

Theatermethoden- Box

Selbstbewusstsein
Emotion
Interpretation
sinnliche Erfahrungen
Methoden
Reflexionsfähigkeit
Wahrnehmung
Persönlichkeit
Fantasie
Flexibilität
Theater
Kompromissbereitschaft
Wertschätzung
Ästhetik
Verständnis
Empathie
Identifikations
Spielen
Ideen

Überblick

Was bietet die Theatermethoden-
Box?

Der Einsatz der Theatermethoden-Box im
Unterricht

Assoziationskreis

Catwalk

Chorisches Sprechen

Dreiergruppe

Freeze

Gehen

Gruppenfoto

Heißer Stuhl

Klangteppich

Morphen

Speaker´s Corner

Standbild

Stand-Up-Theater

Stuhlgalerie

Was bietet die Theatermethoden-Box?

Die vorliegende Box bietet in Form eines handlichen, interaktiven und digitalen „Karteikastens“ eine Fülle von Theatermethoden, die für alle Jahrgangsstufen einsetzbar sind und je nach Alter der Schülerinnen und Schüler angepasst werden können. Sie können auf spielerische, kreative Weise den Kompetenzerwerb in allen Fächern nachhaltig unterstützen. Bei den Methoden werden die Schülerinnen und Schüler dazu aufgefordert, sich aktiv zu beteiligen und sich handelnd mit den Unterrichtsinhalten auseinanderzusetzen. Die Methoden ermöglichen...

- die aktive Teilhabe aller Schülerinnen und Schüler.
- einen nachhaltigen Kompetenzerwerb auf kognitiver und emotionaler Ebene.
- einen auf Handlung basierenden Kompetenzerwerb in variablen Situationen.
- eine Sprachförderung, bei der auch nonverbale Ausdrucksformen eine Rolle spielen.

Die Methoden sind schnell, ohne großen Aufwand und spontan umsetzbar und verlangen von den Lehrkräften kaum theaterpädagogisches Vorwissen. Sie sind im Klassenzimmer, z.B. im Raum vor der Tafel, durchführbar und können in Kleingruppen erarbeitet und präsentiert werden. Variationen und Erweiterungen sind je nach Situation, Jahrgangsstufe und Klasse immer möglich.

Die Einsatz der Theatermethoden-Box im Unterricht

Beispiele für die Anwendung der Methoden sind auf der Lehrplanseite des ISB bei den illustrierenden Aufgaben zu finden.

Hier klicken:

LIS-Aufgaben: Szenisch spielen

Die Theatermethoden in dieser Box sind alphabetisch geordnet und können über das Inhaltsverzeichnis gefunden und angeklickt werden.

Die einzelnen Methodenkarten der Box sind folgendermaßen aufgebaut:



Bei diesem Symbol sind die Kompetenzen und Fertigkeiten, die durch die Theatermethode erreicht werden können, stichpunktartig aufgeführt. Die genannten Methodenkompetenzen aus der Theaterarbeit können mit den Kompetenzerwartungen verschiedener Fächer verknüpft werden.



Bei diesem Symbol sind die Materialien und Requisiten benannt, die für die entsprechende Methode gebraucht werden.



Der die Methode beschreibende Text kann auf dem Whiteboard gezeigt werden. Auf diese Weise ist die Methode für Schülerinnen und Schüler verständlich und direkt im Klassenzimmer umsetzbar. Die Beispiele zum besseren Verständnis beziehen sich dabei auf unterschiedliche Fächer und Themen.

Assoziationskreis



- ◆ Wörter, Bilder zu einem Thema assoziieren
- ◆ Spontaneität und Reaktionsgeschwindigkeit fördern
- ◆ Mitspielerinnen und Mitspielern zuhören, das Gehörte aufnehmen und eigene Gedanken in Sprache umsetzen



- ◆ Keine zusätzlichen Requisiten erforderlich



- ◆ Stellt euch im Kreis auf.
- ◆ Gib einen Begriff (z.B. Hexe) mit einer typischen Bewegung (z.B. Umrühren eines Kochlöffels) an deinen rechten oder linken Nachbarn weiter.
- ◆ Wenn du den Begriff (Hexe) bekommst, wiederhole ihn mit der gleichen Bewegung (Umrühren eines Kochlöffels). Ergänze dann ein passendes neues Wort (z.B. Rabe) und gib es mit einer Bewegung (z.B. Flügelschlagen) weiter.
- ◆ Es darf keine Pause entstehen.
- ◆ Andere Möglichkeit: Die Begriffe können nicht reihum, sondern an eine beliebige Person weitergegeben werden.

