

2

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

PH LUZERN
PÄDAGOGISCHE
HOCHSCHULE

Zentrum
Theaterpädagogik





Vorwort

«Die Ideenreichen»

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

Die Idee der «Ideenreichen»

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

Aufbau der «Ideenreichen»

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

Einsatz der «Ideenreichen»

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

Los geht's!

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

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

Fiona Limacher, Daniella Franaszek, Valeria Stocker, Kathrin Brühlhart Corbat, Claudia von Grünigen, 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?

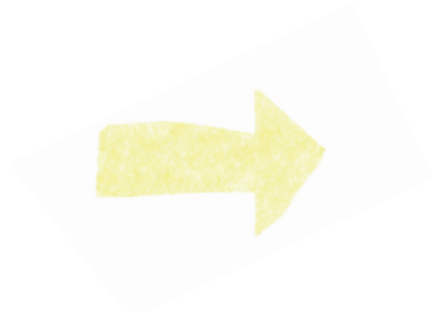
Ästhetische Bildung fängt da an, wo der Alltag unterbrochen wird. Wo Gewohntes befragt wird. Da, wo die Aufmerksamkeit auf die eigene sinnliche Wahrnehmung gerichtet ist und über ästhetisches Empfinden sinnliche Erfahrungen möglich sind. Da, wo die Schülerinnen und Schüler nach einem aktiven Aufwärmen 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 2 - Sprachbuch“ (Erscheinungsjahr 2021)



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

- Wer sind Tiger, Bär und Tigerente? ● Janosch in Standbilder ● Schriftsteller
- Kreisgeschichten ● Jeux Dramatiques ● Bildgeschichte

Konkrete Spielideen

WER SIND TIGER, BÄR UND TIGERENTE?

Alle gehend im Raum. Die SPL gibt Bewegungsinputs zu den Figuren vor und die SP versuchen, diese selbst umzusetzen: Wie läuft der kleine Bär? Wie läuft ein grosser? Wie sieht es aus, wenn der Bär angeln geht? Wie kocht der kleine Tiger den Fisch? Wie schwimmt die Tigerente im Wasser? Usw.

Variante

Die SP nennen selbst Ideen, was der Bär, der Tiger und die Tigerente machen könnten.

KREISGESCHICHTEN (76)

Alle sitzend im Kreis. Eine SP beginnt die Geschichte «Oh, wie schön ist Panama» 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 kann so weiterentwickelt werden. Was passiert dem Tiger und dem Bären wohl als Nächstes auf der Reise?

Variante 2

Es werden kleine Flunker-Storys 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: Der Tiger und der Bär leben in einem winzig kleinen Häuschen mitten im grossen Dschungel. Das Haus ist so klein, dass man es kaum erkennen kann in dem grünen Dickicht. Man braucht fast schon eine Lupe dafür. Usw.)

JANOSCH IN STANDBILDERN

Die SP lernen die Spielform Standbild (ein Foto, ein «eingefrorenes Bild» nachstellen) kennen und probieren die Spielform mit ein paar verschiedenen «Fotos» zu Themen, die die SPL gibt, aus. Jetzt treffen sich die SP zu fünf. Die SP versuchen, die bisher gehörte Geschichte (Janosch-Geschichte) in fünf Standbildern darzustellen. Die Geschichte kann anschliessend den anderen SP präsentiert werden.

Variante 1

Jede Figur aus dem Standbild überlegt sich einen Satz. Die Sätze werden auf ein Zeichen der SPL laufend genannt. Ausgehend davon kann sich eine kleine Szene entwickeln.

Variante 2

Ein aussenstehender SP versucht, die Geschichte zu den einzelnen Standbildern zu erzählen.

JEUX DRAMATIQUES

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

SCHRIFTSTELLER (129)

Die SPL spielt den Autor Janosch und sitzt an einer imaginären Schreibmaschine in seinem «Schreibzimmer» (Weiterentwicklung der Jeux, s. oben). Sie beginnt, die Geschichte «Oh, wie schön ist Panama» zu schreiben. Dabei erzählt sie die Geschichte. Sie führt die Figuren ein (Tiger, Bär), die durch die anderen SP gleich auf der Bühne gespielt werden. Sie bringt die Figuren zum Sprechen, indem sie z. B. sagt: «Der kleine Bär sagt hungrig: «...»» Darauf sagen die spielenden Figuren selbst, was der kleine Bär sagt. Sie geben also direkt die „Antwort“.

Variante 1

Es kommen immer mehr Figuren in die Geschichte.

Variante 2

Die Geschichte wird ohne den Schriftsteller gespielt.

Variante 3

Die Geschichte wird so weitergesponnen. Was passiert wohl als Nächstes mit den Figuren? Was fällt der Klasse noch ein, was Janosch noch nicht eingefallen ist? Wie könnte die Geschichte auch noch weitergehen?

BILDGESCHICHTE

Drei SP malen gemeinsam ein Bild, auf dem der kleine Bär, der kleine Tiger und die Tigerente zu erkennen sind. Vielleicht ist auch noch jemand anderes drauf zu sehen. Was kann man noch auf dem Bild sehen? Wo befinden sich die Tiere gerade? Anschliessend versuchen die SP zusammen eine Geschichte zu dem Bild zu erfinden und spielen diese selbst nach. Und vielleicht kann diese Spielgeschichte sogar der Klasse vorgespielt werden.

(→ BG)

Spielübersicht

- | | | |
|---------------------------|---------------------|-----------------------|
| ● Klassenbriefkasten | ● I like | ● Blicknicklauf |
| ● Brief an Tiger/Bär | ● Hey | ● Streifenhörchenjagd |
| ● Brieffreundschaft | ● Mitternachtsparty | ● Rumpelstilz |
| ● Stopptanz: Freundschaft | ● Gruppengebilde | ● Verbindungsball |
| ● Freundschaftsspiele | ● Gruppenzahl | |

Konkrete Spielideen

KLASSENBRIEFKASTEN

Die SPL baut mit den SP einen Klassenbriefkasten. Die SP können einander Briefe schreiben. Der Briefkasten wird einmal pro Woche gemeinsam geleert. Es können auch Briefe an Figuren aus der Geschichte geschrieben werden. Die SPL kann dann für die Figuren antworten.

BRIEF AN TIGER/BÄR

Die SP schreiben Briefe an den Tiger und den Bären. Mögliche Fragen: Was möchtest du über den kleinen Bären oder den kleinen Tiger wissen? Welche Fragen hast du an die beiden?

Anstelle von Briefen können die SP auch zu zweit zusammensitzen und ein Interview führen. Eine SP stellt Fragen, der andere SP antwortet als Bär oder Tiger darauf. (Diese Interviews können auch auf einen Tonträger aufgenommen werden, um später wieder verwendet zu werden: zum Hören, zur Verschriftlichung, als Theaterstück, als Inspiration für eine Zeichnung usw.)

BEGEGNUNGEN

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

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

Weitere Begegnungen finden in Fantasiensprache (Grommolo) statt:

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

BRIEFFREUNDSCHAFT

Die SPL organisiert mit einer Parallelklasse oder vielleicht sogar mit einer Klasse aus einem anderen Schulhaus einen Briefwechsel. Die SP bekommen eine Brieffreundin oder einen Brieffreund zugeteilt und schreiben einander Briefe. Nach einer gewissen Zeit könnten sich die Klassen gemeinsam auf ein Znüni treffen.

STOPPTANZ: FREUNDSCHAFT

Im Raum sind so viele Stühle, wie es SP hat. Es stehen sich immer zwei Stühle gegenüber, sodass ein Austausch auf den Stühlen stattfinden kann. Wenn Musik abgespielt wird, bewegen sich die SP im

Raum. Bei Musikstopp setzen sich die SP so schnell wie möglich auf einen der Stühle. Dabei werden automatisch immer neue Austauschpartnerinnen und -partner gefunden. Die SPL stellt nun eine offene Frage zum Thema Freundschaft, die zum Austauschen anregt. Wenn die Musik wieder abgespielt wird, bewegen sich die SP wieder im Raum. Mögliche Fragen zur Anregung:

- Welches Abenteuer hast du mit deinem Freund / deiner Freundin erlebt?
- Was machst du gerne mit deinen Freunden?
- Was tun Freundinnen füreinander?
- Hast du dich schon einmal mit einem Freund oder einer Freundin gestritten? Konntet ihr den Streit lösen?
- Was macht einen guten Freund, eine gute Freundin aus?

Variante 1

Die SPL gibt vor dem Musikstart jeweils eine Bewegungsanweisung (der Boden ist ganz heiss, der Boden ist glitschig, ein Körperteil führt dich durch den Raum, gehe möglichst kompliziert durch den Raum, du fühlst dich heute total müde usw.).

Variante 2

Während des Austauschs kann die SPL durch den Raum gehen und vereinzelte SP antippen, die dann ihre Antwort der Klasse laut sagen. So bleibt der Austausch nicht nur im Zweiergespräch.

FREUNDSCHAFTSSPIELE

I LIKE! (49)

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

Variante

Zusätzlich können neue Daumenzeichen erfunden werden.

HEY

Alle gehend im Raum. Eine SP ruft «Hey!» und gibt einen Auftrag dazu. (Beispiel: «Hey – lasst uns in die Hände klatschen.») Die Gruppe führt den Auftrag aus.

Variante

Die Gruppe wiederholt den Auftrag verbal, als wäre es die beste Idee, und führt diesen dann aus.

MITTERNACHTSPARTY (67)

Alle stehend im Raum. Die inhaltliche Ausgangslage für dieses Spiel

ist folgende Rahmengeschichte: Es ist Mitternacht, die Klasse ist im Klassenlager und feiert lautstark. Die Schülerinnen und Schüler 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.

GRUPPENGEBILDE (73)

Alle gehend im Raum. Die SPL gibt den gehenden SP verschiedene Aufträge, z. B. das Bilden eines Dreiecks, einer Ellipse, eines Quadrats. Die SP bleiben so lange in Bewegung, bis die Form gefunden ist und für alle stimmt. Dann versucht die Gruppe, auf einen gemeinsamen Impuls hin stillzustehen.

Variante

Es können auch gegenständliche Aufträge vorgeschlagen werden, z. B. eine Kaffeemaschine oder ein Zeppelin usw. Die Gruppe soll ohne Absprache das Zielobjekt darstellen.

(→ Bewegung und Sport, MA)

GRUPPENZAHL (74)

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

Variante

Die Begriffe werden so gewählt, dass die SPL aus den Standbildern nach und nach eine Geschichte erfindet und mit den jeweiligen Standbildern das Bühnenbild dazu gestaltet wird. Dabei erinnern sich die SP an die verschiedenen Standbilder mit unterschiedlichen SP an verschiedenen Orten im Raum.

BLICKNICKLAUF (46)

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

Variante

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

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.

RUMPELSTILZ (29)

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

Variante 1

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

Variante 2

Rumpelstilz kann anstelle von Bewegungen auch Klänge und Geräusche initiieren.

VERBINDUNGSBALL (8)

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

Variante 1

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

Variante 2

Verschiedene Bälle oder andere Objekte verwenden und damit unterschiedliche Transportmöglichkeiten erproben.

(→ Bewegung und Sport)

Spielübersicht

- Talkshow
- 4-Satz-Geschichten
- Comicfigur
- Figurenimagination
- Figurencreation 1
- Auftrittabgang
- 3-Wort-Geschichten
- Janosch-Geschichten

Konkrete Spielideen

TALKSHOW (102)

Die SPL teilt einem SP eine Figur aus einer Janosch-Geschichte zu. Der SP kommt als die Figur auf die Bühne und setzt sich auf einen Stuhl. Die anderen SP sind Journalistinnen und 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 wird interviewt. Welche Fragen würden die SP einer Person stellen, die vor 100 Jahren gelebt hat?

4-SATZ-GESCHICHTEN

Zu viert erfinden die SP nach folgendem Ablauf Geschichten zu den Janosch-Figuren:

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

Beispiel

Es war einmal ein gestreifter Tiger. Jeden Tag spielte er zufrieden mit seinem besten Freund, dem Bären. Gemeinsam dachten sie sich abenteuerliche Geschichten aus. Bis der Tiger eines Tages plötzlich ganz traurig wurde, weil er sich vorstellte, wie es wäre, wenn der Bär plötzlich nicht mehr sein Freund wäre. Seitdem versprechen sich der Bär und der Tiger jeden Morgen, dass sie ewig Freunde bleiben wollen!

COMICFIGUR

Alle SP gehen im Raum. Die SP erforschen, wie sie sich heute fühlen, was für Ticks sie haben, was ihre Stärken sind und was jede einzelne SP speziell macht. Dabei konzentriert sich jede SP zunächst auf sich selbst.

Nun versuchen die SP, eine oder mehrere dieser prägnanten Eigenschaften in einer Comicfigur zu verkörpern. (Comicfiguren werden immer überzeichnet bzw. übertrieben dargestellt. Helfende Fragen zur Comicfigur-Findung: Welches Tempo hat die Figur? Wo liegt das Körperzentrum der Figur?) Es können erste Blickkontakte der Comicfiguren entstehen. Die SP haben nun auch die Freiheit, andere Comicfiguren zu kopieren oder sich anderen anzupassen.

Nun geben alle SP ihrer eigenen Comicfigur einen Laut (am besten gleich den ersten Impuls wählen). Die Figuren können nun auch aufeinandertreffen und sich begrüßen. (Evtl. finden sich ähnliche Figuren in Gruppen zusammen.)

FIGURENIMAGINATION (98)

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

FIGURENKREATION 1 (99)

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

Variante 1

Nach einer Runde können Themen angegeben werden wie: Was packt die Figur in ihren Koffer? Wie ist ihre Familie? Wie sieht ihr Arbeitsleben aus?

Variante 2

Eine SP kann sich im Anschluss auf den Stuhl setzen und sich in die Rolle dieser Figur einfühlen. Sie kann Fragen beantworten oder von ihrem Leben erzählen.

Variante 3

Zwei Figuren werden nach dem Spielmodell beschrieben, um anschließend in einer Improvisation aufeinandertreffen.

AUFTRITTABGANG (113)

Zu viert. Eine Gruppe geht hinter eine Stellwand oder einen Vorhang oder in einen anderen Raum. Nun treten die SP ähnlich einem Rundlauf einzeln als eine selbst entwickelte Figur oder als eine Figur aus den Janosch-Geschichten auf die Bühne. Dabei wird der Fokus des SP auf das Beginnen, das Umsetzen und das Abschliessen einer Handlung gelegt, bevor er wieder abgeht. Darauf folgt sogleich die nächste SP. So entstehen schnell kurze Geschichten mit den Figuren.

Variante 1

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

Variante 2

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

3-WORT-GESCHICHTEN (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 drei Wörtern aus der ganzen Auswahl der Gruppe eine Geschichte zu erfinden und diese zu spielen.

Variante

In der Geschichte spielen die selbst entwickelten Figuren oder die Figuren aus den Janosch-Geschichten mit.

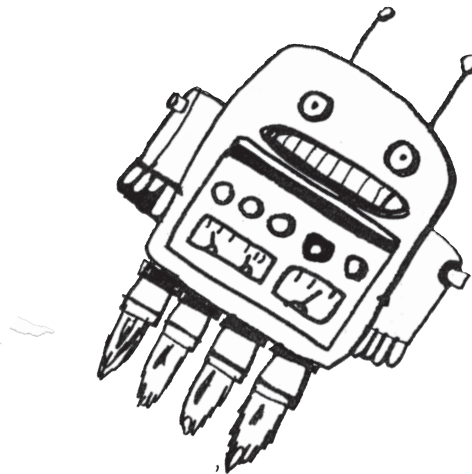
JANOSCH-GESCHICHTEN

Zu viert. Welche Janosch-Geschichten kennen die SP? Die SPL gibt den Auftrag, in der Bibliothek nach Geschichten zu suchen. Welche Figuren kommen darin vor? Was passiert in den Geschichten? Die SP wählen einige Figuren aus und erfinden gemeinsam eine Geschichte, welche die Figuren erleben könnten.

Variante

Die SP erstellen ein eigenes Bilderbuch zur Geschichte.

(→ BG)



Spielübersicht

- Streifen sammeln
- Tarnkunst
- Tier-Memory
- Tierakrobatik
- Zimmer-ABC

Konkrete Spielideen

STREIFEN SAMMELN

Das Zebra hat ganz viele Streifen. Was hat noch Streifen? Die SP suchen im Klassenzimmer, auf dem Pausenplatz, auf dem Schulweg und zu Hause nach Dingen mit Streifen. Sie fotografieren die Streifen oder zeichnen sie ab. So erhalten die SP ein kleines Streifenalbum.

Variante

Welche Muster lassen sich neben den Streifen noch finden? Die SP sammeln auch andere Muster und halten sie in ihren Alben fest. (→ BG, MA)

TARNKUNST

Zu zweit. Es gibt viele Tiere, die sich gut tarnen können. Die SPL fragt die SP, welche Tarnkünstlerinnen und -künstler sie aus der Tierwelt kennen. Die SP versuchen, sich selbst zu tarnen. Wo finden sie passende Orte im Schulzimmer, auf dem Schulhausplatz oder zu Hause, um sich zu tarnen?

Variante 1

Die SP wählen sich ein Plüschtier aus. Sie suchen verschiedene Orte, wo sich das Plüschtier tarnen könnte, und machen Fotos davon. Die SP zeigen ihre Fotos der Klasse. Finden die anderen heraus, wo das Plüschtier versteckt ist?

Variante 2

Die SP erfinden Geschichten zu den Tarnfotos der Plüschtiere. (→ BG)

TIER-MEMORY

Zwei SP gehen vor die Tür. Im Raum bilden immer zwei SP zusammen ein Paar. Die Paare entscheiden sich für ein Tier und suchen dazu ein passendes Geräusch oder einen Laut. Die beiden SP kommen wieder in den Raum und sollen nun die passenden Paare durch Antippen finden.

(→ MU)

TIERAKROBATIK

Zu viert. Die SP stellen gemeinsam ein Tier dar (Qualle, Oktopus, T-Rex, Schmetterling usw.).

Variante 1

Das Tier macht Geräusche und muss sich von A nach B fortbewegen können.

Variante 2

Die SP stellen gemeinsam Buchstaben dar. Dies kann auch als Wettlauf gemacht werden. Welche Gruppe hat am schnellsten das B dargestellt?

(→ Bewegung und Sport)

ZIMMER-ABC

Zu viert. Die SP wählen sich in ihren Gruppen ein Zimmer aus: Schulzimmer, Gang, WC, Musikraum, Pausenplatz, Turnhalle usw. Sie schauen sich in ihrem gewählten Zimmer um. Was gibt es da alles zu sehen? In ihren Gruppen erstellen die SP nun ein ABC des Zimmers. (Beispiel: A wie Abfall, B wie Badewanne, C wie Creme, D wie Duschbrause, E wie elektrische Zahnbürste usw.)

Variante 1

In den Gruppen wird ein Stummfilm aus dem ABC erstellt. Die SP stellen sich dafür die Sachen von A bis Z vor, indem sie demonstrieren bzw. zeigen, wozu das jeweilige Ding da ist. Sie versuchen dabei mit ihrer Mimik zu übertreiben, sodass man in ihren Gesichtern sieht, ob sie diesen Gegenstand gerne gebrauchen oder ob er sie vielleicht sogar nervt usw. Die Bewegungen sollen dabei möglichst gross gemacht werden.

