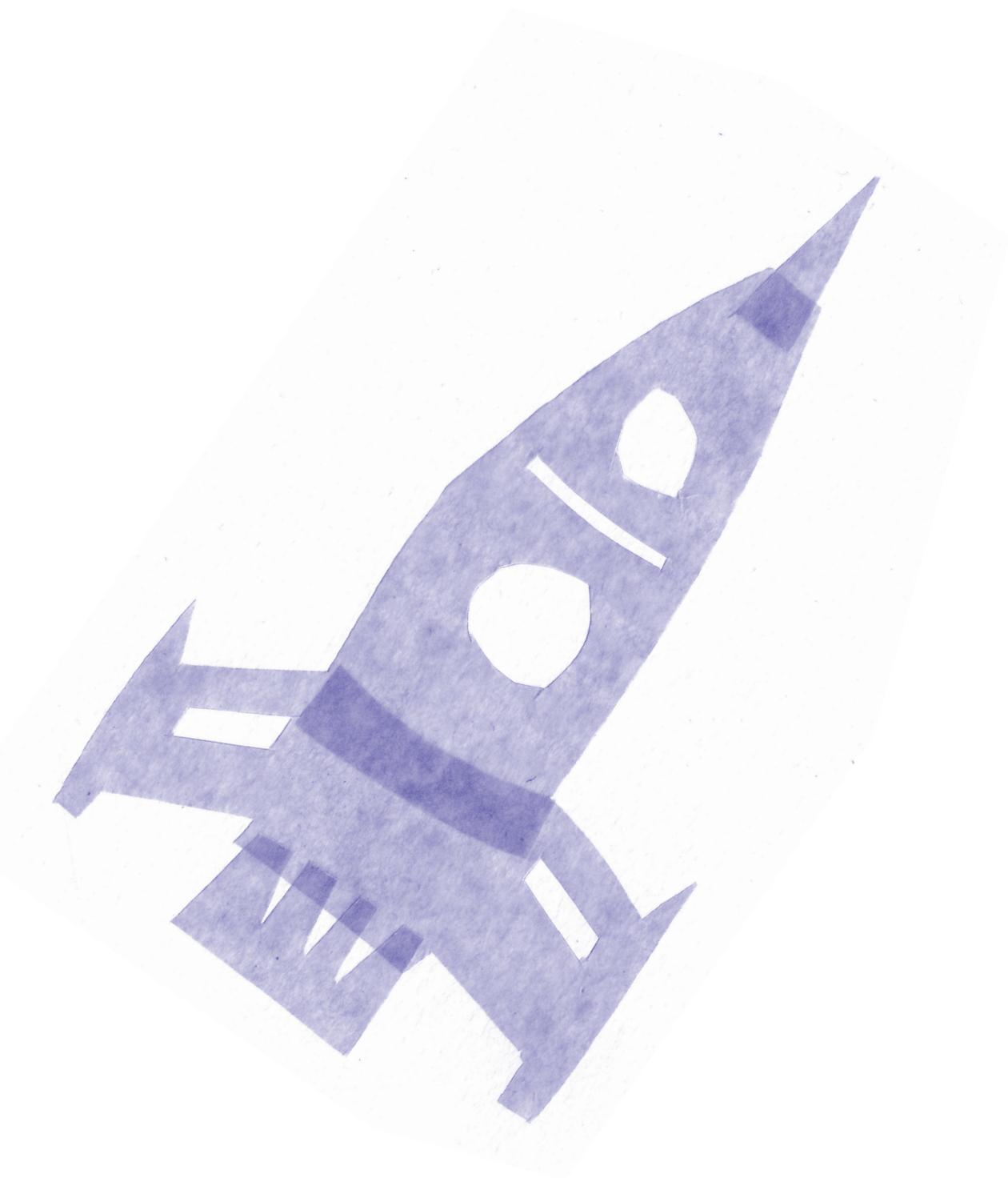




3

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



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?

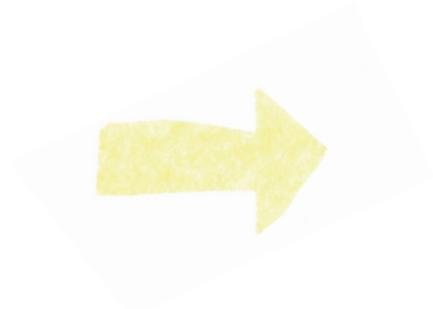
Ästhetische Bildung fängt da an, wo der Alltag unterbrochen wird. Wo Gewohntes befragt wird. Da, wo die Aufmerksamkeit auf die eigene sinnliche Wahrnehmung gerichtet ist und über ästhetisches Empfinden sinnliche Erfahrungen möglich sind. Da, wo die Schülerinnen und Schüler nach einem aktiven Aufwärmen 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.

Spielideen zum Deutschlehrmittel „Die Sprachstarken 3 - Sprachbuch“ (Erscheinungsjahr 2022)



Legende:

Angepasste Spiele, Übungen und Ideen zum Sprachstarken Buch

Basisspiele (Wahrnehmungsspiele, theatrale Spiele)

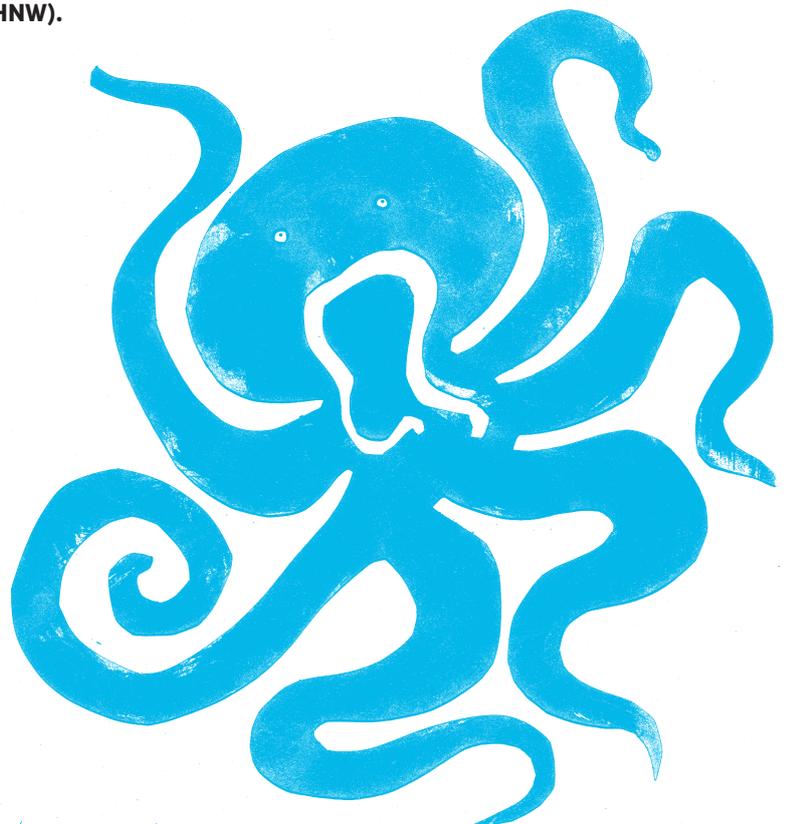
Überfachliche Ideen mit Bezug zu anderen Fächern (Verbindung zu Fach)

Expeditionen, Lernwerkstätte, Möglichkeitsräume, Inspiration und Ideenpool

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

- Spieglein Spieglein
- Statue / Bildhauer
- Standbild

Konkrete Spielideen**SPIEGLEIN SPIEGLEIN**

Zu zweit einander gegenüberstehend. Ein SP spielt das Spiegelbild der 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. (Bewegung und Sport)

STATUE/BILDHAUER

Zu zweit. Ein SP als Bildhauer formt seinen Partner zu einer Figur von Astrid Lindgren auf dem Bild (Sprachstarken 3 S. 4/5). Der Bildhauer macht ein Zeichen (z. B. auf Schulter tippen). Nun wird die Figur lebendig und bewegt sich durch den Raum. Rolle wechseln.

Variante

Raterunde: Die beiden SP einigen sich auf eine Figur von Astrid Lindgren und wer Bildhauer ist / wer Statue wird. Die Statuen werden geformt. Die Bildhauer schreiben den Namen der Statue auf einen Zettel, diesen nehmen sie zu sich. Die Statuen verharren im «Freeze».

In einer ersten Runde gehen zuerst die Bildhauer durch den Raum und schauen sich alle Statuen an. Die Bildhauer betrachten, raten für sich, wer was darstellt.

In einer zweiten Runde legen die Bildhauer die Zettel mit den Namen neben die Statue. War die Vermutung richtig? Diese Aktion wird von Musik begleitet. Wenn die Musik stoppt, ist das Spiel beendet. Zu zweit tauschen sich die SP zu folgenden Fragen aus: Hast du eine Lieblingsfigur von Astrid Lindgren? Kennst du ihre Bücher/Geschichten? Welches ist deine Lieblingsgeschichte?

Als Anregung kann die SPL verschiedene Bücher der Schriftstellerin aus der Bibliothek mitbringen.

STANDBILD

In Kleingruppen wählen die SP einen Bildausschnitt von Seite 4/5 aus. Nun versuchen sie, die Figuren/Objekte dieses Ausschnitts genau nachzustellen. Sobald die SPL (oder jemand aus der Gruppe) klatscht, wird das Bild lebendig, auf erneutes Klatschen friert die Szene wieder ein.

Variante 1

Durch Schnippen der SPL wird das Standbild zum Stummfilm (nur Bewegung ohne Sprache), durch Klatschen wird das Standbild zum Film (Sprache kommt dazu), durch zwei Mal Klatschen verharret das Bild im «Freeze» (eingefroren).

Variante 2

Einer anderen Gruppe wird nun Standbild – Stummfilm – Film – Standbild vorgespielt, diese SP versuchen herauszufinden, welcher Bildausschnitt gewählt wurde.

Spielübersicht**JEUX DRAMATIQUES**

Alle SP im Raum verteilt. Die SPL fragt die SP, welche Orte in der Geschichte vorkommen. Diese Orte werden von den SP im Schulzimmer eingerichtet (evtl. mit Tüchern, dem vorhandenen Mobiliar usw.). Die SPL spielt die Erzählerin. Die SP spielen die Figuren oder Objekte in der Geschichte (die Figuren können gleichzeitig von mehreren SP gespielt werden). Sie dürfen während der Geschichte immer wieder die Rollen selbstständig wechseln oder auch von aussen zuschauen, jedoch dabei nicht sprechen, sondern nur Geräusche machen. Die Sprache übernimmt die erzählende SPL. Bei den Jeux Dramatiques geht es darum, dass die SP sich in verschiedene Rollen hineinversetzen und damit Spielerfahrungen sammeln können. Die SPL versucht, die Geschichte so zu erzählen, dass sie sehr handlungsaktiv ist. Dazu kann das Einbauen von verschiedenen Adjektiven und Verben helfen.

Spielübersicht

- Umgestaltung
- Übertreiben
- Flunkerstorys
- Lügengeschichten erfinden

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.

ÜBERTREIBEN

In der Halbklass. Jede SP überlegt sich zu einem mitgebrachten Fundstück (Schneckenhaus, Kuscheltier, Knopf, Muschel usw.) ein wahres Erlebnis, z. B. warum er dieses Fundstück mitgebracht hat, wo er es gefunden hat, wer es ihm geschenkt hat usw. Mit den Fundstücken gehen alle durch den Raum – auf ein Zeichen der SPL gehen sie zu einem anderen SP, tauschen das Fundstück aus und erzählen ihre Geschichte dazu. Die Geschichte darf nun bei der nächsten Runde extra übertrieben und dramatisch verändert werden. Es darf auch etwas dazuerfunden werden.

Am Schluss darf, wer will, die Geschichte des Fundstücks, das man gerade in den Händen hält, allen im Kreis erzählen.

FLUNKER-STORYS (68)

Alle SP überlegen sich eine erlebte (wahre) Geschichte und eine Lügengeschichte. Diese Geschichten werden in Kleingruppen den anderen vorgetragen. Das Ziel des Erzählenden ist, dass die Zuhörenden nicht herausfinden, welche Geschichte wahr und welche erfunden ist.

LÜGENGESCHICHTEN ERFINDEN

Zu viert. Die SP setzen sich in einen Kreis und erfinden gemeinsam eine Lügengeschichte. Jeder SP sagt immer nur einen Satz. Nach maximal zwei Runden ist die Geschichte fertig. So oft spielen, bis jede SP einmal die Geschichte beginnen durfte. Die Lieblingslügengeschichte darf aufgeschrieben und der Klasse vorgelesen werden. Variante: Zur Inspiration Story Cubes verwenden.

Spielübersicht

- Fussposition
- Figurenimagination
- Figurenkreation
- Mein*e Held*in
- Figurentreffen

Konkrete Spielideen

FUSSPOSITION (34)

Alle gehend im Raum. Die SPL gibt verschiedene Inputs zur Fussstellung, die die SP umsetzen, z. B. auf der Innenseite oder Außenseite gehen, von den Zehen abrollen, von den Fersen abrollen, nicht abrollen, auf Zehenspitzen, auf den Fersen usw.

Nachdem verschiedene Gangarten ausprobiert wurden, wird eine Gangart festgelegt. Die SPL stellt Fragen an die gehenden SP. Wie ist dein Name? Wo bist du geboren? Wie alt bist du?

Es entstehen verschiedene Figuren.

Variante: Die gewählte Körperhaltung wird vergrößert oder verkleinert.

Die folgenden drei Spiele bauen aufeinander auf.

FIGURENIMAGINATION

Alle SP liegen mit geschlossenen Augen auf dem Boden. Sie stellen sich nun vor, sie würden sich in einem Spiegel betrachten.

Die SPL stellt Fragen (sie leitet die Figurenimagination):

- Deine Figur sieht sich im Spiegel. Was sieht sie?
- Welche Farbe hat dein Haar, deine Augen?
- Welche Farbe hat deine Haut?

- Hast du besondere Merkmale im Gesicht, wie Sommersprossen, einen Leberfleck, lange Wimpern, vorstehende Zähne, grosse Ohren?

- Wie sind die Haare, kurz/lang, verstrubelt, trägst du eine Mütze / ein Haarband / einen Hut, oder ...?

Zeit geben für diese Imagination.