Catwalk



- ◆ Sich dem Publikum präsentieren
- ◆ Mit dem Publikum Blickkontakt aufnehmen
- ◆ Jeder bzw. jede darf mal im Mittelpunkt stehen.



- ◆ Keine zusätzlichen Requisiten erforderlich



- ◆ Bildet eine Gasse, in der sich immer zwei Schüler oder Schülerinnen gegenüberstehen. Ihr seid das Publikum und habt die Aufgabe, aufmerksam zuzuschauen.
- ◆ Wenn du eine vorher vereinbarte Rolle hast, z.B. Hans im Glück, gehe zügig vom Anfang der „Gasse“ bis zum Ende.
- ◆ Schau das Publikum an.
- ◆ Nimm am Ende eine besondere Haltung in deiner Rolle ein (Hans im Glück mit einem Stein) und friere ein.
- ◆ Du kannst einen Satz sprechen und eine Melodie singen.
- ◆ Löse das Standbild auf, wann du willst.

Chorisch sprechen



- ◆ Eine intensive Stimmung erzeugen
- ◆ Aufmerksamkeit auf das Gesagte richten
- ◆ Genau Zuhören



- ◆ Eine Textpassage (z.B. eine Gedichtzeile oder einen Merksatz)



- ◆ Bewege dich frei im Raum.
- ◆ Bleibe stehen und sprich eine vorgegebene Gedichtzeile (z.B. der Wind, der Wind, das himmlische Kind...) oder einen Merksatz des Lehrers bzw. der Lehrerin (z.B. im Osten geht die Sonne auf, im Süden...) auswendig nach. Beginne zuerst alleine murmelnd, dann nach Aufforderung im Chor mit allen zusammen.
- ◆ Achte darauf, möglichst im gleichen Tempo und Rhythmus wie die anderen Spielerinnen und Spieler zu sprechen.

Dreiergruppe



- ◆ Wörter assoziieren
- ◆ Körperausdruck verbessern
- ◆ Sich miteinander abstimmen



- ◆ Z.B. ein den Schülerinnen und Schülern bekanntes Märchen.



- ◆ Überlege dir als Spielperson 1 eine Rolle mit einem Satz und stelle diese im Standbild vor der Tafel dar, z.B: „Ich bin König Drosselbart.“
- ◆ Überlege dir als Spielperson 2 eine zur Spielperson 1 passende Rolle und auch einen Satz, z.B. „Ich bin der Diener.“
- ◆ Gemeinsam bildet ihr, Spielperson 1 und 2 ein gemeinsames Standbild.
- ◆ Ergänze als Spielperson 3 das Standbild, indem du auch eine Rolle und einen Satz wählst z.B. „Ich bin eine Prinzessin.“ Gemeinsam bilden nun die Spielpersonen 1,2 und 3 ein Standbild.
- ◆ Spielperson 1 darf nun sagen, wer mit ihr das Standbild verlassen soll. Spielperson 1 und z.B. Spielperson 2, der Diener, gehen von der Spielfläche.
- ◆ Die übrig gebliebene Person startet eine neue Dreiergruppe, in der die Spielperson sagt: „Ich bin eine Prinzessin.“
- ◆ Eine neue Spielperson kommt hinzu und sagt: „Ich bin der Vater“ usw.

Freeze



- ◆ Aufmerksamkeit schulen
- ◆ Körperwahrnehmung stärken
- ◆ Körperspannung erzeugen
- ◆ Ausdruck bewusst wahrnehmen
- ◆ Den Charakter einer Figur darstellen



- ◆ Musik, Klangschale, ...



- ◆ Bewege dich frei im Raum.
- ◆ Friere bei Musikstopp oder beim Ertönen eines Signals sofort ein.
- ◆ Halte die Position.
- ◆ Dein Blick, deine Mimik, dein ganzer Körper bleiben eingefroren, bis ein Signal die Haltung „Freeze“ auflöst.
- ◆ Variation: Die Lehrkraft gibt vor dem Signal eine Rolle vor, wie z.B. eine Märchenfigur oder eine Figur aus einer Klassenlektüre. Die Spielerinnen und Spieler nehmen die Körperhaltung der entsprechenden Figur ein.

