

4

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



PH LUZERN
PÄDAGOGISCHE
HOCHSCHULE

Zentrum
Theaterpädagogik ZTP



Vorwort

«Die Ideenreichen»

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

Die Idee der «Ideenreichen»

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

Aufbau der «Ideenreichen»

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

Einsatz der «Ideenreichen»

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

Los geht's!

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

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

Fiona Limacher, Daniella Franaszek, Valeria Stocker, Kathrin Brülhart-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 4 - Sprachbuch“ (Erscheinungsjahr 2007)

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

- Forschungsaufgabe
- Heldenfigur
- Bilderwerfen

Konkrete Spielideen

FORSCHUNGSAUFGABE HELDENFIGUR

Jeder SP forscht für sich allein. Die SP machen sich Gedanken zu den Bildern und Sätzen im Sprachstarken 4 S. 4/5. Die SPL gibt folgende Inputs:

- Kennst du eine der Geschichten?
- Welcher Moment gefällt dir besonders in der Geschichte?
- Welche Figur gefällt dir besonders?

Die SP versuchen nun eine Figur aus Jim Knopf, Momo oder der unendlichen Geschichte nachzuspielen. Wenn die Geschichten von Michael Ende noch unbekannt sind, kann frei eine Andere Figur aus einem anderen (Lieblings-) Buch gewählt werden.

Für die Figuren können Kostüme und Requisiten organisieren oder gebastelt werden. Im Schulzimmer richten die SP eine Spielfläche ein, auf der das Wichtigste für ihre Figuren und ihren Auftritt installiert wird. Dazu kann Klebeband für die Raumgestaltung oder die Umrisse von Gebäuden, Möbeln, Ländern usw. («Vogelperspektive») genutzt werden.

Die SP stellen ihre Figur der Klasse vor und beantwortet dabei folgende Fragen:

- Warum hast du sie gewählt?
- Was fasziniert dich an dieser Figur?
- Warum magst du sie besonders – oder warum gar nicht?

KREISGESCHICHTEN (76)

Alle sitzend im Kreis. Eine SP beginnt die Geschichte «Das kleine Mädchen Momo, mit ihrem dunklen Lockenkopf...» nachzuerzählen. Sobald sie möchte, dass der nächste SP übernimmt, schaut sie diesen direkt an. Dieser SP erzählt möglichst ohne Unterbruch weiter und übergibt auf dieselbe Weise an eine weitere SP.

So wird die Geschichte im Kreis weitererzählt, bis sie zur letzten SP kommt und diese einen Abschluss sucht.

Variante 1

Die Geschichte frei erfunden werden.

Variante 2

Es werden kleine Flunker-Stories in die Geschichte eingebaut.

Variante 3

Die Geschichte wird erneut im Kreis erzählt, die SP vergrößern oder verkleinern das, was in der Geschichte passiert. (Beispiel: Momo lebt in einem uralten, extrem zerfallenen Amphitheater mitten in einer riesigen Stadt. Die Stadt ist so gross, dass die Menschen sich täglich verlaufen. Usw.)

BILDERWERFEN

Auf ein Klatschen hin rennt ein SP in die zuvor definierte Spielfläche, nimmt eine für seinen Helden typische Position bzw. Haltung ein und nennt laut den Namen des Helden oder der Heldin plus Stichworte, die ihn/sie beschreiben.

Beispiele:

- Emil Apfelkist, leise, neugierig, klettert auf die höchsten Bäume
- Malin Mercuria, zwölf, Anführerin einer geheimen Bande

Nach etwa vier Heldinnen und Helden wird ein «Foto» gemacht: Alle Zuschauenden schliessen kurz die Augen, öffnen sie und fixieren für drei Sekunden das unbewegte Bild, schliessen dann die Augen wieder; alle SP verlassen die Bühne, ein neues Foto wird entworfen. Variante: In Gruppen spielen die SP dieses Format weiter, nun nehmen ihre Heldinnen und Helden aufeinander Bezug und es entsteht der Anfang einer Geschichte, ausgehend von den selbst entwickelten Figuren.

Orts- und Handlungskarten können dabei helfen.

TAUSCHRAUSCH (81)

Alle SP gehen mit einem ausgewählten Objekt durch den Raum. Treffen sie auf einen anderen MSP, erzählen sie sich gegenseitig die «wahre Geschichte ihrer Objekte» (Flunker-Stories) und tauschen dann die Objekte. Die anezählte Geschichte geht mit dem Objekt 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 ca. vier bis fünf Tauschsituationen werden die Objekte der ersten Besitzerin übergeben. Mal hören, wie sich die Geschichte verändert hat.

Variante

Die SP gehen einzeln im Raum umher und erfinden individuell ein Gerücht. Diese Gerüchte erzählen sie anschliessend einem SP, der ihnen gerade begegnet. Mit dem Weitererzählen geben sie diesem SP ihr Gerücht ab und ziehen mit dem gehörten weiter. Auch dieses wird wieder weitererzählt, das Gerücht darf mit viel Fantasie weiter ausgeschmückt werden. Der Kern des Gerüchts soll jedoch immer bleiben.

Spielübersicht

- Forscherfragen
- Ein Brief an Michael Ende
- Stopptanz
- Traumbilder
- Geschichten würfeln
- Mini-Geschichten
- Fantastische Bilder

Konkrete Spielideen

FORSCHERFRAGEN

Die SP befragen drei Menschen verschiedenen Alters zu Fantasie: z. B.: Grossmutter/Grossvater, Götti, Mutter, Geschwister, Teenager, 1.-Klasse-Kinder. Die SP sammeln die Antworten und schreiben jeweils dazu, wer es gesagt hat (z. B. Grossmami Nina; ein Oberstufenschüler an der Bushaltestelle, mein Papi), und bringen sie in die Klasse mit.

Die SP vergleichen die verschiedenen Aussagen.

EIN BRIEF AN MICHAEL ENDE

In der Mitte liegen auf einem alten Stuhl ein Hut, daneben eine Taschenuhr und eine alte Schreibmaschine. Auf einem Hocker liegt eine ausgediente Computertastatur oder ein kaputter Laptop.

Alle SP sitzen im Kreis. Sie suchen nach Fragen, die sie an Michael Ende richten möchten. Wer eine Frage hat, geht zum Hocker, setzt sich darauf und nimmt die Tastatur / den Laptop zu sich. Die SP formulieren ihre Frage deutlich und imitieren dabei, dass sie sie direkt in die Tastatur schreiben.

STOPTANZ

Die SPL lässt Musik spielen, alle gehen durch den Raum. Die Frage ist: «Was ist für dich Fantasie?»

Immer wenn die Musik stoppt, finden zwei SP zusammen und tauschen sich aus.

Variante 1

Es können weitere Fragen hineingegeben werden.

Variante 2

Die Frage wird nun offen in den Raum gestellt. Immer, wenn die Musik stoppt, bleiben alle SP stehen und jeweils eine SP sagt laut, was für sie Fantasie ist (bzw. welche Frage oder Assoziation Fantasien bei ihr auslöst).

TRAUMBILDER

Alle SP liegen bequem auf dem Boden und machen eine Gedankenreise. Sie erinnern sich an einen Traum, der ihnen geblieben ist, oder eine Traumwelt, in die sie gerne gehen würden. Sie versuchen anschliessend, ihre Traumwelt zu skizzieren (mit Kohlestift, Neocolor oder Bleistift) und später mit Wasserfarben zu ergänzen. Wichtig ist dabei nicht die Gegenständlichkeit, sondern die Atmosphäre der Traumwelt.

GESCHICHTEN WÜRFELN

Zu viert. Für dieses Spiel braucht es entweder gekaufte (Icon Poet, Story Cubes) oder selbst hergestellte Geschichtenwürfel, auf denen pro Würfel eine Tätigkeit steht oder ein Symbol dafür gezeichnet ist. Dasselbe gilt für die weiteren Würfel: einen mit Gegenständen, einen mit Orten, einen mit Eigenschaften, einen mit Ereignissen (Blitz, Erdbeben, Schneesturm).

Nun beginnt SP A zu würfeln und versucht, aus ihren gewürfelten Symbolen/Wörtern eine fantastische Geschichte zu erfinden. Die drei anderen SP hören aufmerksam zu. Ihre Präsenz hilft mit, dass die Geschichte spannend und gut erzählt werden kann.

MINI-GESCHICHTEN

Zu sechst. Für dieses Spiel können ebenfalls die Geschichtenwürfel verwendet werden oder eine Fundkiste mit merkwürdigen Gegenständen. Die Gruppe sitzt im Kreis. SP A nimmt blind einen Gegenstand, sieht ihn an und beginnt mit dem ersten Satz einer Geschichte. Der nächste SP erzählt weiter, bis alle reihum einen Satz erzählt haben. Die Geschichte ist zu Ende. Eine neue Geschichte beginnt mit einem neuen Gegenstand.

Surreale oder fantastische Bilder können auch die eigene Fantasie anregen.

FANTASTISCHE BILDER

Die SP machen sich auf Spurensuche nach Fantasiewesen und sammeln diese.

Zu ruhiger Musik imaginiert nun jede SP an einem gemütlichen Platz ihr Fantasiewesen und die Welt, in der es lebt. Die SP versuchen nun, diese Welt auf grossen Papieren gemeinsam zu malen. Dabei sind verschiedene Teile der fantastischen Welt wichtig und willkommen.

In einer Schachtel kann jede SP ihr eigenes Bühnenbild von Fantasien bauen – eine eigene Szenografie entwerfen.

(→ BG, TTG)

Spielübersicht

● Soundcollage

● Trailer

● Forschungsaufgabe

● Das Fantastische

Konkrete Spielideen

SOUNDCOLLAGE

Zu viert. Jeder SP sucht nach einem Textauszug einer fantastischen Geschichte. Die SP kreieren eine Soundcollage – Atmosphäre, Geräusche, Klänge –, die zu einem Klangteppich verwoben werden, inspiriert von dem Textauszug. Sie nutzen dazu ihren eigenen Körper, ihre Stimme oder Gegenstände im oder um den Raum.

Variante

Der Text kann zur Soundcollage von einem SP gelesen werden. Dies kann vorher, nachher oder zeitgleich sein (Lautstärke der Soundcollage entsprechend anpassen). Die SP versucht, beim Lesen möglichst viel Spannung bei den Zuhörern aufzubauen.

Variante Mikrophon

Ein Mikrophon verzerrt die realistische Stimme und eröffnet zusätzliche Spielmöglichkeiten mit der Stimme und Geräuschen.

Die fantastischen Geschichten werden einander präsentiert – das Publikum schliesst dazu die Augen und lässt sich auf eine Fantasiereise ein.

TRAILER

Zu zweit oder zu dritt. Die SP entscheiden sich in selbst gewählten Gruppen für eine Geschichte, in die sie einen Einblick geben wollen. Sie erspielen einen Trailer – d. h. eine gespielte Zusammenfassung, nicht länger als eine Minute, die sie anschliessend vorspielen. Das kann ein besonders spannender Moment sein (ausgehend von einem Bild in der Geschichte) oder auch mehrere Momente, die jeweils mit einem klaren «Cut» (Schnitt) voneinander getrennt sind.

FORSCHUNGSAUFGABE

Die SP motivieren im Alltag ihr Umfeld dazu, ihnen eine Geschichte zu erzählen. Sie beobachten dabei die erzählenden Personen genau. Mögliche Forscherfragen:

- Hast du einen Lieblingserzähler, eine Lieblingserzählerin?
- Wer kann besonders gut Geschichten erzählen in deiner Familie? Weshalb?
- An welchen Orten werden die Geschichten erzählt?
- Hast du einen Lieblingsort?
- Wie benutzt die Erzählerin ihre Stimme? Wann macht sie Pausen? Wie betont sie einzelne Wörter?

Zurück im Schulzimmer versuchen die SP nun eine Geschichtenerzählerin zu spielen. Dafür können bekannte Geschichtenerzählerin imitieren oder Beispiele aus den Beobachtungen genutzt werden. Die Erzählungen können den MSP in einer Ausstellung präsentiert werden. Die Hälfte der SP erzählen zeitgleich ihre Geschichten, die andere Hälfte der SP geht von Erzählerin zu Erzählerin und hört zu. Anschliessend wird gewechselt.

DAS FANTASTISCHE

Was ist das Fantastische? (Siehe Sprachstarken 4 Arbeitsheft S. 8) Anregung dazu kann Musik oder können Klänge sein, die zuerst mit geschlossenen Augen gehört und dazu Fantasiewesen imaginiert werden (Drache, Ungeheuer, Waldschrat, Gnom, Rumpelwicht, Waldelf, Magierin, Zwergenkönigin, Nachtschatten, Meereskönigin usw.). Beispiele für Musik: «Bilder einer Ausstellung» von M. Mussorgsky, «l'après midi d'un faun» von C. Debussy, Anfang von «Neptun, der Mystiker» von G. Holst, bis 4'20.

Die SP versuchen nun, das Fantastische über eine Bewegung darzustellen.

Die SP bewegen sich im Raum als diese fantastische Figur. Was ist ihre Eigenheit?

Es können mehrere Durchläufe gespielt werden, in denen die SP verschiedene fantastische Wesen und deren Eigenheiten ausprobieren können.

Anschliessend malen die SP mit Wasserfarben auf möglichst grosse Blätter ihr Fantasiewesen und geben ihm einen Namen.

(→BG, TTG Musik)

Spielübersicht

- Die Fundkiste
- Die Geschichte des Fundstücks
- Reporterstories
- Mein Schreibweg

Konkrete Spielideen

DIE FUNDKISTE

Jeder SP bringt einen Gegenstand von zu Hause mit. Die Gegenstände werden in einer Fundkiste gesammelt. Ausgehend vom Gegenstand werden Geschichten entworfen und gespielt: Zur Verfügung steht möglichst viel leerer Raum und Malerklebeband (Kreppband). Erfunden wird in Vierergruppen. Gefundene Spielideen oder Geschichtsentwürfe können in einer kleinen Schatzkiste in oder neben der Fundkiste aufbewahrt werden.

DIE GESCHICHTE DES FUNDSTÜCKS

Jeder SP wählt ein Fundstück. Er denkt sich eine kleine Anekdote dazu aus und trägt sein Fundstück durch den Raum. Dazu läuft Musik. Jedes Mal, wenn die Musik stoppt, treffen sich zwei SP und tauschen ihre Geschichten und ihr Fundstück aus. Wenn die Musik wieder erklingt, gehen alle SP mit dem neuen Fundstück und der neuen Geschichte weiter. Bei jeder Erzählrunde darf die bekommene Geschichte ausgebaut, ausgeschmückt oder auch übertrieben werden.

Sobald ein SP sein ursprüngliches Fundstück wieder erhält, wird die Erzählrunde gestoppt. Jedes Fundstück wird nun im Kreis in die Mitte gelegt und seine – aktuelle – Geschichte dazu erzählt. Variante: In kleinen Gruppen ist es auch lustig, die ursprüngliche Geschichte zu hören, falls sie sehr anders ist.

REPORTERSTORYS (132)

Eine Gruppe Reporter trifft sich zur Redaktionssitzung, die Titelgeschichte wird gesucht. Jede Reporterin erzählt ihre Geschichte. In einem Wechselspiel zwischen Erzählen und Spielen wird die Geschichte dazu gespielt. Die erlebten Storys werden lebendig, während sie an der Sitzung vorgestellt werden.

MEIN SCHREIBWEG

Eine Installation: Die SP kleben Schreibwege mit Klebeband auf einer grossen Fläche (z. B. Schulhausgang) bzw. zeichnen/malen einen Schreibweg mit Kreide auf Asphalt auf. Für wichtige Wegabschnitte suchen Sie Gegenstände, die sie dazulegen (Installation). Sie symbolisieren das, was den SP auf dem Schreibweg weiterhilft, Quellen, welche die SP nutzen, um Ideen zu finden oder weiterzukommen im Schreibprozess. Die SP können allein oder zu zweit arbeiten. Am Schluss fotografieren die SP ihre Installation und kleben ein Bild in ein Forschertagebuch oder Schreibheft. Sie können den Weg auch ablaufen und dabei den Weg filmen.

Spielübersicht

- Wünschen
- Fantasiesprache
- Zauberschule – Rollenspiel
- Gedanken raten
- Figurenbauen
- Assoziationensammlung
- In and out

Konkrete Spielideen

WÜNSCHEN

Die SPL klebt einen grossen Bilderrahmen auf den Boden (mit Abdeckband). Ein SP wünscht sich den Titel eines Bildes: einer Wunschwelt, eines grossen Wunsches usw. Auf ein Klatschen hin baut sich immer ein SP in das Wunschbild, bis das Bild für den Wünschenden fertig ist.

Das fertige Bild bleibt etwa drei Minuten im «Freeze», alle Zuschauenden «knipsen ein Foto» (Augen zu – Augen auf – Klick – Augen zu) und das Bild löst sich auf.

FIGURENBAUEN

Zu zweit. Eine SP formt die andere zu einer Statue. 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 Zauberschule

Die Meister*innen müssen ihre Schüler*innen mit einer besonderen Begabung ausstatten. Diese Begabungen (vergl. AB „Besondere

Begabungen“) werden ins Figurenbauen integriert:

Besonders stark, tanzbegabt, Gedanken lesen, Zaubersprüche herstellen, kann sich in einen Stein verwandeln, Gift in sich aufnehmen und als Edelstein ausspucken, schrumpfen und wachsen, Feuer schlucken, magische Sprüche erfinden, unsichtbar werden...

