplatz, Küche, Wald, Kinderzimmer, Schulhof, Strand ...  Var: Zuschauer machen Geräusche und sprechen  typische Sätze. o Übungen zum chorischen Sprechen: (siehe  Klasse 1) SF 8 o Begegnungen: Kurze Dialoge entwickeln zu  Impulssätzen: Na, wie geht’s? Hast du schon gehört? Guck mal da! Sag das nicht weiter! SF 69, 70, 68 | Bilderbuch „Post für dich“ siehe Anhang  Der Grüffelo  Spiel mit Handpuppen „Puppenbau und Spiel“ – Zusammenarbeit mit dem Hamburger Puppentheater |
| Musik | Zeit und Rhythmus, Sachkompetenz  o kennen Musik als theatrales Gestaltungsmittel, | o Musik als Impulsgeber für Bewegungen / Tanz als szenisches Mittel Tempo von Musik wahrnehmen und in Bewegung umsetzen, Bewegungen werden durch Musik strukturiert: 8 gehen – 8 stehen – Karte 2, 13, 15  o Bewegungsabläufe festlegen und wiederholen, kleine Choreographien entwickeln,  o Bewegungslieder, | Bewegungs- und Tanztheater, freie und gebundene Tänze  Lit.: Heiße Füße – Zaubergrüße: Ski fahren, Tiere erwachen, König Dickbauch Edition Schulsport: 5. Gestalten, Tanzen, Darstellen in Schule und Verein |
| Zuschauer Reflexion | Kommunikative Kompetenz aller Handlungsfelder  o unterscheiden zwischen Spieler und Zuschauer,  o teilen ihre Wahrnehmung mit, o nutzen Fachsprache. | o Feedbackmethoden: Zuschauer beobachten das Spiel der anderen und teilen ihre Beobachtungen mit, Topps und Tipps: erste Bewertungen Beobachtungsaufgaben an 3 Zuschauer, nur 3 Zuschauer geben Rückmeldung  o Fachbegriffe: Applaus, chorisches Sprechen, Feedback, Haltung, Raumlauf, Requisit, Standbild, Tempo 1-5 | Zwischenpräsentationen mit Feedback, Theaterbesuche Nachbesprechungen |

5

LIF 11 - Beratungsfeld Theater Grundschule und Klasse 5 / 6 - Johanna Vierbaum - Mustercurriculum – März 2018

Curriculum für Klasse 3

Figurenbildung, Adaption einer Geschichte / Bilderbuch

Inhalte Kompetenzen Spiele und Übungen Handlungsbeispiele / Projekte

Die Schülerinnen und Schüler...

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Körperaus- druck | Körper und Stimme, Gestaltungskompetenz  o nutzen Mimik, Gestik und Haltungen in  Spielsituationen, | o Gehen Karte 41 o Emotionskreuz Karte 43  Ratespiel o Räume kreieren, Karte 40 o Unterwegs Karte 55 o Steigerung des Ausdrucks Karten 46, SF 26,51 | Körperliche Gestaltung von Emotionen und Stimmungen von Figuren  Improvisationstheater Literatur: K. Wasserfall „Bühne frei für alle – Methoden für Improvisation und Theater in Schule und Freizeit“ |
| Figur | Körper und Stimme, Sachkompetenz  o unterscheiden zwischen ihrer Person und ihrer Rolle,  o wissen, dass alle Gesten, und Haltungen während des Spiels zu ihrer Rolle gehören,  Körper und Stimme, Gestaltungskompetenz  o nutzen Mimik, Gestik und Haltungen in  Spielsituationen, o verkörpern Rollen mit ihren  subjektiven körperlichen, seelischen und intellektuellen Möglichkeiten,  Körper und Stimme, Sachkompetenz  o kennen theatrale Ausdrucks- träger wie Requisit und Kostüm, | o Karten Figur SF 37 -- 42  o Spiele und Übungen zur differenzierten Darstellung einer Figur Was passiert der Figur, wenn...eine Maus über die Füße läuft, ...es regnet, ...sie krank wird ... sie sich beeilen muss ...? Emotionskreuz Karte 43 Gefühlskette Karte 33 5 Tempi (siehe Klasse1) Karte 1 Begegnungen der Figuren mit Hilfe von Impulssätzen, Figuren bewegen sich in imaginären Räumen.  o Rollenprofil | Lit.: Gabriele Czerny „Theater- SAFARI“ Entwicklung von Figuren / Rollen Aus Alltagserfahrungen,  aus der Lebenswelt der Kinder, Bücher, Filme, Bilder ..., über Requisiten und Kostümteile, über Tiere (schnell wie ..., beweglich wie ..., laut wie ...)  Textvorlage: Stefanie Horinek: „Piraten lesen nicht“  Bilderbuch: W. Erlbruch „Die fürchterlichen Fünf“  Michael Ende: „Das Traumfresserchen“ L. Opitz „Ab heute sind wir cool“  Tiere spielen in Anlehnung an den Karneval der Tiere von C. Saint Saen  Märchen Faschingskostüm als Impuls |