Variante 2

Die SP lassen die Dinge sich selbst vorstellen. Beispiel: «Ich bin der Abfall und fresse die Sachen, die du nicht mehr brauchst» oder «Ich bin die Duschbrause und ich lasse es gerne auf deinen Kopf regnen» oder «Ich bin die Klobürste und ich bin dafür da, dass mein Freund das WC immer schön glänzt».

Variante 3

Die SP stellen sich vor, dass nachts die Dinge aus ihrem ABC zum Leben erwachen. Dazu erfinden sie eine Geschichte. Welche SP spielt in der Geschichte die Hauptrolle? Ist es die Klobürste, die Badewanne oder vielleicht doch der Föhn? Was erleben die Helden der Geschichte? Wollen sie ausbrechen? Oder machen sie eine Party? Oder ist plötzlich der Abfalleimer verschwunden und einige SP müssen eine Suchaktion starten?

Spielübersicht

- Vor- und nachsprechen mit Gefühlen
- Gefühlschaos
- Stopptanz mit Gefühlen
- Gefühle raten
- Hier, für dich
- Inselspiel
- Sprechen mit Gefühl

Konkrete Spielideen

VOR- UND NACHSPRECHEN MIT GEFÜHLEN

Die SPL wählt ein Satz oder einen Vers, den die SP eventuell bereits kennen, und spricht diesen in unterschiedlichen Gefühlen vor. Die SP wiederholen jeweils die SPL ganz genau.

GEFÜHLSCHAOS

Alle sitzend oder stehend im Kreis. Gemeinsam wird ein Lied gesungen, das die SP bereits kennen. Die SPL gibt jeweils das Gefühl vor, mit welchem das Lied gesungen werden soll. Eventuell haben die SP auch Ideen, wie das Lied noch gesungen werden kann. (→ MU)

STOPPTANZ MIT GEFÜHLEN

Alle gehend im Raum zur Musik. Auf dem Boden liegen verschiedene farbige Blätter. Die SPL ordnet die Farben mit den SP einem Gefühl zu (Beispiel: rot = wütend, blau = traurig, grün = gelassen usw.). Auf einen Musik-Stopp der SPL hin gehen die SP zu einer Farbe und versuchen, dieses Gefühl zu verkörpern. Sie dürfen dabei auch Geräusche machen oder können auch Text improvisieren. Bei Musikstart bewegen sich die SP wieder neutral durch den Raum, bis die Musik erneut stoppt.

GEFÜHLE RATEN

Die SPL erstellt aus den gesammelten Gefühls-Worten Karten (Sprachstarken 2 S. 15). Immer ein SP zieht eine Gefühlskarte und stellt dieses Gefühl dar. Die anderen SP versuchen, das Gefühl zu erraten.

Variante

Die SPL gibt einen Satz vor oder die SP wählen selbst einen und versuchen, diesen mit dem Gefühl der gezogenen Gefühlskarte zu sprechen.

HIER, FÜR DICH

Alle stehend im Kreis. Eine SP geht mit einem Objekt zu einem anderen SP. Dort wird das Objekt übergeben mit dem Satz: «Hier, für dich.» Der andere SP nimmt an mit dem Wort «Danke» und geht zur nächsten SP. Je nachdem, wie jemand das Objekt annimmt oder übergibt, entstehen kleine spontane Geschichten.

INSELSPIEL (84)

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

Variante 1

Die Karten werden bei jedem Wechsel ausgetauscht.

Variante 2

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

SPRECHEN MIT GEFÜHL

Alle gehen durch den Raum. Die SPL gibt einen Satz vor oder die SP wählen selbst einen Satz, den sie für sich im Gehen ständig laut wiederholen. Die SPL gibt Anweisungen, wie der Satz wiederholt werden kann: leise, laut, ängstlich, verliebt, langsam, schnell, stockend, nervös, wütend usw.

Variante

Alle stehen im Kreis. Ein SP tritt hervor und spricht einen Satz mit einem selbst gewählten Gefühl. Alle SP sprechen den Satz mit dem Gefühl chorisch nach.

Spielübersicht

- Vor- und nachsprechen
- Textspielerei
- Klanggeschichten
- Bewegtes Gedicht

Konkrete Spielideen

VOR- UND NACHSPRECHEN

Die SPL wählt ein Gedicht und spricht es Zeile für Zeile vor. Die SP wiederholen jeweils die SPL ganz genau nach jeder Zeile. Die SPL kann dabei mit den Sprachparametern spielen: Artikulation, Lautstärke, Tempo, Betonung, Pausen, Dialekt, Emotion.

Variante 1

Ein SP spricht das Gedicht vor und die anderen SP sprechen nach.

Variante 2

Zu zweit. A spricht eine Zeile in einem Gefühl vor, B versucht nachzusprechen, aber in einem gegensätzlichen Gefühl.

(→ MU)

TEXTSPIELEREI (66)

Zu viert. Jede Gruppe wählt ein Gedicht. Dann wird innerhalb der Gruppe abgesprochen, wer welchen Teil sprechen möchte, wo Pausen eingebaut werden, was leise oder laut gesprochen wird und ob es Teile gibt, die synchron gesprochen werden könnten. Welche Wörter können wiederholt werden? Mit welchen Gefühlen soll das Gedicht untermalt werden? Wo wird geatmet? Wo können Geräusche oder Klänge eingebaut werden? Soll das Publikum die Augen schliessen? Wo steht die Gruppe im Raum? Welche Wörter oder Aussagen sollen betont werden?

KLANGGESCHICHTEN (70)

Zu fünft. Jede Gruppe wählt ein Gedicht aus. Anschliessend wird mit körpereigenen Klängen nach passenden Geräuschen für das Vertonen der Geschichte gesucht. Das Gedicht kann ohne Worte präsentiert werden oder ein SP der Gruppe spricht das Gedicht laut zu der Vertonung vor. Die Zuhörenden sitzen mit geschlossenen Augen da. (→ MU)

BEWEGTES GEDICHT

Zu viert. Die SP suchen zu einem Gedicht einfache Bewegungen, die ihnen helfen, das Gedicht auswendig zu lernen. Aus den gefundenen Bewegungen wird ein Gedicht-Tanz-Choreografie gebaut. Die SP wählen in der Gruppe eine zum Gedicht passende Musik. Zur Musik experimentieren die SP mit den Bewegungen und dem Gedicht (Lautstärke, Emotion, Tempo, Betonung, Pause).

(→ Bewegung und Sport)

Spielübersicht

- Fotostory
- Erzählstuhl
- Geschichte zeichnen
- Schriftsteller
- Situationencatwalk
- Blindbild

Konkrete Spielideen

FOTOSTORY (71)

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

Variante 1

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

Variante 2

Ein aussenstehender SP erfindet aus den ersichtlichen Beziehungen eine Geschichte über die Figuren oder die Situation des Bildes und erzählt diese. Was geschah vor diesem Bild? Was geschieht nach diesem Bild? Die SP stellen sich in ein Vorher- und ein Nachherbild.

SCHRIFTSTELLER (129)

Zu dritt. Eine SP sitzt an einer imaginären Schreibmaschine in ihrem Büro und beginnt ausgehend von einem Bild (Sprachstarken 2 S. 18/19) 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.

ERZÄHLSTUHL

In der Mitte der «Bühne» steht ein freier Stuhl. Vier SP gehen auf die Bühne und wollen eine Geschichte erzählen. Die vier SP dürfen jedoch nur sprechen, wenn sie auf dem Stuhl sitzen. Jede SP hat das Ziel, möglichst viel und lange den Stuhl für sich zu bekommen, um dem Publikum möglichst viel von der eigenen Geschichte erzählen zu können. Welche Geschichte entsteht aus den vier Geschichten und wie beeinflussen sie sich gegenseitig?

SITUATIONENCATWALK (131)

Zu viert. Eine SP nimmt die Rolle der Kommentatorin ein. Sie erzählt den anderen SP eine kurze Geschichte, die im Anschluss nachgespielt wird. Es kann ein Bild (Sprachstarken 2 S. 18/19) als Geschichtenanfang genutzt werden. Die Kommentatorin spielt selbst auch mit. Die Gruppe spielt die Szene dem Publikum vor. Mitten in der Szene kann sich die Kommentatorin mit einem Catwalk aus dem Spiel lösen (durch Klatschen). Die anderen SP frieren ein. Die Kommentatorin kommt nach vorne und erzählt dem Publikum, wie sie insgeheim über die Situation denkt.

GESCHICHTE ZEICHNEN

Zu zweit. A erzählt eine Geschichte und B versucht, parallel dazu die Geschichte auf ein Blatt zu zeichnen.

Variante

A erzählt die Geschichte mit geschlossenen Augen und B zeichnet die Geschichte. Wenn A ein Ende gefunden hat, kann A sich das Bild zur Geschichte anschauen.

(→ BG)

BLINDBILD

Zu viert. Die SP einigen sich auf eine Reihenfolge (1–4). Mit geschlossenen Augen versuchen die SP nun, gemeinsam ein Bild in der Imagination zu malen. 1 beginnt und sagt, was er oder sie auf das noch leere weiße Blatt zeichnet. 2 macht weiter und ergänzt das Bild, usw. Alles, was gezeichnet bzw. gesagt wurde, bleibt auf dem imaginären Blatt bestehen.

Variante

Die SP bringen das imaginierte Bild individuell zu Papier. Anschließend werden die Gruppenbilder gemeinsam angeschaut.

(→ BG)

Spielübersicht

- Stopptanz: Sprachenvielfalt
- 10 Minuten Muttersprache
- Fantasiessprache
- Sprachen-Switch
- Missverständnis
- Dolmetschen

Konkrete Spielideen

STOPPTANZ: SPRACHENVIELFALT

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

- Welche Sprachen kannst du etwas verstehen oder sogar sprechen?
- Wo warst du schon in den Ferien und welche Sprachen wurden gesprochen?
- Welche Sprache würdest du gerne lernen und warum?
- Welche Sprache gefällt dir nicht und warum?
- Welches ist dein Lieblingsland oder Kontinent und was weißt du darüber?
- Wo möchtest du gerne mal hinreisen und warum?
- Wurdest du schon mal von jemandem nicht verstanden? Wie konntest du dich verständlich machen?

10 MINUTEN MUTTERSPRACHE

Während zehn Minuten wird der Unterricht in den Muttersprachen der SPL und der SP weitergeführt. Alle SP und die SPL sprechen während dieser Zeit stets in ihrer Muttersprache. Beobachtungs- und Reflexionsfragen:

- Wie verändert sich die Kommunikation?
- Verstehen wir uns trotzdem?
- Was passiert mit unserer Mimik und unserer Gestik? (→ Fremdsprache)

FANTASIESPRACHE (78)

Zu viert. Immer eine SP erzählt eine Kurzgeschichte in Fantasiessprache. Die anderen versuchen, den Inhalt zu errahnen. Die SPL kann Themen vorgeben, z. B. Märchen, Ferien, Schule, Freundinnen.

Variante

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

SPRACHEN-SWITCH

Alle gehend im Raum. Wenn sich zwei oder drei SP treffen, beginnen sie miteinander ein Gespräch in Fantasiessprache. Sobald die SPL klatscht, wechseln die SP das Gespräch auf Deutsch. Wenn erneut geklatscht wird, geht es wieder in der Fantasiessprache weiter. Die SP entscheiden selbst, wann ein Gespräch zu Ende ist, und wechseln selbst die Gesprächspartnerinnen und -partner.

Variante

Das Spiel kann auch im regulären Unterricht eingesetzt werden. Durch ein Signal wird der Unterricht von Deutsch auf Fantasiessprache geschwitcht und umgekehrt.

MISSVERSTÄNDNIS

Zu viert. Die SP spielen gemeinsam eine Alltagsszene, in der ein Sprachmissverständnis entsteht. Dabei spricht mindestens ein SP nur in seiner Muttersprache oder in einer Fantasiessprache.

DOLMETSCHEN

Ein SP mit einer anderen Muttersprache erzählt ein Erlebnis vom letzten Wochenende. Eine andere SP versucht, auf Deutsch zu dolmetschen. Die zuschauenden SP dürfen Fragen dazu stellen.

Variante

Erfindung: Ein SP spielt den Dolmetscher und geht kurz vor die Tür. Die anderen SP machen ab, welche Erfindung der zu übersetzende SP erfunden hat (Beispiel: eine Käselöcherstopfmaschine). Dieser SP kann nur in der Muttersprache oder einer Fantasiessprache sprechen. Eine weitere SP spielt die Moderatorin, welche Fragen aus dem Publikum an den Erfinder stellen kann. Der Dolmetscher kommt auf die Bühne und soll jeweils die Fragen der Moderatorin und die Antworten des Erfinders dolmetschen und gleichzeitig herausfinden, was dieser erfunden haben könnte.

Spielübersicht

- Alle, die
- Ordnen
- Was ist dir lieber?
- Activity

Konkrete Spielideen

ALLE, DIE

Alle sitzend im Kreis. Da es einen Stuhl zu wenig gibt, steht eine SP in der Mitte. Die SP in der Mitte macht eine Aussage in der Form «Alle die ..., wechseln den Platz.» (Beispiel: Alle, die snowboarden können, wechseln den Platz.) Alle SP, auf welche die Aussage zutrifft, wechseln so schnell wie möglich den Platz. Die SP in der Mitte versucht, sich dabei auf einen frei gewordenen Platz zu setzen. Der neue SP in der Mitte macht eine neue Aussage.

Variante 1

Die Aussagen können zu einem Überthema, beispielsweise aus NMG, gemacht werden. (→ NMG)

Variante 2

Es darf dabei auch geflunkert werden, um Verwirrung zu stiften.

ORDNEN

Die SPL oder ein SP gibt vor, nach welchen Kriterien sich die SP ordnen sollen, z. B. nach der Augenfarbe, der Haarlänge, Hosenslänge usw.

Variante 1

Das Ordnen der SP kann auch stumm vollzogen werden.

Variante 2

Zwei SP gehen vor die Tür und spielen anschliessend Detektive. Die anderen SP ordnen sich nach einem selbst gewählten Kriterium. Die Detektive kommen wieder in den Raum und sollen nun herausfinden, nach welchem Kriterium die Ordnung gemacht wurde.

WAS IST DIR LIEBER?

Die SP laufen zur Musik im Raum herum. Der Raum ist durch eine Linie (Malerklebeband) in zwei Hälften geteilt. Sobald die Musik stoppt, frieren die SP ein und die SPL formuliert eine «Was ist dir lieber?»-Aussage (Sprachstarken 2 S. 22/23). Die SP sollen sich in die Hälfte stellen, die ihnen mehr zusagt. Die SPL kann einzelne SP befragen, weshalb sie sich dort positioniert haben. Folgende Fragen stammen aus dem Bilderbuch «Was ist dir lieber ...» von John Burningham:

- Dass ein Elefant dein Badewasser austrinkt oder ein Schwein deine Kleider anzieht?
- Dass ein Vogel dein Mittagessen stiehlt oder ein Nilpferd in deinem Bett schläft?
- Möchtest du lieber mit Marmelade bekleckert oder mit Wasser übergossen werden?
- Lieber Abendessen auf einer Burg oder Frühstück in einem Heissluftballon?
- Lieber Würmerbrei essen oder Schlangensaft trinken?
- Würdest du lieber einen Affen kennen, den du kitzeln kannst, oder einen Bären, dem du vorlesen kannst?
- Möchtest du lieber mit der Hexe Hexensuppe kochen oder mit dem Weihnachtsmann Geschenke bringen?

Variante

Die SP können auch eigene «Was ist dir lieber?»-Aussagen machen und an die anderen SP stellen.

ACTIVITY

Die SPL oder die SP sammeln eigene Statements zu einem beliebigen Thema. Auf den Boden wird mit Malerklebeband ein grosses Quadrat geklebt. Dieses wird in drei Ebenen eingeteilt (Ja, Nein, Vielleicht) und in der Mitte gibt es ein Feld, das als Speakers' Corner dient.

Die SPL liest jeweils ein Statement vor und die SP positionieren sich dazu auf dem Spielfeld. Im Speakers' Corner dürfen die SP nun ihre Gedanken zum Statement äussern. Es darf jeweils nur eine SP im Speakers' Corner stehen. Die SP dürfen jederzeit ihre Position wechseln, wenn sich durch die formulierten Argumente ihre Meinung ändert. Wenn die SPL «Clear the Field» sagt, wird das Spielfeld geräumt und ein neues Statement wird formuliert.

**SPANNENDES AN DER SPRACHE BEWUSST
ERLEBEN: SPRACHE UND SCHRIFT (S. 24-31)
LESEN, SPRECHEN, SCHREIBEN**



Spielübersicht

- Nachgefragt
- Sprachreise
- Eingebaut

Konkrete Spielideen

NACHGEFRAGT

Die SP fragen zu Hause nach, welche Wörter sie als Kleinkind anders benannt oder ausgesprochen haben. Die SP zeichnen ihre Wörter und beschriften sie. Die Sammlung wird mit allen SP gemeinsam angeschaut.

SPRACHREISE

Alle sitzend oder stehend im Kreis. Die SPL spricht jeweils vor und die SP sprechen ganz genau und lautgetreu nach. Die SPL wählt einen Satz, ein Gedicht oder ein Wort für die Sprachreise. Diesen Text zerlegt die SPL gänzlich. Sie experimentiert mit den Lauten, den Buchstaben und den Wörtern, bis sie schliesslich den Text wieder aufgeschlüsselt hat. Diese Übung braucht etwas Mut von der SPL, ist jedoch sehr lustig und anregend für Sprachspielereien.

Beispiel: «Mein Lieblingsplüschtier war ein Krokodil: «Mmm, m m m, mo, ma, mama, mnmnmnm, mein, meins, L, Llllli, lili, Lieb, Libelle, Liebe, Liebling, mein Liebling ...» usw.

Variante 1

Die SPL kann auch mit der Mimik, der Gestik und den Emotionen in der Stimme spielen.

Variante 2

Vielleicht hat eine SP Lust, selbst eine Sprachreise zu einem Wort mit den anderen SP zu machen.

EINGEBAUT

Die SPL versucht, während einer Lektion ab und zu Wörter aus der Muttersprache, aus einer Fremdsprache oder aus einer Fantasiesprache einzubauen. Die SP sollen mitzählen, wie viele Wörter es in der Stunde waren. Am Schluss löst die SPL auf. Haben die SP alle Wörter erkannt? Können sie sich noch an die Wörter erinnern und wissen sie vielleicht sogar, was sie bedeuten?

Spielübersicht

● Familientreffen

● Tauschrausch

● Gruppenzahl

● Powerpoint

Konkrete Spielideen

FAMILIENTREFFEN (53)

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

Variante 1

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

Variante 2

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

TAUSCHRAUSCH (81)

Alle SP gehen mit einem ausgewählten Objekt durch den Raum. Treffen sie auf einen anderen SP, erzählen sie sich gegenseitig die «wahren Geschichten ihrer Objekte» (Flunkergeschichte) 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 vier bis fünf Tauschsituationen werden die Objekte den ersten Besitzerinnen und Besitzern übergeben und alle hören sich an, wie sich die Geschichten verändert haben.

Variante:

Die SP erinnern sich an ein Erlebnis (Wochenende, Schulreise, Urlaub usw.) und zeichnen dieses als Postkarte. Mit der Postkarte und ihrem Erlebnis gehen sie nun in den Raum und erzählen sich gegenseitig ihre Geschichten. Die Geschichten werden getauscht und übertrieben. Nach vier bis fünf Tauschrunden wird die aktuelle Geschichte zur Postkarte hinten auf die Postkarte geschrieben und anschliessend zurückgegeben an die Postkartenerstellerinnen und -ersteller.

