

8

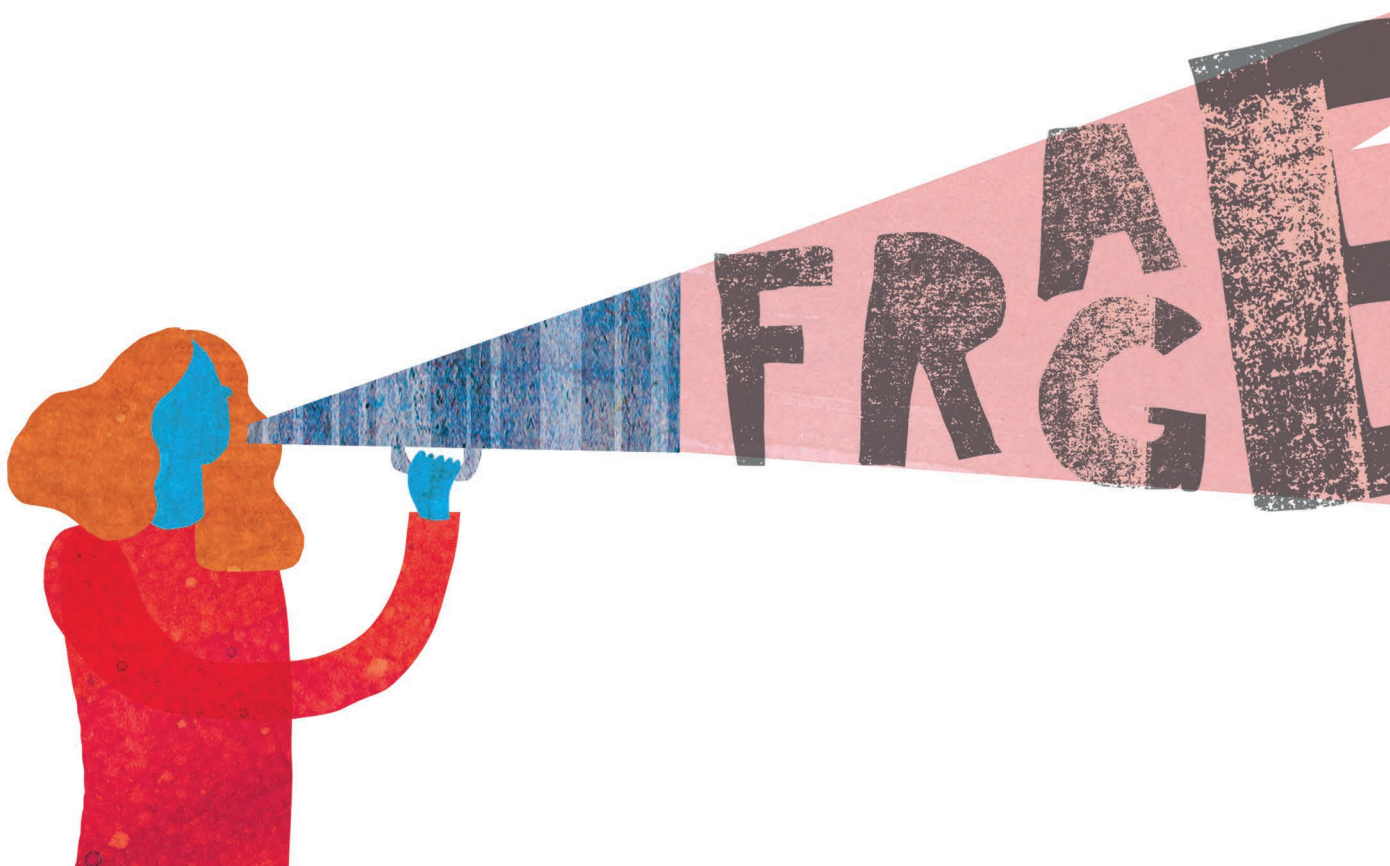
I D E E N R E I C H E N



**PH LUZERN**  
PÄDAGOGISCHE  
HOCHSCHULE

Zentrum  
Theaterpädagogik **ZTP**





# Vorwort

## «Die Ideenreichen»

Die Begleithefte «Die Ideenreichen» zum Lehrmittel «Die Sprachstarken» Bände 2 bis 9 eröffnen neue Möglichkeitsräume, in denen die Schülerinnen und Schüler sowie die Lehrperson angeregt werden, sich kreativ spielend mit den Inhalten der «Sprachstarken» auseinanderzusetzen. Das ergänzende Begleitheft ist Ideenpool und Inspirationsplattform für einen bewegten und ganzheitlichen Unterricht. Die Spielformen, Übungen und Unterrichtsideen wurden von Theaterpädagoginnen des Zentrums Theaterpädagogik der Pädagogischen Hochschule Luzern entwickelt und zusammengestellt.

### Die Idee der «Ideenreichen»

Ergänzend zu den «Sprachstarken» bieten «Die Ideenreichen» zusätzlich sinnlich wahrnehmende, theaterpädagogische Zugänge zur Sprach- und Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler (wahrnehmen, spielen, experimentieren, erfinden, improvisieren, gestalten, bewegen, handeln, reflektieren usw.). Mit gezielten Fragestellungen und Spieleinheiten wird die Neugier der Lernenden geweckt und ihre Fantasie angeregt. Ausgangslage hierfür sind die der Theater- und Spielpädagogik zugrunde liegenden Haltungen, Methoden und Ansätze, die einen nachhaltigen Beitrag zur ästhetischen Bildung leisten. Die ausgewählten Spielformen begünstigen zudem Möglichkeitsräume, die inspirieren und neue Zugänge zum Umgang mit Sprache schaffen. Dabei stehen ganzheitliche Spracherfahrungen und fächerübergreifendes Denken im Zentrum! Und vielleicht vermag es der Ideenpool gar, zu eigenen Ideen anzuregen und den Unterricht mit neuen Perspektiven zu denken.

### Aufbau der «Ideenreichen»

Ausgehend von den spiralcurricular aufgebauten Inhalten des Lehrmittels «Die Sprachstarken» finden sich auch die gewählten Spielformen, Übungen und Ideen in adaptierten und angepassten Varianten immer wieder. Als Ausgangslage für die Spiele und Übungen wurden die Buchseiten der «Sprachstarken» gewählt. Dazu wurden konkrete thematische Spiele und Übungen entwickelt (schwarz), theaterpädagogische Basisspiele und Improvisationsmodelle gesammelt (blau), überfachliche Ideen mit Bezug zu anderen Fächern generiert (violett) und umfassendere Expeditionen, Lernwerkstätten, Möglichkeitsräume und Inspirationen festgehalten (grün). Vereinzelt gibt es zudem aufbauende Ideen zu einer einzelnen Buchseite, die jeweils zu Beginn mit einem Vermerk eingeführt werden. Ansonsten kann frei aus dem Ideenpool geschöpft werden.

### Einsatz der «Ideenreichen»

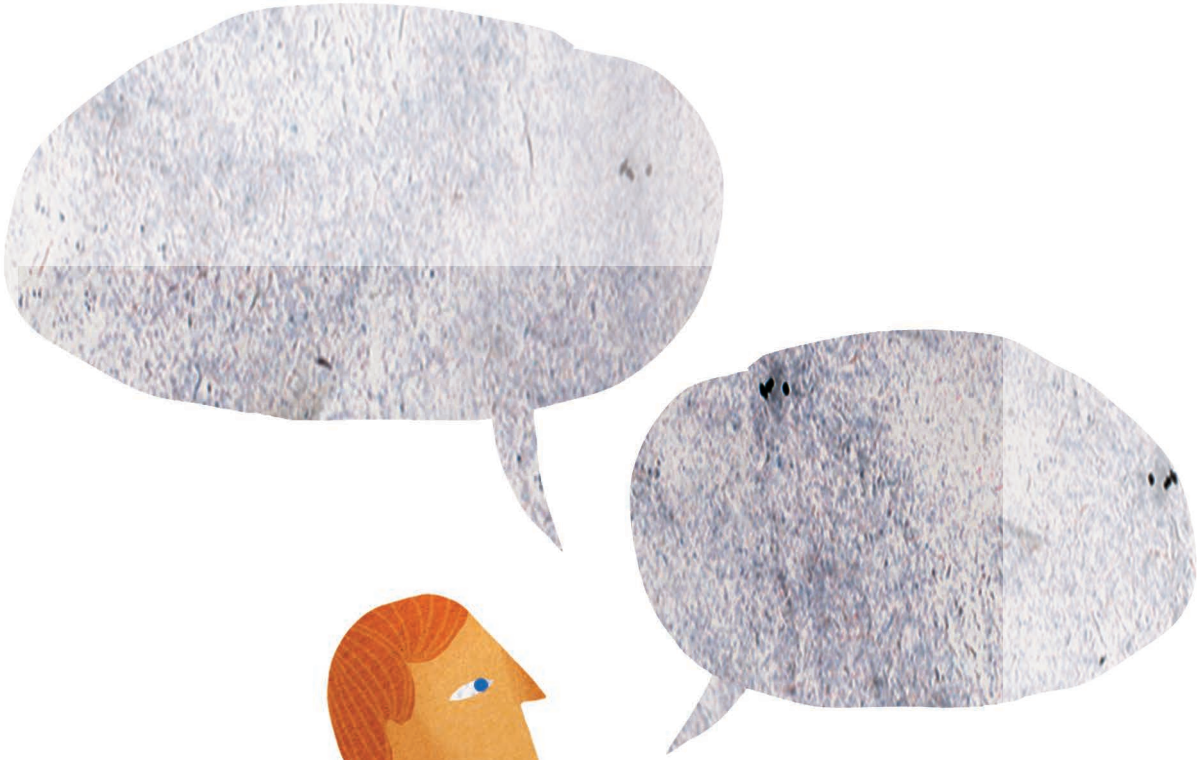
Die Spielideen lassen sich vielseitig im Unterricht einsetzen sowie zeitlich flexibel und individuell anpassen: als Einstieg ins Thema, als Zugang zum Thema, als kreative Auseinandersetzung mit den Aufgaben aus den «Sprachstarken», als Weiterführung, als Vertiefung, als Auflockerung sowie als losgelöste oder thematische Spiele für bewegte Pausen. Bewegungsfreundliche Räume (Aula, Gruppenraum, Musikraum, Pausenplatz, pultentlastete Schulzimmer usw.) begünstigen zudem spielbasiertes Lernen und haben manchmal eine besondere Wirkung auf das Lernen in neuer Umgebung. Eine detailliert geplante Spieleinheit als Beispiel befindet sich am Ende jedes Begleithefts.

### Los geht's!

Wir sind überzeugt: Der regelmässige Einsatz von spielerischen und ganzheitlichen Unterrichtsmethoden wirkt sich durch die Spielfreude nachhaltig auf den Umgang mit Sprache aus und begünstigt eine intrinsisch motivierte Lernhaltung.

Das Team des Zentrums Theaterpädagogik der PH Luzern wünscht viel Spielfreude und Entdeckungsgeist.

Fiona Limacher, Daniella Franaszek, Valeria Stocker, Kathrin Brühlhart-Corbat, Ursula Ulrich, Alisha Spring





## Exkurs\_1:

### Künstlerische Verfahrensweisen: eine Haltungsfrage

Offene Spiel- und Lernsettings verlangen nach einem flexiblen Präsenz- und Partizipationsverständnis der Spielleitung (Lehrperson). Richtig und Falsch werden im Spiel abgelöst durch Erfahrungen, welche die Neugier stärken und den Horizont erweitern. Sowohl die Spielenden als auch die Spielleitung werden durch die offenen, spielbasierten Ideen zum Experimentieren und Erfinden angeregt. Zusammen sind sie Teil der «Sprach-Expedition» und begeben sich auf unbekannte Wege. Dabei kann Unterricht für alle Beteiligten neu entdeckt werden.

Die Wechselwirkung zwischen Spielleitung (SPL) und Spielenden (SP) steht dabei immer im Zentrum. Basierend auf dem Verständnis künstlerischer Verfahrensweisen gibt die SPL einen Impuls, eine Ausgangslage, ein Spiel, eine Frage usw. vor und eröffnet damit den Freiraum für die SP. Die dadurch entstehenden Ideen können ausprobiert, weiterentwickelt, gestaltet, verwandelt und wieder zurück zur SPL gespielt werden. Ausgehend von dieser experimentellen Auseinandersetzung schildert die SPL wiederum neue Impulse, welche die Ideen der SP aufgreifen und sie zur kreativen Weiterarbeit anregen. Der Gedanke der vertrauensbasierten Wechselwirkung zwischen SPL und SP geht von gegenseitigem «sehen und gesehen werden – hören und gehört werden» aus. Die Ideen der Schülerinnen und Schüler werden dabei als Neuentdeckungen für den Unterricht betrachtet, die das Geplante zu ergänzen vermögen. Diese Arbeitsweise basiert auf einem anerkennenden Diversitätsverständnis von individueller Ausdruckskraft, und diese wiederum auf den Gemeinsamkeiten der Spielentwicklung der Spielenden. Sie bildet das Fundament für einen Unterricht, in dem ein partizipatives und intrinsisch motiviertes Lernklima entstehen kann.

Dieser Grundgedanke kann eine grosse Entlastung für die Lehrperson darstellen, weil dadurch erfahrbar wird, dass Unterricht nicht immer kontrollier- und planbar ist, sondern im Moment spontan aus dem Entstehenden gestaltet werden kann. Daraus lässt sich der Leitsatz folgern: Spiel, Kreativität und Neugier entstehen da, wo ich nicht mehr im Voraus weiss, wo es hingehet. Es entsteht also die Freiheit, uns auf die Schülerinnen und Schüler einzulassen, uns von ihnen inspirieren zu lassen (vgl. Resonanzpädagogik) und vom Plan zum Unplan zu kommen.

Dem Plan folgt ein Unplan, aus dem wiederum ein Plan hervorgeht, um wieder zum Unplan zu werden ... Kurz: Eine durchdachte Planung, die den Unterricht strukturiert, rhythmisiert und besonders auf die Methoden setzt, kann Halt und eine Anfangsrichtung geben. Im offenen Prozess selbst wird der Plan dann spontan angepasst. Je mehr sich die Spielleitung dabei auf den Prozess mit den Spielenden einlassen kann, umso mehr spürt sie auch, wann es was im Prozess braucht. Dafür ist eine erhöhte Präsenz der Spielleitung nötig, die, begleitet durch Fragen, eine forschende und entdeckende Sprach-Expedition begünstigen kann. Mögliche Fragen sind beispielsweise:

- Was höre, was sehe ich? Was beobachte ich?
- Wann unterstütze ich? Wann gebe ich Impulse? Wann halte ich mich zurück? Wann spiegle ich etwas zurück? Wann sammle ich?
- Wie formuliere ich Möglichkeiten? Wie sprechen wir über Entdecktes? Gefundenes? Erlebtes?

## Exkurs\_2:

### Ästhetische Bildung: Was ist das?

Ästhetische Bildung fängt da an, wo der Alltag unterbrochen wird. Wo Gewohntes befragt wird. Da, wo die Aufmerksamkeit auf die eigene sinnliche Wahrnehmung gerichtet ist und über ästhetisches Empfinden sinnliche Erfahrungen möglich sind. Da, wo die Schülerinnen und Schüler nach einem aktiven Aufwärmen den Fokus nach innen richten und ihnen bewusst wird, dass ihr Herz viel schneller klopft als sonst. Zum Beispiel.

Wenn nun eine sinnliche Erfahrung bewusst wahrgenommen wird und diese eine Wirkung wie zum Beispiel eine Emotion, Neugier oder eine Idee auslöst, kann daraus der Wunsch nach einem Gestaltungsprozess entstehen. Vielleicht erwächst aus dem bewusst wahrgenommenen Herzschlag die Idee, den eigenen Herzschlag tänzerisch zum Ausdruck bringen, ihn musikalisch wiederzugeben, bildlich festzuhalten oder als «Monolog des Herzens» niederzuschreiben. Dabei wird von einer ästhetischen Wirkung gesprochen. Die Gesamtheit dieses Prozesses wird als individuelle ästhetische Erfahrung resümiert. Gelingt es den Schülerinnen und Schülern, ihre individuellen ästhetischen Erfahrungen zu reflektieren und durch neue Erkenntnisse ihr subjektives Weltverständnis, persönliche Werte, Meinungen oder Einstellungen zu verändern, spricht man von einem ästhetischen Bildungsmoment.

Die Spielformen aus «Die Ideenreichen» begünstigen solche Bildungsmomente, indem sie einen ganzheitlich wahrnehmenden Blick auf die Spielenden selbst in Bezug auf die Welt ermöglichen, Räume für persönlichen Ausdruck eröffnen und die Reflexion der Erfahrung in den Fokus nehmen.

---

*Hinweis: Alle Ideen aus den «Ideenreichen» sind für Spielende (SP) und eine Spielleitung (SPL) notiert worden. Die Rollen der Lehrperson und der Schülerinnen und Schüler können so etwas aufgebrochen und neu definiert werden.*

# Die Ideenreichen 8

## Spielideen zum Deutschlehrmittel «Die Sprachstarken 8 – Sprachbuch» (Erscheinungsjahr 2014)

### Legende:

Angepasste Spiele, Übungen und Ideen zum Sprachstarken Buch

---

Basisspiele (Wahrnehmungsspiele, theatrale Spiele)

---

Überfachliche Ideen mit Bezug zu anderen Fächern (Verbindung zu Fach)

---

Expeditionen, Lernwerkstätte, Möglichkeitsräume, Inspiration und Ideenpool

---

Didaktische oder theaterpädagogische Hinweise für Lehrpersonen

---

### Kürzel-Erklärung:

SPL= Spielleitung / Lehrperson – SP Spielende / SuS

Alle Texte und Spielformen, die mit einer Zahl in Klammer (z.B. (89)) versehen sind, stammen aus dem Lehr-Lernmittel „TheaterLuft“ von Ursula Ulrich (PHLU) und Regina Wurster (FHNW).



## Spielübersicht

- Emotionspostenlauf
- Forschungsaufgabe Lesegewohnheiten

## Konkrete Spielideen

**EMOTIONSPOSTENLAUF**

Einzel. Die SP erhalten den Auftrag, sich über eine bestimmte Zeitdauer zurückzuerinnern. Dies kann ein Tag, eine Woche, aber auch ein Jahr oder sogar mehrere Jahre sein. In einem ersten Schritt sollen sie die Ereignisse aufschreiben (z. B. bei einem Tag: Aufstehen, Frühstück, Busfahrt, Ankunft in der Schule, grosse Pause, Schule, Mittagessen, Schulweg, Schule am Nachmittag, Nachhauseweg, Ankunft zu Hause, Weg zum Fussball usw.). Es sollen mindestens 8 Stationen ausgewählt werden. Diese Stationen verteilen die SP für sich im Raum. Nun begeben sich die SP von Station zu Station und überlegen sich, welche Emotionen sie bei der jeweiligen Station hatten. Ausgehend von diesen Emotionsstationen schreiben die SP einen Text. Sie können selbst entscheiden, in welcher Form dieser Text ist, ob er alle Stationen mit einbindet oder ob sie eine bestimmte herauspicken. Dieser Text dient nun als Grundlage für

eine kurze Solo-Performance der SP. Wie sie den Text inszenieren, ist ihnen überlassen (Text vorlesen, Text in Bewegungen übersetzen, einen Text live aufschreiben auf ein grosses Plakat, eine Szene usw.)

**Variante**

Bei einem gemeinsamen Erlebnis (z. B. Klassenlager) kann die SPL den ersten Schritt auch vorgehen und die Stationen selbst aufschreiben, danach setzt man gemeinsam beim zweiten Schritt ein und geht so von gemeinsamen Stationen aus, bei welchen jedoch alle SP eigene Gefühle dazu haben.

**FORSCHUNGSAUFGABE LESEGEWOHNHEITEN**

Die SP machen sich mit der Frage «Was bedeutet Lesen für Sie?» auf und interviewen ihre Mitmenschen zum Thema Lesen. Die besten Kernaussagen aus den Interviews werden gross auf Plakate geschrieben und im Schulhaus aufgehängt.

## Spielübersicht

- Raumbegrenzung
- Geheimplatz
- Erinnerungsfundstücke
- Choreografieübung
- Biografieforschung: Die Geschichte meiner Grosseltern

## Konkrete Spielideen

**RAUMBEGRENZUNG**

Zu fünf. SP 1 beginnt und etabliert einen Raum, z. B. ein Badezimmer, und macht darin eine Handlung. Alles geschieht pantomimisch im leeren Raum. SP 2 schaut zu, während SP 3, 4 und 5 sich abwenden bzw. die Augen schliessen. SP 2 beobachtet aufmerksam, wie der Raum betreten wird, was SP 1 darin benutzt (z. B. Waschbecken zum Zähneputzen) und wo es sich befindet. SP 1 verlässt den Raum wieder und klopft anschliessend SP 3 auf den Rücken. Dieser öffnet die Augen und beobachtet nun SP 2, der denselben Raum wie SP 1 betritt und möglichst alles genau imitiert. SP 2 fügt dem Raum eine weitere Ausstattung hinzu (z. B. eine Dusche). Nach dem Verlassen des Raums benutzt SP 3 den Raum und SP 4 schaut zu usw. Die SP, die bereits den Raum benutzt haben, dürfen weiterhin zuschauen, aber nichts verraten, falls sich etwas verändert oder verloren geht. Wenn SP 5 die letzte Spielrunde beendet hat, betritt SP 1 nochmals den Raum und wiederholt seine erste Raumimprovisation. Die Gruppe kann somit gleich überprüfen, welche Details weitergegeben wurden, was sich verändert hat usw.

→ Dieses Spiel aus der Pantomime eignet sich als Vorbereitung für den Geheimplatz.

**GEHEIMPLATZ**

Zu zweit. Die SP überlegen sich, ob sie früher oder immer noch einen Geheimplatz (wie im Buch von Mirjam Pressler) haben oder wo er sein könnte. Haben sie aktuell einen Lieblingsort? Die SP

beschreiben sich gegenseitig diesen Ort und/oder bespielen ihn pantomimisch.

**Variante**

Ausgehend von dieser Erzählung erzählen sich die SP eine Geschichte dieses Ortes. Sie legen drei Kriterien oder Statements fest, die für ihren Geheimplatz wichtig sind, und schreiben diese auf. In der ganzen Gruppe werden die Kriterien und Aussagen zum Geheimplatz /Lieblingsplatz zusammengetragen.

**ERINNERUNGSFUNDSTÜCKE**

Jede SP begibt sich auf Spurensuche zu Hause und bringt drei Fundstücke, die mit einer Erinnerung aus ihrer Kindheit verbunden sind, mit. Zu zweit tauschen nun die SP ihre Geschichten aus.

**Variante**

Die zuhörenden SP wählen eine der drei Geschichten aus, die sie genauer hören möchten. Während drei Minuten hat nun jeweils ein\*e SP Zeit, die Erinnerung, die mit dem Fundstück verknüpft ist, zu erzählen. Anschliessend werden die Geschichten getauscht und dann in der ganzen Gruppe präsentiert. Dabei erzählt die SP aus der Sicht des Gegenstandes («Ich bin das Foto von Maras Grossmutter. Ich stehe normalerweise auf ihrem Nachttisch, denn ich bin für Mara sehr wichtig.»).

**CHOREOGRAFIEÜBUNG (135)**

Alle im Raum verteilt, sie stehen, sitzen oder liegen. Dieser Stand-

ort ist die erste Position im Raum. Nun werden vier weitere Positionen erarbeitet, die SP verknüpfen die Positionen mit vier Stationen aus ihrem «Tagebuch» vom Emotionspostenlauf. Sie versuchen dabei die Emotion / einen Moment aus dieser Station mit ihrem Körper im Raum darzustellen. Die fünfte Position entspricht der ersten Position, sodass die Verschiebungen wiederholt werden können. Zusätzlich kann die SPL die Übergänge zwischen den Positionen verbinden, z. B. von der ersten auf die zweite Position werden 15 Schritte benötigt, zwischen Position 2 und 3 legen sich alle SP kurz auf den Boden usw. So entsteht eine kleine Choreografie, deren Ablauf die SP nun einüben: Gleichzeitig experimentieren alle SP mit ihrer Choreografie, spielen mit Tempo, Intensität, schnellen/langsamem Wechseln.

#### Aufbauschritt 1

Alle wechseln die Positionen im selben Rhythmus

#### Aufbauschritt 2

Jeder SP geht seinen Positionenweg individuell.

#### Aufbauschritt 3

Musik und Ton werden eingespielt.

#### Aufbauschritt 4

Analog der Spielsituation wird Text improvisiert.

Durch die Wiederholung (Loopen) entsteht automatisch ein Bewegungsablauf, und eine Spielsituation kann mit vielen SP dynamisch erarbeitet werden.

### BIOGRAFIERECHERCHE

#### Die Geschichte meiner Grosseltern

Wie war das eigentlich damals ...? Die SP begeben sich auf Spurensuche in ihrer Familie. Sie lassen sich von einem Familienmitglied (Grosseltern, Grosstante oder Grossonkel) den Lebenslauf / die Biografie erzählen. Dafür sammeln sie im Vorfeld fünf Fragen, die sie interessieren.

Sie versuchen, die Biografie und wichtigste Eckpunkte über die befragte Person festzuhalten – als Skizze, als Gedankennetz, als Rauminstallation «Lebenslinie» usw.

#### Variante

Die SP erstellen ebenfalls über sich selbst eine kurze Biografie, die sie wie die Biografie ihres Familienmitglieds darstellen. Gibt es Gemeinsamkeiten? Hat sich etwas durch die Zeit stark verändert? Zu zweit stellen die SP einander ihre Biografierecherche vor und tauschen sich über diese Beobachtungen aus.

Seite im Buch	Thema
---------------	-------

10/11	Miteinander reden
-------	-------------------

### Spielübersicht

- |               |                |  |
|---------------|----------------|--|
| ● Statusreihe | ● Warum-Kreis  | ● Textarbeit: Wann fühlt ihr euch sprachlos? |
| ● Zugziehen   | ● Warum-Verhör | ● Rollenspiel                                |

### Konkrete Spielideen

#### STATUSREIHE (104)

Alle stehend im Raum. Ausgangslage ist das Kennen von Hoch- und Tiefstatus. Der absolute Hochstatus wird mit der Zahl 10 bezeichnet, der tiefste Tiefstatus mit der Zahl 1. Die SP bekommen den Auftrag, sich für einen Status – für eine Zahl zwischen 1 und 10 – zu entscheiden. Nun gehen die SP im Raum umher und versuchen durch die Art der Fortbewegung ihren gewählten Status zu zeigen.

#### Variante 1

Beim Umhergehen sucht man «seinesgleichen» und geht mit ihnen als Gruppe durch den Raum.

#### Variante 2

Alle SP beobachten die Art des Umhergehens der MSP. Sie versuchen zu erraten, wer ungefähr in welchem Status unterwegs ist. Ohne Absprache bildet sich eine Statusreihe, in der sich die einzelnen SP einzuordnen versuchen, von 1 bis 10. Danach wird einander die geheime Statuswahl eröffnet.

#### ZUGZIEHEN (121)

Die SPL zeichnet mit Klebeband durch 25 Punkte ein quadratisches Feld auf den Boden ab. Zwei SP platzieren sich mit dem Rücken zum Publikum auf zwei Eckpunkten des Feldes. Abwechslungsweise machen die SP einen Schritt auf einen benachbarten Punkt zu, der Blick geht jeweils mit dem Körper. Man schaut immer geradeaus. Jeder SP hat sechs Züge zur Verfügung.

Dadurch kann von aussen eine Beziehung und sogar eine Geschichte interpretiert werden.

#### Variante 1

Anstatt eines Zuges kann ein Satz gesprochen werden. Somit verändert sich das Setting mit vier Zügen und einem Satz oder drei

#### Zügen und zwei Sätzen usw.

Mögliche Sätze aus den «Sprachstarken 8», S. 10/11:

«Ich weiss nicht, wie ich zu so einem idiotischen Sohn komme!»

