HINWEISE

Für die Arbeit mit dem Material empfiehlt sich folgende Reihenfolge bei der Vorgehensweise:

1. **Warming-up-Karten** (= grüne Karten im Kartenset)
   Vor dem Einsatz der Aktionskarten und dem Umsetzen der Unterrichtsideen wird der Einsatz der Warming-up-Karten empfohlen. Welche Bereiche die jeweilige Übung trainiert, wird am Ende jeder Karte aufgelistet.
   Zuerst führt die Lehrkraft im Sinne des Classroom Managements das neue Lernfeld ein als Bewegungsraum, Bühne, … Es ist sinnvoll, dass die Schüler*innen zuerst mit dem neuen Lernfeld, seinen Regeln und den Grundübungen vertraut sind, bevor ein Lerninhalt daraufgesetzt wird. Sobald die Schüler*innen sich im neuen Lernraum achtsam, konzentriert und leise bewegen können, sind die Voraussetzungen für die direkte Arbeit mit den Methoden und Lerninhalten geschaffen.

2. **Teaser-Karten** (= hellblaue Karten im Kartenset)
   Um Berührungsängste mit den theatralen Mitteln Körper, Raum, Objekt und Stimme abzubauen und die Möglichkeiten dieser Mittel auszuloten, haben wir die Teaser-Karten entwickelt. Die Schüler*innen lernen die Einsatzmöglichkeiten dieser Mittel kennen und gewöhnen sich daran, einander in Rollen zu begegnen und darin eine Qualität zu erkennen. Damit Methoden wie Standbild, Pantomime, Statuentheater usw. aussagekräftig werden, unterstützen Teaser die Arbeit der Lehrkraft.
   Es ist ratsam, aus dem Dreischritt „Wahrnehmen“ – „Begegnen“ – „Umgehen“ jeweils eine Übung aneinanderzureihen, um so zu erkennen, wo die Schüler*innen gut mitgehen können und wo es schwierig wird.

3. **Methodenerklärungen mit passenden Übungen** (= vorliegendes Begleitheft)
   Für alle Methoden gilt, dass sie zeitlich variabel einsetzbar sind und daher ohne Zeitangaben auskommen.
   Diese Basisübungen sind einfach und bieten einen guten Einstieg. Sie enthalten Tipps, die eine erfolgreiche Durchführung ermöglichen. Dazu sind Unterrichtsbeispiele aus verschiedenen Fächern angeschlossen, die verdeutlichen, wie die Methode den Lerninhalt transportieren kann. Jeder Lehrkraft steht es frei, die Methode in Bezug auf eigene Unterrichtsinhalte querzudenken. Um alle Lehrkräfte anzusprechen, sind möglichst viele Beispiele aus unterschiedlichen Fächern zusammengetragen.

Die vorliegenden 22 Methoden sind vier Kompetenzbereichen zugeordnet. Diese sind:

- „Kooperieren“,
- „Kommunizieren und Präsentieren“,
- „Reflektieren und Bewerten“ und
- „Handeln und Umsetzen“.

Die Einteilung erfolgte nach Schwerpunkten und soll als Orientierung dienen.

VORSCHAU

Apel/P. Bording/K. Deisinger/K. Kelling: Methodenset Szenisches Lernen
Auer Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

Informationsbogen Szenisches Lernen für Schüler

Dabei gebe ich mir Mühe. Das habe ich im Blick.
Das ist für gutes Zusammenspiel wichtig.

Auswahlmöglichkeiten für die Praxis

- ☐ Kreativität in der szenischen Entwicklung (Ich habe gute Einfälle und arbeite aktiv bei der Entwicklung von Szenen mit.)
- ☐ Experimentierfreudigkeit (Ich traue mich. Ich probiere Neues aus und lasse mich darauf ein.)
- ☐ Körperausdruck (Ich nutze meinen ganzen Körper für die Darstellung, anstatt nur herumzusitzen oder herumzustehen.)
- ☐ Umgang mit Bühne und Raum (Ich nutze den Raum aus und klebe nicht an meiner Startposition.)
- ☐ Umgang mit Sprache (Ich spreche angemessen laut, deutlich und sachbezogen.)
- ☐ Umgang mit Requisiten (Ich nutze Requisiten aktiv und fantasievoll, anstatt mich daran festzuhalten.)
- ☐ Arbeit an der eigenen Rolle (Ich bleibe in meiner Rolle und mache Gefühle sichtbar.)
- ☐ Zusammenspiel (Ich gebe Impulse und nehme Impulse anderer auf.)

Auswahlmöglichkeiten für die Reflexion

- ☐ Reflexion zur eigenen Szene oder Rolle (Ich denke kritisch über mein Spiel nach und äußere mich dazu. Ich kann in etwa einschätzen, ob mir das Gedachte gelungen ist.)
- ☐ Kritisches Reflektieren der Arbeit anderer (Ich kann Klassenkameraden Rückmeldung zu ihren Darstellungen geben, Gelungenes loben und Tipps geben.)

Ausdrucksmöglichkeiten für soziale Kompetenzen

- ☐ Verantwortungsbewusstsein (Ich übernehme Aufgaben für das Gruppenziel.)
- ☐ Teamfähigkeit (Ich kann mich durchsetzen und zurückhalten, wenn nötig.)
- ☐ Verlässlichkeit (Ich kann mich an Absprachen halten.)
- ☐ Kritikfähigkeit (Ich nehme Kritik an und setze sie um. Ich denke mit und übe selbst Kritik, ohne zu verletzen. Ich habe die Gesamtwirkung der Szene im Blick und nicht nur mich selbst.)

Zur Visualisierung der Kriterien, die aktuell bewertet werden, kann die Lehrkraft diese auf Wortkarten schreiben und so noch einmal deutlich machen, worauf es jetzt ankommt. Auch die Reflexion könnte auf diese Kriterien bezogen werden.