FIGURENKREATION

Sobald die SP ein klares Bild von sich hat, darf sie aufstehen und als Heldin oder Held im Raum herumgehen. Wie bewegt sich meine Figur, was sind die Besonderheiten?

(Aus der Theaterkiste darf ein Kostümteil als Verkleidung ausgewählt werden.)

Die SPL leitet nun die Figurenentwicklung weiter, entweder mündlich oder mit Fragekarten, die im Raum verteilt sind:

Wie ist dein Spitzname?

Was isst du am liebsten?

Wo lebst du? Mit wem?

Was sind deine Besonderheiten?

Hast du ein Geheimnis? Welches?

Auf ein Zeichen hin begegnen sich zwei Figuren. Einen Moment lang stehen sich die beiden SP gegenüber und schauen sich an. Dann stellen sie sich kurz vor und beantworten einander eine Frage.

FIGURENTREFFEN

Zwei gleich grosse Gruppen bilden, die sich im Raum einander gegenüber aufstellen.

Zwei Figuren (aus je einer Gruppe) lösen sich und begegnen sich in der Mitte, hier kommt es zu einer kleinen Begegnung.

Seite im Buch

Thema

12/13

Reim es dir zusammen Ratespiele

Spielübersicht

- Objektsein
- Rumpelstilz

Konkrete Spielideen

OBJEKTSEIN (37)

Die SP stellen sich ein Objekt vor, z.B. einen Staubsauger, einene Schraubenschlüssel, einen Eimer oder andere Alltagsgegenstände. Durch die Körperhaltung und mögliche Geräusche verkörpern sie den Gegenstand.

Variante 1

Die dargestellten Objekte werden dem Publikum gezeigt. Das Publikum muss raten, um welches Objekt es sich handelt.

RUMPELSTILZ (29)

Alle verteilt im Raum. Eine SP, die Beobachterin, verlässt den Raum. Die anderen bestimmen eine SP, die als Rumpelstilz lautlos Bewegungen vorgibt. Alle gehen im Raum umher. Rumpelstilz gibt eine Bewegung vor und wechselt die Bewegungen fließend. Die anderen SP versuchen möglichst schnell und unauffällig die Bewegungen zu übernehmen. Die Beobachterin stellt sich nun in die Mitte des Kreises und hat den Auftrag, herauszufinden, wer die Bewegungen vorgegeben hat.

Variante 1

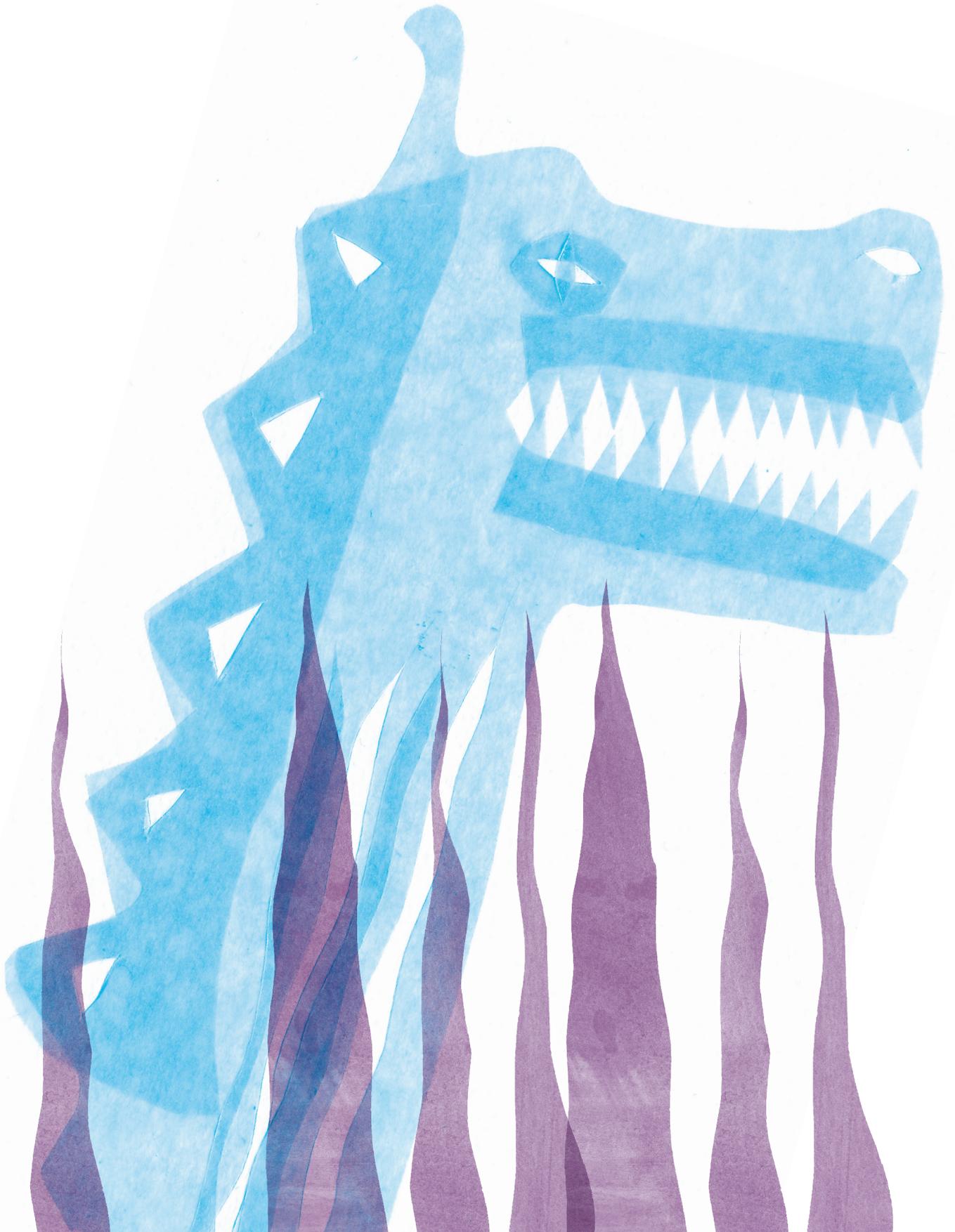
Die SP stehen und imitieren die Bewegungen von Rumpelstilz. Die Beobachterin steht in der Mitte des Kreises.

Variante 2

Rumpelstilz kann anstelle von Bewegungen auch Klänge und Geräusche initiieren.

**SPANNENDES AN DER SPRACHE BEWUSST
ERLEBEN:**

**VOM SPRECHEN UND ZUHÖREN (S. 14-23)
SPRECHEN, HÖREN, LESEN**



Spielübersicht

- Forschungsaufgabe auf dem Spielplatz
- Begegnungen
- Raumlauf mit Emotionen
- Wand-Statuen
- Gleichgewicht
- Kampftempo
- Ein Wort Dialog
- ABC – Konflikt
- Hund und Knochen

Konkrete Spielideen

FORSCHUNGSAUFGABE AUF DEM SPIELPLATZ

Als Einstieg treffen sich alle SP auf einem Spielplatz. Sie haben folgende Aufgabe:

Sitze fünf Minuten an einem Ort blind und lausche. Welche Geräusche hörst du?

Beobachte auf dem Spielplatz oder während einer grossen Pause eine Kindergruppe und ihr Spiel. Halte deine Beobachtungen in Skizzen, Wörtern fest. Anschliessend trifft ihr euch in der Klasse und tauscht eure Beobachtungen aus.

Folgende Fragen können dir beim Beobachten helfen:

Wer ist da? Wie viele Menschen schätzt du, sind hier? Wie alt sind die Kinder? Hat es auch Erwachsene? Was machen die Kinder? Was machen die Erwachsenen? Welche Spielmomente beobachtet ihr? Gibt es Streit? Wenn ja, was beobachtet ihr?

BEGEGNUNGEN

Zu Musik bewegen sich alle SP durch den Raum. Auf Musik-Stopp begegnen sich immer zwei SP, die SPL stellt verschiedene Aufgaben:

- Begrüssen, ohne zu sprechen
- Zwei Personen treffen sich, die sich schon ganz lange nicht mehr gesehen haben
- Zwei Personen müssen sich begrüßen, die sich eigentlich lieber aus dem Weg gehen würden

Weitere Begegnungen finden in Fantasiensprache (Grommolo) statt:

- Einander etwas Spannendes erzählen
- Eine Überraschung verraten
- Einander vor etwas Unheimlichem warnen
- Einander etwas erzählen, das einen wütend macht

RAUMLAUF MIT EMOTIONEN

Im Raum verteilt liegen verdeckt verschiedene Emotionskarten in Wort oder Bild (als Anregung dient das Bilderbuch «Heute bin ich» von Mies Van Hout, Aracari Verlag).

Die SPL lässt Musik spielen. Wenn die Musik stoppt, geht jede SP zu einer Karte und versucht, diese Emotion zu spielen. Weitergehen in dieser Emotion durch den Raum. Wenn erneut Musik ertönt, die Emotion abschütteln, wieder «neutral» werden und weitergehen, bis bei erneutem Stopp der Musik ein neues Gefühl aufgedeckt wird. Beispiele: fröhlich, mutig, sorglos, zornig, verlegen, traurig, neidisch usw.

WAND-STATUEN

Die Hälfte der Gruppe stehend, mit dem Rücken zum Publikum auf der Bühne. Die Hälfte der Gruppe ist Publikum und schaut zu. Die SPL gibt einen Input (Bsp. Emotion) und zählt auf drei. Bei drei drehen sich die SP um und nehmen eine zum Input passende Pose ein. Diese halten sie ca. drei Sekunden. Dann drehen sie sich wieder um.

Variante 1

Szenen auf dem Spielplatz als Input

Variante 2

Ideen für Inputs beim Publikum sammeln.

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 die Füsse dürfen sich nicht bewegen. Verliert man das Gleichgewicht, bekommt man einen Punkt. Wenn eine SP fünf Punkte gesammelt hat, ist das Spiel fertig.

KAMPFTEMPO (39)

Zu zweit einander gegenüber. Eine SP beginnt mit einem «Zeitlupen-Schlag», die Gegnerin verhält sich, als würde sie ihn abbekommen (Reaktion). Danach schlägt die Gegnerin zurück und die Angreiferin reagiert. Reaktion und Aktion sollen möglichst fließend wechseln. Wichtig ist eine langsame Ausführung. Die Stimme darf dazu unterstützend eingesetzt werden. Der Angreifende oder der Angegriffene gibt einen «Zeitlupen-Kampfschrei» von sich.

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.

ABC – KONFLIKT in fünf Stufen

Zu dritt. Die SP schauen sich das Bild im Sprachstarken 3 (S.14/15) genau an und wählen eine Figurengruppe auf dem Spielplatz aus, die sie nachspielen. Mit Klebeband können sie sich die wichtigsten Elemente auf der Spielfläche abkleben.

Sie bauen den Konflikt in fünf Stufen auf. Jede Stufe ist getrennt durch ein Klatschen. Bei jedem Klatschen durch die SPL wird das Spiel gestoppt («Freeze») und die neue Aufgabe angesagt:

Phase 1: Wo? Wo genau stehen die SP auf dem Spielplatz?

Phase 2: Wer? Beziehung klären (Freunde, Klassenkollegin, Geschwister, Eltern, Tiere usw.) Hinweis: Im Spiel haben alle einen anderen Namen, SP spielen nie mit dem «richtigen» Namen.

Phase 3: SP A beginnt einen Konflikt / ein Problem.

Phase 4: SP B vergrössert den Konflikt / das Problem.

Phase 5: SP C bringt eine Lösung oder trifft eine Entscheidung.

SP A und SP B steigen darauf ein.

Die entwickelte Szene kann einer anderen Gruppe vorgespielt werden, die anschliessend ihre Beobachtungen rückmeldet.

HUND UND KNOCHEN

Zu zweit; eine SP spielt den Hund, ein anderer SP den Knochen. Es findet ein kleiner Dialog statt – mit viel Bewegung, verbal oder nonverbal.

Möglichkeiten: Knochen kann fliehen, wird gefressen, Hund und Knochen werden Freunde, der Hund frisst den Knochen und erstickt an einem Knochensplitter, der Hund vergräbt den Knochen. Variante: Sprechen in Kauderwelsch (Fantasiensprache).

Spielübersicht

- Kaugummikau
- Familientreffen
- Schriftsteller

Konkrete Spielideen

KAUGUMMIKAU (41)

Alle stehend im Kreis. Die SP stellen sich vor, dass sie einen grossen Kaugummi kauen, und bewegen so ihre Gesichtsmuskulatur. Dazu werden lustvolle Kaugeräusche gemacht. Die SPL gibt nähere Beschreibungen zum Kaugummi, z. B. sehr klebriger Kaugummi, stinkender Kaugummi, scharfer Kaugummi usw.

FAMILIENTREFFEN (53)

Zu viert. Jede Gruppe sucht sich einen Familiennamen. Dann verteilt sie die Funktionen, z. B. Mutter, Vater, Tochter, Sohn, kombiniert mit dem Familiennamen. Nun gehen alle SP als jene Figur durch den Raum, für die sie sich gerade entschieden haben, z. B. Mutter Monti, Vater Fischer usw. Den begegnenden MSP stellen sie sich per Händedruck mit Funktion und Name vor. Sobald sie sich vorgestellt haben, übernehmen sie die Funktion und den Familiennamen des Gegenübers. Beim nächsten Treffen mit einer MSP stellen sie sich als neue Figur vor. Die SP wechseln dadurch laufend ihre «Figuridentitäten». Am Ende suchen sich die neuen Familien und es wird geschaut, wie viele von welcher Familie noch vorhanden sind.

Variante 1

Tiere, z. B. Löwe, Löwin, Löwenkind 1 usw.

Variante 2

Gegenstände, z. B. erster Eimer, zweiter Eimer, dritter Eimer usw.

SCHRIFTSTELLER (129)

Zu fünft. Eine SP sitzt an einer imaginären Schreibmaschine in ihrem Büro und beginnt eine Geschichte (S. 16/17) 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.

Spielübersicht

- Aufmerksam
- Blindenführer

Konkrete Spielideen

AUFMERKSAM (5)

Alle stehend im Kreis mit geschlossenen Augen. Die SPL gibt einen Alltagsgegenstand herum und die SP versuchen durch Tasten herauszufinden, was es ist.