Gehen



- ◆ Körper- und Bewegungswahrnehmung verbessern
- ◆ Körperbewusstsein entwickeln
- ◆ Raumwahrnehmung schulen



- ◆ Eine Figur mit körperlichen Mitteln beschreiben
- ◆ Ausreichend große Fläche oder Raum mit möglichst wenigen Hindernissen



- ◆ Bei dem Signal (Gongschlag, Klatschen) gehst du ohne zu sprechen durch den Raum.
- ◆ Gehe in Geschwindigkeit 1 bis 5 (Geschwindigkeiten 1 = Zeitlupe, 3 = normales Gehen und 5 = schnelles Gehen.
- ◆ Vermeide Zusammenstöße, indem du kurz stehen bleibst oder ausweichst.
- ◆ Andere Möglichkeit: Bewegt euch in bestimmten Rollen durch den Raum, z.B. als Figuren eines Märchens oder einer Geschichte.

Gruppenfoto



- ◆ Eine soziale Situation und unterschiedliche Beziehungen zueinander, z. B. coole Truppe, Liebespärchen, Perfektionisten darstellen
- ◆ Das Zusammenspiel fördern
- ◆ Körperspannung aufbauen
- ◆ Ein Thema, einen Text, eine Geschichte bildlich zusammenfassen und szenisch präsentieren



- ◆ Kein Material notwendig, eventuell Kostümteile oder Requisiten der Figuren



- ◆ Ein Kind ist „Fotograf“ und formt mit den Händen eine Kamera.
- ◆ Der „Fotograf“ bestimmt ein Thema aus dem Unterricht (z.B. Hänsel und Gretel vor dem Hexenhaus) und kann Anweisungen geben wie: „Kommt alle auf mein Foto! / Stellt euch dichter zusammen! Alles sagen `Cheese`! / Benehmt euch ganz natürlich! Still halten.“

Heißer Stuhl



- ◆ Sich in eine Rolle versetzen
- ◆ Eine Rolle interpretieren
- ◆ Verstehend zuhören
- ◆ Vorwissen austauschen



- ◆ Ein Stuhl
- ◆ Ggf. Requisiten, Kostümteile der Figur



- ◆ Nimm auf einem Stuhl Platz.
- ◆ Begib dich in die vorgesehene Rolle, wie z.B. in die des Rotkäppchens.
- ◆ Deine Mitschülerinnen und Mitschüler stellen dir nun Fragen.
- ◆ Antworte aus deiner Rolle heraus, also mit der Stimme, Haltung und dem Wortschatz der Figur.

Interaktives Standbild



- ◆ Mimik und Gestik (nonverbale Kommunikation) trainieren
- ◆ Körper- und Bewegungswahrnehmung üben
- ◆ Assoziationsfähigkeit schulen
- ◆ Den Handlungsablauf einer Geschichte erfassen und darstellen



- ◆ Kleine Spielfläche im Klassenzimmer



- ◆ Überlegt euch in der Gruppe ein Standbild (s. Beschreibung „Standbild“) zu einem Thema, z.B. „Hänsel und Gretel mit ihren Eltern im Haus“.
- ◆ Auf ein Signal (z.B. Gongschlag, Klatschen) hin formt ihr das Standbild und friert ein.
- ◆ Beim nächsten Signal verändert jeder seine Haltung. So entsteht ein neues Standbild, und jeder friert ein.
- ◆ Wiederholt den Vorgang, so dass ihr eine Abfolge von zusammengehörigen Standbildern entwickelt.
- ◆ Wenn das Signal nach dem letzten Standbild ertönt, löst ihr das Standbild auf.

Klangteppich



- ◆ Die Stimme schulen (Erzeugung von Geräuschen und Klängen)
- ◆ Körperwahrnehmung und die Aufmerksamkeit steigern
- ◆ Das Gruppengefühl stärken
- ◆ Grundwortschatz und Fachbegriffe einüben



- ◆ eine größere Gruppe
- ◆ evtl. Objekte zur Untermalung der Geräuschkulisse (z.B. Plastikfolie, Eimer, sonstige Alltagsgegenstände)



- ◆ Erzeuge Töne oder Geräusche zu einem Thema, z.B. Wald, Baustelle, Märchen
- ◆ Beginne sehr leise, werde lauter und dann wieder leiser.
- ◆ Andere Möglichkeit: Der Klangteppich funktioniert auch mit gesprochenen Wörtern. Jeder überlegt sich ein Wort aus einem Wortfeld und spricht es erst leise und dann lauter, aber alle immer gleichzeitig im Chor.