VORSCHAU

Apel/P. Börding/K. Deisinger/K. Kelling: Methodenset Szenisches Lernen
Auer Verlag

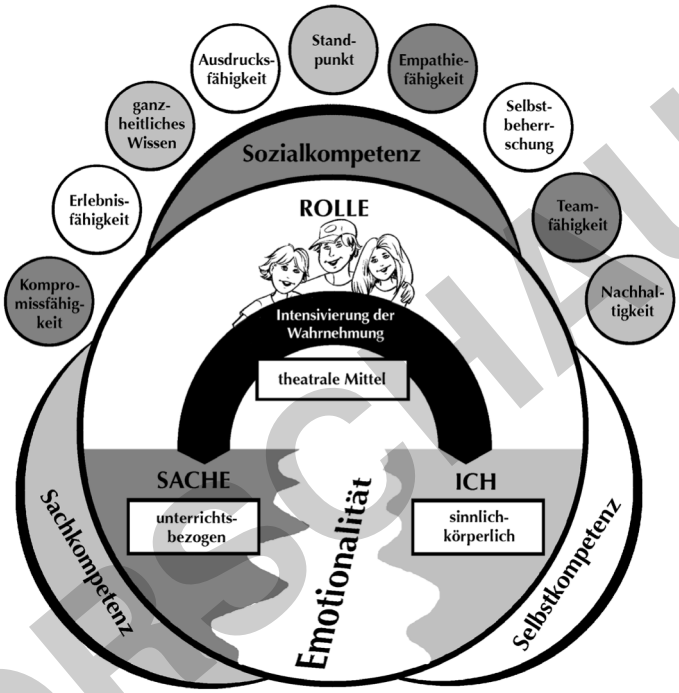
netzwerk lernen

zur Vollversion

DEFINITION

Beim Szenischen Lernen handelt es sich um ein Lehr- und Lernverfahren. Charakteristisch sind dabei die theatralen Mittel und Methoden. Mit ihnen erkunden Schüler*innen Lerninhalte auf der sinnlich-körperlichen Ebene. Dieses Verfahren weckt Emotionen, schult die Wahrnehmung und schafft eine intensive Beziehung zwischen Sache und Lernenden (begegnen, berühren, betreffen). Damit wird Nachhaltigkeit begünstigt.

SCHAUBILD



VORSCHAU

BEDINGUNGEN FÜR ERFOLGREICHES LERNEN

Lernen ohne Emotion, Leidenschaft und Begeisterung funktioniert nicht. Emotionen steigern die Aufmerksamkeit und Motivation, fördern die Gedächtnisleistung und aktivieren unser Belohnungssystem (vgl. Heckmair / Michl 2013, S. 10 und 21).

EMOTIONALE SICHERHEIT UND PERSÖNLICHE HERAUSFORDERUNGEN ERMÖGLICHEN

Um mit Freude und Begeisterung lernen zu können, muss das Kind daher einerseits in emotionale Sicherheit eingebettet sein, also in einer fairen und wertschätzenden Gemeinschaft leben. Andererseits muss es die Möglichkeit erhalten, sich selbst als kreative und aktive Person in diese Gemeinschaft einzubringen und sich so persönlichen Herausforderungen zu stellen. Menschliches Lernen passiert in der Gemeinschaft.
Auch Heckmair / Michl (2013, S. 29) betonen, dass Zuwendung, soziale Nähe und menschliche Wärme für Kinder ebenso unabdingbar seien wie Nahrung. Ohne sie könnten sie nicht leben, lernen und sich entwickeln.

Apel / P. Börding / K. Deisinger / K. Kelling: Methodenset Szenisches Lernen
Auer Verlag

zur Vollversion

2 Kunst: Giacometti, „La Piazza"

Ablauf
Die S gehen im eigenen Tempo durch den Raum. Die Lehrkraft gibt ihnen den Auftrag, genau auf ihre Gefühle zu achten. Im ersten Durchgang sollen sich die S mit freundlicher und aufgeschlossener Mimik begegnen, sich z. B. anlächeln, freundlich nicken, winken usw. Auf ein akustisches Zeichen hin verharren die S im Freeze. Ertönt erneut das vereinbarte Zeichen, gehen sie weiter und begegnen sich jetzt aber verschlossen und ablehnend, indem sie z. B. eine abweisende Handbewegung machen, sofort die Richtung wechseln usw.

Reflexion
- Wie hast du dich gefühlt, als dir freundlich begegnet wurde?
- Wie hast du dich gefühlt, als dir ablehnend begegnet wurde?

Anschließend lernen die S den Bildhauer Alberto Giacometti kennen und betrachten seine Arbeit „La Piazza". In Fünfergruppen stellen die S nun die Skulptur in einem Standbild nach und achten dabei darauf, dass sie die Körperhaltungen der einzelnen Figuren so genau wie möglich nachahmen.

Tipp
Die S, die bei der Einteilung übrig bleiben, werden „Regisseur*innen" für die anderen Gruppen.

Reflexion
- Welche Figuren der Skulptur sind deiner Meinung nach einander freundlich bzw. ablehnend gesinnt?
- Welche Figuren sind sich wohl gleichgültig?
- Wie fühlst du dich als Spielende*r in Beziehung zur Figur, die von … *[Name]* dargestellt wird?
- Was könntest du als Figur sagen?
- Welche Aussage war Giacometti vermutlich wichtig?

Tipp
In einer Folgestunde gestalten die S „La Piazza" mit Figuren aus Draht und Alufolie o. Ä. bildnerisch nach. Die entstandenen Arbeiten kann man wieder mit den Standbildern in Beziehung setzen. Sowohl die bildnerischen Arbeiten als auch die Standbilder lassen sich hervorragend im Rahmen einer Ausstellung oder eines Schulfestes zeigen.

VORSCHAU

Apel/P. Börding/K. Deisinger/K. Kelling: Methodenset Szenisches Lernen
Auer Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

METHODE: REIHENÜBUNG

Aufstellung, bitte!

Erklärung
Bei der Reihenübung stehen die S nebeneinander in einer Reihe.
Sie führen eine Aufgabe möglichst synchron aus (z. B. gemeinsam aufstehen, vorwärts- oder rückwärtsgehen, sich gleichzeitig auf einen Stuhl setzen oder auch gemeinsam Wörter sprechen).
Eine Gruppe von Zuschauenden kann Rückmeldungen geben.

Tipp
Es darf keine*n „Anführer*in“ geben.