«Hör auf!»

«Frieder weiss bestimmt auch nicht, wie er zu so einer herzlosen Mutter kommt.»

«Herzlos nennst du das, wenn ich mir um die Zukunft meiner Kinder Sorge mache?»

«Was soll denn aus ihnen werden?»

«Jetzt geht er noch nicht mal ins Gymnasium.»

«Er wird sitzen bleiben.»

«Wie soll er mit solchen Noten eine Lehrstelle finden?»

#### Variante 2

Aus der vom Publikum interpretierten Beziehung zwischen den beiden «Ziehenden» könnte eine Szene entwickelt werden.

#### WARUM-KREIS

Alle SP sitzen im Kreis. A beginnt mit einer Aussage (z. B. «Ich liebe Schokolade»), alle anderen SP fragen: «Warum?», B antwortet und alle anderen SP fragen erneut: «Warum?», C antwortet usw. Jederzeit kann eine neue Aussage in den Kreis gegeben werden, auf die erneut die Warum-Frage gestellt und verschiedene Antworten gegeben werden.

#### WARUM-VERHÖR

Die SP überlegen sich Dinge, für die sie sich schon rechtfertigen mussten. Sie schreiben fünf Rechtfertigungen auf ein Blatt. Alle Rechtfertigungen werden in einen Hut gelegt. Es wird eine Bühnensituation hergestellt. Eine SP sitzt vorne auf dem Stuhl, fünf



SP setzen sich weiter hinten in einer Linie auf Stühle. Der Rest ist Publikum. Die Gruppe hinten hat den Hut mit den Rechtfertigungen. Eine Person beginnt und stellt die Frage: «Warum musstest du dich für XXX rechtfertigen?» Die SP vorne auf dem Stuhl bleibt still. Die Gruppe hinten fragt immer weiter mit «Warum ...?». Erst sprechen alle einzeln, dann verdichtet sich das Sprechen, alle sprechen gleichzeitig und wiederholen ihre Frage immer wieder. Dabei werden sie immer lauter. Die SP auf dem Stuhl beendet die Spielrunde mit dem Satz «Weil es eben so ist!». Damit der Satz gehört wird, muss die SP vorne die ganze Präsenz und den Fokus auf sich ziehen. Die SP vorne experimentiert damit, wie sie das erreichen kann (z. B.: die SP in ihrem Befragen überraschen, einen Moment Stille herstellen, übertönen, schreien, Ohren zuhalten, wegrennen, ganz nahe herangehen, Licht ausschalten, oder ...).

### TEXTARBEIT: WANN FÜHLT IHR EUCH SPRACHLOS?

Die SP schreiben individuell einen Text, wann sie sich sprachlos fühlen. Aus den Texten wählen die SP einen Satz aus und lesen diesen den anderen SP vor.

→ Möglich im Anschluss an die oben aufgeführten Übungen

### ROLLENSPIEL

Zu dritt. Die SP bereiten ein Rollenspiel zum Text aus den «Sprachstarken 8», S. 10, vor (vgl. auch AHG/AHE, S. 14 /15). Sie überlegen sich, bis zu welcher Stelle der Geschichte sie das Rollenspiel spielen wollen.

An dem Punkt werden gemeinsam mit dem Publikum andere mögliche Fortsetzungen/Interventionen ausprobiert. Diese können die Situation verschlimmern, verändern, entschärfen oder in eine neue Richtung lenken. Es geht nicht darum, einfache Lösungen zu finden, sondern darum, Möglichkeiten und Unmöglichkeiten direkt im Spiel auszuprobieren. Wichtig ist, dass Rollen immer wieder getauscht

werden und die SP die Spielvorschläge voneinander annehmen. Die SPL nutzt dabei folgende Möglichkeiten: Anstelle von ...: Hat jemand aus dem Publikum eine Idee, kann diese\*r SP die Idee direkt ausprobieren, indem er einen der SP in der Szene auswechselt, seinen Spielimpuls einbringt, und die Szene wird weitergespielt.

### Replay

Ein SPL kommt mit einer Idee auf die Bühne und wechselt einen der bestehenden SP in seiner Rolle aus. Nun wird nochmals von Anfang an gespielt, aber die ausgewechselte Figur reagiert ganz anders als in der Ursprungsversion.

Ergänzen: Ein vierter SP tritt spontan als zusätzliche Figur auf, gerade wenn die Situation zu eskalieren droht, z. B. als Vater, Nachbarin, eine Freundin der Mutter, die Lehrerin, die etwas bringt, was Frieder vergessen hat in der Schule usw.

Veto: Wie beim Replay wird nochmals von Anfang an gespielt, aber diesmal dürfen die Zuschauenden immer dann, wenn sie in der Geschichte etwas stört oder sehr betroffen macht, rufen: «Veto!» Die Szene wird angehalten und ab da in einer ganz anderen Emotion weitergespielt. Als Hilfe können die Zuschauenden Wörter als Regieanweisung reinrufen (z. B. leise, ruhig, Gegenteil, glücklich usw.)  
Innere Stimme: An bestimmten Stellen klatscht die SPL und ruft z. B. «Innere Stimme Mutter». Ein\*e SP kommt im Catwalk nach vorne und erzählt dem Publikum die Gedanken, die gerade in ihrer Figur vorgehen – oder die sie als Spielerin über ihre Figur hat.

### Variante

Die SP können diese verschiedenen Mittel, die Szene zu verändern, auch im kleineren Setting ausprobieren, indem sich jeweils zwei Gruppen zusammentun. Als Unterstützung schreibt die SPL die fünf verschiedenen Interventionen auf Karten, die sie im Raum aufhängt.

## Seite im Buch

## Thema

12/13

Ich schreibe als Leserin – Assoziationen

## Spielübersicht

- Assoziationskreis
- Assoziationssammlung
- Spielorte
- Aus der Sicht eines ...
- Sammelsurium
- Lebende Bilder
- Ein Bild – viele Ideen

## Konkrete Spielideen

### ASSOZIATIONSKREIS

Alle stehend oder sitzend im Kreis. A beginnt damit, B ein Wort «zuzuwerfen», beispielsweise «Huhn». B wiederholt das entsprechende Wort («Huhn») und «wirft» die erste Assoziation dazu, beispielsweise «Ei», C zu. C wiederum wiederholt «Ei» und gibt beispielsweise «Ostern» weiter usw.

→ als Vorübung für assoziatives Schreiben

### ASSOZIATIONSSAMMLUNG (59)

Zu zweit gehend im Raum. Die SPL nennt einen Begriff. Ein SP beginnt während 30 Sekunden Assoziationen, die ihm dazu in den Sinn kommen, aufzuzählen. Der andere SP hört aufmerksam zu und versucht innert 30 Sekunden die genannten Begriffe des ersten SP möglichst lückenfrei zu wiederholen. Danach wechseln die SP die Aufgaben.

#### Variante

Der zweite SP hat nach dem Zuhören eine Minute Zeit, um eine

Geschichte zu erfinden, die möglichst viele genannte Begriffe des ersten SP beinhaltet.

### SPIELORTE (41)

Alle gehend im Raum. Die SPL definiert durch Ortsangaben die Spielsituation, z. B. Badeanstalt, Kirche, Bahnhof, Schulgang. Die SP verhalten sich durch ihre Gangart und ihre Aktionen dem Ort entsprechend.

#### Variante

Die SPL stoppt die Tätigkeit. Im «Stopp» bleibt die Haltung der letzten Bewegung erhalten. Aus dieser Körperhaltung entwickeln die SP eine neue Tätigkeit, die dieser Haltung entspricht.

### AUS SICHT EINES ...

Die SP suchen sich einen beliebigen Gegenstand aus (z. B. einen Bleistift). Die SP schreiben während 10 Minuten einen Text aus der Sicht des ausgewählten Gegenstandes.

Beispiel: «Ich fühle mich so einsam. Janina hat mich einfach fallen

gelassen und jetzt liege ich schon stundenlang auf dem kalten Boden. Mir ist so kalt. Aber das Schlimmste ist – über mir, unter Janinas Tisch, hängt ein alter Kaugummi – ist das ekelhaft! Ich habe Angst, dass er jeden Moment auf mich herunterfällt. Igitt! Das wäre schlimm und ich kann ich hier nicht weg. Wegrollen wäre vielleicht eine Option. Rollen, das mache ich besonders gerne. Am liebsten würde ich mal die grosse Schulhaustreppe runterkugeln ...ach wie wäre das toll! Man soll seine Träume ...»

### SAMMELSURIMUM (133)

Zu viert. Auf den Boden wird eine Spielfläche geklebt, etwa 60 x 60 Zentimeter. Die SP sitzen um das Spielfeld herum. Eine Box mit kleinen Sammelstücken, z. B. ein Korkzapfen, ein Plastikfigürchen, eine Münze, eine Trillerpfeife usw., wird von SP zu SP gereicht. Die erste SP nimmt ein Fundstück und setzt es irgendwo aufs Feld. Dazu erzählt sie etwas, z. B. «Das ist Berta, sie wohnt in diesem Haus und sitzt immer am Fenster.» Die nächste SP nimmt ein neues Fundstück, platziert es und erzählt, z. B. «Tom putzt gerade sein Auto direkt neben dem Hauseingang.» Diese Schilderung hat mit jener von «Berta» (noch) nichts zu tun. Es werden rund acht Fundstücke gesetzt. Ausgehend von diesen Statements wird nun reihum oder individuellen Impulsen folgend, eine Geschichte erfunden.

#### Variante

Die erfundene Geschichte wird rekonstruiert und auf Inhalte überprüft, die zum Spielen inspirieren. Eine Erzählerin übernimmt den Part, jene Teile der Geschichte zu erzählen, die nicht szenisch dargestellt werden. Die anderen setzen an dem Punkt der Erzählung ein, an dem die Spielszene aktiv wird.

Material: Box mit kleinen Fundstücken.

### LEBENDE BILDER

Die SPL und SP sammeln in einem Koffer (Kunst-)Postkarten bzw. Bilder auf Karten – möglichst abstrakte, die viel Spielraum für Fantasie und Interpretation bieten. Jede\* SP zieht eine Karte, im Hintergrund läuft Musik. Die SP versucht, eine Bewegung oder eine Figur zu ihrer Karte zu improvisieren. Wenn die Musik stoppt, wird die Karte wieder in den Koffer gelegt und eine neue gezogen.

#### Variante

In kleinen Gruppen wird eine Karte gezogen und während fünf Minuten dazu spielend eine Geschichte improvisiert. Anschliessend halten die SP ihre Geschichte in fünf Begriffen fest und schreiben diese auf ein Blatt. Die Blätter werden nun im Raum ausgelegt und gelten als Inspiration für mögliche neue Geschichten.

### EIN BILD – VIELE IDEEN

Die SPL zeigt den SP ein Bild. Alle SP schreiben auf, was ihnen als Erstes in den Sinn kommt, wenn sie dieses Bild sehen. Es gibt dabei kein richtig und kein falsch. Die SP lesen sich die Texte gegenseitig vor. Wo gibt es Überschneidungen? Wo Kontraste?

#### Variante

Die SPL hat ein Bild und beschreibt dieses möglichst genau. Die SP zeichnen aufgrund der Beschreibung ihre Version des Bildes. (→ BG)

## Seite im Buch

## Thema

14/15

## Schreibtraining – Motivation für einen Beruf

### Spielübersicht

- Der heisse Stuhl
- Komplimente verteilen
- Fragen fragen
- Rollenspiel
- Das Bewerbungsschreiben
- Wer bin ich?

### Konkrete Spielideen

#### DER HEISSE STUHL

Ein SP sitzt auf einem Stuhl, die anderen gehen um ihn herum und sagen ihm, während zwei Minuten, was alles toll an ihm ist, was er gut kann, was sie an ihm mögen, wo sie seine Stärken sehen, was für sie ein unvergessliches Erlebnis mit dem SP auf dem Stuhl ist. Der SP auf dem heissen Stuhl hört einfach nur zu, ohne zu antworten. Nach zwei Minuten wird gestoppt, die MSP gehen zur Seite, der SP auf dem heissen Stuhl nimmt sich einen Moment, um all die Komplimente ankommen zu lassen, und verlässt dann den Stuhl, bis eine neue SP darauf Platz nimmt und eine neue Spielrunde beginnt. Das Spiel kann in der halben Klasse, in Kleingruppen oder mit allen gespielt werden. Wichtig ist, dass alle SP einmal auf dem heissen Stuhl sitzen können.

#### KOMPLIMENTE VERTEILEN

Alle SP kleben sich ein A4-Blatt auf den Rücken, nehmen einen Stift und verteilen sich im Raum. Die SP gehen ruhig durch den Raum und schreiben sich gegenseitig Komplimente, besondere Talente oder besondere Charakterzüge auf den Rücken.

#### FRAGEN FRAGEN

Die SP schreiben während 10 Minuten so viele Fragen auf wie mög-

lich, die sie ihre MSP fragen wollen.

Was magst du besonders? Was gar nicht? Bist du schon einmal in einen Bach gefallen? Was ist dein Lieblingsgeruch? Was wirst du nie tun? Usw.

Die Fragen werden im Raum ausgelegt, die SPL spielt Musik ein, die SP bewegen sich durch den Raum. Wenn die Musik stoppt, treffen sich jeweils zwei SP bei einer Frage und tauschen sich aus.

#### BEWERBUNGSSCHREIBEN

Aus dem Spiel Fragen fragen werden nun Lieblingsfragen gesammelt. Die SP teilen sich in zwei Gruppen – in Bewerbende und in Arbeitgeber\*innen.

Bewerbende: Jede SP entwickelt ausgehend von den Lieblingsfragen eine ganz eigene Figur, möglichst anders als sie selbst, und schreibt für diese Figur einen Steckbrief.

Arbeitgeber\*innen: Die SP denken sich eine Lehrstelle aus für einen Job, den es in dieser Form in unserer Realität (noch) nicht gibt. Sie können sich durchaus ihrer eigenen Wunschberufe als Inspiration bedienen – oder Wunschberufe aufgreifen, die sie ganz früher einmal hatten – der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Sie formulieren für diese Lehrstelle eine kurze Ausschreibung – allein oder in Schreibteams.



Ebenfalls entwirft jede\*r Arbeitgeber\*in eine Spielfigur – d.h. sie geben sich einen Namen, Spezialgebiet, berufstätig seit ... usw. und suchen sich eine Verkleidung (Requisit oder Kostüm).

In der nächsten Spielrunde werden die Stellen nun ausgeschrieben, also im Zimmer aufgehängt und den Bewerbenden kurz vorgestellt. Dabei soll die Ausschreibung möglichst Interesse und Neugier wecken – und darf durchaus aussergewöhnlich präsentiert werden (als Werbeslogan, im Kopfstand, mit Musik, mit Standbildern ...)

Die Präsentation dauert jeweils 30 Sekunden.

Die Bewerbenden notieren sich nun während 10 Minuten wichtigste Punkte von ihrem XY für das Bewerbungsschreiben. Anschliessend können sie sich direkt als XY bei ihrer Lieblingsstelle vorstellen – die Notizen können sie dafür mitnehmen. Die Arbeitgeber\*in wird sich die Motivation für die Lehrstelle anhören und wiederum die eigenen Anforderungen beschreiben.

Findet XY eine Lehrstelle – und die Arbeitgebenden Lehrlinge?

### **WER BIN ICH?**

Mindestens zu sechst. Jede SP bekommt ein Post-it und schreibt darauf eine Berufsbezeichnung. Den Zettel klebt sie einem MSP auf die Stirn. Ein SP beginnt und versucht nun durch Fragen den eigenen Beruf zu erraten. Wird eine Frage von der Gruppe mit «Nein» beantwortet, darf der nächste SP eine Frage stellen. Wird eine Frage mit «Ja» beantwortet, darf der SP eine weitere Frage stellen.

---

# SCHLAGLICHTER AUF MAX FRISCH UND FRIEDRICH DÜRRENMATT (S. 16/17)



## Spielübersicht

- Das Leben steht still
- Ununterbrochen
- Eine Million – die Szene

## Konkrete Spielideen

**DAS LEBEN STEHT STILL**

Zu viert. Die SP machen in Gruppen Gedanken zu der Aussage «Das Leben steht still» – Max Frischs grösster Angst.

- Was bedeutet «Das Leben steht still»?
- Gibt es Momente, in denen es sich anfühlt, als ob das Leben stillstehen würde?
- Kann ein «Leben, das still steht», auch positiv sein?

Die Gruppe entscheidet sich für eine Situation und entwickelt eine kurze Szene dazu. Die SP versuchen in der Szene das Stilelement «Zeitlupe» oder «Freeze» einzubauen und einen Moment aus der Szene ganz langsam zu spielen oder kurz innezuhalten, bevor sie weiterspielen.

**UNUNTERBROCHEN (64)**

Alle gehend im Raum. Alle SP sprechen ununterbrochen eine Minute lang vor sich hin. Die SPL stoppt die Zeit. Während dieser einen Minute wird durchgehend gesprochen. Falls jemand den Faden verliert, kann er mit irgendwelchen Wörtern seine Lücken füllen. Die Themen dürfen frei gewählt werden.

**Variante 1**

Das Minutenreden wird zu zweit durchgeführt. Ein SP hört dabei dem anderen SP zu und gibt durch Gesten und Mimik an, wie der andere SP den Text sprechen muss, z. B. wütend, neugierig, gelangweilt usw.

**Variante Dürrenmatt**

Die SP sprechen eine Minute darüber, was sie mit einer Million Schweizer Franken alles machen würden.

**«EINE MILLION» – DIE SZENE**

In kleinen Gruppen. Die SP spielen die Szene von Dürrenmatts Besuch in der Bank (vgl. «Sprachstarke 8», S. 17) nach.

Dabei bauen sie ein plötzliches Überraschungsmoment in die Szene ein und ändern so die Geschichte ab (z. B. ein Banküberfall, Schwächeanfall von Dürrenmatt, Problem bei der Geldlieferung, die Million kommt nicht an usw.).



---

**ORTE DER SPRACHE (S. 18–45)**  
**LESEN, SPRECHEN, SCHREIBEN**



## Spielübersicht

- Gruppenzahl
- Flunker-Story
- Mitternachtsparty
- Wörter raten
- Das Fachgespräch
- Zeitreise
- Analoge Zufallsszene

## Konkrete Spielideen

**GRUPPENZAHL (74)**

Alle gehend im Raum. Die SPL nennt spontan eine Zahl. Die SP bilden umgehend Gruppen, die so viele Mitglieder hat wie die genannte Zahl. Ist dies geschehen, erteilt die SPL einen Begriff für ein Standbild, das in 10 Sekunden und ohne gemeinsame Absprachen handelnd dargestellt wird, z. B. ein Sofa, eine Hundehütte, ein Kronleuchter usw.

**Variante «Sprachstarke»**

Die SPL nennt Begriffe zum Text «Die St. Galler Stiftsbibliothek und ihre Mumie» und «Die Thurgauer Kantonsbibliothek» («Sprachstarke 8», S. 18–23). Die Nummern in Klammern geben die Anzahl der SP für das Standbild an. Sarkophag (4), die hinterste Ecke (3), Ägypten (4), Mumienauswickelparty (5), Magisches Mittel (2), Tourist\*innen (5), Bibliothek (4), Windeln (3), Kloster (4), Halbedelstein (3), Geistliche (1), Autor\*in (1), Paradies (5), Schutzraum für Kulturgüter (5), Archiv (4)

**FLUNKER-STORYS (68)**

Individuell. Alle SP überlegen sich zwei real erlebte und eine fiktive Geschichte. Diese drei Geschichten werden in Kleingruppen den anderen vorgetragen. Ziel des Erzählenden ist es, dass die Zuhörenden nicht herausfinden, welche der drei Storys erfunden ist.

**Variante aktives Lesen**

Die SP lesen den Text «Die St. Galler Stiftsbibliothek und ihre Mumie» («Sprachstarke 8», S. 18–21) oder «Die Thurgauer Kantonsbibliothek» («Sprachstarke 8», S. 22–23). Anschliessend erfinden sie drei Aussagen zum Text, von denen eine falsch ist.

**MITTERNACHTSPARTY (67)**

Alle stehend im Raum. Inhaltliche Ausgangslage für dieses Spiel ist folgende Rahmengeschichte: Es ist Mitternacht, die Klasse ist im Klassenlager und feiert lautstark. Die SP singen, rufen, johlen. Aber nur, wenn die SPL draussen ist. Sobald sie den Raum betritt, stellen sich alle feiernden SP, ob stehend, liegend oder sitzend, durch ein abruptes «Freeze» (einfrieren) schlafend und verweilen in dieser versteinerten Position, bis die SPL den Raum wieder verlässt und die Türe hinter sich schliesst. Wer sich beim Eintreten der SPL noch bewegt, setzt sich nach draussen und beobachtet das Fest oder fällt in einen versteinerten Dauerschlaf.

**Variante Mumienauswickelparty**

Die SP spielen das Spiel mit der inhaltlichen Ausgangslage einer Mumienauswickelparty.

**WÖRTER RATEN**

Einzelnen. Die SP lesen die Texte zum Kapitel Bibliotheken («Sprachstarke 8», S. 18–23) und unterstreichen alle Wörter, die sie nicht kennen. (Es kann auch ein anderer Sachtext sein.) Sie erstellen eine Tabelle: links schreiben sie das Wort, rechts das erste Wort, das sie dazu assoziieren.

**Variante**

Zu dritt. Die SP lesen sich die unterstrichenen Wörter vor und wählen danach fünf Wörter aus, die sie alle wirklich nicht kennen. Nun versuchen sie, diese Wörter als Standbilder darzustellen. Jeweils zwei Gruppen präsentieren einander die Standbilder und versuchen zu erraten, welche Wörter dargestellt wurden. Ein Wort darf auch in

mehreren Standbildern gezeigt werden.

**DAS FACHGESPRÄCH**

Es wird eine Fernsehsendung «Zu Gast bei ...» nachgespielt – eingeladen ist eine Erfinderin, die ihre neueste Erfindung präsentiert. Sie kann nur Fantasiensprache, doch glücklicherweise hat sie eine\*n Dolmetscher\*in dabei, der\*die simultan übersetzt – sowohl die Aussagen der Erfinderin als auch die Fragen des Talkshowmasters.

**Variante 1**

Das Publikum darf Fragen stellen.

**Variante 2**

Die wirkliche und die übersetzte Geschichte werden miteinander verglichen.

**Variante 3**

Ein dritter SP stellt sich hinter den\*die Erfinder\*in und übernimmt die Gestik der Arme.

**Variante «Sprachstarke»**

Die SP markieren im Text «Die St. Galler Stiftsbibliothek und ihre Mumie» («Sprachstarke 8», S. 18–21) alle Wörter, die sie nicht kennen. Anschliessend schlagen sie die Bedeutung dieser Wörter nach und spielen das Spiel, indem sie die Wörter und ihre Bedeutungen einbauen.

**ZEITREISE**

Die SP versetzen sich in die Rolle einer Mumie und überlegen, was zu deren Lebzeit passiert sein könnte. Welche Geheimnisse hat diese Mumie gehört? Was hat sie alles erlebt, als sie noch gelebt hat?

Die SP schreiben einen kleinen Text dazu, so als würde die Mumie sprechen, oder in Briefform von der Mumie an die SP. Nun arbeiten die SP zu zweit weiter. Sie lesen gegenseitig ihre Texte/Briefe vor.

**Variante 1**

Die SP improvisieren eine Begegnung der beiden Mumien.

**Variante 2**

Die beiden SP machen eine Mini-Inszenierung für ihre Briefe – sie überlegen sich, welche Atmosphäre sie gestalten wollen, welches Material und welche technischen Mittel sie dazu brauchen (Licht, Geräusche, Ton ...) und kreieren für ihre Mumientexte eine Installation, in die sie sich als Lesende oder Spielende einbauen. Diese szenischen Bühnencollagen werden der ganzen Gruppe präsentiert.

**ANALOGUE ZUFALLSSZENE**

Zu dritt. Die SP wählen ein Buch in der Bibliothek aus. Sie schlagen es zufällig auf einer Seite auf. Die SP lesen die Doppelseite oder, wenn es Bilder sind, schauen sich die Doppelseite an. Daraus entwickeln die SP nun eine Szene. Die folgenden Fragen können dabei helfen:

- Was für Figuren kommen vor? Woher kommen die Figuren, was haben sie vorher gemacht?
- Wie sind die Beziehungen zwischen den Figuren?
- Was für eine Atmosphäre herrscht?
- Gibt es eine Handlung? Was ist vorher? Was nachher?

Die SP dürfen auch Dinge abändern und Dinge dazuerfinden. Die erfundenen Szenen werden einander präsentiert.

→ Vgl. Übung zu den «Sprachstarken», S. 30–33, «Digitale Zufallsszene»

Spielübersicht

- Gruppeninterview
- Menschenquartett
- Eigenes Buch binden

Konkrete Spielideen

**GRUPPENINTERVIEW (51)**

Zu sechst. Fünf der SP stehen in einer Reihe, eine weitere SP bleibt ausserhalb und übernimmt die Funktion der Interviewerin. Sie stellt der Gruppe eine Frage. Die Antwort setzt sich aus je einem Wort eines jeden SP der Fünfergruppe zusammen, bis der Satz beendet ist.

**Variante 1**

Alle SP erfinden zur gestellten Frage je einen Satz. Dadurch entsteht eine Geschichte, die die Frage beantwortet.

**Variante 2**

Anstelle einer Frage wird ein Titel für die Befragung vorgeben, z. B. Wochenenderlebnis.

**Variante 3**

Ein möglicher Geschichtenverlauf wird vorgegeben, z. B.: Problem – Eskalation – Lösung.

**MENSCHENQUARTETT**

Alle SP verteilt auf vier Gruppen. Jeder SP überlegt sich einen Begriff (z. B. berühmte Persönlichkeiten, einen Beruf) und behält diesen für sich. Die SPL holt die SP einzeln zu sich und schreibt sich

die ausgewählten Begriffe der SP auf. Alle SP werden in vier Gruppen aufgeteilt und jede Gruppe steht in eine Ecke des Raumes. Die SPL liest alle Begriffe in beliebiger Reihenfolge laut vor. Eine Gruppe beginnt, berät sich, welcher Begriff wohl zu einem der SP der anderen Gruppe passen würde, und fragt dann den SP A der anderen Gruppe: «Bist du ...?». Falls die Gruppe richtig geraten hat, wechselt der SP A zu der fragenden Gruppe und die Gruppe ist erneut mit Fragen an der Reihe. Bei falschem Raten darf die Gruppe des SP A mit Fragen weiterfahren. Bereits erratene SP dürfen erst von der anderen Gruppe aufgerufen werden, nachdem diese einen bis dahin unerratenen SP erraten hat. Das Spiel ist zu Ende, sobald der letzte SP erraten worden ist (dieser gewinnt das Spiel).

**EIGENES BUCH BINDEN**

Die SP informieren sich über die Technik der Fadenheftung und gestalten mit diesem Verfahren ihr eigenes Buch.  
→ TTG

Spielübersicht

- Vorbereitende Fundstück-Recherche
- Menschenkamera
- Notiz-Geschichte spielen
- Rückenpost
- In and out
- Notizzettel-Ratespiel

Konkrete Spielideen

**VORBEREITENDE FUNDSTÜCK-RECHERCHE**

Die SP sammeln, bevor das Thema in der Schule behandelt wird, während einer Woche alle möglichen Arten von Notizen, denen sie im Alltag begegnen. Die Notizen können sie entweder als Notiz in ein Notizbuch abschreiben oder mit einem Foto dokumentieren. Am Ende der Woche tauschen sich die SP über die gesammelten Notizen aus. Die Leitfragen («Sprachstarke 8», S. 27) können für den Austausch verwendet werden.