Variante 1

Mit geschlossenen Augen auf die Geräusche horchen, die hörbar sind.

BLINDENFÜHRER (14)

Zu zweit. Eine SP schliesst die Augen. Die andere SP führt sie über einen leichten Kontakt mit einem Körperteil durch den Raum, z.B. durch Berühren der Nasenspitze.

Variante 1

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

Spielübersicht

- Fundstücke sammeln
- Tauschrausch
- Fundbildgeschichten
- Sammelsurium
- Was ist passiert?
- Objekteleben
- Dingsda

Konkrete Spielideen

FUNDSTÜCKE SAMMELN

Die SP sammeln über das Jahr hinweg Sätze, Bilder, Zettelchen, Bildausschnitte, Kaugummipapiere, Abdrücke, Lebensspuren. Lieblingsspuren den Geschichtstruhen zuordnen, analog zu den «Sprachstarken» S. 20/21: Ferientruhe/Figurenruhe/Rätselruhe/Fantasiertruhe/Bildertruhe.

Wie wäre es, eine Kiste voller Fundstücke in einer Keksdose anzulegen? Diese Sammelsuriumkiste ist jederzeit für viele Improvisationen, Erzählspiele, Ideensuchen oder als Inspiration bereit.

FUNDBILDGESCHICHTEN

Die SPL legt mit den SP eine Sammlung von Bildern/Fotos/Postkarten an. Jede SP zieht eine Karte und versucht, ihre Assoziation dazu zu spielen. Wenn die SPL ein Zeichen gibt, muss man die Karte verdeckt hinlegen, weitergehen und sich eine neue Spielkarte nehmen. Nach einigen Durchläufen → zu zweit zu einer Karte eine Szene erfinden.

Variante

Die SP kreieren mit ihren Fundstücken eine Collage (→BG)

TAUSCHRAUSCH (81)

Alle SP gehen mit einem mitgebrachten Fundstück durch den Raum. Treffen sie auf einen anderen MSP, erzählen sie sich gegenseitig die «wahren Geschichten ihrer Objekte» (sie dürfen auch erfunden sein) und tauschen dann die Objekte. Die anezählte Geschichte geht mit dem Fundstück und der neuen Besitzerin mit. Bei einem weiteren Treffen mit einer anderen SP wird nun diese neue Geschichte zu diesem Objekt erzählt. Diese darf durchaus übertrieben ausgestaltet weitererzählt werden.

Nach vier bis fünf Tauschsituationen werden die Objekte der ersten Besitzerin übergeben. Mal hören, wie sich die Geschichte verändert hat.

Fundstücke können an verschiedenen Orten gesammelt werden:

- Im Estrich oder im Keller
- Ferienandenken
- Im Brockenhaus
- Auf dem Schulweg

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 – 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 über-

prüft, 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.

WAS IST PASSIERT?

SP bringen mindestens drei Requisiten (z. B. Schirm, Wecker, Koffer) und drei Kostümteile mit (z. B. Hut, Jacke, Mantel). Es gibt eine Auslegeordnung, bei der nach Lust und Laune gewählt werden darf. Anschliessend kleben die SP eine Spielfläche mit Malerabdeckband ab. Nun erfinden und spielen sie mithilfe der Requisiten und Objekte eine eigene Geschichte.

Nach ca. 20 Minuten Spiel stoppen. Kostüme, Requisiten usw. bleiben da, nur die SP verlassen ihre Spielfläche. Die SP geben nun ihrer entstandenen Geschichte einen Titel und schreiben diesen auf ein Blatt, das vor der Spielfläche liegt. Es gibt einen kleinen Rundgang durch diese «Spontaninstallationen» und alle können fantasieren, was wohl bei den anderen geschehen ist ...

OBJEKTELEBEN (72)

Alle im Kreis stehend. Mehrere Objekte liegen in der Mitte. Jeweils ein SP nimmt sich ein Objekt und erzählt davon ausgehend eine kurze Geschichte, z. B. von einem Besen ausgehend das Leiden einer Putzfrau erzählen usw.

Variante 1

Es wird aus der Perspektive des Objekts erzählt.

Variante 2

Die SP erzählen nicht nur, sondern verkörpern das Objekt und erzählen unter körperlichem Einsatz aus der Ich-Perspektive über ihr Leben als Objekt.

DINGSDA

In der halben Klasse. Alle SP bringen ein Fundstück mit. Diese liegen in der Mitte des Kreises. Immer zwei SP tauschen ihre Geschichte von ihrem mitgebrachten Fundstück aus. Die erzählte Geschichte wird vom Spielpartner in der Rolle des Fundstücks als Monolog der Gruppe erzählt. Dabei darf der Name des Fundstücks nicht verraten werden, stattdessen wird «Dingsda» eingefügt. Die anderen SP versuchen herauszufinden, um welches Fundstück es sich handelt. Beispiel: «Ich bin das Dingsda von Max. Max liebt mich. Ich bin besonders bunt und gross, deshalb hat er mich wohl lange aufgehoben. Eines Morgens öffnete er mich und nahm mein Inneres heraus! Ich war erstaunt, dass ich als Dingsda überhaupt noch weiterleben konnte, so ohne Inhalt – da wollte mich Max schon in den Müll werfen.» (Dingsda: Kaugummipapier)

22/23 **Eine Katastrophe**

Spielübersicht

- Verbindungsball

Konkrete Spielideen

VERBINDUNGSBALL

Zu zweit. Die SP sitzen Rücken an Rücken. Zwischen ihren Schulterblättern klemmen sie einen Tennisball ein und versuchen sich gemeinsam zu bewegen, ohne dass der Ball herunterfällt.

Variante 1

Ball zwischen anderen Körperteilen einklemmen und sich durch den Raum fortbewegen.

Variante 2

Verschiedene Bälle oder andere Objekte (Bsp. Eine oder mehrere Kartonschachteln) verwenden und damit unterschiedliche Transportmöglichkeiten erproben

24/29 **Sags mit einem Brief**

Spielübersicht

- | | | |
|-----------------------|---------------------------|-------------------------|
| ● Du-Kreis | ● Bewegungsdomino | ● Postkartengeschichten |
| ● Stille Brieftaube | ● Schlafende Bären wecken | ● Fotostory |
| ● Geschenke verteilen | ● Expresspost | ● Ferienpostkarten |

Konkrete Spielideen

DU-KREIS

Alle SP stehen im Kreis. Nun nimmt eine SP Blickkontakt mit einem anderen SP auf, zeigt auf ihn und sagt laut «Du!», dann beginnt sie auf den SP zuzugehen, um seinen Platz einzunehmen. In dieser Zeit nimmt der SP mit einem weiteren SP Blickkontakt auf, zeigt auf ihn, ruft «Du!» und geht los, um dessen Platz einzunehmen.

Wichtig ist, dass trotz Eile, den Platz rechtzeitig geräumt zu haben, zuerst gezeigt und «Du!» gerufen wird.

Variante: «Du» mit Emotionen: das Du wird auf verschiedenste Weise gerufen, gelockt, angeschuldigt, geschluchzt, geflüstert, gefragt ...

STILLE BRIEFTAUBE

Zu viert. Die SP der Gruppen setzen sich hintereinander in eine Reihe. Die jeweils an hinterster Stelle sitzende SP sollen ein Wort, das die SPL ihnen genannt hat, dem Vordermann in Grossbuchstaben auf den Rücken schreiben. Dabei ist es günstig, Buchstabe für Buchstabe durch die Reihe zu geben. Wenn alle Buchstaben beim vordersten SP angekommen sind, soll dieser das Wort laut nennen. Danach setzt sich dieser TN zuhinterst hin und schreibt ein neues Wort. Eine Art Stafette entsteht.

GESCHENK VERTEILEN

Alle SP stehend im Kreis. Ein SP fängt an und stellt pantomimisch dar, was er seinem linken Nachbarn schenken möchte. Sobald dieser es erraten hat, bedankt er sich und schenkt seinem linken Nachbarn ein Geschenk.

Variante

Der schenkende SP stellt/fährt/schiebt sein Geschenk (gross, klein, schwer oder leicht) vor den benachbarten SP. Der Beschenkte packt

sein Geschenk dementsprechend aus, wie er es anhand der Vorgaben für notwendig hält und bedankt sich in demselben Stil.

BEWEGUNGSDOMINO

Die SP erhalten in Gruppen einen Klassensatz von kleinen Karten, die durch eine waagrechte Linie zweigeteilt sind. Die Gruppe kreiert ein Bewegungsdomino mit verschiedenen Aufträgen im Schulzimmer. Beispiel:

Du Startest das Spiel...

STEH AUF DEINEN STUHL

Ein SP ist auf den Stuhl gestanden.

STEH AUF DEN TISCH UND SING DAS „HAPPY BIRTHDAY“

Ein SP ist auf den Tisch gestanden und hat das „Happy Birthday“ gesungen.

KLATSCH DREI MAL IN DIE HÄNDE...

Die Spiele können mit der ganzen Klasse gespielt werden. Dazu werden die Karten gemischt und an die SP verteilt. Der Start-SP beginnt und steht auf seinen Stuhl. Der SP mit der 2. Karte beobachtet, dass ein SP auf den Stuhl gestanden ist und macht mit seiner Anweisung weiter. Das Spiel läuft ohne weitere Hinweise durch, bis der letzte SP an der Reihe war.

SCHLAFENDE BÄREN WECKEN

Alle SP liegen auf dem Rücken. Sie imitieren die «schlafenden Bären», ihre Augen sind geöffnet, ansonsten ist der Körper entspannt.

Ein SP ist bereits wach und versucht, die anderen aufzuwecken, indem er sie zum Lachen bringt. Sprechen und Körperkontakt sind nicht erlaubt. Da Bären sich nicht gerne zu nahe kommen, wird ein Abstand von mind. 50 Zentimetern eingehalten. Wer lachen muss, wird aufgeweckt und hilft dem ersten SP, die anderen Bären aufzuwecken. Wer schafft es, am längsten im Winterschlaf zu bleiben?

EXPRESSPOST (23)

Stehend im Kreis. In der Mitte sitzt ein SP. Dieser zählt blind und stumm auf 20. Manchmal langsam, manchmal schnell. Die Zahlen 1 und 20 werden laut gesagt. Gleichzeitig geht ein Objekt, die «Expresspost», von Hand zu Hand der im Kreis Stehenden. Wer bei 20 die «Expresspost» besitzt, legt sich bäuchlings auf den Boden zwischen die beiden SP links und rechts. Mit der Zeit liegen immer mehr SP auf dem Boden. Diejenigen SP, welche das Objekt weitergeben an die nächste stehende Nachbarin, hüpfen zur Übergabe über die liegenden SP. Nach der Übergabe hüpfen sie so schnell wie möglich wieder auf den eigenen Platz zurück und erwarten das Objekt von Neuem.

BRIEFKOFFER

In einem kleinen Koffer sammelt die SPL Postkarten und verschiedenen Briefe (Dankesbriefe, geschäftliche Briefe...) die die SP von zuhause mitbringen.

FOTOSTORY (71)

Zu viert. Die SPL oder ein SP nennt ein Thema, einen Titel oder einen Begriff. Jeweils vier SP stellen sich, inspiriert von diesem Begriff, in einem Standbild auf. Beispiele: Hunger, Einsamkeit, Wintersturm, Überraschung, Trauminsel, weite Ferne. Als Inspiration für die Titel/Begriffe dient jeweils eine gezogene Postkarte.

Seite im Buch

Thema

30/31

So viel zu entdecken

Spielübersicht

- Spurensuche
- Netz Natur
- Rumpelstilz
- Ich sehe etwas, was du nicht siehst
- Drei-Wort-Geschichten

Konkrete Spielideen

SPURENSUCHE

Die SP machen sich in ihrem Alltag auf die Suche nach den Tieren und Pflanzen, die auf den Bildern im Sprachstarken 4 S. 30/31 abgebildet sind. Die SP bringen verschiedene Beweise mit (Fotos, Blätter, Blüten, Schneckenhäuser...)

Variante 1

Die SP sammeln verschiedene Gegenstände aus einer Hecke. Zurück im Schulzimmer kreieren die SP daraus ein Kunstwerk (Bsp. Ein Gegenstand aufkleben und die Hecke darum zeichnen lassen, Gegenstände ordnen und Kleben...)

Variante 2

Die SP stellen für die Hecke ein Bienenhotel her. (→ BG, TG)

NETZ NATUR

Die SP wählen ein Tier aus, über das sie noch nicht so viel wissen. Sie recherchieren nun im Internet oder in Tierlexika über dieses Tier. Die SP machen sich dabei Notizen zu ihrem Tier. Wenn sie genug Recherchematerial gesammelt haben, gestalten die SP ihr Tier mit Papier und Klebeband. (→ NMG, BG, TTG)

Variante

Ein SP klatscht und das Standbild beginnt zu leben. Die SP spielen so lange weiter, bis ein SP zweimal klatscht und die Szene einfriert. Nun wird eine neue Postkarte gewählt und wieder von vorne begonnen.

FERIENPOSTKARTEN

Die SP improvisieren in Gruppen zu viert oder zu fünft zu folgenden Brieffragmenten:

Lieber Götti

Wir haben eine abenteuerliche Reise hinter uns. Wir haben uns nämlich ziemlich verfahren. Und plötzlich ... Aufgeregte Grüsse, Sabine

Liebe Oma

Du kannst dir gar nicht vorstellen, was heute passiert ist. Unser ... ist nämlich kaputt gegangen. Jetzt ... Liebe Grüsse, Lukas

Lieber Toni

Unsere Ferien in ... sind super. Das Lustigste war, als ... Liebe Grüsse, Tim

Die SP erfinden die Geschichte weiter und denken sich den Brief zu Ende.

Abschluss: Jede SP schreibt/zeichnet einen Brief, anknüpfend an die gespielte Szene. Dieser wird anschliessend einer SP aus einer anderen Gruppe übergeben.

Variante 1

Die Tiere werden von den SP mit dem Format «Zapping» präsentiert: 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 Tiersendung läuft.

Variante 2

Die Tiere treffen aufeinander. Welche Geschichten entstehen dabei? Die SP halten ihre Geschichten fest (schreiben oder malen).