GRUPPENZAHL (74)

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

Variante

Die Begriffe werden so gewählt, dass die SPL aus den Standbildern nach und nach eine Erlebnisgeschichte (Schulreise, Sporttag, Waldmorgen, Theaterbesuch usw.) erfindet und mit den jeweiligen Standbildern das Bühnenbild dazu gestaltet wird. Dabei erinnern sich die SP an die verschiedenen Standbilder mit unterschiedlichen SP an verschiedenen Orten im Raum.

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 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

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

Variante 3

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

Variante 4

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

Variante 5

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

Spielübersicht

● In die Luft schreiben

● Rückenpost

● Schreiben auf...

● Schriftsuche

Konkrete Spielideen

IN DIE LUFT SCHREIBEN

Zu zweit. A schreibt mit einem Körperteil (Finger, Ellbogen, Hüfte, Fuss, Po usw.) ein Wort in die Luft. B versucht das Wort zu erraten. Wenn das Wort stimmt, wird gewechselt. Falls es nicht stimmt, schreibt A Buchstabe für Buchstabe in die Luft und B kopiert A dabei.

RÜCKENPOST (15)

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

Variante 1

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

Variante 2

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

SCHREIBEN AUF ...

Die SP schreiben ihren Namen, das Lieblingswort oder einen kurzen Satz in verschiedenen Schriftarten auf.

Variante 1

Die SP versuchen, auf verschiedenen Plattformen zu schreiben (PC, Papier, Schreibmaschine, Handy, Wandtafel, Notizheft, mit Tusche, mit Schreibfeder, mit Kugelschreiber, mit Bleistift usw.).

Variante 2

Die SP erfinden selbst eine eigene Schriftart und schreiben in der Schriftart eine kleine Botschaft an einen Freund bzw. eine Freundin.

Variante 3

Aus den verschiedenen Schriftarten-Experimenten wird eine Ausstellung in der Klasse gemacht. (→ BG)

SCHRIFTSUCHE

Zu dritt. Die SP gehen auf Schrift-Expedition. In Zeitungen, Zeitschriften, alten Büchern und im Internet suchen die SP nach möglichst vielen verschiedenen Schriftarten und sammeln diese auf einem grossen Plakat (A3). Wie viele Schriften werden gefunden?

Spielübersicht

- Umgestaltung
- Spiegelspiegel
- Rollentausch
- Verdrehte Welt

Konkrete Spielideen

UMGESTALTUNG (7)

Zu zweit. Die SP betrachten einander 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.

SPIEGELSPIEGEL (9)

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

Variante 1

Die SP wechseln die Führung beim Spiegeln fließend. Es ist nicht mehr klar, wer führt, und es sieht von aussen so aus, als würden es beide gleichzeitig tun.

Variante 2

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

ROLLENTAUSCH

Zu zweit. Die SP tauschen für eine Lektion ihren gewohnten Sitzplatz und arbeiten mit den Materialien des anderen SP. Danach tauschen sie sich gemeinsam über die neue Perspektive aus.

Variante

Die SPL tauscht für fünf Minuten mit einer SP den Platz. Die SP spielt nun die Rolle der Lehrperson und umgekehrt. Welche Erfahrungen konnten die SP und die anderen SP dabei sammeln?

VERDREHTE WELT

Die SP wählen aus der Verdrehte-Welt-Liste ein Tagesexperiment und versuchen, dieses für einen gewissen Zeitraum umzusetzen.

- Alles mit links (oder rechts) machen. Beispiele: Zähneputzen, schreiben, abwaschen, ein Spiel spielen, zeichnen, basteln usw.
- Alles möglichst kompliziert machen. Beispiele: Auf den Stuhl sitzen, ein Buch lesen, Zimmer aufräumen, Kleider anziehen usw.
- Alles möglichst langsam oder möglichst schnell machen. Beispiele: Küche aufräumen, Ämtli erledigen, essen, aufstehen, staubsaugen, spazieren usw.
- Alles machen, als ob man ganz alt oder ganz jung wäre. Beispiele: Tisch decken, turnen, musizieren, spielen, beim Kochen helfen usw.
- Alle Handlungen kommentieren. Beispiel: «Ich stelle den Wasserhahn an. Ich nehme die Seife in die Hand. Ich schmiere die Seife gründlich in meinen Handflächen ein. Ich halte meine Hände unter den Wasserstrahl. Ich wasche die Seife ab. Ich stelle den Wasserhahn ab. Ich schüttele meine Hände aus. Ich nehme das Handtuch. Ich trockne meine Hände ab.»
- Alles ganz anständig oder ganz unanständig machen. Beispiele: Fenster putzen, Instrument üben, Mandala ausmalen, Geschichte auf Computer schreiben usw.
- Alle Wege rückwärts gehen.
- Statt die Stimme zu gebrauchen alles aufschreiben, was man sagen will.

Variante

Die SP schreiben eine Geschichte über ihren Verdrehte-Welt-Tag. Folgende Fragen können dabei als Hilfestellung dienen: Was ist alles passiert? Wie hat es sich angefühlt? Was war einfacher als sonst? Was schwieriger? Die SP beginnen die Geschichte nicht mit dem Anfang, sondern mit dem Ende. Auch hier wird alles umgekehrt gemacht.

Spielübersicht

- Stopptanz mit Figuren
- Neue Umgebung
- Figurenverwandlung
- Figurencreation 2
- Talkshow
- Zapping
- Inandout
- Geschichtenhöhle
- Bilderleben

Konkrete Spielideen

STOPPTANZ MIT FIGUREN

Die SPL oder die SP suchen in Bilderbüchern, Erstlesebüchern oder Kinder- und Jugendbüchern nach Bildern von Figuren. Vielleicht bringen die SP auch ihre Lieblingsfigur von zu Hause mit. Die Figuren werden kopiert und im Raum auf dem Boden verteilt. Alle SP gehen im Raum zur Musik. Auf ein Musik-Stopp der SPL versuchen die SP, eine Figur, die ihnen gerade am nächsten liegt, in einem Standbild zu verkörpern. Bei Musikstart bewegen sich die SP als die gewählte Figur fort, bis die Musik erneut stoppt.

Variante 1

Die SP versuchen, sich gegenseitig zu beobachten. Wer könnte die gleiche Figur gewählt haben?

Variante 2

Während des Musik-Stopps erzählen die SP ununterbrochen eine spontan erfundene Geschichte über die Figur.
(→ Bewegung und Sport)

NEUE UMGEBUNG

Zu zweit. Die SP wählen eine Buchfigur, die sie gut kennen. Die SP erstellen einen Steckbrief zur Figur. Anschliessend wählen die SP ein Bilderbuch, das sie noch nicht kennen. Die gewählte Figur hat sich in diesem Bilderbuch verirrt und erlebt nun eine Geschichte in dieser neuen Umgebung. Die SP erfinden gemeinsam die Geschichte.

Variante 1

Die SP schreiben oder zeichnen die gemeinsam erfundene Geschichte auf.

Variante 2

Zu viert. Eine der erfundenen Geschichten wird gewählt und in einer Szene nachgespielt.

FIGURVERWANDLUNG

Gehend im Raum. Im Raum sind Bilder von Figuren aus Geschichten verteilt. Die SP wählen für sich eine Figur, die sie interessant finden, und verkörpern diese. Die SPL stellt während des Raumlaufs folgende Fragen: Welche Eigenschaften machen deine Figur aus? Welches Tempo passt zu ihr? Welche Gangart? Wie fühlt sich deine Figur? Was mag deine Figur? Was findet deine Figur total doof? Was kann sie besonders gut? Wie verhält sich deine Figur zu den anderen Figuren im Raum? Siehst du eine Figur, die ähnlich wie du ist? Usw.

Variante 1

Zu fünft. In der Mitte steht ein freier Stuhl. Die SP stellen sich nacheinander auf dem freien Stuhl als ihre Figur vor. Die anderen SP dürfen Fragen an die Figur stellen.

Variante 2

Drei bis vier Figuren treffen sich an einem Ort (Beispiel: im Supermarkt, im Wartezimmer beim Zahnarzt, im Club, im Park, auf dem Flohmarkt, in der Bücherei, im Fitnesscenter, in der Nacht usw.).

Welche Geschichten lassen sich an dem Ort mit den Figuren erfinden? Die SP entwickeln eine Miniszene.

FIGURENKREATION 2 (100)

Ein SP sitzt als Figur, die ihm zugeteilt wird – z. B. der kleine Tiger –, auf einem Stuhl. Die anderen SP stehen um den Stuhl herum und machen als Bekannte oder Freundinnen oder Freunde Aussagen über ihre Beziehung zum kleinen Tiger.

Variante

Das durch die Erzählungen entstandene Beziehungsnetz kann anschliessend in kleinen Szenen gespielt werden.

TALKSHOW (102)

Die SPL teilt einem SP eine Figur aus einer Geschichte zu. Er kommt als kleiner Bär, Pippi Langstrumpf, Räuber Hotzenplotz oder die kleine Hexe auf die Bühne und setzt sich auf einen Stuhl. Die anderen SP sind Journalistinnen und 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 Figur.

ZAPPING

Zu fünft. Die SP basteln sich eine Fernbedienung, z. B. aus einem Stück Karton. Folgende Knöpfe können auf der Fernbedienung eingezeichnet werden: Ein- und Ausschaltknopf, zurückspulen, vorschulen, stumm schalten, Lautstärke, Pause, Play, Teletext (Text vorlesen), TV-Kanäle. Die SP richten sich anschliessend eine TV-Sendestation ein. Eine SP übernimmt die Fernbedienung, die anderen wählen für sich eine bekannte Figur aus einer Geschichte. Die Figuren spielen nun auf je einem Kanal (Kanal 1 = Peter Pan, Kanal 2 = Dornröschen, Kanal 3 = Findus usw.). Die SP mit der Fernbedienung kann von Kanal zu Kanal zappen. Welche Geschichten entstehen dabei?

Variante 1

Es können auch zwei Kanäle gleichzeitig gespielt werden.

Variante 2

Die SP experimentieren mit den Knöpfen auf der Fernbedienung. Wie verändert sich das Spiel?

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 weitergespielt, es passiert darin jedoch etwas ganz Neues. So kommen immer neue SP rein und gehen raus. Variante: «In and out» kann auch mit den bereits entwickelten Figuren oder Figuren aus den Bildern (Sprachstarken 2 S. 32/33) gespielt werden.

GESCHICHTENHÖHLE

Zu viert. Die SP bauen eine eigene Geschichtenhöhle. Anschliessend erstellen die SP Figurenkarten. Figuren werden aus Zeitschriften, Bilderbüchern und Geschichten gesammelt oder selbst gezeichnet. Nun können die SP in ihrer Geschichtenhöhle eigene Geschichten mit Hilfe der Figurenkarten erfinden.

Variante 1

Die SP können auch Ortskarten und Objektkarten erstellen und in ihren Geschichten einbauen.

Variante 2

Ein SP erfindet eine Geschichte und baut immer wieder die Begriffe von den Karten in die Geschichte ein. Sobald eine Karte erwähnt wird, müssen die anderen SP möglichst schnell auf diese Karte schlagen. Wer zuerst auf der richtigen Karte war, darf sie zu sich nehmen. Gewonnen hat, wer die meisten Karten sammeln konnte.

Variante 3

Eine SP erfindet eine Geschichte und die zuhörenden SP dürfen neue Karten in die Geschichte reingeben, die die erzählende SP dann direkt in die Geschichte einbauen soll.

(→ BG, TTG)

BILDERLEBEN (72)

Alle im Kreis sitzend. Mehrere Bilder liegen in der Mitte. Jeweils ein SP wählt sich ein Bild und erzählt davon ausgehend eine kurze Geschichte. Finden die anderen SP heraus, welches Bild der SP gewählt hat?

Variante 1

Es wird aus der Perspektive einer Figur oder eines Objekts auf dem Bild erzählt.

Variante 2

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



Spielübersicht

- Flugobjekt
- Musikflug
- Fussposition
- Auftrittabgang
- Flugfantasie
- Stille Figurenkreation
- Figurenkreation
- Herrmann-Modell

Konkrete Spielideen

FLUGOBJEKT

Zu fünft. Alle stehen zusammen und formen über unterschiedliche Bewegungen gemeinsam eine Flugmaschine. Zusammen fliegen sie an verschiedene Orte, welche die SPL von aussen vorgibt (Badeanstalt, Kirche, Dschungel, Nordpol usw.). Die SP steigen jeweils aus dem Flugobjekt aus und verhalten sich durch ihre Gangart und ihre Aktionen dem Ort entsprechend. Auf ein Signal der SPL (Fluggeräusch) steigen die SP wieder in ihr Flugobjekt.

FLUGFANTASIE

Alle liegend oder sitzend im Raum verteilt. Die SP schliessen die Augen. Die SPL leitet nun die SP dazu an, sich auf sich selbst zu konzentrieren, auf die eigene Atmung, den Herzschlag, den Puls sowie den eigenen Körper von Kopf bis Fuss wahrzunehmen. Die SP sollen sich nun vorstellen, dass sie eine Kraft langsam zum Schweben bzw. zum Fliegen bringt. Vielleicht erhalten die SP in ihrer Fantasie Flügel oder sie werden vom Wind fortgetragen oder sie sitzen in einem Flugobjekt. Die SPL kann anregende Fragen als Impulse für die Flugreise stellen: Was siehst du in der Luft? Wie hoch fliegst du? Spürst du den Wind? In welche Richtung fliegst du? Siehst du einen Ort, der dein Interesse weckt? Flieg dort hin! Welche Farben siehst du? Willst du landen? Gibt es dort Menschen, Tiere, Fantasiewesen, Pflanzen, Gegenstände? Was passiert an diesem Ort? Usw.

Variante 1

Die SP tauschen sich zu zweit über ihre Erfahrungen während der Flugreise aus und beschreiben dabei ganz genau, welche sie erlebt haben.

Variante 2

Die SP zeichnen (in einem Comic) ihre Flugreise.
(→ BG)

MUSIKFLUG

Alle sitzend oder liegend mit einem Blatt Papier (A3) und Farb- oder Filzstiften auf dem Boden. Die SPL wählt eine Musik (instrumental) mit verschiedenen Teilen (evtl. Klassik oder Ambient) aus und spielt diese ab. In einem ersten Durchlauf schliessen die SP ihre Augen und hören der Musik zu. Welche Bilder, Figuren und Geschichten kommen ihnen dazu in den Sinn? Beim zweiten Hören zeichnen die SP die inneren Bilder auf.

Variante 1

Zu zweit oder zu dritt. Die SP tauschen sich gegenseitig aus und erzählen einander mit den Bildern ihre Geschichten.

Variante 2

Zu dritt. Die SP entwickeln zu den entstandenen Bildern und Geschichten eine Szene und präsentieren diese anschliessend den anderen SP.

(→ MU, BG)

STILLE FIGURENKREATION

Die SPL sammelt mit den SP ausgehend vom Sprachstarken 2 (S. 34/35) weitere Flugfiguren. Die SP können auch eigene Flugfiguren zeichnen. Die verschiedenen Figuren werden als Bilder auf dem Boden verteilt. Zur Musik gehen die SP durch den Raum von Figur zu Figur und schreiben Eigenschaften, Namen, Hobbys, Reiseorte, Geheimnisse usw. zu den Figuren. Die SP können auch auf bereits Geschriebenes reagieren.

FUSSPOSITION (34)

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

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

Durch die verschiedenen Gangarten werden unterschiedliche Figuren konstruiert.

Variante 1

Im Gehen werden Positionen von anderen Körperteilen verändert: Schultern, Kopf, Knie, Hüft, Wirbelsäule usw.

Variante 2

Die gewählte Körperhaltung wird vergrössert oder verkleinert oder es werden verschiedene Haltungen von Körperteilen kombiniert.

Variante 3

Es werden zwei Gruppen gebildet, die sich gegenüberstehen. Immer zwei Figuren tauschen die Seiten. In der Mitte kommt es zu einer kleinen Begegnung.

(→ Bewegung und Sport)

FIGURENKREATION 1 (99)

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

Variante 1

Nach einer Runde können Themen angegeben werden wie: Was packt die Figur in ihren Koffer? Wie ist ihre Familie? Wie sieht ihr Arbeitsleben aus? Wo geht die Figur in die Ferien?

Variante 2

Eine SP kann sich im Anschluss auf den Stuhl setzen und sich in die Rolle dieser Figur einfühlen. Sie kann Fragen beantworten oder von ihrem Leben erzählen.

Variante 3

Zwei Figuren werden nach dem Spielmodell beschrieben, um anschliessend in einer Improvisation aufeinanderzutreffen.

HERMANN-MODELL

Ausgangslage für dieses Dramaturgiemodell ist der Anfang der Geschichte «Der lange Weg nach Santa Cruz» von Michael Ende:
«Wie jeden Morgen sitzt Hermann auch heute mit seinen Eltern am Frühstückstisch und – macht schon wieder alles falsch. Beeile dich schon mal, mantsche nicht ständig in deinen Flocken, sei leise, deine kleine Schwester schläft noch ... All das wird ihm heute endgültig zu viel. Leise geht er in den Korridor, nimmt Jacke und Stiefel, bemüht sich, wirklich leise zu sein, zieht sich an, geht zur Tür ... knallt sie mit voller Wucht zu und geht ...»

Doch wohin?

Die Vielfalt der Möglichkeiten, wohin sich Hermann auf den Weg macht, ist unbegrenzt: ob er in eine Zeitmaschine steigt und ins Weltall fährt, ob er sich nach Hollywood begibt und in einem Film mitspielt, ob er unter einem Baum einschläft und von Hans im Glück träumt, ob er einer Fee begegnet, die ihn ins Märchenreich entführt, ob er in einen Banküberfall verwickelt wird usw. Und genauso vielfältig sind auch die Spielmöglichkeiten, die sich daraus ergeben. Die SP entwickeln in Gruppen (3–5 SP) einen Teil der Geschichte als Szene. Die Szenen können anschliessend aneinandergehängt werden und daraus kann ganz einfach ein Theaterstück entwickelt werden.

Spielübersicht

- Figurenbewegen
- Comicfigur
- Meine Superkräfte
- Wimmelbuch-Comic
- Lieblingscomic

Konkrete Spielideen

FIGURENBEWEGEN (36)

Zu zweit einander gegenüber. Die Füße einer SP sind unverrückbar mit dem Boden verbunden. Der andere SP zieht nun sein Gegenüber an den Händen in eine Form. Dieser Vorgang bringt die erste SP in eine Position, die fortan die Haltung der Gangart bestimmt, wenn sie im Anschluss losgeht. Die SP geben ihrer Figur einen Namen und erfinden gemeinsam eine Sprache für die Figur. Variante: Zwei Figuren treffen aufeinander. Was passiert? Eine Miniszene kann daraus entwickelt werden.

COMICFIGUR

Alle gehend im Raum. Die SP erforschen, wie sie sich heute fühlen, was für Ticks sie haben, was ihre Stärken sind und was sie ausmacht. Dabei konzentrieren sich die SP zunächst auf sich selbst. Nun versuchen die SP, eine oder mehrere dieser prägnanten Eigenschaften in einer Comicfigur zu verkörpern. (Comicfiguren werden immer überzeichnet bzw. übertrieben dargestellt. Helfende Fragen zur Comicfigur-Findung: Welches Tempo hat die Figur? Wo liegt das Körperzentrum der Figur?) Es können erste Blickkontakte der Comicfiguren entstehen. Die SP haben jetzt auch die Freiheit, andere Comicfiguren zu kopieren oder sich anderen anzupassen. Nun geben alle SP ihrer Comicfigur einen Laut (am besten gleich den ersten Impuls wählen). Die Figuren können jetzt auch aufeinander treffen und sich begrüßen. (Evtl. finden sich ähnliche Figuren in Gruppen zusammen.)