**RÜCKENPOST (15)**

Zu viert hintereinander sitzend auf dem Boden. Die hinterste SP wählt ein Wort und schreibt dieses in Grossbuchstaben auf den Rücken des nächsten SP usw. Das Wort geht wortlos von Rücken zu Rücken, bis zur vordersten SP. Diese lässt sich das Wort von der hintersten SP bestätigen. Wenn es stimmt, setzt sie sich nun auf die hinterste Position und schreibt ein neues Wort auf den Rücken. Wenn es nicht stimmt, setzt sie sich nochmals nach vorne und die SP des ersten Wortes schreibt erneut ein Wort. Dieses Spiel kann als eine Art Staffette gespielt werden.

**Variante 1**

Jeweils nur zwei SP zeichnen sich gegenseitig etwas auf den Rücken oder auf Oberschenkel, Stirn, Füsse, Bauch usw.

**Variante 2**

Die Hälfte der SP steht im Raum verteilt mit geschlossenen Augen und ausgestreckter Hand. Die andere Hälfte schreibt den stehenden SP Wörter auf die Handfläche. Wenn die blinde SP entziffern kann, was geschrieben wurde, nennt sie dieses Wort. Wenn es entziffert werden konnte, zieht die schreibende SP weiter und schreibt bei einem anderen SP auf die Handfläche. Falls es nicht entziffert wurde, wird das Wort nochmals geschrieben.

**MENSCHENKAMERA (12)**

Zu zweit. Ein SP schliesst die Augen. Der andere führt den blinden SP durch den Raum und stellt ihn wie eine Kamera vor ausgewählte Objekte im Raum. Um die Kamera einzustellen, können Kopf, Rücken, Beine durch Berührungen in verschiedene Positionen gebracht werden. Damit wird der Fokus auf ein Objekt definiert. Durch ein Antippen der Schulter öffnet die blinde SP kurz die Augen, «fotografiert» den Ausschnitt und schliesst die Augen wieder. Danach wird die Kamera zu einem nächsten Objekt geführt. Nach drei oder vier fotografierten Objekten öffnet die blinde SP die Augen und versucht, die eben fokussierten Objekte im Raum wiederzufinden.

**Variante**

Als Fotoobjekt dient ein Satzanfang, der auf einer Karte vorbereitet



im Raum liegt. Wenn die blinde SP nun den Satzanfang sieht und die Augen wieder schliesst, um weiterzugehen, beendet sie auf dem Weg zur nächsten Karte den Satz oder erfindet eine Geschichte, die unter Einbezug der nächsten Karte weitererzählt wird.

#### Variante Notizen

Im Schulzimmer sind verschiedene Notizen aufgehängt. Die SP führen sich gegenseitig zu den Notizzetteln. Nach ca. drei Zetteln tauschen sich die SP darüber aus. Die Leitfragen («Sprachstarke 8», S. 27, rosa Kasten) können als Grundlage für die Diskussion eingesetzt werden.

#### IN AND OUT (119)

Zu zweit. Die SP beginnen eine improvisierte Szene zu spielen. Sobald jemand aus dem Publikum klatscht, stoppen die SP ihr Spiel und verharren in einem «Freeze» (einfrieren). Der Klatschende geht nun auf die Bühne, berührt eine SP an der Schulter und nimmt dadurch ihre Position ein. Sobald aus dem Off wieder geklatscht wird, geht eine neue Szene weiter, in der neue Figuren mit neuen Handlungen und Absichten den Inhalt prägen. So kommen immer neue SP rein und raus.

#### Variante

«In and out» kann auch mit einem Objekt gespielt werden. Dabei wird das Objekt in jeder Szene bespielt, als wäre es ein anderer Gegenstand.

#### Variante Notiz

Als Oberthema für die Improvisationen wird das Thema «Notizen»

oder «Notizzettel» gewählt.

#### NOTIZ-GESCHICHTE SPIELN

In Gruppen. Die SP erfinden, wie bei Aufgabe Nr. 1 («Sprachstarke 8», S. 27) beschrieben, passend zu den Notizzetteln eine Geschichte. Zu dieser Geschichte erarbeiten sie eine kurze Theaterszene. Die SP versuchen, eines der folgenden Stilmittel in ihre Szene einzubauen:

- Erzähler\*in: Am Anfang, am Ende oder mitten in der Geschichte erzählt immer wieder eine Erzählerin, was gerade passiert, z. B.: «Wir sind hier im Wohnzimmer von Lara. Sie ist die Cousine von Maria und einmal mehr sind sie zusammen, weil ...»
- Innerer Monolog einer Person: Eine Person dreht sich zum Publikum und erzählt ihre Gedanken.
- Slow-Motion: Ein Teil der Szene wird plötzlich ganz langsam gespielt, sodass man das Geschehen in allen Details wahrnehmen kann.
- Freeze: Alle Spielenden frieren plötzlich für einen Moment ein.

#### NOTIZZETTEL-RATESPIEL

Zu viert. Jeder Gruppe wird eine Funktion oder ein Zweck einer Notiz (vgl. «Sprachstarke 8», S. 27, oranges Feld) zugeordnet. Die Gruppe entwickelt dazu eine kurze Szene. Dabei überlegt sie sich anhand der Leitfragen (rosa Feld), wie die Szene aufgebaut wird. Die Zuschauenden versuchen zu erraten, welche Funktion die Gruppe als Ausgangslage der Szene hatte.

Seite im Buch	Thema
---------------	-------

28–33	Suchen und Finden im Internet
-------	-------------------------------

#### Spielübersicht

- Digitale Zufallsszene
- Analog digital – News
- Powerpoint

#### Konkrete Spielideen

##### DIGITALE ZUFALLSSZENE

Zu dritt. Die SP wählen ein Wort aus und tippen es in ein Suchsystem (wie Google) im Internet ein. Nun sammeln die SP aus den ersten zehn Meldungen spannende Textfragmente. Daraus schreibt jede\*r SP allein einen kurzen Text. Anschliessend lesen sich die SP ihre Texte vor und wählen anschliessend einen Text aus. Daraus erarbeiten sie einen kurzen Trailer. Folgende Fragen können ihnen dabei helfen:

- Inhalt, Figuren: Welche Figuren kommen vor? Wie werden sie dargestellt? Könnte ein Dialog entwickelt werden?
- Entwickelt sich ein Problem?
- Was will der Text den Zuschauern erzählen? Welche Atmosphäre, welche Emotionen transportiert er?
- Kameraführung: Mit welchen Perspektiven wird gearbeitet? Wird geschnitten oder als Onetake gedreht?
- Ort: Wo wird gedreht?

Die Trailer sind max. eine Minute lang und werden innerhalb der Klasse gezeigt.

##### ANALOG DIGITAL – NEWS

Zu fünft. Jede Gruppe erhält ein Set mit Symbolwürfeln (z. B. Story Cubes, Icon Poet, selbst geklebte Würfel mit Piktogrammen ...). Die SP würfeln nun alle ein Symbol und suchen dazu im Internet in einer Minute so viele verschiedene Begriffe wie möglich zusammen. Es dürfen einzelne Wörter oder Satzfragmente sein. Im Suchfenster des Servers wird das gewürfelte Symbol bzw. der Begriff dazu eingegeben.

##### Variante 1

Nach einer Minute wird gestoppt und die verschiedenen Wortlisten

werden einander vorgelesen. Die Gruppe wählt daraus eine aus, von der ausgehend sie eine – frei erfundene – kurze Nachrichtenmeldung aus dem Internet schreibt und eine Live-Schaltung zum «Tatort» spielt.

##### Variante 2

Zwei verschiedene Gruppen präsentieren sich ihre «News».

##### Variante 3

Für die Live-Schaltung inszenieren die SP Folgendes: Zwei SP bleiben im «Studio» – also im Raum, die drei anderen verlassen den Raum und suchen in der Umgebung nach einem möglichen Tatort für ihre Geschichte. Über ihre Mobiltelefone gibt es nun eine echte Live-Schaltung, die – wenn vor Publikum gespielt wird – über den Schulbildschirm gezeigt werden kann. Die SP dürfen für ihre Szene Requisiten und Kostüme organisieren.

##### POWERPOINT (115)

Zu fünft. Die SPL oder eine SP erzählt eine Geschichte in Form eines «Powerpoint-Vortrags», z. B. ausgehend von einem Reiseerlebnis, einem Familienstreit, einer Pressemitteilung oder inspiriert durch einen Titel usw. Die MSP stellen die Erzählung in Standbildern dar. Die Erzählerin klatscht jeweils, wenn ein neues Bild projiziert wird. Bis das neue Bild beschrieben ist, bleiben die SP im «Freeze» (einfrieren).

##### Variante Zusammenfassung

Passend zu den Informationstexten aus den «Sprachstarke 8», S. 28/29, entwickeln die SP in Gruppen einen «Powerpoint-Vortrag» und fassen so die wichtigsten Inhalte zusammen. Die Erzählerin kann einige Schlagwörter und Fakten zu den einzelnen «Bildern» erzählen.

---

# SCHLAGLICHTER AUF TONI MORRISON UND MARK TWAIN (S. 34/35)



- Stehundgeh
- Gleichgewicht

- Inselspiel
- Gegensätze

- Statusreihe
- Statusdefinition

- Befehlsrunde
- Statuswechsel

## Konkrete Spielideen

### STEHUNDGEH (26)

Alle gehend im Raum. Auf ein «Stopp» der SPL werden alle SP unbeweglich, sie «frieren ein» – «Freeze». Bei «Go» gehen sie weiter. Die SP versuchen möglichst schnell zu reagieren.

**Variante 1** Bei «Stopp» sinken die SP zu Boden, bei «Go» stehen sie wieder auf und gehen weiter.

**Variante 2** Die SP gehen im Raum umher. Begegnen sie einer anderen SP, stoppen beide und gehen erst auf einen gemeinsamen Impuls hin weiter.

**Variante 3** Bei «Go» gibt die SPL ein Adjektiv vor, das die nachfolgende Gangart bestimmt, z. B. stolz, ängstlich, verträumt usw.

**Variante 4** Die Hälfte der Gruppe bleibt stehen, die andere Hälfte geht. Jeder stehende SP beobachtet einen gehenden MSP, der in selbst gewählter Gangart durch den Raum geht. Auf ein Signal der SPL stoppen diese. Nun geht die andere Gruppe und imitiert den beobachteten MSP.

**Variante 5** Bei «Stopp» wird von der SPL oder einem SP eine Handlung vorgegeben: «Fischen!» oder «Staubsaugen!» oder «Tomatensauce kochen!».

### GLEICHGEWICHT (32)

Zu zweit gegenüber. Die Füße parallel. Die SP legen Handfläche an Handfläche und versuchen, durch Druck und Entlasten das Gegenüber aus dem Gleichgewicht zu bringen. Die Handflächen müssen aneinander bleiben und Füße dürfen sich nicht bewegen. Verliert ein SP das Gleichgewicht, bekommt der andere SP einen Punkt. Wenn eine SP fünf Punkte gesammelt hat, ist das Spiel fertig.

**Variante** Die SP stehen sich seitlich gegenüber, sodass sie beide in eine andere Richtung schauen und sie sich mit einer Aussenkante des Fusses berühren. Die SP halten sich an einer Hand und versuchen so, den anderen aus der Balance zu bringen. Wer seine Füße bewegt, verliert.

### INSELSPIEL (84)

Der Raum ist durch ein Kreuz in vier Inseln geteilt, markiert durch ein Seil oder Klebeband. Jeder der vier Inseln wird ein Begriff zugeteilt, z. B. Langsamkeit, Übermut, Verliebtheit, Stolz, Angst usw. Die SP ziehen vor dem Besuch einer Insel eine Karte. Darauf sind Handlungen notiert, z. B. Putzen, Fischen, Kochen, Warten, Schlafen, Baby wickeln. Alle SP wählen individuell eine Insel, auf der sie diese Handlung in der Art der Insel ausführen möchten, z. B. verliebt putzen. Auf ein Signal der SPL wechseln die SP die Insel.

**Variante 1** Die Karten werden bei jedem Wechsel ausgetauscht.

**Variante 2** Bevor die SP die Insel wechseln, stoppen alle ihre Handlungen mit einem «Freeze» (einfrieren). Ist von aussen erkennbar, um welche Gefühlsinsel es sich handelt?

### Variante «Sklaverei»

Die Haltungen der Inseln werden in den Kontext des Themas «Sklaverei» gesetzt.

- Die Personen haben resigniert.
- Die Personen sind rebellisch, wütend, wollen sich wehren.
- Die Personen entwickeln einen geheimen Fluchtplan, der auf keinen Fall entdeckt werden darf.
- Die Personen versuchen, eine andere Person zu schützen oder ihr die Arbeit leichter zu machen.

### GEGENSÄTZE (103)

Zu viert. Die SP spielen verschiedene gegensätzliche Situationen, z. B.: Ein Knecht bedient am Tag den ganzen Hof, doch in der Nacht wird er von allen bedient. Ein kleines Mädchen ist am Tag immer wütend, doch in der Nacht ist es sehr liebevoll. Ein Professor behauptet an der Universität sehr viel, zu Hause getraut er sich kaum, ein Wort zu sagen.

### Variante «Sklaverei»

Die SP erfinden selbst Gegensätze, die zum Thema «Sklaverei» passen.

### STATUSREIHE (104)

Alle stehend im Raum. Ausgangslage ist das Kennen von Hoch- und Tiefstatus. Der absolute Hochstatus wird mit der Zahl 10 bezeichnet, der tiefste Tiefstatus mit der Zahl 1. Die SP bekommen den Auftrag, sich für einen Status – für eine Zahl zwischen 1 und 10 – zu entscheiden. Nun gehen die SP im Raum umher und versuchen durch die Art der Fortbewegung ihren gewählten Status zu zeigen.

**Variante 1** Beim Umhergehen sucht man «seinesgleichen» und geht mit ihnen als Gruppe durch den Raum.

**Variante 2** Alle SP beobachten die Art des Umhergehens der MSP. Sie versuchen zu erraten, wer ungefähr in welchem Status unterwegs ist. Ohne Absprache bildet sich eine Statusreihe, in der sich die einzelnen SP einzuordnen versuchen, von 1 bis 10. Danach wird einander die geheime Statuswahl eröffnet.

### STATUSDEFINITION (105)

Zu viert. Die restlichen SP sind das Publikum. Alle der Gruppe definieren für sich einen Status zwischen 1 und 10. Die SPL gibt einen Ort bekannt, an dem sich alle SP treffen, z. B. Wartesaal, Bankschalter, Konzert. Jeder SP spielt die Szene in seinem Status. Das Publikum versucht herauszufinden, wer in welchem Status spielt.

### BEFEHLSRUNDE (106)

Zu zweit. Die SP einigen sich, wer für das kommende Spiel den Hochstatus und wer den Tiefstatus einnimmt. Die SP im Hochstatus erteilt der SP im Tiefstatus unterschiedlichste, auch ausgefallene Befehle. Diese hat die SP im Tiefstatus auszuführen.

**Variante 1** Die SP im Hochstatus erteilt die Befehle nonverbal durch Gesten und Zeichen. Dies bringt mit sich, dass der Befehl möglicherweise von der SP im Tiefstatus auch als ein anderer verstanden werden kann. Die SP im Tiefstatus behauptet eine Handlung, die sie in den zeichenhaften Befehl interpretiert.

**Variante 2** Die SP im Hochstatus formuliert die Befehle in Fantasiesprache und ohne Zeichen und Gesten. Die Spannung steigt, denn nun ist die Interpretation des Befehls voll und ganz in den Händen der SP im Tiefstatus.

### STATUSWECHSEL (107)

Zu zweit. Die SP spielen eine Szene, in der eine Figur einen Hochstatus und die andere einen Tiefstatus hat, z. B. Hoteldirektor/Putzfrau, Lehrerin/Schüler, Polizeichef/Gefangene usw.

**Variante** Während der Szene wechseln die Figuren fließend ihren Status. Wodurch wurde der Statuswechsel initiiert?



---

# PRÄSENTIEREN UND SICH VORSTELLEN (S. 36–41)

## LESEN, SPRECHEN



## Spielübersicht

- Bodycheck
- Steh und geh
- Achterbahn
- Achtsamkeitsübung

## Konkrete Spielideen

**BODYCHECK (6)**

Alle liegend im Raum mit offenen oder geschlossenen Augen. Die SPL stellt Fragen, die die Wahrnehmung auf den Körper fokussieren: Wo berühren die Füße den Boden? Wie ist die Gewichtsverteilung? Wo gibt es Berührungspunkte von linkem und rechtem Bein? Sind Unterschenkel, Knie, Oberschenkel, Becken, Rücken, Schulterblätter usw. in Kontakt mit dem Boden? Wo und wie berühren meine Hände den Boden? Wie die Arme, einzelne Finger? Nehme ich Unterschiede der Bodentemperatur wahr?

**Variante 1**

Alle stehend im Raum. Die SPL leitet an: «Hüftbreit stehen. Den Kopf langsam nach vorne senken, sodass Wirbel für Wirbel gebeugt wird, bis die Hände die Füße berühren. Der Kopf hängt, der Nacken ist entspannt. Dann wiederum Wirbel um Wirbel aufrichten.»

**Variante 2**

Alle auf dem Rücken liegend im Raum verteilt. Die SPL gibt Inputs, um den eigenen Atem zu beobachten. Wohin atme ich? Wie dehnt sich mein Körper aus? Kann ich in bestimmte Körperteile atmen? Verändert sich meine Haltung beim Ein- bzw. Ausatmen?

**STEH UND GEH (8)**

Alle gehend im Raum. Auf ein «Stopp» der SPL werden alle SP unbeweglich, sie «frieren ein» – «Freeze». Bei «Go» gehen sie weiter. Die SP versuchen möglichst schnell zu reagieren.

**Variante 1**

Bei «Stopp» sinken die SP zu Boden, bei «Go» stehen sie wieder auf und gehen weiter.

**Variante 2**

Die SP gehen im Raum umher. Begegnen sie einer anderen SP, stoppen beide und gehen erst auf einen gemeinsamen Impuls hin weiter.

**ACHTERBAHN**

Die SP malen eine grosse 8 vor sich in die Luft – erst mit der schreibgeübten, dann mit der schreibungeübten Hand. Nun versuchen sie mit beiden Händen auf der gleichen 8 zu malen – mit der rechten Hand nach rechts, mit der linken Hand nach links. In der Mitte

treffen sich die beiden Hände jeweils. Wem das schon gut gelingt, kann zusätzlich mit dem Fuss eine liegende 8 am Boden malen.

**ACHTSAMKEITSÜBUNG**

Jede SP für sich allein. Die SPL leitet anhand der untenstehenden Anweisungen die Achtsamkeitsübung an.

Der Fokus bei dieser Übung liegt auf den Armen und Händen.

Lockerer Aufwärmen

- Hände ausschütteln
- Hände langsam in die eine und dann in die andere Richtung kreisen lassen
- Luft-Klavier spielen (es darf auch eine imaginäre Melodie gespielt werden), Wechsel zwischen schnellem und langsamem Spielen

Fokus Gelenke

- Hand heben und Finger lang ausstrecken
- Hand langsam einrollen, der Zeigefinger geht voraus, dann der Ring- und dann der Zeigefinger
- Mit den Fingern einzeln Kreise in die Luft zeichnen
- Den Arm auf Schulterhöhe nach vorne ausstrecken. Die Handinnenfläche zeigt zum Boden. Mithilfe der anderen Hand wird die Hand langsam nach oben gebogen, sodass die Fingerspitzen zur Decke zeigen.

Fokus Finger

- Die Spitze des Zeigefingers fest auf dem Daumen pressen. Den Druck für einen kurzen Moment halten, bevor er wieder gelöst wird.
- Dem Druck nachspüren
- Wiederholung mit den anderen Fingern

Massage

- Jeden einzelnen Finger massieren
- Handinnenfläche massieren

Loslassen

- Die Arme und Hände in die Höhe strecken, Fingerspitzen ziehen nach oben
- Die Arme seitlich vom Körper fallen lassen
- Übung drei bis vier Mal wiederholen

## Spielübersicht

- Blicknicklauf
- Umgestaltung
- Das Bewerbungsgespräch

## Konkrete Spielideen

**BLICKNICKLAUF (28)**

Alle stehend im Kreis. Jeder einzelne SP blickt im Kreis umher und sucht den Blickkontakt zu einer MSP. Wenn sich zwei Blicke treffen, nicken sich die beiden SP zu und wechseln über die Mitte den Platz. Sofort suchen sie einen nächsten Blickkontakt. Alle SP sind dauernd in Bewegung.

**Variante**

Der Weg durch die Mitte kann mit einem Auftrag angereichert werden, z. B. in einer bestimmten Gangart gehen oder eine Interaktion bei der Begegnung usw.

**UMGESTALTUNG (7)**

Zu zweit. Die SP betrachten einander gegenseitig ganz genau. Die SPL gibt ein Signal, auf das hin sich eine SP umdreht. Die andere SP verändert drei Dinge an ihrem Äusseren, z. B. Ärmel hochkrempeln, Haare aufstecken, Brille ausziehen. Auf ein zweites Signal der SPL hin dreht sich die andere SP um und versucht herauszufinden, was umgestaltet wurde. Danach werden die Rollen gewechselt.

Möglicher Bezug zum Thema Lehrstellenfindung:

- Auf welche Äusserlichkeiten wird bei einem Bewerbungsgespräch geachtet (Piercing, Hygiene, Kleidung ...)?
- Welche Botschaft sende ich mit meinem Auftreten aus?
- Welche äusseren Änderungen könnte ich für ein Bewerbungsgespräch bewusst vornehmen und trotzdem authentisch bleiben?

**DAS BEWERBUNGSGESPRÄCH**

Zu viert. Jeweils zwei SP improvisieren ein Bewerbungsgespräch, die anderen beiden schauen zu und beobachten genau, bevor die Rollen getauscht werden. Zu viert versuchen die SP eine Liste von Dos und Don'ts zu erstellen. In der Klasse werden die Beobachtungen besprochen. Nun wird das Bewerbungsgespräch auf der Bühne gespielt. Zwei freiwillige SP sind auf der Bühne (eine Bewerberin, eine Ausbilderin). Alle anderen SP sitzen im Publikum. Es gibt eine Jury, bestehend aus zwei SP, sie haben eine Klingel und eine Hupe. In der Szene werden explizit Dos and Don'ts eingebaut, sowohl von der Bewerberin als auch von der Ausbilderin. Immer wenn ein Do entdeckt wird, wird geklingelt, doch die Szene geht weiter, immer wenn ein Don't entdeckt wird, wird gehupt. Szene unterbricht kurz und geht dann korrigiert weiter.

→ Als lustvolle Inspiration dient das Video von Monty Python «job interview», in dem alle Dos und Don'ts mit viel Spielfreude durchbrochen werden.

## Spielübersicht

- Präsentieren vor einem Publikum
- Peripherer Blick
- Du
- In die Kreismitte
- Da
- Auftrittabgang
- Anfangsende
- Textvariationen
- Digitale Auftritte
- Lernvideo kreieren
- Tiktok

## Konkrete Spielideen

**PRÄSENTIEREN VOR EINEM PUBLIKUM**

Das Präsentieren vor einem Publikum erfordert von einem SP körperliche und sprachliche Kompetenzen. Ein präsent, authentisches und sicheres Auftreten, ein offener Blick, eine fließende und klare Sprache können von der SPL nicht selbstverständlich vorausgesetzt werden. Die folgenden Übungen dienen dazu, die SP auf einen Auftritt vor einem Publikum vorzubereiten.

**PERIPHERER BLICK**

Ein SP versucht, über ein Erlebnis (Wochenenderlebnis, Schulreise, Ferienreise usw.) zu erzählen und dabei immer alle anderen SP bzw. das Publikum direkt anzusprechen. Die zuschauenden SP haben die Aufgabe, sobald sie das Gefühl haben, vom erzählenden SP nicht direkt angesprochen zu werden, langsam die Hand immer weiter nach oben zu halten. Sobald sie wieder das Gefühl

haben, vom erzählenden SP angesprochen zu werden, nehmen sie ihre Hand wieder runter.

→ Publikum ansprechen

**DU**

Alle stehend im Kreis. A nimmt mit B Blickkontakt auf und spricht B mit einem klaren und direkten «Du» an. Sobald B nickt, darf A an den Platz von B gehen. B sendet in der Zwischenzeit ein klares und deutliches «Du» an C usw.

**Variante**

Die Übung wird mit geschlossenen Augen durchgeführt, aber ohne den Platzwechsel. Wer sich angesprochen fühlt, öffnet die Augen, wer sendet, hat die Augen ebenfalls geöffnet.

→ Klar senden, Blickkontakt



## IN DIE KREISMITTE

Alle stehend im Kreis. A betritt die Kreismitte und bleibt stehen. A schaut alle SP an. A atmet ein und aus und sagt darauf laut und deutlich an alle anderen SP gerichtet seinen/ihren Namen. Dann atmet A erneut ein und aus und geht erst dann wieder zurück in den Kreis. B tritt in die Kreismitte usw. Der Ablauf und das Sicht-Zeit-Nehmen sind bei dieser Übung sehr wichtig.

→ Alle ansprechen

### DA!

Alle zügig gehend im Raum. Die SP suchen sich im Raum zwei Punkte aus. Auf den ersten Punkt gehen die SP zu, den zweiten behalten sie dabei immer im Auge. Wenn die SPL klatscht, bleiben alle SP sofort stehen, zeigen mit einem ausgestreckten Arm auf den zweiten Punkt und verharren in dieser Position («Freeze»), bis der SPL das «Freeze» auflöst.

#### Variante

Zur Steigerung können, sobald die SPL klatscht, die SP möglichst rasch mit der linken und der rechten Hand nacheinander auf den Punkt eins und zwei zeigen. Dabei rufen sie jedes Mal laut: «Da!»

## AUFTRITTABGANG (113)

Zu viert. Eine Gruppe geht hinter eine Stellwand oder einen Vorhang oder in einen anderen Raum. Nun treten die SP ähnlich einem Rundlauf einzeln auf die Bühne. Dabei wird der Fokus der SP auf das Beginnen, das Umsetzen und das Abschliessen einer Handlung gelegt, bevor er wieder abgeht. Darauf folgt sogleich die nächste SP.

#### Variante 1

Zu den Handlungen, z. B. Haare kämmen, wird ein Satz oder Text gesagt oder es werden Laute oder Geräusche gemacht, z. B. «aua».

#### Variante 2

Nachdem eine SP ihre Handlung etabliert hat, kommt eine zweite SP hinzu und etabliert ihre Handlung. Aus diesem Aufeinandertreffen zweier Handlungen entwickelt sich eine gemeinsame Szene.

#### Variante 3

Eine Gruppe von zuschauenden SP befragt die auftretende und handelnde SP mit den W-Fragen (vgl. S. 97). Erst wenn alle W-Fragen über das Spiel geklärt sind, erfolgt der Abgang.

## ANFANGUNDEDE (125)

Alle stehend im Raum. Jeder definiert ein WO, ein WER und ein WAS für sich. Er macht eine kurze Szene daraus, z. B.: «Ich bin in der Küche, öffne den Kühlschrank, nehme die Milch heraus und trinke ei-

nen Schluck aus der Flasche, rülpe in den offenen Kühlschrank und schliesse den Kühlschrank wieder.» Diese Szene wird beim wiederholten Spielen in kleinste Einheiten unterteilt. Dabei werden mit den Wörtern «Anfang» und «Ende» die Handlungen der Kurzeinheit bewusst gemacht, z. B.: «Anfang – ich öffne den Kühlschrank – Ende. Anfang – ich nehme die Milch in die Hand – Ende. Anfang – ich schliesse den Kühlschrank – Ende» usw.

## TEXTVARIATION (60)

Zu viert. Alle SP wählen einen bekannten Text, z. B. einen berühmten Werbespruch, einen Songtext oder ein berühmtes Gedicht. Voraussetzung ist, dass sie diesen Text auswendig sprechen können. Dann wählen sie eine Sprechsituation aus und tragen den Text passend zur Situation in einem kleinen Auftritt innerhalb ihrer Kleingruppe vor. Mögliche Sprechsituationen sind z. B. Beerdigungen, ein Werbespruch, eine politische Rede, eine Entschuldigung usw.