FANTASIESPRACHE (78)

Zu viert. Immer eine SP erzählt eine Kurzgeschichte in Fantasiesprache. Die anderen versuchen den Inhalt zu erraten. Die SPL kann Themen vorgeben (z.B. Zauberswald, Zauberschule, Fantasia, Unterwasserwelt, Drachenberg usw.)

Variante

Der erzählende SP wird ein Dolmetscher zur Verfügung gestellt, der die Geschichte direkt auf Deutsch übersetzt.

ASSOZIATIONENSAMMLUNG (77)

Zu zweit gehend im Raum. Die SPL nennt einen Begriff. Ein SP beginnt während 30 Sekunden Assoziationen, die ihm dazu in den

Sinn kommen, aufzuzählen. Der andere SP hört aufmerksam zu und versucht innert 30 Sekunden die genannten Begriffe des ersten SP möglichst lückenfrei zu wiederholen. Danach wechseln die SP die Aufgaben.

Variante

Der zweite SP hat nach dem Zuhören eine Minute Zeit, um eine Geschichte zu erfinden, die möglichst viele genannte Begriffe des ersten SP beinhaltet.

ZAUBERSCHULE - ROLLENSPIEL

Vorbereitung Raum

In einem Raum wird die Zauberschule eingerichtet: leerer Raum zum Spielen, Tücher in verschiedenen Farben und Grössen, Hilfsmittel (Wäscheklammern, Seile, Klebeband), evtl. Naturmaterial, das von den SP ergänzt werden kann (besondere Feder, Stein, Stock, Kristall usw.).

Schreibcke: Verschiedene Briefpapiere, Schreibutensilien, Couverts, Briefmarken, die selbst gezeichnet/ergänzt werden können, evtl. ein Siegel, um Briefe geheim zu halten, und natürlich ein Briefkasten. Der Raum wird gemeinsam eingerichtet und kann auch weiter verändert werden.

Eventuell gibt es ein «Portal» zum Raum.

Das Spiel: Die Figur definieren...

Jedem SP wird eine besondere Fähigkeit (Figuren können fliegen, sind besonders stark, können Gegenstände verschwinden lassen usw.) zugeteilt. In Gruppen tauchen sie nun in die Fantasiewelt der Figur ein. Sie bauen sich ihre eigene Fantasiewelt, gestalten und spielen darin. Die SP erfinden eigene Fantasiegeschichten mit den besonderen Fähigkeiten. Nach etwa 20 Minuten Spielzeit treffen sich alle SP und überlegen gemeinsam:

- Wie sieht ihre Figur im Detail aus? Wie bewegt sie sich durch den Raum?
- Welchen besonderen Gegenstand (Amulett, Stab, Glücksbringer, Stein, Hut usw.) hat die Figur immer dabei?
- Welche besondere Fähigkeit möchten die einzelnen SP an der Zauberschule lernen?
- Mit welchem besonderen Zaubertrick, Spruch oder Performance will die Figur ihre Aufnahmeprüfung an die Zauberschule bestehen?
- Steckbrief zur Figur zeichnen, ihren Lieblingsplatz nachbauen und fotografieren (evtl. als Hausaufgabe).

Der bewusste Raumwechsel und Rolleneinstieg (eventuell mit Verkleidung) kann helfen, sich mehr in die Figur einzufühlen.

Die SP können auch in freier Zeit in diesen Raum, um zu spielen, etwas auszudeckeln, zu erfinden. Das Rollenspiel regt weiter an, in den Imaginationsraum einzutauchen.

INANDOUT (119)

Ein SP befindet sich auf der Bühne und nimmt eine Position ein. Ein zweiter SP kommt dazu und beginnt eine Szene zu spielen.

Fällt einem zuschauenden SP beim Betrachten der Szene eine spannende Idee 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.

Variante Zauberschule

Aufnahmeprüfung an die Zauberschule wird improvisiert:

-Ein SP geht auf die Bühne, nimmt Position der Meisterin oder Schülerin ein und beginnt zu spielen. Die SP verschiedene Fähigkeiten, Talente, Figurencharakteren ausprobieren lassen (Böse/liebe Meisterin, tollpatschige Zauberschülerin etc.)

Inputs aus den Briefen der Hüterinnen und Hüter der Elemente AH 4, S. 14/15:

-Bekämpfung von stinkendem Drachen, der mit seinem vergifteten Atem in den klaren Bergsee bläst und Tiere und Pflanzen in der Umgebung vergiftet.

-Hüter der Elemente macht sich Sorgen, weil die Atmosphäre schrumpft. Zauberschüler eilt zur Hilfe.

GEDANKEN RATEN (nach dem Spiel Dixit)

Mit den SP werden 60 verschiedene fantastische Karten kreiert. Die Karten haben alle die gleiche Grösse (Einheitsgrösse Jasskarten). Die SP malen mit Wasserfarben, Neocolor, Ölkreiden oder suchen nach merkwürdigen Illustrationen (z. B. im Zusammenhang mit surrealistischer Malerei). Wichtig ist, dass die einzelnen Bilder möglichst viel Imaginationsraum bieten und nicht zu konkret sind – oder konkret, aber surrealistisch (wie beispielsweise Traumbilder oder merkwürdige Gegenstände). Diese Karten können auch für Erzählspiele, Ideenwerkstatt, Schreibwelten usw. eingesetzt werden. Gespielt wird nun mindestens zu viert. Alle SP erhalten fünf Karten, der Rest der Karten wird verdeckt auf einen Stapel gelegt. Eine Person ist die SPL, sie zieht eine Karte vom Stapel, schaut sie sich an und findet dazu ein Wort. Sie sagt das Wort laut und klar. Jeder MSP sucht nun aus seinem Kartenset eine Karte, die zu diesem Wort passen könnte. Sie wird der SPL abgegeben. Die SPL sortiert die Karten und ordnet die Reihenfolge neu. Nun wird geraten, welche Karte wohl von der SPL zum Wort gelegt wurde (also welche Karte sie wohl zum Beispiel zu «Stolz» gelegt hat).

Wer ihre Karte erraten hat, gewinnt einen Spielpunkt.

(→ BG, TTG)

**SPRACHE BEWUSST ERLEBEN:
GEHEIMSCHRIFTEN (S. 16-23)
LESEN, SCHREIBEN**



Spielübersicht

- Gerücht verbreiten
- Rückenpost
- Rückenzeichen
- Unterschriften
- Schreiben im Raum
- Geheimsprache

Konkrete Spielideen

GERÜCHTE VERBREITEN

Sie SP sitzen zu zweit im Raum und erzählen einander ein Gerücht. Jede SP hat dafür drei Minuten Zeit – die SPL stoppt die Zeit, danach erzählt die andere SP ein Gerücht. Nun erzählen die SP das Gerücht der Spielpartnerin einer anderen SP weiter. Dabei übertreiben sie. Danach tauschen die Geschichte wiederum usw. Bei jedem Mal wird der Geschichte etwas angefügt oder masslos übertrieben. Am Schluss werden zwei Schulwege und zwei Gerüchte davon vorgelesen. Was hat sich verändert? Was hat Spass gemacht beim Erzählen?

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.

RÜCKENZEICHEN

Zu zweit, die SPL leitet eine kurze Massage auf dem Rücken an: Rücken austreichen, sanft abklopfen, an Wunschstellen kneten. Erneut austreichen, Hände schnell reiben und die warmen Handflächen auf Nacken und Nieren legen. Anschliessend schreibt die hintere SP mit dem Zeigefinger auf den Rücken ihres Spielpartners. Dieser versucht auf einem Blatt vor sich mit Filzstift das wiederzugeben, was er auf dem Rücken wahrnimmt.

UNTERSCHRIFTEN

Mit einer Feder und Tusche/Pinsel/Kohlestift/Neocolorblöcken/Kreide sammeln und erfinden die SP verschiedene Unterschriften. Sie erkunden dabei verschiedene Untergründe: Karton, Schiefertafel/Wandtafel, Asphalt, Schreibblatt, dickes Malpapier, Zeitungspapier usw.

Sie versuchen anschliessend, einen Brief zu schreiben an eine SP aus der Klasse, nur mit Bildbotschaften und einer selbst erfundenen Schrift, und zwar so, dass die Empfängerin den Brief auch ohne Lösungsschlüssel versteht.

SCHREIBEN IM RAUM

Die SPL lässt Musik spielen. Die SP verteilen sich im Raum. Bewegung und Spuren hinterlassen zur Musik:

Jeder stellt sich vor, in seiner Hand ein Licht zu halten, das durch die dunkle Nacht lange Leuchtspuren zieht.

Alle SP bringen eine möglichst grosse Vogelfeder mit. Mit dieser schreiben sie an allen möglichen Ecken und Flächen im Raum unsichtbar ihren Namen hin – in verschiedenen Schriftformen.

Schriftzeichen, Name rückwärts, möglichst GROSSE GROSSBUCHSTABEN, ganz winzig klein, in «Schnürlischrift», in asiatischen Schriftzeichen, als Bildschrift usw.

Eine Idee für ihren Namen als Bildschrift malen sie anschliessend mit Feder, Pinsel und Wasserfarben auf ein Blatt.

GEHEIMSPRACHE

Die SP bringen geheime verschlüsselte Botschaften mit und machen eine Ausstellung füreinander. (→ BG)

Spielübersicht

- Raumlaf mit Piktogrammen
- Improvisationsanleitung
- Powerpoint
- Symbolspiel
- Verwandelte Bücher
- Piktogrammgeschichte
- Standbilder

Konkrete Spielideen

HANDELN (110)

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

Variante

Ein SP ruft laut eine Handlung, alle machen sich sofort und mit grossem Einsatz daran, diese auszuführen, bis ein nächster SP eine neue Handlungsidee in den Raum ruft.

RAUMLAUF MIT PIKTOGRAMM

Im Raum verteilt liegen verdeckt verschiedene Piktogramme. Diese wurden zuvor von den SP und der SPL gesammelt und als Karten hergestellt, aus Zeitschriften, ausgedruckte Internetrecherche oder selbst gezeichnet. Die SPL lässt Musik spielen. Wenn die Musik stoppt, geht jede SP zu einer Karte und versucht, dieses Piktogramm zu spielen.

Wenn erneut Musik ertönt, wieder «neutral» werden und weitergehen, bis bei erneutem Stopp ein neues Piktogramm aufgedeckt wird.

IMPROVISATIONSANLEITUNG (111)

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

Alle SP spielen gleichzeitig im Raum. Die SPL gibt fortwährend Spielimpulse oder nennt Handlungen, offenere oder klar eingegrenzte. SPL und SP improvisieren beide, wenn die SPL Spielimpulse erfindet, die aus den gespielten Szenen und Momenten abgeleitet werden.

Variante 1

Fokus auf Textsorten wie Krimi, Fantasy-Geschichte usw.

Variante 2

Vorgegebene Geschichte, teilweise detailliert und manchmal sehr offen nacherzählen.

POWERPOINT (115)

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

Variante 1

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

Variante 2

Nach der Präsentation ihrer Powerpoint trifft sich jede Gruppe und malt für jedes Bild der PPP eine Skizze. Jede SP gestaltet aufgrund einer Skizze ein eigenes Piktogramm.

(→BG, TTG)

SYMBOLSPIEL (92)

«Ein Buch ist ein Buch ist kein Buch.» Diese Aussage steht am Anfang der Such- und Spielphase, die durch die Frage «Was können Bücher für dich auch noch sein?» initiiert werden kann.

Jede SP bringt von zu Hause mindestens zwei alte, ausgediente Bücher mit. Die SPL hat eine Kiste alter Bücher, die eigentlich für den Müll bestimmt sind, organisiert.

Alle SP suchen nach verschiedenen Möglichkeiten, die Materialien in einer Szene als multifunktionale Objekte ins Spiel mit ein-

zubeziehen und ihre Funktion durch Umgestaltung zu verändern. Andere Gegenstände werden nicht benutzt – alles geschieht über das Material Bücher.

VERWANDELDE BÜCHER

Zu viert. Die SP erfinden eine kleine Alltagsszene, bei der sie den Ort, die Figuren und die Handlung möglichst klar spielen und die Bücher unterstützen dabei, reale Handlungen in Symbolsprache/Zeichenhaftigkeit des Theaters zu «übersetzen».

Ein Beispiel: Jemand hat Hunger und beisst in ein riesiges Sandwich (Buch).

Nun spielen die Gruppen einander die erfundenen Szenen vor. Verstehen die Zuschauenden die Szene und ihre Handlungen?

PIKTOGRAMM-GESCHICHTE

Zu dritt. Jede SP wählt aus dem Internet oder einem Buch, einem Magazin oder einer Zeitung ein Piktogramm, das sie mitbringt. Nun versuchen die SP je eine Szene zu einem Piktogramm zu bauen und zu spielen.

STANDBILDER

Zu viert. Je zwei SP spielen und zwei SP zeichnen. Dazu haben sie grosse, leere Zeichnungsflächen – das kann Altpapier, Verpackungspapier oder es können Kartontafeln sein.

Die zwei spielenden SP stellen ein Standbild zu einer Handlung, so wie die Kinder auf der Abbildung in «Sprachstarke» S. 19. Die zwei zeichnenden SP haben drei Minuten Zeit, eine Skizze dazu zu entwerfen.

Variante

Die Skizze ist nicht das Abbild des Standbilds, sondern eine Weiterführung bzw. eine gezeichnete «Antwort» auf die gespielte «Frage». So entsteht ein Spiel von Impuls geben und Impulse weiterführen zwischen darstellendem Spiel und Zeichnungsspiel, und eine kleine Geschichte entsteht.

Besonders toll sind kleine Tafeln und Kreiden, wie das früher jedes Schulkind hatte. Evtl. noch auf dem Schulhausestrich zu finde, oder sonst mit Wandtafel Farbe und Wegwerfholz oder festem Karton/Plastik schnell selbst herzustellen.

Jede SP erhält zudem eine Kreide und einen Ecken Schwamm, um die Skizzen einfach wieder wegzuputzen. Die Tafeln können für alle anderen Fächer genutzt werden.

(→BG, NMG)

Spielübersicht

- Geheimverbindungen
- Hinterrücks
- Spurensuche
- Verschlüsselte Botschaften
- Erzähltheater

Konkrete Spielideen

GEHEIMVERBINDUNGEN (52)

Alle gehend im Raum. Die SPL gibt den SP gleichzeitig die Anweisung, eine MSP auszuwählen, von der sie fortan mit grösstmöglicher Distanz im Raum umhergehen. Dieselbe Aufgabe kann auch so formuliert werden, dass ein ausgewählter MSP in möglichst kleiner Distanz verfolgt wird. Diese Verbindungen bleiben geheim.

Variante 1

Sich auf beide Verbindungen gleichzeitig konzentrieren.

Variante 2

Alle SP versuchen im Gehen (verfolgen und meiden) herauszufinden, wer grosse Nähe zu ihnen sucht und wer eher auf Distanz geht.

HINTERRÜCKS (47)

Alle SP gehen im Raum umher. Eine SP wird von der SPL zur Geheimdetektivin auserwählt. Diese schliesst für einen Moment die Augen. Die restlichen SP gehen im Raum umher und halten als «Schmugglerbande» auf dem Marktplatz zusammen. Die SP haben den Auftrag, den zu schmuggelnden Gegenstand (eine Schachtel, eine WC-Papier-Rolle usw.) immer wieder an andere SP weiterzugeben, während die Detektivin herauszufinden versucht, wo der Gegenstand gerade ist. Wird die Schmuggelware entdeckt, beginnt das Spiel neu und ein neuer Detektiv wird ausgewählt. Es können auch mehrere Schmuggelobjekte gleichzeitig in Umlauf gebracht werden.

SPURENSUCHE

Die SP gehen auf Spurensuche: Kennen sie jemanden, der einmal in einer Situation war, in der verschlüsselte Botschaften sehr wichtig waren oder der sich selbst tarnen musste?

Sie fragen diese Person, ob sie ihnen die Geschichte erzählt und ob sie einverstanden ist, wenn die SP einen Teil davon der ganzen Klasse erzählen. Vielleicht dürfen die SP die Erzählung auch aufnehmen. Wo in deinem Leben begegnen dir verschlüsselte Botschaften oder Orte, an denen Botschaften verschlüsselt werden?

Die SP sammeln während einer Woche Bildausschnitte, Schnipsel, Fotos oder Skizzen von Orten, wo Botschaften verschlüsselt werden oder wo ihnen in ihrem Leben verschlüsselte Botschaften begegnen. Dann kleben alle ein grosses Gemeinschaftsbild daraus. Beim Arbeiten können sich die SP austauschen, was ihnen auf ihrer Spurensammlung alles begegnet ist.

VERSCHLÜSSELTE BOTSCHAFTEN

Zu fünft. Die fünf SP sind nun eine «Bande» und erfinden gemeinsam eine Verschlüsselung für Botschaften. Gemeinsam mit der SPL organisieren sie für dieses Spiel einen Schatz, z. B. ein Znüni/Zvieri, das jeweils zwei SP der gleichen Bande verstecken. Während dieser Zeit suchen sich die anderen drei SP ein Bandenversteck im oder nahe beim Schulhaus (mit der SPL vereinbaren, in welchem Gebiet). Zu einer vereinbarten Zeit treffen sich alle SP wieder im Klassenzimmer. Nun schreiben die beiden Schatzverstecker eine verschlüsselte Botschaft mit der Wegbeschreibung. Die drei anderen SP schreiben für die Schatzverstecker eine verschlüsselte Botschaft mit der Wegbeschreibung zum Bandenversteck.