Variante 1

Zu fünft. Ein SP kommt als Comicfigur auf die Bühne und setzt sich auf einen Stuhl. Die anderen SP sind Journalistinnen und Journalisten und befragen ihn zu beliebigen Themen. Er versucht, rollengetreu zu antworten. Dies kann helfen, den Charakter von Figuren zu finden und sich selbst in einer Rolle besser kennenzulernen.

MEINE SUPERKRÄFTE

Zu zweit (zwei SP, die sich gut kennen). Die SP überlegen sich im Austausch, was sie besonders gut können bzw. was ihre Stärken sind. Die eigenen Superkräfte (Stärken) halten sie auf je einem eigenen Superheldinnen- oder Superhelden-Blatt fest. Dann werden die Blätter getauscht. A zeichnet B als Superheldin bzw. Superhelden und umgekehrt.

Variante 1

Die Superkräfte von den SP können von den anderen SP ergänzt werden.

Variante 2

Zu zweit. Die SP entwickeln mit ihren Superheldinnen oder -helden eine eigene Geschichte und erstellen einen Comic daraus.

(→ BG)

Variante 3

Die SP verkleiden sich als Superheldin oder Superheld und kommen so zur Schule. Es wird ein Fest von Superheldinnen und Superhelden gefeiert.

WIMMELBUCH-COMIC

Die SPL legt verschiedene Wimmelbücher im Schulzimmer aus. Die SP können die Wimmelbücher anschauen und mit Post-it eigene Sprechblasen für die Figuren schreiben und ins Buch kleben. So entstehen nach und nach eigene Comicgeschichten.

LIEBLINGSCOMIC

Die SP bringen ihren Lieblingscomic mit in die Schule und stellen sich die Comics gegenseitig vor.

Variante

Zu zweit. Die SP zeichnen gemeinsam zu ihren beiden Lieblingscomicfiguren ein gemeinsames Comicabenteuer. Was könnten die beiden Comicfiguren alles gemeinsam erleben?

(→ BG)

Spielübersicht

- Spiegelspiegel
- Hände finden
- Wer ist das?
- Sich ordnen
- Gesichtersuche
- Handeln

Konkrete Spielideen

SPIEGELSPIEGEL (9)

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

Variante 1

Die SP legen den Fokus auf das Grimassenschneiden. Wie viele verschiedene Grimassen finden sie gemeinsam heraus? Können alle Grimassen nachgemacht werden?

Variante 2

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

Variante 3

Die SPL macht Fotos von den verschiedenen Grimassen und Gesichtsausdrücken der SP. Aus den Bildern wird eine Mimik-Ausstellung gemacht.

(→ BG)

SICH ORDNETN

Mit den SP nach Unterschieden und Gemeinsamkeiten suchen. Die SPL oder ein SP gibt vor, nach welchen Kriterien sich die SP ordnen sollen. Beispiele: nach der Augenfarbe, der Haarlänge, Hosenslänge usw.

Variante 1

Das Ordnen der SP kann auch stumm vollzogen werden.

Variante 2

Zwei SP gehen vor die Tür und spielen anschliessend Detektive. Die anderen SP ordnen sich nach einem selbst gewählten Kriterium. Die Detektive kommen zurück in den Raum und sollen nun herausfinden, nach welchem Kriterium die Ordnung gemacht wurde.

HÄNDE FINDEN

Alle SP gehen blind durch den Raum und suchen sich eine Hand eines Gegenübers. Sie ertasten die Hand ganz genau. Welche Temperatur hat sie? Welche Linien? Was ist besonders an der Hand? Usw. Dann gehen alle erneut blind durch den Raum. Auf ein Zeichen der SPL suchen alle SP erneut blind ihre zuvor ertastete Hand.

GESICHTERSUCHE

Zu zweit. Die SP suchen in der Umgebung nach Gesichtern in Dingen. Wie heissen die Gesichter? Welche Charaktereigenschaften haben sie? Welche Aufgaben und Berufe üben sie aus? Die SP halten die Gesichter mit Fotos fest und erstellen dazu jeweils einen Steckbrief. Variante: Mit den Figuren können eigene Geschichten (z. B. eine Fotostory) entwickelt werden. (→ BG)

WER IST DAS?

Zu dritt. Die SP schauen sich die Figuren im Sprachstarken 2 (S. 38/39) genau an und beschreiben diese. Folgende Fragen sollen dazu beantwortet werden:

- Wer könnte diese Person sein?
- Was sind ihre Stärken und Schwächen?
- Wie könnte sie heissen?
- Wie alt ist sie wohl?
- Was ist ihr Lieblingsessen?
- Was macht die Person insgeheim?
- Was könnte sich die Person wünschen?

Alle SP tauschen sich gemeinsam im Kreis über die folgenden Fragen aus:

- Welches Bild habe ich von einer Person, wenn ich nur über den Blick gehe?
- Ist das immer auch das richtige Bild?
- Was bleibt verborgen?
- Welche Zuschreibungen stimmen gar nicht?

Variante 1

Die SP zeichnen den Gesichtern aus dem Buch Haare oder sogar einen Körper.

Variante 2

Zu dritt. A beschreibt ein Gesicht, nennt einen Satz zur Figur oder kopiert die Mimik, B und C versuchen herauszufinden, welches Gesicht gemeint ist.

HANDELN (110)

Alle stehend im Raum. Die SPL nennt Handlungen, z. B. Schuhe binden, Hände waschen, Zähne putzen, Pult aufräumen usw. Die SP setzen diese Handlungsaufträge alle gleichzeitig um. Dabei liegt der Fokus darauf, wie es gemacht wird. Die SP beobachten sich selbst dabei ganz genau (Schritt für Schritt).

Variante

Zu zweit. Die SP beobachten sich gegenseitig nacheinander bei einer Handlung und tauschen sich anschliessend darüber aus: Was haben wir gleich gemacht? Was war etwas anders?



TEXTSORTEN
RÄTSEL ÜBER RÄTSEL (S. 40-51)
Lesen Hören



Spielübersicht

Ratte Ritta will
Rätselkönigin werden:

- Rätselwettbewerb
- Rätselbücher
- Lebensbilder
- Rätselorte
- Rätselraten
- Rumpelstilz
- Hinterrücks
- Flunkerstroys

- Spurensuche
- Codewort

Die Buchstabenfabrik:

- Bewegungsfabrik
- Silbenmix
- Schüttelwörter

Die Höhle:

- Geheimschrift

- Zusammengesetzte
- Nomen
- Montagsmalen
- Wimmelbildrätsel

Im Schlaraffenland:

- Affenspiel
- Schlaraffenland
- Wortszenen

Auf dem Bauernhof:

- Tierfangen
- Wer ist es?
- Wie viele Tiere?

Die Reimlinge und Genaudenker:

- Aufmerksam
- Objektsein
- Objektelben
- Reimsprache

Konkrete Spielideen

RÄTSELWETTBEWERB

Zu viert. In der Klasse wird ein eigener Rätselwettbewerb veranstaltet. Die SP geben ihrer Gruppe einen eigenen Namen. Die Gruppen sammeln möglichst viele verschiedene Rätsel aus Rätselbüchern, dem Internet oder dem Sprachstarken 2. Vielleicht kennen die SP auch Orte, wie der Drache Fuego, wo es Rätsel zu entdecken gibt? Zu diesen Orten erfinden die SP eigene Rätsel und nehmen diese in ihre Sammlung auf. Die Gruppen präsentieren ihre Rätsel z. B. in einer Rätselschnitzeljagd (die Rätsel sind überall im Raum versteckt und müssen gesucht werden).

Variante

Aus allen Rätseln der verschiedenen Gruppen kann ein grosses Rätselbuch der Klasse erstellt werden.

RÄTSELBÜCHER

Die SPL erstellt eine kleine Rätselbücherbibliothek. Dort können die SP jederzeit in den Rätselbüchern rätseln und eigene Rätselbücher dazulegen, sodass die Sammlung immer grösser wird.

LEBENSBLDER (75)

Zu fünft. Die Gruppen überlegen sich eine Szenerie bzw. einen Spielort, z. B. Hallenbad, Bahnhof, Geburtstagsfest, Wörterfabrik, Bauernhof usw. Die SP gehen nacheinander durch den Raum und nehmen eine Position passend zum Spielort ein. Es entsteht ein Standbild. Sobald ein zuschauender SP weiss, welcher Spielort gemeint ist, kann er ebenfalls (ohne den anderen SP etwas zu verraten) eine passende Position im Bild einnehmen. Wenn möglichst viele SP im Bild integriert sind, kann die SPL durch ein akustisches Signal den Ort zum Leben erwecken. Durch ein zweites Signal friert das Bild in der Ausgangsposition wieder ein.

RÄTSELORTE (41)

Alle gehend im Raum. Die SPL definiert durch Ortsangaben die Spielsituation, z. B. Schule, Bauernhof, Fabrik, Schlaraffenland, Bibliothek, Drachenhöhle usw. Die SP verhalten sich durch ihre Gangart und ihre Aktionen dem Ort entsprechend.

Variante

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

RÄTSELRATEN

Zu viert. Eine SP wählt für sich einen Spielort (Beispiel: Küche, Schule, Kinderzimmer, Einkaufsladen usw.) und spielt eine Handlung zu diesem Ort. Sobald die anderen SP eine Idee haben, was die SP spielt, können sie einsteigen und mitspielen. Die Sprache darf dazu auch gebraucht werden. Wenn alle vier SP zusammenspielen, ist die Runde beendet, das Rätsel wird aufgelöst. Haben die Mitspielenden die Situation richtig erraten?

RUMPELSTILZ (29)

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

Variante 1

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

Variante 2

Rumpelstilz kann anstelle von Bewegungen auch Klänge und Geräusche initiieren.

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 von Neuem und ein neuer Detektiv wird ausgewählt. Es können auch mehrere Schmuggelobjekte gleichzeitig in Umlauf gebracht werden.

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.

SPURENSUCHE

Zu zweit. Die SP suchen ein Objekt aus (Plüschtier, Spiel, Brief, Zeichnung, Bilderbuch, Hörspiel usw.) und verstecken dieses. Anschließend zeichnen oder schreiben die SP kleine Rätselkarten und legen eine Spur zum Versteck. (Beispiel: Es ist grün und braucht Wasser. Lösung = Pflanze. Bei der Pflanze befindet sich die nächste Spur.) Die Spur soll an möglichst viele Orte im Zimmer und vielleicht sogar nach draussen auf den Schulhausplatz führen. Die Spur darf auch mal in die Irre führen. Die SP entscheiden, wo der Startpunkt für die Spurensuche ist. Jetzt kann eine andere Zweiergruppe auf die Spurensuche gehen. Werden die Objekte gefunden?

CODEWORT (116)

Zu viert. Die SP spielen eine Szene nach vorgegebener Ausgangslage oder ausgehend von einer Spielform. Jede SP hat ein Codewort, das vorher ausgemacht wird. Alle SP wissen alle Codewörter der anderen SP. Die SP beginnen mit der Szene. Mit dem Nennen eines Codeworts hat der SP, dem dieses Codewort «gehört», 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.

Die Buchstabenfabrik

BEWEGUNGSFABRIK (40)

Zu fünft. Alle stehen zusammen und formen über unterschiedliche Bewegungen gemeinsam eine Buchstabenmaschine. Zusammen produzieren sie ein Wort. Jeder hat eine wiederholbare Bewegung mit Geräusch, die ein Maschinenteil verkörpert. Am Ende gibt es eine Laufbandproduktion des Produkts mit spannenden Bewegungen und Geräuschen. Welches Wort entsteht dabei?
(→ Bewegung und Sport)

SILBENMIX

Die SP sammeln verschiedene Silben und schreiben diese auf Post-it oder Karten auf. Aus den Silbenkarten können Wörter gebildet werden. Die Übung «Silbenwurf» (siehe Ideen zu S. 76) kann zu Beginn gemeinsam gemacht werden.

Variante

Aus den Silbenkarten neue Wörter kreieren. Was könnten die Wörter wohl bedeuten?

SCHÜTTELWÖRTER

Die SPL wählt ein Wort mit vielen Buchstaben und zerteilt dieses in die einzelnen Buchstaben. Die Buchstaben werden im Zimmer versteckt. Die SP sollen die Buchstaben suchen und aus diesen das Wort zusammensetzen.

Variante

Es kann eine Stafette dazu gemacht werden. Die Buchstaben müssen gesammelt werden. Welche Gruppe findet das Wort zuerst heraus?
(→ Bewegung und Sport)

Die Höhle

GEHEIMSCHRIFT

Zu zweit. Die SP erfinden eine Geheimschrift und übersetzen einen selbst gewählten Satz in die Geheimschrift. Die SP tauschen den Satz mit einer anderen Zweiergruppe. Die SP versuchen nun, den Satz zu entziffern. Werden die Regeln der Geheimschrift herausgefunden?

ZUSAMMENGESetzte NOMEN

Zu zweit gehend durch den Raum. Die SP versuchen, so viele Gegenstände wie möglich zu benennen. Auf ein Zeichen der SPL verharren die SP im «Freeze» (eingefroren). Nun versucht A, einen der genannten Gegenstände mit ihrem Körper zu spiegeln. Findet B heraus, was A darstellt? Wenn er es herausgefunden hat, erfindet B ein zweites, dazu passendes Nomen, das mit As Gegenstand zusammengehängt werden kann. Das zusammengesetzte Nomen wird aufgeschrieben.

MONTAGSMALEN

Zu sechst. Ein SP beginnt und stellt sich ein Nomen vor. Dieses Nomen versucht der SP zu zeichnen. Die anderen SP raten, welches Nomen der SP meinen könnte. Sobald eine SP richtig liegt, übernimmt sie das Zeichnen und wählt für sich ein neues Nomen. Variante: Dieses Spiel kann auch in zwei Gruppen gegeneinander gespielt werden. Welche Gruppe kann mehr Begriffe erraten? Es kann auch eine Zeitbeschränkung (Sanduhr) für die Raterunden eingesetzt werden.
(→ BG)

WIMMELBILDRÄTSEL

Zu viert. Die SP erhalten ein Wimmelbild und schauen sich dieses genau an. Eine SP wählt eine Figur, einen Gegenstand oder eine Situation aus dem Wimmelbild und beschreibt das Gewählte. Beispiel: Ich sehe etwas, das ihr nicht seht, und das ist gestreift und hat zwei Beine usw. Die anderen SP versuchen, die Figur, den Gegenstand oder die Situation auf dem Bild zu finden und das Rätsel zu lüften.

Variante

Ein SP spielt einen Ausschnitt aus dem Wimmelbild (Figur, Handlung, Situation). Die anderen SP versuchen, herauszufinden, welcher Ausschnitt gemeint ist.

Im Schlaraffenland

AFFENSPIEL

Zu zweit. A schreibt ein Wort in die Mitte eines Blattes. B versucht, aus den Buchstaben des Wortes möglichst viele Wörter zu bilden, und schreibt diese um As Wort herum. A macht dasselbe mit Bs Wort. Variante 1: Aus den Wortsammlungen werden Tonaufnahmen gemacht. So können Hörrätsel entstehen. Finden die anderen SP das Ursprungswort heraus?

Variante 2: Aus den gesammelten Wörtern wird eine Geschichte erfunden oder gespielt.

SCHLARAFFENLAND

Das Znüni der SP wird auf einem Tisch hinter einer Trennwand gesammelt. Jeweils ein SP hat die Augen verbunden und soll blind

erraten, was ihm gerade zum Essen gegeben wurde.
Variante: Das Spiel kann auch mit Gewürzen gemacht werden. Die SP raten durch Riechen, welches Gewürz es sein könnte.

WORTSZENEN

Die SPL wählt mit den SP ein Wort aus. Das Wort wird gemeinsam in die einzelnen Buchstaben unterteilt. Zu den einzelnen Buchstaben werden Szenengruppen gebildet. Die Gruppen entscheiden sich für einen Szenenuntertitel, der mit dem gewählten Buchstaben beginnt, und erfinden ausgehend davon eine Miniszene. Die Szenen werden in der Reihenfolge des Hauptwortes präsentiert. So kann ganz einfach ein kleines Theaterstück entstehen (Beispiel: W-O-R-T-S-P-I-E-L = 9 Szenen).

Auf dem Bauernhof

TIERFANGEN

Alle rennend im Raum. Zwei bis drei SP sind Tierzaubernde. Sobald eine Tierzauberin einen SP gefangen hat, flüstert sie ihm ein Tier zu. Der SP wird in dieses Tier verzaubert und geht nun als dieses Tier durch den Raum. Die anderen SP können den SP befreien, indem sie erraten, welches Tier der SP darstellt.
Variante: Anstatt Tiere können auch Märchenfiguren, Gegenstände usw. gewählt werden.
(→ Bewegung und Sport)

WER IST ES?

Ein SP denkt sich eine Person, ein Tier oder einen Gegenstand aus. Alle anderen SP müssen nun, indem sie Fragen stellen, herausfinden, an was der SP gedacht hat. Der SP darf jeweils nur mit Ja oder Nein antworten.
Variante: A stellt Fragen und B antwortet. A bewegt sich, B ist im «Freeze». A macht einen klaren Beginn und einen klaren Schluss. Dann geht A ins «Freeze». B erwacht und stellt die Antwort zur Frage mit einer Bewegung dar. Dann geht B wieder ins «Freeze». Sobald B eingefroren ist, erwacht A und fragt weiter. So entsteht ein kleiner Körperdialog.

WIE VIELE TIERE?

Die SP erfinden oder lösen Bauernhofrechnungen. Beispiel Auf dem Bauernhof leben 16 Beine, 2 Ringelschwänze und 4 Flügel. Wie viele Tiere sind das?
(→ MA)

Die Reimlinge und Genaudenker

AUFMERKSAM (5)

Alle stehend im Kreis mit geschlossenen Augen. Die SPL gibt einen Alltagsgegenstand herum und die SP versuchen durch Tasten herauszufinden, was es ist.
Variante 1: Mit geschlossenen Augen auf die Geräusche horchen, die hörbar sind.
Variante 2: Blind den Raum ertasten. Was ist wahrnehmbar? Temperatur, Material, Grösse, Konstruktion usw.

OBJEKTSEIN (37)

Die SP stellen sich ein Objekt vor, z. B. einen Staubsauger, einen Schraubenschlüssel, einen Eimer oder einen anderen Alltagsge-

genstand. 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: Ein SP verkörpert einen Gegenstand und die anderen versuchen herauszufinden, welcher Gegenstand gemeint ist.

Variante 3: In Kleingruppen werden Situationen dargestellt, in denen eine neue Figur die Geräte benutzt, z. B. ein Mechaniker, der Maschinen repariert.

OBJEKTELEBEN (72)

Alle im Kreis stehend. Mehrere Objekte liegen in der Mitte. Jeweils ein SP wählt im Geheimen ein Objekt und erzählt davon ausgehend eine kurze Geschichte, z. B. von einem Besen ausgehend das Leiden einer Putzfrau usw. Die anderen SP versuchen herauszufinden, welches Objekt gemeint ist.

Variante 1: Es wird aus der Perspektive des Objekts erzählt.

Variante 2: Die SP erzählen nicht nur, sondern verkörpern das Objekt und erzählen unter körperlichem Einsatz aus der Ich-Perspektive über ihr Leben als Objekt.

REIMSPRACHE

Die SPL und die SP versuchen, wenn möglich, während einer Deutschstunde nur in Gedichtform miteinander zu sprechen.