RUMPELSTILZ (29)

Alle verteilt im Raum. Eine SP, die Beobachterin, verlässt den Raum. Die anderen bestimmen eine SP, welche als Rumpelstilz lautlos Bewegungen vorgibt. Alle gehen im Raum umher. Rumpelstilz gibt eine Bewegung vor und wechselt die Bewegungen fließend. Die anderen SP versuchen möglichst schnell und unauffällig die Bewegungen zu übernehmen. Die Beobachterin stellt sich nun in die Mitte des Kreises und hat den Auftrag, herauszufinden, wer die Bewegungen vorgegeben hat.

Variante 1

Die SP stehen und imitieren die Bewegungen von Rumpelstilz. Die

Beobachterin steht in der Mitte des Kreises.

Variante 2

Rumpelstilz kann anstelle von Bewegungen auch Klänge und Geräusche initiieren.

Variante 3:

Rumpelstilz imitiert die Bewegungen eines der Tiere im Sprachstarken 4 S. 30/31.

ICH SEHE ETWAS, WAS DU NICHT SIEHST

Zu zweit. Die SP sitzen Rücken an Rücken und haben je ein Sprachstarkenbuch 4 S. 30/31 bereit. A beschreibt B eins der Bilder. B versucht zu erraten, welches Bild gemeint ist.

DREI-WORT-GESCHICHTEN (118)

Zu dritt. Im Vorfeld suchen alle SP für sich drei Worte 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.

Das Spiel beginnt mit den Begriffen einer Karte. Mit der Zeit nimmt man eine zweite Karte hinzu.

Variante

«In Wiesen und Hecken»: Anstatt von drei Begriffen, können drei der Bilder aus dem Sprachstarken 4 S. 30/31 gewählt werden.

Seite im Buch

Thema

32/35

Abenteuergeschichten Eigene Abenteuergeschichten erfinden.

Spielübersicht

● Detektiv

● 1234-8910 – ich möchte ein...

● Klanggeschichten

● Drei-Wort-Geschichten

Konkrete Spielideen

DETEKTIV (19)

Alle im Raum gehend. Die SPL bestimmt mit einem Hut einen Detektiv, der Schmuggelware unter den anderen entdecken muss. Die anderen versuchen, möglichst unauffällig einen Gegenstand untereinander herumzugeben, ohne dass der Detektiv es bemerkt.

Variante

Die zu schmuggelnden Gegenstände sind verhältnismässig gross, sodass nur mehrere SP miteinander die Ware schmuggeln können. Hierfür ist es hilfreich, wenn sich Tarngruppen bilden, um von der effektiven Schmuggelware abzulenken.

1234-8910 – ICH MÖCHTE EIN ... (ABENTEUER) SEHEN!

Alle SP sind verteilt im Raum. Die SPL gibt eine Abenteuerszenerie bekannt, z. B. Urwald, unterirdischer See, Perlengrotte, Eismeer, und sie sagt dazu: «1234-8910, ich möchte gern einen Urwald sehn!» Alle SP beginnen gleichzeitig zu spielen: eine Figur und eine Handlung, die dem Ort entsprechen.

Variante

Durch ein akustisches Signal friert das lebendige Bild ein, einzelne SP können geweckt werden, sie spielen weiter, während die anderen im «Freeze» bleiben.

KLANGGESCHICHTEN (70)

Alle verteilt im Raum stehend. Mit ihrem Körper versuchen die SP, Geräusche zu einem vorgegebenen Thema zu machen. Die SPL kann einfachere Vorgaben wie Regen oder Wind und mit der Zeit komplexe Geräuschkulissen wie Dschungel oder Weltall vorgeben.

Variante

Abenteuergeschichten – Geräuschkulissen: In Fünfergruppen. Jede Gruppe wählt einen Bildausschnitt auf im Sprachstarken 3 S. 32/33. Die SP suchen mit körpereigenen Klängen nach passenden Geräuschen für das Vertonen der Atmosphäre

und machen sie wiederholbar. Anschliessend werden die Klanggeschichten einander vorgestellt. Die Zuhörenden sitzen mit geschlossenen Augen da. Vielleicht ergibt sich daraus ein Ratespiel.

DREI-WORT-GESCHICHTEN (118)

Zu dritt. Im Vorfeld suchen alle SP für sich drei Worte 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.

Das Spiel beginnt mit den Begriffen einer Karte. Mit der Zeit nimmt man eine zweite Karte hinzu.

Variante

«Sprachstarke»: Die Begriffe können mit der Schreibwelt aus dem Sprachstarken 3 S. 38/39 verknüpft werden, Figuren, Eigenschaften, Orte bereits einführen (z. B. Schlange, eiskalt, Perlengrotte).

Spielübersicht

- Welche Wege führen von der Figur zum Stoff
- Bildhauer
- Marionette
- Figurenimagination
- Wer bist Du?

- Auftritt/Abgang
- Geschichten erfinden mit Geschichtenwürfel
- W Fragen-Impro
- Ein roter Faden- Geschichte erfinden anhand einer Erzählstruktur

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.

BILDHAUER (35)

Zu zweit zusammen. Eine SP formt die andere zu einer Statue (Heldin, Abenteurer usw.). Auf ein Signal wird die Statue lebendig und beginnt in einer passenden Gangart im Raum herumzugehen. Sobald ein weiteres Signal ertönt, friert die Statue wieder ein.

Variante

Nachdem von der Statue eine Gangart entwickelt wurde, kopiert die Bildhauerin die Gangart und die beiden laufen als Paar durch den Raum.

MARIONETTE

Zu zweit. Die Statue wird zur Marionette. An unsichtbaren Fäden wird die Marionette durch den Raum bewegt. Dabei darf der Puppenspieler seine Marionette nicht anfassen, sondern nur an den Fäden halten. Als Abschluss hat der Puppenspieler die Aufgabe, seine Marionette wieder hinzulegen. Anschliessend werden die unsichtbaren Fäden abgeschnitten und die Rollen getauscht.

FIGURENIMAGINATION (98)

Alle gehen 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? Wie geht sie durch den Raum? Wie klingt ihre Stimme? Hat sie einen besonderen Tick?

Die SP bewegen sich als Helden und Heldinnen durch den Raum.

WER BIST DU?

Alle SP schreiben einen kleinen Steckbrief für ihre Figur. Folgende Fragen können dabei helfen:

Name? Besondere Merkmale? Lieblingstier, -essen, -ort, -reise)? Das mag die Figur gar nicht ... Das ist das Geheimnis der Figur ... Die erfundenen Heldenfiguren werden der ganzen Klasse vorgestellt.

AUFTRITTABGANG (113)

Zu viert. Eine SP geht hinter eine Stellwand oder einen Vorhang oder in einen anderen Raum und betritt von dort aus die Spielfläche /Bühne als ihre imaginierte Figur. Auf der Bühne stehen eine Bank und ein Telefon. Die Figur darf beides benutzen. Eine Mini-impro spielen (30 Sekunden), in der sich die Figur vorstellt, ohne ihren Namen zu nennen.

GESCHICHTEN ERFINDEN MIT GESCHICHTENWÜRFEL**(als Alternative zu den Erzählkarten)**

In kleinen Gruppen erfinden die SP eine Geschichte. Es können z. B. die Würfel von Story Cubes benutzt werden oder gemeinsam Geschichtenwürfel hergestellt werden mit eigenen Symbolen/Skizzen der SP/SPL oder mit verkleinerten Fotos.

Dies eignet sich besonders für den DAZ-Unterricht und das Arbeiten mit Pantomime.

Tätigkeiten (Verben) – WAS

Objekte (Nomen) können auf einen ORT hindeuten – **WO**

Tiere, Figuren – **WER**

Zu Beginn wird gewürfelt, die erste SP beginnt mit einer Geschichte, inspiriert von einem der Symbole. Erzählt wird reihum. Wenn eine Erzählrunde zu Ende ist, wird neu gewürfelt und die gewürfelten Symbole werden in die weitere Handlung der Geschichte eingebaut.

W-FRAGEN-IMPRO (122)

Alle W-Fragen-Impro 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 können 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 dazu 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 sie 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.

EIN ROTER FADEN – GESCHICHTEN ERZÄHLEN ANHAND EINER ERZÄHLSTRUKTUR

Welche ERZÄHLSTRUKTUR passt zum Inhalt? (162)

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.»

Spielübersicht

- Lebensbilder
- Zettelgeschichte
- Assoziationensammlung
- Auf Mini-Expedition
- Ideenwerkstatt

Konkrete Spielideen

LEBENSBLIDER (75)

Alle stehend im Raum. Die SPL gibt eine Szenerie bekannt, z. B. Hallenbad, Bahnhof, Geburtstagsfest. 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.

ZETTELGESCHICHTE (82)

Zu viert. Die SPL bereitet Kärtchen mit Begriffen vor, die umgekehrt auf dem Boden verteilt liegen. Alle SP ziehen ein bis drei Kärtchen und gehen dann in die Gruppen. Eine SP beginnt mit ihren Kärtchen eine Geschichte zu erzählen, in der alle gewählten Begriffe vorkommen. Die anderen hören zu. Nach einer Minute macht die SPL ein Zeichen, die erzählende SP wechselt, und ausgehend von der bereits etablierten Geschichte werden beim Weitererzählen die neuen Begriffe integriert. Die Geschichte kann eine ganz neue Wendung nehmen. Wichtig ist, dass alle gezogenen Begriffe genannt werden.

ASSOZIATIONENSAMMLUNG (77)

Zu zweit gehend im Raum. Die SPL nennt einen Begriff. Eine SP beginnt, während 30 Sekunden Assoziationen, die ihr dazu in den Sinn kommen, aufzuzählen. Der andere SP hört aufmerksam zu. Er hat nach dem Zuhören eine Minute Zeit, um eine Geschichte zu erfinden, die möglichst viele genannte Begriffe der ersten SP beinhaltet.

AUF MINI-EXPEDITION

Diese Herangehensweise kann Ideen durchs Handeln und Spielen anstatt durchs Nachdenken generieren.

In einem grossen Raum arbeiten die SP in selbst gewählten Gruppen. Sie haben Klebeband zur Verfügung und – je nachdem – ein ausgewähltes Material in grossen Mengen. z. B.

- Papier
- Plastik
- Stühle
- Zeitungen
- Karton
- Schachteln

Sie forschen an einem Teil der Kokosinsel, inspiriert von der Schatzkarte. Sie wählen einen Teil der Insel als Ausgangsstation. Die W-Fragen-Karten begleiten sie dabei.

Die SP spielen frei, nach ihren eigenen Ideen.

Zuerst kleben sich die SP eine Spielfläche ab, darin werden wichtige Elemente gestaltet, gebaut, installiert.

Es entwickelt sich ein Wechselspiel von Erfinden, Spielen, Konstruieren und Besprechen. Die SPL nimmt eine beobachtende Rolle ein. Sie unterstützt die Gruppen darin, damit Spielideen möglichst

ausprobiert werden und die SP ins Spielen eintauchen können.

Nach ca. 30 Minuten eine Spielpause einlegen und die entstandenen Spielideen festhalten. Sie können als Ausgangslage für die Ideenstube oder das Schreibatelier dienen.

IDEENWERKSTATT

Jede Gruppe sammelt wichtige Wörter zu ihrem Spiel: Handlungen/Figuren/Orte/Rätsel und gibt ihrer Spielwelt einen Namen.

Auf einem grossen Blatt schreibt sie alle Wörter auf. Nun werden die Blätter in die noch nicht aufgeräumten Spielflächen gelegt. Alles Material, was noch herumliegt, aber nicht zum Spiel gehört, wird weggeräumt. Alle SP verlassen dann für einen kurzen Moment den Raum. Durch das Schliessen der Türe erfolgt ein gemeinsamer Ausstieg aus der Geschichtenwelt und ein Rollenwechsel. Als «Besucher» kommen die SP wieder in den Raum, gehen nun zu den Spielorten der anderen, schauen sich alles an, lassen sich inspirieren. Auf Post-its oder leere Blätter können sie als Zuschauer ihre Ideen zu dem, was sie sehen, notieren. Die Frage, die sie dabei begleitet: «Was kommt mir in den Sinn?»

Während der Ideenwerkstatt läuft Musik, niemand spricht, die Spielideen schaut jede SP für sich an, ohne Austausch.

Am Schluss kehrt jede Gruppe zu ihrem Spielort zurück, liest die Ideen der anderen zu ihrem Spielort und beginnt mit dem Aufräumen. Ein Ausstieg durch ein Portal an der Türe, das von freiwilligen SP gebaut wird, beendet die Expedition.

Die Blätter, Spielideen, während der Sequenz entstandene Fotos werden im Schreibatelier und der Ideenstube weiterverwendet.

Die Blätter mit den Stichworten zum Spielgeschehen, zu Figuren und Orten können später in die Schatzkarte und die verschiedenen Wegabschnitte eingearbeitet werden.

Variante

Es kann für eigene Expeditionen eine neue Landkarte gezeichnet werden. Inspiration dafür ist die Schatzkarte aus dem Sprachstarken 3 S. 38/39.

Spielübersicht

- Objektsein
- Bilder bauen
- Powerpoint

Konkrete Spielideen

OBJEKTSEIN (37)

Die SP stellen sich ein Objekt vor, z. B. einen Staubsauger, einen Schraubenschlüssel, einen Eimer oder andere Alltagsgegenstände. Durch die Körperhaltung und mögliche Geräusche verkörpern sie den Gegenstand.

Variante

Die SP verkörpern ein Objekt aus einem Märchen.

BILDER BAUEN

In Kleingruppen werden Bilder gebaut. Die erste SP betritt die Bühne, nimmt eine objekttypische Position als Statue ein und sagt, was sie ist: «Ich bin ein Zauberspiegel.» SP 2 kommt dazu und ergänzt das Bild: «Ich bin der Nagel an der Wand» (und hält dabei als Nagel den Spiegel). SP 3 vervollständigt das Bild, je nachdem verbindet sie auch die beiden Vorschläge: «Ich bin die böse Königin, die in den

Spiegel schaut.» Nun geht SP 1 von der Bühne und nimmt einen der beiden anderen SP mit («Ich wähle die Königin.»). Der zurückgebliebene SP wiederholt noch mal seine Rolle: «Ich bin der Nagel an der Wand» und eine neue, ganz andere Szene wird aufgebaut.