Varianten

- **Samurai – Tiger – altes Mütterchen:** Die Übung basiert auf dem Spiel „Schere, Stein, Papier“. Zwei möglichst gleich großе Gruppen stellen sich gegenüber auf. Innerhalb der Gruppe legt man sich nun auf die Darstellung einer Figur fest (Samurai, Tiger oder altes Mütterchen). Die andere Gruppe sollte die getroffene Entscheidung nicht hören!
  Standbild Samurai: zückt das Schwert und zielt voraus
  Standbild Tiger: fletscht die Zähne, zeigt die Krallen und brüllt
  Standbild Mütterchen: geht wacklig am Stock
  Die beiden Gruppen stellen sich nun als Gasse auf. Auf ein Signal der Lehrkraft hin demonstrieren die Gruppen gleichzeitig ihre jeweilige Figur.
  Die Regeln sind analog zu „Schere, Stein, Papier“: Der Samurai schlägt den Tiger mit dem Schwert, der Tiger frisst das Mütterchen, das Mütterchen erschreckt den Samurai zu Tode. Pro Runde wird ein Punkt vergeben. Die Gruppe, die zuerst drei Punkte hat, gewinnt.
- Die S bauen eine **„Maschine“**: S1 führt eine Bewegung mit einem passenden Geräusch aus und wiederholt beides immer wieder. S2 stellt sich mit seiner*ihrer Bewegung und seinem*ihrem Geräusch in die Reihe. Nach und nach bauen sich alle anderen S als Elemente der Maschine dazu. Die Maschine wird dann entweder schneller und bricht zusammen oder sie wird langsamer, bis sie zum Stillstand kommt.
- **Bewegung vergrößern:** Die erste Person in der Reihe zeigt in einem kurzen pantomimischen Spiel eine Alltagstätigkeit. Die zweite Person in der Reihe beobachtet genau und ahmt das Spiel nach, verstärkt jedoch die Bewegungen ein wenig.
  S3 vergrößert erneut. So wird die Aktion bis zum Ende der Reihe durchgegeben.
  Die Bewegungen werden dabei immer ausladender und übertriebener.

VORSCHAU

Apel/P. Börding/K. Deisinger/K. Kelling: Methodenset Szenisches Lernen
Auer Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

Variante
Die S einer Gruppe bekommen wieder ein Situationskärtchen, z. B. „Jemand drängelt sich am Pausenverkauf vor“. Zuerst werden die Situationen in der Dreiergruppe geübt und vorgespielt. Die Ich-Botschaft wird jedoch nicht von der Dreiergruppe entwickelt, sondern von den Zuschauenden.

METHODE: CHORISCHES THEATER

Wie aus einem Munde!

Erklärung
Beim chorischen Theater spricht die gesamte Gruppe wie mit einer Stimme gleichzeitig denselben Text und verleiht so Texten, Themen, Empfindungen und Meinungen als Gruppe Ausdruck. Dabei können einzelne Laute, Wörter oder ganze Sätze chorisch gesprochen werden.

- Call and Response: Hier spricht die Lehrkraft bzw. ein*e S vor und alle anderen sprechen dieselben Wörter nach. So wird die Aussage verstärkt.
- Lautstärke, Betonung, Gefühlslage, Rhythmik, Artikulation oder Stimmhöhe können variiert werden.
- Textabschnitte können auf kleinere Gruppen verteilt werden.
- Wörter oder Sätze können auch mit Bewegungen kombiniert werden, denn chorisches Theater ist auch, wenn sich die Gruppe synchron bewegt.

Im Unterricht wird die Methode eingesetzt, um wichtige Lerninhalte hervorzuheben, um sich Lerninhalte einzuprägen (Formeln, Merksätze, Einmaleinsreihen, Vokabeln, …) oder um das Gemeinschaftsgefühl zu stärken.

Varianten

- Die Gruppe geht mit einem Textblatt (Formel, Definition) in der Hand murmelnd durch den Raum. Dabei wird der erste Satz gemeinsam laut gesprochen, dann der erste und der zweite, dann der erste, zweite und dritte usw.
- Chorisches Gehen mit chorischen Kommentaren: Alle Mitglieder einer Gruppe versuchen, sich möglichst synchron zu bewegen, z. B. gehen, stehen, sitzen, liegen. Sie kommentieren dabei ihre Tätigkeit chorisch, z. B. „Wir gehen“, „Wir stehen“ usw.
- Alle stehen im Kreis. Die S suchen sich jeweils eine rhythmische Bewegung, die sie mit einem Geräusch oder einem Laut kombinieren können. Dadurch entstehen Einzelrhythmen. Im Laufe der Übung finden die S zu einem gemeinsamen Rhythmus. Welche Rhythmen gleichen sich bzw. passen zusammen? S können sich Partner*innen suchen, ihren Rhythmus verstärken, bis alle sich auf einen Rhythmus einigen, z. B. Klatsch-Klatsch-Stampf oder Patsch-Patsch-Klatsch-Klatsch usw.
- Ein*e S tritt in den Kreis und klatscht einen einfachen Rhythmus, den alle klatschend aufnehmen. Haben alle den Rhythmus übernommen, sucht sich der*die S eine*n Nachfolger*in. Diese*r variiert nun den Rhythmus des*der Vorhergehenden. Es können auch Wörter oder Sätze verwendet werden, die in einem Rhythmus gesprochen werden.

VORSCHAU

Apel/P. Börding/K. Deisinger/K. Kelling: Methodenset Szenisches Lernen
Auer Verlag

zur Vollversion

Reflexion

- Das Publikum beschreibt, was es an Kleidung und Ausdruck sieht, und stellt Vermutungen zum Stand an:
- „Ich sehe ... und vermute, dass hier ein mutiger Ritter/ein ängstlicher Knappe/ein hochmütiger Adeliger/ein verarmter Bauer, … steht.“ Nach einigen Äußerungen der S wird das Freeze durch ein vereinbartes Signal aufgelöst.
- Anschließend äußerst sich der*die Darstellende zu seiner*ihrer Gefühlslage: „Ich fühle mich stolz/klein/unbedeutend, …“ und verbeugt sich/knickst oder macht erneut seine*ihre Pose und schließt sich der Gasse an.

METHODE: HEIßER STUHL

Erklärung

Ein Stuhl wird als Heißer Stuhl besonders positioniert. Wer darauf sitzt, übernimmt eine vorgegebene Rolle und stellt sich den Fragen der Gruppe.
Der*die S beantwortet die Fragen aus der Perspektive der eingenommenen Rolle.
Die Rollen können Personen aus dem Umfeld, aus Film, Literatur oder Geschichte sein, aber auch Tiere oder Gegenstände.
Wichtig ist es, den*die Spielende*n in der Rolle anzusprechen. Mögliche Floskeln sind: „Schön, dass Sie heute bei uns sind, Herr/Frau …! Unsere Zuschauer*innen haben einige Fragen an Sie.“ oder „Vielen Dank Herr/Frau …, dass Sie Zeit gefunden haben, unsere Fragen zu beantworten.“.