Spielübersicht

- Spielplatzexkursion
(Zeichnung, Spione, Detektive, Fundstücke, Hören, Zahlen, Muster, Ortswechsel, Störenfried)

- Blindenführer

Konkrete Spielideen

SPIELPLATZEXKURSION

Die SPL macht mit den SP eine Exkursion auf einen nahegelegenen Spielplatz (oder Pausenplatz) und gibt den SP jeweils zu zweit einen Beobachtungsauftrag. Mögliche Aufträge sind:

- **Zeichnung**

Schaut euch den Spielplatz an. Wer spielt hier? Welche Handlungen könnt ihr beobachten? Zeichnet, was ihr beobachten könnt. (→ BG)

- **Spione**

Wählt euch eine Person auf dem Spielplatz aus und beobachtet diese unauffällig. Macht euch Notizen, wie es eine Detektivin oder ein Detektiv tun würde. Erfindet einige Beobachtungen dazu, so dass ihr anschliessend aus euren Notizen eine Detektivgeschichte schreiben könnt. Wenn euch die Person anspricht, dann sagt, dass ihr ein Forschungsprojekt über den Spielplatz macht.

- **Detektive**

Ihr seid Detektive und wollt einen Fall aufdecken. Sucht nach Spuren und dem Tatort. Welchen Fall gibt es auf dem Spielplatz zu lösen? Haltet eure Entdeckungen in einer Tonaufnahme fest.

- **Fundstücke**

Sammelt verschiedene Fundstücke auf dem Spielplatz. Macht eine Fundstückausstellung daraus. Was könnt ihr über die Fundstücke erzählen? Welche Geschichte steckt wohl hinter einem Fundstück? Wählt ein Fundstück und erfindet damit eine Szene.

- **Hören**

Sucht euch einen gemütlichen Ort auf dem Spielplatz und setzt euch hin. Schliesst für 5 Minuten die Augen, um den Park über euer Gehör wahrzunehmen. Welche Geräusche hört ihr? Welche Geräusche sind nah und welche weit weg? Welche Tiere und Stimmen könnt ihr hören? Welche inneren Bilder kommen euch? Öffnet nach 5 Minuten die Augen und tauscht euch über die gesammelten Erfahrungen aus. Malt gemeinsam ein Bild dazu. (→ BG)

- **Zahlen**

Zählt verschiedene Dinge auf dem Spielplatz: Wie viele Vögel seht ihr? Wie viele Bäume hat es? Wie viele Spielsachen? Wie viele Schritte brauche ich, um den Schulhausplatz abzulaufen? Usw. Schreibt die Zahlenrätsel auf und gebt sie einer anderen Gruppe zum Lösen. (→ MA)

- **Muster**

Sucht nach möglichst vielen verschiedenen Mustern auf dem Spielplatz. Zeichnet die Muster auf Karten ab. Ergibt sich aus den gesammelten Mustern ein neues Muster? (→ MA, BG)

- **Ortswechsel**

In welche Orte kann sich ein Spielplatz verwandeln? Schreibt den realen Orten auf dem Spielplatz neue erfundene Orte (Dschungel, Forschungslabor, Fussballstadion, Kino usw.) zu und erfindet dort kleine Szenen.

- **Störenfried**

Was gehört hier nicht hin? Versteckt kleine Objekte aus dem Schulzimmer auf dem Spielplatz. Fordert zwei andere SP auf, die Dinge zu suchen. Erkennen sie, was nicht auf den Spielplatz gehört?

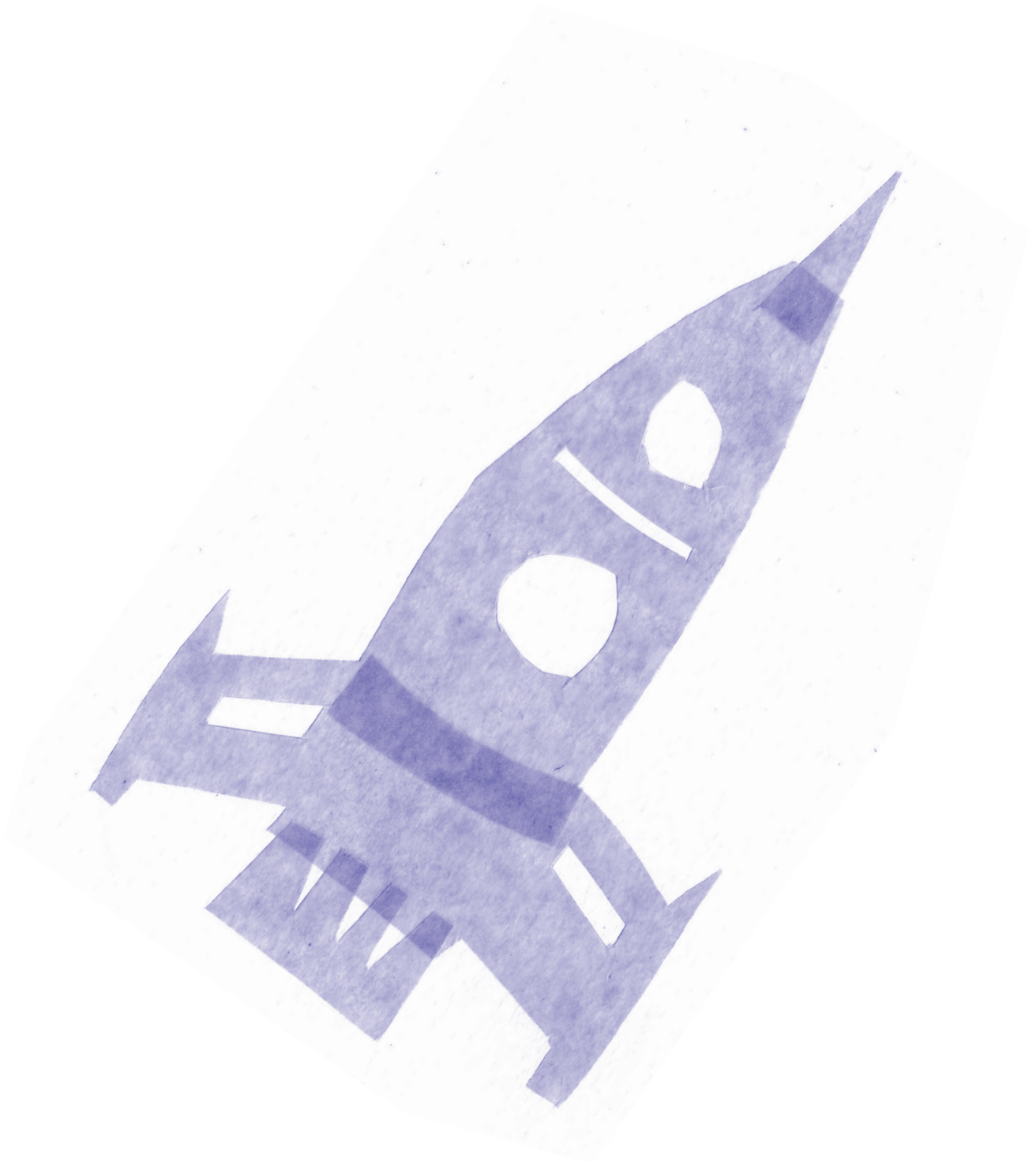
BLINDENFÜHRER (14)

A schliesst die Augen. B führt A über einen leichten Kontakt mit einem Körperteil durch den Spielplatz. B kann dabei auch beschreiben, was A gerade nicht sehen kann, und dabei immer wieder kleine Flunker-Stories einbauen. Danach tauschen sich die SP über die gesammelten Erfahrungen aus. Konnte A herausfinden, was geflunkert war? Anschliessend Rollenwechsel.



**ORTE DER SPRACHE: LESERATTEN UND
BÜCHERDETEKTIVE / SCHREIBWELT
„DAS FANTASIE-SCHLOSS“ (S.52-63)**

LESEN, HÖREN, SPRECHEN, SCHREIBEN



Spielübersicht

- Lieblingsbuch
- Büchersalat
- Book Circle
- Ein Buch vorstellen
- Lieblingsgeschichten
- Bücherklau
- Buchwerbung
- Bücherwahl
- Bücherraten
- Buchverwandlung
- Spannend und uninteressant
- Bücherflohmi

Konkrete Spielideen

LIEBLINGSBUCH

Die SP wählen ein Lieblingsbuch aus und bringen dieses in die Schule. Die SPL sammelt alle Bücher bei sich. Auf der Bühne steht der Erzählstuhl. Die SPL wählt eines der Bücher und liest einige Zeilen aus dem Buch vor. Die SP, zu welcher das Buch gehört, kommt nach einer Weile, sodass die anderen SP erst raten können, von wem das Buch ist, nach vorne und setzt sich auf den Erzählstuhl. Nun erzählt sie den anderen SP, weshalb sie sich für dieses Buch entschieden hat. Was gefällt mir besonders an diesem Buch? Welches Geheimnis verbirgt sich in diesem Buch? Welche Gefühle verbinde ich mit diesem Buch? Wie oft habe ich das Buch schon gelesen? Was habe ich mit dem Buch schon erlebt? Die SP entscheidet selbst, wenn sie mit ihrer Erzählung fertig ist, und geht dann zurück auf ihren Platz. Die SPL wählt ein neues Buch und liest daraus vor usw.

LIEBLINGSGESCHICHTEN

Als Ausgangslage für eine Improvisation beziehen die SP ihre mitgebrachten Lieblingsbücher mit ein. Zwei SP treffen sich mit ihrem Lieblingsbuch. Gegenseitig befragen sie sich in Form eines Interviews zur Geschichte des Buches.

Variante 1

Die SP versetzen sich in eine Figur aus dem Buch hinein und schildern in Ich-Form einen Teil der Geschichte aus dem Buch.

Variante 2

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

Variante 3

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

BÜCHERRATEN

Alle sitzend im Kreis. In der Mitte liegen verschiedene Bücher verteilt. Die SP schauen sich die Bücher genau an und schliessen danach die Augen. Die SPL wählt nun verdeckt ein Buch und liest aus diesem eine Passage vor. Dann legt die SPL das Buch wieder zurück in die Mitte. Die SP sollen nun raten, aus welchem Buch die SPL vorgelesen hat und wie die Geschichte weitergehen könnte.

Variante

Die SP können auch die Funktion der SPL übernehmen und aus einem Buch vorlesen.

BÜCHERSALAT

Alle SP bringen ein eigenes Buch mit. Die Gruppe setzt sich in einen Kreis und alle legen ihr Buch unter ein Tuch in der Kreismitte. Ein SP zieht ein Buch hervor und versucht das Buch dem passenden SP zuzuordnen. Der*die Besitzer*in des Buchs darf das nächste Buch ziehen und zuordnen.

BÜCHERKLAU

Alle sitzend im Kreis. In der Mitte liegen verschiedene Bücher. Die SP werden aufgefordert, die Augen zu schliessen. Währenddessen

nimmt die SPL ein Buch von der Mitte weg. Danach öffnen die SP die Augen und raten, welches Buch fehlt.

BUCHVERWANDLUNG

Alle SP bringen ein altes, ausrangiertes Buch mit. Gemeinsam begeben sich die SP auf Bücherentdeckung:

- Welche Bücher sind mitgekommen?
- Was können wir mit dem Buch alles machen?
- Was machen die Bücher mit uns?
- Wie klingen die Bücher?
- Welche Geschichten entstehen mit den Büchern?
- Wie kann man ein Buch transportieren, verwandeln, bespielen, umgestalten?

(→ BG, TTG, MU)

BOOK CIRCLE

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

BUCHWERBUNG

Zu viert. Die SP wählen ein Buch und überlegen sich, was dieses Buch einzigartig macht und warum es unbedingt gelesen werden sollte. Die SP gestalten gemeinsam ein Werbeplakat mit den wichtigsten Schlagwörtern zum Buch. Die SP erfinden eine Miniszene zum Buch, in der sie dem Publikum ihr Buch präsentieren. Folgende Fragen können zur Szenenentwicklung helfen:

- Was passiert in diesem Buch?
- Warum ist es so spannend?
- Wer sollte dieses Buch lesen?

(→ BG)

SPANNEND UND UNINTERESSANT

Die SP setzen sich mit den folgenden Fragen individuell auseinander: Welche Bücher finde ich spannend und warum? Wann packt mich ein Buch? Ausgehend von ihren Antworten suchen die SP in der Bibliothek drei Bücher, die sie direkt ansprechen. Zudem wählen sie drei Bücher, die sie überhaupt nicht interessieren.

Variante 1

Die SP tauschen sich zu zweit über ihre Wahl aus.

Variante 2

Alle Bücher werden in einer Ausstellung mit verschiedenen Bucharten (ultraspannend, total langweilig, sehr süß, etwas gruselig, kann man mal lesen, sollte man besser die Finger davon lassen usw.) ausgelegt.

EIN BUCH VORSTELLEN

Die SP wählen sich individuell eine Figur aus einem Buch aus, das

sie gelesen haben. Die SP schlüpfen in die Rolle der gewählten Figur und stellen in der Figur ihr Buch der Klasse vor. Die Figur kann auch einige Geheimnisse aus der Geschichte verraten.

BÜCHERWAHL

Zu zweit. In einem Gespräch tauschen sich A und B darüber aus, was ein gutes Buch für sie ausmacht, was sie in Büchern langweilig finden und welche Themen sie interessant finden. Anschließend sucht A für B drei Bücher aus (eins davon ist As Geschmack, die anderen sollten nach dem Geschmack von B sein) und umgekehrt. Findet B heraus, welches Buch nach As Geschmack ist? Wurde der Geschmack von B getroffen?

BÜCHERFLOHMI

Die SP bringen alte Bücher mit, die sie in einem Bücherflohmarkt mit den anderen SP tauschen können. Der Bücherflohmarkt kann mehrmals im Schuljahr durchgeführt werden, so bekommen die SP immer wieder Zugang zu anderen Büchern und der Nachhaltigkeitsgedanke wird gestärkt.

Seite im Buch

Thema

54/55

Wo ich am liebsten lese

Spielübersicht

- Leseraum begehen
- Lesefotos
- Leseparcours
- Lesehöhle
- Vorlesezeit
- Menschenkamera

Konkrete Spielideen

LESERAUM BEGEHEN

Zu zweit im Raum. A und B zeigen sich (beschreibend durch den Raum gehend) nacheinander gegenseitig ihren liebsten Leseort. Die Gegenstände/Möbel sollen genau beschrieben und im Raum etabliert werden. Bei dieser Übung entsteht ein lebendiger Raum, den beide SP sehen können.

Variante 1

A versucht den beschriebenen Leseort von B zu zeichnen und umgekehrt. (→ BG)

Variante 2

Zu zweit den Traum-Leseraum entstehen lassen. Was gibt es alles am perfekten Leseort? Wie riecht es dort? Was gibt es dort zu hören? Welche Bilder kommen den SP in den Sinn? Auch bei dieser Übung entsteht ein lebendiger Raum.

LESEFOTOS

Wo wird überall gelesen? Die SP sind fotografierend unterwegs und suchen nach Lesetorten bzw. Lesesituationen. Diese werden mit der Kamera festgehalten und anschliessend in einer Lesefotoausstellung gesammelt.

(→ BG)

LESEPARCOURS

Die SPL oder die SP suchen nach verschiedenen möglichen Leseorten im und ums Schulzimmer (evtl. auch auf dem Schulhausplatz). Die gefundenen Leseorte werden in einem Leseparcours von den SP durchlaufen. Dafür wählen die SP ein Buch, das sie gerne lesen möchten. Mögliche Leseorten sind:

- Lesen am Pult bzw. Tisch
- Lesen unter dem Pult bzw. Tisch
- Lesen auf einem Sofa
- Lesen auf dem Boden
- Lesen im Stehen
- Lesen im Gehen
- Lesen und Balancieren
- Lesen auf einem wackligen Untergrund (Kissen, Gymnastikball usw.)

- Lesen am PC
- Lesen am Handy
- Lesen auf dem Pausenplatz
- Lesen unter einem Baum
- Lesen Rücken an Rücken
- Lesen in verschiedenen Körperpositionen

Die SP tauschen sich nach dem Leseparcours über die gemachten Leseerfahrungen aus.

LESEHÖHLE

Alle sitzend im Kreis. Die SPL sammelt mit den SP Ideen, wie ein Leseort aufgebaut sein sollte und welche Aspekte einen lesefreundlichen Leseort ausmachen. Ausgehend davon richten die SP zu viert ihre eigene «Lesehöhle» bzw. ihren Leseort ein. Dafür können die SP alles gebrauchen, was sie im Schulzimmer finden können (Tücher, Tische, Möbel, Kissen usw.)

Variante

Die SP besuchen die verschiedenen Leseorte gegenseitig. Wo lese ich nun am liebsten?

VORLESEZEIT

Die SPL liest den SP jeweils einmal pro Woche aus einer Lektüre vor. Die SP dürfen dabei einfach zuhören und dazu, wenn sie möchten, Notizen oder Zeichnungen in ihr Lesetagebuch machen. Nach der Vorlesezeit kann auch ein Arbeitsauftrag zum Gehörten gemacht werden, den die SP anschliessend ausführen können (Beispiel: Einen Ausschnitt aus dem Gehörten szenisch nachspielen, ein Bild zum Gehörten malen, spekulieren, wie die Lektüre weitergehen könnte usw.)

MENSCHENKAMERA (12)

Im Raum sind Gedichtzeilen einzeln auf Post-it oder Zettel verteilt. Zu zweit. Ein SP schliesst die Augen. Der andere führt die blinde SP durch den Raum und stellt sie wie eine Kamera vor ausgewählte Gedichtzeilen im Raum. Um die Kamera einzustellen, können Kopf, Rücken, Beine durch Berührungen in verschiedene Positionen gebracht werden. Damit wird der Fokus auf die Gedichtzeile gelenkt.

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. Auf dem Weg zur nächsten Zeile kann die blinde Person die soeben gesehene Gedichtzeile mit einem eigenen Reim ergänzen.

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

56/57	In der Bibliothek
-------	-------------------

Spielübersicht

- Unsere Bibliothek

Konkrete Spielideen

UNSERE BIBLIOTHEK

Alle SP verteilt in der Schulbibliothek. Die SP erforschen die eigene Bibliothek. Wo findet man welche Medien? Wie ist die Bibliothek aufgebaut? Welche Systeme und Ordnungen sind erkennbar? Welche Unterschiede lassen sich in der eigenen Bibliothek zur Bibliothek aus dem Interview mit der Bibliothekarin (Sprachstarken 2 S. 56/57) finden? Was ist gleich?

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

58/59	Die besondere Bibliothek
-------	--------------------------

Spielübersicht

- Genres-Entdeckung
- Erlebnisbibliothek
- Lernwerkstatt: Die besondere Bibliothek
- Geschichten aus der besonderen Bibliothek
- Fantastische Blinden-Guides

Konkrete Spielideen

GENRES-ENTDECKUNG

Die SP suchen in der Bibliothek nach möglichst vielen verschiedenen Genres. Welche Genres lassen sich alle finden? Die SP ordnen verschiedene Bücher den gefundenen Genres zu. (Beispiele für Genres: Märchen, Dinosaurier, Witze, Fantasy, Hörspiel, Expedition, Abenteuer, Krimi, Detektivgeschichte, Film, Weltraum, Sachbücher, Doku, Schatzsuche usw.)