POWERPOINT (115)

Zu viert oder fünft. Die SPL oder eine SP erzählt «Sechs Tage mit Schneewittchen» in Form eines «Powerpoint-Vortrags». Die MSP stellen die Erzählung in Standbildern dar. Die Erzählerin klatscht jeweils, wenn ein neues Bild projiziert wird.

Variante

Höhepunkt: Auf ein weiteres Zeichen hin wird eines der Standbilder kurz lebendig und friert wieder ein. So kann ein spannender Moment gespielt anstatt nur erzählt werden.

Spielübersicht

- Aufmerksam
- Speedy
- Spielverdichtung 1 – ELFCHEN
- Spielverdichtung 2 – HÖRSPIEL

Konkrete Spielideen

AUFMERKSAM (5)

Alle stehend im Kreis mit geschlossenen Augen. Die SPL gibt einen Alltagsgegenstand herum und die SP versuchen durch Tasten herauszufinden, was es ist.

Variante 1

Mit geschlossenen Augen auf die Geräusche horchen, die hörbar sind.

Variante 2

Blind den Raum ertasten. Was ist wahrnehmbar? Temperatur, Material, Grösse, Konstruktion usw.

SPEEDY

Zu zweit. Die SP erzählen sich gegenseitig eine Geschichte (oder spielen sie). Danach wird der Inhalt gekürzt und die SP haben immer weniger Zeit, ihr Märchen zu erzählen oder zu spielen: 1 Minute, 30 Sekunden, 15 Sekunden.

Was braucht es für die Verständlichkeit des Inhalts?

Variante

Die Geschichte wird immer länger...

SPIELVERDICHTUNG 1 - ELFCHEN

Zu zweit freies Spiel mit Klebeband und Zeitungen.

Nach 15 Minuten unterbricht die SPL.

Wörter dazu sammeln, um die Spielfläche herumlegen.

Raumlauf/Stopptanz, bei jedem Stopp sucht sich der SP ein Wort aus.

Mit den ausgesuchten Wörtern ein Elfchen schreiben
Elfchen Schema:

1	(Ball)
2 2	(zerknüllt, zusammengeklebt)
3 3 3	(Papier knistert leise)
4 4 4 4	(eine Sammlung voller Ideen)
1	(Spielschluss)

SPIELVERDICHTUNG 2 – HÖR-SPIEL

In selbst gewählten Gruppen spielen die SP draussen auf dem Pausenplatz mit Zeitung und Papier (15 Minuten).

Anschliessend macht die SPL eine Tonaufnahme von allen Lieblingsmomenten, die gerade gespielt wurden.

Die Tonaufnahme hören sich alle gemeinsam an und lassen sie auf sich wirken. Anschliessend versuchen die SP, das Gehörte in einer Stichwortsammlung oder einem kurzen Text (max. drei Linien) aufzuschreiben. Ob das ein abstrakter, ein beschreibender Text oder der Anfang einer Geschichte ist, darin sind alle frei.

Spielübersicht

- Sagen und meinen
- Ich liebe dich / ich hasse dich
- Anderswortig
- Zusammenzählen
- Klanggeschichten
- Textspielerei
- Gedichtvertonung
- Wörterfabrik

Konkrete Spielideen

SAGEN UND MEINEN

Jeder SP schreibt fünf Sätze zu einem Thema auf ein A4 Blatt mit genügend Zwischenraum zwischen den Sätzen (z.B. zum Thema Streit, Liebeserklärung Partygespräch...) Dann bekommt jeder einen anderen Zettel und schreibt darunter, wie die Sätze gemeint sind.

Beispiel

Satz: «So schön, dass Sie hier sind?»

Subtext: «Wer hat denn Sie eingeladen?»

Die SP lernen die Sätze mit den entsprechenden Subtexten und spielen Szenen damit.

ICH LIEBE DICH / ICH HASSE DICH

Zwei SP spielen eine Szene, bei welcher der eine die ganze Zeit den Subtext «Ich liebe dich», der andere den Subtext «Ich hasse dich» hat. Der Subtext wird jedoch nie als Satz formuliert.

ANDERSWORTIG (62)

Zu zweit. Die beiden SP führen gemeinsam einen Dialog, in dem sie sich schmeicheln oder sich streiten. Sie benutzen als mögliche Wörter jedoch nur Zahlen oder Farben oder Früchte.

Variante

Anstelle der Zahlen als «Wortschatz» kann ein Sprichwort oder ein Satz aus einem Theatertext verwendet werden. Dabei kann ausgehend von den einzelnen Wörtern der gewählten Sätze der Grundlagenwortschatz für diesen Dialog gebildet werden.

ZUSAMMENZÄHLEN (20)

Alle stehend im Kreis. Ohne Abmachung beginnt jemand zu zählen «1», eine andere Person sagt «2» und so weiter. Sobald eine Zahl von zwei SP gleichzeitig genannt wird, beginnt die SPL wieder mit «1» und der Versuch, möglichst weit zu zählen ohne akustische Kollision, beginnt von Neuem. Ziel ist es, gemeinsam möglichst weit zu zählen.

KLANGGESCHICHTEN (70)

Alle verteilt im Raum stehend. Mit ihrem Körper versuchen die SP, Geräusche zu einem vorgegebenen Thema zu machen. Die SPL kann einfachere Vorgaben wie Regen oder Wind, Feuer und mit der Zeit komplexe Geräuschkulissen wie Dschungel oder Weltall vorgeben.

TEXTSPIELEREI (66)

Zu viert. Innerhalb der Gruppe wird 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. Weitere performative Gestaltungselemente: Frage – Antwort: Wechsel von chorisch und solistisch sprechen – crescendo (lauter werden) / diminuendo (leiser werden) loopen (wiederholen): Die gleiche Textstelle wird im Dauerloop gesprochen. Dies kann sich zu einem Grundrhythmus etablieren, über den ein weiterer SP individuell seinen Textausschnitt legt. Beispiel: SP A: Flammen züngeln, Flammen lecken ... (loopen) SP B: Feuer!! (klatsch klatsch) Feuer!! (klatsch klatsch) (loopen) SP C, Erzählerin leise beschwörend: Siehst du, wie die Flammen lecken, züngeln, und die Zunge blecken ... Tempo – schneller/langsamer werden, «Freeze» (Break). Geräuschkulisse aufbauen.

GEDICHTVERTONUNG

Mit viel Zeitungspapier und Klebeband experimentieren die SP in kleinen Gruppen, suchen nach Klängen, Tönen, Geräuschen, um das Lesetheater zu vertonen.

Anschließend arbeiten zwei Gruppen zusammen – eine Gruppe bespielt die Geräusche, die andere Gruppe liest das Gedicht dazu. Gemeinsam wird das Hörspiel geprobt und dann vor der Klasse präsentiert; die Zuhörenden sitzen mit geschlossenen Augen da.

WÖRTERFABRIK (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. Die Maschine hat ausserdem einen Knopf zum Einschalten und einen Regler, mit dem Tempo und Lautstärke gesteuert werden können.

Variante

Die Erfinderin spricht nur Fantasiesprache – sie hat deshalb einen Übersetzer dabei, der simultan übersetzt, sowohl ihre Erläuterungen wie auch Fragen zur Erfindung aus dem Publikum.

Spielübersicht

- Geschichten entdecken
- Gesichter aus Alltagsgegenständen

Konkrete Spielideen**GESCHICHTEN ENTDECKEN**

Ausgehend von den Gesichtern im Sprachstarken 3 S. 50/51 machen sich die SP in Vierergruppen auf die Suche nach versteckten Gesichtern und Figuren im und ums Schulhaus. Zu ihrem Liebling erfinden die SP eine kleine Improvisation mit der «versteckten Figur» am Fundort.

- Wie bewegt sich meine Figur? Bewegung, Körperlichkeit der Figur?
- Wie spricht meine Figur? Stimme, Lautstärke, Sprache?
- Was ist ihre Besonderheit?

Dies kann ein Monolog sein, eine Interaktion mit einer anderen Figur oder ein Kurzauftritt (vgl. Spiel Auftritt/Abgang).

Die gefundenen Gesichter werden fotografiert und die Bilder ausgedruckt. Sie können für die Geschichtentruhen (S. 20/21), Schreibatelier, Ideenstube usw. weiterverwendet werden.

GESICHTER AUS ALLTAGSGEGENSTÄNDEN

Die SP suchen in ihrer Umgebung nach Gegenständen, die sie an ein Gesicht erinnern und fotografieren diese. Mit den Fotos gestalten sie eine Ausstellung.

Variante

Die SP nehmen Alltagsgegenstände mit, legen damit grosse Gesichter auf den Boden und präsentieren entstandenen Gesichter der Klasse.

(→ BG)

Spielübersicht

- Ein Buch ist ein Buch ist (k)ein Buch
- Book Circle
- Stufenkonflikt

Konkrete Spielideen

EIN BUCH IST ein Buch ist (k)ein Buch ...

Jede SP bringt ein altes, ausgerangiertes Buch mit. Gemeinsam begehen sich die SP auf Bücherentdeckung: Welche Bücher sind mitgekommen? Was können sie mit dem Buch alles machen? Was machen die Bücher mit ihnen? Wie kann man sie transportieren, verwandeln, bespielen, umgestalten? Im anschließenden Spiel Book Circle können Lieblingsideen den anderen vorgespielt werden.

BOOK CIRCLE

Alle sitzen im Kreis, in der Mitte liegen verschiedene Bücher. Immer ein SP betritt den Kreis, nimmt ein Buch, macht damit eine Handlung und geht wieder an seinen Platz. Dabei darf das Buch als Buch benutzt, aber auch verfremdet werden: Das Buch wird zum Kopfkissen, zum Koffer, zum Lieblingskuscheltier, zum Sandwich ...

KAMPFTEMPO (39)

Zu zweit gegenüber. Eine SP beginnt mit einem „Zeitlupenschlag“ (Aktion), die Gegnerin verhält sich, als würde sie ihn abbekommen (Reaktion). Danach schlägt die Gegnerin zurück und die Angreiferin reagiert. Reaktion und Aktion sollen möglichst fließend wechseln. Wichtig ist eine langsame Ausführung. Die Stimme darf dazu unterstützend eingesetzt werden. Der Angreifende oder Angegriffene gibt einen „Zeitlupen-Kampfschrei“.

Variante

„Streit der Bücher“: Die SP versetzen sich in die Rolle eines der streitenden Bücher aus dem Sprachstarken 4 S. 54/55. Zu jedem gesprochenen Satz improvisieren die SP Bewegung (Aktion) und reagieren darauf (Reaktion). Der Dialog der Bücher kann dafür auch gekürzt werden.

STUFENKONFLIKT (126)

Zu zweit. Die SP spielen gemeinsam eine Szene, in der sie vier Stufen des Konflikts durchspielen. Durch ein Klatschen der SPL kann eine neue Stufe erreicht werden. Die Konflikte können individuell gewählt werden.

Stufe 1

Alltägliche Diskussion mit Meinungsverschiedenheiten, anständiger Tonfall.

Stufe 2

Eine Auseinandersetzung wird zur Katastrophe.

Stufe 3

Die Katastrophe wird gedämmt, die Wut wird kleiner.

Stufe 4

Die Situation beruhigt sich.

Variante

Die SP spielen den Stufenkonflikt ausgehend vom Streit der Bücher – als Fantasybuch und als dickes Märchenbuch.

Weiterführende Idee: Erlebniswelt Lieblingsbuch

Die SP bringen eine kurze Geschichte / ein Bilderbuch mit, die sie schon immer mal spielen wollten. Im Klassenzimmer wird eine Bücherecke eingerichtet, in der die verschiedenen Geschichten eine Weile wohnen werden und in der nach Lust und Laune gestöbert werden kann. Eine Kiste mit Kostümen und Requisiten in einem Gruppenraum ermöglicht, Geschichten spielerisch auszuprobieren, sie weiterzuspinnen, neu auszudenken. Mit der halben Klasse kann eine freie Spielsequenz ausprobiert werden, in der die SP selbst Geschichte und Spielpartner wählen. Als Gestaltungselement, um Räume abzugrenzen/anzudeuten, dient Klebeband. Die erfundenen Geschichten werden anschließend nicht vorgespielt, sondern die «Spiele Spuren» von der SPL fotografisch gesammelt und am Schluss nach gemeinsamem Aufräumen mit dem Beamer projiziert.

**MIT SPRACHE SPIELEN UND GESTALTEN:
MINIATUREN (S.60-67)
LESEN, SCHREIBEN, HÖREN, SPRECHEN**



Spielübersicht

- Aufmerksam
- Bodycheck
- Der magische Schlüssel
- Türfantasie

Konkrete Spielideen

AUFMERKSAM (5)

Alle stehend im Kreis mit geschlossenen Augen. Die SPL gibt verschiedenste Schlüssel herum und die SP versuchen durch Tasten herauszufinden, was ihre Besonderheit ist.

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? Sind Unterschenkel, Knie, Oberschenkel, Becken, Rücken, Schulterblätter usw. in Kontakt mit dem Boden? Wo und wie berühren meine Hände den Boden? Nehme ich Unterschiede der Bodentemperatur wahr?

Die SP beobachten einen Moment lang ihren eigenen Atem und versuchen, ihren Herzschlag zu hören oder zu spüren.

DER MAGISCHE SCHLÜSSEL

Die SPL leitet eine kleine Gedankenreise an: Stell dir vor, du hast einen magischen Schlüssel gefunden. Er liegt versteckt im Moos unter einem alten Baum und kommt von weit, weit her. Er hat eine besondere Eigenschaft – du kannst damit nämlich verborgene Türen aufschliessen, die man sonst nicht findet. Du nimmst den Schlüssel, machst dich auf die Suche nach einer Türe oder einem Portal, schliesst es auf und gehst hindurch. Was findest du dahinter? Alle SP gehen durch den Raum mit dem Schlüssel.

Alle SP spielen gleichzeitig: eine verborgene Türe aufschliessen und hindurchgehen. Nach ca. fünf Minuten setzt die SPL ein akustisches Zeichen (z. B. Gong oder Klavier spielen) – die SP verlassen die gefundene Spielwelt durch ihre Türe, schliessen sie wieder ab und treffen sich im Kreis. Jede SP sagt drei Wörter zu ihrer Welt.