6

LIF 11 - Beratungsfeld Theater Grundschule und Klasse 5 / 6 - Johanna Vierbaum - Mustercurriculum – März 2018

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Sprache | Körper und Stimme, Gestaltungskompetenz  o sprechen vernehmlich und verständlich,  Körper und Stimme, Gestaltungskompetenz  o drücken in Gruppenaktionen Gefühle mit der Stimme aus,  o wenden chorische Gestaltungsmittel für Sprache an,  o gehen im Spiel verbal und nonverbal aufeinander ein, | o Spiele und Übungen zur stimmlich - sprachlichen Darstellung Siehe Inhaltsverzeichnis der Handreichung „Theater entwickelt Sprache“ | Stimm- und Sprachgestaltung für verschiedene Orte  Chorische Sprachgestaltungen: Geisterschloss, Rush-Hour, im Dschungel |
| Tanz | Zeit u. Rhythmus, Gestaltungskompetenz  o wenden rhythmische Abläufe unter Anleitung an,  o nutzen Impulse der Musik Körper und Stimme, Gestaltungskompetenz  o setzen eigene Bewegungen gezielt und wiederholbar ein | o Tanzspiele Diamant Karte 22 Ich hab‘ eine Idee SF 59 Bewegungspattern Ein Rhythmus (Liedertext, Melodieverlauf) wird gestaltet, Bewegungen und Abläufe festgelegt und choreographiert. Weitere Spiele mit Musik Karten 15, 34, 37, 39 | Zirkus, Akrobatik  B.Smetana: Die Moldau – Qualitäten des Wassers, Choreographien, Bewegungsgestaltung M. Mussorgsky: Bilder einer Ausstellung |
| Zuschauer Reflexion | Kommunikative Kompetenz aller Handlungsfelder  o beobachten des Spiel anderer und tauschen sich darüber aus,  o geben Rückmeldung, o wenden Fachsprache an. | o Feedbackmethoden: Topps und Tipps, positive Rückmeldung „Warme Dusche“, Beobachtungskriterien auf Karten, Rückmeldung mit vorgegebenem Fokus wie Körperhaltung, Ausrichtung zum Publikum,  Feedback-Ampel: grün (Kriterien erreicht, gelb fast  erreicht, rot: Tipp geben o Fachbegriffe: Aufstellungen, Ausrichtung,  Ausdruck, Emotion, Figur, Gestik, Kostüm, Mimik, Rolle, Steigerung, Stimme. |  |

7

LIF 11 - Beratungsfeld Theater Grundschule und Klasse 5 / 6 - Johanna Vierbaum - Mustercurriculum – März 2018

Curriculum für Klasse 4

Entwicklung einer Szene, Eigenproduktion

Inhalte Kompetenzen Spiele und Übungen Handlungsbeispiele / Projekte

Die Schülerinnen und Schüler...