## DIGITALE AUFTRITTE

Die SP analysieren verschiedene digitale Auftritte und vergleichen sie miteinander, z. B.

- Nachrichten: Wie treten die Nachrichtensprecher, Politiker, Promis usw. im Fernseher auf?
- Instagram: Wie treten Influencer auf? Was ist der Unterschied zu den Auftritten von «normalen» Freunden?

## LERNVIDEO KREIEREN

Die SP informieren sich über ein zum Unterrichtsstoff passendes Thema. Sie stellen die wichtigsten Informationen zusammen und präsentieren diese in einem Lernvideo.

(→ NT, RZG, MINT)

## TIKTOK

Die SP entwickeln passend zu einem Musikstück ein kurzes TikTok-Filmchen und präsentieren dieses anschliessend der Klasse.

(→ MU, INFORMATIK)

---

# DEBATTIEREN (S. 42–43)

## SPRECHEN



## Spielübersicht

- Ein-Wort-Dialog
- Fruchtsalat-Streit
- Gleichgewicht
- Überzeugungskraft
- Debatte ohne «und» und «ähm»
- Forumtheater
- Möglicher Weg zu Forumszenen
- Öffentliche Forumtheater-Aufführung

## Konkrete Spielideen

**EIN-WORT-DIALOG**

Zwei SP stehen sich gegenüber und führen einen kleinen Dialog. Sie dürfen nur ja-nein / ja-soso/mmh verwenden, dies jedoch in verschiedensten Emotionen.

**FRUCHTSALAT-STREIT**

Zwei SP stehen sich gegenüber und beginnen miteinander zu streiten. Sie beschimpfen sich gegenseitig mit allen möglichen Arten von Früchten: z. B. «Du gelbe Mango», «Du krumme Banane». Dabei sollen keine klar negativen Wörter wie «dumm, blöd» etc. benutzt werden.

**GLEICHGEWICHT (32)**

Zu zweit gegenüber. Die Füße parallel. Die SP legen Handfläche an Handfläche und versuchen, durch Druck und Entlasten das Gegenüber aus dem Gleichgewicht zu bringen. Die Handflächen müssen aneinander bleiben und Füße dürfen sich nicht bewegen. Verliert man das Gleichgewicht, bekommt der andere SP einen Punkt. Wenn eine SP fünf Punkte gesammelt hat, ist das Spiel fertig.

**Variante**

Die SP stehen sich seitlich gegenüber, sodass sie beide in eine andere Richtung schauen und sie sich mit einer Aussenkante des Fusses berühren. Die SP halten sich an einer Hand und versuchen so, den anderen aus der Balance zu bringen. Wer seine Füße bewegt, verliert.

**ÜBERZEUGUNGSKRAFT (108)**

Vier SP spielen je eine Figur. Dies kann eine bekannte Persönlichkeit oder eine Person mit bestimmten Eigenschaften sein. Alle sind zusammen im Heissluftballon unterwegs. Doch plötzlich gerät der Ballon in Schwierigkeiten und sinkt. Es gibt nur eine Möglichkeit, die missliche Situation zu retten: Eine Figur muss den Ballon verlassen und somit ihr Leben opfern. Alle SP versuchen nun natürlich, die anderen davon zu überzeugen, warum gerade er oder sie unbedingt überleben muss. Dabei wird versucht, mit dem Einsatz von Hoch- und Tiefstatus bewusst zu operieren, um nicht «springen» zu müssen.

Beobachtungskriterien: Wie wird versucht, die anderen von der eigenen Wichtigkeit zu überzeugen. Durch lautes oder aggressives Reden? Indem andere angeschwärzt werden? Durch Drohen? Indem Interesse oder Mitleid erweckt wird? Durch Überzeugen?

**Variante**

Gleiche Situation mit bekannten Figuren aus einem Theaterstück.

**DEBATTE OHNE «UND» UND «ÄHM»**

Zwei SP debattieren zu einem vorgegebenen Thema. Immer, wenn eine Person «und» oder ein «ähm» sagt, klatscht das Publikum und die zwei Debattierenden gehen ins «Freeze». Die Person, die geklatscht hat, übernimmt (oder je nach Dynamik ist eine Reihenfolge abgemacht, wer als Nächstes an der Reihe ist).

**FORUMTHEATER**

Das Forumtheater ist ein Mitspieltheater. Eine vorgegebene (Konflikt-)Szene kann durch Interventionen des Publikums verändert werden. Das Publikum wird zu aktiven MSP. Es interpretiert die Szene nicht nur, sondern versucht sie zu verändern.

→ Mehr dazu: <https://www.forumtheaterschweiz.ch>

**MÖGLICHER WEG ZU FORUMSZENEN**

Zu fünft. Die SP entscheiden gemeinsam in der Gruppe, welche Geschichte (Konflikt, Problem) sie interessiert. Sie entscheiden sich für einen Konflikt. Die Szenenentwicklung bzw. der Prozess lässt sich in drei Ebenen aufbauen:

- Sehen: Was ist die Geschichte? Wer ist beteiligt? Welche Personen? Wie geht die Handlung? Wer tut was? Gibt es Personen im Hintergrund, die wir nicht direkt sehen? Welche Interessen können wir erkennen? Was ist der Konflikt? Beteiligte Rollen: Protagonist\*en (Opfer), Antagonist\*en (Täter\*innen). Dies wird geprobt, bis der Konflikt und seine Darstellung für alle SP klar ist.
- Reflektieren und urteilen: Dieselbe Szene wird neu gebaut mit möglichen Wunschvorstellungen. Dafür wird zuerst in der Gruppe diskutiert, welche Wunschvorstellungen (entsprechend der eigenen Werte und Vorstellungen) es in der Gruppe gibt. Die Gruppe entscheidet sich für eine Wunschvorstellung. Diese Szene wird nun umgesetzt.
- Handeln: Die SP kehren zurück zur ersten Szene unter dem Eindruck des vorhergehenden Prozesses. Was braucht es noch, um die Szene klarer herauszuarbeiten? Kommt der Konflikt schon klar heraus? Die Szene kann nun vor einem Publikum gespielt werden.
- Ziel dieses Vorgehens in der Probe ist es, dass man schon verschiedene Lösungsstrategien diskutiert und möglicherweise angespült hat und so nicht unvorbereitet vor das Publikum tritt. Die Szene kann auch mehrmals mit Rollentausch gespielt werden.

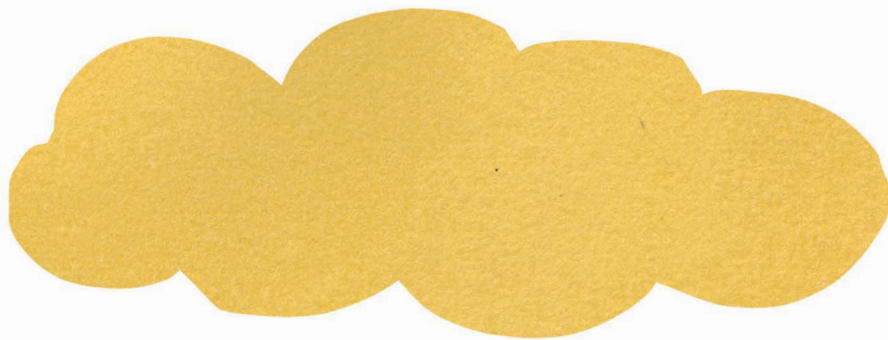
**ÖFFENTLICHE FORUMTHEATER-AUFFÜHRUNG**

Die Grundszenen werden gespielt. Im Anschluss daran wird die Szene erneut gespielt und das Publikum darf mit Klatschen unterbrechen. Die Person, welche aus dem Publikum geklatscht hat, kann nun entweder einen mündlichen Vorschlag an die Figuren auf der Bühne richten, wie sie sich verhalten soll, oder sie nimmt eine Rolle ein und versucht, die Szene in eine andere Richtung (lösungsorientiert) zu lenken.

---

# SCHRIFTEN UND ZEICHEN (S. 44-49)

## LESEN, GRAMMATIK





## Spielübersicht

- Schilder/Piktogramme beobachten
- Drudel erfinden
- Powerpoint
- Inspiration Schulweg
- Schilder-Geschichten
- Schriftsammlung

## Konkrete Spielideen

**SCHILDER/PIKTOGRAMME BEOBACHTEN**

Die SPL gibt den SP den Auftrag, Fotos von verschiedenen Schildern und Piktogrammen in der Umgebung zu machen. Diese werden gesammelt. Im Anschluss daran wählen die SP individuell ein Foto von einem Schild. Die SP erhalten dazu folgende Aufträge:

**Der Weg**

Die SP versuchen den Ort zu finden, wo das Schild steht. Auf dem Weg dorthin werden ihnen vielleicht auch andere Schilder auffallen. Sie halten etwas vom Weg fest – ein Foto, eine Frage, eine Skizze, eine Tonaufnahme der lärmenden Strasse nebenan, ein Abrieb des Asphalt ...

Am Ort angelangt, nehmen die SP eine bequeme Position ein, in der sie das Schild und seine Umgebung gut beobachten können. Während der nächsten 20 Minuten beobachten sie, was geschieht, was sie hören, riechen, fühlen, sehen, wahrnehmen, welche Menschen vorbeikommen und wie sie sich bewegen. Dabei gehen sie folgenden Gedankengängen nach:

In welchem Kontext steht das Schild? Was gefällt mir am Schild? Was würde passieren, wenn das Schild nicht da wäre? Was könnte das Schild erzählen? Was würde ich am Schild gerne ändern? Reagieren die Passant\*innen auf das Schild?

Die SP schreiben anschliessend sechs Fragen auf, die ihnen während der 20 Minuten durch den Kopf gegangen sind.

**Variante 1**

Die SP merken sich eine Person, die sie beobachtet haben, und bringen diese mit zurück in die Klasse. Im Raum gehen alle wie die Person, die sie beobachtet haben, umher und versuchen, Tempo, Bewegungen, Mimik, Gestik möglichst genau zu imitieren. Die Figuren werden einander kurz vorgespielt – ohne Sprache.

**Variante 2**

Die SP skizzieren ihr Schild und verändern und ergänzen es. Sie können sich vom Schild inspirieren lassen und dazu neu etwas zeichnen, kleben oder es weiterführen.

**Variante 3**

Die SP finden für ihre Fotos der Schilder eine eigene künstlerische Sprache. Das kann in Form von Nachbearbeitung sein oder nur Nahaufnahmen, verschwommene Fotos, aus einer ungewöhnlichen Perspektive, grell, schwarz- Weiss ... Die Fotos können später alle im gleichen Format ausgedruckt und als «Fotostreifen» im Klassenzimmer aufgehängt werden.

(→ BG)

**INSPIRATION SCHULWEG**

Forschungsauftrag: Die SP sammeln Piktogramme, Symbole und Schilder und zählen diese. Ergeben sie da, wo sie stehen, Sinn? Sie machen sich auf die Suche nach besonders ausgefallenen oder lustigen Piktogrammen oder Schildern. Ihre Lieblinge halten sie auf Fotos fest. Welches Schild (es gelten auch frei erfundene) würden sie gerne in der Öffentlichkeit anbringen? Wo? Die SP erstellen eine Skizze oder Fotomontage ihres Wunschschildes.

Aus ihrer Recherche bringen die SP ihre «Lieblinge» zurück in die Klasse. Eine Ecke des Schulzimmers wird zur kollektiven Pinnwand, wo Spuren, Lieblinge, Ideen, Fragen gesammelt werden und die während der nächsten Tage wachsen wird. Diese Pinnwand kann weiter zu Schreibenlässen genutzt werden, als Ausgangslage für eine Diskussion oder eine Debatte, für visuelles Gestalten, Form und Raum usw.

**DRUDEL ERFINDEN**

Ein Drudel ist ein Bilderrätsel, bei dem aus einer einfachen Zeichnung das Dargestellte herausgelesen werden muss. Die Darstellung ist oft von einer ungewöhnlichen oder extremen Perspektive gezeichnet, es wird nur ein Ausschnitt der ursprünglichen Zeichnung verwendet oder der Inhalt wird auf eine unkonventionelle Art dargestellt.

Die SP zeichnen selbst Drudel-Bilder oder Drudel-Schilder.



(→ BG)

**SCHILDER-GESCHICHTEN**

Zu zweit. Die SP wählen ein Bild eines Schildes. Sie erfinden eine Szene, die bei diesem Schild hätte geschehen können: eine Liebeserklärung, ein Schusswechsel, ein Überfall, ein Heiratsantrag, ein Hund, der spät nachts mit seinem Herrchen Gassi geht, die Nachtwächterin, die einen überraschenden Fund macht usw.

Variante

Die SP erzählen mithilfe des Spiels Powerpoint der Klasse ihre Geschichten.

**POWERPOINT (115)**

Zu fünft. Die SPL oder eine SP erzählt eine Geschichte in Form eines «Powerpoint-Vortrags» (z. B. ausgehend von den Schilder-Geschichten). Die MSP stellen die Erzählung in Standbildern dar. Die Erzäh-

lerin klatscht jeweils, wenn ein neues Bild projiziert wird. Bis das neue Bild beschrieben ist, bleiben die SP im «Freeze» (einfrieren).

#### **Variante 1**

Jede Gruppe erfindet eine eigene Geschichte. Einen Bildwechsel gibt es durch das Klatschen eines spielenden Gruppenmitglieds. Für den Bildwechsel schliessen die Zuschauer ihre Augen und warten, bis durch das nächste Klatschen ein neues Bild gezeigt wird.

#### **Variante 2**

Einzelne Standbilder können lebendig und mit kurzen Dialogen ausgespielt werden.

### **SCHRIFTSAMMLUNG**

In wie vielen verschiedenen Sprachen können die SP sprechen? Und in wie vielen verschiedenen Schriften/Buchstaben können die SP aus der Gruppe schreiben? Die SP sammeln verschiedene Schriften

in Gross- oder Kleingruppen und tauschen aus. Je nachdem kann dieser Auftrag auch als Hausaufgabe über mehrere Tage gegeben werden – so können auch Familienangehörige miteinbezogen werden, die in einem anderen Alphabet fliessend schreiben können.

#### **Variante Graffiti**

Die SP schreiben ein Wort als Graffiti im lateinischen oder in einem anderen Alphabet auf riesige Papierbahnen, die an eine grosse leere Wand gehängt werden.

Das Wort kann eine Frage sein, die sie den anderen Menschen um sie herum stellen möchten, ein Wort von der Pinnwand (Recherche Sammlung), ein Wort darüber, was sie gerade am meisten beschäftigt, oder ein Wort zu einem vorgegebenen Thema.

(→ BG)

## **Seite im Buch    Thema**

46–49    **Schriftzeichen und Karten**

### **Spielübersicht**

- Blindenführer
- Menschenkamera
- Spaziergang
- Städtereise
- Gedankenkarte
- Virtuelle Reise

### **Konkrete Spielideen**

#### **BLINDENFÜHRER (14)**

Zu zweit. Eine SP schliesst die Augen. Die andere SP führt sie erst an Arm und Schulter, später über einen Kontakt mit einem Körperteil durch den Raum, z. B. durch Berühren der Nasenspitze.

##### **Variante 1**

Die führende SP experimentiert mit Tempo, Ebenen (sitzen, stehen, liegen), rückwärts, Sinnen (Licht, Geräusche, Tasten).

##### **Variante 2**

Die führende SP leitet die blinde SP durch den Raum über ein akustisches Signal, z. B. summen, klatschen, schnippen, schnalzen usw.

##### **Variante 3**

Der führende SP leitet den Blinden durch den Raum mittels eines riechenden Gegenstandes, z. B. Seife, Zahnpasta, Nivea usw.

#### **MENSCHENKAMERA (12)**

Zu zweit. Ein SP schliesst die Augen. Der andere führt den blinden SP durch den Raum und stellt ihn wie eine Kamera vor ausgewählte Objekte im Raum. Um die Kamera einzustellen, können Kopf, Rücken, Beine durch Berührungen in verschiedene Positionen gebracht werden. Damit wird der Fokus auf ein Objekt definiert. Durch ein Antippen der Schulter öffnet die blinde SP kurz die Augen, «fotografiert» den Ausschnitt und schliesst die Augen wieder. Danach wird die Kamera zu einem nächsten Objekt geführt. Nach drei oder vier fotografierten Objekten öffnet die blinde SP die Augen und versucht, die eben fokussierten Objekte im Raum wiederzufinden.

##### **Variante**

Als Fotoobjekt dient ein Satzanfang, der auf einer Karte vorbereitet im Raum liegt. Wenn die blinde SP nun den Satzanfang sieht und die Augen wieder schliesst, um weiterzugehen, beendet sie auf dem Weg zur nächsten Karte den Satz oder erfindet eine Geschichte, die unter Einbezug der nächsten Karte weitererzählt wird.

#### **SPAZIERGANG**

Zu zweit. Eine SP führt den anderen SP draussen durch den Ort bzw. die Umgebung der Schule. Sie führt möglichst ruhig und lässt dem blinden SP Zeit, um Geräusche, Gerüche, taktile und kinä-

thetische Eindrücke zu sammeln. Nach 15 Minuten ist der Rundgang beendet. Der blinde SP öffnet die Augen und skizziert eine Landkarte mit der Route, die er während des Spaziergangs erlebt hat. Die Karte darf fantastisch sein und muss nicht die Realität abbilden – im Fokus stehen die eigenen Eindrücke und Sinneswahrnehmungen der SP.

##### **Variante**

Der blinde SP wird an einen Ort geführt und für mindestens eine Minute dort stehen gelassen. Danach erzählt die sehende SP, was sie da sieht, und beginnt, ein Fantasiebild zu malen (z. B.: Du stehst an einem Abgrund [eventuell hält sich B tatsächlich an einem Geländer fest] und siehst über die ganze Stadt [vielleicht weht tatsächlich eine Brise] usw.). Die Erzählung soll mindestens drei Minuten dauern, danach darf der blinde SP die Augen öffnen.

#### **STÄDTEREISE**

Die SP überlegen sich eine Stadt irgendwo auf der Welt, die sie gerne mal besuchen möchten. Sie bringen einen Stadtplan bzw. einen Auszug eines Stadtplans analog zu S. 46 /47 mit und suchen sich darauf einen Wunschort aus, nicht zu weit weg von einem Bahnhof. Nun geht die Expedition los. Zu zweit gehen die SP aus dem Schulhaus und tun so, als wären sie gerade aus dem Zug ausgestiegen. Mithilfe der Karte versuchen sie den Weg zu ihrem Wunschort zu finden – und machen dort ein Foto. Dann erkunden sie den Wunschort des anderen SP – mit Erinnerungsfoto natürlich. Dieses Spiel stammt aus «Play Up – Performancekunst für Kinder und Jugendliche» und wurde in Anlehnung an die Performance «Psychogeografie» der Künstlergruppe Situationistische Internationale entwickelt.

#### **GEDANKENKARTE**

Die SP wählen einen Ort (Quartier, einige Strassen) aus, den sie gut kennen. Sie zeichnen davon eine Karte. Die Karte darf eigenen Regeln folgen, sollte aber ohne weitere Erklärungen nachvollziehbar sein. Die SP gehen zu zweit zusammen. Die SP überlegen sich gegenseitig drei bis fünf kleine Überraschungen füreinander (z. B.

sagen sie dem Bäcker, dass er den anderen SP mit Namen grüssen soll, sie verstecken einen kleinen Brief usw.). Im Anschluss konzipieren die SP auf ihrer Karte eine Route, die die Überraschungen miteinbaut. Die Karten werden ausgetauscht und die SP begeben sich auf den Weg.

**Variante**

Die SP können auch eigene erfundene Schilder auf dem Weg einbauen.

(→ Geografie)

**VIRTUELLE REISE**

Die SP wählen einen Ort und geben diesen auf Google Maps oder Google Earth ein. Die SP versuchen den Ort möglichst genau zu erforschen (z. B. mittels Streetview Sehenswürdigkeiten anschauen). Halbreale Geschichten erfinden: Die SP erfinden passend zum erforschten Ort eine Geschichte, in der alles möglichst real beschrieben wird (z. B. Strassennamen, Ortsangaben, Wegbeschreibungen).

---

## SCHLAGLICHTER AUF «GOTTHOLD EPHRAIM LESSING» UND «THOMAS MANN» (S. 50–51)





- Dreiminutenfragment
- Auftrittabgang
- Materialrecherche: Zeitung
- Wie entsteht Spiel mit Material?
- Spielmateriale
- Funktionskonstruktionsspiel
- Symbolspiel

## Konkrete Spielideen

### DREIMINUTENFRAGMENT ZUR FRAGE DER GERECHTIGKEIT

Jeder SP für sich allein. Die SPL stoppt für drei Minuten die Zeit. Während der drei Minuten schreiben die SP möglichst viele Sätze auf, die mit «Es ist gerecht ...» oder «Es ist ungerecht ...» beginnen. Das Ziel ist, dass die SP während drei Minuten stets am Schreiben sind und alles aufschreiben, was ihnen in den Sinn kommt, ohne dass sie das Geschriebene bereits bewerten. Alle Ideen sind willkommen. Nach dem Schreiben nehmen die SP einen Leuchtstift hervor und streichen sich ihre Lieblingssätze aus der entstandenen Sammlung damit an. Die Sätze können zum Beispiel mit der Spielform Auftrittabgang präsentiert werden.

### AUFTRITTABGANG (113)

Zu viert. Eine Gruppe geht hinter eine Stellwand oder einen Vorhang oder in einen anderen Raum. Nun treten die SP ähnlich einem Rundlauf einzeln auf die Bühne. Dabei wird der Fokus der SP auf das Beginnen, das Umsetzen und das Abschliessen einer Handlung gelegt, bevor er wieder abgeht. Darauf folgt sogleich die nächste SP.

#### Variante 1

Zu den Handlungen, z. B. Haare kämmen, wird ein Satz oder Text gesagt oder es werden Laute oder Geräusche gemacht, z. B. «aua».

#### Variante Gerechtigkeit 1

Die SP präsentieren bei ihrem Auftritt die Lieblingssätze aus ihrem Dreiminutenfragment. Zum Satz können die SP eine passende Pose oder eine alltägliche Handlung erfinden. Dabei kann damit gespielt werden, die Sätze möglichst aussagekräftig oder kontrovers zu präsentieren (z. B. ein SP tut so, als ob er einen Hamburger essen würde, und sagt: «Es ist ungerecht, dass Menschen hungern müssen»).

#### Variante Gerechtigkeit 2

Die SP präsentieren ihre Sätze als Fragen, z. B.: «Ist es gerecht, dass ...?» Mit den SP wird anschliessend diskutiert, wie die zwei Spielformen auf das Publikum wirken.

### MATERIALRECHERCHE: ZEITUNG

Thomas Mann hat seine Ideen unter anderem aus alten Zeitungen geholt und diese in seine Geschichten einfließen lassen. Die SP begeben sich bei der Materialrecherche auf die Suche nach Geschichten mit oder aus Zeitungen. Dabei können sowohl Inhalte der Zeitungen wie auch die Zeitung als Spiel- oder Bastelmateriale erkundet werden. Die SPL kann die Materialrecherche mit den folgenden Übungen anleiten oder sie frei, wie bei der Übung «Spielmateriale» beschrieben, erkunden lassen. Mögliche Übungen zur Recherche:

- Material in Einzelarbeit sinnlich erkunden lassen (siehe auch «Funktionsspiel»). Was kann man mit Zeitungen machen (reisen, schneiden, zerknüllen, werfen, falten usw.)? Welche Geräusche lassen sich erzeugen? Welche alltäglichen Objekte können mit einer Zeitung dargestellt werden (Hut, Handy, Kleidung, Bügelbrett, Kochlöffel, Tennisschläger usw.)?
- Improvisationen mit Zeitungen: Einzelne SP treten auf und improvisieren mit dem Materiale Zeitung (z. B. mittels der Spiele Auftrittabgang oder Symbolspiel).
- Installation mit Zeitungen und Klebeband in Gruppenarbeit bauen. Jede Gruppe entwirft eine Installation / ein Bühnenbild aus Zeitungen, das nachher bespielt werden kann.
- Szenenentwicklung: In Gruppen entwickeln die SP zu der Installation eine Szene. Die Geschichten dafür können aus den Installationen oder inhaltlich aus den Geschichten, die in den Zeitungen stehen,

entstehen. Die Geschichten werden einander gegenseitig präsentiert.

### Wie entsteht SPIEL mit MATERIAL? (89)

Der Umgang mit «neutralen» Materialien (vgl. Karten-Nr. 90) erinnert an vertraute Formen des Spiels aus der Spielentwicklung und schafft zugleich einen gemeinsamen Nenner innerhalb der Vielfalt von gemeinsam Spielenden. Spielsettings mit Materialien schaffen direkte Zugänge zum Szenenspiel. Konzentration, die Zeitlosigkeit und die Kreativität sind dabei unmittelbar erfahrbar. So wird im Nu aus einem alten Buch ein Sandwich oder aus einer Kartonkiste ein Bett mit integriertem Fernseher. Wie begünstigt diese Spielart den theaterästhetischen Prozess? Das Spiel mit Materiale macht die Symbol- und Zeichenhaftigkeit des Theaters sichtbar und rückt damit grundlegende Aspekte der Kunstvermittlung ins Zentrum. Im Spiel mit Materiale können zudem Vorlieben für Spielzugänge beobachtet werden, die in den anschliessenden Gestaltungsprozessen als Elemente wieder aufgenommen werden können. Und aus tausend flatternden Buchseiten wird ein Wirbelwind.

### SPIELMATERIALE (90)

Etwa zehn SP bekommen in einem grossen, neutralen Raum ein ausgewähltes Materiale in grosser Menge und Klebebandrollen. Von dieser Fülle, dem Raum und der dafür zur Verfügung gestellten Zeit aus, etwa 60 bis 90 Minuten, gehen die SP der Frage nach: «Was macht das Materiale mit dir, und was machst du mit dem Materiale?» Dabei sind Themen, Anliegen und Fragen zu beobachten, die sich über Konstruktionen, Installationen und entstandene Rollenspiele zu szenischem Materiale entwickeln können.

### FUNKTIONSKONSTRUKTIONSSPIEL (91)

Die Begegnung mit dem Materiale führt auch zur Auseinandersetzung mit der Frage, wie dieses Materiale funktioniert, wie es sich verhält und wie es sich verändern und verarbeiten lässt. «Was passiert, wenn du damit etwas suchst, erfindest? Was lässt sich konstruieren und wie funktioniert diese Konstruktion?» Diese Fragen sollen intuitiv, nicht kognitiv – also handelnd und nicht denkend – angegangen werden. Die Auswahl des Materials wirkt sich auch auf die Möglichkeiten aus, wie oder was konstruiert werden kann. Als Kombination kann Malerlebeband mit einbezogen werden.

### SYMBOLSPIEL (92)

Eine Kartonschachtel ist eine Kartonschachtel ist nicht eine Kartonschachtel. Diese Aussage steht am Anfang der Such- und Spielphase, die durch die Frage «Was können Kartonschachteln für dich auch noch sein?» initiiert werden kann.

#### Variante 1

Entstandene Objekte sind Ausgangslage oder Bestandteil für eine Improvisation, z. B. Schachtel als Fernseher, als Tisch, als Insel, als Koffer usw.

#### Variante 2

Entstandene Objekte als multifunktionale Objekte ins Spiel mit einbeziehen und ihre Funktion durch Umgestaltung verändern, z. B. werden abgerissene Kartonstücke zu Kinotickets.

#### Variante 3

Entstandene Objekte werden in bereits vorhandene Szenen mit einbezogen und lösen reale oder pantomimisch angedeutete Objekte ab, z. B. wird die Kartonschachtel zum Bett.