GESCHICHTEN AUS DER BESONDEREN BIBLIOTHEK

Zu dritt. Die SP schauen sich das Bild im Sprachstarken 2 S. 58/59 an. Anschliessend wählen sie ein Zimmer und erfinden darin gemeinsam eine Geschichte. In Stichworten wird die Geschichte festgehalten. Die SP entwickeln aus der Geschichte eine Szene und präsentieren diese den anderen SP. Findet das Publikum heraus, welches Zimmer der besonderen Bibliothek bespielt wurde?

ERLEBNISBIBLIOTHEK

Zu viert. Die SP wählen gemeinsam ein Buch oder Genre, das allen gefällt. Wo spielt sich das Buch ab? Was wären passende Spielorte für das Genre? Die SP suchen im Schulhaus nach einem passenden Spielort. Der Ort darf so eingerichtet werden, dass er zu einer Erlebnisbibliothek wird. Dafür können verschiedene Materialien aus dem Schulzimmer verwendet werden (Beispiel: Papier, Zeitung, Tücher, Stühle, Möbel, Bücher, Klebeband usw.).

Variante 1

Die SP erfinden Geschichten zum Erlebnisort und gestalten eine Szene dazu. Die Szenen können einander präsentiert werden.

Variante 2

Die SP sammeln möglichst viele Bücher, die an ihren eingerichteten Spielort passen würden, und stellen sie dort zum Stöbern und Lesen aus.

FANTASTISCHE BLINDEN-GUIDES

Zu zweit. A schliesst die Augen. B führt A über einen leichten Kontakt mit einem Körperteil durch den Raum. Dabei erzählt B ganz genau, was es alles real zu sehen gibt, und baut immer wieder auch Dinge ein, die aus Bs Fantasie stammen. A versucht, sich auf diese Reise einzulassen. Findet A am Schluss heraus, was alles erfinden war? (Beispiel: Vor uns befindet sich eine Tür. Ich öffne die Tür und vor unserer Nase huscht direkt ein kleines weisses Zwergkaninchen durch. Rechts neben dir befindet sich ein Fenster. Man kann das Meer sehen usw.)

LERNWERKSTATT: DIE BESONDERE BIBLIOTHEK

Eine eigene besondere Bibliothek im Klassenzimmer mit verschiedenen Stationen (Leselandschaften) aufbauen. Tipp: Es lohnt sich, dies über längere Zeit zu machen:

- Hörspielraum (verschiedene Hörspiele, CD-Player, Kopfhörer, eigene Hörspiel-Aufnahmestation)
- Vorlesezimmer bzw. Lesebühne (Lesesessel, eigene Geschichten zum Vorlesen, Hörsitzkissen, Lesefeedback-Wand)
- Leseoase (Raum für Bücherwürmer, bequeme Sitz- und Liegeecken, leise und entspannte Hintergrundmusik, Bücher aller Art)
- Witzraum (verschiedene Witzbücher und lustige Bücher, Lach-Yoga-Matten, witzige Figuren, Zeichnungswand)

- Rätselraum = Escape Room (Raum mit versteckten Botschaften und Rätselspielen, verschiedene Detektivgeschichten, geheimnisvolle Gegenstände)
- Kinosaal (verschiedene Kurzfilme, Leinwand, Beamer, Filmset)
- Computerspielerraum (verschiedene PC-Spiele und -Programme, PCs, Laptops, Tablets)
- Märchenpalast (Märchenbücher, Verkleidungsmaterial, Märchenobjekte)
- Fantasiereisen-Büro (verschiedene fantastische Geschichtsbücher, Vorleseessel, Fantasieecke, Malsachen, um die fantastischen Bilder einzufangen)
- Informationsraum (Computer, verschiedene Sachbücher, Wand des Wissens, die immer wieder ergänzt werden kann)
- Abenteuerlandschaft (Material, um den Raum immer wieder umgestalten zu können – wie Klebeband, Tücher, Karton, Papier, Stifte, Schnur, Plastikblache usw. –, Verkleidungsmaterial, Plüschtiere, Abenteuergeschichtenbücher)
- Comiczimmer (verschiedene Comics, Comicfiguren zum Spielen, Comiczeichenstation)
- Bücherflohmi (Buch-Tausch-Börse)

Seite im Buch

Thema

60/61

Hör dir die Geschichte an

Spielübersicht

- | | | |
|--------------------|-----------------|---------------------|
| ● Jeux Dramatiques | ● Übergangsjekt | ● Sammelsurium |
| ● Objekteleben | ● Tauschrausch | ● Zum Leben erweckt |

Konkrete Spielideen

JEUX DRAMATIQUES

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

OBJEKTELEBEN (72)

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

Variante 1

Es wird aus der Perspektive des Objekts erzählt.

Variante 2

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

ÜBERGANGSOBJEKT (112)

Als Ausgangslage für eine Improvisation beziehen die SP ihre mitgebrachten Lieblingsobjekte (Übergangsjekte) mit ein. Zwei SP treffen sich mit ihren Lieblingsobjekten. Sie befragen sich gegenseitig in Form eines Interviews zur Geschichte mit dem Objekt.

Variante 1

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

Variante 2

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

Variante 3

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

TAUSCHRAUSCH (81)

Alle SP gehen mit einem ausgewählten Objekt durch den Raum. Treffen sie auf einen anderen SP, erzählen sie sich gegenseitig die «wahre Geschichte ihrer Objekte» (Flunkergeschichte) und tauschen dann die Objekte. Die angefangene 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 bzw. dem ersten Besitzer übergeben. Wie hat sich die Geschichte verändert?

SAMMELSURIMUM (133)

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

Variante

Die erfundene Geschichte wird rekonstruiert und auf Inhalte 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.

ZUM LEBEN ERWECKT

Zu zweit. Die SP wählen einige Objekte und kleben diesen Augen auf (z. B. aus Locher-Resten). Die SP versuchen nun, die Objekte zum Leben zu erwecken: Was könnten sie tun? Wie bewegen sie sich? Was passiert, wenn sich zwei begegnen? Wie sprechen sie und über was? Usw.

Variante 1

Die SP erfinden eine kleine Szene mit den Objektmonstern. Die SPL kann von der Szene eine Videoaufnahme machen. Die Kurzfilme werden gemeinsam in der Klasse geschaut.

Variante 2

Die SP führen ein Interview mit einem oder mehreren Gegenständen (Name, Beruf, Zufriedenheit, Lieblingsgeschichte, Wohnort, Meinung zum Schlossleben usw.).

Seite im Buch

Thema

62/63

Starke Sprüche und freche Fragen

Spielübersicht

- Ist 7 viel?
- Fragensuche
- Eine Frage in die Mitte stellen
- Umfrage
- Lustige Fragen

Konkrete Spielideen

IST 7 VIEL?

Im Buch «Ist 7 viel?» von Antje Damm findet man philosophische Fragen, deren Antwort nicht eindeutig sind. (Alternativ zum Buch können auch eigene philosophische Fragen gesucht werden.) Die SP wählen daraus zu zweit eine Frage aus und versuchen, diese mit einer musikalischen Antwort zu vertonen.

Variante

Die SP wählen eine Frage aus dem Buch «Ist 7 viel?» und stellen diese möglichst vielen verschiedenen Personen. Aus den gesammelten Antworten können die SP eine Collage oder eine kleine Installation gestalten. Vielleicht entsteht aus allen Collagen der SP eine Fragen-Antwort-Ausstellung.

(→ MU, BG)

FRAGENSUCHE

Zwei Spielende stehen sich gegenüber und stellen sich während einer Minute ununterbrochen und gleichzeitig möglichst viele Fragen. Dabei steht eine verspielte Fragerei im Vordergrund.

Aus dem Fragenwecken geht es in den Kreis. In der Mitte liegt ein Aufnahmegerät (Handy), mit dem die nun folgende Fragensammlung festgehalten wird. Über eine initiierende Eröffnungsfrage (die auch eine thematische Anknüpfung an Unterrichtsinhalte sein kann) beginnt die Fragensammlung. Ziel ist es, möglichst viele Fragen spontan, assoziativ und lustvoll zu sammeln. Während des abschliessenden Hörens der Fragenaufnahme wählen die Spielenden eine Frage, die sie neugierig macht. Dieser Frage gehen sie individuell nach. Der Forschungsraum ist eröffnet.

EINE FRAGE IN DIE MITTE STELLEN

Ein SP stellt sich in die Mitte und formuliert seine Frage. Die anderen SP positionieren sich so um den SP, wie ihr Interesse zur Frage ist: je näher beim SP, umso mehr Interesse. Dann werden Fragen zur Fragenthematik gestellt. Dabei entstehen mit der Zeit immer interessantere und oft auch detailliertere Fragen.

UMFRAGE

Die SP sammeln in Zweier- bis Vierergruppen unterschiedliche Fragen zu einem bestimmten Thema und notieren sich diese in einem Umfragekatalog auf. Im öffentlichen Raum führen die SP ihre Umfrage mit möglichst verschiedenen Personen durch. Die Umfrage kann z. B. mit Personen aus dem persönlichen Umfeld, mit Personen aus einem bestimmten Berufsfeld, mit Personen aus dem Altersheim usw. durchgeführt werden. Das Herausgefundene bringen die SP in eine Präsentationsform: theatrale Szene, Quiz, PPP, Installation, Fotocollage, Hörspiel usw.

LUSTIGE FRAGEN

Alle SP gehen im Raum und überlegen sich eine lustige Frage (Sprachstarken 2 S. 62/63). Wer eine gefunden hat, bleibt stehen. Zwei nahe Stehende treffen sich und stellen sich gegenseitig die vorgemerkten Fragen. Diese werden unmittelbar beantwortet. Die SP gehen weiter und stellen ihre Frage einer neuen SP usw.

Variante

Die Fragen werden in lustigen Zeichnungen festgehalten.

**MIT SPRACHE SPIELEN UND GESTALTEN:
SPRACHSPIEL (S.64-73)**

**SPRECHEN, HÖREN, LESEN, SCHREIBEN,
GRAMMATIK**



Spielübersicht

- Kreisgeschichten
- Zettelgeschichte
- Würfelgeschichten
- Geschichtennetz
- Fotostory
- 4-Satz-Geschichten

Konkrete Spielideen

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.

Variante 3

Die Geschichte wird von den SP wiederholt. Dabei vergrößern oder verkleinern die SP ihr Gesagtes. (Beispiel: Die Maus wird zum klitzekleinen Mäuschen, deren Kopf gerade mal so gross wie eine Stecknadel ist. Oder der Wald wird zu einem überdimensionalen, dicht besiedelten Urwald, dessen Blätter grüner als grün sind und so gross wie eine Tischplatte usw.)

GESCHICHTENNETZ

Alle sitzend oder stehend im Kreis. Eine Geschichte wird gemeinsam erfunden. Dabei wandert das Wollknäuel von Erzählerin zu Erzähler. Alle, die bereits erzählt haben, halten ein Stück des Wollfadens fest. Es entsteht nach und nach ein Geschichtennetz.

Variante: Wenn die Geschichte zu Ende erzählt ist, wird sie rückwärts erzählt. Dabei wandert das Wollknäuel immer wieder retour, bis es wieder aufgewickelt ist.

ZETTELGESCHICHTE (82)

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

FOTOSTORY (71)

Zu fünft. Eine SP erfindet aus den Karten (Bilder und Sätze für Reihum-Geschichten) eine Geschichte. Die erzählte Geschichte kann danach von den andern vier SP in drei bis fünf Standbildern dargestellt werden.

Variante

Die Standbilder können von der erzählenden SP zum Leben erweckt werden.

WÜRFELGESCHICHTEN

Zu viert. Es können dafür im Voraus gemeinsam selber Geschichtenwürfel hergestellt werden, oder die Würfel von z. B. Story Cubes benutzt werden. Die Würfel zeigen verschiedene Symbole: WAS-Würfel (= Tätigkeiten bzw. Verben), WO-Würfel (= Orte, Objekte, Nomen), WER-Würfel (= Tiere, Figuren). Zu Beginn wird gewürfelt, die erste SP beginnt mit einer Geschichte, inspiriert von einem der Symbole. Erzählt wird reihum. Wenn eine Erzählrunde zu Ende ist, wird neu gewürfelt und die gewürfelten Symbole werden in die weitere Handlung der Geschichte eingebaut.

4-SATZ-GESCHICHTEN

Zu viert werden nach folgendem Ablauf Geschichten zu den Janosch-Figuren erfunden:

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

Beispiel: Es war einmal ein hyperaktives Känguru. Jeden Tag hüpfte es von Nachbar zu Nachbarin und wollte wissen, was es Neues gibt. Bis es eines Tages stürzte und sich ein Bein brach. Seitdem liegt es gemütlich in seiner Hängematte und bekommt täglich Besuch von der Nachbarschaft.

Spielübersicht

- Abzählreime
- Vor- und nachsprechen
- Vers üben
- Klatschkreis
- Schnabelwetzter
- Monsterfrass

Konkrete Spielideen

ABZÄHLREIME

Die SPL sammelt mit den SP verschiedene Abzählverse. Welche Kinderverse kennen die SP vielleicht auch aus anderen Kulturen? Welche Bewegungen werden dazu gemacht? Die SP können auch zu Hause nachfragen. Vielleicht kennen die Eltern oder Grosseltern noch weitere.

VOR- UND NACHSPRECHEN

Die SPL wählt einen Abzählvers und spricht ihn Zeile für Zeile vor. Die SP wiederholen jeweils die SPL ganz genau nach jeder Zeile. Die SPL kann dabei mit den Sprachparametern spielen: Artikulation, Lautstärke, Tempo, Betonung, Pausen, Dialekt.

Variante

Die SP sprechen den Abzählvers selbst für sich. Die SPL gibt dabei verschiedene Inputs: traurig, laut, wie ein Monster, wie eine Oma, verliebt, wütend, ganz schnell usw.
(→ MU)

VERS ÜBEN**Variante 1**

Die SP zeichnen Bilder zu den Verszeilen. So haben sie den Vers anschliessend bildlich im Kopf.

(→ BG)

Variante 2

Die SP suchen Bewegungen zum Vers. Daraus kann eine Vers-Choreografie entstehen.

(→ Bewegung und Sport)

KLINGKREIS (65)

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

Variante

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

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 Abzählreim oder Kindervers vorzutragen.

MONSTERFRASS

Die Monster (Sprachstarken 2 S. 66/67) fressen einzelne Buchstaben aus den Abzählreimen und Kinderversen. Die SP sollen die Lücken wieder füllen. Welche Worte wurden gefressen? (Diese Übung kann auch genutzt werden, um den Vers auswendig zu üben.)

● Kreissatz

● Zahlen Dialog

● Satzstufe

Konkrete Spielideen**KREISSATZ**

Zu sechst. Die Gruppe versucht, einen Kreissatz zu machen. Der Satz setzt sich aus je einem Wort eines jeden SP der Gruppe zusammen, bis der Satz beendet ist.

ZAHLENDIALOG

Zu zweit. Die SP stehen sich gegenüber. Im Pingpong halten die SP ein Gespräch zusammen, wobei pro Satz immer ein Wort mehr eingebaut werden muss. Wie viele Wörter können in einem Satz eingebaut werden?

(Beispiel: Hallo. – Hallo Peter. – Was machst du? – Ich gehe zu Oma. – Ah schön, ich komme mit. – Oh, da wird sich Oma freuen. – Ich habe sie lange nicht mehr gesehen. – Usw.)

Variante

Zu dritt. Ein SP gibt jeweils die Zahlen für den nächsten Gesprächssatz vor.
(→ MA)

SATZTREPPE

Zu zweit. Die SP stehen sich gegenüber. Im Pingpong werfen sich die SP einen Satz zu, wobei der Satz immer um ein Wort mehr erweitert wird. (Beispiel: Hallo. – Hallo du. – Hallo du da. – Hallo du da hinten. – Hallo du da rechts hinten. – Usw.)

Spielübersicht

● Kreissatz

● Zahlen Dialog

● Satzstreppe

Konkrete Spielideen

SUCHAUFTRAG

Zu zweit. Die SP erfinden gemeinsam Suchaufträge und kleine Rätselaufgaben zum Wimmelbild (Sprachstarken 2 S. 70/71) und schreiben diese auf. Die Suchaufträge und Rätsel werden mit einer anderen Zweiergruppe getauscht. Können die Suchaufträge gelöst werden?

PERSONENSUCHE

Zu viert. Eine SP wählt eine Figur und kopiert diese in einem Standbild oder als GIF (bewegtes, gelooptes Bild) oder spielt sogar eine kleine Szene aus dem Bild (mit oder ohne Sprache). Die anderen SP versuchen herauszufinden, welche Figur auf den beiden Wimmelbuch-Seiten (Sprachstarken 2 S. 70/71) gemeint ist. Wer die Figur als Erstes erraten kann, sucht als nächster SP eine Figur aus.

BILDAUSSCHNITT

Zu fünft. Die SP wählen einen Ausschnitt aus dem Wimmelbild und klären folgende Fragen: Welche Figuren sind darauf zu sehen? Was passiert gerade in diesem Ausschnitt? Welche Gegenstände befinden sich in diesem Ausschnitt? Was könnten die Figuren sagen? Wie stehen sich die Figuren gegenüber? Welche Körperhaltungen nehmen sie ein? Die SP erfinden spielend eine Geschichte zum Ausschnitt. Die Bildausschnittszene wird den anderen SP präsentiert. Findet das Publikum heraus, um welchen Bildausschnitt es sich handeln könnte?

SPRECHBLASEN

Zu dritt. Die SP schauen sich das Wimmelbild genau an. Wo könnte eine Sprechblase eingebaut werden? Was würden die Figuren sagen und wie würde das klingen? Die SP probieren mit der Sprache und Geräuschen aus. Es kann auch ein Ratespiel daraus gemacht werden: Können die Figuren über ihre Sprache erkannt werden?

Variante 1

Die SP erstellen kleine Sprechblasen und kleben diese zu den Figuren auf das Wimmelbild.

Variante 2

Die SP wählen einen Bildausschnitt und vertonen diesen. Welche Geräusche kommen darin vor? Was sagen die Figuren und wie klingen ihre Stimmen? Die SP nehmen ihre Klanggeschichte als Tonaufnahme auf.

(→ MU)

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.

Spielübersicht

- Flaggen ordnen
- Stopptanz: Flaggen
- Flaggen Recherche
- Flaggenkunst

Konkrete Spielideen

FLAGGEN ORDNEN

Die SP suchen gemeinsam nach verschiedenen Ordnungssystemen. Auf wie viele verschiedene Arten können die Flaggen geordnet werden? (Beispiel: Ordnen nach Grösse, Farbe, Muster, Ländergrösse, Einwohnerzahl, Streifen, Farbenanordnung usw.)
(→ MA)

STOPPTANZ: FLAGGEN

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

- Welche Flaggen kennst du?
- Was weisst du über die Länder der Flaggen?
- In welchen Ländern warst du schon in den Ferien?
- Welche Flagge gefällt dir gut? Welche gefällt dir nicht?
- Wo möchtest du gerne mal hinreisen und warum? Kennst du die Flagge von diesem Land?