Morphen



- ◆ Ausdrucksfähigkeit verbessern
- ◆ Veränderungsprozesse bewusst wahrnehmen
- ◆ Den Handlungsverlauf einer Geschichte erfassen und darstellen



- ◆ evtl. Kostüme, Requisiten um Szenen zu verdeutlichen



- ◆ Spiele eine festgelegte Rolle, z.B. den Froschkönig, ein Tier des Waldes
- ◆ Verwandle dich in Zeitlupe in eine neue Figur, z.B. in einen Prinzen.
- ◆ Wechsle sehr langsam und fließend von einer Rolle in die andere.
- ◆ Du kannst dich in gleicher Weise auch wieder zurückverwandeln.
- ◆ Halte die Anfangs- und Endposition kurz. Die Veränderung wird dadurch deutlicher.

Speaker's Corner



- ◆ Bühnenpräsenz üben
- ◆ Laut und deutlich artikulieren
- ◆ Sich fokussieren und zuhören
- ◆ Texte auswendig lernen



- ◆ Podest in einer Ecke des Raumes
- ◆ evtl. Textvorlagen (z.B. Gedicht, Sachtext...)



- ◆ Wähle deinen Text (z.B. Vers aus einem Gedicht, Ausschnitt aus dem Text, eigenes Wissen, Merksatz).
- ◆ Bewege dich frei und leise durch den Raum.
- ◆ Murmle den Text beim Gehen vor dich hin, bis du ihn sicher beherrschst.
- ◆ Stelle dich auf das Podest in einer Ecke des Raumes und sprich deinen Text. Es darf immer nur ein Kind auf dem Podest stehen.
- ◆ Entscheide vorher, mit welcher Körperhaltung, Stimmlage, Emotion etc. du den Text vorträgst.
- ◆ Nimm den Applaus entgegen und gehe wieder im Raum herum.
- ◆ Wenn ein Kind auf dem Podest gesprochen hat, zähle bis 20. Dann darf ein anderes Kind auf das Podest.
- ◆ Sobald eine andere Person auf dem Podest steht, bleibst du stehen und hörst der Person genau zu.

Standbild



- ◆ Mimik und Gestik trainieren
- ◆ Körperbewusstsein entwickeln
- ◆ Assoziationsfähigkeit schulen
- ◆ Eine Geschichte in einem Bild zusammenfassen



- ◆ Kleiner Bereich auf einer Fläche oder in einem Raum



- ◆ Findet in der Gruppe zu einem vorgegebenen Thema (z.B. Wald, ein Märchen) einen Gegenstand, eine Person oder ein Tier (z.B. Baum, Waldtier, Hexenhäuschen, Gretel).
- ◆ Stellt das Tier, die Person oder den Gegenstand in einem unbewegten Standbild dar, als wäre es eine Fotoaufnahme.
- ◆ Zeigt eure Darstellung den anderen.
- ◆ Die Klasse beschreibt, was sie sieht.
- ◆ Überlegt, welche Standbilder zusammengehören könnten.

Stand-Up-Theater



- ◆ Reaktion schulen: Aufstehen und Text sprechen
- ◆ Mimik und Gestik trainieren
- ◆ Mit verteilten Rollen lesen
- ◆ Chorisches Lesen oder Sprechen.



- ◆ Stühle, davor ein langer Vorhang, evtl. Perücken, Hüte, Schminke
- ◆ Text zum rollenverteilten Lesen oder Sprechen



- ◆ Setze dich mit deiner Gruppe hinter den Vorhang, so dass man euch zunächst nicht sieht.
- ◆ Bleibe so lange „unsichtbar“, bis du mit deiner Rolle und deinem Text an der Reihe bist.
- ◆ Stehe dann auf und sprich oder lies deinen Text deutlich und betont.
- ◆ Es können auch mehrere Kinder gleichzeitig aufstehen und im Chor den Text lesen oder sprechen.
- ◆ Du kannst eine Geste zum Gesagten machen.
- ◆ Setze dich nach deinem Text wieder, so dass du hinter dem Vorhang verschwindest.

Stuhlgalerie



- ◆ Körperhaltung, Gestik und Mimik üben und beobachten
- ◆ Sprache als Ausdrucksform erfahren
- ◆ Den zeitlichen Ablauf von Handlungen, Vorgängen und Geschichten erfassen und darstellen.



- ◆ Drei bis vier Stühle in einer Reihe vor der Klasse



- ◆ Jeder Stuhl steht für einen Abschnitt eines Handlungsablaufs, z.B. des Wasserkreislaufs.
- ◆ Verteilt euch auf den Stühlen und stellt die Abschnitte in der richtigen Reihenfolge dar.
- ◆ Setzt Gestik, Mimik und Stimme gleichermaßen ein.