---

## PROJEKTE DOKUMENTIEREN (52-59) LESEN, SCHREIBEN, SPRECHEN



## Spielübersicht

- Projektjournal aufpeppen
- Spiegelspiegel
- Windstoss

## Konkrete Spielideen

**PROJEKTJOURNAL AUFPEPPEN**

- Hülle: Die SP gestalten eine kreative und individuelle Einfassung für ihr Projektjournal.
- Fundstücke: Neben den schulischen Dokumentationen und Reflexionen sammeln und dokumentieren die SP auch kreative Fundstücke (z. B. das Busticket, welches sie für die Fahrt zum Interview gekauft haben, das Kaugummipapier vom Kaugummi, den sie vor dem Interview bewusst noch entsorgt haben, oder spannende Sätze und Aussagen, die sie mitbekommen haben)
- Fotodokumentation: Die SP halten ihre Tätigkeiten (oder einzelne davon) per Foto fest und reflektieren sie anschließend.
- Positive Rückmeldung: Die SP schreiben sich am Ende einer Arbeitsphase eine positive Rückmeldung ins Projektjournal.

**SPIEGELSPIEGEL (9)**

Zu zweit einander gegenüberstehend. Ein SP spielt das Spiegelbild des anderen, indem er jede Bewegung möglichst gleichzeitig und identisch spiegelt. Eine einfache Alltagshandlung ist die Ausgangslage für die SP, die führt, z. B. Fenster putzen, Wäsche aufhängen usw. Die Aufmerksamkeit beider SP liegt darin, ein Gefühl dafür zu entwickeln, wie schnell geführt bzw. gefolgt werden kann.

**Variante 1**

Zwei SP führen eine gemeinsame, aufeinander bezogene Handlung aus, z. B. die Schneiderin und eine Kundin. Zwei weitere SP spiegeln diese Handlungen.

**Variante «Wer leitet?»**

Zum Start ist die Leitung klar bei SP A und SP B spiegelt SP A. Auf ein Kommando (z. B. durch Zublinzeln) wird die Leitung dem SP B übergeben und A spiegelt. Klappt dies gut, kann die Leitung ohne Kommando von SP A zu B und zurück gewechselt werden.

→ Mit den SuS kann im Anschluss über das Leiten im Partnerprojekt gesprochen werden.

- Wie sieht eine Partnerarbeit aus?
- Wer übernimmt die Leitung? Die Verantwortung?
- Wann wird abgesprochen, wer die Leitung hat?
- Braucht es immer eine Leitung?
- Kann man sich die Leitung auch aufteilen?
- Wer hat welche Stärken und übernimmt darum die Leitung in einem bestimmten Bereich?

**WINDSTOSS (10)**

Zu zweit. Ein SP stellt sich vor, eine Seerose zu sein. Er steht hüftbreit und gut verankert auf dem Boden und schliesst die Augen. Sein MSP imitiert mit seinen Händen Bewegungen und berührt die Seerose mit leichtem Druck in verschiedene Richtungen. Die «Seerose» versucht, diesem Impuls zu folgen, sodass sich eine kleine Bewegung daraus ergibt.

**Variante 1**

Das Spiel wird ergänzt durch die Ansage, dass der impulsgebende SP selbst ebenfalls diesem Impuls durch seine eigene Bewegung folgt. Es entsteht eine gemeinsame Bewegungsebene.

**Variante 2**

Die Hälfte der ganzen Gruppe schaut zu. Diese bekommt ein Thema (z. B. Manipulation) als «Beobachtungsfolie», die beim Beobachten über das rein formal abgehandelte Spiel der anderen Gruppenhälfte gelegt wird. Die Kombination von Form (des Spiels) und Interpretation durch das gegebene Thema ermöglicht individuelle Bilder. Daran kann im Nachhinein über Interpretationsspielraum des Publikums gesprochen werden.

## Spielübersicht

- Platz für divergierendes Denken
- Kreuz und Kreis, Hand und Fuss
- Assoziationskette Berufe
- Dreiminutenfragment Berufe

## Konkrete Spielideen

**PLATZ FÜR DIVERGIERENDES DENKEN**

Insbesondere in der Phase des Recherchierens, Forschens, Ideensammelns und des Ausprobierens und Improvisierens ist es wichtig, Räume zu schaffen, in denen sich die SP wohlfühlen und kreativ ausleben können. Das Loslassen der allgemeinen Einteilung von «richtig und falsch» ist in dieser Phase essenziell. In dieser Phase des divergierenden Denkens werden breit Ideen gesucht. Alle Ideen werden akzeptiert und nicht bewertet! Es ist die Aufgabe der SPL und der TP, den Spielenden die Sicherheit zu geben, in einem geschützten Rahmen zu forschen und zu testen.

**KREUZ UND KREIS, HAND UND FUSS**

Alle stehend im Kreis oder sitzend auf Stühlen oder auf dem Boden. Die SP zeichnen mit der rechten Hand einen Kreis in die Luft. Diese Aufgabe ist einfach, das kann jeder. Anschliessend werden die SP aufgefordert, mit der linken Hand ein Kreuz in die Luft zu zeichnen. Danach versuchen sie beide Bewegungen gleichzeitig durchzuführen. Dies wird wohl fast keinem gelingen. Um die menschliche «Unfähigkeit» weiter zum Ausdruck zu bringen, können die SP mit dem rechten Bein noch ihren Namen in die Luft schreiben – zuerst als losgelöste Übung, dann wieder mit den vorherigen Aufgaben kombiniert.

## Reflektionsrunde im Kontext von Ideenfindung / kreatives Schreiben:

- Was sagt uns die Erkenntnis, dass wir nicht gleichzeitig mehrere Tätigkeiten miteinander machen können, für den Unterricht?
- Mögliche Antwort: Man kann nicht gleichzeitig etwas Neues erfinden, also z. B. neue Ideen erfinden oder einen neuen Text aufschreiben, und zugleich bewerten, ob die Idee etwas taugt. Die Bereiche in unserem Gehirn, die für Kreativität und logisches Einordnen und Bewerten verantwortlich sind, befinden sich an unterschiedlichen Orten. Darum werden in einem ersten Schritt die Ideen nur gesammelt und ergänzt. Alle Ideen sind zu diesem Zeitpunkt erwünscht. Geordnet, bewertet, aussortiert oder geschaut, wozu man die Ideen brauchen kann, wird zu einem späteren Zeitpunkt.

→ Diese Übung von Augusto Boal kann den SP aufzeigen, dass unser Gehirn Tätigkeiten nicht gleichzeitig, sondern nacheinander erledigt. Multitasking ist dementsprechend nur ein schneller Wechsel zwischen mehreren Tätigkeiten.

## ASSOZIATIONSKETTE BERUFE

Alle gehend durch den Raum. Die SP nennt einen Begriff, z. B. «Berufe». Die SP zählen während drei Minuten alle Begriffe auf, die ihnen dazu in den Sinn kommen. Die SP können dabei auf genannte Begriffe Bezug nehmen.

## DREIMINUTENFRAGMENT BERUFE

Nach der Projektphase A (vgl. «Sprachstarke 8», S. 54/55) entscheiden sich die SP in der Phase B für einen konkreten Beruf.

Als Einstieg in die Phase B schreiben die SP während drei Minuten ununterbrochen alles auf, was sie bereits über diesen Beruf wissen. Falls ihr Wissen zum Beruf noch begrenzt ist, können sie auch aufschreiben:

- ... wie sie auf den Beruf aufmerksam geworden sind.
- ... was sie denken, dass man im Beruf macht.
- ... warum sie sich für den Beruf interessieren.
- ... was die Vor- und Nachteile im Beruf sein könnten.

### Seite im Buch

### Thema

56/57

Informationsbeschaffung

### Spielübersicht

- Gruppeninterview
- Umlaufbahn

### Konkrete Spielideen

#### GRUPPENINTERVIEW (69)

Zu sechst. Fünf der SP stehen in einer Reihe, eine weitere SP bleibt ausserhalb und übernimmt die Funktion der Interviewerin. Sie stellt der Gruppe eine Frage. Die Antwort setzt sich aus je einem Wort eines jeden SP der Fünfergruppe zusammen, bis der Satz beendet ist.

##### Variante 1

Alle SP erfinden zur gestellten Frage je einen Satz. Dadurch entsteht eine Geschichte, die die Frage beantwortet.

##### Variante 2

Anstelle einer Frage wird ein Titel für die Befragung vorgeben, z. B. Wochenenderlebnis.

##### Variante 3

Ein möglicher Geschichtenverlauf wird vorgegeben, z. B. Problem – Eskalation – Lösung.

#### UMLAUFBAHN (44)

Alle stehend oder sitzend im Kreis. Ein Ball wird in einer willkürlichen Reihenfolge von SP zu SP geworfen. Jede SP erhält den Ball einmal. Danach wird die Reihenfolge wiederholt.

##### Variante 1

Den Ball rückwärts in die Umlaufbahn schicken.

##### Variante 2

Verschiedene Bälle oder Materialien einsetzen, z. B. nach Grösse, Gewicht, Material.

##### Variante 3

Eine weitere Umlaufbahn aufbauen. Die beiden Umlaufbahnen im Anschluss gleichzeitig werfen.

##### Variante 4

Gemeinsam mit dem geworfenen Ball kann ein Wort (zu einem Thema) oder ein Geräusch mitgeworfen werden. Mit der Zeit kann sogar ohne Ball gespielt werden, sodass nur noch die Wörter in den Umlaufbahnen kursieren.

##### Variante Interview

Die SP nennen bei jedem Wurf eine mögliche Interviewfrage.



**Spielübersicht**

- Fotostrecke zum Beruf
- Lapbook

**Konkrete Spielideen****FOTOSTRECKE ZUM BERUF**

Die SP begleiten eine Person für eine bis zwei Stunden in ihrem Arbeitsalltag und dokumentieren diesen mit der Kamera. Anschließend erstellen sie mit den besten Fotos eine Fotostrecke.

Tipp: Möglichst verschiedene, detailreiche Fotos (Nahaufnahmen) der einzelnen Handlungen machen die Fotostrecke spannend.

(→ BG)

**LAPBOOK**

Die SP gestalten zu ihrem ausgewählten Beruf statt eines Plakats ein Lapbook. Anleitungen und Vorlagen dazu sind online leicht zu finden.

---

**LESEN UND IMAGINIEREN (S. 60–67)**  
**LITERATUR, HÖREN, SPRECHEN**



## Spielübersicht

- Fantasiereise im Innenraum
- Fantasiereise in der Natur
- Stehundgeh
- Jeux Dramatique – Gedankenreise

## Konkrete Spielideen

## FANTASIEREISE IM INNENRAUM

Fantasiereisen haben das Ziel, Unbewusstes in das Bewusste zu holen. Einer Fantasiereise können unterschiedliche Themen (zu biografischen Themen, an einen unbekanntem Ort usw.) zugrunde liegen. Die SP werden aufgefordert, sich auf den Boden zu legen. Die SPL leitet eine Fantasiereise an, durch welche die SP angeregt werden, z. B. über ihre vergangenen Lebensjahre nachzudenken. Anschliessend wählen die SP eine Erinnerung an ihre Kindheit. Im Raum suchen die SP nun nach einem Ort, an dem sie ein Standbild oder ein bewegtes Bild zu ihrer Erinnerung komponieren. Jede\*r SP ist dabei ganz bei sich und den eigenen Erinnerungen. Anschliessend schreibt jede\*r SP an «seinem» Ort drei Minuten lang ununterbrochen die Erinnerungen, Gerüche, Wörter, usw., die zu dieser Kindheitserinnerung gehören, auf. Aus diesem Text wählen die SP Wörter aus, die sie in einen Dreizeiler verwandeln, z. B. unterm Klavier – ich bin noch klein – Mondmusik. Der Dreizeiler wird der Gruppe präsentiert.

## FANTASIEREISE IN DER NATUR

Die SP suchen nach einer Lieblingsgeschichte und wählen einen Teil daraus aus. Sie dürfen auch selbst eine erfinden. Nun suchen die SP individuell einen Ort auf dem Gelände im Freien, an welchem sie eine Kindheitserinnerung oder eine Geschichte, inspiriert von der Kindheit, erzählen wollen. In einem Ritual bzw. auf einer Wanderung, die schweigend gemacht wird, führt die SP, die ihre Geschichte erzählen möchte, zu ihrem Ort und erzählt dort ihre Geschichte, ohne sie abzulesen.

## Variante 1

Die erzählende SP verbindet sich die Augen, um sich ganz auf die eigene Geschichte zu konzentrieren und sich nicht von den Blicken der anderen irritieren zu lassen.

## Variante 2

Diese Wanderung kann in mehreren Etappen an verschiedenen Tagen durchgeführt werden, z. B. immer einmal die Woche über mehrere Wochen hinweg. So haben die SP die Gelegenheit, sich vorzubereiten, und gleichzeitig sind die Zuhörenden nicht überfordert von zu vielen Geschichten.

## STEHUNDGEH (26)

Alle gehend im Raum. Auf ein «Stopp» der SPL werden alle SP unbeweglich, sie «frieren ein» – «Freeze». Bei «Go» gehen sie weiter. Die SP versuchen, möglichst schnell zu reagieren.

## Variante 1

Bei «Stopp» sinken die SP zu Boden, bei «Go» stehen sie wieder auf und gehen weiter.

## Variante 2

Die SP gehen im Raum umher. Begegnen sie einer anderen SP, stoppen beide und gehen erst auf einen gemeinsamen Impuls hin weiter.

## Variante 3

Bei «Go» gibt die SPL ein Adjektiv vor, das die nachfolgende Gangart bestimmt, z. B. stolz, ängstlich, verträumt usw.

## Variante 4

Die Hälfte der Gruppe bleibt stehen, die andere Hälfte geht. Jeder stehende SP beobachtet einen gehenden MSP, der in selbst gewählter Gangart durch den Raum geht. Auf ein Signal der SPL stoppen diese. Nun geht die andere Gruppe und imitiert den beobachteten MSP.

## Variante 5

Bei «Stopp» wird von der SPL oder einem SP eine Handlung vorgegeben: «Fischen!» oder «Staubsaugen!» oder «Tomatensauce kochen!».

## Variante Gedankenreise

Bei «Stopp» spielen die SP eine Handlung aus ihrer persönlichen Gedankenreise.

## JEUX DRAMATIQUE – GEDANKENREISE

Alle SP verteilen sich im Raum. Die SPL liest den Text «Gedankenreise» (siehe «Sprachstarke 8», AB37a und 37b) vor.

Die SP spielen ad hoc das, was die SPL vorliest. Die SP entscheiden sich spontan, welche Rolle/n sie spielen wollen. Eine Rolle kann von mehreren SP besetzt werden. Es können auch Gegenstände oder Orte, die von der SPL genannt werden, dargestellt werden. Während des Spiels wird nicht gesprochen.

Die SPL passt das Lesetempo individuell dem Spiel der SP an. Es kann auch eine passende Musik zur Übung abgespielt werden.

## Spielübersicht

- Perspektivenwechsel
- Positionieren
- W-Fragen-Impro
- ABABA

## Konkrete Spielideen

## PERSPEKTIVENWECHSEL

Zu fünf. Die SP überlegen sich eine Geschichte mit einem Problem, z. B. die Geschichten zu Salims Verschwinden (vgl. «Sprachstarke 8», S. 64/65). Sie klären den Ort (z. B. London, Riesenrad) und die Beziehungen der Figuren (Ted, Kats, Passanten, Ticketverkäufer ...) un-

tereinander (was, wo, wer) und spielen diese.

Ausgehend von dieser Grundszene überlegen sich die SP, wie die Szene aus der Perspektive der jeweiligen Rolle aussieht und wie diese die Geschichte erzählen würde.

Spannend kann auch eine Erzählung einer «Nebenrolle» sein, die in

der ursprünglichen Version der Geschichte nicht besonders wichtig erscheint. Die SP führen nun nacheinander durch die gleiche Geschichte aus unterschiedlichen Perspektiven.

Die jeweilige Protagonistin übernimmt dabei die Rolle der Erzählenden, die anderen MSP spielen die Szene und unterstützen die Spielhandlung. Die Protagonistin kann Geheimnisse, Monolog zum Publikum einbauen, und durch Klatschen die Szene einfrieren («Freeze») bzw. vor-/rückwärtsspulen oder Zeitsprünge (z. B. in die Vergangenheit) einbauen. So entstehen max. fünf Versionen der gleichen Geschichte. Eine Version sollte dabei nicht länger als drei Minuten dauern. Die SP spielen am Schluss ihre Geschichten mit den Versionen einer anderen Gruppe vor. Was war besonders spannend? Was hat überrascht?

### POSITIONIEREN

Alle stehend im Raum. Auf dem Boden ist mit Malerklebeband eine Skala von 0–10 markiert. Die SPL liest den SP Aussagen vor. Die SP stellen sich, je nachdem, wie sie sich selbst zur Aussage positionieren möchten, auf die Skala (0 = trifft nicht zu, 5 = neutral, 10 = trifft sehr zu).

Passende Aussagen zum Text «Ted auf dem Riesenrad» (vgl. «Sprachstarke 8», S. 62/63).

- Ich war schon einmal zu Besuch in London.
- Ich mag das Riesenradfahren.
- Ich finde Riesenradfahren aufregend.
- Ich mag den Nervenkitzel.
- Ich habe Höhenangst.
- Mir macht es nichts aus, mit fremden Menschen in einem Raum zu sein.
- Ich mag den Blick aus einem Flugzeug (Vogelperspektive auf eine Stadt oder eine Landschaft).
- Ich beobachte gern andere Menschen.

Während des Positionierens kann die SPL auf Aussagen eingehen und einzelne SP noch konkreter zu ihrer Meinung befragen.

### W-FRAGEN-IMPRO (122)

Alle W-Fragen-Impros beginnen mit einer SP, die zuerst allein auf der Bühne steht. Durch das Hinzukommen einer zweiten Person wird die W-Frage beantwortet.

#### Variante 1

Was tun wir? Eine SP spielt eine Handlung. Eine zweite kommt hinzu, beobachtet zuerst und übernimmt dieselbe Handlung. Die Handlung wird dann gemeinsam gespielt. Aus dem Spiel kann sich Ort oder Beziehung etablieren.

#### Variante 2

Wer sind wir? Eine SP eröffnet mit einer Handlung. Durch das Hinzukommen der zweiten SP wird die Beziehung zwischen den beiden durch die zweite SP etabliert, z. B.: Eine Frau wartet auf einem Stuhl. Ein Mann kommt hinein und sagt: «Grüezi, Frau Weber, Magenschmerzen, habe ich gelesen. Kommen Sie rein. Das schauen wir uns einmal genauer an.» Durch diesen Spielvorschlag wird die Beziehung zwischen dem Arzt und Frau Weber definiert. Die erste SP weiss erst jetzt, wer er ist. Sie nimmt die Zuschreibung an.

#### Variante 3

Woher – wohin? Eine SP spielt eine Handlung. Die zweite kommt hinzu und definiert, woher sie kommt, z. B. aus dem Fussballtraining, und wohin sie gehen wird, z. B. ins Kino. Dies wird nicht explizit genannt, sondern durch die Handlungen geklärt. Es kann auch sein, dass beide SP nicht wissen, woher sie kommen und wo sie sind und es durch das gemeinsame Spiel herausfinden müssen.

### ABABA (127)

Zu zweit. Die SP A und B entwickeln in fünf Phasen ihre Beziehung und eine Szene auf der Bühne. Die fünf Phasen sind bekannt und werden durch Klatschen von der SPL gewechselt. Anfänglich hilft es, wenn die SPL durch ein akustisches Zeichen ein «Freeze» (einfrieren) anzeigt, die nächste Etappe kurz nennt und dann das Spiel in die nächste Phase wechselt.

Phase 1: A betritt die Bühne und etabliert den Raum.

Phase 2: B kommt hinzu und definiert die Beziehung.

Phase 3: A etabliert ein Problem.

Phase 4: B steigert und vergrößert das Problem.

Phase 5: A findet eine Lösung oder trifft eine Entscheidung.

### Seite im Buch

### Thema

64/65

Geschichte weiterspinnen

### Spielübersicht

- Schriftsteller
- Märchenmodell
- Geschichte in fünf Schritten
- Geschichte mit Varianten
- Geschichte mit Entscheidungen

### Konkrete Spielideen

#### SCHRIFTSTELLER (129)

Zu dritt. Eine SP sitzt an einer imaginären Schreibmaschine in ihrem Büro und beginnt eine Geschichte zu schreiben. Diese Geschichte erzählt sie mündlich. Sie führt Figuren ein, die durch die anderen SP gleich auf der Bühne gespielt werden. Diese stellt sie vor, indem sie sagt: «Die wütende Mutter sagt entrüstet: <...>» Die Antwort darauf gibt die spielende Figur.

##### Variante 1

Es kommen immer mehr Figuren in die Geschichte.

##### Variante 2

Die Geschichte wird ohne den Schriftsteller gespielt.

##### Variante 3

Eine bereits bestehende Geschichte, z. B. «Romeo und Julia» von

Shakespeare, wird in ein anderes Genre umgeschrieben.

#### MÄRCHENMODELL (128)

Zu viert. Ausgangslage für eine Szene ist eine dramaturgische Grundstruktur. Am Anfang steht eine Mangelsituation: Das Wunschobjekt ist verschwunden, nicht erreichbar, nicht auffindbar. Als Figuren sind ein Auftraggeber, eine Heldin, ein Feind / eine Gegnerin und ein Wunschobjekt im Spiel. Während der Improvisation geht es darum, dass der Auftraggeber die Heldin beauftragt, das Wunschobjekt aus den Händen der Gegnerin / des Feindes zurückzubringen.

#### GESCHICHTE IN FÜNF SCHRITTEN

Die SP nutzen ein einfaches Dramaturgie-Modell, um eine Ge-



schichte in fünf Schritten zu erfinden.

Es war einmal ...

Jeden Tag ...

Bis eines Tages ...

Seither ...

Und so ...

### **Variante «Salims Verschwinden»**

Anhand des dramaturgischen Modells versuchen die SP die Geschichte von Salims Verschwinden (vgl. «Sprachstarke 8», S. 64/65) zu rekapitulieren.

### **GESCHICHTE MIT VARIANTEN**

Zu dritt. Die SP wählen einen Abschnitt zu «Salims Verschwinden» («Sprachstarke 8», S. 64) aus und überlegen sich, was vorher und nachher passiert sein könnte. Sie bauen eine Szene dazu. Die SP überlegen sich nun drei Handlungsvarianten, wie die Geschichte

weitergehen könnte, und spielen ihre Varianten einer anderen Gruppe vor. Gemeinsam einigen sich die beiden Gruppen auf eine oder zwei Lieblingsvarianten. Diese werden dann in der Klasse den anderen kurz erzählt.

### **GESCHICHTE MIT ENTSCHEIDUNGEN**

Zu viert. Die SP überlegen sich eine Szene, in der eine Entscheidung eine wichtige Rolle spielt. Nun bauen sie eine Szene darum herum. Es soll eine Variante A, B und vielleicht noch C geben (z. B. Szene A = Anna entscheidet sich, in den Zug zu steigen, Szene B = Anna entscheidet sich, nicht in den Zug zu steigen). Die SP proben alle Varianten ein. Bei der Präsentation gibt es ein «Freeze», wenn der Entscheidungsmoment kommt, und das Publikum darf entscheiden, wie es weitergeht.

## **Seite im Buch**

## **Thema**

66/67

**Der Fall wird gelöst!**

## **Spielübersicht**

● Situationen-Catwalk

● Vierte Wand durchbrechen

● Raumblick

## **Konkrete Spielideen**

### **SITUATIONEN-CATWALK (131)**

Zu viert. Eine SP nimmt die Rolle der Kommentatorin ein. Sie erzählt den anderen SP eine kurze Alltagsszene, die im Anschluss nachgespielt wird. Es kann sich um eine Konfliktsituation, um ein Missgeschick oder um eine lustige Szene handeln. Die Kommentatorin selbst spielt auch mit. Die Gruppe spielt die Szene dem Publikum vor. Mitten in der Szene kann sich die Kommentatorin mit einem Catwalk aus dem Spiel lösen. Die anderen SP frieren ein. Die Kommentatorin kommt nach vorne und erzählt dem Publikum, wie sie im Geheimen über die Situation denkt.

#### **Variante**

Die Kommentatorin schildert die «Spiel-Umgebung» einer literarischen Textvorlage. Die anderen SP erhalten eine dialogische Textvorlage. Die Kommentatorin unterbricht auch hier die Szenen mit einem Catwalk.

#### **Variante «Ich – meine Lebenswelt»**

In Gruppen spielen die SP den Besuch der Kommissarin Pearce bei Teds Familie nach. Die SP bauen ihre eigenen Gedanken und Geschichten in die Szene ein, in dem sie das Stilmittel des Catwalks nutzen, sich aus der Geschichte herauslösen und ihre Gedanken und Geschichten dem Publikum erzählen.

### **VIERTE WAND DURCHBRECHEN**

Ausgehend vom Spiel Situationen-Catwalk und des Textes zum Besuch der Kommissarin bei Teds Familie («Sprachstarke 8», S. 66) bauen die SP eine Szene.

Vor dem Spielen überlegen sich die SP Fragen zum Text, innere Monologe/Gedanken der Figuren oder Fragen zum Ort. Anschließend bauen die SP diese Fragen in die Szene ein.

Beispiel: Die SP beginnen die Szene zu spielen, SP 1 klatscht, alle MSP verharren im «Freeze», SP 1 dreht sich zum Publikum und fragt: «Was glaubt ihr, wie sich Ted gerade fühlt? Habt ihr euch auch schon mal so gefühlt?», dann klatscht sie und die Szene wird weitergespielt.

Oder SP 2 klatscht, die Szene verharrt im «Freeze», SP 2 geht ein

paar Schritte zum Publikum und erzählt als Ted seinen inneren Monolog: «Alle starren mich an und ich weiss nicht was sagen. Mir läuft es eiskalt über den Rücken.» SP 2 geht zurück in die Szene, nimmt seinen Platz wieder ein, klatscht – die Szene wird weitergespielt.

### **RAUMLICK (17)**

Alle gehend im Raum. Währenddessen formuliert die SPL kleine Aufgaben, in denen sie die SP nach allem Ausschau halten lässt, was zum Beispiel gelb ist. Oder nach allem, was aus Karton hergestellt ist. Nach ungefähr sechs Nennungen bleiben auf Anleitung der SPL alle SP stehen und schliessen die Augen. Nun überrascht die SPL die SP mit der Aufgabe, blind auf etwas zu zeigen, was vorher noch nicht betrachtet wurde, z. B. auf Holz.

#### **Variante 1**

Die SPL fragt nach der Position eines SP – alle SP zeigen blind in die Richtung, wo sie den besagten SP vermuten.

#### **Variante 2**

Die SPL gibt ein Zeichen und alle SP erfinden eine Position in Bezug auf ein Detail aus dem Raum. Beispiele: eine Raumebene (horizontal, vertikal, diagonal), ein Teil des Raums (Ecke, Türe/Eingang), ein Möbelstück (Stuhl), Raumausstattung (Heizung, Licht) usw.