Tipps

- Der Heiße Stuhl kann als Ratespiel eingesetzt werden. Die Klasse muss erraten, wer oder was auf dem Heißen Stuhl sitzt.
- Auf dem Heißen Stuhl kann die Lehrkraft eine unterrichtsrelevante Person vorstellen.
- Mit dem Heißen Stuhl können Unterrichtsinhalte wiederholt werden.
- Die Fragen sollten offen sein und vollständige Sätze als Antwort erfordern.
- Fragen, die beleidigen oder verletzen, sind verboten.
- Die Person auf dem Stuhl hat das Recht, die Auskunft zu verweigern.

Reflexion

Fragen an den*die Interviewten (Rollenreflexion):

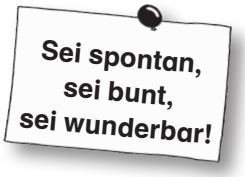
- Wie ging es dir in der Rolle von …?
- Wie hättest du als „du selbst“ reagiert?
- Welche Frage hat dich persönlich bewegt?

VORSCHAU

Apel/P. Börding/K. Deisinger/K. Kelling: Methodenset Szenisches Lernen
Auer Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

METHODE: IMPROVISATIONSTHEATER



Erklärung
Als Improvisationstheater bezeichnet man eine Theaterform, die größtenteils ohne Inszenierung auskommt. Improvisationen leben von den Aktionen und Interaktionen der S. Durch die wenigen und sehr allgemeinen Vorgaben müssen die Spielenden beim Spiel auf Haltungen, Vorstellungen und Handlungsweisen zurückgreifen, die sie bereits kennen und über die sie verfügen. Dabei ist Scheitern erlaubt und Spontaneität wird gefördert. Szenische Improvisationen können offen oder geführt sein.

- Offene Improvisation: Die S entwickeln das Spielgeschehen nach ihren Rollen- und Situationsvorstellungen spontan im Wechselspiel der Aktionen.
- Geführte Improvisation: Die Spielleitung steuert von außen die Entwicklung der Rollen- und Situationsvorstellungen und die Handlungen der Spielenden. Die Spielleitung setzt immer neue Rahmenbedingungen, gibt neue Handlungen an und führt neue Personen ein.

Die folgende „Übung 1 – 2 – 3“ kann zur Anbahnung von Spontaneität verwendet werden. Außerdem erfahren die S hier, dass es auch lustig sein kann, bei einer Aufgabe zu scheitern. Es werden Paare gebildet, die sich gegenüberstehen.

- Runde 1: Jedes Paar beginnt, abwechselnd bis drei zu zählen, also S1: „Eins!“, S2: „Zwei!“, S1: „Drei!“, S2: „Eins!“, …
- Runde 2: Die Zahl 1 kann nun durch Bücken oder eine andere Bewegung ersetzt werden.
- Runde 3: Die Zahl 2 kann durch Hochspringen oder eine andere Bewegung ersetzt werden.
- Runde 4: Die Zahl 3 kann durch eine berühmte Persönlichkeit ersetzt werden.

Jede*r S hat die Wahl, entweder die Zahl zu nennen oder sie durch Bewegung oder Wort zu ersetzen. Wichtig ist, sich möglichst schnell zu entscheiden. Bei einem Fehler wird wieder von vorne begonnen. Scheitern ist gewünscht!

Die Zahl 3 kann auch durch ein Lernwort ersetzt werden, z. B. im DaZ-Unterricht bei der Wortschatzerweiterung und -sicherung am Beispiel zum Lernfeld Körperpflege, in Musik bei der Instrumentenkunde und in Erdkunde bei den Ländern in Europa usw.

VORSCHAU

Apel/P. Börding/K. Deisinger/K. Kelling: Methodenset Szenisches Lernen
Auer Verlag

zur Vollversion

METHODE: VIER-FELDER-METHODE

Erklärung
Mithilfe von zwei langen Seilen oder Kreppband – in Kreuzform auf den Boden gelegt oder geklebt – wird der Raum in vier Felder aufgeteilt.
In jedem Feld liegt eine Bildkarte, z. B. zum Thema Winter: durch den Schnee stapfen, auf Eis schlittern, sich durch einen Schneesturm kämpfen, frierend dastehen.
Die S betrachten die Bilder, stellen sich anschließend in eines der vier Felder und passen ihre Mimik und Gestik entsprechend an. Der Kontakt zu den anderen S soll zunächst vermieden werden, um die eigenen Gefühle und Gedanken intensiv zu erspüren und auszudrücken. Wer möchte, kann das Feld wechseln. Beim Überschreiten der Linie taucht er*sie in die Stimmung des anderen Feldes ein und verändert Mimik und Gestik dementsprechend.

Tipp
Bei großen Klassen ist es ratsam, zwei Gruppen zu bilden. Eine Gruppe agiert, die andere Gruppe beobachtet.

VORSCHAU

Varianten

- Zauberschnur (Vorübung): Der Raum wird in zwei Hälften geteilt. In der Mitte befindet sich eine unsichtbare Zauberschnur. Sie kann Stimmungen verwandeln. Die S befinden sich zunächst an derselben Wand. Auf ein vereinbartes Signal hin gehen alle in einer Grundstimmung los, z. B. „traurig“. Wenn sie die Zauberschnur in der Mitte überschreiten, wandelt sich ihre Stimmung in das Gegenteil um, hier also „fröhlich“.
- Wetterlage (Vorübung): Als Weiterführung der Zauberschnur-Übung stellt jedes Feld eine andere Wetterlage dar, z. B. Kälte (Feld 1), Hitze (Feld 2), Regen (Feld 3) und Sonne (Feld 4). Nachdem vier ungefähr gleich starke Gruppen gebildet wurden, belegt jede Gruppe eines der vier Felder. Die Gruppenmitglieder stellen nun die jeweilige Wetterlage mimisch und gestisch dar. Auf ein vereinbartes Signal hin wechseln die Gruppen die Felder und passen gleichzeitig Mimik und Gestik an die neue Wetterlage an.
- Zu jedem Feld wird Musik eingespielt, um die Intensität der Gefühle noch zu steigern. In diesem Fall werden die Felder natürlich nacheinander bespielt.
- Die S nehmen zu anderen S im Feld Kontakt auf und spielen gemeinsam eine Situation, die zu ihrem Feld passt.
- Die S nehmen eine Pose ein oder bauen ein Standbild in ihrem Feld. Sie verharren kurz und gehen dann wieder auseinander.
- Die S wechseln nicht selbstständig die Felder, sondern bleiben so lange in ihrem Feld, bis ein vereinbartes Signal der Lehrkraft ertönt.
- Die „Einfühlungsecke“ ist eine weitere Variante der Vier-Felder-Methode. Dabei wird jeder Ecke des Raums eine bestimmte Eigenschaft zugeordnet, z. B. „traurig“, „fröhlich“, „ärgerlich“, „müde“.
  Der Hauptunterschied zur Vier-Felder-Methode besteht darin, dass das Gefühl sich steigert und immer stärker ausgedrückt wird, je näher der*die S oder die Gruppe einer Ecke kommt. In der Raummitte ist das Gefühl neutral. Jede Ecke kann auch für eine Situation oder einen bestimmten Raum stehen, z.