FLAGGENRECHERCHE

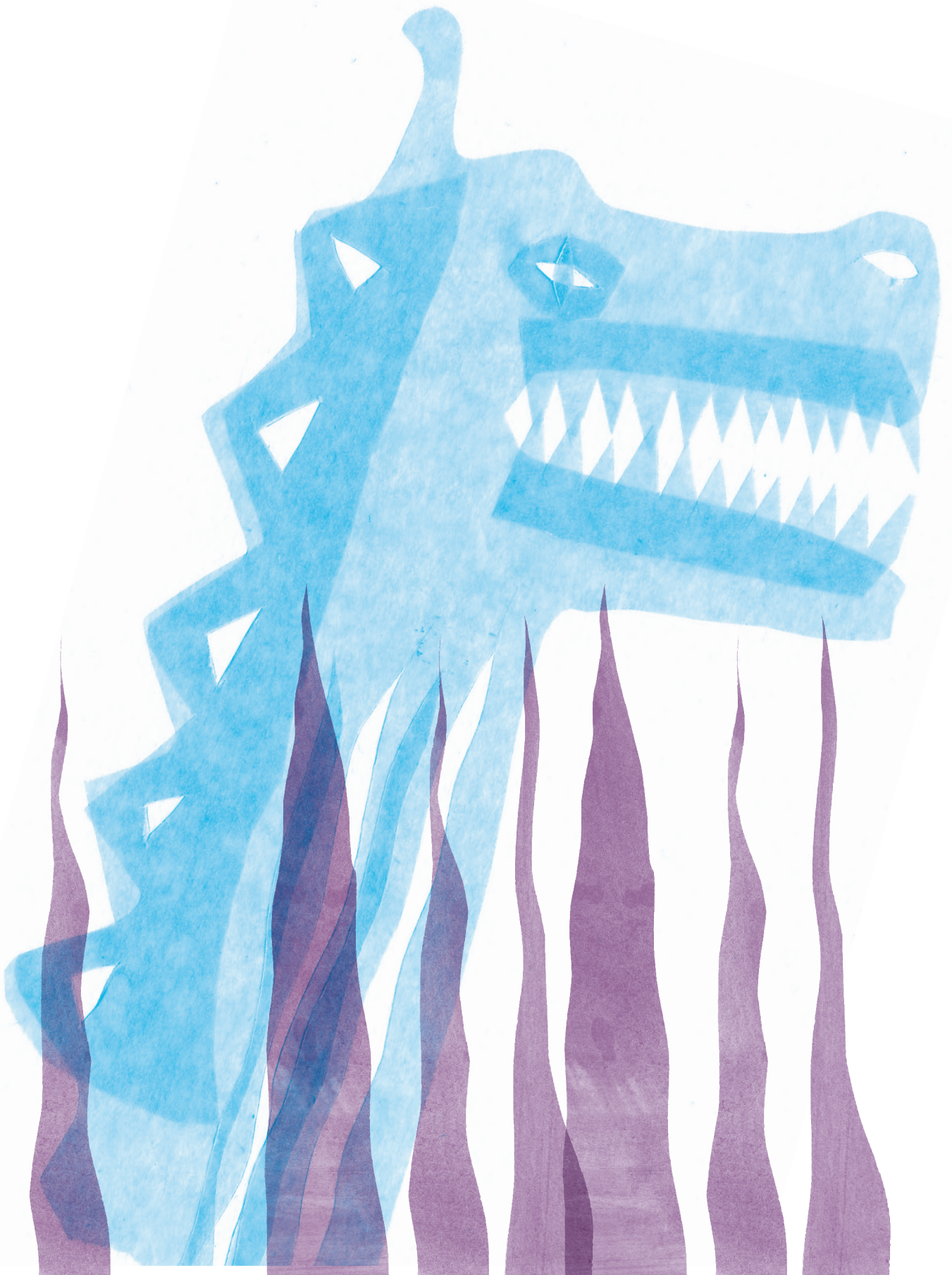
Zu zweit. Die SP wählen eine Flagge und halten in Stichworten fest, was sie bereits alles über das Land der Flagge wissen. Die SP suchen im Internet und in Büchern nach möglichst vielen Informationen und Bildern zum Land. Folgende Fragen können der Recherche dienen: Welche persönlichen Geschichten fallen euch zum gewählten Land ein? Warum würdet ihr einmal dorthin reisen? Warum nicht? Gibt es jemanden in eurer Klasse, der schon mal in diesem Land war, und welche Geschichten wurden dort erlebt? Die SP erstellen aus ihrer Recherche eine Flaggencollage.
(→ NMG)

FLAGGENKUNST

Zu dritt. Die SP wählen eine Flagge aus und sammeln im Schulzimmer möglichst viele Gegenstände in den Farben der Flagge. Sie versuchen nun, mit den gesammelten Gegenständen die Flagge möglichst genau nachzustellen, und machen ein Foto von ihrer Flagge. Aus den Flaggen aller Gruppen kann eine Flaggenausstellung gemacht werden.
(→ BG)

**MIT SPRACHE SPIELEN UND GESTALTEN:
SPRACHSPIEL (S.64-73)**

**SPRECHEN, HÖREN, LESEN, SCHREIBEN,
GRAMMATIK**



Thema

- Ein Vokal
- Ein-Wort-Dialog
- Dolmetschen
- Sprachverlust
- Buchstabensalat
- Schüsseln

Konkrete Spielideen

EIN VOKAL

Alle SP gehend im Raum. Die SP wählen individuell einen Vokal aus. Sobald sich zwei SP treffen, versuchen sie, sich gegenseitig ein Erlebnis vom Wochenende zu erzählen. Dabei dürfen sie jedoch nur in dem gewählten Vokal sprechen (Beispiel: Lutzus Wuchununde hubu uch nucht suhr vul gumucht.). Sobald sie das Erlebnis erzählt haben, tauschen sie die Vokale und gehen mit einem neuen Vokal zu einer nächsten SP.

Variante 1

Die SP haben nur ein einziges Wort zum Sprechen zur Verfügung.

Variante 2

Die SP haben nur einen einzigen Buchstaben zum Sprechen zur Verfügung.

EIN-WORT-DIALOG

Zu sechst stehend im Kreis. Der Ein-Wort-Dialog wird reihum gemacht. A und B fangen einen Dialog mit nur je einem Wort an. Ein Wort kann manchmal auch nur aus einem Laut bestehen, wie z. B. ein Ausruf: O! oder A! oder Mm! A beginnt, B erwidert usw. Irgendwann finden A und B ein Ende und B dreht sich zu seinem nächsten Nachbarn C und startet einen neuen Dialog. (Beispiel: Oh! – Hä? – Ja. – Was? – Das! – Das? – Ja! – Ah!)

DOLMETSCHEN

Ein SP erzählt ohne Worte (pantomimisch) ein Erlebnis vom letzten Wochenende. Eine andere SP versucht, auf Deutsch zu dolmetschen. Die zuschauenden SP dürfen Fragen dazu stellen.

Variante Märchen

Eine SP erzählt ohne Worte (pantomimisch) ein bekanntes Märchen oder eine Geschichte. Die anderen SP versuchen, möglichst schnell herauszufinden, welches Märchen bzw. welche Geschichte es sein könnte. Wer richtig geraten hat, nimmt die Rolle des stummen SP ein und erzählt pantomimisch ein anderes Märchen.

SPRACHVERLUST

Die SP gehen (evtl. in einer Figur aus dem Sprachstarken 2 S. 74/75) durch den Raum. Wenn sich zwei SP treffen, beginnen sie ein Gespräch. Sobald die SPL klatscht, verlieren die SP ihre Sprache und versuchen, das Gespräch ohne Sprache (pantomimisch) weiterzuführen. Sobald wieder geklatscht wird, erhalten die SP ihre Sprache zurück und führen das Gespräch normal weiter usw. Die SP wechseln selbstständig die Gesprächspartnerinnen und -partner.

BUCHSTABENSALAT

Das Buchstabenmonster hat die Schulzimmerwörter gefressen. Die SP sollen nun neue Wörter für die Dinge im Schulzimmer erfinden. Dafür schreiben sie auf Post-it die erfundenen Wörter und kleben sie auf die Gegenstände im Schulzimmer. Die Dinge sollen für eine gewisse Zeit mit den neuen Wörtern benannt werden.

SCHÜSSELN

Zu sechst. Jeder SP schreibt fünf verschiedene Begriffe auf kleine Zettel. Die SP falten die Zettel so, dass die Wörter nicht mehr sichtbar sind. Alle Zettel werden in eine Schüssel gelegt und gemischt. Die SP teilen sich in zwei Dreiergruppen A und B auf. In der ersten Runde startet ein SP der Gruppe A, zieht aus der Schüssel einen Begriff und erklärt ihn der Gruppe A. Die Gruppe A versucht, den Begriff zu erraten. Gelingt dies, darf ein neuer Begriff gezogen werden. Der SP hat 30 Sekunden Zeit, der Gruppe möglichst viele Begriffe zu erklären. Anschliessend ist die Gruppe B mit Erklären und Raten an der Reihe. Gruppe A und B wechseln sich so lange ab, bis alle Begriffe aus der Schüssel erklärt worden sind. Ist die Schüssel leer, zählt jede Gruppe die Anzahl herausgefundener Begriffe, schreibt sich die Punktezahl auf und legt alle Zettel wieder zurück in die Schüssel.

In den weiteren Runden wird das Erklären der bereits bekannten Begriffe immer weiter reduziert. Nach jeder Runde werden die Punkte aufgeschrieben (siehe unten).

Gewonnen hat die Gruppe, die am meisten Begriffe erraten konnte.

1. Runde: Begriffe erklären, ohne dabei den Begriff zu nennen.
2. Runde: Begriffe nur in einem Wort erklären.
3. Runde: Begriffe pantomimisch darstellen.
4. Runde: Begriffe in ein Geräusch verwandeln (die ratenden SP schliessen dafür ihre Augen).

Spielübersicht

● Buchstabenmonster

● Wort-Bildhauer

● Zettelgeschichte

● Silbenwurf

Konkrete Spielideen

BUCHSTABENMONSTER

Zu viert. Die SP stellen das Buchstabenmonster gemeinsam dar.

Variante 1: Das Buchstabenmonster macht Geräusche und muss sich von A nach B fortbewegen können.

Variante 2: Die SP stellen gemeinsam Buchstaben dar. Dies kann auch als Wettlauf gemacht werden. Welche Gruppe hat am schnellsten das B dargestellt?

(→ Bewegung und Sport)

WORT-BILDHAUER (35)

Zu zweit zusammen. A erfindet ein neues Wort und formt B zu einer Statue, die das erfundene Wort darstellt. Dann wird gewechselt.

ZETTELGESCHICHTE (82)

Zu viert. Die SP schreiben erfundene Wörter auf Zettel. Die Zettel werden mit der Rückseite nach oben auf dem Boden verteilt. Alle SP ziehen ein bis drei Zettel. Eine SP beginnt mit ihren Zetteln eine Geschichte zu erzählen, in der alle Wörter auf den gezogenen Zetteln vorkommen. Die anderen hören zu. Wenn alle Zettel eingebaut sind, übernimmt ein anderer SP die Erzählrolle und integriert ausgehend von der bereits etablierten Geschichte beim Weitererzählen die eigenen Zettel. Die Geschichte kann eine ganz neue Wendung nehmen. Wichtig ist, dass alle gezogenen Zettel genannt werden.

SILBENWURF

Mit dieser Übung können ganz leicht neue (Fantasie-)Wörter erfunden werden. Alle stehend oder sitzend im Kreis. Ein Ball wird in einer willkürlichen Reihenfolge von SP zu SP geworfen. Der*die Werfer*in spricht während dem Werfen jeweils laut den Anfangsbuchstaben des nächsten SP, eine Silbe oder der ganze Name (siehe Varianten).

Um das Spiel zu erschweren kann die Reihenfolge wiederholt, rückwärts gespielt oder mit einem zweiten Ball parallel eine weitere, neue Reihenfolge gespielt werden.

Variante 1

Die zweite Silbe des Namens wird mitgeschickt.

Variante 2

Der ganze Name ohne die erste Silbe wird mitgeschickt.

Variante 3

Der ganze Name wird geschickt.

Variante 4

Irgendwelche Silben werden geschickt (pa, sa, schu, mo usw.).

Variante 5

Fantasiewörter mit zwei Silben werden geschickt.

Variante 6

Ball weglassen und die Silben mit einer Geste schicken.

Variante 7

Zweisilbige Fantasiewörter der Reihe nach weitergeben, wobei die zweite Silbe jeweils beim folgenden SP als erste Silbe aufgenommen wird.

Variante 8

Variante 7 mit dreisilbigen Fantasiewörtern.

Variante 9

Die Fantasiewörter dürfen so lang sein, wie die SP möchten (es entstehen Sätze).

Spielübersicht

- Mehrsprachig
- Katzentheater
- Wörter in anderen Sprachen
- 10 Minuten Muttersprache

Konkrete Spielideen

MEHRSPRACHIG

Welche Sprachen sprechen die SP zu Hause? Gibt es noch weitere Muttersprachen nebst Deutsch in der Klasse? Wie würde das Gedicht in einer anderen Muttersprache klingen? Die SP übersetzen das Gedicht der drei kleinen Katzen in ihre Muttersprache und tragen es vor.

(→ Fremdsprachen)

KATZENTHEATER

Zu dritt. Die SP schlüpfen in die Rollen der drei kleinen Katzen. Welches Abenteuer erleben sie zusammen? Die SP erfinden eine Geschichte und improvisieren dazu ein kurzes Katzentheaterstück. Die SP halten ihre Geschichte anschliessend in einem Bild fest.

WÖRTER IN ANDEREN SPRACHEN

Die SPL sammelt mit den SP möglichst viele Wörter aus anderen Sprachen. Diese werden auf Karten (Post-it) aufgeschrieben und im Raum verteilt, sodass die SP die Wörter immer wieder anschauen können, oder in einer Fremdwortliste eingetragen, die stets von den SP selbst ergänzt werden kann. Wie viele Wörter aus anderen Sprachen können bis Ende Schuljahr gesammelt werden?

(→ Fremdsprachen)

10 MINUTEN MUTTERSPRACHE

Während zehn Minuten wird der Unterricht in den Muttersprachen der SPL und der SP weitergeführt. Alle SP und die SPL sprechen während dieser Zeit stets in ihrer Muttersprache. Beobachtungs- und Reflexionsfragen:

- Wie verändert sich die Kommunikation?
- Verstehen wir uns trotzdem?
- Was passiert mit unserer Mimik und unserer Gestik?
- (→ Fremdsprache)

Spielübersicht

- Namens-ABC
- Stille Komplimente
- Selbstportrait
- Nomen nennen
- Was machst du?

Konkrete Spielideen

NAMENS-ABC

Die SP schreiben ihren Namen von oben nach unten gross auf ein Blatt. Zu den einzelnen Buchstaben suchen sie nun Wörter, die zu ihnen passen bzw. Wörter, zu denen sie eine persönliche Verbindung haben oder die ihre Stärken sind (Beispiel: Nils wird zu N = neugierig, I = interessiert, L = lustig, S = stark).

Variante: Zu zweit. Die SP machen aus ihren Namen eine kleine Cheerleader-Show und inszenieren ihre Namen miteinander.

STILLE KOMPLIMENTE

Die SP schreiben ihren Namen gross auf ein A3-Blatt und verteilen die Blätter im Raum. Zur Musik gehen die SP von Namen zu Namen und schreiben zu den SP passende Komplimente auf das Blatt. Die SP können auch auf bereits Geschriebenes reagieren.

SELBSTPORTRÄT

Die SP malen ein Bild von sich selbst als Held bzw. Heldin. Auf die Rückseite des Blattes machen sie einen Steckbrief zu sich selbst. Folgende Fragen sollen die SP für sich selbst beantworten:

- Was ist mir wichtig?
- Was kann ich besonders gut?
- Was macht mir Spass?
- Wie würden mich meine Freunde beschreiben?

- Welche heldenhafte Tat habe ich schon vollbracht?
 - Was ist meine Superkraft?
 - Welche drei Wörter passen gut zu mir?
- (→ BG)

NOMEN NENNEN

Zu zweit gehend im Raum. Die SP versuchen, während einer Minute so viele Gegenstände wie möglich zu benennen. Auf ein Zeichen der SPL hin verharren die SP im «Freeze». A wählt nun einen der genannten Gegenstände und versucht, diesen in einem Standbild zu verkörpern. B versucht, den Gegenstand zu erraten. Dann werden die Rollen gewechselt.

WAS MACHST DU?

Zwei SP stehen sich gegenüber. A spielt eine Handlung, z. B. Zähneputzen. B fragt: «Was machst du da?» A antwortet: «Fischen!» B beginnt zu fischen. A fragt: «Was machst du?», B antwortet: «Fensterputzen» usw.

Spielübersicht

- Sp-/st-Sammlung

Konkrete Spielideen

SP-/ST-SAMMLUNG

Alle gehend im Raum. Die SP suchen im Schulzimmer und auf dem Pausenplatz nach Wörtern und Gegenständen zur sp- und st-Regel und ordnen diese anschliessend gemeinsam nach der Regel.

Spielübersicht

- Buchstabenakrobatik
- ABC-Wurf
- Schreibmaschine
- Zimmer-ABC

Konkrete Spielideen

BUCHSTABENAKROBATIK

Zu viert. Die SP versuchen, die Buchstaben aus dem ABC nachzuturnen. Können alle Buchstaben akrobatisch dargestellt werden? Die SPL macht von der Buchstabenakrobatik jeweils Fotos. So entsteht ein turnbares ABC.

Variante

Die SP stellen die Buchstaben eines Wortes dar. Können die anderen SP das Wort lesen?

(→ Sport und Bewegung)

ABC-WURF

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

Variante 1

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

Variante 2

Zu dem Buchstaben wird jeweils ein Tier, ein Name, eine Sportart, ein Kleidungsstück usw. genannt (Beispiel: A wie Affe, B wie Burg, C wie China usw.).

SCHREIBMASCHINE

Alle stehend im Kreis. Die SP sagen der Reihe nach das ABC auf und merken sich dabei, welchen Buchstaben sie haben (es kann sein, dass man sich zwei Buchstaben merken muss). Nun kann wie mit einer Schreibmaschine ein Wort oder sogar ein Satz geschrieben werden.

ZIMMER-ABC

Zu viert. Die SP wählen sich in ihren Gruppen ein Zimmer aus: Schulzimmer, Gang, WC, Musikraum, Pausenplatz, Turnhalle usw. Sie schauen sich in ihrem gewählten Zimmer um. Was gibt es da alles zu sehen? In ihren Gruppen erstellen die SP nun ein ABC des Zimmers. (Beispiel: A wie Abfall, B wie Badewanne, C wie Creme, D wie Duschbrause, E wie elektrische Zahnbürste usw.)

Variante 1

In den Gruppen wird ein Stummfilm aus dem ABC erstellt. Die SP stellen sich dafür die Sachen von A bis Z vor, indem sie demonstrieren bzw. zeigen, wozu das jeweilige Ding da ist. Sie versuchen dabei, mit ihrer Mimik zu übertreiben, sodass man in ihren Gesichtern sieht, ob sie diesen Gegenstand gerne gebrauchen oder ob er sie vielleicht sogar nervt usw. Die Bewegungen sollen dabei möglichst gross gemacht werden.

Variante 2

Die SP lassen die Dinge sich selbst vorstellen. Beispiel: «Ich bin der Abfall und fresse die Sachen, die du nicht mehr brauchst» oder «Ich bin die Duschbrause und ich lasse es gerne auf deinen Kopf regnen» oder «Ich bin die Klobürste und ich bin dafür da, dass mein Freund, das WC, immer schön glänzt».

Variante 3

Die SP stellen sich vor, dass nachts die Dinge aus ihrem ABC zum Leben erwachen. Dazu erfinden sie eine Geschichte. Welche SP spielt in der Geschichte die Hauptrolle? Ist es die Klobürste, die Badewanne oder vielleicht doch der Föhn? Was erleben die Helden der Geschichte? Wollen sie ausbrechen? Oder machen sie eine Party? Oder ist plötzlich der Abfalleimer verschwunden und einige SP müssen eine Suchaktion starten?