Nun legen alle SP los – die Hüter des Bandenverstecks suchen den Schatz, die Schatzsucher ihr Bandenversteck. Wenn beides gefunden wurde, darf der Schatz im Bandenversteck genossen werden, bevor sich alle wieder treffen.

Da dieses Spiel eine starke Gruppendynamik auslösen kann, ist wichtig: Alle Banden respektieren einander. Niemand wird bespitzelt oder bestohlen.

ERZÄHLTHEATER

Die SP erfinden eine Szene, in der eine verschlüsselte Botschaft eine sehr wichtige Rolle spielt. Die Szene wird gespielt und anschliessend in max. fünf Sätzen die Geschichte aufgeschrieben.

Die SP suchen nun Standbilder, mit der sie ihre Geschichte erzählen können. Sie proben die Standbilder. Ausserdem gibt es einen Erzähler; der Erzähler klatscht, um das Standbild zu wechseln, und erzählt die fünf Sätze bzw. die Geschichte. In dem Moment, wo die verschlüsselte Botschaft besonders wichtig ist, wird das Standbild auf ein Klatschen hin lebendig und die Szene wird gespielt.

Die Gruppen proben ihre Minigeschichte und zeigen sie dann den anderen Gruppen. Anschliessend gibt es eine kurze Rückmelderunde: Was war besonders spannend? Welcher Moment ist mir besonders geblieben? Was hat mir gefallen?

**SPRACHE BEWUSST ERLEBEN:
SPRECHWEISEN (S. 24-31)
SPRECHEN, HÖREN, LESEN**



Spielübersicht

- Zapping
- Problemsituationen
- Ein berühmter Gast aus...
- Die Telefonkabine

Konkrete Spielideen

ZAPPING

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

Variante 1

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

Variante 2

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

Variante 3

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

PROBLEMSITUATIONEN (117)

Zu zweit. Zwei Freunde gehen auf eine Reise. Am Bahnhof angelangt, bemerkt einer der Freunde, dass er seinen Fahrschein verloren hat. Nun suchen beide verzweifelt den Fahrschein.

Zwei Freundinnen entdecken in einem Laden ein Spielzeug, das sie unbedingt haben möchten. Leider reicht das Taschengeld nicht aus, damit sie es sich kaufen können. Nun entwickeln sie spannende Pläne, um das schöne Spielzeug trotzdem zu erhalten.

Ein Putzangestellter eines noblen Hotels geht bei der morgendlichen Runde durch die Gänge und entdeckt ein wunderschönes Paar Schuhe, das er heimlich anprobiert. In diesem Moment öffnet sich die Zimmertür.

Variante

Die SP spielen mit verschiedenen Dialekten, Akzenten und Sprachen beim Improvisieren.

EIN BERÜHMTER GAST AUS...

Auf der Spielfläche bauen die SP eine Talkshow auf. Ein SP übernimmt die Rolle des Moderators, er begrüsst die berühmte Forscherin aus ... Da Frau Forscherin zwar Gibberish (Fantasiesprache), aber leider kein Englisch oder Deutsch beherrscht, hat sie ihre Simultanübersetzung mitgenommen. Alle drei nehmen Platz und es geht sofort los mit einem Interview. Das Publikum darf Fragen stellen, die der Dolmetscher-SP auf Gibberish übersetzt. Die Forscherin antwortet und wiederum braucht es den Dolmetscher, der die Antworten der Forscherin interpretiert und auf Deutsch übersetzt. Dies ist eine spielerisch anspruchsvolle Aufgabe für den Übersetzer. Es können auch zwei Übersetzer dabei sein, um möglichst allen Fragen aus dem Publikum gerecht zu werden.

DIE TELEFONKABINE

Die SPL bringt ein Bild einer Telefonzelle mit und fragt die SP, ob sie mal in einer Telefonzelle drin waren. Mit Klebeband und einem alten Wählscheibentelefon wird anschliessend eine Telefonkabine im Raum installiert.

Spielaufgabe

Die SP improvisieren eine Situation mit der Telefonzelle.

Dabei spricht möglichst jeder SP in einem anderen Dialekt / Hochdeutsch / Fremdsprache / Fantasiesprache ...

Folgende Spielvorschläge dienen als Inspiration:

- Jemand telefoniert ganz lange. Die anderen wollen auch mal telefonieren.
- Ein Familienmitglied ist auf Weltreise – gemeinsam wird es von den SP angerufen.
- Jemand telefoniert und eine andere SP belauscht das Telefonat.
- Es klingelt in der Kabine (ein SP macht Klingelton), aber niemand ist da, der jemanden angerufen haben könnte. Als endlich jemand von den Spielenden abnimmt, geschieht etwas Merkwürdiges ...

Variante

Das Spiel kann auch in Vierergruppen gespielt werden. Toll ist, wenn jede Gruppe ein altes Telefon zur Verfügung hat.

Spielübersicht

- In and out
- Gleichzeitig
- Mundart
- Spurensuche

Konkrete Spielideen

INANDOUT (119)

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

Handlungen und Absichten den Inhalt prägen. So kommen immer neue SP rein und raus.

Variante

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

GLEICHZEITIG

Mit verschiedenen Dialekten und anderen Muttersprachen spielen. Gleiche Kurzgeschichte in verschiedenen Dialekten/Sprachen erzählen.

«Poetry Slam» in Kleingruppen – welche Gruppe kann am meisten verschiedene Dialekte, Sprachen?

Eventuell gleiche oder andere Geschichten, die sich wie beim Poetry Slam toppen dürfen/sollen – also möglichst emotional und dramatisch erzählt. Eventuell Lied anstatt nur Text, oder Kinderreim – Erinnerung an frühe Kindheit.

Beobachtungsaufgabe: Gestik? Mimik? Sprechweise wie anders als bei Schulsprache?

MUNDART - Bligg

Das Lied Mundart von Bligg hören, verschiedene Dialekte analysieren. Das Lied gemeinsam singen.

(→ MU)

SPURENSUCHE

Die SP machen sich auf die Suche nach alten Dialektwörtern. Sie befragen ihre Eltern, Grosseltern und Nachbarn nach Wörtern, die immer mehr in Vergessenheit geraten. Die Wörter (mit Erklärungen) können laufend auf einem grossen Plakat im Schulzimmer gesammelt werden.

Seite im Buch

Thema

28/29

Zu minere Ziit Eine Geschichte frei und wirkungsvoll erzählen

Spielübersicht

- Erinnerungsstücke
- Inselspiel

Konkrete Spielideen

ERINNERUNGSSTÜCKE

Jede SP bringt ein Objekt mit, das sie an ihre Grosseltern erinnert bzw. sie mit ihren Grosseltern verbindet. Es gibt eine Erzählrunde, bei der eine «Bühne» geschaffen wird, und einen klaren Zuhörer-raum. Freiwillig betritt ein SP die Bühne, nimmt eine Position ein (sitzend, stehend) und Blickkontakt mit den Zuhörenden auf. Erst dann beginnt er die Geschichte von seinem Erinnerungsstück zu erzählen bzw. eine Situation vom Erinnerungsstück und seinen Grosseltern.

Diese Übung eignet sich auch für SP, die keine Grosseltern mehr haben oder ihre Grosseltern nie sehen. Erst nachdem die Erzählung fertig ist, verlässt der SP die Bühne.

INSELSPIEL (84)

Der Raum ist durch ein Kreuz in vier Inseln geteilt, markiert durch ein Seil oder Klebeband. Jeder der vier Inseln wird ein Begriff zugeteilt, z. B. Langsamkeit, Übermut, Verliebtheit, Stolz, Angst usw. Die SP ziehen vor dem Besuch einer Insel eine Karte. Darauf sind Handlungen notiert, z. B. Putzen, Fischen, Kochen, Warten, Schla-

fen, Baby wickeln. Alle SP wählen individuell eine Insel, auf der sie diese Handlung in der Art der Insel ausführen möchten, z. B. verliebt putzen. Auf ein Signal der SPL wechseln die SP die Insel.

Variante 1

Die Karten werden bei jedem Wechsel ausgetauscht.

Variante 2

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

Variante Kindheitserinnerung

Zu viert. Die SP bringen eine einfache biografische Geschichte aus ihrer Kindheit mit – eine Kindheitserinnerung. Sie sollte in maximal fünf Sätzen erzählbar sein. Jede Gruppe klebt am Boden ein Quadrat ab und ordnet jedem Feld einen Begriff / ein Adjektiv zu. Ein SP beginnt und erzählt seine Geschichte erst «neutral». Anschliessend erzählt er nochmals und wechselt beim Erzählen die Felder auf ein Signal der SPL hin. Die anderen drei SP schauen zu und beobachten, wie sich die Geschichte verändert.



TEXTSORTEN:

**SAGEN ERZÄHLEN SELTSAME GESCHICHTEN,
SCHREIBWELT 1000 GESCHICHTEN,**

ANLEITUNGEN (32-47)

LESEN, SPRECHEN, HÖREN, SCHREIBEN



Spielübersicht

- Schlafende Bären wecken
- Gegensätze
- Seltsame Geschichten...
- Geschichtenstrang flechten
- Schattentheater
- Miniatur-Schattentheater
- Frage-Antwort-Spiel

Konkrete Spielideen

SCHLAFENDE BÄREN WECKEN

Alle SP liegen auf dem Rücken auf dem Boden. 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 mindestens 50 cm eingehalten beim Kontaktaufnehmen. Wer lachen muss, wird aufgeweckt und hilft dem ersten SP, die anderen aufzuwecken. Wer schafft es, am längsten im Winterschlaf zu bleiben?

GEGENSÄTZE (103)

Zu viert. Die SP spielen verschiedene gegensätzliche Situationen, z. B.: Ein Knecht bedient am Tag den ganzen Hof, doch in der Nacht wird er von allen bedient.

Ein kleines Mädchen ist am Tag immer wütend, doch in der Nacht ist sie sehr liebevoll.

Ein Professor behauptet an der Universität sehr viel, zu Hause getraut er sich kaum, ein Wort zu sagen.

Variante

Die SP suchen nach seltsamen, merkwürdigen, vielleicht auch etwas unheimlichen Gegensätzen. Sie erfinden den Anfang einer Geschichte und entwerfen dazu die erste gespielte Szene. Ein SP erzählt anschliessend den Anfang und auf ein Zeichen hin wird die Szene maximal drei Minuten gespielt.

Welche Geschichte möchte die Klasse gerne weiterverfolgen?

SELTSAME GESCHICHTEN ... Fortsetzung folgt

Die SP wählen eine der Geschichtsanfänge aus dem Sprachstarken 4 S. 32/33. Sie spielen den Anfang und erfinden spielend die Geschichte weiter.

Anschliessend versuchen die SP, ihre weitererfundene Geschichte in drei Standbildern darzustellen. Ein SP übernimmt die Erzählfunktion und erzählt zu jedem Bild den Handlungsstrang.

GESCHICHTENSTRANG FLECHTEN

Alle SP sitzen in Gruppen zu fünft oder sechst in einem Kreis. Eine kurze Sage wird ausgewählt, der Anfang gemäss Textausschnitt im Sprachstarken 4 S. 32/33 vorgelesen (z. B. die Geschichte «Bruno»). Nun wird die «Bruno»-Geschichte von den verschiedenen SP weitergesponnen. Dabei gilt, dass immer nur ein SP spricht, und alles, was gesagt wird, gilt. Die Sage wird möglichst glaubhaft aufgeschrieben. Unter die erfundenen Ideen mischt die SPL den «wirklichen» Ausgang der Geschichte. Am Schluss werden alle Geschichten gesammelt, nummeriert und die verschiedenen Varianten von der SPL nacherzählt. Die SP entscheiden, welche Variante wohl die aus dem Buch ist.

SCHATTENTHEATER

Die skurrilen, oftmals unheimlichen Sagengeschichten eignen sich besonders gut für Schattentheater. Hier wird bewusst mit dem Surrealen gespielt und installative und darstellende Kunst vermischen sich. Das Schattentheater braucht immer Spielende und Zu-

schauende, wobei die SP selbst ihren Schatten immer beobachten und darauf reagieren – quasi eine Art «Figurenspiel». Ihr Spiel wird zweidimensional und alles muss über die Bewegung des Schattens gesteuert werden (Mimik, Sprache usw.).

Mithilfe eines alten Hellraumprojektor und einer Projektionsfläche entsteht in einem kleinen abgedunkelten Raum / eine Ecke des Schulzimmers eine Schatten-und-Licht-Experimentierecke.

- Experimente: Schattenfiguren langsam wachsen und schrumpfen lassen, ein mehrarmiges/mehrbeiniges Wesen darstellen, von einem Riesenfinger in den Boden gedrückt werden, etwas verschlucken, an Fäden geführt werden, jemanden hervorzuborn/wegzaubern/verschwinden lassen
- Schattentricks erkunden: Zwei Figuren treffen sich (Bsp. Riesenfigur und kleiner Mensch). Die Figur kann den Menschen bedrohen und sogar verschlucken.
- Naturmaterial, Sand (gut abdecken) oder eine Kiste Wertlosmaterial sind Gestaltungsmittel für «Kulissen» und Atmosphären. Mit farbiger Folie ergänzen. Mit Farben (Filzstifte, Glasmalfarben) können auch spontan Kulissen gemalt werden.
- Die SP teilen sich in Gruppen, jede Gruppe wählt eine Sage aus, die sie mit Schattentheater den anderen erzählen.
- Die SP entscheiden, was nur erzählt und was gespielt werden soll. Sie wählen drei Bilder aus, die sie darstellen.
- Kulisse und Geräusche gestalten die Erzählung sowie die Abwechslung von Erzählung (gelesener Text) und Spiel.

Schattentheater eignet sich auch hervorragend, um gesammelte Geschichten aus anderen Kulturen der Klasse zu erzählen (Sprachstarken 4 S. 35, Aufgabe 3).

MINIATUR-SCHATTENTHEATER

In Gruppen kann aus Karton, Backpapier und einer starken Leselampe ein Miniatur-Schattentheater gebaut werden. Die Figuren dazu werden aus festem Papier oder Karton ausgeschnitten und an Holzstäbchen befestigt.

(→ BG, TTG)

FRAGE-ANTWORT-SPIEL

Zu viert: SP A spielt, SP B zeichnet, die anderen SP schauen zu. SP A beginnt mit einer Bewegung, die in einem «Freeze» endet (legt sich z. B. hin). SP B zeichnet nun inspiriert davon etwas dazu auf der Hellraumprojektorfolie (z. B. riesige Regentropfen, die vom Himmel fallen).

Darauf kann eine zweite Runde weitergespielt werden, die damit beginnt, dass A nun auf die Idee von B reagiert usw.

Variante

Das Spiel kann auch umgekehrt gespielt werden:

B zeichnet etwas auf die Folie. A beginnt das gezeichnete Bild zu bespielen.

Eine Sanduhr oder ein Musikstück strukturieren die Zeit, sodass es regelmässige Wechsel von Spielenden und Zuschauenden gibt.

Spielübersicht

- Tauschrausch
- Akzeptieren fantasieren
- Sammelsurium

Konkrete Spielideen

TAUSCHRAUSCH (81)

Alle SP gehen mit einem ausgewählten Objekt durch den Raum. Treffen sie auf einen anderen MSP, erzählen sie sich gegenseitig die «wahre Geschichte ihrer Objekte» (Flunker-Storys) und tauschen dann die Objekte. Die anezählte Geschichte geht mit dem Objekt 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 ca. vier bis fünf Tauschsituationen werden die Objekte der ersten Besitzerin übergeben. Mal hören, wie sich die Geschichte verändert hat.

Variante

Die SP gehen einzeln im Raum umher und erfinden individuell ein Gerücht. Diese Gerüchte erzählen sie anschliessend einem SP, der ihnen gerade begegnet. Mit dem Weitererzählen geben sie diesem SP ihr Gerücht ab und ziehen mit dem gehörten weiter. Auch dieses wird wieder weitererzählt, das Gerücht darf mit viel Fantasie weiter ausgeschmückt werden. Der Kern des Gerüchts soll jedoch immer bleiben.

Material

Pro SP ein möglichst merkwürdiges Objekt, das die SP von zu Hause mitbringen.

AKZEPTIERENFANTASIEREN (114)

Zu zweit. Die SP stehen einander gegenüber. Ein SP eröffnet das Spiel mit einer Frage, worauf der andere SP unmittelbar mit dem Satzanfang «Ja und ...» antwortet. Falls jemand «Nein» oder «Ja, aber ...» benutzt, wird eine neue Frage gestellt. Wenn die Frage mit «Ja und ...» beantwortet ist, beginnt der andere SP mit einer Frage. Die Fragen können aufeinander aufbauen.

Variante 1

Auf dem Prinzip «Ja und ...» wird eine Szene aufgebaut. Dabei sollen die SP die Vorschläge der MSP stets annehmen und bejahen. Wichtig ist dabei, dass die SP beim gewählten Thema bleiben und dieses weiterentwickeln. Dabei ist nicht Originalität gefragt, sondern gefragt sind zur Geschichte passende und helfende Ideen.

Variante 2

Zu zweit eine seltsame Geschichte / moderne Sage erfinden nach dem Muster von AKZEPTIERENFANTASIEREN.