TÜRENFANTASIE

Sitzend oder stehend im Raum verteilt. Die SP schliessen die Augen. Die SPL leitet die SP dazu an, sich ein Fenster vorzustellen. Dafür werden anregende Fragestellungen als Impulse gestellt: Wie sieht der Türrahmen aus? Gibt es eine Türklinke? Wie gross ist die Türe? Aus welchem Material ist die Türe gebaut? Ist sie eher alt oder neu? Welche Farbe hat sie? Wie riecht sie? Welche Gefühle löst die Türe in mir aus? Was sehe ich um die Türe herum? Gibt es ein Namensschild oder einen Briefkasten? Möchte ich die Türe öffnen oder lieber nicht? Usw.

Wenn die SP ihre Türe klar vor sich sehen, gehen sie durch die Türe hindurch bzw. öffnen sie. Dies geschieht immer noch mit geschlossenen Augen. Welches Zimmer, welcher Raum versteckt sich hinter der Türe? Die SP erforschen den imaginären Raum für sich. (Helfende Fragen: Wie gross ist er? Welche Farben haben die Wände? Welche Gegenstände/Möbel befinden sich im Raum? Wie riecht es hier? Wer könnte hier wohl wohnen? Usw.)

Weiterführung: Welche Geschichten könnten in diesem Raum entstehen?

Variante 1

Die SP tauschen sich zu zweit über ihre Erfahrungen in den imaginären Räumen aus und beschreiben dabei ganz genau das betretene Zimmer.

Variante 2

Die SP zeichnen oder bauen den imaginierten Raum.

(→ BG/TTG)

Variante 3

Ausgehend von einer Raumzeichnung werden zu zweit Geschichten in diesem Raum erfunden. Diese können anschliessend gespielt oder aufgeschrieben werden.

Spielübersicht

- Kaugummikau
- Vor-/Nachmachen
- Chorisch Sprechen
- Klingkreis
- Geräusch-Forschungsreise

Konkrete Spielideen

KAUGUMMIKAU (59)

Alle stehend im Kreis. Die SP stellen sich vor, dass sie einen grossen Kaugummi kauen, und bewegen so ihre Gesichtsmuskulatur. Dazu werden lustvolle Kaugeräusche gemacht. Die SPL gibt nähere Beschreibungen zum Kaugummi, z. B. sehr klebriger Kaugummi, stinkender Kaugummi, scharfer Kaugummi usw.

VOR-/NACHMACHEN

Alle stehend im Kreis. Die SPL macht verschiedene Bewegungen, Aktionen und lautmalerische Spielereien vor, die Klasse imitiert sie. Dabei liegt der Fokus auf Spielfreude und Fantasieanregung.

Die Bewegungen stehen teilweise im Kontext zu unserem Alltagsleben/Bewegungsrepertoire (essen, sich den Bauch genüsslich streichen, sich kratzen, rennen an Ort und Stelle, sich anschleichen, verstecken ...) und sind abstrakte Bewegungen (wie ein Roboter Arme und Beine bewegen, begleitet von Geräuschen und Variationen in Temp).)

CHORISCH SPRECHEN

Hey Concara! –

Hey! Hey!

Concara! Concara

A con, con cara! *A con, con cara!*
Adesso ti famosa! *Adesso ti famosa!*

Wird von der SPL vorgeschrieben und extra dramatisch übertrieben. Die SPL spielt dabei mit verschiedenen Emotionen und Mimik/Gestik und setzt bewusst Kontraste (z. B. einmal laut rufend, dann beschwörend flüsternd, verzweifelt, überglücklich). Die SP sind jeweils das Echo (kursiv). Nach einer Weile kann das Vormachen von einer SP übernommen werden.

KLINGKREIS (65)

Alle stehend im Kreis. Die SPL gibt das Wort «Tohuwabohu» vor. Nun wird das Wort im Kreis herumgegeben. Jede SP darf dabei nur eine Silbe sprechen. In die Richtung, in die sie schaut, wird das Wort weitergegeben. Die Richtung kann spontan gewechselt werden. Die SPL achtet darauf, dass die Silben möglichst fließend aneinandergereiht werden.

Variante

Die SPL gibt einen bekannten Songtext vor. Jeder SP nennt ein Wort des Textes und gibt ihn möglichst schnell weiter. Dieses Vorgehen kann auch zum Auswendiglernen von Texten dienen.

GERÄUSCH-FORSCHUNGSGREISE

Zu zweit begeben sich die SP auf einen kleinen Spaziergang rund ums Schulhaus. Dabei achten die SP zuerst auf alle Geräusche der Umgebung und legen eine bis fünf Stationen fest. Die Hintergrundgeräusche der einzelnen Stationen werden nun bewusst mit ins Gedicht «Das grosse LaLuLa» einbezogen. An jeder Station wird ein Teil des Gedichts gelesen und die Geräusche dazu komponiert.

Variante

Die SP nehmen ihre Leseperformance als Sprachmemo auf. Sie können folgende Gestaltungsmittel nutzen:

- Geräusche verstärken oder leiser werden.
- Mit einem Geräusch beginnen, mehrere Geräusche kommen hinzu.
- Geräuschrhythmus
- Kontrast: Gegensätzliche Geräusche suchen
- Textabschnitte oder Wörter im Loop wiederholen
- Mit Tempo spielen (schneller, langsamer lesen)
- «Freeze» – kurzes unerwartetes Innehalten
- Mit der Stimme spielen: flüstern, kreischen, giggeln, murmeln

Die Aufnahmen werden von der SPL gemacht/gesammelt und später gemeinsam im Klassenzimmer als Hörspiel angehört. Eventuell endet jeder Tag dieser Woche mit einem Lesetheater-Hörspiel.

Seite im Buch

Thema

64/65

Detektivspiel

Spielübersicht

- Stehndgeh
- Gruppengröße
- Spielorte
- Rätselraten
- Ein Tag im Leben von..

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

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

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.

SPIELORTE (41)

Alle gehend im Raum. Die SPL definiert durch Ortsangaben die Spielsituation, z. B. Schwimmbad, Kino, Spielplatz, Schule, Filmstudio, Spital, Hotel. 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.

RÄTSELRATEN

Zu viert. SP 1 wählt eine Figur eines Bildausschnitts und spielt die Handlung dieser Figur. Sobald die anderen SP eine Idee haben, welche Figur bzw. welche Situation SP 1 gewählt hat, können sie einsteigen und mitspielen. Wenn alle vier SP zusammenspielen, ist die Runde beendet, das Rätsel wird aufgelöst. Haben die Mitspielenden die richtige Situation erraten?

EIN TAG IM LEBEN VON ...

Zu zweit. Die SP wählen eine Szene/Figur aus dem Bild (S. 68). Nun erfinden sie für die Figur ein Kostüm(-teil): Hut, Schal, Schuhe, Frisur, Tasche. Die SP stellen dieses mit Zeitungspapier und Klebeband her, danach wird das Kostüm auf einem Stuhl ausgestellt, nun schreiben die SP auf ein Post-it den Namen ihrer Figur. Danach erzählen sie sich gegenseitig über ihre Figur. Wie sieht ihr Alltag aus? Was sind ihre Vorlieben? Einander Figuren vorspielen.

Spielübersicht

- Körperwecken

Konkrete Spielideen**KÖRPERWECKEN (30)**

Alle stehend im Kreis. Jeder SP zeigt eine Bewegung vor, die die anderen nachmachen.

Variante

Schwingen: Die SP zeigen sich gegenseitig verschiedene kleine und grosse, schwungvolle Bewegungen

Spielübersicht

- Aufmerksam
- Rückenpost
- Blindkunst
- Nähezeichen
- Klanggeschichte

Konkrete Spielideen**AUFMERKSAM (5)**

Alle stehend im Kreis mit geschlossenen Augen. Die SPL gibt einen Alltagsgegenstand herum und die SP versuchen durch Tasten herauszufinden, was es ist.

Variante 1

Mit geschlossenen Augen auf die Geräusche horchen, die hörbar sind.

Variante 2

Blind den Raum ertasten. Was ist wahrnehmbar? Temperatur, Material, Grösse, Konstruktion usw.

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.

Variante

Ein SP zeichnet mit dem Zeigefinger auf den Rücken seines Spielpartners. Dieser versucht auf einem Blatt vor sich mit Filzstift das wiederzugeben, was er auf dem Rücken wahrnimmt.

BLINDKUNST (13)

Zu zweit. Eine SP stellt sich blind. Die zweite SP nimmt die Position einer ungewöhnlichen Statue ein und schliesst ihre Augen auch. Die blinde SP versucht zu ertasten, in welcher Position die Statue steht, und ahmt es nach. Danach öffnen beide die Augen und vergleichen ihre Positionen.

Variante

Ausgangslage für die Statue ist ein Bild aus dem Sprachstarken 3 (S. 72/73). Nachdem beide SP die Augen wieder geöffnet haben, versucht die Künstlerin zu erraten, welches Piktogramm die Inspiration war.

NÄHEZEICHEN (16)

Zwei Gruppen. Die SP einer Gruppe verteilen sich im Raum und schliessen die Augen. Die SP der anderen Gruppe schleichen im Raum umher. Sobald eine blinde SP der stehenden Gruppe das Gefühl hat, dass jemand im Umkreis von 50 Zentimeter Entfernung steht, hebt sie die Hand. Die nahestehende SP der gehenden Gruppe klopft ihr als Bestätigung auf die Schulter und geht dann weiter.

KLANGGESCHICHTE

Die Geschichte, die zur Büffelhaut (Sprachstarken 3 S. 73) gefunden wurde, wird vertont. Dazu werden «körpereigene» Geräusche und Alltagsgegenstände gebraucht, die nach Klängen und Melodien erforscht werden. Nun wird Geschichte möglichst ohne Worte geprobt und erzählt. Bei der Vorstellung der gefundenen «Hörspiele» schliessen die Zuhörenden die Augen.

Spielübersicht

- Bodycheck
- Aufwachen
- Gehen
- Tempolauf
- Raumlauf
- Laufrätzel

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?

AUFWACHEN (25)

Einzelstehend im Raum. Die SP bewegen zu Musik einzelne Körperteile.

Variante 1

Einzelne Bewegungen werden individuell kombiniert.

Variante 2

Die SPL kann mit der Musiklautstärke die Bewegungsintensität steuern bis zum Stillstand.

TEMPOLAUF (27)

Alle gehend im Raum. Die SPL gibt eine Geschwindigkeit auf der Skala von 0 bis 10 vor. 0 bedeutet Zeitlupentempo und 10 rennen.

Variante 1

Ausgangslage ist eine Zahlenkombination wie z. B. 3–7–4–1. Diese wird ohne wiederholte Nennung in Bewegung umgesetzt. Der Tempowechsel wird von der SPL durch ein akustisches Signal angegeben.

Variante 2

Zu fünft, der Tempowechsel und der Zahlencode werden von der Gruppe selbst bestimmt. Alle Gruppen arbeiten gleichzeitig.

Variante 3

Zwei Gruppen. Jede Gruppe entscheidet sich für eine Tempokombination, die sie anschliessend geht. Der Wechsel von der einen Zahl

zur nächsten wird von der SPL durch ein Klatschen angezeigt. Nun gehen beide Gruppen gleichzeitig mit ihren Kombinationen durch den Raum und versuchen gleichzeitig herauszufinden, welche Zahlenkombination die andere Gruppe gewählt hat.

RAUMLAUF

Alle gehend im Raum. SPL leitet an: «Gehe im Raum umher. Der Blick ist geradeaus gerichtet, die Arme entspannt. Versuche, möglichst neutral zu gehen – nichts zu spielen, niemanden zu imitieren. Fixiere einen Punkt, auf den du gerade zugehst und von dort auf einen neuen Punkt zuläufst. Die anderen SP im Raum nimmst du wahr, aber es gibt noch keine Begegnung.»

Variante 1

«Gehe zu verschiedener Musik umher, versuche die Eigenart der Musik im Gang aufzunehmen (rennend, hüpfend, schleichend, trippelnd, schlurfend, in Zeitlupe gehend ...)»

Variante 2

«Silly Walks». «Probiere und experimentiere mit lustigen überdrehten, übertriebenen Gangarten.» (Als Inspiration für die SPL dienen die «Silly Walks» von Monty Python.)

Variante 3

«Denke an ein Tier, das du gut kennst, und versuche, im Tempo und in der Besonderheit dieses Tiers durch den Raum zu gehen. Du gehst aber aufrecht in menschlicher Haltung. Was beobachtest du?»

LAUFRÄTSEL

Die SPL schreibt die verschiedenen Arten von Gehen (Sprachstarken 3 S. 74/75) auf Kärtchen. Alle Kärtchen werden im Raum verteilt. Während Musik läuft, gehen die SP durch den Raum und bewegen sich frei. Wenn die Musik stoppt, gehen die SP zu einem Kärtchen und versuchen nun, auf diese Weise weiter durch den Raum zu gehen. Mehrere Runden werden gespielt.

Variante mit Raten

Ein SP wählt nun ein Verb aus, bewegt sich so durch den Raum und versucht zu erraten, ob ein anderer SP das gleiche Verb gewählt hat.

Spielübersicht

- Namengeben
- Menschenkamera

Konkrete Spielideen

NAMENGEBEN

SPL leitet an: «Geht zu zweit durch den Raum. Euer Blick ist offen und wach und ihr versucht, auf eurer Runde so viele Gegenstände wie möglich zu benennen. Auf ein Zeichen hin verharrt ihr im Freeze.» Nun versucht ein SP, einen der genannten Gegenstände als Statue darzustellen (zu spiegeln). Findet der andere SP heraus, was dargestellt wird? Wenn er es herausgefunden hat, erfindet er ein zweites, dazu passendes Nomen, das mit dem Gegenstand zusammengehängt werden kann (z. B. Spiegelkammer; Türschlüssel). Die SP schreiben das gefundene Wort auf, danach Rollentausch.

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 fotografierten Objekten öffnet die blinde SP die Augen und versucht, die eben fokussierten Objekte im Raum wiederzufinden.

Variante Nomenetz

Die SP suchen zu jedem «Foto» ein Nomen. Sie schreiben ihre drei Wörter auf und erstellen dazu ein Nomenetz (vgl. Sprachstärken 3 S. 76/77).

Spielübersicht

- Schlangenlauf
- Raumblick
- Dynamikgehen

Konkrete Spielideen

SCHLANGENLAUF (28)

Zu fünft hintereinander gehend. Der vorderste SP läuft in einer bestimmten Gangart durch den Raum. Die anderen folgen ihm auf die gleiche Art und Weise. Die Wechsel der Fortbewegung sind fließend. Auf ein Zeichen der SPL wechselt der vorderste SP an das Ende der Schlange und eine neue SP führt.