#### **Variante «Das literarische Klassengespräch»**

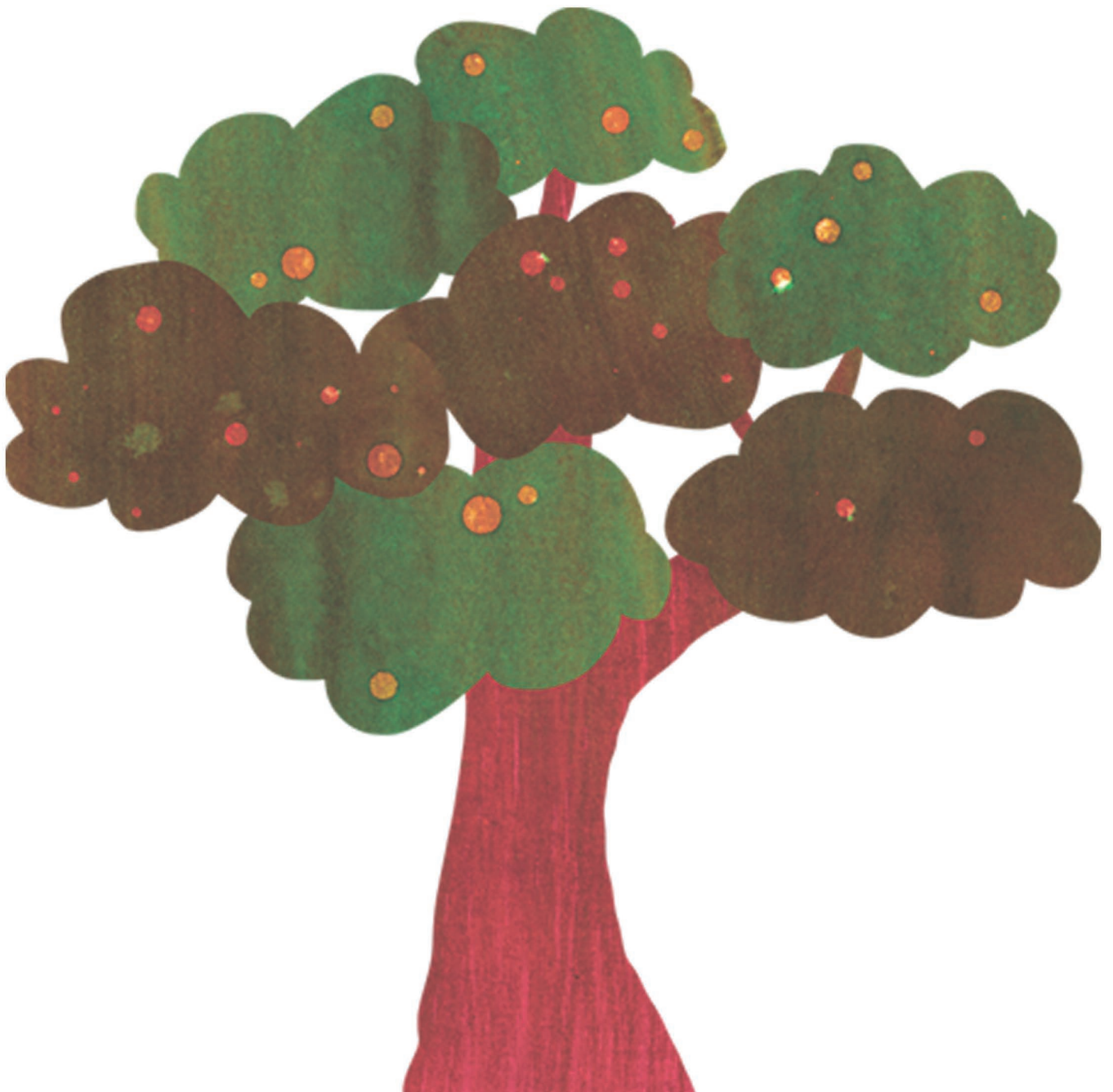
Die SP verteilen im Raum Zettel mit gesammelten Fragen zum ausgewählten Text (vgl. «Sprachstarke 8», S. 67).

Nun gehen alle SP durch den Raum, überfliegen die verschiedenen Fragen und merken sich eine Frage. Auf ein Zeichen der SPL stehen alle SP und schliessen die Augen. Ein\*e SP öffnet die Augen und stellt die Frage laut in den Raum. Die anderen SP lassen die Frage auf sich wirken und beobachten ihre Gedanken/Bilder im Kopf, die dazu entstehen.

---

# SCHREIBPROJEKT KLASSENROMAN (S. 68–71)

## SCHREIBEN



## Spielübersicht

- Welche Wege führen von der Figur zum Stoff?
- Figurenimagination
- Figurenkreation 1
- Figurenkreation 3
- In den Schuhen von ...
- Talkshow

## Konkrete Spielideen

**Welche Wege führen VON DER FIGUR ZUM STOFF? (97)**

Eine Figur ist ein erfundenes Wesen, eine fiktive Gestalt, die für einen Inhalt oder als zeichenhafte Transformation von Lebensentwürfen steht. Theaterfiguren werden geschaffen, indem die Spielenden so reagieren, so denken, so reden wie die sich vorgestellte, entwickelte oder erarbeitete Figur. Doch welche Rolle spielen dabei Handlungen, Motivationen und Gedanken einer Figur? Kann durch diese Auseinandersetzung das Verhalten einer Figur erarbeitet werden? Figurale Arbeit bewegt sich zwischen innen und aussen. An den Grenzen zwischen Fremdem und Eigenem. Zwischen einer Figur und der spielenden Person selbst, zwischen Inszenierung und performativen Settings. Dabei können sie, meist wechselwirkend, von aussen nach innen (über Stimme, Sprache, Gestik, Haltung, Kostüm zu den Emotionen) oder von innen nach aussen (von Vorlieben, Emotionen, Erfahrungen und Erlebnissen der Spielenden) geschaffen werden (vgl. biografisches Theater). Unterstützende Fragen für die Figurenentwicklung sind zum Beispiel:

Woher komme ich? (Vorgeschichte)

Wo bin ich? (Ort, Raum, Klima)

Was will ich? (Absicht)

Wer ist sonst noch da? (Figuren und ihre Beziehungen)

Was will ich danach? (Nachgeschichte)

Vielleicht hat die Figur auch ein Geheimnis, das sie mit sich trägt und ihr eine notwendige Spannung verleiht? Sobald mehrere Figuren in einer Szene aufeinandertreffen, lassen sich auch Fragen zu ihren Beziehungen stellen. Die Zugänge sind zahlreich, wie es die Vielfalt der spielenden Gruppe ermöglicht und erfordert. Sie unterstützen die Verkörperung und Definition einer Spielfigur.

**FIGURENIMAGINATION (98)**

Alle gehend im Raum. Die SPL stellt den SP Fragen, deren individuelle Antworten die SP in direkter Weise zu verkörpern suchen, um eine Figur zu erschaffen. Mögliche Fragen: Wie alt ist deine Figur? Wie setzt sie sich hin? Ist ihr Blick eher direkt oder suchend? Wie wendet sie den Kopf? Wie geht sie durch den Raum? Welche Körperspannung erfüllt sie? Wie klingt ihre Stimme? Hat sie einen besonderen Tick? Lässt ihr Gesichtsausdruck auf einen besonderen Charakterzug schliessen?

**FIGURENKREATION 1 (99)**

Zu fünft. In der Mitte steht ein leerer Stuhl. Jede Gruppe bestimmt einen Namen für eine erfundene Figur, die man sich auf dem imaginären Stuhl sitzend vorstellt. Im Kreis wird von jedem SP ein Satz über die fiktive Figur genannt, um diese zu charakterisieren (z. B. das Aussehen, die Familie, den Charakter, die Wünsche und besonders Wissenswertes). Alles, was schon genannt wurde, wird von den MSP in die folgenden Sätze und in deren Inhalt integriert.

**Variante 1**

Nach einer Runde können Themen angegeben werden wie: Welches wichtige Objekt würde die Figur mitnehmen, müsste sie ihr

zu Hause verlassen? Wie ist ihre Familie? Wie sieht ihr Arbeitsleben aus? Was ist ihr Geheimnis?

**Variante 2**

Die SP suchen für die erfundene Figur nach Kostümteilen und Requisiten. Was ist typisch für XY? Was trägt sie immer bei sich? Wie trägt sie ihre Haare? Gibt es etwas, das sie bei sich hat, von dem niemand weiss?

**FIGURENKREATION 3 (101)**

Alle SP suchen Merkmale und Eigenschaften einer Figur. Jeder SP faltet ein A4-Blatt in acht Felder und schreibt ins erste Feld den Namen, ins zweite das Kontaktverhalten, ins dritte ein Geheimnis usw. Auf ein Zeichen der SPL hin begegnen sich diese Figuren an einem bestimmten Ort, z. B. in einem Fahrstuhl, in einem U-Boot usw. Es entsteht eine Improvisation.

**Variante 1**

Die Merkmale werden von verschiedenen Personen ausgefüllt durch das Weitergeben des Blattes. Das letzte Feld füllt wieder die SP aus, die die Figur «erfunden» und benannt hat. Nun versuchen die SP, als ihre Figur durch den Raum zu gehen, und beim Gehen die Eigenheiten der Figur zu erforschen. Anschliessend erfinden und skizzieren sie ein Porträt über ihre Figur und teilen ihre Entwürfe mit den anderen.

Dieses Material kann als Ausgangslage für das Schreiben eines Porträts dienen.

**Variante 2**

In einem alten Bilderrahmen entsteht ein dreidimensionales Porträt durch verschiedenste Gegenstände, Bilder oder Fundstücke, die zur erfundenen Figur passen. Die SP sammeln diese über mehrere Tage und fügen sie zu einer Porträt-Collage zusammen.

(→ BG)

**IN DEN SCHUHEN VON ...**

Die SP suchen zu Hause, im Brockenhaus, im Fundus usw. ein Kostümteil, möglichst eines, das sie persönlich nicht anziehen würden. Sie gehen nun mit diesem Accessoire auf eine Spurensuche: Sie schlüpfen für einen längeren Zeitraum in ihre Figur und bewegen sich im und ums Schulhaus. Dabei entdecken sie, wie sich die Figur bewegt, was sie mag / nicht mag, was ihre Eigenheiten sind ... Anschliessend zeichnen/malen die SP ihre Figur auf ein A3-Blatt, möglichst grosszügig.

**TALKSHOW (102)**

Die SPL teilt einem SP eine Figur zu. Er kommt als Sportlerin, Politiker, Bankräuber oder Mutter von drei Zwillingspaaren auf die Bühne und setzt sich auf einen Stuhl. Die anderen SP sind Journalisten und befragen ihn zu beliebigen Themen. Er versucht rollengetreu zu antworten. Dies kann helfen, den Charakter von Figuren zu finden und sich selbst in einer Rolle besser kennenzulernen.

Variante: Die Talkshow kann auch zu zweit gespielt werden. Eine SP ist die Journalistin, die andere SP die Interviewte.

## Spielübersicht

- Wie lassen sich Szenen gestalten?
- Szenenanalyse
- Fotostory
- Kreisgeschichten
- Sammelsurium
- Improvisationsanleitung
- ABABA
- Impuls-Impro
- Powerpoint
- Genrewechsel
- Erzählstruktur

## Konkrete Spielideen

**Wie lassen sich SZENEN GESTALTEN? (137)**

Ein Probeprozess zeichnet sich durch ein dauerndes Wechselspiel zwischen Partizipation und Führung zwischen der Spielleitung und den Spielenden aus. Veränderungen und Führungswechsel, die durch gemeinsames Verhandeln immer wieder neue Spielsituationen ermöglichen, werden von den Spielenden akzeptiert, wenn der Einbezug der Spielenden gewährleistet ist, Überlegungen transparent gemacht werden und das Gemeinschaftswerk für alle das Zentrale ist. Aber auch in mitbestimmten Prozessen wird das Theaterzitat «Kill your darlings» zum Zuge kommen und Texte oder sogar ganze Szenen werden manchmal zugunsten des Gesamtkunstwerks gestrichen.

Die Phase des szenischen Gestaltens eröffnet Prozesse, in denen szenische Fundstücke sowohl auf inhaltlicher wie formgebender Ebene unter ganz verschiedenen Aspekten gestaltet, bearbeitet, verfeinert oder kombiniert werden. Eine Möglichkeit ist die genaue Analyse.

**SZENENANALYSE**

Was wollen wir erzählen? (Thema und Stoff)

Welches sind die Haupthandlungen, welches sind die Nebenhandlungen?

Welche Erzählstruktur wählen wir?

Welche Performanceform passt zu unserem Inhalt? (Collage, klassische Bühnenversion, Stationentheater usw.)

Was ist der Konflikt? Welche Konflikte existieren?

In welchen Beziehungen stehen die Figuren zueinander?

Welche Wirkungen wollen wir beim Zuschauenden erzielen? (Erkenntnisse, Emotionen, Spannungen)

**FOTOSTORY (71)**

Zu viert. Die SPL oder ein SP nennt ein Thema, einen Titel oder einen Begriff. Vier SP stellen sich, inspiriert von diesem Begriff, in einem Standbild auf. Die anderen schauen zu.

**Variante 1**

Ausgehend von einem Standbild leitet die SPL dazu an, dass jede Figur im Standbild mit einer anderen über die Blickrichtung eine Beziehung anzeigt. Das Publikum kann dadurch Inhalte interpretieren.

**Variante 2**

Jede Figur aus dem Standbild überlegt sich einen Satz, den sie an die Figur ihrer Blickrichtung richten wird. Diese werden auf ein Zeichen der SPL laufend genannt. Ausgehend davon kann sich eine kleine Szene entwickeln.

**Variante 3**

Ein aussenstehender SP erfindet aus den ersichtlichen Beziehungen eine Geschichte über die Figuren oder die Situation des Bildes und erzählt diese. Die Geschichte kann danach in Szenen oder weiteren Standbildern dargestellt werden.

**KREISGESCHICHTEN (76)**

Alle sitzend im Kreis. Eine SP beginnt mit einer Geschichte. Sobald

sie möchte, dass der nächste SP übernimmt, baut sie in einem Satz «... doch plötzlich ...» ein. So wird die Geschichte reihum weiter erzählt, bis die Geschichte zur letzten SP kommt und diese einen Abschluss sucht.

**Variante 1**

Das Spiel kann gut in Kleingruppen gespielt werden.

**Variante 2**

Die erzählende SP sagt nicht «... doch plötzlich...», sondern unterbricht mitten im Satz und schaut jemanden direkt an. Diese SP erzählt möglichst ohne Unterbruch weiter und übergibt auf dieselbe Weise an einen weiteren SP.

**SAMMELSURIUM (133)**

Zu viert. Auf den Boden wird eine Spielfläche geklebt, etwa 60 x 60 Zentimeter. Die SP sitzen um das Spielfeld herum. Eine Box mit kleinen Sammelstücken, z. B. ein Korkzapfen, ein Plastikfigürchen, eine Münze, eine Trillerpfeife usw., wird von SP zu SP gereicht. Die erste SP nimmt ein Fundstück und setzt es irgendwo aufs Feld. Dazu erzählt sie etwas, z. B.: «Das ist Berta, sie wohnt in diesem Haus und sitzt immer am Fenster.» Die nächste SP nimmt ein neues Fundstück, platziert es und erzählt, z. B.: «Tom putzt gerade sein Auto direkt neben dem Hauseingang.» Diese Schilderung hat mit jener von «Berta» (noch) nichts zu tun. Es werden rund acht Fundstücke gesetzt. Ausgehend von diesen Statements wird nun reihum oder individuellen Impulsen folgend, eine Geschichte erfunden.

**Variante**

Die erfundene Geschichte wird rekonstruiert und auf Inhalte überprüft, die zum Spielen inspirieren. Eine Erzählerin übernimmt den Part, jene Teile der Geschichte zu erzählen, die nicht szenisch dargestellt werden. Die anderen setzen an dem Punkt der Erzählung ein, an dem die Spielszene aktiv wird.

Material: Box mit kleinen Fundstücken.

**IMPROVISATIONSANLEITUNG (111)**

Alle stehend im Raum. Die SPL gibt Eckpunkte einer Geschichte an, die von den SP spontan dargestellt werden, z. B.: «Um 7 Uhr morgens sitzt du wie immer am Frühstückstisch mit deinem Kaffee und liest Zeitung. Du genießt die Ruhe vor dem anstrengenden Arbeitstag. Dann bringst du deine Tasse zum Geschirrspüler, putzt dir die Zähne und ziehst deine Regenklamotten an, da es draussen in Strömen regnet. Du machst dich auf zur Bushaltestelle. Bereits an der Haltestelle stehen viele Menschen. Ein kleiner Junge weint. Der überfüllte Bus kommt mit drei Minuten Verspätung und du zwängst dich mit deinem nassen Regenschirm hinein.» Alle SP spielen gleichzeitig im Raum. Der SPL gibt fortwährend Spielimpulse oder nennt Handlungen, offenere oder klar eingegrenzte. SPL und SP improvisieren beide, wenn die SPL Spielimpulse erfindet, die aus den gespielten Szenen und Momenten abgeleitet werden.

**Variante 1**

Fokus auf Textsorte wie Krimi, Fantasy-Geschichte usw.

**Variante 2**



Vorgegebene Geschichte teilweise detailliert und manchmal sehr offen nacherzählen.

### **ABABA (127)**

Zu zweit. Die SP A und B entwickeln in fünf Phasen ihre Beziehung und eine Szene auf der Bühne. Die fünf Phasen sind bekannt und werden durch Klatschen von der SPL gewechselt. Anfänglich hilft es, wenn die SPL durch ein akustisches Zeichen ein «Freeze» (einfrieren) anzeigt, die nächste Etappe kurz nennt und dann das Spiel in die nächste Phase wechselt.

Phase 1: A betritt die Bühne und etabliert den Raum.

Phase 2: B kommt hinzu und definiert die Beziehung.

Phase 3: A etabliert ein Problem.

Phase 4: B steigert und vergrößert das Problem.

Phase 5: A findet eine Lösung oder trifft eine Entscheidung.

### **IMPULS-IMPRO (120)**

Zu viert. Die SP spielen eine Impro zu einem vorgegebenen Thema, z. B. «Der Untergang der Titanic». Die SPL oder eine SP gibt von aussen neue Inputs, die die Handlung verändern, z. B. «1000 Rettungsboote tauchen auf» usw. Der neue Impuls wird von einem Klatschen begleitet. Dies bedeutet, dass nach diesem Signal der Impuls in die Geschichte eingebaut wird.

### **POWERPOINT (115)**

Zu fünft. Die SPL oder eine SP erzählt eine Geschichte in Form eines «Powerpoint-Vortrags», z. B. ausgehend von einem Reiseerlebnis, einem Familienstreit, einer Pressemitteilung oder inspiriert durch einen Titel usw. Die MSP stellen die Erzählung in Standbildern dar. Die Erzählerin klatscht jeweils, wenn ein neues Bild projiziert wird. Bis das neue Bild beschrieben ist, bleiben die SP im «Freeze» (einfrieren).

#### **Variante 1**

Die Geschichte kann von einer Textvorlage, einem Foto oder von einer Schlagzeile ausgehen.

#### **Variante 2**

Einzelne Standbilder können lebendig und mit kurzen Dialogen, erfundenen oder existierenden, ausgespielt werden.

#### **Variante 3**

Die Geschichte wird mit Musik (oder einer Geräuschkulisse) hinterlegt und ein kurzer Stummfilm wird nachgespielt. Darin sind alle Standbilder erhalten.

### **GENREWECHSEL**

Zu fünft. Die SP erfinden ausgehend von einer bekannten Geschichte einen eigenen Miniroman, dabei bauen sie den typischen Verlauf eines Romans ein: Einleitung, Problem, Schwierigkeit, Lösung.

Zu fünft: Die SP wählen ein Genre (Musical, Krimi, Fantasy, Drama, Komödie, Western usw.) und spielen die Szene in diesem Genre nach. Sie dürfen Dinge dazuerfinden und abändern, falls das Genre es verlangt, sollen aber mehr oder weniger bei der Handlung bleiben. Die SP präsentieren ihre Genre-Szene der Klasse.

#### **Variante 1**

Ausgangslage für den Miniroman ist eine Bildergeschichte, die die SP auswählen (entweder selbst mitgebrachte oder von der SPL gesammelte Bildergeschichten).

#### **Variante 2 – für spielbegeisterte Gruppen**

Die SP einigen sich auf eine bekannte, einfache Geschichte, z. B. Rotkäppchen. Nun geht eine Gruppe auf die Bühne. Alle anderen SP befinden sich im Publikum. Die SPL klatscht und ruft ein Genre rein, die spielenden SP müssen sofort reagieren und die Szene in diesem Genre weiterspielen. Dies kann mehrere Male während der Szene passieren, nach jedem Klatschen gibt es einen Genrewechsel. Wechsel der Gruppe auf der Bühne.

### **Welche ERZÄHLSTRUKTUR passt zum Inhalt? (162)**

Spannung und Entspannung spielen im Aufbau sowie für die Ausgestaltung von Dreh- und Wendepunkten eine zentrale Rolle. Um diese in einen stimmigen Verlauf einzubetten, kann der Einbezug einer Erzählstruktur hilfreich sein. Gleichzeitig verdichten performative und choreografische Gestaltungselemente, der Einsatz technischer Hilfsmittel sowie gesetzte Akzente durch Kostüme, Materialien, Objekte oder Requisiten die Gestaltung solcher Spannungsmomente.

Erzählstrukturen bestimmen die Verbindungen der Szenen, Handlungen und Figuren miteinander. Die Bühnengeschichten formen sich entsprechend dieser Entscheidung. Diese Strukturen können in der Phase des Suchens und Findens auch dem Erfinden von Geschichten dienen.

#### **Linien-Struktur (163)**

Die Geschichte wird chronologisch gespielt. Sie folgt einer genauen Abfolge: Anfang – Konflikt – Höhepunkt – Konfliktlösung – Ende. «Anna liebt Peter, nervt sich aber über die offene Zahnpastatube. Dies führt zum Streit, der Konflikt wird gelöst und sie heiratet ihn.»

#### **Zweig-Struktur**

Die Geschichten oder Figuren starten am selben Ausgangspunkt. Die Zuschauenden erleben zwei oder mehrere Varianten derselben Grundsituation. «Anna, Peter (und Stefan) gehen auf eine Weltreise, Anna startet westwärts, Peter geht Richtung Osten, Stefan ist noch unsicher.»

#### **Rondo-Struktur**

Das Stück endet am gleichen Ort, wie es begonnen hatte. «Anna und Peter verabschieden sich unter dem Baum und treffen sich vier Jahre später unter dem Baum wieder.»

#### **Rahmen-Struktur**

Eine lineare Geschichte wird immer wieder unterbrochen von Erzählungen, Erinnerungen, Verzauberungen oder Träumen. «Peter wird nach einem Unfall am Kopf operiert. Während der Operation bekommt man Einblick in vergangene Lebenssituationen, die ihm während der Operation nochmals durch den Kopf gehen.»

#### **Kanal-Struktur (164)**

Dieselbe Geschichte oder Situation wird aus verschiedenen Perspektiven erzählt. «Das Fest erlebt Anna anders als Peter und für Stefan ist es ein wunderbarer Abend.»

#### **Würfel-Struktur**

Die Szenen werden in einer gemischten Reihenfolge gezeigt. Die Chronologie der Szenenabfolge wird aufgehoben. «Nachdem Anna Stefan geküsst hat, geht Peter zu Annas Beerdigung.»

#### **Collage-Struktur**

Einzelne Szenen, die inhaltlich oder formal in Verbindung stehen, werden aneinandergereiht. «Anna und ihre Freundinnen kaufen den ersten Lippenstift.» – «Peter rettet Thomas durch einen Druckverband.» – «Opa übersieht die rote Ampel.» (Verbindung: Rot)

#### **Offene Struktur**

Die Zuschauenden bestimmen den Schluss der Geschichte aus einer Auswahl. «Anna und Peter streiten wegen der offenen Zahnpastatube.»

#### **Varianten**

«Soll Peter nie mehr Zähneputzen?», «Soll Anna die Tube schliessen?», «Soll Peter das andere Badezimmer benutzen?»

---

## SCHLAGLICHTER AUF HEINRICH HEINE UND ELSE LASKER-SCHÜLER (S. 72-73)



## Spielübersicht

- Die Loreley I – Bewegung
- Die Loreley II – Assoziationen zum Gedicht
- Die Loreley III – Wort-Bewegungs-Choreo
- Experiment – Tag der kuriosen Outfits

## Konkrete Spielideen

### DIE LORELEY I – BEWEGUNG

Die SP gehend im Raum. Die SPL spielt das Gedicht «Loreley» von Heinrich Heine ab.

1. Runde: Während des Gehens hören die SP sich das Gedicht an.
2. Runde: Die SP machen, während das Gedicht abgespielt wird, drei inhaltlich passende, repetitive Bewegungen (z. B. zu den Worten «ruhig fließt der Rhein» macht ein SP Wellenbewegungen mit den Armen). Zwischen den Bewegungen gehen sie neutral weiter.
3. Runde: Die SP wiederholen ihre Bewegungen. Ist ihre Bewegung vorbei, erstarren sie in einem «Freeze», bis sie mit der nächsten Bewegung weitermachen. So entsteht eine andere Dynamik als zuvor.

### DIE LORELEY II – ASSOZIATIONEN ZUM GEDICHT

Nachdem die SP sich das Gedicht angehört und Bewegungen dazu erfunden haben, schreiben sie möglichst viele Stichworte auf, die ihnen vom Gedicht in Erinnerung geblieben sind oder die thematisch damit zu tun haben.

Gemeinsam werden die Stichworte in eine Ordnung gebracht.

### DIE LORELEY III – WORT-BEWEGUNGS-CHOREO

In Dreier- bis Vierergruppen suchen sich die SP pro Gruppe drei bis fünf Stichworte aus der Sammlung aus. Zu den Stichworten und den Bewegungen aus der vorhergehenden Übung entwickeln die SP eine Wort-Bewegungs-Choreografie. Die SP können dabei

- Wörter und Bewegungen wiederholen/loopen,
- synchron sprechen oder sich synchron bewegen,
- die Dynamik und Lautstärke variieren,
- ein «Freeze» einbauen.

### EXPERIMENT – TAG DER KURIOSEN OUTFITS

Die SP kleiden sich einen Tag lang in einem möglichst kuriosen, aussergewöhnlichen Outfit, das sie selbst aber mögen.

Diskussionsrunde:

- Was sind gesellschaftliche Normen?
- Wann gelten diese Normen? Wann nicht (z. B. an der Fasnacht)?
- In welcher Kleidung fühle ich mich wohl?
- Warum beurteilen viele Menschen andere nach ihren Äusserlichkeiten?

---

**MINIATUR: DRAMATISCHE TEXTE  
LESEN, SPRECHEN, HÖREN, LITERATUR (S. 74–89)**





## Spielübersicht

- Handeln
- Dialog-Übung und Status
- Textspielerei
- Minidialoge
- Subtext
- Arbeiten mit Textausschnitten aus einem Theaterstück
- Requisitenkoffer

## Konkrete Spielideen

**HANDELN (110)**

Alle stehend im Raum. Die SPL nennt Handlungen, z. B. eine Wand anmalen, eine Tomatensauce kochen, staubsaugen, Kleider vor dem Spiegel anprobieren usw. Die SP setzen diese Handlungsaufträge alle gleichzeitig um. Dabei liegt der Fokus auf dem WAS (mache ich?).

**Variante**

Die SP wählen nun eine Emotion, in der sie die Tätigkeit weiter spielen (z. B.: wütend kochen, traurig Kleider vor dem Spiegel anprobieren, verliebt staubsaugen usw.).

**Variante 2**

Die SP überlegen sich einen Subtext, möglichst entgegengesetzt zu ihrer Handlung. Für einen Moment arbeiten sie zu zweit und versuchen voneinander zu erraten, was der Subtext ist.

**DIALOG-ÜBUNG UND STATUS**

Zwei SP begegnen sich mit dem immer gleichen Dialog:

A: Hallo!

B: Guten Tag!

A: Wie gehts?

B: Muss!

A: Na dann ...

B: Auf Wiedersehen!

Auf Zuruf gibt die SPL neue Statusangaben vor: Chef – Angestellte, zwei konkurrierende Angestellte, Chef am ersten Arbeitstag und langjähriger Angestellter, ein verliebtes Paar, an der Einkaufskasse usw.

**TEXTSPIELEREI (66)**

Zu viert. Jede Gruppe wählt einen bekannten Text oder ein vorgegebenes Gedicht. Dann wird innerhalb der Gruppe abgesprochen, wer welchen Teil sprechen möchte, wo Pausen eingebaut werden, was leise oder laut gesprochen wird und ob es Teile gibt, die synchron gesprochen werden könnten.