SAMMELSURIUM (133)

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

Spielübersicht

- Forschungsaufgabe: ungewöhnliche Ereignisse
- Menschen-kamera
- Kreis-geschichten
- Reporter unterwegs

Konkrete Spielideen

FORSCHUNGSAUFGABE: Ungewöhnliche Ereignisse

Jeder für sich allein. Die SP sammeln in einem kleinen Forschungstagebuch ungewöhnliche Ereignisse, die sie selbst erlebt haben oder die jemand aus ihrem Familien- oder Freundeskreis erzählt hat. Spannend ist es, das Büchlein über längere Zeit zu führen, so dass sich einige Geschichten darin ansammeln können. Es können auch Grosseltern, Tanten, Onkel, Nachbarn usw. befragt werden. Variante: Sagenumworbene Orte: Besonders spannend ist diese Spurensuche, wenn nach «merkwürdigen Orten» Ausschau gehalten wird. Oft gibt es solche Orte in der unmittelbaren Nachbarschaft,

über die es verschiedene seltsame Geschichten gibt.

Orte in deiner Umgebung sammeln, auf eine Karte zeichnen oder eintragen und die Geschichten hinter den Orten erkunden oder selber erfinden.

MENSCHENKAMERA (12)

Zu zweit. Ein SP schliesst die Augen. Der andere führt den blinden SP durch den Raum und stellt ihn wie eine Kamera vor ausgewählte Objekte im Raum. Um die Kamera einzustellen, können Kopf, Rücken, Beine durch Berührungen in verschiedene Positionen gebracht

werden. Damit wird der Fokus auf ein Objekt definiert. Durch ein Antippen der Schulter öffnet die blinde SP kurz die Augen, « fotografiert » den Ausschnitt und schliesst die Augen wieder. Danach wird die Kamera zu einem nächsten Objekt geführt. Nach drei oder vier fotografierten Objekten öffnet die blinde SP die Augen und versucht, die eben fokussierten Objekte im Raum wiederzufinden.

Variante

Als Fotoobjekt dienen Satzanfänge, die auf einer Karte vorbereitet im Raum liegen. Wenn die blinde SP nun den Satzanfang sieht und die Augen wieder schliesst, um weiterzugehen, erfindet sie eine Geschichte, die unter Einbezug der nächsten Karte weitererzählt wird. Anschliessend wechseln, die blinde SP wird nun zur Führerin, der Führende nun blind. Mit den sechs Sätzen versuchen die SP nun, eine eigene seltsame Geschichte zu erfinden.

KREISGESCHICHTEN (76)

Alle sitzend im Kreis. Eine SP beginnt mit einer Geschichte. Sobald sie möchte, dass der nächste SP übernimmt, baut sie in einem Satz «... doch plötzlich ...» ein. So wird die Geschichte reihum weitererzählt, bis die Geschichte zur letzten SP kommt und diese einen Abschluss sucht.

Variante 1

Das Spiel kann gut in Kleingruppen gespielt werden.

Variante 2

Die erzählende SP sagt nicht «... doch plötzlich ...», sondern un-

terbricht mitten im Satz und schaut jemanden direkt an. Diese SP erzählt möglichst ohne Unterbruch weiter und übergibt auf dieselbe Weise an einen weiteren SP.

Variante

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

Material

Box mit kleinen Fundstücken.

REPORTER UNTERWEGS

Dieses Spiel dient dem Erfinden von Sagengeschichten. Für eine oder zwei Lektionen machen sich die SP auf Spurensuche im Quartier. Sie halten nach seltsamen Funden, nach Geschichtenspuren Ausschau, sammeln Gegenstände oder befragen Menschen. Anschliessend verarbeiten sie die gefundenen Ideen an einem Spielort draussen zu einer Geschichte. Die Geschichte erfinden sie spielend, d. h. im Wechselspiel von improvisieren und besprechen.

Ihre Geschichte halten sie in vier bis fünf Standbildern fest, die die SPL fotografiert.

Zurück im Raum treffen sich alle und erzählen ihre Geschichte, die Fotos werden dazu projiziert.

Seite im Buch

Thema

38/39

Schreibwelt: 1000 Geschichten

Spielübersicht

- Improvisieren
- Die verzauberte Schublade
- Figuren ohne Geschichte
- Die Wahrheitsblume

Konkrete Spielideen

IMPROVISIEREN

Zu fünf. Ausgehend vom Text «Sprachstarke» (AH S. 34) schlüpfen zwei SP in die Rollen der Geschwister und drei weitere Freunde/Freundinnen, die auf dem Estrich des alten Hauses von Grosstante Leonora eine geheimnisvolle Holztruhe finden. Sie finden die drei Geschichten, die dann jeweils einem SP vorgelesen werden. Für dieses Rollenspiel richtet jede Gruppe einen «Estrich» her, in dem die Holzkiste gefunden wird. Dies kann eine grosse Kartonschachtel sein, in der versteckt tatsächlich drei Textfragmente liegen. Jede Gruppe bekommt zusätzlich eine Taschenlampe, einen Schlüssel zum Estrich und eine Rolle Klebeband. Die Szene beginnt nicht im Estrich selbst, sondern vor dem Haus von Grosstante Leonora. Die drei Texte werden direkt im Spiel entdeckt und vorgelesen.

DIE VERZAUBERTE SCHUBLADE

Die SPL legt in einer Schublade möglichst besondere Gegenstände bereit. Ergänzend können die Bildkarten (AB 5) dazugelegt werden. Spannend sind Gegenstände, die «Erbstücke» aus dem eigenen Estrich, Brockenhaus usw. sind. Die SP können in die Sammlung für die Schublade miteinbezogen werden.

Zu zweit: Blind ertasten die SP einen verzauberten Gegenstand und erfinden seine Geschichte. Sie haben dafür 10 Minuten Zeit und dürfen die Geschichte spielen. Anschliessend tauschen jeweils zwei Paare ihre Geschichten aus. Dabei können einander weitere Ideen/Tipps gegeben werden, damit die Geschichte die Prüfung vor Pilgrim besteht.

FIGUREN OHNE GESCHICHTE

Jede SP zwei Kartonschachteln/Schuhschachteln mit.

Ein Teil des Raums ist verdunkelt, die SP müssen sich die Augen verbinden, um vorsichtig in eine abgeklebte Fläche zu gehen, in der verschiedene Figuren ausgelegt sind. Diese können zuvor von den SP aus selbst trocknendem Ton hergestellt werden oder sie stammen aus der Sammelkiste der SPL (siehe Sammelsurium, 133). Ebenfalls möglich sind Hüte oder Bilder von Figuren.

Im Hellen wird die Figur angeschaut.

Zu viert: Jede Gruppe baut ein Minibühnenbild mit ihren acht Schachteln für jeweils eine ausgewählte Figur und setzen sie in ihre Szenografie. Nun erzählt immer ein SP etwas über die Figur. Die Reihenfolge ist frei – es darf immer nur ein SP sprechen. Alle bereits erfundenen Informationen werden in die Erzählung miteinbezogen bzw. darauf aufgebaut.

So beginnt sich ein Geschichtenstrang um die Figur zu weben. Die wichtigsten Ideen werden auf ein Blatt geschrieben und später zusammen mit der Figur in einer Kartonschachtel aufbewahrt. Nun ist die nächste Figur an der Reihe. Am Schluss hat jede Figur ihre Ideenliste, die für die weitere Schreibezeit genutzt werden kann.

Variante

Die Geschichtenstränge der einzelnen Figuren verknüpfen sich und werden zu einer möglichen Geschichte für die zweite Aufgabe, die Pilgrim von den Kindern fordert.

DIE WAHRHEITSBLUME (assoziatives Schreiben)

Teil I: Sammeln (ca. 15 Min.)

Vom Schulweg bringt jede SP drei Pflanzen mit (es gelten auch vertrocknete/verwelkte Pflanzen oder tote Äste).

In einem Raum richten die SP eine Pflanzenausstellung ein und verlassen ihn wieder. Zu Musik betreten sie erneut den Raum, gehen durch ihre Ausstellung, ohne zu sprechen, und suchen nach verlorenen Geschichten und Ideen. Aufmerksam schauen sie sich die Pflanzen an und wählen anschliessend eine aus. Mit Kreide oder Neocolor skizzieren sie auf einem grossen Blatt die Umgebung der Pflanze in einer Fantasiewelt.

Anschliessend machen es sich die SP mit ihrer Pflanze und der Zeichnung zum Schreiben bequem und schreiben drei Minuten ununterbrochen alles auf, was ihnen zur Pflanze in der Fantasiewelt

einfällt. Sie dürfen dabei den Stift nie hinlegen und keine Pause machen. Fällt einem SP nichts mehr ein, schreibt er eben dies auf («nun weiss ich nicht mehr weiter ... ich höre, wie der Bleistift von N. kratzt ... ich sehe eine dicke Fliege am Fenster»). Nach drei Minuten klingelt der Wecker, der Stift wird hingelegt, auch wenn der Satz noch nicht beendet ist.

Teil II: Schreibwerkstatt (ca. 20 Min.)

Nun durchforsten die SP ihren Text nach drei Lieblingswörtern und streichen diese an.

Die Lieblingswörter werden auf ein neues Blatt geschrieben.

Die Wörter werden zusammen mit den Skizzen ausgelegt, es gibt eine zweite Ausstellungsrunde, in der jeder SP auf Sammlung nach drei weiteren Wörtern geht. Aus diesen sechs Wörtern erfinden die SP eine Geschichte.

Seite im Buch

Thema

40/41

OASE Ach du lieber Computer

Spielübersicht

- Bewegungsfabrik

Konkrete Spielideen

BEWEGUNGSFABRIK (40)

Zu fünft. Alle stehen zusammen und formen über unterschiedliche Bewegungen gemeinsam eine Maschine (Übersetzungsmaschine). Zusammen übersetzen sie einen Satz. Jeder hat eine wiederhol-

bare Bewegung mit Geräusch, die ein Maschinenteil verkörpert. Am Ende gibt es eine Laufbandproduktion des Produkts mit spannenden Bewegungen und Geräuschen. Welche Übersetzung spuckt die Maschine am Ende raus?

Seite im Buch

Thema

42/47

Anleitungen

Spielübersicht

- Bewegungsfabrik

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.

ANLEITUNGSCOLLAGE

Während einer Woche sammeln die SP möglichst viele Anleitungen. Sie machen damit eine grosse, dreidimensionale Anleitungs-Collage und vergleichen, wie die Anleitungen geschrieben, gezeichnet worden sind. Mögliche Inputs für die SPL:

- Wie viele Sprachen erkennt ihr (vielleicht bringt jemand eine Anleitung in einer anderen Sprache mit)
- Gibt es seltsame oder lustige Anleitungen?

Die Anleitungen können auch thematisch, nach Farben, nach Fundort usw. sortieren und daraus mehrere Collagenbilder gestalten werden. (®BG, Fremdsprachenunterricht)

LIEBLINGSSPIEL

Die SP überlegen sich ein Bewegungs- oder Pausenspiel, das sie gerne spielen. Sie leiten das Spiel an und spielen es mit einer Gruppe durch. Die Gruppe soll, auch wenn sie das Spiel kennen, die Anleitung kritisch hinterfragen und nur das spielen, was ihnen erklärt worden ist.

BEFEHLSRUNDE (106)

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

Variante 1

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

Variante 2

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

SP im Tiefstatus.

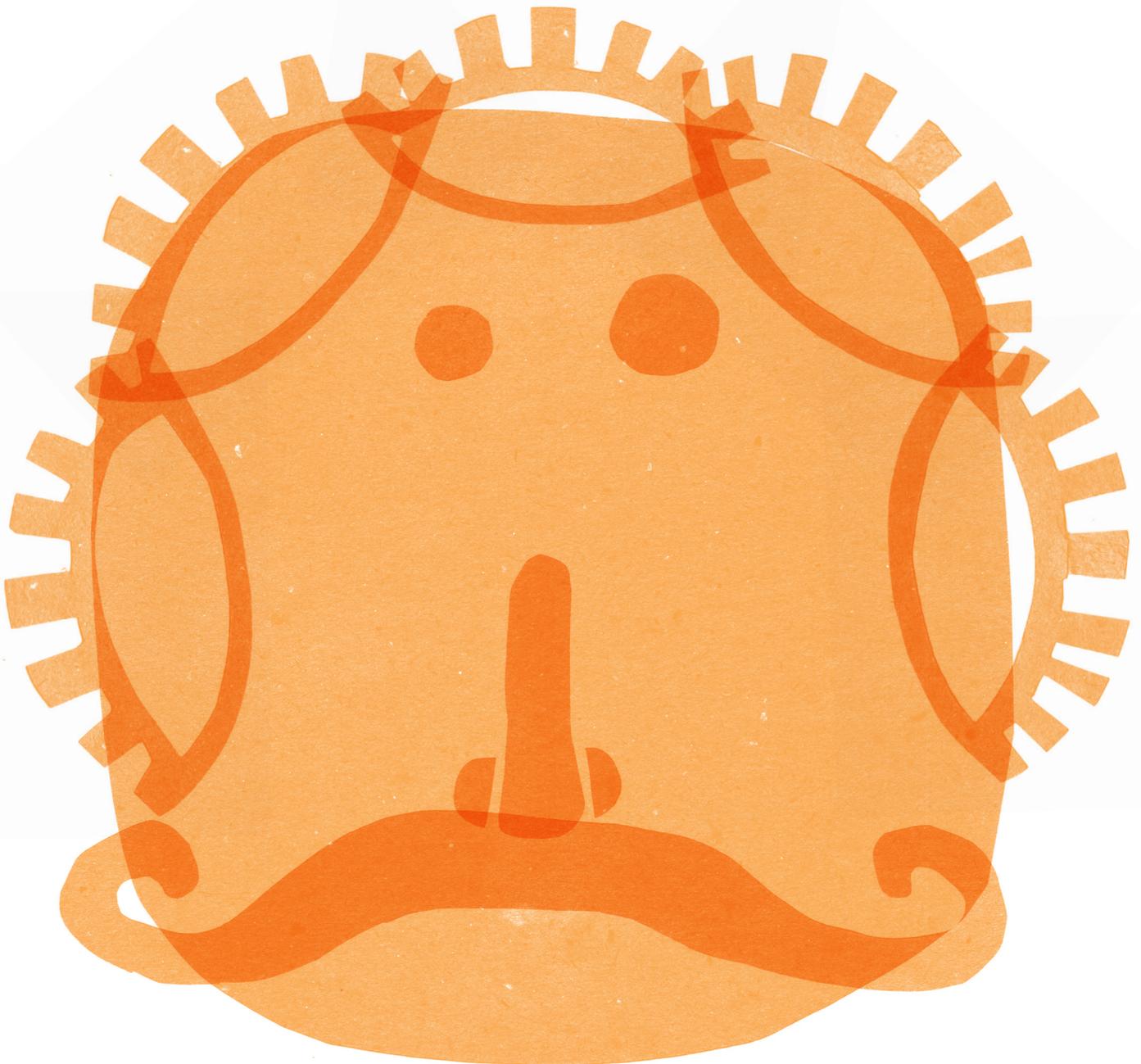
Anschließend tauscht ihr aus. Was ist der Unterschied zwischen einem Befehl und einer Anleitung? Wie würdest du jemandem, der das Wort nicht kennt, Anleitung erklären?

BUCHSPIELEREIEN – ein Buch ist ein Buch ist (k)ein Buch ...

Die SP lesen die Anleitung zu «ein Buch ist ein Buch ist (k)ein Buch». Alle SP spielen gleichzeitig mit einem alten Buch und erforschen, was man damit alles machen kann. Das Buch bleibt ein Buch. Nun darf sich das Buch verwandeln: Es wird ein Brot, ein Kopfkissen, ein Hund, mit dem man Gassi geht ...

Die Klasse teilt sich in zwei Kreise. In der Mitte liegen die alten Bücher. Eine SP geht in die Mitte, spielt eine Idee, geht wieder an ihren Platz. Es dürfen auch mehrere SP gleichzeitig spielen – maximal vier SP gleichzeitig, sodass man gut beobachten kann beim Zuschauen. Die beiden Gruppen sammeln so viele verschiedene Ideen wie möglich.

Die SP erfinden weitere Aufgaben, was sie aus und mit den Büchern alles machen können, und schreiben zu einer Lieblingsidee eine kleine Anleitung. Sie entscheiden, ob sie das in einem ganzen Satz oder einer verbalen Wortkette schreiben (Vergleiche Sprachstarken 4 S. 47)



**ORTE DER SPRACHE:
WIR SPIELEN THEATER (S. 50 -57)
SPRECHEN, HÖREN, LESEN**



Spielübersicht

- Streifen-hörnchenjagd
- Name und Bewegung
- Die unsichtbare Maus
- Blicknicklauf
- Eine Kiste nichts
- Aufweckgehen
- Handeln
- Bildhauer
- Powerpoint
- Talkshow
- Performative Gestaltungselemente

Konkrete Spielideen

STREIFENHÖRNCHENJAGD (43)

Alle stehend oder sitzend im Kreis. Die SPL hat zwei gleiche und einen anderen Ball, den sie in Umlauf bringt. Die beiden gleichen Bälle sind Tiger. Diese werden immer an die Nachbarin weitergegeben. Der dritte Ball steht für das Streifenhörnchen. Dieser kann über die Kreismitte geworfen werden. Die Tiger versuchen nun, das Streifenhörnchen zu erwischen, also gleichzeitig bei zwei benachbarten SP zu sein. Wenn der Tiger-Ball jene SP berührt, die gerade den Streifenhörnchen-Ball in Händen hält, verliert das Streifenhörnchen ein Leben.

Vorbereitung

Im Voraus abmachen, wie viele Leben das Streifenhörnchen hat – oder wie gross der Hunger des Tigers ist, bis er sich wieder schlafen legt.