Variante

Die SP gehen frei durch den Raum. Die SPL nennt Adjektive und die SP passen ihre Gangart dem genannten Adjektiv an.

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 oder was hart ist. Der Fokus dabei liegt auf Adjektiven. 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, das vorher noch nicht betrachtet wurde, z. B. auf etwas, das aus Holz ist, auf eine andere SP, auf die Schuhe von ... usw.

DYNAMIKENGEHEN (33)

Alle gehend im Raum. Die SPL gibt die Bewegungsdynamiken direkt und indirekt an, die die SP im Gehen ausprobieren, z. B. schnell, langsam, schwer, leicht usw. Alle SP wählen eine Dynamik und gehen damit durch den Raum. Beim Umhergehen beobachten sie sich gegenseitig und versuchen, die Dynamiken herauszufinden. Die SPL stoppt ab und zu durch Klatschen, damit ausgetauscht werden kann.

Die Frage für die Beobachtenden ist: Wie bewegen sie sich (mit einem Adjektiv beschreiben)?

Aus der Art und Weise der Dynamik können Figuren für Szenen entwickelt werden.

Spielübersicht

● I Like

● Roboterlenken

● Bewegungsfabrik

Konkrete Spielideen

I LIKE! (49)

Zu zweit einander gegenüberstehend. In gleichen Rhythmus klatschen sich die SP mit beiden Händen auf die Oberschenkel. Dann zeigen sie unabhängig voneinander mit beiden Daumen in eine Richtung (links, rechts, unten oder oben). Zeigen die Daumen bei der SP in die gleiche Richtung, werden nach dem nächsten Oberschenkelklatschen die Hände von beiden SP zusammengeklatscht. Mit der Zeit wird das Tempo erhöht.

Variante: Zusätzlich können neue Daumenzeichen erfunden werden.

ROBOTERLENKEN (11)

Zu zweit. Ein SP ist die Lenkerin, ein SP der Roboter. Durch feine Berührungen führt die Lenkerin den Roboter.

Kopf = vorwärts
linke Schulter = 90° nach links
rechte Schulter = 90° nach rechts
Rücken = Stopp

Variante

Zu dritt. Der Lenker muss zwei Roboter, die zu Beginn Rücken an Rücken stehen, so führen, dass sie sich am Schluss anschauen. Dabei ist es wichtig, dass die Berührungen immer abwechselnd – zuerst beim einen, dann beim anderen Roboter – erfolgen.

BEWEGUNGSFABRIK (40)

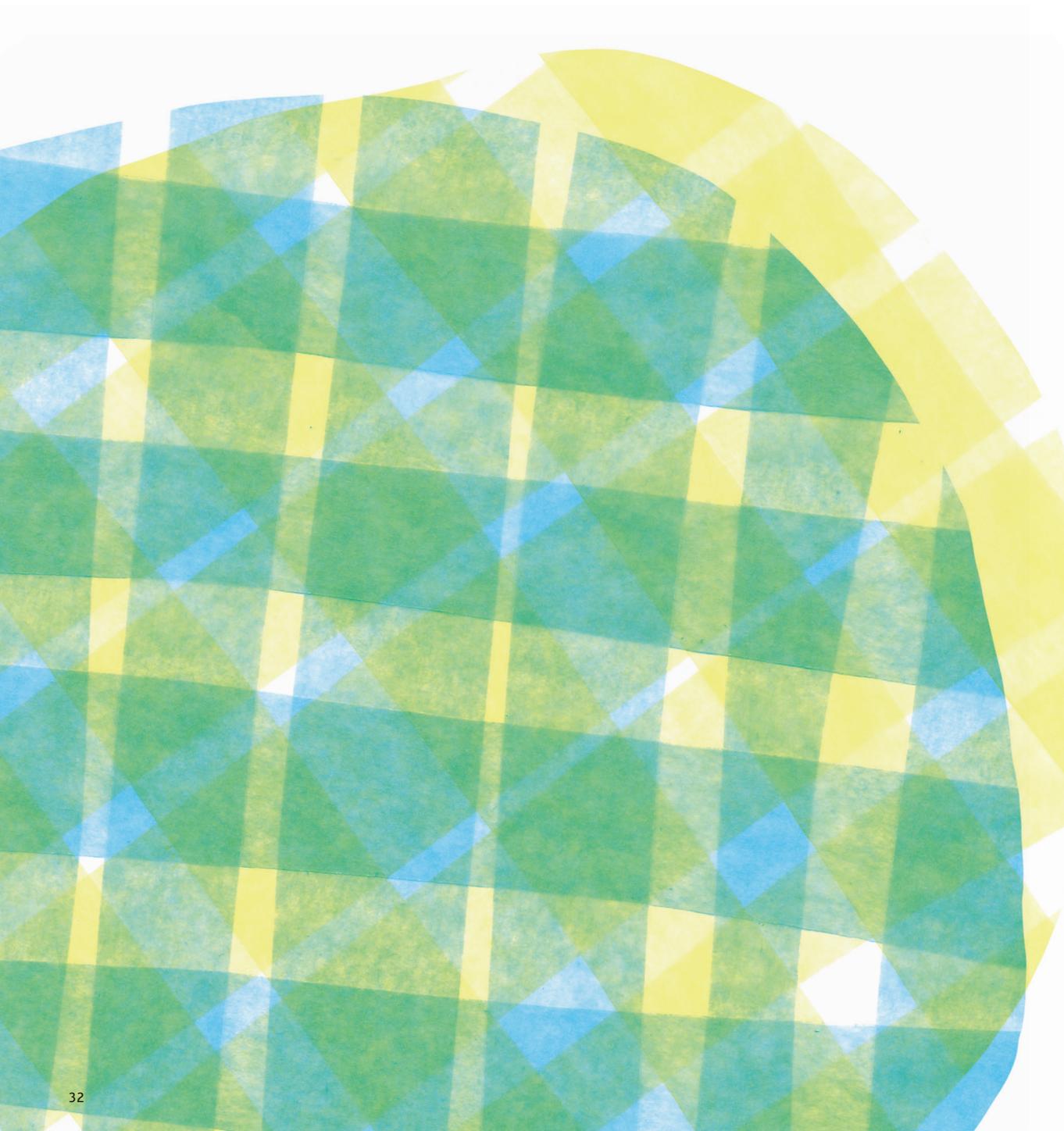
Zu fünft. Alle stehen zusammen und formen über unterschiedliche Bewegungen gemeinsam eine Maschine. Zusammen produzieren sie ein Produkt. Jeder hat eine wiederholbare Bewegung mit Geräusch, die ein Maschinenteil verkörpert. Am Ende gibt es eine Laufbandproduktion des Produkts mit spannenden Bewegungen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

Variante

Die SP erfinden eine neue Maschine / einen Roboter, die/den es bisher noch nicht gibt! Sie finden einen Namen für ihre Maschine und schreiben diesen auf. Alle Gruppen präsentieren sich ihre Neuerfindung.



**SPRACHE ERFORSCHEN:
LESEN UND SCHREIBEN TRAINIEREN, WÖRTER,
SÄTZE (S. 84-92)**



Spielübersicht

- Anfang und Ende
- Kommundgeh
- Rumpelstilz
- Bildhauer
- Standbilder raten
- Detektiv
- Eine Tasse Tee
- Forschungsauftrag Pausenplatz
- Forschungsauftrag Lieblingsspiel

Konkrete Spielideen

ANFANG UND ENDE

Raketenstart

Alle SP stehen im Kreis, nahe beieinander, sodass sich die Schultern berühren. Nun beginnen alle gleichzeitig einen Countdown, bei dem 10 noch leise geflüstert und mit jeder Zahl die Lautstärke gesteigert wird. Gleichzeitig gehen alle bei jeder Zahl einen Schritt zurück. Bei 0 wird die Explosion imitiert, mit der die Rakete ihre Basis verlässt und ins Weltall katapultiert wird.

VULKANAUSBRUCH

Alle SP stehen im Kreis und lassen gemeinsam einen Vulkan ausbrechen: Zuerst ist nur Rauch sichtbar, langsam zischen giftige Gase hoch, vereinzelt spicken Steine aus dem Krater und brodelnd kommt immer lauter die Lava empor, bis der Vulkan mit einem lauten Knall ausbricht.

IMPULSSPRINGKREIS

Alle SP stehen mit dem Blick nach aussen im Kreis. Auf einen gemeinsamen Impuls springen alle gleichzeitig hoch und mit einer 180-Grad-Drehung zurück in den Kreis (Blick in die Kreismitte). Gleichzeitig wird laut ein Wort gerufen (z. B. «Tschüss!»). Der Impuls ist unsichtbar, das bedeutet, niemand zählt ein oder übernimmt offensichtlich die Leitung.

KOMMUNDGEH (24)

Stehend im Kreis. Ein SP hat keinen Platz. Er rennt um den Kreis herum. Durch eine leichte Berührung am Rücken eines MSP kann er einen Platz gewinnen. Bei der Berührung sagt er «Komm mit» oder «Geh weg». Je nachdem rennt der Berührte in die Gegenrichtung oder in die gleiche Richtung wie der Platzlose. Wer zuerst am freien Platz ankommt, nimmt ihn für sich ein.

Variante

Beim «Geh weg» wird vor dem Kreuzen gestoppt und einer der beiden stellt eine Frage, der andere antwortet spontan. Wenn geantwortet wurde, rennen beide weiter, wer zuerst die Lücke erreicht, darf stehen bleiben.

RUMPELSTILZ (29)

Alle verteilt im Raum. Eine SP, die Beobachterin, verlässt den Raum. Die anderen bestimmen eine SP, welche als Rumpelstilz lautlos Bewegungen vorgibt. Alle gehen im Raum umher. Rumpelstilz gibt eine Bewegung vor und wechselt die Bewegungen fließend. Die anderen SP versuchen möglichst schnell und unauffällig die Bewegungen zu übernehmen. Die Beobachterin stellt sich nun in die Mitte des Kreises und hat den Auftrag, herauszufinden, wer die Bewegungen vorgegeben hat.

Variante 1

Die SP stehen und imitieren die Bewegungen von Rumpelstilz. Die Beobachterin steht in der Mitte des Kreises.

Variante 2

Rumpelstilz kann anstelle von Bewegungen auch Klänge und Geräusche initiieren.

BILDHAUER (35)

Zu zweit zusammen. Eine SP formt die andere zu einer Statue, nach einer Figur auf Seite 86/87. Die Statue versucht zu erraten, nach welcher Figur sie geformt wurde.

Variante

Nachdem die Statue den Spielmoment erraten hat, formt sie ihre Bildhauerin ebenfalls zu einer Statue nach einer Figur auf dem Bild, die mit ihrer eigenen im Kontakt steht. Auf ein Zeichen hin versuchen die beiden Figuren, den Moment weiterzuspielen.

STANDBILDER RATEN

Die SP stellen verschiedene Standbilder der Kinderspiele aus dem Sprachstarke 3 (S. 86/87), in selbst gewählten Gruppen dar. Eine SP aus der Gruppe klatscht – daraufhin wird das Standbild lebendig. Auf einen weiteren Klatscher friert das Bild wieder ein («Freeze»). Die SP zeigen einander die Standbilder. Finden die anderen den Bildausschnitt? Dem ausgewählten Spiel wird ein Titel gegeben.

Variante Stummfilm zu Video

Einmal Klatschen = das Bild wird lebendig ohne Ton (keine Geräusche / Sprache) = Stummfilm.

Ein Doppelklatscher macht den Stummfilm zum Video.

Gemeinsames Ende bestimmen.

DETEKTIV (19)

Alle im Raum gehend. Die SPL bestimmt mit einem Hut einen Detektiv, der Schmuggelware unter den anderen entdecken muss. Die anderen versuchen möglichst unauffällig, einen Gegenstand untereinander herumzugeben, ohne dass der Detektiv es bemerkt.

Variante

Die zu schmuggelnden Gegenstände sind verhältnismässig gross, sodass nur mehrere SP miteinander die Ware schmuggeln können. Hierfür ist es hilfreich, wenn sich Tarngruppen bilden, um von der effektiven Schmuggelware abzulenken.

EINE TASSE TEE

(Spiel ist auch bekannt unter dem Namen «Zytig läse»)

Alle SP stehen auf der einen Seite des Raums, eine SP auf der anderen. Sie dreht sich mit dem Rücken zur Gruppe und ruft laut «eine Tasse Tee, dazu ein Toffifee», danach dreht sie sich um.

In der Zwischenzeit versuchen die anderen SP, sich anzuschleichen. Dreht sich die Teetrinkerin um, müssen alle regungslos verharren («Freeze»). Wer die Teetrinkerin als Erstes berührt, darf ihre Position einnehmen.

Inszenierungsidee

Dieses Spiel eignet sich sehr gut in Kombination mit einer Geschichte. Beispielsweise stellt ein böser König die schwierige Aufgabe, ihn zum Lachen zu bringen. Sein Dienstpersonal muss es versuchen. Alle, die gescheitert sind, treten an zum Teetrinkspiel – wer zu spät im «Freeze» ist, wird geköpft. Lustig wird diese dramatische Variante in kleinen Gruppen, in denen jede SP mal die Rolle des bösen Königs innehat.

FORSCHUNGSAUFGABE: PAUSENPLATZ

SP beobachten während einer Pause die verschiedenen Spiele, die gespielt werden, und notieren, skizzieren ihre Beobachtungen. Nach der Pause werden Standbilder zu den gefundenen Spielen gestellt. Gibt es ähnliche Spiele wie auf Seite 86? Welche sind gleich, welche anders? Können die anderen SP erraten, welches Spiel dargestellt wird?

FORSCHUNGSAUFGABE: LIEBLINGSSPIEL

Welches sind die Lieblingsspiele der SP auf dem Pausenplatz? Die SP spielen sie im leeren Raum als Gruppe dem Rest der Klasse vor. Die Zuschauenden beobachten: Was passiert? Welche Eindrücke, Emotionen, Ideen, Geschichten sehen sie darin? Sie suchen ein Wort, um das, was sie beobachten, festzuhalten.

Die SP suchen nach Spielen, die eine Geschichte erzählen und tauschen aus, warum.