**Variante «Minidramen»**

Jede Gruppe entscheidet sich für ein Gedicht von Josef Villiger («Sprachstarke 8», S. 74) und experimentiert mit Text, Raum und Rollen.

- Sprache gestalten: chorisches Sprechen, Wiederholungen einbauen, Lautstärke verändern ...
- Objekt einbauen: Jede Gruppe überlegt sich ein zentrales Objekt, das sie für die Präsentation nutzt (z. B. ein Werkzeug, ein Stab, ein Hammer ...)
- Outfit: Die SP erstellen ein einfaches passendes Kostüm, eine Frisur, Make-up für ihre Präsentation.

Anschließend inszenieren und üben die SP ihr Gedicht. Dann werden die Gedichtminiaturen einander präsentiert.

**MINIDIALOGE**

Die SP erfinden selbst kurze Dialoge mit maximal fünf verschiedenen Wörtern. Die Wörter dürfen mehrmals im Text verwendet wer-

den, der Text darf inhaltlich logisch, kann aber auch surreal sein. Inspiration können auch SMS oder WhatsApp-Nachrichten sein. Nun arbeiten jeweils zwei SP zusammen und spielen ihre beiden Minidialoge bzw. setzen sie spielerisch um. Dabei experimentieren sie mit Lautstärke, Subtext, Tempo, Pausen einbauen usw.

**Variante**

Die SPL kann am Schluss eine offene Bühne anbieten, auf der die SP ihre Dialoge den anderen freiwillig vorspielen.

Beispiel:

A: du!

B: wer, ich?

A: nein, du!

B: also ich!

A: Du! DUU!

B: also. Du!!

A: ich?

**SUBTEXT (156)**

Die SP notieren einzelne Sätze aus dem Textauszug von Lutz Hübner (vgl. «Sprachstarke 8», S. 75). Dabei lassen sie Platz zwischen den einzelnen Sätzen. Dann übergeben die SP ihre Textfragmente an einen MSP. Dieser versucht nun, ausgehend von diesen Textfragmenten Subtextnotizen zu verfassen (z. B.: Meinst du wirklich, was du sagst?).

Nun versuchen die SP, die Szene zu spielen und die Subtextnotizen einzubauen.

Beispiel

Text: «Ich mag am liebsten Kopfsalat!» Subtextnotiz: «Hoffentlich ist keine Schnecke mehr drin!»

**ARBEITEN MIT TEXTAUSSCHNITTEN AUS EINEM THEATERSTÜCK**

Vier bis sechs Spielende. Die SP erarbeiten sich den Text «Das Herz eines Boxers» von Lutz Hübner («Sprachstarke 8», S. 75) durch die folgenden Übungen:

**Variante Hörprobe**

Zu viert. Die SP lesen den Dialog mit verteilten Rollen, ein SP liest nur die Regieanweisungen und ein SP beobachtet. Dann werden die Rollen getauscht und alles nochmals gelesen, bis jede\*r SP einmal in jeder Position war.

Anschließend tauschen die SP kurz aus:

- Welche Rolle würden sie am liebsten spielen?
- Was wurde von aussen beobachtet?
- Welche Tipps würden sie ihren MSP geben, um an der Szene weiterzuprobieren?

**Variante soufflieren**

Zu sechst. Die SP teilen sich auf in Spielende und Sprechende. Die Spielenden handeln nur, die Sprechenden sitzen am Bühnenrand und lesen den Dialog für ihre Figur ein.

**Variante Casting I**

Zu viert. Die SP bereiten die Szene so vor, als würden sie sie an einem Casting vorspielen. Dabei kann die Szene als Dialog gespielt oder auch ein Ausschnitt als Monolog gewählt werden.

Die SP arbeiten gemeinsam an den Elementen Text / Bewegungen – Handlung, Atmosphäre, Bühne / Raum / Ausstattung, Musik / Ton. Die Szene wird anschliessend der ganzen Klasse vorgespielt.

### Variante Casting II

Es kann zur Präsentation tatsächlich eine Casting-Situation hergestellt werden. In einer freiwilligen Jury oder der ganzen Gruppe werden am Ende der Performance Stichwörter zur Rückmeldung gesucht.

Den Mut, aufzutreten zu anerkennen, wertschätzend und respektvoll rückzumelden ist bei dieser Variante besonders wichtig, damit das «Casting» spielerisch und lustvoll bleibt. Stichwörter können vom Publikum während einer Minute auf Zettel geschrieben werden. Diese werden von der SPL eingesammelt und einige davon werden laut vorgelesen.

Scheitern oder «misslingen» gehört im Theater dazu und ist kein Fehler, sondern eine Möglichkeit, Neues zu entdecken und aus sei-

ner Komfortzone zu treten. Anders als beim richtigen Casting geht es bei diesem Spiel nicht um Bewertung, sondern um genaue Beobachtung und Lernerfahrungen und darum, Auftrittskompetenz in einem vertrauten Rahmen zu üben.

### Variante Lieblingstext

Die SP suchen nach einem eigenen Lieblingstheaterstück und wählen einen Textauszug, den sie spielerisch inszenieren und den anderen präsentieren.

### REQUISITEN-KOFFER

Für die szenische Arbeit mit Theatertexten kann die SPL eine Kiste mit Kostümen und Requisiten zur Verfügung stellen – das hilft den SP, in eine andere Rolle zu schlüpfen und führt sie in den Spielmodus. Die SP können auch selbst bei der Organisation ihrer «Ausstattung» einbezogen werden.

Für eine Inszenierung kann später die Reduktion auf ein wichtiges bzw. die wichtigsten Elemente eingeführt werden, während beim Proben alles, was das Spiel unterstützt, erlaubt ist.

## Seite im Buch

## Thema

76/77

Rund um Dialekte

## Spielübersicht

- Auf den Spuren von alten Wörtern
- Schnabelwetzter
- Stopptanz – Dialekt
- Zapping
- Ununterbrochen

## Konkrete Spielideen

### AUF DEN SPUREN VON ALTEN WÖRTERN

Die SP tauschen sich zu Hause mit ihren Eltern und Grosseltern über alte oder seltene Dialektwörter aus, die früher oft benutzt worden sind, heute aber im aktiven Sprachgebrauch der SP nicht mehr vorkommen. Die SP halten die Wörter in einem Tagebuch fest und machen sich Gedanken dazu: Woher stammen die Wörter? In welchem Zusammenhang werden diese benutzt? Welche Synonyme gibt es heute dafür? Welches der neu entdeckten Wörter gefällt den SP besonders gut? Warum?

### SCHNABELWETZER (61)

Alle stehen im Raum. Die SP nehmen an einem Schnellsprechwettbewerb teil. Alle beginnen gleichzeitig möglichst schnell und mit grosser Überzeugung einen selbst gewählten Zungenbrecher vorzutragen. Mögliche «Wetzer»: «Zwischen zwei Steinen zischeln zwei Schlangen», «De Papst het z Gstaad s Speck Bsteck zspat bstellt», «Der Potsdamer Postkutscher putzt den Potsdamer Postkutschkasten», «Tschechows Tschechische Stretch-Jeans» usw.

### Variante Dialekte

Die SP sprechen den gewählten Zungenbrecher in verschiedenen Dialekten.

### STOPPTANZ – DIALEKT

Alle tanzend im Raum. Wenn die SPL die Musik (Musik aus verschiedenen Ländern wählen) stoppt, gefrieren («Freeze») die SP und tauschen sich mit einer neben ihnen stehenden Person über eine Frage der SPL aus. Sobald die Musik wieder startet, wird das Gespräch beendet und wieder im Raum getanzt. Beispielfragen zum Thema Dialekte:

- Welche/n Dialekt/e sprichst du?

- Wo warst du schon in den Ferien und welche Dialekte wurden dort gesprochen?
- Welche Sprache würdest du gern lernen?
- Welcher Dialekt gefällt dir nicht und warum?
- Welches ist das ungewöhnlichste Dialektwort, das du kennst?

### ZAPPING

Zu sechst. Fünf der SP stehen in einer Reihe, eine weitere SP bleibt ausserhalb und übernimmt die Fernbedienung. Sie darf nun von Kanal zu Kanal zappen, wo immer eine andere Sendung läuft. Dieses Spiel wird kombiniert mit «UNUNTERBROCHEN (46)» (siehe unten).

### Variante 1

Die SP haben Themenkarten, über welche sie ihre Sendung machen.

### Variante 2

Die Fernbedienung hat auch andere Knöpfe als on und off (laut, leise, mute, vorspulen, rückspulen, loopen usw.).

### Variante 3

Die SP wählen eine spezifische Sendung aus zu einer Themenkarte (verschiedene Genres: Krimi, Dokumentarfilm, Kochsendung, Tagesschau usw.).

### UNUNTERBROCHEN (64)

Alle gehend im Raum. Alle SP sprechen ununterbrochen eine Minute lang vor sich hin. Die SPL stoppt die Zeit. Während dieser einen Minute wird durchgehend gesprochen, falls jemand den Faden verliert, kann er mit irgendwelchen Wörtern seine Lücken füllen. Die Themen dürfen frei gewählt werden.

### Variante 1

Das Minutenreden wird zu zweit durchgeführt. Ein SP hört dabei dem anderen SP zu und gibt durch Gesten und Mimik an, wie der

andere SP den Text sprechen muss, z. B. wütend, neugierig, gelangweilt usw.

### Variante 2

Das Erzählte wird wiederholt und ein überraschendes neues Ende wird erfunden.

### Variante 3

Das Erzählte wird total übertrieben und dramatisch wiederholt.

### Variante Dialekt

Das Gesprochene wird in einem bestimmten Dialekt nachgeahmt.

## Seite im Buch

## Thema

78/79

**Geschichten erzählen**

## Spielübersicht

- Sammelsurium
- In den Strassen Roms
- Persönliche Anekdote
- Lieblingsobjekt
- Dreiwortgeschichten
- Geschichtensuche
- Trailer
- Erzählen mit Anweisungen
- Ort Imagination
- Fachgespräch mit Knöpfen
- Lebensbilder

## Konkrete Spielideen

### SAMMELSURIMUM (133)

Zu viert. Auf den Boden wird eine Spielfläche geklebt, etwa 60 x 60 Zentimeter. Die SP sitzen um das Spielfeld herum. Eine Box mit kleinen Sammelstücken, z. B. ein Korkzapfen, ein Plastikfigürchen, eine Münze, eine Trillerpfeife usw., wird von SP zu SP gereicht. Die erste SP nimmt ein Fundstück und setzt es irgendwo aufs Feld. Dazu erzählt sie etwas, z. B.: «Das ist Berta, sie wohnt in diesem Haus und sitzt immer am Fenster.» Die nächste SP nimmt ein neues Fundstück, platziert es und erzählt, z. B.: «Tom putzt gerade sein Auto direkt neben dem Hauseingang.» Diese Schilderung hat mit jener von «Berta» (noch) nichts zu tun. Es werden rund acht Fundstücke gesetzt. Ausgehend von diesen Statements wird nun reihum oder individuellen Impulsen folgend eine Geschichte erfunden.

#### Variante

Die erfundene Geschichte wird rekonstruiert und auf Inhalte überprüft, die zum Spielen inspirieren. Eine Erzählerin übernimmt den Part, jene Teile der Geschichte zu erzählen, die nicht szenisch dargestellt werden. Die anderen setzen an dem Punkt der Erzählung ein, an dem die Spielszene aktiv wird.

Material: Box mit kleinen Fundstücken.

### IN DEN STRASSEN ROMS

Alle SP sitzen im Kreis. Das Spiel funktioniert ähnlich wie «Ich packe meinen Koffer ...». Die SP schliessen die Augen und beschreiben ein Bild mit dem Titel «In den Strassen Roms». Ein SP beginnt z. B. so: «In den Strassen Roms ist ein grosses Loch.» Im Kreis werden nun immer alle genannten Details des Bildes gemeinsam wiederholt und jede weitere SP fügt ein neues Detail hinzu. Bei der Wiederholung muss nicht die Reihenfolge der Nennung beachtet werden, Hauptsache ist, dass alle Details darin vorkommen. Es dürfen nur Dinge genannt werden, die auf einem Bild sichtbar sind (keine Vorgänge oder nicht visuell wahrnehmbare Zustände wie z. B. Geruch oder Temperatur). Wenn das Bild fertig imaginiert wurde, kann gemeinsam analysiert werden, welche möglichen Geschichten im Bild enthalten sind oder was das Bild dramatisch macht.

### PERSÖNLICHE ANEKDOTE ERZÄHLEN

Zu zweit. A und B sitzen Rücken an Rücken und erzählen sich gegenseitig eine persönliche Geschichte oder Anekdote von je zwei bis drei Minuten. A beginnt und erzählt ihre Geschichte. Im Anschluss

erzählt A ihre Geschichte noch einmal, B darf jedoch Fragen dazu stellen. Nun erzählt B seine Geschichte, beim ersten Mal ohne Unterbrechung, in der Wiederholung mit Nachfragen durch A. Dann drehen sich A und B zueinander und schauen sich an. Jetzt erzählt A die Geschichte von B aus der Ich-Perspektive und umgekehrt.

#### Variante

Alle sitzend im Kreis. Die SPL leitet eine Reflektionsrunde über die Übung an. Folgende Fragen können dabei gestellt werden:

- Wie fühlt es sich an, die eigene Geschichte zu erzählen?
- Wie fühlt es sich an, die Geschichte einer anderen Person zu erzählen?
- Wie fühlt es sich an, die eigene Geschichte von jemand anderem erzählt zu bekommen?
- Wie erging es den SP mit der Rücken-an-Rücken-Position?

### LIEBLINGSOBJEKT

Als Ausgangslage für eine gemeinsam erfundene Geschichte dienen Lieblingsobjekte, die die SP mitbringen. Zwei SP treffen sich mit ihren Lieblingsobjekten. Gegenseitig befragen sie sich in Form eines Interviews zur Geschichte mit dem Objekt.

#### Variante 1

Die SP versetzen sich in ihr Objekt hinein und schildern in Ich-Form das Leben des Objekts.

#### Variante 2

Die SP erfinden zum Objekt des Gegenübers ein Geheimnis, das die Besitzerin des Lieblingsobjekts noch nicht gekannt hat.

#### Variante 3

Zwei bis vier SP entwickeln aus dem Zusammentreffen der Lieblingsobjekte eine Geschichte und spielen diese.

### DREIWORTGESCHICHTEN (118)

Zu dritt. Im Vorfeld suchen alle SP für sich drei Wörter und schreiben diese je auf ein Kärtchen. Dabei beschreibt ein Wort eine Atmosphäre, z. B. kalt, das zweite einen Ort, z. B. Keller, und das dritte einen Gegenstand, z. B. Mixer. Ausgehend von diesem Kartenmaterial versuchen die SP nun, mit den drei Wörtern eine Geschichte zu erfinden und diese zu spielen.

#### Variante

Das Spiel beginnt mit den Begriffen einer Karte. Mit der Zeit nimmt man eine zweite Karte hinzu. Auftrag ist es, im Spiel die «Begriffe»

der ersten Karte begründet abzuspielen und die neuen drei Begriffe einzubauen. Vielleicht sind die neuen Begriffe die Gründe, warum die alten drei Begriffe die Szene «verlassen».

### **GESCHICHTENSUCHE**

Allein oder zu zweit. Die SP gehen auf eine Erkundungsreise im und ums Schulhaus und suchen nach Orten, Ecken, Plätzen, die sie zu einer Geschichte oder zu einem möglichen Anfang einer Geschichte inspirieren.

Zurück im Schulzimmer schreiben sie den Anfang der Geschichte auf.

#### **Variante 1**

Zu zweit. Die SP tauschen gemeinsam Vorschläge und Ideen zu ihren Geschichten aus und arbeiten sie in die Geschichtsanfänge ein. Sie schreiben ihre Geschichtsanfänge auf Kärtchen und legen sie zu den Erzählkarten.

#### **Variante 2**

Die SP nehmen ihre bearbeiteten Geschichtsanfänge als Audioaufnahme auf. Diese können z. B. in Teams – Klassennotizbuch eingearbeitet werden, sodass alle SP darauf Zugriff haben.

#### **Variante 3**

Die SP in Kleingruppen eine Lieblingsidee, und entwerfen die Geschichte weiter. Sie zeichnen dazu ein Plakat mit dem Geschichtenbogen ihrer Geschichte wie in den «Sprachstarken 8», S. 71.

### **TRAILER**

Zu fünft. Die SP entscheiden sich in selbst gewählten Gruppen für einen Lieblingsanfang («Sprachstarke 8», AB 48 «Anfangskarten»). In der Gruppe entwickeln die SP einen Trailer für ihre Geschichte – also eine gespielte Zusammenfassung, nicht länger 30 Sekunden, die sie anschliessend vor der Klasse vorspielen. Dabei gestalten sie ihn so, dass er möglichst viele Zuschauende neugierig macht.

#### **Variante Verlängerung**

Die Zuschauenden entscheiden sich für zwei Trailer, die sie etwas länger anschauen möchten.

Spontan spielen die SP der ausgewählten Gruppen nun eine etwas längere Version ihres Trailers (max. 1 Minute). Wieder darf das Publikum entscheiden und wählt aus den beiden einen Trailer vom Anfang der Geschichte, den sie nun in voller Länge (3 Minuten) sehen werden. Auch diese Version wird direkt ohne Proben improvisiert.

#### **Variante Rollentausch**

Damit alle SP möglichst viel zum Spielen kommen, können die Rollen auch jeweils von neuen SP gespielt werden.

#### **Variante einstudiert**

Alle SP bereiten sich im Vorfeld auf alle Möglichkeiten vor und proben 30 Sekunden / 1 Minute / 3 Minuten ihrer Geschichte. Jeweils zwei Gruppen spielen sich einander die drei Varianten vor.

### **ERZÄHLEN MIT ANWEISUNGEN**

Alle gehend im Raum. Ausgangslage sind die Geschichten, welche die SP individuell (ausgehend von S. 78–79) erarbeitet haben. Wenn sich zwei SP treffen, erzählen sie sich gegenseitig einen Ausschnitt aus der Geschichte. Dazu wählen sie einen der folgenden Erzählaspekte aus:

- mit Stimme
- mit viel übertriebener Mimik und Gestik
- in Pantomime
- Stillstand (Sprechen ohne Bewegung und Mimik)

### **ORT-IMAGINATION**

Alle SP suchen sich einen Lieblingsort im Raum und schliessen ihre Augen. Die SPL leitet die Fantasiereise an: «Stell dir einen Ort aus deiner Geschichte vor. Wie sieht der Boden aus? Wie spät ist es? Welche Temperatur herrscht? Wie ist das Wetter usw. Stell dir den Ort aus verschiedenen Perspektiven vor: von weit oben, vom Boden aus, aus der Perspektive der Figur. Wie sieht meine Figur aus, wie gross ist sie usw.» Im Anschluss führt die SPL mit den SP eine gemeinsame Reflektion durch: Wie war es? Gab es Entdeckungen? Probleme?

#### **Variante**

Alle SP erhalten eine Rolle Malerabdeckband. Während fünf Minuten kleben sie eine dramaturgische Landkarte ihres Ortes im Raum – «dramaturgisch», weil auch Ereignisse, Begegnungen, Wendepunkte der Geschichte ersichtlich sein dürfen. Das Spiel endet mit einem Rundgang durch den Raum und das Besichtigen der verschiedenen Klebebandskizzen.

### **FACHGESPRÄCH MIT KNÖPFEN**

Zu zweit. Alle SP erhalten drei Knöpfe. Die SP sprechen über:

- Geschichten erfinden und erzählen
- erfundene und existierende Lieblingsgeschichten

Während des Erzählens dürfen sich die SP gegenseitig Fragen stellen. Die Wörter Nein, Ja, vielleicht, ähm sind verboten. Wer von seinem Gegenüber bei der Benutzung eines der Worte erwischt wird, muss einen Knopf abgeben. Am Ende des Spiels kann verglichen werden, wer wie viele Knöpfe hat.

### **LEBENSBLIDER (75)**

Alle stehend im Raum. Die SPL gibt eine Szenerie bekannt, z. B. Hallenbad, Bahnhof, Geburtstagsfest usw. Alle SP gehen nacheinander durch den Raum und nehmen eine Position ein. Es entsteht ein Standbild. Durch ein akustisches Signal beginnt der Ort zu leben, durch ein zweites friert das Bild in der Ausgangsposition wieder ein.

#### **Variante**

Durch ein akustisches Signal wird ein Bestandteil des Bildes geweckt, die anderen bleiben im «Freeze» (einfrieren). Die erwachten Figuren bzw. Gegenstände können mit einem Catwalk oder durch Gesten einen Gedanken mitteilen.

#### **Variante Situationskarten**

Das Spiel wird mit den Situationskarten aus den «Sprachstarken 8», AB50, gespielt.



## Spielübersicht

- Wort-Erfindung
- Der\*die fremdsprachige Professor\*in
- Flunker-Storys

## Konkrete Spielideen

**WORT-ERFINDUNG**

Die SP recherchieren verschiedene Wörter und deren Herkunft und schreiben die Geschichte des Wortes auf einen Zettel. Diese werden gesammelt. Danach wird eine Bühnensituation errichtet. Zwei SP sind auf der Bühne, die eine SP ist eine grosse Erfinderin und wurde in eine Talkshow eingeladen, um über ihre Wort-Erfindung zu reden. Sie weiss jedoch nicht, welches Wort sie genau erfunden hat. Sie muss dies im Lauf der «Talkshow» herausfinden. Der Talkmaster darf das Wort nie sagen, sondern nur darum herumreden, und gibt ihr dabei Hinweise. Die Erfinderin tut so, als ob sie genau wüsste, wovon der Talkmaster spricht. Sobald die Erfinderin das Wort herausgefunden hat, kommen zwei neue SP auf die Bühne.

**DER\*DIE FREMDSPRACHIGE PROFESSOR\*IN**

Zu zweit. Ein SP nimmt die Rolle des\*der fremdsprachigen Professors/Professorin und ein SP die Rolle des\*der Übersetzers/Übersetzerin ein. Der\*die Professor\*in berichtet in einer frei erfundenen, unverständlichen Sprache von den Rechercheresultaten der Redewendungen. Der\*die Übersetzer\*in «übersetzt» die Erklärungen.

**Variante 1**

Das Publikum darf dem\*der Professor\*in Fragen stellen.

**Variante 2**

Die wirkliche und die übersetzte Geschichte werden miteinander verglichen.

**Variante 3**

Ein dritter SP stellt sich hinter den\*die Professor\*in und übernimmt die Gestik der Arme.

**Variante «Sprachstarke»**

Die SP präsentieren ihre Background-Informationen (vgl. «Sprachstarke 8», AB 53) zu den Wortgeschichten im Format «Der\*die fremdsprachige Professor\*in».

**FLUNKER-STORYS (68)**

Individuell. Alle SP überlegen sich zwei real erlebte und eine fiktive Geschichte. Diese drei Geschichten werden in Kleingruppen den anderen vorgetragen. Ziel des Erzählenden ist es, dass die Zuhörenden nicht herausfinden, welche der drei Storys erfunden ist.

**Variante Wortgeschichten**

Die SP recherchieren die Background-Geschichten zu einem oder mehreren Wörtern (vgl. «Sprachstarke 8», AB53). Zusätzlich erfinden sie zwei weitere, falsche Möglichkeiten von Wortgeschichten dazu. Die drei Geschichten werden den Zuhörenden präsentiert.

## Spielübersicht

- Talkshow
- Arena
- ABABA

## Konkrete Spielideen

**TALKSHOW (102)**

Es gibt eine\*n Moderator\*in, eine Figur, die befragt werden soll, und Journalisten. Die SP erfinden die Figur selbst oder die SPL macht Vorschläge (eine Auswahl: Sportlerin, Politiker, Bankräuberin oder Mutter von drei Zwillingspaaren, Erfinderin usw.). Die Figur kommt auf die Bühne und setzt sich auf einen Stuhl. Die Journalisten befragen sie zu beliebigen Themen. Sie versucht, rollengetreu zu antworten. Dies kann helfen, den Charakter von Figuren zu finden und sich selbst in einer Rolle besser kennenzulernen.

**Variante 1**

Die Talkshow kann auch zu zweit gespielt werden. Eine SP ist die Journalistin, die andere SP die Interviewte.

**Variante Argumentieren**

Ausgangslage ist ein aktuelles Thema, das für die Lebenswelt der Jugendlichen relevant ist (z. B. Kleiderregeln an der Schule, Handynutzung in der Schule, Nutzung von Budget für Schüler\*innenrat usw.).

**ARENA**

Zu sechst. Die Gruppe bestimmt eine Gesprächsleitung und das Thema, über das diskutiert werden soll. Die SP formulieren als

Diskussionsgrundlage eine Frage dazu. Mit Stühlen bauen die SP eine «Arena» auf – ähnlich der Fernsehsendung. Die SP entscheiden sich, ob ihre Rolle in der Diskussion dafür oder dagegen ist. Nun beginnt die Diskussionsrunde. Die Gesprächsleitung achtet darauf, dass alle zu Wort kommen und ungefähr gleich viel Redezeit erhalten. Besonders lustvoll können absurde Diskussionsthemen oder erfundene politische Themen sein.

**ABABA (127)**

Zu zweit. Die SP A und B entwickeln in fünf Phasen ihre Beziehung und eine Szene auf der Bühne. Die fünf Phasen sind bekannt und werden durch Klatschen von der SPL gewechselt. Anfänglich hilft es, wenn die SPL durch ein akustisches Zeichen ein «Freeze» (einfrieren) anzeigt, die nächste Etappe kurz nennt und dann das Spiel in die nächste Phase wechselt.

Phase 1: A betritt die Bühne und etabliert den Raum.

Phase 2: B kommt hinzu und definiert die Beziehung.

Phase 3: A etabliert ein Problem.

Phase 4: B steigert und vergrössert das Problem.

Phase 5: A findet eine Lösung oder trifft eine Entscheidung.

## Variante Argumentieren

### Phase 1

A und B sitzen am Tisch. A etabliert eine These (z. B. Vater (A) von gamesüchtigem Teenager (B) will den PC-Konsum des Sohns einschränken).

### Phase 2

B kontert mit einem Argument inkl. Beispiel dazu (z. B. dass man durch PC-Spiele Englisch lernen kann, weil die Spielanweisungen alle in Englisch verfasst sind).

Phase 3: A kontert mit einem Gegenargument (und Beispiel).

Phase 4: B nimmt Stellung dazu.

Phase 5: A findet eine Lösung oder trifft eine Entscheidung.

## Seite im Buch

## Thema

84/85

**Aufräumen macht Spass**

## Spielübersicht

- Räumt auf!
- Rucksack-Improvisation
- (Un)ordnung

## Konkrete Spielideen

### RÄUMT AUF!

Die SP erhalten den Auftrag, ein selbst gewähltes Objekt, wie z. B. ein Bild, einen Ort (Pausenplatz, Wald, Garten, Zimmer), einen Songtext, eine Spielkiste, eine Sammlung (Schmucksammlung, Kartensammlung usw.), aufzuräumen. Die SP dokumentieren ihre Aufräumaktion. Wie sie das Aufräumen verstehen (ordnen, putzen usw.), ist ihnen überlassen. Wichtig ist, dass es eine innere Logik gibt. Die Dokumentation des Aufräumens oder das aufgeräumte Objekt selbst wird der Klasse präsentiert.

### RUCKSACK-IMPROVISATION

Erkundung: Alle SP nehmen ihren Rucksack, räumen diesen aus und betrachten die darin gefundenen Fundstücke (wichtig dabei: private Gegenstände dürfen, müssen aber nicht, ausgeräumt werden).

#### Ordnung

Die SP bringen eine Ordnung (nach Farbe, Grösse, Tagesablauf ...) in ihre Gegenstände, kreieren ein «Bild».