Apel/P. Börding/K. Deisinger/K. Kelling: Methodenset Szenisches Lernen
Auer Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

2 Reflexion mit Zahlenstrahl

Ablauf
Die Lehrkraft markiert z. B. mit Kreppklebeband auf dem Boden einen mindestens fünf Meter langen Zahlenstrahl, der von eins bis zehn reicht.
Nun stellt die Lehrkraft Reflexionsfragen. Jede*r S bewertet die Situation, indem er*sie sich an eine bestimmte Stelle des Zahlenstrahls stellt. Die Eins steht für „sehr schlecht", die Zehn für „hervorragend". Fünf bedeutet dementsprechend „neutral" oder „weder gut noch schlecht". Jede Einschätzung wird mimisch und gestisch dargestellt und auf Nachfrage erklärt.
Geeignete Reflexionsfragen sind: „Wie hat dir der Vormittag gefallen?"/„Wie unterhaltsam waren die Übungen?"/„Wie gut war der Zusammenhalt im Klassenteam?"/„Wie klar waren die Anweisungen der Lehrkraft?"/„Wie gut hast du das Thema verstanden?"

3 Reflexion mit Stimmungsbildern

Ablauf
Im Raum werden verschiedene Bilder oder Postkarten auf dem Boden ausgelegt. In unserem Beispiel verwenden wir Bilder von einer blühenden Sommerwiese, einem lächelnden Gesicht, einem nachdenklichen Gesicht und einer einsamen Straße.
Die Lehrkraft stellt nun eine Reflexionsfrage. Während Musik läuft, gehen die S durch den Raum und bleiben in der Nähe der Abbildung stehen, die zu ihrer Antwort am besten passt. Der Standort kann von den S erklärt werden.

Tipp
Falls den S Erklärungen schwerfallen, kann die Lehrkraft Formulierungshilfen anbieten:
- „Die Übung war für mich wie diese Blumenwiese, weil …"
- „Der Vormittag war für mich wie dieses lächelnde Gesicht, weil …"
- „Ich habe mich zum Bild mit dem nachdenklichen Gesicht gestellt, weil …"
- „Ich habe mich zum Bild mit der einsamen Straße gestellt, weil …"

4 Reflexion mit Gegenständen

Ablauf
Als Material werden Karteikarten und Stifte sowie ein Koffer, ein Mülleimer und ein Ablagekorb benötigt. Die S bekommen nun Zeit, ihre Karteikarten zu beschriften. Wenn alle fertig sind, beginnt ein*e S, seine*ihre Karten vorzulesen und in einen der drei Behälter (Koffer/Mülleimer/Ablagekorb) zu legen. Die Auswahl wird kurz begründet. Der*die nächste S macht weiter. Die Karten können auch ohne mündliche Äußerung abgelegt werden.
Die drei Behälter stehen für folgende Bewertungen:

VORSCHAU

Apel/P. Börding/K. Deisinger/K. Kelling: Methodenset Szenisches Lernen
Auer Verlag

zur Vollversion

Reflexion
Hier empfiehlt es sich, Offenheit in der Diskussion zu bewahren und feste Zuschreibungen zu vermeiden.

- An welchen Stellen ist dir der Statusunterschied zwischen Mädchen und Jungen besonders aufgefallen?
- Woran merkst du, ob dein Status hoch oder niedrig ist?
- An welchen Stellen hast du dich in deiner Rolle groß gemacht / klein gemacht?
- Würdest du dich nach diesen Erfahrungen in bestimmten Situationen anders verhalten?

Tipps
Außer im Bereich von Gestik und Mimik kann Status noch in anderen Bereichen erkennbar werden.

- Stimme: Sprache in verschiedenen Emotionen oder Modulationen steht für jeweils unterschiedliche Status (ruhig – hektisch, laut – leise, stotternd – übertrieben artikuliert usw.).
- Objekt: Ein Attribut, wie eine Krone, ein Schlagstock, eine Zigarette, ein Lutscher u.v.m., drückt Status aus.
- Raum: Der Beziehungsstatus kann über Distanz und Nähe sichtbar gemacht werden. Untergebene werden z. B. auf Abstand gehalten.

VORSCHAU

METHODE: ZEITKREIS

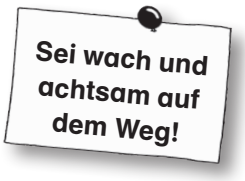
Gehe mit der Zeit!

Erklärung
Der Zeitkreis ist eine Methode, um (zeitliche) Abläufe in Texten, Ganzschriften oder Gedichten darzustellen. Das geschieht mit einem großen runden Ziffernblatt, das sich die S auf dem Boden vorstellen. Seine kreisförmige Außenlinie versinnbildlicht einen Tag (zwölf Stunden), der bei der Zwölf beginnt und wieder bei der Zwölf endet. Auf diesem Zeitkreis werden nun z. B. die Szenen eines Textes angeordnet. Zunächst lesen die S den Text und gehen dann durch den Raum. Dazu läuft Musik. Jede*r hat sich im Vorfeld einen Satz aus der Geschichte ausgesucht und sich ein dazu passendes Standbild überlegt. Bei Musikstopp gehen alle S ins Freeze und präsentieren ihr Standbild. Die Lehrkraft tippt eine*n S an und diese*r sagt nun seinen*ihren Satz. Die Musik beginnt wieder zu spielen. Die S gehen wieder weiter, bis die Musik erneut stoppt usw. Die Lehrkraft wiederholt den Vorgang, bis alle S ihren Satz gesprochen haben. Es ist kein Problem, wenn S sich die gleiche Textstelle ausgesucht haben. Nun stellen sich die S das Zifferblatt vor. Zur besseren Orientierung kann auch ein Seil gelegt werden. Außerdem kann die Lehrkraft die Zwölf im Kreis markieren, gegebenenfalls auch die Drei, die Sechs und die Neun. Der Tag beginnt hier (= Position zwölf Uhr) und endet dort auch wieder. Die Geschichte / die Handlung dauert so lange wie dieser Tag. Unterstützung bekommen die S durch gezielte Fragen der Lehrkraft: „Wo würdest du dich in deiner Rolle, mit deinem Satz aufstellen? Wann tritt diese Figur das erste Mal in Erscheinung? Kommt der Satz am Anfang / in der Mitte /