NAME UND BEWEGUNG

Ein SP beginnt, macht eine Bewegung, die leicht zu imitieren ist, und sagt dazu rhythmisch seinen Namen. Die ganze Gruppe wiederholt Name und Bewegung dreimal. Dann übernimmt der nächste SP. Fällt einem SP nichts ein, übernimmt einfach der übernächste SP, bis eine Idee gekommen ist.

DIE UNSICHTBARE MAUS

Alle SP stehen im Kreis. Sie stellen sich vor, dass unter ihren Füßen eine kleine Maus im Kreis herumrennt. Sobald die imaginäre Maus bei ihnen ist, heben sie die Füße.

Variante

Eine zweite Maus wird von der SPL losgeschickt.

BLICKNICKLAUF (46)

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

Variante 1

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

Variante 2

Nur ein SP nickt einem anderen SP zu und nimmt anschliessend dessen Platz ein. Währenddessen nickt der zweite SP einer neuen SP zu und stellt sich auf deren Platz usw.

EINE KISTE NICHTS...

Im Kreis, eine unsichtbare Kiste wird kreuz und quer transportiert. Sie kann während des Transports Grösse und Gewicht verändern. Die Emotion und der körperliche Ausdruck verrät den MSP, ob die Kiste einen geheimnisvollen, freudigen, überraschenden, ekligen, rätselhaften, gefährlichen usw. Inhalt hat. Dabei ist nicht wichtig, was genau der Inhalt sein könnte, sondern wie bei der Übergabe

auf das Spielangebot reagiert wird.

AUFWECKGEHEN (21)

Alle im Raum stehend. Alle SP blicken in eine Richtung. Ohne Worte löst sich eine SP und beginnt im Raum umherzugehen. Es ist immer nur eine SP in Bewegung. Die SP bleibt willkürlich bei jemand anderem stehen und schaut diese SP an. Durch den Blick wird die stehende Person aufgeweckt und geht weg. Die andere friert ein – «Freeze».

Variante 1

Die sich bewegende SP geht nicht zu einem SP, sondern bleibt mitten im Raum stehen. Daraufhin beginnt sofort ein anderer MSP durch den Raum zu gehen. Es ist immer nur ein SP in Bewegung. Mit der Zeit zeichnet sich ein Sensibilisierungsprozess ab, sodass die Gruppe fließende Übergänge erreicht.

Variante 2

Der Impuls der Bewegung kommt von einem stehenden SP. Wenn dieser sich in Bewegung setzt, bleibt die gehende SP sofort stehen.

HANDELN (110)

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

Variante 1

Für jeden Durchgang wird eine Handlung einer Figur aus dem Bild S. 50/51 verwendet. Die Handlungsaufgabe kann als ein Rätsel gestellt werden: Finde jemanden, der auf der Suche ist, jemanden, der etwas liest usw.

Variante 2

Jede SP wählt selbst eine Figur, deren Handlung sie nachspielt. Alle bewegen sich als gewählte Figur mit ihrer Handlung im Raum. Wer hat dieselbe Figur gewählt (Doppelgänger)? Finden sich Figurengruppen aus der Abbildung S. 50/51 wieder?

BILDHAUER (35)

Zu zweit zusammen. Eine SP formt die andere zu einer Statue. 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.

Variante

Die SP formen eine Figur aus dem Bild (Sprachstarken 4 S. 50/51).

POWERPOINT (115)

Zu fünft. Die SPL oder eine SP erzählt eine Geschichte in Form eines «Powerpoint-Vortrags», ausgehend von einem Bildausschnitt von «Sprachstarke» S. 50/51. Die MSP stellen die Erzählung in

Standbildern dar. Die Erzählerin klatscht jeweils, wenn ein neues Bild projiziert wird. Bis das neue Bild beschrieben ist, bleiben die SP im «Freeze» (einfrieren). Die Geschichte geht von einem Bildausschnitt von «Sprachstarke» S. 50/51 aus.

Variante 1

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

Variante 2

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

TALKSHOW (102)

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

Variante

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

PERFORMATIVE GESTALTUNGSELEMENTE (143)

Performative Gestaltungselemente können eine erarbeitete Szene verdichten, ihr neue Impulse geben oder Kristallisationsmomente (Hauptaussagen) hervorheben. Sie verwandeln wichtige Inhalte durch ihre Zeichenhaftigkeit und ermöglichen ihnen dadurch eine verstärkte Aussagekraft. Hier einige Beispiele, mit der die SP eine Szene, die sie vorspielen wollen, bearbeiten können:

Seite im Buch

Thema

52

Spiel mit und ohne Worte

Spielübersicht

- Wartezimmer
- Codewort
- Objektsein
- Eine Geschichte erfinden und vorspielen
- Problemsituationen
- In and out
- Spieltexte

Konkrete Spielideen

WARTEZIMMER

Zu fünft. Die SP bauen ein eigenes Wartezimmer auf und improvisieren. Sie überlegen sich verschiedene Orte, an denen gewartet werden muss, und schreiben diese auf. Sie entscheiden sich für einen Ort und spielen, wer alles da wartet und was nach dem Warten weiter geschieht.

Die gewählten Rollen werden möglichst genau gespielt. Die SP achten darauf, dass sie nicht alle gleichzeitig sprechen/spielen, sondern Spielideen voneinander aufnehmen (wie in einem echten Wartezimmer).

Sie können die gleiche Szene einmal mit, einmal ohne Sprache spielen. In einer kurzen Austauschrunde am Schluss erzählt jede Gruppe den anderen in fünf Sätzen über ihre Wartezimmergeschichte.

CODEWORT (116)

Zu viert. Die SP spielen eine Szene in einem Wartezimmer. Jede SP hat ein Codewort, das vorher ausgemacht wird. Alle SP wissen alle Codewörter der MSP. Die SP beginnen mit der Szene. Mit dem Nennen eines Codewortes hat der SP, dem dieses Codewort «gehört»,

Freeze (144)

Alle oder einzelne SP stoppen plötzlich. Sie «frieren ein».

Standbild

Eine Gruppe SP stellt ein lang ersehntes Wiedersehen dar und friert ein.

Erzählung

Während eine SP als Erzählerin eine Passage der Geschichte erzählt, bleiben die anderen SP unbewegt.

Geheimnis

Ein SP stoppt durch ein Signal die anderen SP, löst sich aus der Gruppe, erzählt dem Publikum ein Geheimnis über sich und beugt sich danach wieder zur Gruppe und der Stopp ist aufgehoben.

Alle reden gleichzeitig

Alle SP erzählen gleichzeitig ihre persönliche Sicht auf die Dinge.

Publikumsblick

Alle SP blicken gleichzeitig ins Publikum und verstummen überraschend.

Zeitlupe (147)

Zwei SP kämpfen in Zeitlupe und achten dabei auf eine feine Abstimmung von Aktion und Reaktion.

Zeitraffer

Die SP putzen im Zeitraffer das Haus.

Zeitsprung

den Auftrag, die Szene inhaltlich begründet zu verlassen. Er geht ins Off. Wenn wiederum dieses Codewort genannt wird, kommt derselbe SP aus dem Off wieder ins Spiel. Beim Ein- und Aussteigen wird szenenpassend begründet, wieso man raus- oder reingeht.

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 1

Ein bestimmtes Setting wird vorgegeben, z. B. Küche. Alle stellen Küchengeräte dar.

Variante 2

In Kleingruppen werden Situationen dargestellt, in denen eine neue Figur die Geräte benutzt, z. B. ein Mechaniker, der Maschinen repariert.

EINE GESCHICHTE ERFINDEN UND VORSPIELEN

Nach dem Muster beschrieben auf Seite 44 im Arbeitsheft können die SP eigene Geschichten erfinden:

Zu dritt. In der Gruppe machen sich die SP im Schulhaus/ auf dem Pausenplatzareal auf die Suche nach geheimen Plätzen und spannenden Orten. Die Gruppe einigt sich auf einen Ort. Die Gruppe erfindet nun eine Geschichte, die zu ihrem Ort passt. Die Geschichte wird nur pantomimisch gespielt. Eine Erzählerin kann anfangs in die Geschichte einleiten und dem Publikum Erklärungen geben. Die Geschichten werden anschliessend der Klasse präsentiert.

Reflexionsfragen:

- Was ist passiert?
- Was erleben die drei Kinder?
- Wie fühlen sie sich dabei?
- Welchen Titel würdet ihr der Geschichte geben?

Variante

Den Gruppen zusätzlich Gefühlskarten zuteilen und die Gefühle in die Geschichten einbauen lassen.

PROBLEMSITUATIONEN (117)

Zu zweit. Zwei Freunde gehen auf eine Reise. Am Bahnhof angelangt, bemerkt einer der Freunde, dass er seinen Fahrschein verloren hat. Nun suchen beide verzweifelt den Fahrschein.

Zwei Freundinnen entdecken in einem Laden ein Spielzeug, das sie unbedingt haben möchten. Leider reicht das Taschengeld nicht aus, damit sie es sich kaufen können. Nun entwickeln sie spannende Pläne, um das schöne Spielzeug trotzdem zu erhalten.

Ein Putzangestellter eines noblen Hotels geht bei der morgendlichen Runde durch die Gänge und entdeckt ein wunderschönes Paar Schuhe, das er heimlich anprobiert. In diesem Moment öffnet sich die Zimmertür ...

INANDOUT (119)

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

Variante

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

SPIELTEXTE weiterführend zu Arbeitsblatt 3

Zu zweit. Mit Stühlen, Klebeband und wenigen Requisiten richten sich die SP ein Bühnenbild ein für ihren Dialog. Sie können dabei auch mit räumlicher Distanz arbeiten (z. B. für Telefondialog). Nun improvisieren die SP mit ihrem Dialog/Text in ihrer Szenografie. Dabei ist nicht nur der Text wichtig, sondern auch, welche Rolle sie spielen – also wer sie sind, was ihre Rolle an diesem Ort tut und wo sie sich befinden.

Ausser dem Dialog wird nichts Weiteres gesprochen, aber es dürfen viele weitere Handlungen (nonverbal) stattfinden.

Beispiel: Die SP haben ein «Büro» eingerichtet. SP 1 betritt das Büro, setzt sich an seinen Arbeitstisch, beginnt im Laptop zu schreiben. SP 2 kommt dazu, tut dasselbe. Eine Weile schreiben beide. Dann hält SP 2 inne, schaut SP 1 einen Moment zu. SP 1 blickt auf – einen Moment schauen sich beide an. Dann schreiben beide wieder weiter. Erneut blickt SP 2 SP 1 an, der entgegnet: «hmmm...» (Text hmmm, Arbeitsblatt 3).

Seite im Buch

Thema

53

Körpersprache

Spielübersicht

- Gefühle - mit und ohne Maske
- SpiegelSpiegel
- Masken weitergeben
- Alltagsleben
- Der heimliche Beobachter

Konkrete Spielideen

Die Einführung der Masken ist etwas Besonderes – sie kann konzentriert und feierlich gestaltet werden. Es gibt ein paar Spielregeln, die wichtig sind:

- Niemals die eigene oder eine fremde Maske wegnehmen während des Spiels
- Fürs An- und Ausziehen der Maske sich von den Zuschauern abwenden
- Nicht sprechen, wenn die Maske an ist
- Die Maske nicht berühren (eigene oder fremde)
- Langsame Bewegungen, Zeit lassen wirkt viel mehr als schnelles Spiel
- Die Maske den Zuschauern zuwenden (nicht den Rücken zeigen)
- Unterstützung durch Musik erleichtert das Spielen und das Nicht-Sprechen

versucht, das Gefühl zu spielen. Wenn die Musik erneut erklingt, werden die SP wieder neutral und schütteln das Gefühl ab. So werden mehrere Durchgänge gespielt – erst ohne, dann mit Maske.

Forscherfrage:

Was ist anders zum Spielen? Was verändert sich?

Was beobachtest du?

Spielst du lieber mit oder ohne Maske?

SPIEGELSPIEGEL (9)

Zu zweit einander gegenüberstehend. Ein SP spielt das Spiegelbild des anderen, indem er jede Bewegung möglichst gleichzeitig und identisch spiegelt. Eine einfache Alltagshandlung hinführend auf die Arbeit mit Masken ist die Ausgangslage für die SP, die führt: Gesicht waschen, sich langsam schminken (z. B. für Fasnacht oder Theaterauftritt), Grimassen schneiden usw.).

Die Aufmerksamkeit beider SP liegt darin, ein Gefühl dafür zu entwickeln, wie schnell geführt bzw. gefolgt werden kann.

GEFÜHLE – mit und ohne Maske

Verschiedene Gefühle (Arbeitsblatt 4) liegen auf Karten aufgedruckt verteilt am Boden. Zu Musik bewegen sich alle SP im Raum, wenn die Musik stoppt, geht jeder SP zu einer Karte, dreht sie um und

MASKEN WEITERGEBEN

Alle SP stehen im Kreis. Auf drei – zwei – eins – klatsch – ziehen alle eine Grimasse und verharren ca. 10 Sekunden regungslos in der Grimasse. Langsam dürfen sie sich im Kreis umschauchen, die Grimasse bleibt aber.

Auf ein nächstes Klatschen hin imitieren sie die Grimasse eines anderen SP.

Es können mehrere Restarts gespielt werden, bei denen die SP verschiedene Arten von Grimassen ausprobieren:

Eine Fratze ziehen, grinsen, herzhaft übertrieben gähnen, eine Karikatur seiner selbst, eine Halloween-Maske, «Pokerface» – eine möglichst gefühlskalte Maske, ein Clown, eine absurde Grimasse, eine Märchenfigur (Räuber, Hexe, Kaspar, Polizist) usw.

ALLTAGSLEBEN – kleine Impros mit der Maske

Zu viert. Die SP definieren eine Bühne und einen Zuschauerraum und kleben diesen ggf. mit Malerabdeckband ab.

Die SP wählen einen öffentlichen Ort für jede Spielsequenz (Park, Bahnhof, Bar, Geschäft, im Bus usw.).

Die SPL stellt verschiedene Requisiten in einer Kiste bereit: Besen, Fahrplan, Brotsäckli, um Tauben zu füttern, Zeitung, Buch, klappernde Gegenstände in einem Sack, ein grosser Koffer usw. Es gibt kleine Begegnungen. Zeit lassen, Handlung aufbauen.

DER HEIMLICHE BEOBACHTER

Zu viert; zwei spielen, zwei schauen zu. Die Szene geschieht an einer Bushaltestelle. Eine Bank oder eine Stuhlreihe definiert die Wartebank für die Passagiere. SP 2 beginnt, betritt die Bühne, nimmt eine Position ein. SP 1 mit Maske betritt die Spielfläche, wartet auf den Bus. SP 2 beobachtet SP 1 heimlich – SP 1 soll davon möglichst lange nichts merken.

Seite im Buch

Thema

54/55

Deine Stimme gehört zu deinem Körper

Spielübersicht

- Du Kreis
- Ja- nein Dialog
- Dialog weitergeben
- Genrewechsel
- Figurenarbeit
- Performative Gestaltungselemente
- Spieltipp 1
- Spieltipp 2

Konkrete Spielideen

DU-KREIS

Alle SP stehen im Kreis. Ein SP beginnt, zeigt klar und deutlich auf einen MSP, sagt «du» und geht los, um dessen Platz einzunehmen. Unterdessen zeigt SP 2 seinerseits auf eine neue MSP, sagt «du!» und nimmt ihren Platz ein usw. Die SP improvisieren mit dem Subtext, mit dem sie «du» sagen.

JA-NEIN-DIALOG

Zu zweit. Ein SP sagt nur J, ein SP nur Nein. Sie stehen sich gegenüber, es gibt ein Gespräch mit Ja–Nein in verschiedensten Variationen und mit verschiedenem Subtext.

DIALOG WEITERGEBEN

In grösseren und kleineren Gruppen spielbar. Eine SP beginnt mit einem Satz vom Text «Bernd und Frieder», Sprachstarken 4 S. 54. Sie richtet den Satz gezielt an den nächsten MSP, der ihren letzten Satz wiederholt und den nächsten dranhängt. Mit Subtext, Lautstärke, Tempo, Betonung, Emotion kann nach Lust und Laune gespielt werden.

Variante

SP 1 liest etwas in einem Buch oder in einer Zeitung. SP 2 will heimlich mitlesen.

SP 1 hat eine Tasche, aus der SP 2 heimlich einen Gegenstand nimmt oder einen reintut, ohne dass es SP 1 merkt.

BEMERKUNG ZUM PUBLIKUM-SEIN:

Wichtig ist, dass sich die SP vom «Gut-Schlecht»-Denken befreien. Es gibt nicht richtig oder falsch im Theater, und beim Improvisieren und Ausprobieren steht das Beobachten und was das Beobachtete mit mir als Zuschauerin macht, im Zentrum:

Was habe ich gesehen?

Welche Ideen, Erinnerungen, Assoziationen hat das, was ich gesehen habe, ausgelöst?

Die Spielenden wollen oft wissen, wie ihr Spiel wirkt. Mögliche Ansätze für Rückmeldungen sind:

«Ein besonderer Moment war, als ...»

«Überrascht hat mich ...»

«Neugierig gemacht hat mich ...»

Für die SP steht das Beforschen und Herausfinden von «Was hat mein Spiel für einen Effekt? Welche Ideen löst meine Szene/Spielidee bei den Zuschauenden aus?» im Zentrum. Manchmal ist es etwas ganz anderes als die inneren Bilder des Spielenden.