#### Bewegung

Die SP erfinden ein Ritual mit ihren Gegenständen, «bewegtes Bild» (z. B. alle Stifte ein- und ausräumen), die SP machen die Bewegung wiederholbar.

#### Wort

Die SP bauen in ihren Bewegungsablauf ein Wort oder einen Satz ein.

### Benennung

Die SP geben ihrem Platz einen Namen/Titel und schreiben ihr bewegtes «Bild» an.

### Museumsausstellung

Die Hälfte der SP geht durch den Raum und schauen sich die Performance ihrer Mitspieler\*innen an. Dabei halten sie besonders Ausschau nach neuen Eigenschaften/Erkenntnissen/Wissen über ihre Mitspieler\*innen.

### (UN-)ORDNUNG

Im Klassenzimmer herrscht Chaos, z. B. liegen ganz viele Magazine verstreut herum oder es gibt ein Chaos aus unterschiedlichen Dingen (Tassen, Esswaren, Papierresten, Stühlen usw.) oder etwas Einheitlicherem (unterschiedliche Kartonkisten). Die Aufgabe an die Klasse ist es, aufzuräumen, ohne miteinander zu sprechen. Die Klasse wird in zwei Gruppen unterteilt. Die eine schaut zu und beobachtet die Dynamik. Anschliessend wird erneut ein Chaos (oder es gibt von Anfang an zwei Chaos-Orte) geschaffen und die Gruppe wechselt. Die SPL reflektiert die Aufräumerlebnisse mit den SP:

- Wie hat es gewirkt?
- Welche Aufräumstrategien wurden sichtbar?
- Welche Gruppendynamiken herrschten?
- Wer hat welche Rolle dabei eingenommen?

## Seite im Buch

## Thema

86/87

**Das muss mal gesagt sein**

## Spielübersicht

- Stopptanz mit Begriffen
- Das muss mal gesagt sein – Demo
- 1 Minute Performance

## Konkrete Spielideen

### STOPPTANZ MIT BEGRIFFEN

Im Raum verteilt liegen Karten mit Begriffen, die zum Nachdenken und Diskutieren anregen (Freiheit, Grenzen, Sterben, Frieden, Macht, Erfindung, Pubertät ...). Immer wenn die Musik stoppt, gehen die SP zu einem Begriff. Die SPL gibt verschiedene Aufgaben hinein:

#### Frage zum Begriff

Die SP stellen laut passende Frage zu den Begriffen – es sind pro Stopp mehrere Fragen möglich. Die Fragen können auch auf Zettel schriftlich festgehalten werden.

### Standbild zum Begriff

Bei Musikstopp nennt die SPL eine Zahl (Gruppengrösse) und einen der Begriffe. Die SP finden sich möglichst schnell in einer Gruppe ein und stellen den Begriff in einem Standbild dar.

#### Durcheinander sprechen

Alle SP zählen laut, während 30 Sekunden, alle Assoziationen zu den Begriffen auf, die ihnen in den Sinn kommen.

#### Minidiskussion

Zu zweit. Die SP entscheiden sich für einen Begriff und philosophieren spontan eine Minute lang dazu.

## DAS MUSS MAL GESAGT SEIN – DEMO

Zu fünft. Die SP schreiben oder zeichnen zu einem für sie aktuellen Thema ein Demonstrations-«Schild».

Die Gruppen präsentieren ihr Plakat in einer Mini-Demonstrations-Performance. Dafür inszenieren sie einen Ausschnitt einer Demonstrationsszene (inkl. gemeinsame Schlachtrufe oder Bewegungschoreografien).

Anschließend wird in der Klasse über die Demonstrations-Performances diskutiert: Was erzeugt Wirkung? Was wirkt auf das Publikum spannend? Welche Argumente sind überzeugend? Warum?

### Seite im Buch

### Thema

88/89

**Ballade «Belsazar»**

### Spielübersicht

- Powerpoint

### Konkrete Spielideen

#### POWERPOINT (115)

Zu fünft. Die SPL oder eine SP erzählt eine Geschichte (z. B. den Comic in den «Sprachstarken 8», S. 88/89) in Form eines «Powerpoint-Vortrags». Die MSP stellen die Erzählung in Standbildern dar. Die Erzählerin klatscht jeweils, wenn ein neues Bild projiziert wird. Bis das neue Bild beschrieben ist, bleiben die SP im «Freeze» (einfrieren).

##### Variante 1

Jede Gruppe erfindet eine eigene Geschichte. Einen Bildwechsel gibt es durch das Klatschen eines spielenden Gruppenmitglieds. Für den Bildwechsel schliessen die Zuschauer ihre Augen und warten, bis durch das nächste Klatschen ein neues Bild gezeigt wird.

##### Variante 2

Die Geschichte kann von einer Textvorlage, einem Foto oder von einer Schlagzeile ausgehen.

## 1 MINUTE PERFORMANCE

Die SP erhalten den Auftrag, zu einem von ihnen gewählten Thema eine Performance zu gestalten. Die einzige Vorgabe ist, dass die Performance exakt eine Minute dauern soll (nicht weniger und nicht mehr). Die Zeit wird gestoppt bei der Präsentation (und so sollte man die Performance auch proben).

##### Variante 3

Einzelne Standbilder können lebendig und mit kurzen Dialogen, erfundenen oder existierenden, ausgespielt werden.

##### Variante 4

Die Geschichte wird mit Musik (oder einer Geräuschkulisse) hinterlegt und ein kurzer Stummfilm wird nachgespielt. Darin sind alle Standbilder erhalten.

##### Variante 5

Beim akustischen Zeichen durch das Publikum werden die Bilder lebendig und einzelne Szenen werden vom Standbild und der Geschichte ausgehend gespielt. Danach frieren die SP wieder ein.

### Seite im Buch

### Thema

90/91

**Rechtschreibung gestern und heute**

### Spielübersicht

- Diskussionsrunde
- Wortsammlung

### Konkrete Spielideen

#### DISKUSSIONSRUNDE

Die SP sammeln in Gruppen Argumente für oder gegen eines der im Text «von der einheitlichen zur einfacheren Rechtschreibung» (vgl. «Sprachstarke 8», S. 90/91) genannten Themen.

- Abschaffung der Gross- und Kleinschreibung
- Anpassung von fremdsprachigen Wörtern

Jede Gruppe stellt einen Speaker, der an der Diskussionsrunde teilnimmt. Die anderen SP dürfen dieser als Publikum zuschauen und allenfalls Fragen stellen.

#### WORTSAMMLUNG

Die SP schreiben während je einer Minute alle Wörter auf, die:

- ihre Grosseltern/Eltern nie sagen würden,
- sie nur im Schweizerdeutschen Sprachgebrauch benutzen,
- sie nur in Chats benutzen (auch Abkürzungen).

92/93 An der eigenen Rechtschreibung ableiten

Spielübersicht

- Umgestaltung

Konkrete Spielideen

**UMGESTALTUNG (7)**

Zu zweit. Die SP betrachten einander gegenseitig ganz genau. Die SPL gibt ein Signal, auf das hin sich eine SP umdreht. Die andere SP verändert drei Dinge an ihrem Äusseren, z. B. Ärmel hochkrempeln, Haare aufstecken, Brille ausziehen. Auf ein zweites Signal der SPL hin dreht sich die andere SP um und versucht herauszufinden, was umgestaltet wurde. Danach werden die Rollen gewechselt.

**Variante Schulzimmer**

Alle SP schliessen die Augen, im Schulzimmer werden drei Sachen verändert. Auf ein Signal der SPL öffnen die SP die Augen wieder und versuchen herauszufinden, was umgestaltet wurde.

**Variante Text**

Zu zweit. Die SP schreiben einen kurzen Text (z. B. ein Dreiminutenfragment über einen Gegenstand, vgl. Übung zu Sprachstarke 8 S. 50/51). Anschliessend tauschen sie den Text aus. Die SP schreiben nun den Text noch einmal und ändern Kleinigkeiten darin ab. Allenfalls werden dabei gleich Fehler korrigiert. Die SP tauschen die neuen Texte wieder aus und versuchen nun, ohne es mit dem Originaltext abzugleichen, die Änderungen herauszufinden.

98/99 Die Grossschreibung bei Nomen

Spielübersicht

- ABC-Wurf mit Nomen

Konkrete Spielideen

**ABC-WURF MIT NOMEN**

Zu zweit. Die SP werfen sich abwechselnd einen Ball (z. B. einen Jonglierball) zu. Mit jedem Wurf wird der nächste Buchstabe des ABCs und ein dazu passendes Nomen aufgesagt.

**Variante**

Die SP spielen den ABC-Wurf zu dritt, zu viert oder zu fünft.

100/101 Kommasetzung

Spielübersicht

- Königreich
- Befehlsrunde
- Schriftsteller

Konkrete Spielideen

**KÖNIGREICH**

Die SP stellen das Experiment mit den Königreichen («Sprachstarke 7», S. 98/99) nach und experimentieren mit eigenen Sätzen. Wie viele verschiedene Möglichkeiten, einen Satz zu bauen, gibt es jeweils?

**BEFEHLSRUNDE (106)**

Zu zweit. Die SP einigen sich, wer für das kommende Spiel den Hochstatus und wer den Tiefstatus einnimmt. Die SP im Hochstatus erteilt der SP im Tiefstatus unterschiedlichste, auch ausgefallene Befehle. Diese hat die SP im Tiefstatus auszuführen.

**Variante 1**

Die SP im Hochstatus erteilt die Befehle nonverbal durch Gesten und Zeichen. Dies bringt mit sich, dass der Befehl möglicherweise

von der SP im Tiefstatus auch als ein anderer verstanden werden kann. Die SP im Tiefstatus behauptet eine Handlung, die sie in den zeichenhaften Befehl interpretiert.

**Variante 2**

Die SP im Hochstatus formuliert die Befehle in Fantasiensprache und ohne Zeichen und Gesten. Die Spannung steigt, denn nun ist die Interpretation des Befehls voll und ganz in den Händen der SP im Tiefstatus.

**SCHRIFTSTELLER (129)**

Eine SP spielt den Autor und sitzt an einer imaginären Schreibmaschine in ihrem Büro und beginnt eine Geschichte zu schreiben. Diese Geschichte erzählt sie mündlich. Sie führt Figuren ein, die



durch die anderen SP gleich auf der Bühne gespielt werden. Diese stellt sie vor, indem sie sagt: «Die wütende Mutter sagt entrüstet: <...>» Die Antwort darauf gibt die spielende Figur.

#### Variante 1

Es kommen immer mehr Figuren in die Geschichte.

#### Variante 2

Die Geschichte wird ohne den Schriftsteller gespielt.

### Seite im Buch Thema

102/103 Grammatik – hoy, heute, oggi – von Geschwistern und anderen Verwandten

### Spielübersicht

- Interaktive Sprachenkarte

### Konkrete Spielideen

#### INTERAKTIVE SPRACHENKARTE

Die SPL markiert im Raum eine Stelle. Die SP stellen sich eine imaginäre Schweizer- oder Weltkarte auf dem Boden vor. Die Himmelsrichtungen können als Orientierungshilfe von der SPL ebenfalls im Raum markiert werden.

Die SP positionieren sich nun zu den folgenden Aussagen im Raum:

- Wo wohnst du?
- Woher kommt deine Muttersprache?
- Wo spricht man deine Lieblingssprache?
- Welches ist dein Lieblingsort/-land?
- usw.

Je nach Frage ändern sich die imaginären Karten und die Distanzen zwischen den SP.

### Seite im Buch Thema

104/105 Grammatik – neue Wörter bilden

### Spielübersicht

- Bewegungsfabrik
- Wörtercollage
- Ein Tisch ist ein Tisch

### Konkrete Spielideen

#### BEWEGUNGSFABRIK (40)

Zu fünft. Alle stehen zusammen und formen über unterschiedliche Bewegungen gemeinsam eine Maschine. Zusammen produzieren sie ein Produkt. Jeder hat eine wiederholbare Bewegung mit Geräusch, die ein Maschinenteil verkörpert. Am Ende gibt es eine Laufbandproduktion des Produkts mit spannenden Bewegungen und Geräuschen.

#### Variante «neue Wörter bilden»

Passend zu den in den «Sprachstarken 8», S. 105, erwähnten Wörtern (Eierschalensollbruchstellenverursacher, Computer-Notfall-Eingreiftruppe, Bajonettauspuffrohrsystem, Abschlagfortschaltkurve, Achtzehnzylinder-W-Motor) bauen die SP eine Bewegungsmaschine.

#### WÖRTERCOLLAGE

Die SP sammeln verschiedene Zeitschriften. Daraus schneiden sie einzelne Wörter heraus und kleben neue Konstellationen zusammen. Die Lieblingswörter der SP werden in einer Ausstellung aufgehängt. Das kreativste Wort wird zum Wort des Monats erkoren.

#### EIN TISCH IST EIN TISCH (PETER BICHSEL)

Die SP lesen den Text «Ein Tisch ist ein Tisch» von Peter Bichsel (online verfügbar) und diskutieren über folgende Fragen:

- Was ist Sprache?
- Wie entwickelt sich Sprache?
- Ist Sprache zwingend etwas Soziales?
- Wie müsste eine weltweite, einheitliche Sprache (wie z. B. Esperanto) aufgebaut sein und geplant werden?

In Gruppen erfinden die SP eine kurze Szene, in der Gegenstände anders benannt oder Wörter miteinander vertauscht werden. Die Gruppen spielen die Szene vor. Das Publikum diskutiert im Anschluss, was trotz des Sprachenwirrwarrs verstanden worden ist und was nicht.

## Spielübersicht

- Stadt – Land – Fluss mit Wortarten
- Marktplatz
- Inselspiel

## Konkrete Spielideen

**STADT – LAND – FLUSS MIT WORTARTEN**

Alle SP zeichnen sich eine Tabelle mit fünf Spalten. In jede Spalte wird eine der fünf Wortarten geschrieben. Die SPL gibt einen Buchstaben bekannt, mit dem die SP möglichst schnell zu jeder Wortart ein passendes Wort finden müssen. Als Hilfsmittel kann die Pronomenliste in den «Sprachstarken 8», S. 126, benutzt werden.

**MARKTPLATZ (80)**

Zwei Gruppen. Eine Gruppe besteht aus präsentierenden SP (Händlern) und die andere aus zuhörenden SP (Käufern). Die Händler suchen sich einen Gegenstand im Raum und versuchen, diesen durch einen guten Werbespot im Marktgetümmel anzupreisen. Die Käufer gehen durch den Raum, treffen auf Händler, halten inne. Die Händler versuchen, ihre eben erfundenen Produkte möglichst gut zu verkaufen. Die Gegenstände dürfen fantasievolle Funktionen haben.

**Variante**

Die zuhörenden SP (Käufer) übernehmen die Rolle der präsentierenden SP (Händler) und übernehmen die Werbung für dieses Objekt. Die Steigerung liegt darin, dass die Funktion beibehalten, aber übertrieben ausgeschmückt weitererzählt wird.

**Variante Wörter sortieren**

Die SP versuchen, beim Anpreisen ihrer Gegenstände möglichst viele kreative Adjektive einzubauen.

**INSELSPIEL (84)**

Der Raum ist durch ein Kreuz in vier Inseln geteilt, markiert durch ein Seil oder Klebeband. Jeder der vier Inseln wird ein Begriff zugeteilt, z. B. Langsamkeit, Übermut, Verliebtheit, Stolz, Angst usw. Die SP ziehen vor dem Besuch einer Insel eine Karte. Darauf sind Handlungen notiert, z. B. Putzen, Fischen, Kochen, Warten, Schlafen, Baby wickeln. Alle SP wählen individuell eine Insel, auf der sie diese Handlung in der Art der Insel ausführen möchten, z. B. verliebt putzen. Auf ein Signal der SPL wechseln die SP die Insel.

**Variante 1**

Die Karten werden bei jedem Wechsel ausgetauscht.

**Variante 2**

Bevor die SP die Insel wechseln, stoppen alle ihre Handlungen mit einem «Freeze» (einfrieren). Ist von aussen erkennbar, um welche Gefühlsinsel es sich handelt?

**Variante Wörter sortieren**

Die SP schreiben während einer Minute eine Sammlung von Begriffen auf Zettel. Alle Zettel der Gruppe werden gesammelt und der entsprechenden Wortart zugeordnet. Die Wörtersammlung dient als Grundstock für das Spiel.

**Variante persönliche Insel**

Alle SP kleben sich mit Malerlebeband eine eigene Insel ab. Die SP suchen sich aus der Wortsammlung für ihre Insel ein Adjektiv, ein Nomen und ein Verb aus. Die SP wählen sich nun eine fremde Insel aus, die sie bespielen möchten. Auf ein Zeichen der SPL werden die Inseln gewechselt.

## Spielübersicht

- Bilderbauen mit Satzgliedern

## Konkrete Spielideen

**BILDERBAUEN MIT SATZGLIEDERN**

Zu fünft. Ein Bild wird von den SP Schritt für Schritt entworfen. SP A geht auf die Bühne, sagt, wer er ist und nimmt eine passende Pose ein. SP B ergänzt mit einer neuen Information das Bild usw. Beispiel:

**Wer?**

Ein alter Mann. (Pose von altem Mann, gebückt mit Gehstock)

**Was?**

Ein alter Mann sitzt. (Hier können kreative Lösungen gesucht werden, z. B. kann eine Bank dargestellt werden, auf der der Mann sich setzen kann)

**Wo?**

Ein alter Mann sitzt im Wald. (Pose eines Baums)

Wann? – Ein alter Mann sitzt am frühen Morgen im Wald. (Z. B. Pose von aufgehender Sonne)

**Wie?**

Ein alter Mann sitzt mit einer Pfeife im Mund am frühen Morgen im Wald. (Darstellung von Pfeife)

Sind alle Figuren im Bild, wiederholen die SP gemeinsam den Satz.

Spielübersicht

- Schriftsteller
- Ich wünschte mir, alle ...

Konkrete Spielideen

**SCHRIFTSTELLER (129)**

Zu dritt. Eine SP sitzt an einer imaginären Schreibmaschine in ihrem Büro und beginnt eine Geschichte zu schreiben. Diese Geschichte erzählt sie mündlich. Sie führt Figuren ein, die durch die anderen SP gleich auf der Bühne gespielt werden. Diese stellt sie vor, indem sie sagt: «Die wütende Mutter sagt entrüstet: <...>» Die Antwort darauf gibt die spielende Figur.

**Variante 1**

Es kommen immer mehr Figuren in die Geschichte.

**Variante 2**

Die Geschichte wird ohne den Schriftsteller gespielt.

**Variante 3**

Eine bereits bestehende Geschichte, z. B. «Romeo und Julia» von Shakespeare, wird geschrieben. Diese kann dann in ein anderes Genre umgeschrieben werden.

**Variante Verben des Sagens und Meinens**

Die erzählende Person baut in ihre Geschichte Verben der Verbenliste (vgl. «Sprachstarke 8», S. 110) ein.

**ICH WÜNSCHTE MIR, ALLE ...**

Alle SP verteilen sich im Raum. Ein SP nennt einen spontanen Wunsch und beginnt seinen Wunsch mit den Worten «Ich wünschte mir, alle ...», z. B. «Ich wünschte mir, alle würden im Raum herumhüpfen» oder «Ich wünschte mir, alle könnten sich im Kreis drehen». Die MSP reagieren auf den Wunsch, indem sie diesen direkt in Tat umsetzen und so lange durchführen, bis ein neuer Wunsch von einem anderen SP genannt wird.

# Einheit zum Thema «Präsentieren und sich vorstellen», «Sprachstarke 8», S. 38/39 (3 Lektionen)

## EINSTIEG UND BLICKKONTAKT

Inhalt der Doppellektion	Sozialform	Zeit	Material
<p><b>BLICKNICKLAUF (28)</b>            Alle stehend im Kreis. Jeder einzelne SP blickt im Kreis umher und sucht den Blickkontakt zu einer MSP. Wenn sich zwei Blicke treffen, nicken sich die beiden SP zu und wechseln über die Mitte den Platz. Sofort suchen sie einen nächsten Blickkontakt. Alle SP sind dauernd in Bewegung.</p> <p><b>Variante</b>            Der Weg durch die Mitte kann mit einem Auftrag angereichert werden, z. B. in einer bestimmten Gangart gehen oder eine Interaktion bei der Begegnung usw.</p> <p>→ Mit dem Spiel üben die SuS den Mitmenschen mit einem offenen Blick zu begegnen und einen Blickkontakt herzustellen.</p>	KU	5'	

## ERSCHEINUNGSBILD

<p>«Sprachstarke 8», S. 38/39, «Tipps fürs Vorstellungsgespräch»            In den «Sprachstarken 8» die «Tipps fürs Vorstellungsgespräch» bis und mit Tipp 1 lesen.</p>	KU	15'	Sprachstarke 8, S. 38/39
<p><b>UMGESTALTUNG (7)</b>            Zu zweit. Die SP betrachten einander gegenseitig ganz genau. Die SPL gibt ein Signal, auf das hin sich eine SP umdreht. Die andere SP verändert drei Dinge an ihrem Äusseren, z. B. Ärmel hochkrempeln, Haare aufstecken, Brille ausziehen. Auf ein zweites Signal der SPL hin dreht sich die andere SP um und versucht herauszufinden, was umgestaltet wurde. Danach werden die Rollen gewechselt.</p>	PA		
<p><b>DISKUSSION NACH DER ÜBUNG IN PARTNERARBEIT</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Auf welche Äusserlichkeiten wird bei einem Bewerbungsgespräch geachtet (Piercing, Hygiene, Kleidung ...)?</li> <li>● Welche Botschaft sende ich mit meinem Auftreten?</li> <li>● Welche äusseren Änderungen könnte ich für ein Bewerbungsgespräch bewusst vornehmen und trotzdem authentisch bleiben?</li> </ul>	PA		

## TIPPS FÜRS VORSTELLUNGSGESPRÄCH

<p>«Sprachstarken 8», S. 38/39, «Tipps fürs Vorstellungsgespräch», AH S. 60            In den «Sprachstarken 8» die «Tipps fürs Vorstellungsgespräch» weiterlesen mit der Methode des kooperativen Lesens.            Die Tipps fassen die SuS im AH S. 60 zusammen.</p>	PA	20'	Sprachstarke 8, S. 38/39
--	----	-----	--------------------------



## ROLLENSPIEL BEWERBUNGSGESPRÄCH

---

### «Sprachstarke 8», AH S. 67/68, ROLLENSPIEL «BEWERBUNGSGESPRÄCH»

Zu viert. Anhand der Anleitung im Arbeitsheft improvisieren die SuS in Gruppen mehrere Bewerbungssituationen zu einem bestimmten Beruf, den sie bereits gut kennen. Für das Interview können die «persönlichen Fragen fürs Bewerbungsgespräch» in den «Sprachstarken», AH S. 68, benutzt werden.

Es ergibt durchaus Sinn, die Improvisation vier Mal zu wiederholen und jeder SP die Möglichkeit zu geben, in alle der Rollen zu schlüpfen. Die LP kann mit einem Signal jeweils den Wechsel nach drei bis vier Minuten ankündigen.

GA

30'

Sprachstarke 8, AH S. 67/68

### DOS UND DON'TS

Nach den Improvisationen versuchen die SP in der Gruppe eine Liste von Dos und Don'ts zu erstellen. In der Klasse werden die Beobachtungen der Impros und die Dos und Don'ts besprochen.

GA

10'

Notizheft oder Papier

Nun wird das Bewerbungsgespräch auf der Bühne gespielt. Zwei freiwillige SP sind auf der Bühne (eine Bewerberin, eine Ausbilderin). Alle anderen SP sitzen im Publikum. Es gibt eine Jury, bestehend aus zwei SP, sie haben eine Klingel und eine Hupe. In der Szene werden explizit Dos und Don'ts eingebaut, sowohl von der Bewerberin als auch von der Ausbilderin. Immer wenn ein Do entdeckt wird, wird geklingelt, doch die Szene geht weiter, und immer wenn ein Don't entdeckt wird, wird gehupt. Szene unterbricht kurz und geht dann korrigiert weiter.

KU

15'

Hupe oder Klingel

### JOB INTERVIEW SKETCH – MONTY PYTHON

Auf YouTube zeigt die SPL den Sketch «Job Interview» von Monty Python.

Die SPL zeigt den Sketch ein zweites Mal und die SP versuchen, auf alle Dos und Don'ts zu achten. Anschliessend tauschen sie sich in der Klasse darüber aus.

KU

10'

Computer und Beamer

## MEINE ERFAHRUNGEN MIT PRÄSENTATIONEN

---

«Sprachstarke 8», AH S. 61, «Meine Erfahrungen mit Präsentationen»  
Die SP bearbeiten zu zweit die Fragen im Arbeitsheft S. 61.

PA

15'

Sprachstarke 8, AH S. 61

### AUFTRITTABGANG (113)

Zu viert. Eine Gruppe geht hinter eine Stellwand oder einen Vorhang oder in einen anderen Raum. Nun treten die SP ähnlich einem Rundlauf einzeln auf die Bühne. Dabei wird der Fokus der SP auf das Beginnen, das Umsetzen und das Abschliessen einer Handlung gelegt, bevor er wieder abgeht. Darauf folgt sogleich die nächste SP.

#### Variante Auftritte

Die SP erzählen bei der Übung von ihren Auftritt-Highlights oder von ihren peinlichsten Auftritten.

KU

10'

Stellwand (evtl. mit einem Leintuch so abdecken, dass die Füsse auch nicht mehr zu sehen sind)

## Nachwort «Die Ideenreichen»

Haben Sie Fragen zum Begleitheft oder brauchen Sie weitere theaterpädagogische Unterstützung?

Unterstützt durch das Pädagogische Medienzentrum (PMZ) der PH Luzern bieten wir vom ZTP verschiedene Unterstützungsangebote an:

### Workshops

Sie interessieren sich dafür, Ihren Unterricht mit theaterpädagogischen Mitteln zu gestalten?

Buchen Sie einen Workshop zu den Begleithefte «Die Ideenreichen». Angeleitet durch eine Theaterpädagogin des ZTP erleben sie die Spielideen aus dem Begleitheft «Die Ideenreichen» live mit Ihrer Klasse im Schulzimmer oder an einer individuell auf Ihr Team zugeschnittenen Weiterbildung.

### Beratungsgespräch

Sie haben ein Theaterprojekt im Kopf?

Gemeinsam suchen wir mit Ihnen in einem individuellen Beratungsgespräch nach Möglichkeiten, theaterästhetische Prozesse mit Ihrer Klasse anzugehen und unterstützen Sie durch eine theaterpädagogische Begleitung bei Ihrem Theaterprojekt.

### Ideenreichen 2-9

Hat Ihr Kollegium ebenfalls Interesse an dem Begleitheft?

Die Begleithefte «Die Ideenreichen» für die Stufen 2-9 können Sie über das Zentrum Theaterpädagogik Luzern bestellen. Weitere Infos finden Sie auf unserer Homepage.

## Impressum

Ideenreichen 8 / 2022

### Herausgegeben von

PH Luzern  
Theaterpädagogisches Zentrum  
Dienstleistungen  
Zentrum Theaterpädagogik ZTP  
Sentimatt 1  
6003 Luzern

Tel 041 203 01 60

ztp@phlu.ch

www.phlu.ch/ztp

http://blog.phlu.ch/theaterpaedagogik/

## Kontakt

Ursula Ulrich

Leiterin Zentrum Theaterpädagogik Luzern

ursula.ulrich@phlu.ch

Alisha Spring

Theaterpädagogin Zentrum Theaterpädagogik Luzern

alisha.spring@phlu.ch

## Redaktion

Alisha Spring

## Mitarbeit

Kathrin Brühlhart Corbat

Claudia von Grünigen

Daniella Franaszek

Fiona Limacher

Alisha Spring

Valeria Stocker

Ursula Ulrich

## Gestaltung / Illustration

Patrick Widmer, Salzburg