Seite im Buch

Thema

88/89

Gedankentexte

Spielübersicht

- Gedankentexte am Lieblingssort
- Gedankentexte mit dem Lieblingsobjekt / Kuscheltier
- Installation
- Still image

Konkrete Spielideen

Der Raum, die Umgebung beeinflussen die Ideenfindung. Hier zwei Vorschläge, wie zu den Gedankentexten hingeführt werden kann, als Alternative zum Arbeitsplatz im Schulzimmer:

GEDANKENTEXTE AM LIEBLINGSORT

Die SP suchen einen Lieblingssort rund um das Schulhaus. Sie setzen sich dort hin und überlegen sich folgende Fragen:

- Was hörst du an deinem Ort?
- Was siehst du?
- Wie riecht dein Ort?
- Warum magst du ihn besonders?

Die SP lesen nun am Lieblingssort die Gedankentexte in Ruhe durch.

- Welche Gedanken zum Leben und zur Welt hast du dir schon gemacht?
- Was ist für dich wichtig im Leben?
- Hast du Träume? Welche?
- Welche drei Wünsche hast du im Moment für das Leben?

Aus ihren Notizen schreiben die SP einen Gedankentext, den sie mit den anderen teilen können.

GEDANKENTEXT MIT DEM KUSCHELTIER

Die SP bringen ein Lieblingskuscheltier in die Schule mit – möglichst eins, das sie schon lange begleitet.

Das ist eine sehr persönliche Sequenz und in einer gemeinsamen Runde am Anfang setzen sich alle mit ihrem Tier in den Kreis, so dass alle zu sehen sind. Die SPL begrüsst alle Kinder und alle Lieblingsobjekte.

Die SP tragen ihr Kuscheltier durch den Raum, zeigen ihm den Raum. Sie versuchen, ihr Kuscheltier auf verschiedene Arten zu tragen. Danach suchen sie mit dem Kuscheltier einen Ort / ein «Versteck» im Raum, wo sie sich zurückziehen können. Dort machen es sich die SP mit dem Kuscheltier bequem und schliessen die Augen.

Mögliche Gedankenreise, angeleitet durch SPL:

Dein Kuscheltier begleitet dich schon lange. Es kennt deine Wünsche, deine Träume, die schönen, aber auch die, die dir Angst machen. Welchen Wunsch, welchen Traum hast du schon lange? Ist schon mal ein Traum von dir in Erfüllung gegangen? Welchen Traum, Wunsch kennt dein Kuscheltier von dir im Moment? Stelle dir deinen Traum als Bild vor.

Anschliessend werden die Träume gemalt, möglichst auf grosses Papier, mit Farbe und Pinsel.

Bevor die Sequenz beendet und die Kuscheltiere wieder nach Hause gehen, schreiben die SP einen Gedankentext zu ihrem entstandenen Traum-Bild.

Zum Abschluss legen sich alle nochmals mit ihrem Kuscheltier in ihr «Nest» und schliessen einen Moment die Augen.

Wovon träumt wohl das Kuscheltier?

INSTALLATION

Die verschiedenen Gedankentexte werden im Raum verteilt, ebenso viele Rollen Klebeband und ein Material (z. B. Plastik, Holz, Stühle, Schuhe). Die SP erfinden, kleben und gestalten während 15 Minuten eine Installation zu ihrem Gedankentext. Dieser Text wird in der Installation mit eingebaut.

Anschliessend verlassen alle SP den Raum, um als Besucher dieser «Ausstellung» wieder hereinzukommen. Alle Installationen dürfen angeschaut und gelesen werden. Die SPL macht Fotos.

STILL IMAGE – Stilleben:

Die SP kreiert ausgehend von ihrem Gedankentext ein «Stilleben», sie kommt darin als Figur vor. Ein Stilleben ist wie ein Standbild – es bewegt sich nicht, in diesem Fall ist es dreidimensional. Als erster Schritt wird ein Rahmen (Bilderrahmen) mit Malerlebeband abgeklebt, danach wird dieser Raum gestaltet, ausgehend von dem Gedankentext. Dazu werden Objekte wie Requisiten, Stühle, Zeitungspapier, gesammelte Fundstücke, Kostüme usw. benutzt. Die SP sucht sich ihre Position im Bild und legt ihren Gedankentext neben ihr Still Image. Die SPL macht ein Foto von jedem Stilleben.

Spielübersicht

● Sammelsurium

● Bewegungsfabrik

Konkrete Spielideen

SAMMELSURIUM

Die SP lassen das Schuljahr Revue passieren und schreiben sammeln ihre spannendsten und lustigsten Geschichten/Sprüche des Schuljahres auf oder spielen sie nach.

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

«Schule ist kein Witz»: Die SP stellen bauen das Bild aus dem Sprachstarken 3 S. 90/91 nach. Jeder SP sucht sich eine Bewegung und ein Geräusch oder Satz daraus aus.

Beispieleinheit zum Thema «Spielplatz»

Sprachstarken 3 S. 14/15

AUFWÄRMEN

Inhalt der Doppellektion	Sozialform	Zeit	Material
<p>Begegnungen (Zu Musik) bewegen sich alle SP durch den Raum. Auf (Musik) Stopp begegnen sich immer zwei SP, die SPL stellt verschiedene Aufgaben: ein anderes Kind begrüßen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● zwei Personen treffen sich, die sich schon ganz lange nicht mehr gesehen haben ● zwei Personen müssen sich begrüßen, die sich eigentlich lieber aus dem Weg gehen würden ● Weitere Begegnungen finden in Fantasiesprache (Grommolo) statt: ● einander etwas Spannendes erzählen ● eine Überraschung verraten ● einander vor etwas Unheimlichem warnen ● <p>einander etwas erzählen, das einen wütend macht</p>	KU	5'	Musikbox

WAHRNEHMEN

<p>FORSCHUNGSAUFGABE <i>auf dem Spielplatz (nur mündlich als Idee mitgegeben)</i> Als Einstieg treffen sich alle SP auf einem Spielplatz. Sie haben folgende Aufgabe: Sitze 5 Minuten an einem Ort blind und lausche. Welche Geräusche hörst du? Beobachte auf dem Spielplatz oder während einer grossen Pause eine Kindergruppe und ihr Spiel. Halte deine Beobachtungen in Skizzen, Wörtern fest. Anschliessend trifft ihr euch in der Klasse, und tauscht eure Beobachtungen aus. Folgende Fragen können dir beim Beobachten helfen: Wer ist da? Wieviele Menschen schätzt Du, sind hier? Wie alt sind die Kinder? Hat es auch Erwachsene? Was machen die Kinder? Was machen die Erwachsenen? Welche Spielmomente beobachtet ihr? Gibt es Streit? Wenn ja, was beobachtet ihr?</p>	EA	15'	
<p>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 man einen Punkt. Wenn eine SP fünf Punkte gesammelt hat, ist das Spiel fertig.</p>	PA	5'	

Inhalt der Doppellektion	Sozialform	Zeit	Material
<p>RAUMLAUF MIT EMOTIONEN</p> <p>Im Raum verteilt liegen verdeckt verschiedene Emotionskarten in Wort oder Bild (als Anregung dient das Bilderbuch «Heute bin ich» von Mies Van Hout, Aracari Verlag).</p> <p>Die SPL lässt Musik spielen, wenn die Musik stoppt, geht jede SP zu einer Karte und versucht diese Emotion zu spielen. Weitergehen in dieser Emotion durch den Raum. Wenn erneut Musik ertönt, die Emotion abschütteln, wieder «neutral» werden und weitergehen, bis bei erneutem Stopp der Musik ein neues Gefühl aufgedeckt wird. Beispiele: fröhlich, mutig, sorglos, zornig, verlegen, traurig, neidisch,...</p> <p>Variante</p> <p>Halbe Gruppe bleibt im «Freeze» stehen und beobachtet die SP (Reflexion mit SuS)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Woran erkenne ich eine Emotion? Gestik/Mimik ● Welche Emotionen hast du auf dem Spielplatz schon beobachtet? ● Was löst eine Emotion von meinem Gegenüber bei mir selber aus? 	KU	5'	Emotionskarten

<p>WAND-STATUEN</p> <p>Zirka die Hälfte der Gruppe steht mit dem Rücken zum Publikum auf der Bühne. Die andere Hälfte schaut zu. Die SL gibt einen Input (Bsp. Emotion) und zählt von rückwärts 3, 2, 1. Bei 1 drehen sich die SP um und nehmen eine zum Input passende Pose ein. Diese halten sie ca. 3 Sekunden. Dann drehen sie sich wieder um.</p> <p>Variante 1</p> <p>Ideen für Inputs beim Publikum sammeln.</p> <p>Variante 2</p> <p>Szenen auf dem Spielplatz als Input</p>	GA	10'	
---	----	-----	--

Improvisieren zum Thema Konflikte

<p>EIN WORT DIALOG</p> <p>Zwei SP stehen sich gegenüber und führen einen kleinen Dialog. Sie dürfen nur ja-nein / ja – so-so/ mmh verwenden, dies jedoch in verschiedensten Emotionen.</p>	PA	5'	
---	----	----	--

<p>FRUCHTSALAT-STREIT</p> <p>Zwei SP stehen sich gegenüber und beginnen miteinander zu streiten. Sie beschimpfen sich gegenseitig mit allen möglichen Arten von Früchten: Bsp. «Du gelbe Mango», «Du krumme Banane». Dabei sollen keine klar negativen Wörter wie «dumm, blöd» etc. benutzt werden.</p>	PA	5'	
--	----	----	--

<p>KAMPFTEMPO (39)</p> <p>Zu zweit einander gegenüber. Eine SP beginnt mit einem «Zeitlupen-Schlag», die Gegnerin verhält sich, als würde sie ihn abbekommen (Reaktion). Danach schlägt die Gegnerin zurück und die Angreiferin reagiert. Reaktion und Aktion sollen möglichst fließend wechseln. Wichtig ist eine langsame Ausführung. Die Stimme darf dazu unterstützend eingesetzt werden. Der Angreifende oder der Angegriffene gibt einen «Zeitlupen-Kampfschrei» von sich. Die Kämpfe können wiederholbar gemacht und den Mitspielenden gezeigt werden.</p>	PA	5'	
--	----	----	--

Inhalt der Doppellektion	Sozialform	Zeit	Material
<p>ABC – KONKFLIKT in 5 Stufen</p> <p>Zu dritt. Die SP schauen sich das Bild S. 14/15 genau an, und wählen eine Figurengruppe auf dem Spielplatz aus, die sie nachspielen. Die Gruppen verteilen sich in einem grossen Kreis im Raum und kleben für sich eine Spielfläche ab. Mit Klebeband können die wichtigsten Elemente auf der Spielfläche hinzugefügt werden. Sie bauen den Konflikt in 5 Stufen auf. Jede Stufe ist getrennt durch einen Klatscher. Bei jedem Klatscher durch die SPL wird das Spiel gestoppt (Freeze) und die neue Aufgabe angesagt</p> <p>Phase 1: Wo? Wo genau spielst Du auf dem Spielplatz? Phase 2: Wer? Beziehung klären (Freunde, Klassenkollegin, Geschwister, Eltern, Tiere, etc) Hinweis: Im Spiel haben alle einen anderen Namen, SP spielen nie mit dem «richtigen» Namen) Phase 3: SP A beginnt einen Konflikt / Problem Phase 4: SP B vergrössert den Konflikt / Problem Phase 5: SP C bringt eine Lösung / oder trifft eine Entscheidung</p> <p>SP A und SP B steigen darauf ein Die entwickelten werden mit dem Karussell-Model einander vorgestellt. Das Publikum gibt eine Rückmeldung. Variante 1: Verschiedene Enden ausprobieren, Streitende steigen auf die Lösung von C ein oder eben nicht. Variante 2: Rollentausch der SP.</p>	GA	25'	Klebeband Situationskarten Spielplatz oder Sprachstarken 3
<p>FREEZE-TAC</p> <p>Ein SP befindet sich auf der Bühne und nimmt eine Position (passend zum Thema Spielplatz) ein. Ein zweiter SP kommt dazu und beginnt eine Szene zu spielen. Fällt einem zuschauenden SP beim Betrachten der Szene eine spannende Die ein, welche die inhaltliche Richtung der Szene verändern könnte, so klatscht er in die Hände. Die spielenden SP frieren ein. Der klatschende SP betritt nun die Bühne, tippt einem der Spielenden auf die Schulter und wechselt diesen aus. Der neue SP übernimmt nun die entsprechende Körperhaltung und bringt seine neue Idee mit ins Spiel. Der SP, der noch auf der Bühne ist, versucht sich möglichst schnell auf die neue Situation einzulassen. Dabei kann er den neuen SP ruhig erst ein paar Sätze spielen lassen, damit er weiss, wohin die neue Idee zieht. Die Szene geht weiter, bis ein Zuschauer klatscht.</p> <p>Variante 1 Beim Stopp wechselt z.B. der Ort oder die Situation oder die Figur.</p> <p>Variante 2 Die übernommene Körperhaltung ist Ausgangspunkt der neuen Szene und inspiriert den eingewechselten SP zu einer neuen Handlung.</p>	KU	10'	

COOL DOWN

Inhalt der Doppellektion	Sozialform	Zeit	Material
<p>LIEBLINGSPLATZ (als Feedback)</p> <p>Die SP gehen durch den Raum und überlegen sich eine Situation, die ihnen an der heutigen Lektion besonders gefallen hat. Sie gehen an den Ort, an dem die Situation stattgefunden hat und nehmen eine passende Pose ein. Die SL geht zu den einzelnen SP und holt eine kurze Rückmeldung zur gewählten Situation ab.</p> <p>Variante von Ideenreichen</p> <p>Die SP gehen durch den Raum und überlegen sich, wo auf dem Spielplatz sie sich am liebsten aufhalten.</p> <p>Sobald die SP eine Idee haben, bleiben sie stehen, nehmen die Körperhaltung, die sie in dieser Situation haben würden, ein und erstarren in dieser Bewegung im „Freeze“.</p> <p>Wenn alle SP stehen, kann die SPL zu einzelnen SP gehen und Fragen stellen:</p> <ul style="list-style-type: none">● Wo befindest du dich?● Warum ist dies dein Lieblingsplatz?● Bist du dort am liebsten allein oder mit Freunden?	KU	5'	

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 3 / 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