Beispiel: SP A: «Geh mir aus dem Weg!»

SP B: «Geh mir aus dem Weg – warum?»

SP C: «Warum? – Weil du mir im Weg stehst!»

SP D: «Weil du mir im Weg stehst? – Aber du kannst doch an mir vorbeigehen. Da ist eine Menge Platz ...» usw.

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 Satz aus einem Theatertext verwendet werden. Dabei kann ausgehend von den einzelnen Wörtern der gewählten Sätze der Grundlagenwortschatz für diesen Dialog gebildet werden.

GENEREWECHELSEL

Weiterführend zu Aufgabe 3, Sprachstarken 4 S. 54

Arbeitet in kleinen Gruppen. Schreibt auf Karten verschiedene Arten von Geschichten/Erzählungen:

Gruselgeschichte, Witz, Tagebucheintrag, Trauerrede, Nachrichten, Werbung, Musical, Oper, Hörspiel, Vorlesung an der Uni, Song, Rap, Sagen, Heimatgeschichten, Übersetzung, Märchen, Hausaufgaben, Kochrezept, Erzählung der Urgrossmutter usw.

Improvisiert und spielt mit den verschiedenen Möglichkeiten, den Text entsprechend wiederzugeben.

FIGURENARBEIT

Alle SP gehen im Raum. Die SP machen sich, angeleitet durch Inputs der SPL, Gedanken zu ihren Figuren. Input der SPL:

Überlege dir, welche Rolle du spielst. Fühle dich in deine Rolle ein. Gehe im Raum wie die Figur, die du spielst. Wie geht sie, wie steht sie (Körperhaltung)? Wo ist beim Gehen ihr Zentrum (z. B. im Bauch – geht ziemlich weit nach hinten gekippt, schiebt Bauch voran). Hat deine Figur eine typische Bewegung (z. B. Haare aus dem Gesicht pushten, Hände in die Hosentaschen stecken, sich am Kopf kratzen, bestimmte Gesten usw.).

Wie spricht deine Figur?

Lerne deinen Text beim Umhergehen als Figur im Raum. Suche dir einen Platz im Raum, an dem sich deine Rolle besonders wohlfühlt. Spannend ist, wenn deine Rolle ganz anders ist als du.

PERFORMATIVE GESTALTUNGSELEMENTE (143)

Arbeit mit Text

Sprachenvielfalt (145)

- Alle SP erzählen in ihrer Muttersprache eine Erinnerung.

Monolog

Eine SP tritt an eine markante Stelle der Bühne und hält einen Monolog.

Chor

Alle SP sprechen gegenüber dem König dieselbe Bitte gemeinsam aus.

Textform

- Ein SP erzählt seine Zukunftsvision in Gedichtform.

Miteinander

Alle SP putzen miteinander in gleicher Weise imaginäre Fenster.

Durcheinander

Alle SP suchen durcheinandergehend nach etwas Verlorenem.

SPIEL-TIPP 1: ANFANG UND SCHLUSS

Die Spielfläche kann mit Malerklebeband abgeklebt werden. Die SP überlegen sich, wo das Publikum sitzen soll. Der ANFANG und

der SCHLUSS der Szene soll von der SP klar durchdacht und gespielt werden. Der Schluss muss nicht unbedingt der Schluss der Geschichte sein.

Mögliche Gestaltungselemente:

Spiel anhalten: Alle verharren so lange im «Freeze», bis die Zuschauenden klatschen.

Licht an/aus

Klares inhaltliches Ende: die SP verlassen mit einem Grund die Bühne

Erzähler: ... und so ... (erzählt das – vorläufige – Ende)

Musikeinspielung: Der Anfang und der Schluss sind mit Musik gekennzeichnet.

SPIEL-TIPP 2: SCHLÜSSELMOMENTE

Wo seid ihr? Wer seid ihr? Was macht ihr da?

Was ist wichtig, damit man die Figur erkennt?

Die SP versuchen ihre Figur durchs Spiel möglichst klar darzustellen. Eventuell braucht es zusätzlich ein Kostüm und/oder Requisiten. Versucht, euch auf das Wichtigste zu fokussieren. Als Kostüm reicht z. B. ein Hut, um zu zeigen, ob die Person ein Jugendlicher oder ein alter Mann ist. Weniger ist oft mehr.

Was ist wichtig, um die Szene zu verstehen?

Welche Momente sind Schlüsselmomente – also besonders wichtig?

Die SP sollen sich beim Spielen Zeit lassen. Das Publikum kennt die gespielte Geschichte noch nicht und muss sich erst darin einfinden. Gibt es eine Überraschung, eine unerwartete Wende?

RÜCKMELDUNGEN GEBEN!

Jede gespielte Szene bekommt Applaus – unabhängig davon, ob die Zuschauenden die Szene verstanden haben oder sie ihnen gefallen hat. Applaudiert wird vor allem für den Mut, vor den anderen zu spielen, und die Arbeit an den eigenen Ideen.

Bei Rückmeldungen geht es nicht um Kritik, sondern vor allem um Ideen/Inspirationen, Fragen, Neugier oder Irritationen, die die Szene ausgelöst hat.

Das Wort kann zuerst den SP gegeben werden – sie dürfen an ihr Publikum Fragen stellen, bevor das Publikum seine Fragen an die SP stellt.

Mögliche Satzanfänge für Rückmeldungen:

- «Spannend war, als ...»
- «Überrascht hat mich ...»
- «Besonders geblieben ist mir der Moment ...»

Spielübersicht

- Mitternachtsparty
- Theaterbesuch
- Forschungsaufgabe: Fragen an Schauspieler*in

Konkrete Spielideen

MITTERNACHTSPARTY (67)

Alle stehend im Raum. Inhaltliche Ausgangslage für dieses Spiel ist folgende Rahmengeschichte:

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

Variante

Die SP befinden sich im Gang vor der grossen Bühne, auf der sie vorsprechen möchten, um die Rolle ihres Lebens zu bekommen. Alle sprechen lautstark und ausdrucksvoll übertrieben ihre Texte, die sie für das Vorsprechen gelernt haben. Immer wenn sich die Türe zur Bühne öffnet und der Intendant des Theaters kommt, nehmen alle eine Position ein, die zu ihrer rezipierten Textfigur passt.

FORSCHUNGSAUFGABE: Fragen an eine Schauspieler*in

Sammele eigene Fragen an den Schauspieler / die Schauspielerin. Vielleicht kennt jemand aus deiner Klasse oder Familie einen Schauspieler, eine Schauspielerin?

Frage, ob sie Zeit hat, eure Klasse zu besuchen.

THEATERBESUCH

Für die Einheit «Wir spielen Theater» ist ein Theaterbesuch eine wichtige und prägende Erfahrung.

Nebst dem Besuch eines Theaterstücks, gespielt von einem Ensemble, das professionelles Kindertheater macht, gibt es die Möglichkeit, an einem weiteren Tag eine Theaterexkursion zu machen: Viele Theaterhäuser bieten Führungen für Schulklassen an. Nebst dem Staunen über all die Räume und Arbeit an einem grossen Haus sind die vielen Berufsfelder, die es im Theater gibt, faszinierend. Die meisten Kinder erleben den «Blick hinter die Kulissen» nicht – und erhalten so die Gelegenheit, die vielfältige und analoge Welt des Theaters zu erschnuppern.



**ORTE DER SPRACHE:
WIR SPIELEN THEATER (S. 50 -57)
SPRECHEN, HÖREN, LESEN**



Spielübersicht

- Aufmerksam
- Assoziationensammlung
- Kreisgeschichten
- Akzeptieren-fantasieren
- Märchenmodell
- Die Überraschung
- 4 Satzgeschichten
- Eintauchen in eine Geschichtenwelt

Konkrete Spielideen

AUFMERKSAM (5)

Alle stehend im Kreis mit geschlossenen Augen. Die SPL gibt einen Stein und eine Muschel herum. Jede SP hält den Gegenstand einen Moment ruhig in der Hand und versucht, Assoziationen und innere Bilder festzuhalten.

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.

ASSOZIATIONENSAMMLUNG (77)

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

Variante

Der zweite SP hat nach dem Zuhören eine Minute Zeit, um eine Geschichte zu erfinden, die möglichst viele genannte Begriffe des ersten SP beinhaltet.

KREISGESCHICHTEN (76)

Alle sitzend im Kreis. Eine SP beginnt mit einer Geschichte. Sobald sie möchte, dass der nächste SP übernimmt, baut sie in einem Satz «... doch plötzlich ...» ein. So wird die Geschichte reihum weiter erzählt, bis die Geschichte zur letzten SP kommt und diese einen Abschluss sucht.

Variante 1

Das Spiel kann gut in Kleingruppen gespielt werden.

Variante 2

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

AKZEPTIERENFANTASIEREN (114)

Zu zweit. Die SP stehen einander gegenüber. Ein SP eröffnet das Spiel mit einer Frage, worauf der andere SP unmittelbar mit dem Satzanfang «Ja und ...» antwortet. Falls jemand «Nein» oder «Ja, aber» benutzt, wird eine neue Frage gestellt. Wenn die Frage mit «Ja und ...» beantwortet ist, beginnt der andere SP mit einer Frage. Die Fragen können aufeinander aufbauen.

Variante

Auf dem Prinzip «Ja und ...» wird eine Szene aufgebaut. Dabei sollen die SP die Vorschläge der MSP stets annehmen und bejahen. Wichtig ist dabei, dass die SP beim gewählten Thema bleiben und dieses weiterentwickeln. Dabei ist nicht Originalität gefragt, sondern gefragt sind zur Geschichte passende und helfende Ideen, z. B.: Beim Spicken in der Schule fragt die Lehrerin: «André, hast du dir Französischwörter auf die Handfläche geschrieben?» – «Ja und für morgen auch die Englischwörter.» – «Das ist ja eine gute Idee,

könntest du den anderen auch damit helfen?» – «Ja und ich kann auch die Lösungen des Mathetests kopieren, falls Sie das wollen.» – «Super, vielen Dank, das hilft mir total beim Korrigieren.»

MÄRCHENMODELL (128)

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

DIE ÜBERRASCHUNG

BRUCH / DREHPUNKT / WENDEPUNKT (142)

Ein weiteres Prinzip des Handelns auf der Bühne sind Brüche und Drehpunkte. In einer gleichförmig dahinfließenden Handlung fällt die Spannung häufig bald einmal ab. Die Zuschauenden schalten ab. Sie können dem Vorgang nicht mehr folgen. Geweckt wird die Aufmerksamkeit der Zuschauenden durch eine Wende im Geschehen, durch ein neues Ereignis.

Die SP erfinden eine Geschichte, bei der plötzlich eine Überraschung oder eine unerwartete Wende geschieht. Folgendes Modell kann dabei helfen:

4-SATZ-GESCHICHTEN

Zu viert werden nach folgendem Ablauf Geschichten erfunden:

1. Es war einmal ...
2. Jeden Tag ...
3. Bis eines Tages ...
4. Seitdem ...

Beispiel: Es war einmal ein magischer Stein. Jeden Tag wurde er von einem Zauberlehrling sorgfältig geputzt und wieder an seinen Platz in der Zauberkiste des Meisters zurückgelegt. Bis eines Tages der Meister starb und die magische Zauberkiste im Zauberschloss in tausend Stücke zerbarst und sich ihr Inhalt durch die Explosion weit herum verstreute. Seitdem liegt der magische Stein unter einer alten Eiche, wo er darauf wartet, dass ihn jemand findet.

EINTAUCHEN IN EINE GESCHICHTENWELT

Alle SP bringen einen Stein oder eine Muschel mit. In selbst gewählten Gruppen dürfen sie die nächsten 20 Minuten frei erfinden und spielen, welche Geschichte ihr Stein / ihre Muschel erzählt. Die SPL nimmt dabei eine beobachtende und unterstützende Rolle ein. Zur Verfügung stehen den SP vor allem viel Raum oder mehrere Räume (eventuell auch draussen) zum Spielen, Klebeband und eventuell Stühle/Bänke/Hocker sowie eine Kiste mit Tüchern, Seilen und Wäscheklammern zur Unterstützung des freien Rollenspiels. Nach 20 Minuten fordert die SPL die Gruppen auf, vorläufig aus ihrer Ge-

schichtenwelt zurückzukehren. Nun treffen sich jeweils zwei SP aus verschiedenen Gruppen und tauschen ihre Geschichte aus. Dabei nutzen sie den Anfang der Stein-/Muschelgeschichte auf Seite 60.

Alle SP legen sich mit dem Stein / der Muschel auf den Boden. Die SPL liest abschliessend die verschiedenen Geschichtsfragmente vor.

Zum Schluss schreibt jede Gruppe die wichtigsten Wörter/Stichworte zu ihrer Geschichte auf.

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

62	Zungenbrecher und Schnabelwetzter
----	--

Spielübersicht	
----------------	--

- | | | |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ● Zusammenzählen ● Schnabelwetzter | <ul style="list-style-type: none"> ● Fantasiessprache ● Textvariation | <ul style="list-style-type: none"> ● Schnabelwetzter in anderen Sprachen |
|---|---|---|

Konkrete Spielideen	
---------------------	--

ZUSAMMENZÄHLEN (20)

Alle stehend im Kreis. Ohne Abmachung beginnt jemand zu zählen «1», eine andere Person sagt «2» usw. 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.

SCHNABELWETZTER (61)

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

Variante

Die SP lernen einen Schnabelwetzter in einer Fremdsprache. (®Fremdsprachenunterricht)

FANTASIESPRACHE (78)

Zu viert. Immer eine SP erzählt eine Kurzgeschichte in Fantasiessprache. Die anderen versuchen, den Inhalt zu erraten. Die SPL kann Themen vorgeben, z. B. Werbung, Ferien, Streit, Krimi usw.

Variante

Der erzählenden SP wird ein Dolmetscher zur Verfügung gestellt, der die Geschichte direkt auf Deutsch übersetzt.

TEXTVARIATION (60)

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

SCHNABELWETZTER in anderen Sprachen

Die SP sammeln Schnabelwetzter in Sprachen, die sie ausser Deutsch in ihrer Familie oder im Freundeskreis sprechen. Sie hängen ihre Sammlung im Schulzimmer auf und bringen sie einander bei. Sie nutzen dazu das Vor-/Nachmachspiel.

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

63	Teekesselwörter
----	------------------------

Spielübersicht	
----------------	--

- | | | |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ● Teekesselsemiotics | <ul style="list-style-type: none"> ● Hydrant | <ul style="list-style-type: none"> ● Objekteleben |
|--|---|--|

Konkrete Spielideen	
---------------------	--

TEEKESSEL-SEMIOTICS

1975 erstellte Martha Rosler ein Video, das sie «Semiotics of the kitchen» nennt. Sie zeigt darin alphabetisch Küchengegenstände und was man damit macht. Die Art und Weise, wie sie das tut, zeigt ihre Gefühle, ihre unterdrückte Wut und Traurigkeit in der Rolle der Hausfrau in der Küche. Die SP erfinden eigene «Teekessel-Semiotics». Dazu sammeln sie so viele Teekesselwörter wie möglich. Jedes Wort wird auf ein Post it geschrieben, im Raum verteilt und alphabetisch geordnet. Die SP gehen nun Schritt für Schritt bei jedem Wort vorbei, nennen das Teekesselwort und erfinden dazu

spontan eine Bewegung oder Geste. Die SPL filmt die SP während des ganzen Teekesselwörter-Wegs.

HYDRANT (134)

Zu sechst. Vier SP treten nacheinander auf die Spielfläche. Beim Betreten nennen die SP einen Gegenstand, z. B. einen Hydranten, und positionieren sich als dieses Objekt. Die zweite SP folgt, z. B. als alte Tanne. Dies wird wiederholt, bis alle sechs SP auf der Spielfläche ihre Positionen eingenommen und ihre Funktionen genannt haben. Nun betreten die beiden letzten SP das Spielfeld und be-

ginnen in der entstandenen Umgebung eine Szene zu spielen.

Variante

Gemeinsam sammeln die SP mit der SPL Teekesselwörter. Jedes Wort wird auf ein Kärtchen geschrieben. Bevor ein SP die Spielfläche betritt, wird ein Kärtchen gezogen.

OBJEKTELEBEN

Während einer Woche legt die SPL mit den SP eine Sammlung von Gegenständen an, im Zusammenhang mit Teekesselwörtern. Das können auch Objekte zu Teekesselwörtern aus anderen Sprachen sein.

Für das Spiel arbeiten zunächst immer zwei SP zusammen. Zu zweit: Mehrere Objekte liegen in der Mitte des Raums. Jede SP nimmt sich ein Objekt. Eine Minute lang erzählt nun SP A die Geschichte des Objekts, warum sie es gewählt bzw. mitgebracht hat, welche Erinnerung sie damit verknüpft. SP B hört zu. Anschließend erzählt SP B die Geschichte des Objekts aus der Ich-Perspektive, also über ihr Leben als Objekt, vor der ganzen Gruppe. In einem zweiten Durchgang wird gewechselt – SP B erzählt, SP A hört zu und übernimmt den Objekt-Monolog.

Seite im Buch

Thema

63

Selber dichten

Spielübersicht

- Ununterbrochen
- Akzeptierenfantasieren
- Umlaufbahn
- PingPong
- Assoziatives Schreiben

Konkrete Spielideen

UNUNTERBROCHEN (64)

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

Variante 1

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

Variante 2

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

Variante 3

Das Erzählte wird total übertrieben und dramatisch wiederholt.

