

DARSTELLENDEN SPIEL

Einleitung

Das vorliegende Material dient als mögliche Hilfestellung zur Durchführung von Theater-AGs/ Theaterunterricht. Es beinhaltet einfache Spiel- und Übungsvorschläge. Je nach Bedarf können die Übungen und Informationen natürlich verändert werden. Die Übungen sind außerdem mit einer Zeitempfehlung versehen. Die tatsächliche Dauer ist jedoch stets von den SuS/ Kindern und ihrer Gestaltung- bzw. der Leistungsbereitschaft und den Arbeitsstrukturen abhängig.

Die Erweiterung bzw. Entwicklung folgender grundlegender Kompetenzen steht im Fokus:

- Selbstbewusstsein/ Selbstvertrauen
- Empathie/ Sozial-emotionale Intelligenz
- Kooperations-/ Teamfähigkeit
- Fachwissen *Darstellendes Spiel*

Ein einfaches Kompetenzraster dient als mögliche Planungsgrundlage/ curriculare Grundlage. Das Kompetenzraster verwendet folgende Kompetenzbereiche:

Personale Kompetenzen	(PK)
Sozial-kommunikative Kompetenz	(SK)
Methodische Kompetenz	(MK)
Fachliche Kompetenz	(FK)

DARSTELLENDEN SPIEL

Kompetenzraster

Lerngruppe / Name:	Lernziele	Sensibilisierungs- und Praxisphase Kompetenzen für Klassenstufe 7/8	Niveau bzw. Note	Material (Strukturkarte- <u>Unterrichtsablauf</u>)
Personale Kompetenzen (PK)	<ul style="list-style-type: none"> → Pünktlichkeit → Selbsteinschätzung (hier: Arbeitsfähigkeit) → Motivationsbereitschaft → Zuverlässigkeit → Kritikfähigkeit → Selbstvertrauen/ Selbstbewusstsein 	<ul style="list-style-type: none"> = Ich kann pünktlich erscheinen. = Ich kann einschätzen, ob meine (Team)Arbeitsfähigkeit vorhanden ist. = Ich kann Motivation zeigen, um meine bzw. unsere Arbeiten zügig zu starten. = Ich halte Absprachen zuverlässig ein. = Ich kann Kritik annehmen und verwerten. = Ich zeige mich selbstbewusst, vertraue auf meine Fähigkeiten und spiele vor Zuschauern. 		<ul style="list-style-type: none"> • Übung / Link / Info zur Umsetzung • Übung / Link / Info zur Umsetzung • Übung / Link / Info zur Umsetzung • Übung / Link / Info zur Umsetzung • Übung / Link / Info zur Umsetzung • Übung / Link / Info zur Umsetzung
Methodische Kompetenzen (MK)	<p>Lern- und Arbeitsorganisation:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Regelmäßige Mappenführung → Fachinfos notieren/ ablegen → Arbeits(planungs)methoden 	<ul style="list-style-type: none"> = Ich lege eine Mappe nach Vorgabe an und pflege sie. = Ich notiere Informationen aus dem Unterricht und lege sie in meiner Mappe ab. = Ich wende Arbeits(planungs)methoden an. (= Arbeitsbesprechung, Vergabe von Zuständigkeiten, demokr. Abstimmung, Mindmapping ...) 		<ul style="list-style-type: none"> • Mappencheck/ „Mappenkönig“

Soziale und kommunikative Kompetenzen (SK)	<p>→ TN können Feedback entgegennehmen, ohne zu unterbrechen.</p> <p>→ TN wenden wertschätzendes Feedback (Rückmeldung) an.</p>	<p>= Ich kann Feedback nehmen, ohne zu unterbrechen.</p> <p>= Ich kann anderen konstruktives/ positive ausgerichtetes Feedback geben.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Übung / Link / Info zur Umsetzung
---	---	---	--	---

Fachliche Kompetenzen (Darstellendes Spiel)				
Mimik und Gestik	<p>→ TN kennen den Unterschied zwischen Mimik und Gestik.</p> <p>→ TN lernen ihre Rolle durch verschiedene Techniken der Mimik und Gestik zu gestalten (Gefühle ausdrücken, Pantomime etc.)</p>	<p>= Ich kann meine Mimik und Gestik steuern.</p> <p>= Ich kann meine Rolle durch Körpersprache Ausdruck verleihen und bewusst gestalten.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Wup, Umfang: min 5-10 min: „Eiii... genschaften“
Sprache	<p>→ SuS kennen Möglichkeiten, ihre Stimme zu gestalten/ zu verfremden (laut, leise, schnell, langsam, Betonung).</p> <p>→ TN verbinden Sprache und Gefühlsdarstellung und erkennen die Wirkung dieses Zusammenspiels.</p>	<p>= Ich kenne meine Stimme und verschiedene Möglichkeiten der Stimm-/ Sprachgestaltung.</p> <p>= Ich kann Sprache und Gefühl in meinem szenischen Spiel/ meiner Rolle bewusst anwenden.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • PA, Umfang: ca. 3-4 h: „Knecht und Hühner“, Feedback-Liste
Teamfähigkeit	<p>→ TN verbinden ihr Spiel aktiv mit dem Spiel der Gruppe/ ihres Teams.</p>	<p>= Ich nehme meine Mitspieler wahr, gebe ihnen ausreichend Raum, damit das gemeinschaftliche Spiel an Qualität gewinnt.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • UA: Team und Raum
Rollenbewusstsein	<p>→ TN kennen den Unterschied zwischen individueller Darstellung und (fiktiver) Rolle</p> <p>→ TN können im Spiel eine Rolle</p>	<p>= Ich kann mich selbst/ individuell oder in einer festgelegten Rolle darstellen.</p> <p>= Ich kann eine Rolle mit ihren Eigenschaften</p>		

	erfassen, einnehmen und einhalten.	erfassen und sie im Spiel einhalten.		
Bewegung im Raum	→ TN lernen sich im Raum zu positionieren, Gänge zu entwickeln und Bewegung als wichtiges Gestaltungsmittel zu erkennen.	= Ich kann mich im Raum bewusst positionieren und eingeübte Gänge wiederholen.		
Bühnenbild und Requisite	→ TN lernen Bühnenbilder als Gestaltungselement kennen und sie zu entwickeln/ zu gestalten. → TN lernen es, Requisiten auszuwählen und einzusetzen.	= Ich kann ein einfaches Bühnenbild entwickeln. = Ich wähle Requisiten passend zu Rolle/ zur Handlung aus und nutze sie als Verstärker.		
Mediennutzung (Licht und Ton)	→ TN lernen die Medien Licht und Ton als Gestaltungselemente kennen.	= Ich kann die zu einer Szene passende Musik und Beleuchtung auswählen.		

Abkürzungen:

UA (Unterrichtsaufgabe), **Wup** (Warm-up), **TA** (Textarbeit), **EA** (Einzelarbeit), **PA** (Partnerarbeit), **GA** (Gruppenarbeit), **PL** (Plenum/ Diskussion), **PRO** (Projekt),

Notizen:

.....

.....

.....

.....