Apel / P. Börding / K. Deisinger / K. Kelling: Methodenset Szenisches Lernen
Auer Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

METHODE: GEHEN



Erklärung
Das Gehen im Raum ist eine fundamentale theatrale Übung. Es kann vielfältig variiert werden und ist oft die Basis für ausdrucksstarke Szenen. Darüber hinaus ist es besonders dafür geeignet, die S behutsam dabei zu unterstützen, ihr Körperbewusstsein zu entwickeln. Beim Gehen in der Gruppe üben sich die S in Achtsamkeit und erleben erste Interaktionsmöglichkeiten durch Bewegung im Raum.

Für ihren Gang im Raum suchen sich die S einen Ort im Raum. Auf ein Signal hin gehen sie geradewegs auf ihr imaginäres Ziel zu. Dabei sollen Gestik und Mimik neutral wirken. Die Arme schwingen sanft an der Seite, die Haltung ist aufrecht und offen. Bevor die Grenzen des Raums den weiteren Weg versperren, dreht sich der*die S um, sucht sich ein neues Ziel und durchquert erneut auf geradem Weg den Raum. Wenn sich die Wege von zwei S kreuzen, verständigen sich die beiden durch Blicke darüber, wer zuerst gehen darf.

Tipps
- Gespräche der S untereinander müssen von Anfang an unterbunden werden, ebenso wie Grinsen, Feixen und Gesten. S, die sich nicht an diese Regeln halten, bekommen eine Auszeit.
- Der gesamte Raum soll gleichmäßig bespielt werden. Ein Bild dafür wäre ein Serviertablett, das auf keiner Seite das Übergewicht bekommen soll.

Varianten
- Die S werden aufgefordert, beim Gehen den Raum wahrzunehmen. Beim Freeze schließen die S die Augen. Auf Nachfrage der Lehrkraft deuten sie (z. B. „Wo ist die Tür?“). Zur Kontrolle öffnen die S die Augen und überprüfen die Richtung.
- Die S werden aufgefordert, beim Gehen den Raum wahrzunehmen. Sie merken sich einen Gegenstand oder einen bestimmten Punkt. Beim Freeze-Signal deuten die S mit dem Ausruf „Da!“ in die Richtung.
- Die S werden aufgefordert, beim Gehen den Raum wahrzunehmen. Sie merken sich einen Gegenstand oder einen bestimmten Punkt. Außerdem wählen sie eine*n andere*n S aus und verfolgen seine*ihre Position. Nach dem Freeze-Signal deuten sie mit den Ausrufen „Du!“ *[S]* und „Da!“ *[Gegenstand]*.
- Die S werden aufgefordert, beim Gehen den Raum wahrzunehmen. Danach sollen sie sich eine vorgegebene Anzahl an Orten oder Dingen im Raum merken und diese ablaufen.
- Die S bewegen sich in verschiedenen Gangarten (z. B. Zehenspitzen – Ferse, O-Beine – X-Beine, eckig – rund, hüpfen – kriechen, aufrecht – gebeugt).
  Die Gangarten werden von der Lehrkraft ausgerufen oder per Wortkarte angezeigt.
- Die S erhalten den Auftrag, einem Körperteil „hinterherzulaufen“. So folgt der Körper z. B. der Hand, dem Zeh, der Nase usw. Der betreffende Körperteil wird von der Lehrkraft ausgerufen oder per Wortkarte angezeigt.

VORSCHAU

Apel/P. Börding/K. Deisinger/K. Kelling: Methodenset Szenisches Lernen
Auer Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

2 Englisch: Einen Limerick darstellen

Ablauf
Eine vielfältig einsetzbare Möglichkeit ist es, die S zu einem fremdsprachigen – oder auch deutschen – Lesetext eine gleichzeitig ablaufende pantomimische Darstellung entwickeln zu lassen. Die Pantomime soll den Text illustrieren. Die Lehrkraft kann dadurch überprüfen, ob die S die Bedeutung der Worte erfasst haben. Als kleine Aufführung bietet die Doppelung von Wort und szenischer Darstellung schließlich einen zusätzlichen Anlass zum Schmunzeln.

Beispiel:

There once were two cats from Kilkenny.
Each thought that was one cat too many.
So they started to fight
And to scratch and to bite
Now instead of two cats, there aren't any.

Quelle: mündlich überliefert

S1 liest den Text, während S2 und S3 pantomimisch die sich hassenden, kämpfenden und schließlich sterbenden Katzen darstellen. Je eine Gruppe könnte einen Limerick zur Präsentation bekommen und ihn den anderen Gruppen in Text und szenischer Darstellung präsentieren.

Variante
Die Pantomime wird den anderen S ohne Text vorgespielt. Die anderen S raten zunächst, was dargestellt wurde. Als Auflösung werden Text und szenische Darstellung kombiniert. Die Schüler*innen der vortragenden Gruppe beantworten außerdem Fragen der Zuschauenden (ggf. auf Deutsch), wenn Details nicht verstanden wurden.

VORSCHAU

3 Wirtschaft: Berufe darstellen

Ablauf
Zuvor hat jede*r S sich genau über ein Berufsfeld informiert, z. B. bei der Bundesanstalt für Arbeit, dem Berufsinformationszentrum (BIZ), bei einer Betriebserkundung, im Internet usw. Jede*r S wählt im Raum drei Standorte und drei Bewegungen. Er*sie geht im Raum auf den gewählten Ort zu, bleibt dort kurz stehen und zeigt eine für das Berufsfeld typische, sich wiederholende Bewegung. Dann geht er*sie zum zweiten Ort und stellt die nächste Bewegung dar. Schließlich zeigt er*sie am dritten Ort die nächste ausgewählte Bewegung. Beispiel: Holztechnik: „sägen", „hämmern", „schleifen". Die anderen S beobachten den Ablauf und geben Rückmeldungen.