AKZEPTIERENFANTASIEREN (114)

Zu zweit. Die SP stehen einander gegenüber. Ein SP eröffnet das Spiel mit einer Frage, worauf der andere SP unmittelbar mit dem Satzanfang «Ja und ...» antwortet. Falls jemand «Nein» oder «Ja, aber» benutzt, wird eine neue Frage gestellt. Wenn die Frage mit «Ja und ...» beantwortet ist, beginnt der andere SP mit einer Frage. Die Fragen können aufeinander aufbauen.

Variante

Auf dem Prinzip «Ja und ...» wird eine Szene aufgebaut. Dabei sollen die SP die Vorschläge der MSP stets annehmen und bejahen. Wichtig ist dabei, dass die SP beim gewählten Thema bleiben und dieses weiterentwickeln. Dabei ist nicht Originalität gefragt, sondern gefragt sind zur Geschichte passende und helfende Ideen, z. B.: Beim Spicken in der Schule fragt die Lehrerin: «André, hast du dir Französischwörter auf die Handfläche geschrieben?» – «Ja und für morgen auch die Englischwörter.» – «Das ist ja eine gute Idee, könntest du den anderen auch damit helfen?» – «Ja und ich kann auch die Lösungen des Mathetests kopieren, falls Sie das wollen.» – «Super, vielen Dank, das hilft mir total beim Korrigieren.»

UMLAUFBAHN (44)

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

einmal. Danach wird die Reihenfolge wiederholt.

Variante 1

Den Ball rückwärts in die Umlaufbahn schicken.

Variante 2

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

Variante 3

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

PINGPONG

Zu zweit werden möglichst lange Reim-Assoziationsketten gebildet. Dabei werfen sich die SP jeweils einen Ball zu bzw. hin und her. SP A beginnt mit einem Wort, zu dem SP B einen Reim sucht. Anschließend sagt SP B ein Wort und wirft den Ball, zu dem SP A ein Reimwort erfindet. Dieses Spiel kann auch in einer größeren Gruppe gespielt werden.

Beispiel: SP A: Stift SP B: Gift SP B: Tee SP A: Schnee usw.

ASSOZIATIVES SCHREIBEN

Alle SP bringen einen Gegenstand zum Wort «Zuhause» mit. Die Gegenstände liegen in einem Kreis, die SP setzen sich dahinter. Die SPL stoppt drei Minuten Zeit, in der ohne Unterbruch geschrieben wird, jede SP für sich, ohne den Stift abzusetzen. Dabei spielen Rechtschreibung, Satzvollständigkeit usw. keine Rolle. Fällt einem nichts mehr ein, schreibt man eben, dass keine Ideen mehr kommen («nun weiss ich nicht mehr weiter ... ich höre, wie der Bleistift von N. kratzt ...»). Nach drei Minuten wird der Stift abgelegt, egal ob der Satz zu Ende ist oder nicht. Nun lesen die SP ihren Text nochmals und durchforsten ihn nach Lieblingswörtern und markieren diese.

Die markierten Lieblingswörter können im Kreis mit allen geteilt werden.

Sie bilden die Inspiration für ein eigenes Gedicht, das nach Textmuster aus dem Sprachstarken 4 S. 65 geschrieben werden kann.

Spielübersicht

- Atmosphären-bilder
- Lieblingsbild
- Gedichte in einer Sprache der Welt
- Anderswortig
- Textvariation
- Schirminstallation
- Sprachenvielfalt
- Ununterbrochen
- Gedicht reihum
- Geheimnisvolle Orte
- Audio Leseperformance

Konkrete Spielideen

ATMOSPHÄRENBILDER – Musik und Malen

Die SPL lässt eine entspannende Musik laufen (ca. 5 Minuten). Die SP liegen auf dem Boden, mit geschlossenen Augen, und hören zu. Ein zweites Mal imaginieren sie innere Bilder: Sie gehen zu einem grossen Blatt Papier und malen mit Wasserfarben/Gouache ein Bild, solange die Musik läuft. Dabei ist nicht der Inhalt wichtig, sondern die Atmosphäre, die Stimmung des Bildes.

Anschliessend setzen sich die SP an einen gemütlichen Platz und versuchen, die Stimmung/Assoziation in ein Gedicht zu schreiben. Die SPL bietet weitere Gedichtformen mit einem einfachen Grundmuster an: Haiku, Elfchen.

Die SP setzen anschliessend zu ihrem Gedicht und ihrem Bild einen Titel aus einem Wort.

Variante

Als Weiterführung bauen die SP jeweils in kleinen Gruppen im Raum ein Stillleben zu einem Gedicht. Sie dürfen dafür Gegenstände aus dem Raum oder der Umgebung (Natur) nutzen. Menschen kommen im Stillleben nicht vor – ihre Spuren dürfen aber sichtbar sein (z. B. unaufgeräumte Sachen, ein leerer Schulranzen). Die Installation gibt die Atmosphäre des Gedichts wieder. Der Titel des Stilllebens ist der gleiche wie der des Gedichts.

LIEBLINGSBILD

Jede SP bringt von zu Hause ein Lieblingsbild mit. Das kann eine Kopie, ein gemaltes Bild, eine Zeichnung usw. sein – von sich selbst aus der Kindergartenzeit, von einem Familienmitglied oder einem Künstler oder einer Künstlerin.

Zu zweit erzählen sich die SP eine Minute lang alles, was ihnen zu dem Bild einfällt. Die zuhörende SP schreibt jeweils anschliessend fünf Wörter auf, die ihr aus der Erzählung geblieben sind. Diese Wörter werden mit den Bildern zusammen im Raum ausgelegt. Zu ruhiger Musik gehen alle SP durch den Raum und machen sich auf Wörtersuche: Sie dürfen, solange die Musik spielt, Wörter sammeln, die sie interessieren. Anschliessend geht jede SP zurück zu ihrem Bild und ihren Wörtern und ergänzt die Wörtersammlung. Dies dient als Inspiration für ein Gedicht zum mitgebrachten Bild. Die Wörter dürfen, müssen aber nicht alle vorkommen.

GEDICHTE IN EINER SPRACHE DER WELT

Die SP sammeln Gedichte aus anderen Sprachen als Tonaufnahme, gelesen von einer Person, die diese Sprache fließend spricht (Muttersprache, Zweitsprache). Ausserdem bitten sie um eine Kurzübersetzung, die sie vorerst noch für sich behalten. Die Tondokumente werden in die Schule gebracht und gemeinsam angehört. Was könnte das Gedicht erzählen? Was erzählt es in Wirklichkeit?

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.

TEXTVARIATION (60)

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

SCHIRMINSTALLATION

Jede SP bringt einen Regenschirm mit. Mit den Schirmen erforschen die SP nun verschiedene Klänge und Geräusche, die sie für das Lesetheater Regenschirme nutzen können.

Sie nehmen das Lesetheater auf – und nutzen dabei Gestaltungsmittel wie die folgenden:

- Chorsch sprechen – solo
- Loopen (die gleiche Textstelle mehrmals wiederholen) – z. B. für eine Soundcollage, leise, während ein SP solistisch weiterspricht
- Wiederholen
- Mit Lautmalerei, Lautstärke und Tempo spielen (Flüstern, murmeln, verschiedene Tonhöhen; laut – leise, crescendo – diminuendo; schneller, langsamer usw.)

Zum entstandenen Hörspiel bauen die SP in Gruppen jeweils eine Installation oder ein bewegtes Bild. Das Hörspiel wird – in Absprache mit der Gruppe – dazu eingespielt.

SPRACHENVIELFALT (145)

- Alle SP erzählen in ihrer Muttersprache eine Erinnerung.
- Monolog
- Eine SP tritt an eine markante Stelle der Bühne und erzählt einen Monolog.
- Chor
- Alle SP sprechen gegenüber dem König dieselbe Bitte gemeinsam aus.
- Textform
- Ein SP erzählt seine Zukunftsvision in Gedichtform.
- Miteinander
- Alle SP putzen miteinander in gleicher Weise imaginäre Fenster.
- Durcheinander
- Alle SP suchen durcheinandergehend nach etwas Verlorenem.

UNUNTERBROCHEN (64)

Alle gehend im Raum. Alle SP sprechen ununterbrochen eine Mi-

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

Variante 1

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

Variante 2

Das Erzählte wird total übertrieben und dramatisch wiederholt.

GEDICHT REIHUM

Das Lesetheater kann auch im Kreis gespielt werden: Reihum liest jeder SP ein Wort oder eine Zeile. Bei mehreren Durchgängen beobachten die SP, wie sich das Gedicht verändert, wenn es anders erzählt wird.

GEHEIMNISVOLLE ORTE

In selbst gewählten Gruppen. Die SP machen sich auf die Suche nach einem spannenden, ungewöhnlichen, geheimnisvollen, etwas verborgenen Ort im und ums Schulhaus, der zu einem der drei Gedichte passt. Allenfalls trifft die SPL dafür im Voraus Abklärungen

– gibt es Räume, die sonst für die SP nicht zugänglich sind, wie ein Keller oder Estrich?

Jede Gruppe präsentiert ihr Gedicht als Lesetheater an diesem Ort für die Klasse. Wie sie dies tun, wie und ob sie Kostüme nutzen oder weitere Gegenstände (Requisiten), entscheiden die Gruppen frei. Wichtig ist nur, dass sie genügend laut sprechen und die Zuschauenden sich gut auf das Lesetheater konzentrieren können. Am besten geht dies im Sitzen, nicht zu weit weg von der Spielfläche.

AUDIO-LESEPERFORMANCE

In kleinen Gruppen verteilen sich die SP im Schulhaus und entdecken und beforschen die Umgebung auf Geräusche, die zu einem der Lesetheater aus dem Sprachstarken 4 S. 66 passen könnten. Geräusche werden direkt vor Ort erzeugt (ohne Sprache). Anschliessend geht die Gruppe ihre Gedicht-Route ab und nimmt die Geräusche auf.

Die Geräusche können separat zu einer Audiodatei zusammengefügt oder individuell beim Vortragen des Lesetheaters genutzt werden.

Variante

Während Laufens und Geräuscherzeugens wird das Gedicht direkt dazu gesprochen, als Sprachaufnahme. So entsteht ein «On the move»-Hörspiel.

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

67	Kauderwelsch
----	--------------

Spielübersicht

- | | | |
|-------------------|----------------------|----------------------------|
| ● Schnabelwetzter | ● Hey Concara | ● Alltagsgegenstände leben |
| ● Klingkreis | ● Ein Telefon aus... | ● Schatzsuche |
| ● Wortbetonung | ● Fantasiesprache | |

Konkrete Spielideen

SCHNABELWETZER (61)

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

KLINGKREIS (65)

Alle stehen 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.

WORTBETONUNG (79)

Zu zweit. Ein SP beginnt einen Satz vorzutragen und ein Wort besonders zu betonen. Die andere SP hört aufmerksam zu und wiederholt den Satz, betont aber ein anderes Wort. Fertig ist das Spiel, wenn jedes Wort einmal betont wurde. Wie wirken die verschiedenen Betonungen?

HEY CONCARA – Chorisch sprechen

Hey! Hey!

Concara! Concara

A con, con cara! A con con cara!

Adesso ti famosa! Adesso ti famosa

Wird von der SPL vorgesprochen 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.

EIN TELEFONGESPRÄCH AUS...

Die SPL organisiert alte Wählscheibentelefone oder alte Tastentelefone. Für die meisten SP ist bereits das ein Ereignis und das Telefonieren auf so einem alten Gerät will ausprobiert werden.

Alle SP sitzen im Kreis. Immer zwei dürfen einander kurz anrufen. Gesprochen wird in Fantasiesprache. Dabei ist wichtig, Emotionen durch die Lautmalerei, die Lautstärke, das Tempo usw. zu erforschen. Jeder SP hat seine eigene Fantasiesprache, es gibt kein richtig oder falsch. Die SP stellen sich beim Telefonieren vor, wirklich eine – noch nicht dokumentierte – Sprache zu sprechen.

FANTASIESPRACHE (78)

Zu viert. Immer eine SP erzählt eine Kurzgeschichte in Fantasiesprache. Die anderen versuchen, den Inhalt zu erraten. Die SPL kann Themen vorgeben, z. B. Werbung, Ferien, Streit, Krimi usw.

Variante

Der erzählenden SP wird ein Dolmetscher zur Verfügung gestellt, der die Geschichte direkt auf Deutsch übersetzt.

ALLTAGSGEGENSTÄNDE LEBEN

Alle SP bringen einen Alltagsgegenstand mit. Besonders lustig sind Gegenstände aus der Küche oder auch wertloses Material. Sie legen sich mit dem Gegenstand auf den Boden, schliessen die Augen und imaginieren den Gegenstand. Was, wenn er zu leben beginnen würde? Wie würde er sich bewegen? Wie würde er sprechen? Was wären seine besonderen Eigenschaften?
Auf ein Zeichen hin treffen sich immer zwei SP mit ihrem Gegen-

stand und stellen ihn einander vor. Sie improvisieren eine kleine Begegnung auf Gibberish zwischen den Gegenständen.

SCHATZSUCHE

In kleinen Gruppen wird eine Schatzsuche durch das Schulhaus organisiert. Dazu werden Texte verschlüsselt, die Botschaften zur nächsten Station der Schatzsuche enthalten.

Gemeinsam mit der SPL wird die Schnitzeljagd geplant und gespielt. Dabei müssen immer wieder Texte entschlüsselt werden, um zur nächsten Station zu finden.

Siehe auch Spiele/ Aufgaben zu Sprachstarken 4 S. 20/21 «Geheimschriften»

Seite im Buch Thema

70/71 Wörter

Spielübersicht

- Stehundgeh
- Wörtersammlung
- Assoziationskette
- Wörtersuche
- Dreiwortgeschichten
- Fantastische Karten

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

Alle SP gehen als eine Figur aus dem Bild S. 4/5 durch den Raum
Variante 5: Einzelne SP aufwecken, die sich als Figur weiterbewegen.

WÖRTERSAMMLUNG

Alle SP gehen durch den Raum und sammeln so viele Wörter wie möglich. Immer ein SP ruft laut sein gefundenes Wort, schreibt es dann auf ein Post-it, legt es auf den Boden und geht weiter. So entsteht eine freie Assoziationskette. Die Wörter werden am Schluss in der Mitte gesammelt und in verschiedene Gruppen/Reihenfolgen sortiert.

Aus einer Wortgruppe schreibt nun jeder SP ein Elfchen.

ASSOZIATIONSKETTE

Zu fünft. Ein SP beginnt mit einem Wort (Winter) und wirft einen Ball einem SP zu. Der fängt ihn und sagt seine Assoziation zu diesem Wort (Schnee). Nun wirft dieser SP den Ball einer neuen SP zu, die wiederum ihre Assoziation zum letzten Wort (von SP B) sagt (kalt). Das Spiel wird drei oder vier Runden lang gespielt. Dann wird gestoppt und die Assoziationskette von hinten nach vorne wieder zurückverfolgt.

Variante

Anstatt rückwärts kann die Assoziationskette auch nochmals von vorne wiederholt werden.

WÖRTERSUCHE

Die SP gehen auf Wörtersuche: Jeden Tag suchen sie zu Hause oder unterwegs nach Lieblingswörtern und fotografieren oder zeichnen sie. Die Wörtersammlung kann in der Schule an einer leeren Wand entstehen und weiterwachsen.

Besonders spannend ist, wenn auch Wörter aus einer Zweitsprache der SP dabei sind.

DREIWORTGESCHICHTEN (118)

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

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

FANTASTISCHE KARTEN (frei nach dem Spiel Dixit)

Mit den SP werden 60 verschiedene fantastische Karten kreiert. Die Karten haben alle die gleiche Grösse (Einheitsgrösse Jasskarten). Die SP malen mit Wasserfarben, Neocolor, Ölkreiden oder suchen nach merkwürdigen Illustrationen (z. B. im Zusammenhang mit surrealistischer Malerei). Wichtig ist, dass die einzelnen Bilder möglichst viel Imaginationsraum bieten und nicht zu konkret sind – oder konkret, aber surrealistisch (wie beispielsweise Traumbilder oder merkwürdige Gegenstände). Diese Karten können auch für Erzählspiele, Ideenwerkstatt, Schreibwelten usw. eingesetzt werden. Gespielt wird nun mindestens zu viert. Alle SP erhalten fünf Karten, der Rest der Karten wird verdeckt auf einen Stapel gelegt. Eine Person ist die SPL, sie zieht eine Karte vom Stapel, schaut sie sich an und findet dazu ein Wort. Sie sagt das Wort laut und klar. Jeder MSP sucht nun aus seinem Kartenset eine Karte, die zu diesem Wort passen könnte. Sie wird der SPL abgegeben. Die SPL sortiert die Karten und ordnet die Reihenfolge neu. Nun wird geraten, welche Karte wohl von der SPL zum Wort gelegt wurde (also welche Karte sie wohl zu «Stolz» gelegt hat).

Wer ihre Karte erraten hat, gewinnt einen Spielpunkt. (→ BG, TTG)

Spielübersicht

- Kaugummikau
- Klingkreis
- Bewegungsfabrik

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.

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 fliegend 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.

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.

Spielübersicht

- Activity
- Lexikon Spiel
- In and Out
- Fachgeschäft für kaputte Gegenstände

Konkrete Spielideen

ACTIVITY (frei nach dem Spiel Activity)

Zu zweit. SP A schlägt im Wörterbuch ein Wort nach, das er anschliessend durch Pantomime darzustellen versucht. SP B versucht, das Wort bzw. den Wortstamm zu raten. Ist es erraten, tauschen die SP die Aufgabe.