Spielübersicht

- Zeichentiere

Konkrete Spielideen**ZEICHENTIERE**

Die SP üben die Zeichentiere auf verschiedenen Materialien, z. B. mit Kreide auf den Schulhausplatz zeichnen, in die Luft zeichnen, mit Wasserfarben auf ein Plakat, in den Schnee zeichnen, in den Sand zeichnen, mit Schnur auf den Boden legen usw.

Variante

Mit einfachen geometrischen Formen entwickeln die SP eigene Tiere. Vielleicht entsteht aus einem gefundenen Tier auch ein passender Zeichen-Vers dazu.

SPRACHE ERFORSCHEN: SÄTZE (S. 84-91)
SPRECHEN, LESEN, SCHREIBEN, GRAMMATIK



Spielübersicht

● Was ist Kunst?

● Bildbewegung

● Figuren vertonen

● Bildhauer

Konkrete Spielideen

WAS IST KUNST?

Alle sitzend im Kreis. Die SPL sammelt verschiedene Kunstobjekte, Bilder, Installationen usw. und druckt diese aus. Die Bilder werden in die Kreismitte gelegt. Die SPL fordert die SP dazu auf, sich zu überlegen, was zur «Kunst» und was zur «Nicht-Kunst» gehört. Die SP sollen ihre Antworten begründen. Es kann eine interessante Diskussion über «Kunst» und «Nicht-Kunst» entstehen.

Variante

Welche Kunst gefällt mir und welche nicht? Weshalb? Die SP denken über ihr Kunstempfinden nach.

(→ BG/TTG)

BILDBEWEGUNG

Alle stehend im Kreis. Die SP schauen sich das Bild im Buch (Sprachstarken 2 S. 84/85) genau an. Welche Formen sind auf dem Bild zu sehen? Welche Bewegungen könnten zu den verschiedenen Figuren passen? Wer eine Bewegung entdeckt hat, kann diese in der Kreismitte vorzeigen und alle anderen SP machen sie nach. Die SPL spielt dazu zum Bild passende Musik ab.

Variante 1

Zu viert. Aus den entdeckten Bewegungen gestalten die SP eine choreografische Abfolge bzw. einen «Bildtanz». Die SP wählen selbst dazu eine passende Musik und üben den Tanz für sich.

Variante 2

Die SP nutzen für ihren Tanz den ganzen Raum und bauen verschiedene Formationen und Wege im Raum ein: Linie hinten, Linie vorne, Dreieck, Kreis, Diagonale, Pulk (alle möglichst nahe beieinander), einzeln im Raum verteilt, Viereck.

Variante 3

Den Bewegungstanz in einen Bewegungs-Loop verwandeln (endlose Form). Die SP experimentieren mit den Wiederholungen, z. B. Tempo wechseln, Bewegungen synchron oder asynchron ausüben, Bewegungsgrößen verändern, Pausen einbauen, die Bewegungen fließend oder abgehakt ausüben usw.

(→ Bewegung und Sport)

FIGUREN VERTONEN

Die SP suchen sich je eine Figur auf dem Bild aus und suchen passende Klänge, Geräusche oder Instrumente zur Vertonung der Figur. Findet das Publikum heraus, welche Figur gemeint ist?

Variante 1

Die Zuhörenden versuchen, die vertonten Figuren zu verkörpern. Passend zu dem, was gespielt wird, bewegen sich die SP.

Variante 2

Verschiedene vertonte und verkörperte Figuren treffen aufeinander. Welche Geschichten entstehen dabei? Die Geschichten können anschliessend als Bild, Comic oder Text von den SP festgehalten werden.

(→ MU)

BILDHAUER (35)

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

Variante 1

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

Variante 2

Es gibt weitere Möglichkeiten, eine Statue zu formen:

- über die Sprache (Beispiel: Hebe deinen rechten Arm und mache eine Faust usw.)
- über einen imaginären Faden, wie eine Marionette
- vorzeigen und kopieren (Gesichtsausdruck kann so einfach übernommen werden)

Spielübersicht

- Ich bin ein Baum
- Satzmemory
- ICH
- Figurenkreation 3
- Wer bin ich?

Konkrete Spielideen

ICH BIN EIN BAUM

Alle stehend im Kreis. A geht in die Mitte und stellt ein Standbild (Foto) mit dem Satz: «Ich bin ein ...» dar. Darauf stellt sich B in den Kreis und setzt sich in Bezug zu A. Es folgt C, welche sich zu A und B in Bezug setzt. Wenn alle drei im Standbild stehen, nimmt A entweder B oder C mit und stellt sich wieder in den Kreis. Die übrig gebliebene SP bleibt im Standbild und wiederholt ihren Satz: «Ich bin ein ...». Dann wird ein neues Bild gestellt.

SATZ-MEMORY

Zwei SP spielen Satz-Detektive und gehen kurz vor die Tür. Die anderen SP erhalten von der SPL entweder einen roten oder einen blauen Satz (Sprachstarken 2 S. 86/87 oder zusätzliche selbst erfinden). Die Satz-Detektive kommen wieder herein und sollen nun erraten, welche Sätze zusammenpassen (wie das Memory-Spiel). Die gewählten SP sagen jeweils ihren Satz und führen die Handlung dazu direkt aus.

ICH

Zu zweit. A wählt ein Tier und beschreibt es mit Ich-Sätzen. B versucht parallel dazu, das Tier zu zeichnen (Beispiel: Ich habe grosse Ohren. Ich habe ein weiches braunes Fell. Ich esse gerne Fisch usw.).

FIGURENKREATION 3 (101)

Alle SP suchen Merkmale und Eigenschaften einer Figur (Sprachstarken 2 S. 86/87). Jede und jeder SP faltet ein A4-Blatt in acht Felder und schreibt ins erste Feld den Namen, ins zweite eine Stärke der Figur, ins dritte ein Geheimnis usw. Auf ein Zeichen der SPL hin begegnen sich diese Figuren an einem bestimmten Ort, z. B. in einem

Fahrstuhl, in einem U-Boot usw. Es entsteht eine Improvisation.

Variante

Die Merkmale werden durch Weitergeben des Blattes von verschiedenen Personen ausgefüllt.

WER BIN ICH?

Die SP kleben sich mit einem Malerklebeband ihren eigenen Raum ab, den sie brauchen. Der Raum soll geschlossen sein, sodass auf die «Raummauer» (Klebeband) geschrieben werden kann. Die SPL stellt nun verschiedene Fragen an die SP, welche diese schriftlich für sich auf der Raummauer beantworten. Beispiele für Fragen: Was machst du besonders gerne? Was macht dir Angst? Wer sind deine Freunde? Wer gehört zu deiner Familie? Was ist dein Lieblingsessen? Was nervt dich? Was ist dein grösster Wunsch? Was möchtest du werden, wenn du erwachsen bist? Hast du ein Geheimnis? Was ist deine Superkraft? Usw.

Variante

Die SPL spielt Musik ab. Die SP gehen während der Musik durch den Raum. Sobald die Musik stoppt, gehen die SP in ein anderes Haus und lesen, wer dort wohnt, und versuchen, sich in diese SP hineinzusetzen (z. B. Standbild oder spielen).

Spielübersicht

- Assoziationskreis mit Ball
- DU
- DU-Standbilder
- Beweg dich
- Wahrnehmungsübungen:
- Bodycheck
- Windstoss
- Aufmerksam
- Raumblick
- Blindenführer
- Nähezeichen
- Zusammenzählen

Konkrete Spielideen

ASSOZIATIONSKREIS MIT BALL

Zu fünft im Kreis. Jede Gruppe erhält einen Ball (z. B. Jonglierball). Die SPL gibt jeweils ein Sinnesorgan vor, zu welchem die SP Verben sammeln sollen. Die SP werfen sich zum Sammeln den Ball zu und nennen ein Verb. Nach einer Weile gibt die SPL ein neues Sinnesorgan vor.

DU

Alle stehend im Kreis. A adressiert ein klares und direktes «DU» an B. Sobald B nickt, darf A an den Platz von B gehen. B richtet in der Zwischenzeit ein klares und deutliches «DU» an C usw.

Variante

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

DU-STANDBILDER

Zu viert. Ein SP erfindet ein Standbild. Die Objekte und Figuren stellt er mit einem DU-Satz in sein Standbild. (Beispiel: Zu A «Du bist die Katze.» A verkörpert eine Katze. Zu B «Du bist die Hand, welche die Katze streichelt.» B verkörpert die streichelnde Hand. Zu C «Du bist die Milch, welche bald von der Katze getrunken wird.» C verkörpert die wartende Milch.)

BEWEG DICH

Alle stehend im Kreis. Die SPL gibt zur Musik Bewegungsimpulse, welche die SP zu erforschen versuchen. Zuerst versuchen alle SP, möglichst steif dazustehen. Die SPL beginnt mit isolierten Bewegungen der Finger. Was kann ich alles mit meinen Fingern machen? Dann geht es weiter zu den Handgelenken, Ellbogen, Armen, Schultern, zum Rücken, zu den Füßen, Knien, Beinen. Die SP bewegen nun ihren ganzen Körper und dürfen sich frei im Raum bewegen. Gewohnte Bewegungsmuster lösen sich durch die Übung auf. (→ Bewegung und Sport)

WAHRNEHMUNGSÜBUNGEN**BODYCHECK (6)**

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

Variante

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

WINDSTOSS (10)

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

Variante

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

AUFMERKSAM (5)

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

Variante 1

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

Variante 2

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

RAUMLICK (17)

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

BLINDENFÜHRUNG (14)

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

Variante 1

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

Variante 2

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

NÄHEZEICHEN (16)

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

Variante

Die erste Gruppe verteilt sich beobachtend im Raum und stellt geparkte Autos auf einem grossen Parkplatz dar. Die SP der anderen

Gruppe gehen mit geschlossenen Augen vom einen Ende des Raumes über einen imaginären Parkplatz zum anderen Ende. Sobald sie einem Auto zu nahe kommen, geht lautstark ein Autoalarm los, um Zusammenstöße zu verhindern. Die SP der gehenden Gruppe weichen aus und versuchen, ohne Zusammenstoß mit einem Auto den Parkplatz zu überqueren.

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.

Variante

Die SP schließen zum Zählen die Augen, verändern die Position im Raum, stehen mit dem Rücken zur Kreismitte, legen sich auf den Boden usw.

(→ MA)



Spielübersicht

- Tierakrobatik
- Stopptanz mit Tierbildern
- Schlangenlauf
- Tierverswandlung

Konkrete Spielideen

TIERAKROBATIK

Zu viert. Die SP stellen ein Tier gemeinsam dar (Qualle, Oktopus, T-Rex, Schmetterling usw.).

Variante

Das Tier macht Geräusche und muss sich gemeinsam von A nach B fortbewegen können.

(→ Bewegung und Sport)

STOPPTANZ MIT TIERBILDERN

Alle gehend im Raum zur Musik. Auf dem Boden liegen verschiedene Tierbilder verteilt. Auf ein Musik-Stopp der SPL hin versuchen die SP das Tierbild in einem Standbild zu verkörpern, das ihnen gerade am nächsten liegt. Bei Musikstart bewegen sich die SP als das gewählte Tier fort, bis die Musik erneut stoppt.

Variante

Die SP versuchen sich gegenseitig zu beobachten. Wer könnte ein ähnliches Tier gewählt haben? Zu wem fühle ich mich hingezogen? Von wem muss ich mich in Acht nehmen?

(→ Bewegung und Sport)

SCHLANGENLAUF (28)

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

Variante

Die SP gehen wild durch den Raum. Die SPL nennt Adjektive, Tierarten oder Spielorte und die SP passen ihre Gangart dementsprechend an.

(→ Bewegung und Sport)

TIERVERWANDLUNG

Gehend im Raum. Die SP wählen ein Tier, das sie interessant finden, und verkörpern dieses. Die SPL stellt während des Raumlafs folgende Fragen: Welche Eigenschaften machen das Tier aus? Welches Tempo ist passend? Welche Gangart? Welche Gefühle hat das Tier? Wie verhält es sich zu den anderen? Was ist seine Schwäche? Was kann es besonders gut? Wie könnte es als Mensch heissen? Usw.

Variante 1

Die SP stellen sich als Tier in einer Vorstellungsrunde im Kreis vor.

Variante 2

Zwei bis drei Tiere treffen sich an einem Ort (Beispiel: im Supermarkt, im Wartezimmer beim Zahnarzt, im Club, im Park, auf dem Flohmarkt, in der Bücherei, im Fitnesscenter, in der Nacht usw.)

Beispielenheit zum Thema «Gute Freunde»

Sprachstarken 2 S. 8-9

EINSTIEG INS THEMA «GUTE FREUNDE»

Inhalt der Doppellektion	Sozialform	Zeit	Material
<p>BLICKNICKLAUF (46) Alle stehend im Kreis. Jeder einzelne SP blickt im Kreis umher und sucht den Blickkontakt zu einer anderen SP. Wenn sich zwei Blicke treffen, nicken sich die beiden SP zu und wechseln über die Mitte den Platz. Sofort suchen sie einen nächsten Blickkontakt. Alle SP sind dauernd in Bewegung.</p> <p>Variante Der Weg durch die Mitte kann mit einem Auftrag angereichert werden, z. B. in einer bestimmten Gangart gehen oder eine Interaktion bei der Begegnung usw.</p>	KU	10'	Sprachstarken Sprachbuch 2
<p>Stille Post Alle SP sitzend im Kreis. Das erste Kind denkt sich ein Wort oder einen Satz aus und flüstert diesen seinem benachbarten SP zu. Die SPL kann den Satz auch vorgeben. Das Wort oder der Satz darf nur einmal gesagt werden. Das, was der zweite SP verstanden hat, flüstert er seinem Nachbarn weiter. Das Spiel dauert so lange, bis das Wort bei allen im Kreis vorbeigekommen ist. Der letzte SP sagt das, was er verstanden hat laut in den Raum. Brief lesen</p>	KU	10'	Sprachstarken Sprachbuch 2
<p>Sprachstarken 2: Sprachbuch S. 8-9 Die SuS lesen die beiden Briefe ruhig durch. Diskussion zu zweit: Die Briefe miteinander vergleichen. Was gibt es für Gemeinsamkeiten? Was gibt es für Unterschiede?</p>	KU	10'	Sprachstarken Sprachbuch 2

THEMA FREUNDSCHAFT SPIELERISCH ERLEBEN

Inhalt der Doppellektion	Sozialform	Zeit	Material
<p>STOPPTANZ: FREUNDSCHAFT</p> <p>Im Raum sind so viele Stühle, wie es SP hat. Es stehen sich immer zwei Stühle gegenüber, sodass ein Austausch auf den Stühlen stattfinden kann. Wenn Musik abgespielt wird, bewegen sich die SP im Raum. Bei Musikstopp setzen sich die SP so schnell wie möglich auf einen der Stühle. Dabei werden automatisch immer neue Austauschpartnerinnen und -partner gefunden. Die SPL stellt nun eine offene Frage zum Thema Freundschaft, die zum Austauschen anregt. Wenn die Musik wieder abgespielt wird, bewegen sich die SP wieder im Raum. Mögliche Fragen zur Anregung:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Was tun der Tiger und der Bär füreinander? ● Welches Abenteuer hast du mit deinem Freund / deiner Freundin erlebt? ● Was machst du gerne mit deinen Freunden? ● Was tun Freundinnen füreinander? ● Hast du dich schon einmal mit einem Freund oder einer Freundin gestritten? Konntet ihr den Streit lösen? ● Was macht einen guten Freund, eine gute Freundin aus? <p>Variante 1</p> <p>Die SPL gibt vor dem Musikstart jeweils eine Bewegungsanweisung (der Boden ist ganz heiss, der Boden ist glitschig, ein Körperteil führt dich durch den Raum, gehe möglichst kompliziert durch den Raum, du fühlst dich heute total müde usw.).</p> <p>Variante 2</p> <p>Während des Austauschs kann die SPL durch den Raum gehen und vereinzelte SP antippen, die dann ihre Antwort der Klasse laut sagen. So bleibt der Austausch nicht nur im Zweiergespräch.</p>	KU	15'	Musikbox
<p>HEY</p> <p>Alle gehend im Raum. Eine SP ruft «Hey!» und gibt einen Auftrag dazu. (Beispiel: «Hey – lasst uns in die Hände klatschen.») Die Gruppe führt den Auftrag aus.</p> <p>Variante</p> <p>Die Gruppe wiederholt den Auftrag verbal, als wäre es die beste Idee, und führt diesen dann aus.</p>	KU	10'	Musikbox

BRIEF: ANREDE UND GRUSSFORMEL

Inhalt der Doppellektion	Sozialform	Zeit	Material
<p>BEGEGNUNGEN</p> <p>Zu Musik bewegen sich alle SP durch den Raum. Auf Musik-Stopp begegnen sich immer zwei SP, die SPL stellt verschiedene Aufgaben:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Begrüssen, ohne zu sprechen ● Zwei Personen treffen sich, die sich schon ganz lange nicht mehr gesehen haben ● Zwei Personen müssen sich begrüßen, die sich eigentlich lieber aus dem Weg gehen würden <p>Weitere Begegnungen finden in Fantasiesprache (Grommolo) statt:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Einander etwas Spannendes erzählen ● Eine Überraschung verraten ● Einander vor etwas Unheimlichem warnen ● Einander etwas erzählen, das einen wütend macht 	KU	10'	Musikbox
<p>Sprachstarken 2: Sprachbuch S. 8-9, Arbeitsheft S. 11-12</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Die SPL bespricht mit den SP gemeinsam den Unterschied zwischen geschriebenen und gesprochenen Begrüssungen. ● AH S. 11-12, Nr. 1-4 gemäss Aufgabenstellungen bearbeiten. Evtl. die besten <p>Zusatz für Schnelle: Plakat mit den besten Anfängen und Grussformeln gestalten</p>	KU	25'	Sprachstarken 2 Sprachbuch und Arbeitsheft
<p>I LIKE! (49)</p> <p>Zu zweit einander gegenüberstehend. Die SP klatschen sich im gleichen Rhythmus mit beiden Händen auf die Oberschenkel. Dann zeigen sie unabhängig voneinander mit beiden Daumen in eine Richtung (links, rechts, unten oder oben). Zeigen die Daumen der beiden SP in die gleiche Richtung, werden nach dem nächsten Oberschenkelklatschen die Hände von beiden SP zusammengeklatscht. Mit der Zeit wird das Tempo erhöht.</p> <p>Variante</p> <p>Zusätzlich können neue Daumenzeichen erfunden werden.</p>	PA	10'	

WEITERFÜHRUNG ZUM THEMA BRIEFESCHREIBEN IN DEN NÄCHSTEN LEKTIONEN

Inhalt der Doppellektion

Sozialform

Zeit

Material

KLASSENBRIEFKASTEN

Die SPL baut mit den SP einen Klassenbriefkasten. Die SP können einander Briefe schreiben. Der Briefkasten wird einmal pro Woche gemeinsam geleert. Es können auch Briefe an Figuren aus der Geschichte geschrieben werden. Die SPL kann dann für die Figuren antworten.

BRIEFFREUNDSCHAFT

Die SPL organisiert mit einer Parallelklasse oder vielleicht sogar mit einer Klasse aus einem anderen Schulhaus einen Briefwechsel. Die SP bekommen eine Brieffreundin oder einen Brieffreund zugeteilt und schreiben einander Briefe. Nach einer gewissen Zeit könnten sich die Klassen gemeinsam auf ein Znüni treffen.

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 2 / 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