Apel/P. Börding/K. Deisinger/K. Kelling: Methodenset Szenisches Lernen
Auer Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

METHODE: ZEITUNGSTHEATER

Erklärung
Das „Zeitungstheater“ ist eine beliebte Methode aus dem „Theater der Unterdrückten“. Augusto Boal sieht in der Arbeit mit Zeitungen eine Möglichkeit, sich auf Fakten zu beziehen. Indem man die Zuschauenden beispielsweise mit einer aus dem Kontext gelösten Meldung konfrontiert, wird das Spiel wahrhaftig und zeitbezogen.

Varianten

- Vorhang: Jede*r S „liest“ eine Zeitung so, dass sie wie ein Vorhang das Gesicht verdeckt. Je ein*e S lässt die Zeitung sinken und liest eine Schlagzeile. Dabei zeigt er*sie durch Körperhaltung oder durch eine Geste, wie er*sie zu diesem Text steht. Nach der Schlagzeile nimmt er*sie die Zeitung wieder hoch.
- Titelbild: Alle S befinden sich auf einer Seite des Raums oder vor der Bühne. Ein*e S liest eine Schlagzeile vor. Die S müssen sich so schnell wie möglich zu einem passenden Bild zusammenfinden.
- Zeitungsverkäufer*in: Jede*r S sucht sich eine Schlagzeile heraus und will damit seine*ihre Zeitung verkaufen. Deshalb ruft er*sie die ausgesuchte Schlagzeile laut heraus. Die anderen S kommentieren sie z. B. mit einer Geste. Alternativ kann nur eine Person Zeitungsverkäufer*in spielen. Wenn diese*r seine*ihre Schlagzeile ausruft, laufen alle anderen zu ihm*ihr und hören aufmerksam zu/bleiben stehen und rufen: „Hört, hört!“/reagieren auf die Schlagzeile mit einer Geste.
- Zeitungslektüre: Jede*r Spielende nimmt ein Zeitungsblatt und liest leise (z. B. im Stehen, im Sitzen, im Liegen, an der Wand lehnend). Dann sucht sich jede*r eine Schlagzeile heraus und liest sie immer lauter vor sich hin, ohne auf die anderen zu achten.
- Zeitungsartikel: Eine Gruppe (je drei bis vier Personen) erhält einen Zeitungsartikel. Jede Gruppe hat 20 Minuten Zeit, Szenen zu dem Artikel zu entwickeln. Es könnte um Folgendes gehen: Die Situation in der Vergangenheit/in der Gegenwart/eine mögliche Zukunftsvision/wie Menschen mit einem definierten Problem umgehen usw. Im Prinzip ist alles offen, wichtig ist nur, dass sich jede Gruppe für eine Sache entscheidet. Nach 20 Minuten präsentieren die Gruppen gegenseitig ihre Szenen.
- Eilmeldung – ein lustiges Reaktionsspiel: Jede*r S bekommt eine ihm*ihr unbekannte Zeitungsnachricht und soll die Nachricht wie ein*e Nachrichtensprecher*in verlesen. Währenddessen reicht die Lehrkraft ihm*ihr ein Bild, das nicht in Zusammenhang mit der Nachricht steht. Aufgabe des Spielenden ist es, den Nachrichtentext spontan so zu ändern, dass der Gegenstand, der auf dem Bild gezeigt wird, in der Nachricht eine Rolle spielt.
- Zeitungsdings: Eine Zeitung kann sich in der Vorstellung in vieles verwandeln, vom Rasenmäher zur Zahnbürste, vom Ruderboot zum Kinderwagen. Die S erproben ihre Ideen und präsentieren sie anschließend.

VORSCHAU

Apel/P. Bording/K. Deisinger/K. Kelling: Methodenset Szenisches Lernen
Auer Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

EISBLOCK

Die S stehen im Freeze. Die Lehrkraft erzählt eine Geschichte von einem Eisblock: „Stell dir vor, du bist ein Eisblock. Die Sonne scheint und schmilzt den Eisblock. Zuerst werden deine Haare frei *[S runzeln die Stirn und bewegen die Kopfhaut.]*. Das Eis schmilzt weiter und du kannst die Augenbrauen und die Ohren bewegen, jetzt auch die Augen *[S rollen z. B. mit den Augen.]*.
Dann wird deine Nase frei *[S rümpfen die Nase.]*, nun dein Mund für die ersten Geräusche, dein Unterkiefer und dein Hals *[S können nun den ganzen Kopf bewegen.]*. Das Eis schmilzt weiter und deine Schultern, Oberarme, dein ganzer Oberkörper taut auf. Die Hände sind noch festgefroren. Jetzt werden deine Hüften und Hände frei und schließlich deine Knie. Wenn deine Füße frei sind, kannst du deinen Körper in alle Richtungen bewegen.“

Variante
Die Übung kann auch rückwärts gespielt werden.

Mit dieser Übung werden trainiert:

Körper	Aufmerksamkeit	Ruhe	Entspannung

WARM-UP

VORSCHAU

B. Apel / P. Börding / K. Deisinger / K. Kelling: Methodenset Szenisches Lernen
© Auer Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

PFERDERENNEN

Alle stehen in einem engen Kreis. Die Lehrkraft erzählt von einem Pferderennen. Dazu werden von allen gleichzeitig passende Bewegungen mitgemacht.

Startschuss *[in die Hände klatschen]*, die Pferde laufen los *[mit flachen Händen auf die Oberschenkel klatschen]*, sie galoppieren und werden schneller *[alle trampeln]*, eine Rechtskurve *[alle Oberkörper beugen sich nach rechts, dabei wird weitergeklatscht]*, Achtung: Ein Hindernis! Sprung *[alle machen einen Hocksprung auf der Stelle]*! Die Zuschauenden jubeln *[alle laufen in die Kreismitte, wedeln mit den Armen und jubeln]*.

Varianten
Doppelhürde, Sturz, Zuschauende schreien, wieder aufrappeln, Endspurt, Schlussbeifall usw.