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Szene | Zeit u. Rhythmus, Sachkompetenz  o kennen szenische Bauprinzipien wie Anfang, Höhepunkt und Schluss und einfache dramaturgische Gestaltungselemente wie Steigerung, Wiederholung, Spannungsaufbau, Überraschung, Gegensatz,  o begreifen den Zusammenhang der gespielten Handlung,  Körper und Raum, Gestaltungskompetenz  o bringen szenische Einfälle und Vorschläge ein, | o Szenenentwicklung durch Spielaufgaben mit Hilfe von...  Standbildern: Was passiert davor / danach? Szene zwischen 2 Standbildern, Zitaten aus einem Text, Bildern, Comics,  Sprichwörtern,  Zeitungsausschnitten, Schlagzeilen. o Szenenentwicklung mit einem besonderen  Fokus auf Anfang und Ende der Szene, Requisiten, Bühnenbild, Nutzen des Bühnenraumes, emotionalen Ausdrucks, chorisches Sprechen, besondere Gestaltungselemente wie Tempo, Wiederholung, Pausen...  o Verschriftlichen von Szenen Dialoge schreiben, Abläufe notieren, Szenenskizzen anfertigen (Wer steht wann wo?). | Literatur: Christiane Brem „Theatererlebnisse - Mit Kindern Theaterstücke kreativ gestalten“  Stefanie Vortisch „Keine Angst vor dem Theater - Werkstattbuch mit 100 Spielideen und mehr“  Theatrale Auseinandersetzung mit Themen: Wasser Die 4 Elemente  Hamburgische Geschichte Zeit Grundschulzeit Bücher / Zeitung / Lesen Träume  Glück |
| Bühne | Raum und Bild, Sachkompetenz  o begreifen sich als Teil eines Bildes  Raum und Bild, Gestaltungskompetenz  o experimentieren mit der Bildwirkung,  Raum u. Bild, kommunikative Kompetenz  o entwickeln Aufmerksamkeit für | o Beziehung Spieler und Raum Die Bühne kippt Karte 7 9 Punkte  Die Bühne wird in ein aus neun Punkten bestehendes Feld eingeteilt. Die Wirkung des Theaterspiels an den unterschiedlichen Orten wird mit der Spielgruppe reflektiert und gezielt  genutzt. Auf – und Abgänge variieren,  page8image3210368720 | Spiel an anderen Orten: Flure Treppenhäuser Öffentlicher Raum |

8

LIF 11 - Beratungsfeld Theater Grundschule und Klasse 5 / 6 - Johanna Vierbaum - Mustercurriculum – März 2018

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | das Geschehen im Raum, | Spiel aus dem Off, Wege auf der Bühne festlegen. |  |
| Projekt |  | o Beteiligung an der Planung und Durchführung des Projektes  Themenauswahl, Szenenauswahl, Gestaltung der Übergänge, zeitlicher Ablauf, Zeitschiene, Dialogentwicklung  Planung und Durchführung der Aufführungen. |  |
| Zuschauer Reflexion | Kommunikative Kompetenz aller Handlungsfelder  o beobachten des Spiel anderer und tauschen sich darüber aus,  o geben Rückmeldung. | o Feedbackmethoden SpL stellt Fragen nach: dem Inhalt, der Form und der theatralen Mittel Schriftliches Feedback / Fragebogen  o Wenden Fachbegriffe an: Auf- und Abgang, Bild, Bühnenbild, Choreographie, Gestaltungsmittel, Off, Präsentation, Szene, Wege im Raum. | Reflexion als Mittel der Szenen- und Stückentwicklung  Reflexion über Theaterbesuche, Theaterpädagogisches Material der Theater (Junges Schauspielhaus, Ohnsorg-Theater, Thalia) |