LEXIKON-SPIEL

Ein SP übernimmt die SPL und schlägt im Wörterbuch ein Wort nach, das möglichst niemand kennt. Er liest es laut vor. Nun schreibt er es auf ein Blatt und dazu die Erklärung. Gleichzeitig schreiben alle MSP ebenfalls das Wort auf ein Blatt und eine erfundene Erklärung dazu.

Der SPL sammelt nun alle Blätter ein, nummeriert sie, wobei er seine eigene Definition, abgeschrieben aus dem Wörterbuch, dazumischt. Die Definitionen werden nun der Reihe nach vom SPL vorgelesen. Jede SP entscheidet sich für eine Definition, von der sie glaubt, dass sie richtig ist.

Es gibt jeweils einen Punkt für «Ich habe die richtige Definition erraten», und für «Andere haben auf meine erfundene Definition getippt».

INANDOUT (119)

Zu zweit. Die SP beginnen eine improvisierte Szene zu spielen. Sobald jemand aus dem Publikum klatscht, stoppen die SP ihr Spiel und verharren in einem «Freeze» (einfrieren). Der Klatschende geht nun auf die Bühne, berührt eine SP an der Schulter und nimmt dadurch ihre Position ein. Sobald aus dem Off wieder geklatscht

wird, geht eine neue Szene weiter, in der neue Figuren mit neuen Handlungen und Absichten den Inhalt prägen. So kommen immer neue SP rein und raus.

Variante

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

FACHGESCHÄFT FÜR KAPUTTE GEGENSTÄNDE

Ein SP verlässt den Raum. Eine weitere SP schlägt im Wörterbuch vier möglichst verschiedene Begriffe nach. Die Klasse einigt sich auf einen Begriff, erfindet dafür ein Geschäft (z. B. Heizungsgeschäft) und erfindet ein Problem (Heizkörper kühlt anstatt zu heizen). Ein oder zwei weitere SP werden bestimmt, die in dem Geschäft arbeiten. Sie warten auf den Kunden, den SP vor der Türe, der aber nicht weiss, in was für ein Geschäft er nun kommen wird und weshalb. Durchs Spiel und durch Fragen lenken nun die Verkäuferin und ihr Assistent den Kunden auf sein Problem hin und geben ihm durchs Spiel Hinweise, was für einen Gegenstand er mitgebracht hat und was daran kaputt ist. Sie können beispielsweise den Kunden auffordern, den kaputten Gegenstand zu bringen, ihn betrachten, ihn untersuchen – was dem Kunden wiederum etwas über die Grösse, die Eigenschaft und vielleicht das Problem erzählt. Der Kunde verhält sich beim Spielen so, als wüsste er ganz genau, was sein Gegenstand ist, auch wenn er in Wirklichkeit erst durchs Spielen herausfinden kann, worum es sich handelt.

Spielübersicht

- Wortwörtlich oder sinnhaft
- Menschenmemory

Konkrete Spielideen**WORTWÖRTLICH ODER SINNHAF**

In kleinen Gruppen. Die SP recherchieren im Internet nach Redensarten (*dies kann auch in einer Fremdsprache sein*). Die SP stellen ihr Sprichwort pantomimisch dar. Dabei stellen sie entweder die Redewendung so dar, dass sie wortwörtlich zu verstehen ist oder so, dass man den Sinn erkennen kann. Die Klasse versucht die Redewendung zu erraten.

MENSCHENMEMORY

Alle SP treffen sich im Kreis. Zwei der SP verlassen den Raum. Paarweise suchen sich die SP eine Redewendung aus und erfinden eine passende Bewegung dazu. Sobald alle bereit sind, treffen sich die SP wieder im Kreis. Die Memory-SP werden hereingeholt. Diese dürfen nun abwechslungsweise zwei SP aufrufen, die ihre Bewegungen zeigen müssen. Haben die Memory-SP ein Paar gefunden und können die passende Redewendung dazu erraten, dürfen sie noch einmal zwei SP „aufdecken“.



**SPRACHE ERFORSCHEN:
SÄTZE (S. 82-91)
GRAMMATIK, LESEN, RECHTSCHREIBEN,
SCHREIBEN**



Spielübersicht

- Two monsters in Standbildern
- Anderswortig
- Rücken an Rücken

Konkrete Spielideen

TWO MONSTERS IN STANDBILDERN

Zu zweit. Die SP versuchen, die gelesene Geschichte in 4-6 Standbildern darzustellen. Sie überlegen sich dabei, was aus der Geschichte am wichtigsten ist und kürzen die Geschichte dementsprechend.

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 Satz aus einem Thertext verwendet werden. Dabei kann ausgehend von den einzelnen Wörtern der gewählten Sätze der Grundlagenwortschatz für diesen Dialog gebildet werden.

RÜCKEN AN RÜCKEN

Zu zweit. Jeder SP zeichnet eine simple Zeichnung auf ein Papier. Nun setzen sich die SP paarweise, Rücken an Rücken hin. SP A beginnt sein gezeichnetes Bild möglichst genau zu beschreiben. SP B zeichnet seine Version des Gehörten auf ein neues Blatt Papier. Anschliessend werden die Zeichnungen verglichen. (→ BG)

Variante

Zwei SP A und B stehen je auf einer Seite einer Stellwand, so dass sie sich gegenseitig nicht sehen. SP A nimmt eine Pose ein. Ein dritter SP C beginnt nun zu erklären, wie die Pose von A aussieht. Ein vierter SP D modelliert den SP A so, wie es ihm vom SP C erklärt wird. Die Posen von A und B werden am Schluss verglichen.

SCHRIFTSTELLER (129)

Zu dritt. Eine SP sitzt an einer imaginären Schreibmaschine in ihrem Büro und beginnt ausgehend von einem Bild (Bsp.: Sprachstarke 4 S. 90/91) eine Geschichte zu schreiben. Diese Geschichte erzählt sie mündlich. Sie führt Figuren ein, die durch die anderen SP gleich auf der Bühne gespielt werden. Diese stellt sie vor, indem sie sagt: «Die wütende Mutter sagt entrüstet: (...).» Darauf sagt die spielende Figur selbst, was die entrüstete Mutter sagt. Die SP geben also direkt die „Antwort“.

Variante 1

Es kommen immer mehr Figuren in die Geschichte.

Variante 2

Die Geschichte wird ohne die Schriftstellerin gespielt.

Spielübersicht

- Powerpoint
- In and out
- Flunkerstorys
- Kreisgeschichten

Konkrete Spielideen

POWERPOINT (115)

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

Variante

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

IN AND OUT (119)

Zu zweit. Die SP beginnen eine improvisierte Geschichte zu spielen. Sobald jemand aus dem Publikum klatscht, stoppen die SP ihr Spiel und verharren im «Freeze» (eingefroren). Der Klatschende geht nun auf die Bühne, berührt eine SP an der Schulter und nimmt dadurch ihre Position ein. Sobald aus dem Off wieder geklatscht wird, geht entweder eine neue Geschichte los mit zwei neuen Figuren

oder die Geschichte wird weiterspielt, es passiert darin jedoch etwas ganz Neues. So kommen immer neue SP rein und gehen raus.

FLUNKERSTORYS (68)

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

KREISGESCHICHTEN (76)

Alle sitzend im Kreis. Eine SP beginnt mit einer Geschichte. Sobald sie möchte, dass der nächste SP übernimmt, baut sie in einem Satz «... doch plötzlich ...» ein. So wird die Geschichte reihum weiter erzählt, bis die Geschichte zur letzten SP kommt und diese einen Abschluss sucht. Die SP erzählen ihre Geschichte dabei nach der Erzählpartitur.

Variante

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

Inhalt der Doppellektion «Wörter- Wörter sortieren», Sprachstarken 4 S. 70-71

VORBEREITENDE HAUSAUFGABE

Inhalt der Doppellektion	Sozialform	Zeit	Material
<p>WÖRTERSUCHE</p> <p>Die SP gehen auf Wörtersuche: Jeden Tag suchen sie zu Hause oder unterwegs nach Lieblingswörtern und fotografieren oder zeichnen sie. Die Wörtersammlung kann in der Schule an einer leeren Wand entstehen und weiterwachsen.</p> <p>Besonders spannend ist, wenn auch Wörter aus einer Zweitsprache der SP dabei sind.</p>	EA		

AUFWÄRMEN

<p>STEHUNGGEH (26)</p> <p>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.</p> <p>Variante 1</p> <p>Bei «Stopp» sinken die SP zu Boden, bei «Go» stehen sie wieder auf und gehen weiter.</p> <p>Variante 2</p> <p>Die SP gehen im Raum umher. Begegnen sie einer anderen SP, stoppen beide und gehen erst auf einen gemeinsamen Impuls hin weiter.</p> <p>Variante 3</p> <p>Wörtersammlung austauschen: Begegnen sich zwei SP, stoppen beide, tauschen eins der gesammelten Lieblingswörter aus und gehen anschliessend weiter.</p>	KU	5'	Persönliche Lieblingswörtersammlung
<p>SPRACHSTARKEN 4 S. 70/71</p> <p>1. Die SP lesen gemeinsam die Geschichte von Frederik und seinen gesammelten Wörtern (evtl. auch das ganze Bilderbuch vorlesen...)</p> <p>2. Die SP ergänzen ihre Liste mit ihren Lieblingswörtern mit Wörtern aus Frederiks Gedicht.</p>	KU	15'	Sprachstarken 4 Persönliche Lieblingswörtersammlung
<p>ASSOZIATIONSKETTE</p> <p>Zu fünft. Ein SP beginnt mit einem Wort (Winter) und wirft einen Ball einem SP zu. Der fängt ihn und sagt seine Assoziation zu diesem Wort (Schnee). Nun wirft dieser SP den Ball einer neuen SP zu, die wiederum ihre Assoziation zum letzten Wort (von SP B) sagt (kalt). Das Spiel wird drei oder vier Runden lang gespielt. Dann wird gestoppt und die Assoziationskette von hinten nach vorne wieder zurückverfolgt.</p> <p>Variante</p> <p>Anstatt rückwärts kann die Assoziationskette auch nochmals von vorne wiederholt werden.</p>	GA	5'	3-4 Bälle

Inhalt der Doppellektion	Sozialform	Zeit	Material
<p>WÖRTERSAMMLUNG</p> <p>Alle SP gehen durch den Raum und sammeln so viele Wörter wie möglich. Immer ein SP ruft laut sein gefundenes Wort, schreibt es dann auf ein Post-it, legt es auf den Boden und geht weiter. So entsteht eine freie Assoziationskette.</p> <p>Die persönliche Lieblingswörterliste kann wiederum von den SP ergänzt werden.</p>	KU	10'	Post-it-Zettel

ORDNEN

<p>ORDNUNGS-KRITERIEN</p> <p>Alle im Kreis. Anhand der gesammelten Wörter auf den Post-it-Zettel werden gemeinsam Ordnungskriterien diskutiert und die Wörter sortiert.</p> <p>Ideen für Kriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Wortlänge ● Anfangsbuchstaben/Endung ● Thematische Kriterien: nach Überbegriffen, nach Häufigkeit, Farbe ● Wortart 	KU	10'	Post-it-Zettel mit gesammelten Wörtern
<p>EIGENE SAMMLUNG ORDNEN</p> <p>Jeder SP ordnet nun nach einem selbst gewählten Kriterium seine Wörtersammlung.</p> <p>In einer Kleingruppe werden die geordneten Sammlungen präsentiert und die Ordnungskriterien einander vorgestellt.</p>	EA/GA	10'	Persönliche Lieblingswörtersammlung

SAMMLUNG WEITERVERARBEITEN

<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>DREIWORTGESCHICHTEN (118)</p> <p>Zu viert. Aus ihren Sammlungen suchen sich die SP drei Wörter aus und schreiben diese auf eine Karte. (Dabei beschreibt ein Wort eine Atmosphäre, z. B. kalt, das zweite Wort einen Ort, z. B. Keller, und das dritte einen Gegenstand, z. B. Mixer.)</p> <p>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.</p>	GA	10'	Leere Karten/Zettel
<p>POWERPOINT (115) - PRÄSENTATION DER DREIWORTGESCHICHTEN</p> <p>Zu viert. Die erfundene Geschichte wird in Form eines «Powerpoint-Vortrags» erzählt. Die anderen SP stellen die Erzählung in Standbildern dar. Die Erzählerin klatscht jeweils, wenn ein neues Bild projiziert wird. Bis das neue Bild beschrieben ist, bleiben die SP im «Freeze» (eingefroren).</p> <p>Variante</p> <p>Für den Bildwechsel schliessen die Zuschauenden ihre Augen und warten, bis durch das nächste Klatschen ein neues Bild gezeigt wird.</p>	GA	10'	

Inhalt der Doppellektion**Sozialform****Zeit****Material****ELFCHEN**

Mit den Wörtern aus ihrer Lieblingswörterliste schreiben die SP ein Elfchen.

Elfchen Schema:

Wort	Frederik
Wort Wort	Schneeflocken fallen
Wort Wort Wort	Verdunkeln den Tag
Wort Wort Wort Wort	Pantoffeln braucht die Wintermaus
Wort	Winterschlaf

EA/PA

15'

Schreibpapier, bunte Stifte

Die Elfchen können von den SuS zusätzlich schön gestaltet und im Schulzimmer aufgehängt werden.

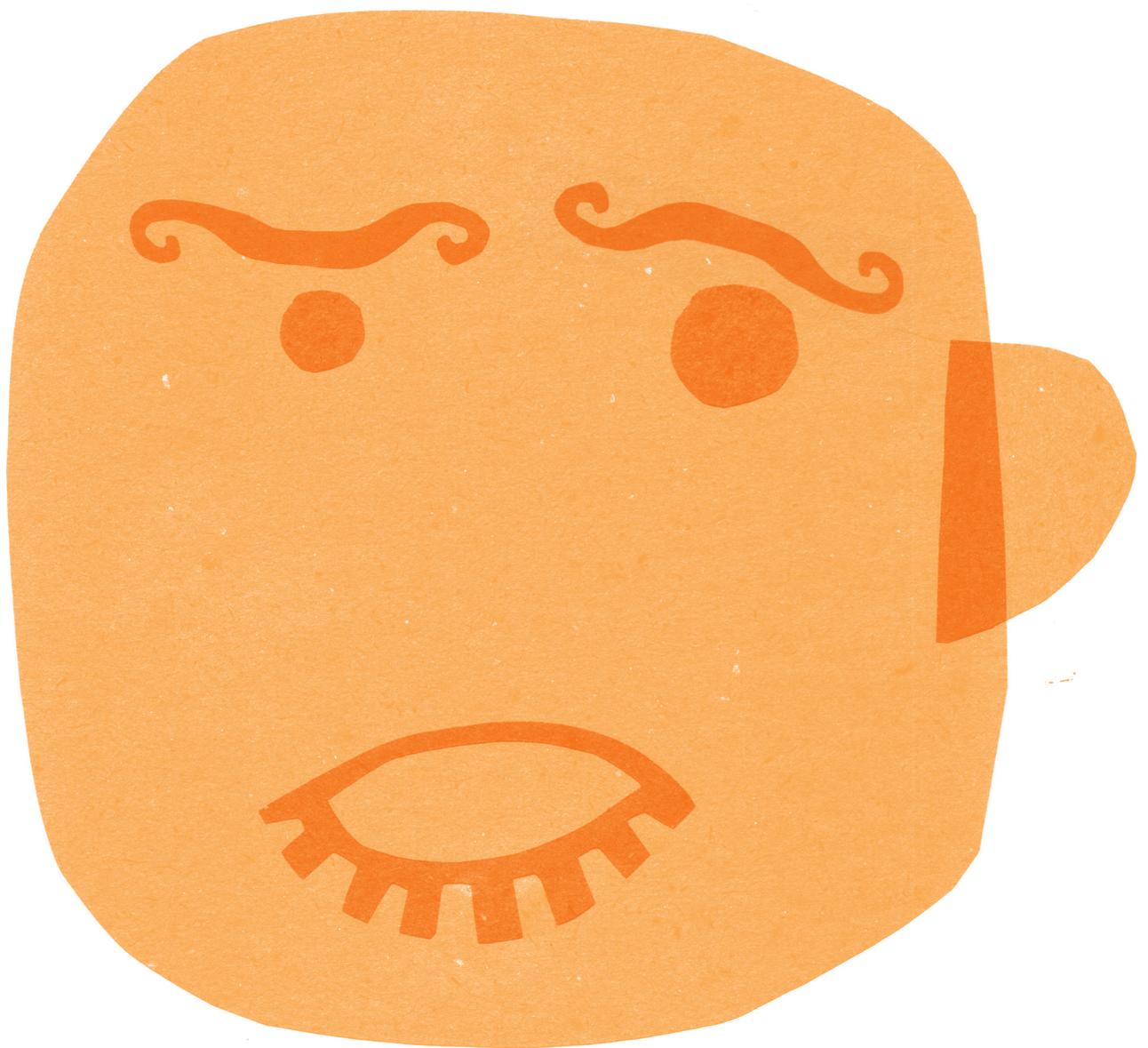
Variante

Im BG-Unterricht zu den Elfchen ein Stimmungsbild malen lassen oder mit einer Kartonschachtel eine passende Installation bauen lassen, um das Elfchen zu präsentieren.

EA/PA

1-2 L

Kartonschachteln, Bastelmaterial



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 4 / 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