Mit dieser Übung werden trainiert:

Körper	Stimme	Aufmerksamkeit	Timing

WARM-UP

B. Apel / P. Börding / K. Deisinger / K. Kelling: Methodenset Szenisches Lernen
© Auer Verlag

VORSCHAU

netzwerk lernen
zur Vollversion

WÄSCHEWASCHEN

Wie beim Wäschewaschen werden verschiedene Kleidungsstücke nach Farben sortiert. In diesem Fall geht es um die Kleidungsstücke, die die S tragen. Die S laufen zu Musik durch die Halle. Wenn die Musik stoppt, ruft die Lehrkraft z. B.: „Schwarze T-Shirts zur Tür, weiße T-Shirts in die rechte Ecke, …!“ Wenn sich die Gruppen in den Ecken gefunden haben, setzt die Musik wieder ein und das Spiel beginnt von Neuem.
Im nächsten Durchgang kann z. B. nach Socken- oder Hosenfarbe sortiert werden.

Varianten

- Es kann auch nach Augenfarben, Lieblingsfächern usw. sortiert werden.
- Es können auch kleine Bewegungsaufgaben an die S gestellt werden.

Mit dieser Übung werden trainiert:

Körper	Reaktion	Gruppe

WARM-UP

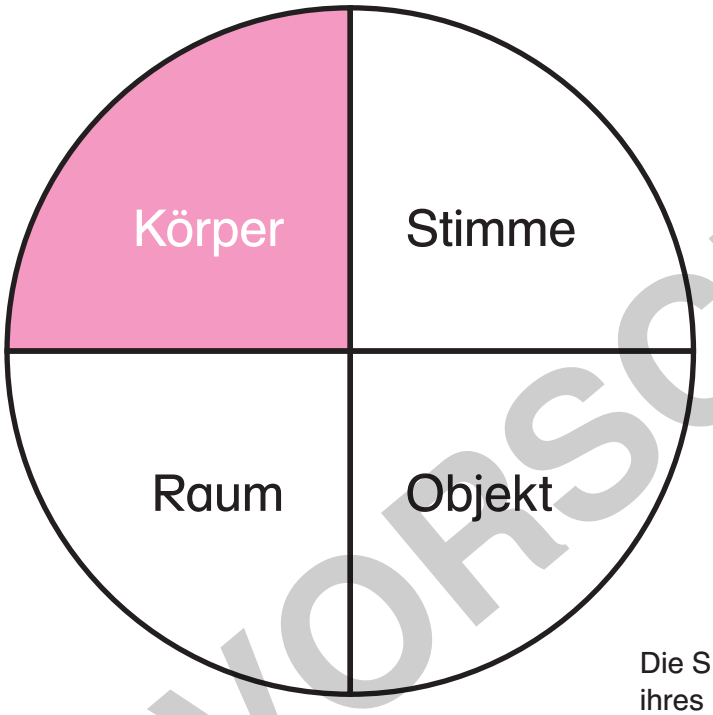
VORSCHAU

B. Apel / P. Börding / K. Deisinger / K. Kelling: Methodenset Szenisches Lernen
© Auer Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

KÖRPER



Die S setzen für die szenische Darstellung die Mittel ihres Körpers ein (Gestik, Mimik, körperliche Präsenz). Beim Szenischen Lernen werden sich die S ihrer körperlichen Ausdrucksmöglichkeiten bewusst und entwickeln diese kontinuierlich weiter.

B. Apel / P. Börding / K. Deisinger / K. Kelling: Methodenset Szenisches Lernen
© Auer Verlag

VORSCHAU

netzwerk lernen
zur Vollversion

KÖRPER

Körper wahrnehmen

- Die S erproben die Möglichkeiten ihres Körpers. Sie strecken sich, lassen die Schultern kreisen, beugen den Rumpf usw. Die Lehrkraft gibt Anweisungen, wie die Bewegungen sein sollen: eckig – rund, hektisch – ruhig, schlaff – kraftvoll usw.
- Die S fühlen sich in einen Körperteil hinein, spannen ihn an (z. B. großer Zeh, linke Pobacke usw.) und lassen sich dann bei ihren Wegen durch den Raum von diesem Körperteil leiten.
- Die S erproben mit ihren Körpern die verschiedensten Positionen im Raum, legen sich flach auf den Boden, lehnen sich gegen die Wand, stehen einbeinig usw. und spüren dabei in ihren Körper hinein.

Körpern begegnen

- Die S gehen im Raum. Auf ein akustisches Signal hin begrüßen sich die S, indem sie jeweils für drei Sekunden innehalten und sich in die Augen schauen. Beim nächsten Signal sollen die S sich durch Handschlag mit Blickkontakt begrüßen, bei einem weiteren durch eine Umarmung.

Mit Körpern umgehen

- Zwei S begegnen sich, legen die Handflächen aufeinander, halten Blickkontakt und bewegen sich so durch den Raum. Ein Signal lädt zum Partnerwechsel ein.
- Eine Person führt einer anderen die Hände von hinten behutsam in der Weise, dass sie deren Körper an verschiedenen Stellen berühren, z. B. im Gesicht.

VORSCHAU

B. Apel / P. Börding / K. Deisinger / K. Kelling: Methodenset Szenisches Lernen
© Auer Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

Stuhlgalerie

VORSCHAU

B. Apel / P. Börding / K. Deisinger / K. Kelling: Methodenset Szenisches Lernen
© Auer Verlag

KOMPETENZBEREICH KOOPERIEREN

netzwerk lernen

zur Vollversion

Stuhlgalerie

* Ihr braucht drei bis vier Stühle und die gleiche Anzahl Mitspieler.
* Jeder überlegt sich einen kurzen Bewegungsablauf.
* Präsentiert eure Bewegung.

VORSCHAU

B. Apel / P. Börding / K. Deisinger / K. Kelling: Methodenset Szenisches Lernen
© Auer Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

Speakers' Corner

VORSCHAU

B. Apel / P. Börding / K. Deisinger / K. Kelling: Methodenset Szenisches Lernen
© Auer Verlag

KOMPETENZBEREICH KOMMUNIZIEREN UND PRÄSENTIEREN

netzwerk lernen

zur Vollversion

Speakers' Corner

- Stelle dich auf einen Stuhl.
- Sprich erst, wenn alle stehen und dir zuhören.
- Sprich laut und deutlich.
- Informiere die Gruppe über das, was du sagen möchtest.
- Genieße den Applaus.

VORSCHAU

B. Apel / P. Börding / K. Deisinger / K. Kelling: Methodenset Szenisches Lernen
© Auer Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion