



PH LUZERN
PÄDAGOGISCHE
HOCHSCHULE

Zentrum
Theaterpädagogik 

5

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



Vorwort

«Die Ideenreichen»

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

Die Idee der «Ideenreichen»

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

Aufbau der «Ideenreichen»

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

Einsatz der «Ideenreichen»

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

Los geht's!

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

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

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



Exkurs_1:

Künstlerische Verfahrensweisen: eine Haltungsfrage

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

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

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

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

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

Exkurs_2:

Ästhetische Bildung: Was ist das?

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

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

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

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

BÜCHERN UND AUTOREN BEGEGNEN: CHRISTIANE NÖSTLINGER (S. 4-11) LESEN, SPRECHEN, HÖREN, SCHREIBEN

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

- Türenfantasie
- Räume erfinden
- Traumraum bauen
- Menschenkamera
- Zimmerstreiche

Konkrete Spielideen

TÜRENFANTASIE

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

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

Weiterführung: Welche Geschichten könnten in diesem Raum entstehen?

Variante 1

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

Variante 2

Die SP zeichnen oder bauen den imaginierten Raum.

(→ BG/TTG)

Variante 3

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

RÄUME ERFINDEN

Zu zweit im Raum. A und B zeigen sich nacheinander gegenseitig ihr Kinderzimmer. Die Gegenstände/Möbel sollen genau beschrieben und im Raum etabliert werden. Bei dieser Übung entsteht ein lebendiger Raum, den beide SP sehen können.

Variante

Zu zweit einen ganz neuen Raum entstehen lassen. Auch bei dieser Übung entsteht ein lebendiger Raum. Dieser kann als Ausgangspunkt für spannende Geschichten genutzt werden. Man kann sich

z. B. folgende Fragen stellen: Wer wohnt in diesem Haus? Wem gehören die alten Kleidungsstücke auf dem Dachboden? Was ist hinter der Tür, die dort hinter dem Schrank versteckt ist? Usw.

TRAUMRAUM BAUEN

Alle SP haben einen Schuhkarton. Verschiedenste Bastelmaterialien (Karton, Papier, Schere, Leim, Schnur, Recyclingmaterialien, Zapfen, Stoff, Farben usw.) stehen zur Verfügung. Die SP bauen nun aus dem Schuhkarton ihren eigenen Traumraum.

Weiterführung: Die entstandenen Räume werden in einer Traumraum-Ausstellung von den Architektinnen und Architekten präsentiert.

Variante

Für den Traumraum werden kleine Figuren gebastelt oder gesucht. Zu zweit oder zu dritt werden nun kleine Miniszenen in den Räumen mit den Figuren improvisiert.

(→ TTG)

MENSCHENKAMERA (12)

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

ZIMMERSTREICHE

Zu dritt oder zu viert im und ums Schulhaus. Die Gruppen suchen sich einen Raum, den sie interessant finden. Sie lassen den Raum erst auf sich wirken: Was siehst, hörst, riechst, schmeckst, fühlst du? Anschliessend überlegen sich die SP, welche Streiche in diesem Raum gespielt werden könnten. Der Plan für den Streich kleben sie mit Malerklebeband in den Raum. (Alternative: Die SP zeichnen den Streichplan auf ein Blatt.)

Variante

Die SP spielen ihre Streichszenen.

(→ BG/TTG)

Spielübersicht

- Autobiografie in 5 Sätzen
- Inandout
- Talkshow

Konkrete Spielideen

AUTOBIOGRAFIE IN FÜNF SÄTZEN

Die SP beschreiben ihr bisheriges Leben in fünf Sätzen auf ein Blatt Papier. Diese fünf Aussagen sollten so gewählt werden, dass sie besonders charakteristisch für die SP sind. Die Sätze können eine Art Minibericht, ein Songtext, ein Gedicht oder eine Erzählung sein. Die Länge und die Art der Sätze bleiben den SP selbst überlassen.

Variante

Die SP überlegen sich ausgehend von ihren fünf Lebenssätzen drei Vorhaben für die Zukunft und halten diese wiederum in drei Sätzen schriftlich fest.

INANDOUT (119)

Zu zweit. Die SP wählen einen Geschichtenanfang (improvisiert oder Geschichtenanfänge auf Karten) und beginnen eine improvisierte Szene 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, nimmt die Szene einen neuen Verlauf an bzw. eine andere Variante nach dem Geschichtenanfang wird improvisiert. So kommen immer neue SP rein und gehen raus und die Geschichte bekommt immer wieder eine neue Wendung.

Variante

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

TALKSHOW (102)

Die SPL wählt fünf bis sechs Kinder- und Jugendliteratur-Autorinnen und -Autoren. Fünf bis sechs SP bekommen eine Autorin bzw. einen Autor zugeteilt. Diese SP sollen nun im Internet recherchieren, welche Bücher von der Autorin geschrieben wurden, wie alt er ist, welche Geschichten sie gerne schreibt, wie er zum Schreiben gekommen ist usw. Alle anderen SP überlegen sich Interviewfragen, die sie als Journalistinnen und Journalisten an die Autorinnen und Autoren stellen möchten. Einzelnen kommen die Autorinnen und Autoren auf die Bühne und setzen sich auf einen Stuhl. Die Journalistinnen und Journalisten stellen nun die Interviewfragen. Die Autorinnen und Autoren versuchen, rollengetreu zu antworten. Dies kann helfen, den Charakter von Figuren zu finden und sich selber in einer Rolle besser kennenzulernen.

Spielübersicht

- Spannend und uninteressant
- Ein Buch vorstellen
- Figurenimagination

Konkrete Spielideen

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 vier Bücher, die sie direkt ansprechen. Zudem wählen sie vier 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.

Tipp 1

Zur Einstimmung in die Figur kann folgende Übung mit den SP durchgeführt werden:

FIGURENIMAGINATION (98)

Alle gehend im Raum. Die SPL stellt den SP Fragen, deren individuelle Antworten die SP in direkter Weise zu verkörpern versuchen, 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?

Tipp 2

Die SP können «Ein Buch vorstellen» als Strukturierungshilfe nutzen.

Spielübersicht

- Ich als Autorin oder Autor
- Schreibfotos
- 4-Satz-Geschichten
- Schreiben auf ...

Konkrete Spielideen

ICH ALS AUTORIN ODER AUTOR

Die SP werden selbst zu Autorinnen und Autoren. Zu zweit entscheiden sich die SP für ein Genre, in dem sie schreiben möchten (Abenteuer, Science-Fiction, Märchen, Comic, Romanze, Detektivgeschichte, Sachbuch usw.). Das Thema ist den SP selbst überlassen. Es sollte eine Thematik sein, die sie wirklich interessiert. Alles darf dabei selbst erfunden werden, denn die Autorinnen und Autoren sollen auf ihre eigenen Ideen zurückgreifen.

SCHREIBFOTOS

Wo wird überall geschrieben? Die SP sind mit der Kamera unterwegs und suchen nach Schreibtatorten bzw. Schreibsituationen. Diese werden fotografisch festgehalten und anschliessend in einer Schreibfotoausstellung gesammelt.

(→ BG)

4-SATZ-GESCHICHTEN

Zu viert werden nach folgendem Ablauf Geschichten erfunden:

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

Beispiel: Es war einmal ein 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.

SCHREIBEN AUF ...

Wie schrieb man früher, wie schreibt man heute? Die SP versuchen, 4-Satz-Geschichten auf verschiedenen Plattformen zu schreiben (PC, Papier, Schreibmaschine, Handy, Wandtafel, Notizheft, mit Tusche, mit Schreibfeder, mit Kugelschreiber, mit Bleistift usw.).

Variante

Die verschiedenen Schreibarten werden in einer Geschichtenausstellung präsentiert.

(→ BG)

**BÜCHERN UND AUTOREN BEGEGNEN:
SCHREIBWELT „GESCHICHTEN AUF REISEN“**

(S. 12-15)

SPRECHEN, SCHREIBEN



Spielübersicht

- Ideen-Stehundgeh
- Ideenbüro
- Die innere kritische Stimme (IKS)
- 3-Minuten-Text
- Schreibwerkstatt
- Genrewechsel
- Szenisches Schreiben
- Lernwerkstatt: Geschichtenredaktion

Konkrete Spielideen

IDEEN-STEH-UND-GEH (26)

Alle gehend im Raum. Auf dem Boden liegen Themenbegriffe (Märchen, Liebe, Ängste, Krieg, Klimawandel, Social Media, Freizeit, Musik, Sport, Politik, Schule, Fantasie, Kindheit, Beruf, Ziele, Reisen usw.). Im Gehen schauen sich die SP die Karten an. Sobald ein SP klatscht, stoppen alle anderen SP und schauen zum klatschenden SP. Dieser SP nennt nun einen Titel, der ihm zu einem der Begriffe einfällt, stellt eine Frage dazu, nennt eine Figur, einen Ort oder eine mögliche Geschichtenidee. Sobald der SP erneut klatscht, gehen alle SP weiter, bis die nächste SP klatscht. Die SPL kann die genannten Ideen auf Zetteln festhalten. Diese können danach für das Geschichtschreiben genutzt werden.

Variante

Die SPL gibt die Stopps von aussen vor. Die SP bleiben stehen und schreiben zu dem Begriff, der ihnen am nächsten ist, Ideen auf. So kann gemeinsam eine Art Cluster oder Mindmap entstehen.

IDEENBÜRO

Entstandene Ideen, Figuren, Spielorte oder Titel werden auf einzelne Karten geschrieben und sind für alle SP zugänglich bzw. können in die Geschichten jederzeit eingebaut werden. So bildet sich ein kollektives Kreativitätsgefüge.

DIE INNERE KRITISCHE STIMME (IKS)

Es ist schwierig, etwas Neues zu erfinden und gleichzeitig zu bewerten, da sich das beeinflusst. Man orientiert sich z. B. an jemandem, den man gut findet (man bewertet), und schreibt dann oder versucht, so zu schreiben wie irgendein Autor, den man gut findet. Es kommt nicht das dabei heraus, wie wenn man nur schreiben würde, ohne gleichzeitig zu bewerten.

Die innere kritische Stimme (kurz IKS) ist Teil des Teams und meistens dabei.

Die SP sammeln typische Sätze der IKS auf einem grossen Papier am Boden (Beispiel: Das macht doch keinen Sinn, das schaffe ich nie, richtig schlecht, langweilig, was ich mir da ausgedacht habe, wen interessiert das, viel zu banal usw.). Drei SP lesen anschliessend die Sätze laut vor. Die anderen SP hören mit geschlossenen Augen zu. (Vgl. Lorenz Hippe: «Und was kommt jetzt? Kreuz und Kreis, Hand und Fuss», S. 21, «Die innere kritische Stimme», S. 35.)

3-MINUTEN-TEXT

Die SP versuchen, drei Minuten lang ununterbrochen OHNE IKS zu schreiben, entweder in einer Dialogimprovisation zu zweit oder allein. Alle schreiben einen Geschichtentitel auf ein A4-Blatt. Anschliessend wird das Blatt an den Nachbarn, an die Nachbarin weitergegeben. Zu dem Titel soll nun drei Minuten geschrieben werden, ohne den Stift abzusetzen.

Bei der Dialogimprovisation sagt A etwas (aber nichts Privates) und beide – also A und B – schreiben es auf. B sagt darauf etwas und beide schreiben es wieder auf. Man sollte nicht versuchen, originell zu sein, beide sind fiktive Personen.

Beim Schreiben allein schreibt jeder und jede einen ersten Satz

für eine fiktive Figur aus der Ich-Perspektive, wer will, tauscht den Satz und schreibt darauf drei Minuten lang frei dazu weiter. (Vgl. «Und was kommt jetzt? Das Drei-Minuten-Fragment», S. 35, und «Dialog-Impro», S. 62.)

Anmerkung

Die SP treffen für sich selbst die Entscheidung, ob der entstandene Text privat (gehört nicht auf die Bühne) oder persönlich (damit kann weitergearbeitet werden) ist. Private Texte dürfen für sich behalten werden und müssen niemandem gezeigt werden. Dann werden die persönlichen Texte im Raum verteilt und die SP dürfen die Textausstellung besuchen.

SCHREIBWERKSTATT

In der Schreibwerkstatt sind verschiedene Schreibstationen aufgebaut mit Anregungen zur Textentstehung. Die SP dürfen selbst eine Form wählen, die für sie interessant scheint. Ideen für mögliche Stationen sind:

- Geschichten zu Bildern schreiben
- Elfchen schreiben
- automatisches Schreiben (ohne den Stift abzulegen)
- serielles Schreiben (jeder Satz beginnt gleich)
- letztes Wort = erstes Wort
- schreiben zu Stimuli (Text schreiben zu einem Gegenstand oder aus der Sicht des Gegenstands)
- Text nur aus Fragen (Fragen zum Thema stellen)
- Cluster (Assoziationen zum Thema)
- perspektivisches Schreiben (sich bewusst für eine andere Perspektive entscheiden)
- Dialog
- Gedicht
- Rap oder Lied schreiben
- Comic

GENREWECHSEL

Ein entstandener Text wird in eine andere Textsorte bzw. ein anderes Genre umgeschrieben. Beispiel: Krimi, Detektivgeschichte, Brief, Comic, fantastische Geschichte, Märchen, Fabel, Zeitungsbericht, Abenteuergeschichte, Actionstory, Sachtext, Romanze, Science-Fiction, Horror usw.

SZENISCHES SCHREIBEN

Die entstandenen Texte können kreativ weiterverarbeitet und umgeschrieben werden. Szenisches Schreiben macht Spass, ist kreativ und löst Schreibblockaden. Weiterverarbeitungsmöglichkeiten nach Lorenz Hippe:

- in ein anderes Genre umschreiben
- Textform ändern (z. B. Gedicht)
- monologische Texte auf mehrere Personen aufteilen
- bei Dialogen eine oder mehrere Personen hinzufügen
- einen Song kreieren
- Text in einen Tanz/Bewegungsablauf transformieren
- Text in szenisches Bild/Handlung/Bewegung transformieren

- mehrere Texte miteinander verweben
- aus zwei mach eins / aus eins mach zwei (Monolog zu Dialog / Dialog zu Monolog)
- streichen/hinzufügen/umstellen
- Subtexte hinzufügen
- in verschiedenen Gefühlen sprechen und Text dementsprechend verändern
- eine andere Situation drüberlegen und Text dazu umschreiben
- Figur entwickeln, Rollenprofil anfertigen und aus der Sicht der Figur Text umschreiben
- neuen Text zum Thema/Kontext schreiben
- Teile des Textes in ein Klangbild transformieren
- Kurzinterview mit Personen zum Thema und neuen Text daraus schreiben
- Sprechchor-Partitur erstellen
- das Gegenteil schreiben und danach Texte tauschen und wieder das Gegenteil davon schreiben
- Perspektivenwechsel
- Fragen in Aussagen und Aussagen in Fragen umwandeln
- Zeitsprünge einfügen
- Plot erarbeiten für ein Theaterstück oder einen Kurzfilm

LERNWERKSTATT: GESCHICHTENREDAKTION

Eine eigene Geschichtenredaktion im Klassenzimmer mit verschiedenen Stationen aufbauen (es lohnt sich, dies über längere Zeit zu machen):

- Abtippstation
- Genrewechselabteilung
- Korrektorat
- Textkritikerinnen und -kritiker
- Illustrationsatelier
- Austauschbörse (Geschichtenanfänge, Sätze, Ideen usw.)
- Inspirationsecke (Ortskarten, Figurenkarten, Emotionskarten, Szenekarten, Genrekarten, verschiedene Bücher und Geschichten)
- Text-Brocki (aus Alt mach Neu: mit Texten, die es bereits gibt, basteln; streichen, neu zusammensetzen, ergänzen usw.)

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

14/15	Eine Welt voller Zahlen
-------	--------------------------------

Spielübersicht

- Tempolauf
- Zusammenzählen
- Rechnen mal anders
- Zahlengeheimschrift

Konkrete Spielideen

TEMPOLAUF (27)

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

Variante 1

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

Variante 2

Der Tempowechsel innerhalb des Zahlencodes wird von der Gruppe selbst bestimmt.

Variante 3

Zwei Gruppen. Jede Gruppe entscheidet sich für eine Tempokombination, die sie anschliessend geht. Der Wechsel von der einen Zahl zur nächsten wird von der SPL durch ein Klatschen angezeigt. Nun gehen beide Gruppen gleichzeitig mit ihren Kombinationen durch den Raum und versuchen gleichzeitig herauszufinden, welche Zahlenkombination die andere Gruppe gewählt hat.

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.

RECHNEN MAL ANDERS

Die SP erstellen kleine Rechentests, die in einer Zahlenschreibweise aus der Tabelle (Sprachstarken 5 S. 14/15) geschrieben sind. Dann werden die Tests unter den SP ausgetauscht und zu lösen versucht. (→ MA)

ZAHLEN-GEHEIMSCHRIFT

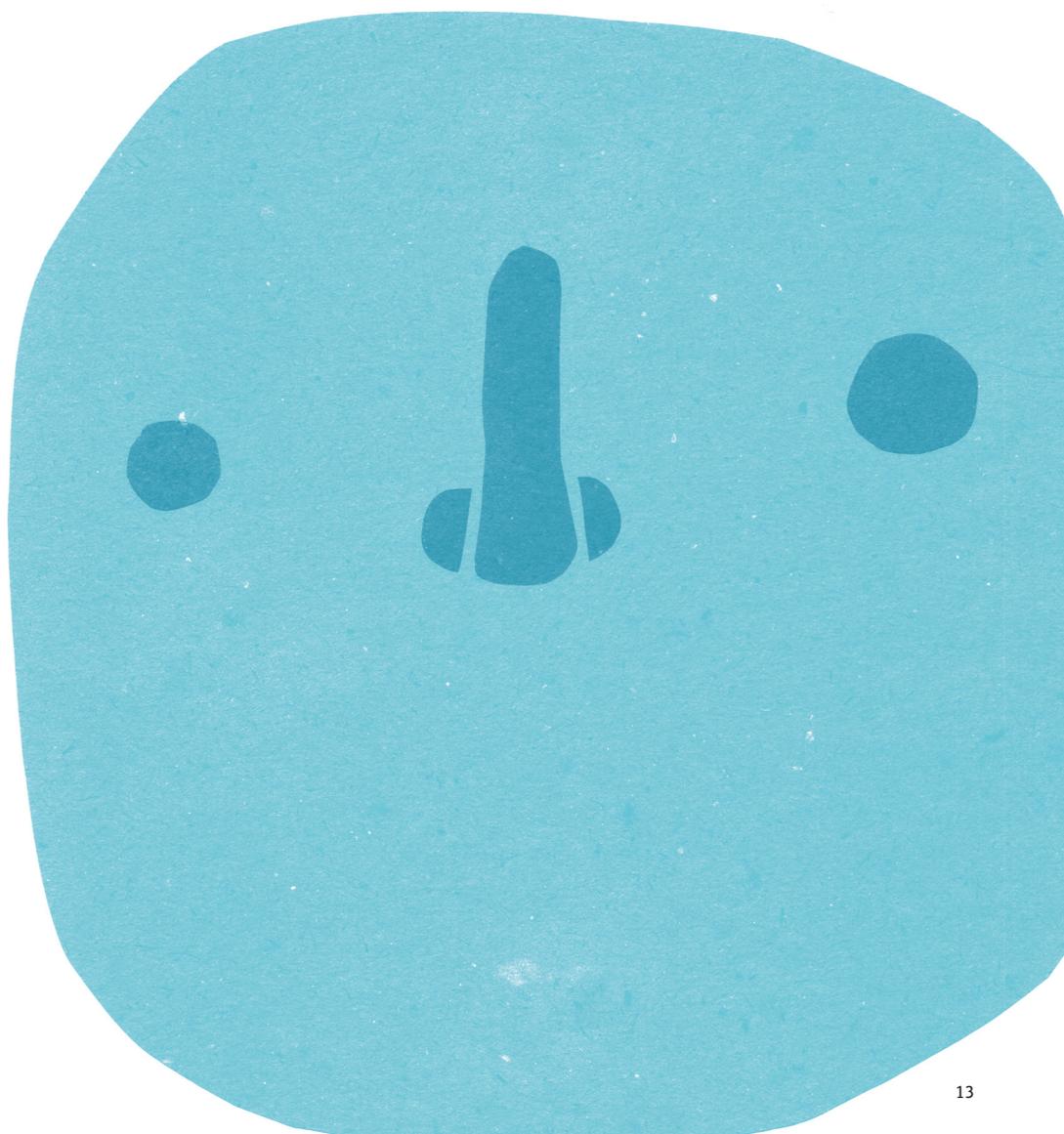
Die SP erfinden zu zweit anhand der Zahlen-Schrift-Tabelle (Sprachstarken 5 S. 14/15) selbst eine Zahlen-Geheimschrift.

Variante 1

Rechnungen in der Geheimschrift anderen SP zum Knobeln geben. Finden die anderen SP die Regeln der Geheimschrift heraus?

Variante 2

Eigene Geheimschrift als Professorin oder Professor den anderen SP beibringen (in die Luft schreiben, auf Papier, über Zahlenrätsel usw.) (→ MA)



**SPRACHE BEWUSST ERLEBEN:
INFORMATIONEN NUTZEN (S. 16-23)
LESEN, SPRECHEN, HÖREN**



Spielübersicht

- Rauchzeichen
- Impulskette
- Alle, die
- Morsenzeichen
- Rhythmusprache

Konkrete Spielideen

RAUCHZEICHEN

Im Wald. Die SPL macht gemeinsam mit den SP ein Lagerfeuer. Die SP versuchen nun, Rauchzeichen zu machen. Gemeinsam kann eine eigene Sprache für die einzelnen Rauchzeichen erfunden werden. Beispiel: alle in einen Kreis kommen, alle verstecken, alle einen Baum umarmen, alle rennen usw.

(→ Erlebnispädagogik)

MORSEZEICHEN

Die SPL schaut mit den SP die Morsezeichen an, indem sie einzelne Morsezeichen vorklatscht. Die SP klatschen die Zeichen gemeinsam nach.

Wenn dies gut gelingt, können die SP selbst mit Klangstäben Nachrichten senden.

Variante 1

A sendet Morsezeichen mit Klangstäben. B versucht herauszuhören, welche Wörter A sendet, und schreibt diese auf.

Variante 2

A sendet einen Morsauftrag mittels Klangstäben und B versucht, den Auftrag umzusetzen (Namen schreiben, aufstehen, Fenster öffnen usw.).

(→ MU)

IMPULSKETTE

Alle stehend im Kreis. Die SP geben sich die Hände und schliessen die Augen. Die SPL gibt nun einen Impuls (Handdruck) auf eine Seite weiter. Die SP sollen den Impuls im Kreis weitergeben, bis er wieder bei der SPL ankommt.

Variante

Es können auch mehrere Impulse gesendet werden. Eventuell kann auch ein Morsewort im Kreis herumgegeben werden.

RHYTHMUSPRACHE

Alle stehend im Kreis. Die SP klatschen, stampfen, schnippen usw. einen gemeinsamen Rhythmus. Sie erfinden oder lernen diesen, Schritt für Schritt, bis sich ein geschlossener Rhythmus abzeichnet. Den erfundenen Rhythmen können Bedeutungen zugeschrieben werden, wie z. B. Handlungsanweisungen: Matheplan hervorheben, in den Kreis kommen, Lesestunde, 5 Minuten Pause, ans Pult sitzen usw.

(→ MU)

ALLE, DIE

Alle gehend im Raum. Die SPL macht Aussagen zum Thema «auf Entfernung kommunizieren» in der Form «Alle, die ..., bleiben stehen.» Beispiel: Alle, die WhatsApp schon mal benutzt haben, alle, die schon mal eine Postkarte erhalten haben, alle, die schon einmal eine E-Mail gesendet haben, alle, die einmal in der Woche telefonieren, alle, die über eine Social-Media-Plattform kommunizieren, alle, die in einem Chat sind usw. Alle SP, auf welche die Aussage zutrifft, bleiben für einen kurzen Moment stehen, alle anderen gehen einfach weiter.

Variante 1

Die SP stellen selbst die Aussagen an die Gruppe.

Variante 2

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

Variante 3

Es können andere Tätigkeiten gefordert werden, anstatt «... bleiben stehen» (Beispiel: hüpfen auf einem Bein, sich auf den Boden setzen, krabbeln, ein Lied singen usw.).

Spielübersicht

- Recherchieren
- Ununterbrochen stellen
- Eine Frage in die Mitte
- Zapping

Konkrete Spielideen

RECHERCHIEREN

Die SP wählen ein Thema, das sie interessiert. Es kann zu zweit oder zu dritt gearbeitet werden. Die SP recherchieren über das Thema und gehen dabei folgenden Fragen nach: Was wisst ihr bereits? (Die Übung «Ununterbrochen» kann dabei helfen.) Wo findet ihr etwas im Alltag? Welchen Fragen wollt ihr nachgehen? (Die Übung «Eine Frage in die Mitte stellen» kann dabei helfen.) Wen könnt ihr befragen? Die SP suchen im Internet, in Sachbüchern, Lexika usw.

Wenn die SP genug Informationen gesammelt haben, wählen sie eine Präsentationsform ihrer Recherchearbeit. Beispiel: Szene, Hörspiel, Quiz, PPP, Comic, Performance, Erklärvideo, Zapping usw. (→ NMG)

UNUNTERBROCHEN (46)

Alle gehend im Raum. Alle SP sprechen ununterbrochen eine Minute lang vor sich hin. Die SPL stoppt die Zeit. Während dieser ei-

nen Minute wird durchgehend gesprochen. Falls jemand den Faden verliert, kann er mit irgendwelchen Wörtern seine Lücken füllen. Die Themen dürfen frei gewählt werden.

Variante 1

Die SP wählen ein Sachthema, über das sie recherchieren möchten. Durch die Übung wird ihr Vorwissen ergründet und vielleicht auch klar, was sie über das Thema herausfinden möchten.

(→ NMG)

Variante 2

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

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.

ZAPPING

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

Variante 1

Die Kanäle sind über die recherchierten Themen gewählt.

Variante 2

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

Variante 3

Die SP wählen ein Genre aus, in dem sie über ihr recherchiertes Thema berichten wollen. Beispiel: Krimi, Dokumentarfilm, Kochsendung, Tagesschau usw.

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

20/21	Das Handy der Zukunft
-------	-----------------------

Spielübersicht

- Strichfassung
- Symbole setzen
- Stichworte fotografieren
- APP raten

Konkrete Spielideen

STRICHFASSUNG

Einzelnen oder zu zweit. Die SP wählen einen Text und streichen mit einem schwarzen Stift alles durch, was nicht wirklich relevant ist. Das ist umgekehrtes Textmarkieren.

Variante 1

Aus der Strichfassung kann ein neuer eigener Text geschrieben werden.

Variante 2

Aus der Strichfassung kann eine Podcast-Aufnahme aufgenommen werden, in der die SP in ihren eigenen Worten über ihr neues Wissen aus dem Text berichten.

SYMBOLE SETZEN

Einzelnen oder zu zweit. Nach dem Lesen des Textes suchen die SP Symbole oder kleine Zeichnungen für die wichtigen Textaussagen. So können Textaussagen verbildlicht werden und es entsteht ein Textkunstwerk.

(→ BG)

STICHWORTE FOTOGRAFIEREN (MENSCHENKAMERA [12])

Verschiedene Texte werden den SP verteilt und zum Lesen gegeben. Die SP schreiben Stichworte zu den Texten auf Post-its. Die Post-its werden anschliessend im gesamten Klassenzimmer aufgeklebt. Zu zweit. Ein SP schliesst die Augen. Der andere führt den blinden

den SP durch den Raum und stellt ihn wie eine Kamera vor ausgewählte Objekte im Raum. Um die Kamera einzustellen, können Kopf, Rücken, Beine durch Berührungen in verschiedene Positionen gebracht werden. Damit wird der Fokus auf ein Post-it gerichtet. Durch ein Antippen der Schulter öffnet der 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 vom einen zum nächsten Post-it erzählt der blinde SP alles, was ihm zum Stichwort einfällt.

APP RATEN

In 3-4er Gruppen. Die Gruppen improvisieren kurze Szenen zu verschiedenen APPs (Instagram, Games, Whatsapp etc.). Die Szenen werden der Klasse vorgestellt. Diese versuchen das betreffende APP zu erraten.

Spielübersicht

- Stichworträtsel

Konkrete Spielideen**STICHWORTRÄTSEL**

Eigene Streichholzrätsel bauen und den anderen SP zum Knobeln geben.

Variante

Ein Video-Tutorial für die Aufgabe und die Lösung erstellen.

(→ MA)

**SPRACHE BEWUSST ERLEBEN:
ERFOLGREICHES SPRECHEN (S. 24-31)
SPRECHEN, HÖREN, SCHREIBEN**



Spielübersicht

- Unsere Gesprächsregeln
- Gesprächssituation nachspielen
- Was man vermeiden sollte
- Fotostory
- Experimentieren mit Gesprächsregeln
- Quadrat

Konkrete Spielideen

UNSERE GESPRÄCHSREGELN

In einer Klassendiskussion werden folgende Fragen zu den Gesprächsregeln besprochen: Welche Gesprächsregeln haben wir in unserer Klasse? Welche finden wir sinnvoll und warum? Welche könnten wir abschaffen? Welche weiteren Regeln bräuchte es noch?

Variante

Mit der Übung «Fotostory» können die Gesprächsregeln sichtbar gemacht werden.

(→ Ethik)

FOTOSTORY (71)

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

Variante 1

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

Variante 2

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

Variante 3

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

GESPRÄCHSSITUATION NACHSPIELEN

Zu viert. Die SP wählen eine Gesprächssituation aus (Sprachstarken 5 S. 24/25). Die SP verteilen die Rollen untereinander und versuchen, die Bildsituation zu spielen. Anschliessend werden folgende Reflexionsfragen in der Gruppe besprochen:

- Welche Gesprächsregeln habt ihr entdeckt?
- Welche Rollen haben mehr Regeln / mehr Freiheiten?

Variante

Die SP versuchen, die Situation auf einem der Bilder mit neuen oder gegensätzlichen Gesprächsregeln zu improvisieren. Anschliessend besprechen die SP in der Gruppe folgende Fragen:

- Wie hat sich die Szene verändert?
- Was haben die neuen Gesprächsregeln mit den Figuren gemacht?

WAS MAN VERMEIDEN SOLLTE

(Improvisationsregeln nach Johnstone aus «Theaterspiele», S. 158–170)

Blockieren

Eine Idee, die auftaucht, wird abgewiesen, nicht akzeptiert oder etwas Etabliertes wird negiert. Blockieren kann einerseits durch das Ablehnen über die Sprache (Beispiel: Möchtest du ein Stück Ku-

chen? – Nein, ich mag keinen Kuchen) passieren, andererseits aber auch durch die Wahl der Figur, der Mimik, der Gestik usw. zum Ausdruck kommen.

Beispiel

Eine junge Frau wartet auf ihren Liebhaber. Der Mitspieler kommt herein und etabliert sich als Opa. Die Situation ist dann wohl lustig, aber das Angebot der jungen Frau wird durch die Figur des Opas blockiert.

Negativ sein

Positive Reaktionen ermöglichen einen Fortgang der Idee, aber damit auch der eigentlichen Geschichte. Gleichzeitig dienen sie dazu, die Kontrolle über die Szene aufzugeben. Positive Reaktionen sind Ausdruck der Bereitschaft, ein höheres Risiko einzugehen und in eine unbekanntere Zukunft zu treten.

Beispiel

Magst du diesen Tee? – Nicht besonders. (Ist negativ, also nicht gebrauchen!) – Ja, dies ist sogar mein Lieblingstee, ich nehme gerne eine Tasse davon. (Möglichkeit)

Kneifen

Wir kneifen, wenn wir eine Idee akzeptieren, ihr aber nichts hinzufügen. Kneifen ist eine Weigerung, Verantwortung zu übernehmen.

Beispiel

Schau, ich habe was gefunden, was es wohl sein wird? – Keine Ahnung, weisst du es? – Ich weiss es nicht, was kann es bloss sein? – Es ist bestimmt mein weggelaufener Hund! Stimmt, gell! (Möglichkeit)

Auslöschen

Alles Eingebraachte wird demontiert.

Beispiel

Ein Feuer wird entzündet. Der Mitspieler löscht es wieder aus! – Mitspieler setzt sich dazu und wärmt sich die Hände. (Möglichkeit)

Nachahmen

Gleiche Reaktion zeigen wie der Partner.

Beispiel

Ich fühle mich so schlecht heute Abend! – Seltsam, ich auch.– Das müssen wir sofort ändern – hier, iss diese Wunderpille! (Möglichkeit)

Originell sein mit Gags

Gags bringen zwar Lacher, ruinieren aber die Geschichte. Das bisher Eingeführte (und das Zusammenspiel) wird untergraben. Ein Gag lenkt das Interesse von der eigentlichen Geschichte weg. Es wirkt als eine Art des Ablenkens.

QUADRAT (130)

Zu viert. Vier SP stehen in einem Quadrat mit Blick in die gleiche Richtung. Die vorderen zwei Spieler beginnen eine Szene zu spielen. Sobald die SP hinten rechts klatscht, ändern alle ihre Position im Uhrzeigersinn. Die Szene geht weiter, immer die vorderen zwei spielen.

Variante 1

Die SP übernehmen die Rolle, die vorher auf ihrer jetzigen Position gespielt wurde.

Variante 2

Bei jedem Wechsel wird der Fokus auf eine andere Improvisationsregel gelegt. (blockieren, negativ sein, kneifen, auslöschen, nachahmen, originell sein mit Gags).

Seite im Buch Thema

26/27 Das Feedback

Spielübersicht

- Feedback üben
- Fotostory
- Reflexionsimpulse

Konkrete Spielideen

FEEDBACK ÜBEN

Die SP erarbeiten zu viert eine Miniszene z. B. zu einem NMG-Thema, zu einem frei gewählten Thema oder zu einer Szenerie aus dem Sprachstarken 5 (S. 26/27). Dabei kann das Improvisationsmodell «Fotostory» als Ausgangslage dienen. Die Szenen werden einander präsentiert und das Publikum gibt dazu im Anschluss ein Feedback. In einem ersten Schritt besteht das Feedback jeweils nur aus Lieblingsmomenten, interessanten Momenten, überraschenden Momenten. Anregung dafür können die Reflexionsimpulse bieten. Oder die SP werden aufgefordert, der Szene einen möglichen Titel zu geben. Dadurch wird Gesehenes auch positiv in Worte gefasst. Wenn die SP wissen, wie sie Positives erkennen und benennen können, dann können sie auch Tipps für die Szenengruppe formulieren (Beispiel: Daran könntet ihr noch weiterarbeiten ...). (→ NMG)

FOTOSTORY (71)

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

Variante 1

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

Variante 2

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

Variante 3

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

REFLEXIONSIMPULSE

- Welche Momente waren spannend? Warum?
- Was überraschte mich?
- Was ahnte ich bereits, bevor es passiert ist?
- Welche Gefühle stellten sich während des Zuschauens ein?
- Welche Gedanken gingen mir durch den Kopf?
- Was beunruhigte mich?
- Was überforderte mich?
- Was verwirrte mich?
- Wann war ich voll in der Geschichte?
- Was freute mich besonders?
- Welcher Moment faszinierte mich besonders?
- Welche Fragen kamen mir in den Sinn?
- Was stimmte mich nachdenklich?
- Was beeindruckte mich?
- Was blieb für mich noch offen?

Spielübersicht

- Ununterbrochen
- Peripherer Blick
- Impulsimpro

Konkrete Spielideen

UNUNTERBROCHEN (64)

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

Variante 1

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

Variante 2

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

Variante 3

Das Erzählte wird total übertrieben und dramatisch wiederholt.

PERIPHERER BLICK

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

IMPULSIMPRO (120)

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

Variante 1

Die SP halten in dieser Form einen Kurzvortrag.

Variante 2

Die SPL oder die SP geben von aussen Inputs, wie gespielt, vorgelesen oder gesprochen werden soll, z. B. laut sprechen, überdeutlich, sehr langsam, wichtige Wörter betonen, mit verschiedenen Emotionen, mit Blickkontakt, mit Gestik und Mimik, mit Herumlaufen, im Sitzen, im Stillstand usw.

Variante 3

Das Publikum gibt im Anschluss anhand der Tipps im Sprachstarken 5 (S. 26/27, grüner Kasten) ein Feedback zu den Vorträgen.

Spielübersicht

- Objektgedicht
- Objektsein
- Gegenstandspiel
- Objektelben
- Tauschrausch
- Übergangsobjekt

Konkrete Spielideen

OBJEKTGEDICHT

Die SP suchen sich im Schulzimmer oder zu Hause ein Objekt aus. Über dieses Objekt verfassen sie ein Gedicht.

Variante 1

Einen Rap-Text zum Objekt schreiben. (→ MU)

Variante 2

Ein Gedicht aus der Sicht des Gegenstands schreiben.

Variante 3

Ein Liebesgedicht bzw. ein Liebesgeständnis an das Objekt schreiben.

Variante 4

Das Gedicht vertonen und als Sprachaufnahme festhalten. (→ MU)

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 usw.

Variante 1

Es wird aus der Perspektive des Objekts erzählt.

Variante 2

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

OBJEKTSEIN (37)

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

Variante 1

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

Variante 2

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

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 weiter erzählt werden.

Nach ca. vier bis fünf Tauschsituationen werden die Objekte der ersten Besitzerin bzw. dem ersten Besitzer übergeben. Wie hat sich die Geschichte verändert?

GEGENSTANDSPIEL (83)

Zu zweit. Zwei SP spielen eine Szene, in der verschiedene Objekte genannt werden, z. B. ein Stuhl, ein Spiegel usw. Aus dem Publikum lösen sich andere SP, welche die genannten Gegenstände verkörpern. Die Szene wird unter Einbezug der menschlichen Objekte weitergespielt.

Variante

Vier SP beginnen eine Szene zu spielen. Das beschriebene Setting kann so lange gespielt werden, bis die ganze Gruppe mitspielt.

ÜBERGANGSOBJEKT (112)

Als Ausgangslage für eine Improvisation beziehen die SP ihre mitgebrachten Lieblingsobjekte (Übergangsobjekte) mit ein. Zwei SP treffen sich mit ihren Lieblingsobjekten. In Form eines Interviews befragen sie sich gegenseitig 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.



TEXTSORTEN:

**FABELN UND ANDERE MEHRDEUTIGE
GESCHICHTEN (S. 32-37)**

LESEN, SPRECHEN, HÖREN, SCHREIBEN



Spielübersicht

- Steh und geh mit Tierbildern
- Inselfpiel
- Auftrittabgang
- Fabelwesen kreieren
- Schlangenlauf
- Tierverwandlung
- Fabeln inszenieren

Konkrete Spielideen

STEH UND GEH MIT TIERBILDERN

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

SCHLANGENLAUF (28)

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

Variante 1

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

Variante 2

Die SPL nennt bei jedem Wechsel ein neues Tier, das die SP verkörpern sollen.

(→ Bewegung und Sport, MU)

ISELSPIEL (84)

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

Variante 1

Die Karten werden bei jedem Wechsel ausgetauscht.

Variante 2

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

Variante 3

Die SP versuchen, die verschiedenen Charaktereigenschaften den Tieren zuzuordnen (evtl. sind Tierbilder vorhanden).

TIERVERWANDLUNG

Gehend im Raum. Die SP wählen ein Tier, das sie interessant finden, und verkörpern dieses. Die SPL stellt während des Raumlaufs 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

Die SP stellen ihr Tier mit dem Improvisationsmodell «Auftrittabgang» vor (siehe unten).

Variante 3

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

AUFTRITTABGANG (113)

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

Variante 1

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

Variante 2

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

Variante 3

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

FABEL INSZENIEREN

Zu viert. Die SP wählen in der Gruppe eine Fabel aus und versuchen, diese szenisch darzustellen. Die Szenen werden in der Klasse präsentiert. Im Anschluss an die Szene leitet die SPL eine Diskussionsrunde an: Welche Fragen behandelt die Fabel? Was könnte die Kernaussage der Fabel sein? Auf welche Alltagssituationen lässt sich die Fabel adaptieren? Welche Beispiele haben die SP selbst schon erlebt?

(→ NMG)

FABELWESEN KREIEREN

Die SP basteln oder zeichnen ihr eigenes Fabelwesen.

Variante 1

Collage: Die SP sammeln in Zeitschriften verschiedene Bilder von Tieren und kleben sich ihr Fantasietier zusammen.

Variante 2

Weiterzeichnen: Die SP nehmen ein Teil eines Bildes als Grundlage und zeichnen ihr Fabelwesen weiter.

Variante 3

Recycling: Die SP sammeln im Alltag oder in der Natur Gegenstände und basteln daraus ein Fabelwesen. Die Fabelwesen können als Grundlage zum Theaterspiel oder Geschichtenerzählen genutzt werden.

(→ BG, TG)

Spielübersicht

- Vor- und Nachsprechen
- Menschenkamera
- Textvariation
- Laute Post
- Gedicht üben
- Reimsprache
- Textspielerei

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.

(→ MU)

GEDICHT ÜBEN

Es gibt viele Varianten, wie etwas auswendig gelernt werden kann. Dabei ist jedoch immer erst darauf zu achten, dass die SP den Inhalt des Textes verstanden haben. Erst dadurch lässt es sich nachhaltig und mit Sinn auswendig lernen. Unter den folgenden Varianten sind Hilfestellungen für das Auswendiglernen aufgelistet:

Variante 1

Bilder zu den Gedichtzeilen malen. (→ BG)

Variante 2

Bewegungen zum Gedicht suchen.

Variante 3

Die Zeilen des Gedichts werden überall im Raum, auf dem Pausenplatz oder im Wald verteilt. Die SP sollen nun wie in einer Schnitzeljagd das gesamte Gedicht suchen und in die richtige Reihenfolge bringen.

MENSCHENKAMERA (12)

Im Raum sind die Gedichtzeilen einzeln auf Post-it oder Zettel verteilt. Zu zweit. Ein SP schliesst die Augen. Der andere führt den blinden SP durch den Raum und stellt ihn 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 muss die blinde Person die soeben gesehene Gedichtzeile mit der nächsten Zeile ergänzen.

Variante 1

Die SP führen eine einfache Handlung aus, während sie das Gedicht sprechen (Beispiel: den Stuhl von A nach B tragen, das Pult aufräumen, die Pflanzen giessen usw.).

Variante 2

Die SP suchen sich selbst drei Positionen im Raum und gestalten daraus einen Weg (von A nach B nach C und erneut zu A usw.). Sobald der Weg klar ist, wird der Text darübergerlegt. Die SP können ausprobieren und entscheiden, ob sie den Text auf dem Weg sagen oder auf der Position.

REIMSPRACHE

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

TEXTVARIATION (60)

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

TEXTSPIELEREI (66)

Zu viert. Jede Gruppe wählt einen bekannten Text oder ein vorgegebenes Gedicht. Dann wird innerhalb der Gruppe abgesprochen, wer welchen Teil sprechen möchte, wo Pausen eingebaut werden, was leise und was 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 stehen die SP im Raum? Welche Wörter oder Aussagen sollen betont werden?

LAUTE POST

Alle sitzend im Kreis. Die SPL gibt ihrem rechten oder linken Sitznachbarn eine Gedichtzeile weiter. Diese trägt sie laut vor. Der SP gibt sie anschliessend laut seiner Sitznachbarin weiter. Das Gedicht wandert so im Kreis herum. Während das Gedicht auf Wanderschaft ist, gibt die SPL immer wieder eine neue Zeile laut in die Runde. So entsteht eine Gedichtatmosphäre.

Spielübersicht

- Activity
- Die ungleichen Regenwürmer
- Das Kamel und das Dromedar

Konkrete Spielideen

ACTIVITY

Die SPL oder die SP sammeln Fragen oder Statements zu den Themen aus den Geschichten im Sprachstarken 5 (S. 36/37).

Beispiel:

- Um glücklich zu sein, braucht man viel Geld.
- Ein See ist besser als ein Swimmingpool.
- Wer Neues entdecken will, muss sich den Gefahren stellen.
- In den eigenen vier Wänden ist es immer am schönsten.

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.

DIE UNGLEICHEN REGENWÜRMER

Zu zweit. Die SP zeichnen zwei ungleiche Regenwürmer auf ein grosses Blatt. Sie suchen nun gemeinsam nach Vor- und Nachteilen aus der Sicht des ersten Regenwurms und aus der Sicht des zweiten. Diese schreiben sie in Sprechblasen zu dem jeweiligen Regenwurm hin.

(→ BG)

Variante 1

Die SP improvisieren zu zweit ein Gespräch der beiden Regenwürmer. Dabei können sie sich auf ihre zuvor gemachten Notizen stützen.

Variante 2

STOPPTANZ MIT STÜHLEN. 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 bei den Stopps jeweils eine der unten stehenden Fragen, die zum Austauschen anregen sollen. Wenn die Musik erneut startet, bewegen sich die SP wieder im Raum.

- Kenne ich selbst solche Muster?
 - Wo bin ich selbst schon so mutig gewesen wie der erste Regenwurm?
 - Wo bin ich eher wie der zweite Regenwurm?
 - Wo könnte ich mich einmal aus meiner Box wagen?
 - Was wäre dann der Worst Case?
- (→ Ethik, Bewegung und Sport)

DAS KAMEL UND DAS DROMEDAR

Mit den SP nach Unterschieden und Gemeinsamkeiten suchen. Die SPL oder ein SP gibt vor, nach welchen Kriterien sich die SP ordnen sollen, z. B. nach der Augenfarbe, der Haarlänge, Mädchen und Jungen, Hosenlänge 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.

TEXTSORTEN:

**SCHREIBWELT „UNGLAUBLICHE
TIERGESCHICHTEN“ (S. 38-41)**

SCHREIBEN, SPRECHEN



Spielübersicht

● Netz Natur

● Tierquiz

● Umweltschutz

Konkrete Spielideen

NETZ NATUR

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

(→ NMG, BG, TTG)

Variante 1

Die Tiere werden von den SP mit dem Format «Zapping» präsentiert: Zu sechst. Fünf der SP stehen in einer Reihe, eine weitere SP bleibt ausserhalb und übernimmt die Fernbedienung. Sie darf nun von Kanal zu Kanal zappen, wo immer eine andere Tiersendung läuft.

Variante 2

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

TIERQUIZ

Die SP sammeln möglichst viele Fun Facts und Infos über die Tiere und erstellen daraus ein Quiz (Beispiel: 1, 2 oder 3? Ob du richtig stehst, siehst du, wenn das Licht angeht.)

UMWELTSCHUTZ

Die SPL sammelt mit der Klasse nach Möglichkeiten, wie die SP etwas für den Umweltschutz tun können. Welche Möglichkeiten gibt es für die SP zu Hause? Welche gibt es an der Schule? Kann mit der Klasse ein konkretes Projekt unterstützt, geplant oder umgesetzt werden? Welche Umweltziele will sich die Klasse setzen?

(→ NMG)

Spielübersicht

● Redensarten verwandeln

● Schüsseln

● ABABA

Konkrete Spielideen

REDENSARTEN VERWANDELN

Sitzend im Kreis mit Papier und Stift. Die SP schreiben eine Redensart oben auf ihr Papier. Dann wird das Papier umgedreht und der Sitznachbarin zugeschoben. Diese liest nun die Redensart und versucht, diese bildlich in einer Zeichnung unterhalb der Redensart darzustellen. Dann wird die Redensart umgefaltet, sodass der nächste SP sie nicht mehr sehen kann. Das Blatt wird wiederum eine Sitzposition weitergereicht. Der SP schaut sich die Zeichnung an und versucht nun herauszufinden, welche Redensart dahinterstecken könnte. Er schreibt die vermutete Redensart unterhalb der Zeichnung auf und faltet das Blatt so, dass man nur noch seine Redensart sehen kann. Dann wird das Blatt zur nächsten SP geschoben und das Spiel geht so weiter, bis es keinen Platz mehr auf dem Blatt hat. Dann werden die Blätter aufgefalted und gemeinsam gelesen.

(→ BG)

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 herausgefunderer 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).

ABABA (127)

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

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

Phase 2: B kommt hinzu und definiert die Beziehung.

Phase 3: A etabliert ein Problem.

Phase 4: B steigert und vergrössert das Problem.

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

**TEXTSORTEN:
ZEITUNG UND ZEITSCHRIFT (S. 42-49)
LESEN, SCHREIBEN**



Spielübersicht

- Ununterbrochen
- Ästhetische Expedition mit Zeitungen
- Schnipselgeschichte
- Zeitungsartikel inszenieren
- Schriftsteller
- Zeitungstransport
- Zeitungsball
- Zeitungshut

Konkrete Spielideen

UNUNTERBROCHEN (64)

Alle gehend zu zweit im Raum. A spricht ununterbrochen eine Minute lang vor sich hin über den gesichteten Zeitungsartikel (Sprachstarken 5 S. 42/43). B hört dabei aufmerksam zu. Die SPL stoppt die Zeit. Während dieser einen Minute wird durchgehend gesprochen. Falls jemand den Faden verliert, kann er mit irgendwelchen Wörtern seine Lücken füllen. Nach einer Minute wird gewechselt. Anschliessend tauschen sich A und B über folgende Fragen aus: Was ist hängen geblieben? Welche Punkte konnten beide nennen? Welche Informationen habe ich gar nicht bewusst wahrgenommen?

ÄSTHETISCHE EXPEDITION MIT ZEITUNGEN**Gewohnte Welt**

Alle SP erhalten eine Zeitung. Die SP setzen sich an einen Ort ihrer Wahl und blättern in der Zeitung. Sobald ein SP etwas Spannendes in der Zeitung findet, wird es der gesamten Gruppe mitgeteilt. Durch die verschiedenen Schlagzeilen, Übertitel, Textauszüge, Bilder usw. entsteht ein Gespräch, wobei die SP auch assoziativ aufeinander reagieren können. Die SP gehen somit auf Spurensuche in der «gewohnten Welt». Die Zeitung wird als Zeitung benutzt bzw. X ist gleich X.

Unruhe

Die SP schreiben drei Schlagzeilen, die ihnen besonders interessant erscheinen, auf jeweils eine Karte. Anschliessend kleben sie die Karten an einen Platz im Raum. Die SPL kann folgende Anweisungen zur Platzierung geben: Dies ist ein ganz besonderer Ort für eine Schlagzeile. Hier würde ich nie eine Schlagzeile erwarten. Hier wird meine Schlagzeile bestimmt von allen gesehen.

Ruf des Abenteuers

Ausgangslage ist ein sehr offener Auftrag mit einem definierten Material: Zeitungen und Klebeband. Die SP folgen nun individuell der Frage: Was macht das Material mit mir? Was mache ich mit dem Material? Dabei sind Themen, Anliegen und Fragen zu beobachten, die sich über Konstruktionen, Installationen und entstandene Rollenspiele zu szenischem Material entwickeln können. Aus X ist X kann nun X ist nicht X werden bzw. eine Zeitung ist nicht gleich eine Zeitung, sie kann auch ein Teppich, ein Kleid, ein Stock usw. werden.

Spuren legen

Gefundenes in einem klasseninternen Museum ausstellen. Es können Künstlergespräche zu gefundenen Spuren gegeben werden.

Forschungsinstrument

Die SP schreiben einen Zeitungsbericht zu den gesammelten Spuren. Dabei ist der Fokus auch darauf zu legen, wie ein Zeitungsartikel aufgebaut ist.

Experimentieren und erfinden

In Gruppen werden Szenen zu den gefundenen Spuren bzw. Zeitungsartikeln entwickelt.

Verwandeln

Die Szenen werden wiederholbar gemacht und mit ästhetischen Gestaltungsmitteln angereichert («Freeze», Blick ins Publikum, Emotionen, Genrewechsel usw.).

Gewohnter Ruf des Unbekannten

Die Szenen einander präsentieren. In der Rückmeldung passende Schlagzeilen zu den Szenen sammeln; so können wieder neue Spuren gesammelt werden.

SCHNIPSELGESCHICHTE

Die SP schneiden aus verschiedenen Zeitungsartikeln Sätze raus und kleben sich einen neuen Zeitungsartikel daraus.

ZEITUNGSARTIKEL INSZENIEREN

Zu viert. Die SP wählen einen Zeitungsartikel als Ausgangslage für eine Miniszene. Dabei kann das Improvisationsmodell «Schriftsteller» genutzt werden.

SCHRIFTSTELLER (129)

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

Variante 1

Es kommen immer mehr Figuren in die Geschichte.

Variante 2

Die Geschichte wird ohne den Schriftsteller gespielt.

Variante 3

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

ZEITUNGSTRANSPORT

Alle SP haben ein Zeitungsblatt und sind im Raum verteilt.

Die SP falten das Zeitungsblatt grösstmöglich auf, halten es vor ihren Bauchnabel, beginnen zu gehen und lassen das Zeitungsblatt beim Gehen los. Ziel ist es, das Blatt möglichst lange, ohne es zu halten, durch den Raum zu transportieren. Sobald es runterfällt, bleiben sie im «Freeze» stehen. Wenn alle SP stehen, wird das Zeitungsblatt einmal gefaltet und das Spiel beginnt erneut usw.

(→ Bewegung und Sport)

ZEITUNGSBALL

Alle SP haben in beiden Händen ein Zeitungspapier. In jeder Hand wird nun einzeln eine Zeitungskugel geformt (Schneeball).

Variante

Die SP machen mit den Zeitungsbällen eine Schneeballschlacht.

ZEITUNGSHUT

Die SP kleben sich Zeitungshüte und entwickeln daraus eigene Figuren. Wie geht diese Figur? Wie heisst sie? Welches Geheimnis hat sie? Wo wohnt sie? Was sind ihre Ängste? Was macht sie besonders gerne? Was kann sie sehr gut? Was ist ihr grösster Traum? Usw.

Variante

Die Zeitungsfiguren stellen sich in einer Modeschau beim Catwalk vor. (→ BG/TTG)

Seite im Buch

Thema

44/45

Mit Aufnahmegerät und Notizblock zum Interview

Spielübersicht

- Umfrage
- Fragentraining
- Fragenfragen
- Frage und Antwort zeichnen
- Menschenkamera
- eine Frage in die Mitte stellen
- Fragensuche

Konkrete Spielideen

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.

FRAGENTRAINING

FRAGENFRAGEN

Alle SP gehen im Raum und überlegen sich eine Frage. 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.

FRAGE UND ANTWORT ZEICHNEN

Zu zweit draussen. Auf den Boden wird mit Kreide ein erster Bilderrahmen gezeichnet. A stellt eine Frage, B antwortet darauf. Die Antwort erfolgt jedoch nicht mündlich, sondern wird mit Kreide in den ersten Bilderrahmen gezeichnet oder pantomimisch/theaterspielend im Bilderrahmen gezeigt. Die Antwort bringt A auf die Idee der nächsten Frage. Diese stellt A wieder an B. In einem neuen Bilderrahmen zeichnet oder zeigt B nun die nächste Antwort. Nach ca. fünf Bildern wird gestoppt und die SP betrachten ihr Frage-Antwort-Kunstwerk. Dann werden die Rollen gewechselt. (→ BG)

MENSCHENKAMERA

Im Raum sind ausgewählte Fragen, beispielsweise aus den Büchern von Antje Damm «Frag mich» oder «Ist 7 viel?», aufgehängt.

Die SP gehen zu zweit im Raum und spielen das Spiel «Menschenkamera» (siehe Ideen Sprachstarken 5 S. 4/5). Auf dem Weg zur nächsten Frage wird jeweils eine Antwort auf die zuvor gelesene

Frage gesucht.

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 Fragethematik gestellt. Dabei entstehen mit der Zeit immer interessantere und oft auch detailliertere Fragen.

FRAGENSUCHE

Zwei SP stehen sich gegenüber und stellen sich während einer Minute ununterbrochen und gleichzeitig möglichst viele Fragen. Dabei steht eine verspielte Fragerei im Vordergrund. Aus dem Fragen-:ken 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 SP eine Frage, die sie neugierig macht. Dieser Frage gehen sie individuell nach. Der Forschungsraum ist eröffnet.

Spielübersicht

- Blicknicklauf
- W-Fragen-Bericht
- Zeitungsbericht

Konkrete Spielideen

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

In der Mitte liegen Karten und Stifte. Der Weg durch die Mitte wird mit dem Auftrag angereichert, bei der Begegnung in der Mitte eine Schlagzeile aufzuschreiben. So werden Schlagzeilen gesammelt, die im Schulzimmer als Anregung aufgehängt werden können.

W-FRAGEN-BERICHT

Zu zweit wählen die SP eine Schlagzeile. Über die W-Fragen der Journalistin recherchieren die SP zur Schlagzeile. Dabei darf auch Erfundenes (Fake News) eingebaut werden. W-Fragen:

- Was ist passiert?
- Wo ist es geschehen?
- Wann hat es stattgefunden?
- Wer war beteiligt?
- Wie hat es sich ereignet?
- Warum ist es geschehen?

Aus den Recherchen schreiben die SP einen eigenen Zeitungsbericht. Anschliessend werden die Berichte einander vorgestellt. Das Publikum überlegt sich dabei: Was klingt glaubwürdig? Was eher nicht? Wo sind Fake News versteckt?

ZEITUNGSBERICHT

Die SP wählen zu zweit ein Ereignis aus ihrer gewohnten Welt oder aus dem Schulalltag als Ausgangslage für einen Zeitungsbericht, den sie gemeinsam verfassen.

Spielübersicht

- Tiersprache-Tabelle
- Pferderennen
- Fantasietiere

Konkrete Spielideen

TIERSPRACHE-TABELLE

Zu dritt. Die SP beobachten ein ausgewähltes Haustier (oder ein Tier auf YouTube). Welche Sprache hat das Tier? Was tut es, wenn es Angst hat? Was, wenn es fröhlich ist? Was, wenn es wütend ist? Usw. Die SP halten die Beobachtungen in einer Tiersprache-Tabelle fest (wie auf S. 48/49 im Buch).

Variante

Die SP schlüpfen in die Rolle des Haustiers und probieren die Kommunikationsmöglichkeiten aus der Tiersprache-Tabelle aus.

PFERDERENNEN

Alle sitzend im Kreis. Die SPL kommentiert ein Pferderennen. Dabei werden die eigenen Hände zu den Beinen der Pferde. Die SP machen alles mit der SPL mit. Folgende Anweisungen können von der SPL frei gewählt und spontan eingesetzt werden: Pferde machen sich startklar, losspringen, galoppieren, (doppelte) Hürde springen, Kurve nach links/rechts, über Wassergraben, Verschnaufpause, Tempo anziehen usw.

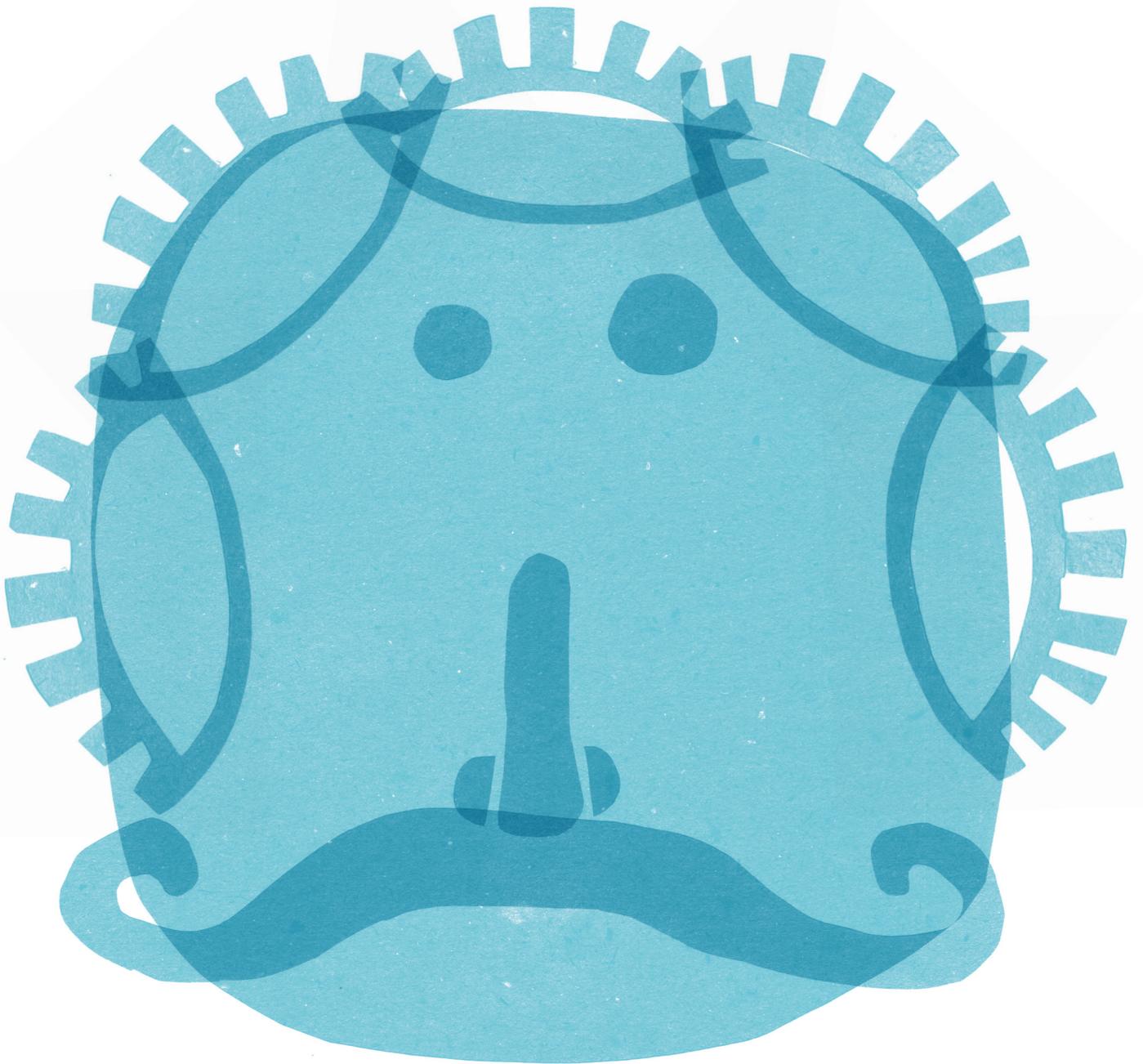
FANTASIETIERE (FIGURENBEWEGEN [36])

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 ihrem Fantasietier einen Namen und erfinden gemeinsam eine Sprache für die verschiedenen Emotionen des Fantasietiers. Das Fantasietier wird der Klasse vorgestellt. Das Publikum darf Fragen an die Tierhaltenden zum Leben mit dem Fantasietier stellen.

Variante

Zwei Fantasietiere treffen aufeinander. Was passiert? Eine Mini-szene kann daraus entwickelt werden.

**ORTE DER SPRACHE:
IN DER BIBLIOTHEK (S. 50-57)
LESEN, HÖREN, SCHREIBEN**



Spielübersicht

- Lieblingsbuch
- Lieblingsgeschichten
- Bücher ordnen
- Spannend und uninteressant
- Ein Buch vorstellen
- Bücherwahl
- Buchtrailer
- Buchwerbung
- 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 der 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 wieder 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 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.

BÜCHER ORDNEN

Die SP suchen gemeinsam nach verschiedenen Ordnungssystemen. Auf wie viele verschiedene Arten kann man Bücher ordnen? Beispiel: Ordnen nach Grösse, Seitenzahl, Dicke des Buchrückens, Farben, Schriftarten, Genres, Interessen, Alphabet, Autor usw. (→ MA)

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 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 langweilig finden und welche Themen sie interessant finden. Anschliessend sucht A für B fünf 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?

BUCHTRAILER

Eine Buchpräsentationen im Filmformat. Die SP wählen in Gruppen (drei bis fünf SP) einen Buchrückentext. Welche Informationen kann man daraus lesen? Welche kann man filmisch darstellen? Die SP erstellen ein kleines Storyboard mit Kurzbeschrieben zu den einzelnen Szenen, die sie filmisch festhalten möchten. Wenn die Drehorte klar sind (im und ums Schulhaus oder zu Hause, falls die Aufgabe als Hausaufgabe gestellt wird), können die SP mit einem Handy die Szenen aufnehmen. Sobald alle Aufnahmen im Kasten sind, wird ein Trailer zusammengeschnitten, z. B. mit einem Programm wie i-Movie.

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)

BÜCHERFLOHMI

Die SP bringen alte Bücher mit, die sie dann 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 Nachhaltigkeitgedanke wird gestärkt.

Spielübersicht

- Vom Buchrückentext zum Buchumschlag
- Buchumschlag unter der Lupe
- Buchgenrewechsel

Konkrete Spielideen

VOM BUCHRÜCKENTEXT ZUM BUCHUMSCHLAG

Die SPL sucht verschiedene Buchrückentexte aus und tippt diese in einem neutralen Word-Dokument ab. Allein oder zu zweit suchen sich die SP einen Buchrückentext aus und gestalten dazu den Buchumschlag. Es kann mit dem Computer gearbeitet, gezeichnet, collagiert, geklebt usw. werden. Die Buchumschläge werden in einer Ausstellung im Klassenzimmer präsentiert. Die SPL kann nun auch das Rätsel lüften und den originalen Buchumschlag dazulegen. (→ BG)

BUCHGENREWECHSEL

Die SP wählen allein oder zu zweit einen Buchrückentext. Sie versuchen, das Genre zu bestimmen, in dem das Buch geschrieben sein könnte, und versuchen, den Text nun in ein anderes Genre (Krimi, Roman, Gedicht, Comic, Abenteuer, Sachbuch usw.) umzuschreiben. Wie würde nun der Buchumschlag aussehen? Die SP illustrieren und gestalten ihre Ideen. (→ BG)

BUCHUMSCHLAG UNTER DER LUPE

Was kann man alles über ein Buch erfahren, wenn man einen Buchumschlag ganz genau betrachtet? Zu viert. Die SP nehmen verschiedene Buchumschläge unter die Lupe und wählen schliesslich einen davon aus. Die SP versuchen, eine Szene oder einen Dialog zu schreiben, die bzw. der so im Buch vorkommen könnte. Die geschriebenen Szenen oder Dialoge werden szenisch improvisiert und geprobt.

Spielübersicht

- Flunker-Story
- Quiz
- Activity
- Über den Tisch gezogen

Konkrete Spielideen

FLUNKER-STORY (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.

QUIZ

Die SP sammeln möglichst viele Informationen und Fun Facts aus Sachbüchern und erstellen daraus ein Quiz (Beispiel: 1, 2 oder 3? Ob du richtig stehst, siehst du, wenn das Licht angeht.) (→ NMG)

ACTIVITY

Die SPL oder die SP sammeln Informationen aus Sachbüchern. Manche sind wahr und andere sind etwas geflunkert. 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. (→ NMG)

ÜBER DEN TISCH GEZOGEN

Zu viert. Drei SP entscheiden sich für ein gemeinsames Themenfeld (Ferienorte, Bücher, Games usw.), aus dem die Angebotsempfehlungen generiert werden. Dabei versuchen sie, der vierten SP ihre Angebotsempfehlung intensiv anzupreisen. Die vierte Person hat einen komplett anderen Auftrag, den sie geheim von der SPL bekommt: «Finde heraus, welcher SP dich über den Tisch zu ziehen versucht.»

Spielübersicht

● Übung macht den Meister

● Fussballchoreografie

● Fussballtraining

Konkrete Spielideen

FLUNKER-STORY (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.

QUIZ

Die SP sammeln möglichst viele Informationen und Fun Facts aus Sachbüchern und erstellen daraus ein Quiz (Beispiel: 1, 2 oder 3? Ob du richtig stehst, siehst du, wenn das Licht angeht.)
(→ NMG)

ACTIVITY

Die SPL oder die SP sammeln Informationen aus Sachbüchern. Manche sind wahr und andere sind etwas geflunkert. Auf den Boden wird mit Malerlebeband 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.

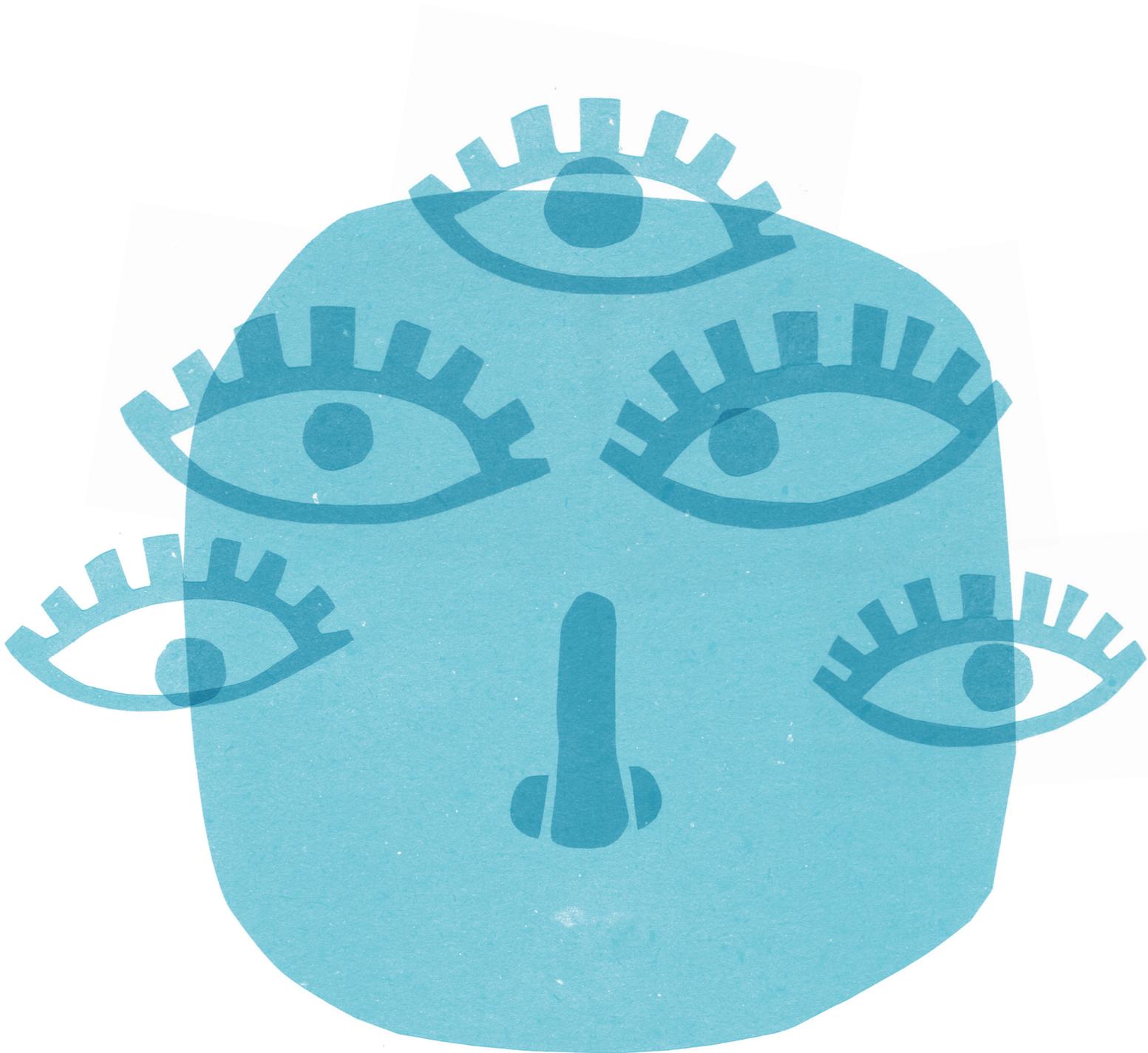
Wenn die SPL «Clear the Field» sagt, wird das Spielfeld geräumt und ein neues Statement wird formuliert.

(→ NMG)

ÜBER DEN TISCH GEZOGEN

Zu viert. Drei SP entscheiden sich für ein gemeinsames Themenfeld (Ferienorte, Bücher, Games usw.), aus dem die Angebotsempfehlungen generiert werden. Dabei versuchen sie, der vierten SP ihre Angebotsempfehlung intensiv anzupreisen. Die vierte Person hat einen komplett anderen Auftrag, den sie geheim von der SPL bekommt: «Finde heraus, welcher SP dich über den Tisch zu ziehen versucht.»

**MIT SPRACHE SPIELEN UND GESTALTEN:
SPRACHSPIEL (S. 58-67)
SPRECHEN, HÖREN, SCHREIBEN, LESEN**



Spielübersicht

- Assoziationsammlung
- Fotostory
- Kreisgeschichten
- 4-Satz-Geschichten
- Dreiwortgeschichten
- Gruppenzahl
- Zettelgeschichte
- Schriftsteller
- Atmosphäre
- Sammelsurium

Konkrete Spielideen

ASSOZIATIONENSAMMLUNG (77)

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

Variante 1

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

Variante 2

Die genannten Begriffe werden auf Karten festgehalten und können zum Geschichtenerfinden dienen (Figur, Situation, Inhalt).

DREIWORTGESCHICHTEN (118)

Zu dritt. Im Vorfeld suchen alle SP für sich drei Wörter und schreiben diese je auf ein Kärtchen. Dabei beschreibt ein Wort eine Atmosphäre, z. B. kalt, das zweite einen Ort, z. B. Keller, und das dritte einen Gegenstand, z. B. Mixer.

Ausgehend von diesem Kartenmaterial versuchen die SP nun, mit den drei Wörtern eine Geschichte zu erfinden und diese zu spielen. Das Spiel beginnt mit den Begriffen einer Karte. Mit der Zeit nimmt man eine zweite Karte hinzu.

Variante

Ausgehend von den Wortsammlungen des AB2 „Erzählkarten: Figuren, Situationen, Ereignisse“ Geschichten erfinden lassen.

SCHRIFTSTELLER (129)

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

Variante 1

Es kommen immer mehr Figuren in die Geschichte.

Variante 2

Die Geschichte wird ohne den Schriftsteller gespielt.

Variante 3

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

FOTOSTORY (71)

Zu fünft. Eine SP erfindet aus den Karten (Figur, Situation, Inhalt) eine Geschichte nach dem Erzählverlauf. Die erzählte Geschichte kann danach von den andern vier SP in Standbildern dargestellt werden.

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, einen 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.

ATMOSPÄRE (63)

Zwei Gruppen. Beide Gruppen bestimmen eine SP, welche die Erzählfunktion übernimmt. Die beiden Erzählerinnen berichten einander über eine Geschichte. Die Geschichte wird mit den Erzählkarten (Inhalt, Figur, Situation) frei nach dem Erzählverlauf erfunden. Die blauen Ereigniskarten eignen sich besonders gut, um die Geschichte zu vertonen. Die restlichen Gruppenmitglieder vertonen die Texte im Hintergrund mit körpereigenen Instrumenten und schaffen so unterschiedliche Atmosphären.

(→ MU)

KREISGESCHICHTEN (76)

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

Variante 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.

ZETTELGESCHICHTE (82)

Zu viert. Die SPL bereitet Kärtchen mit Begriffen 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 Wörter auf den gezogenen Kärtchen vorkommen. Die anderen hören zu. Nach einer Minute macht die SPL ein Zeichen, die erzählende SP wechselt, und ausgehend von der bereits etablierten Geschichte werden beim Weitererzählen die neuen Begriffe integriert. Die Geschichte kann eine ganz neue Wendung nehmen. Wichtig ist, dass alle gezogenen Begriffe genannt werden.

SAMMELSURIMUM (133)

Zu viert. Auf den Boden wird eine Spielfläche geklebt, etwa 60 x 60 Zentimeter. Die SP sitzen um das Spielfeld herum. Eine Box mit kleinen Sammelstücken – ein Korkzapfen, ein Plastikgürchen, 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. Die Erzählpartitur kann dafür als Unterstützung dienen.

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.

POWERPOINT (115)

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

Variante

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

Seite im Buch

Thema

60

Sprachmusik

Spielübersicht

- Experimentieren mit der Sprache
- Klingendes Zimmer
- Geräuschorchester

Konkrete Spielideen

EXPERIMENTIEREN MIT DER SPRACHE

Die SP sprechen das Gedicht und experimentieren dabei mit folgenden Sprachparametern: Lautstärke, Tempo, Pausen, Betonung, Atmung, Wiederholung, Dehnung.

Variante 1

Zu fünft. Die SP versuchen, das Gedicht chorisches zu sprechen. Mögliche Sprech-Inputs dazu können sein: gemeinsam, versetzt, Call and Response, Formationen im Raum, Sprachparameter (siehe oben).

Variante 2

Die SP gestalten einen choreografischen Ablauf zum Gedicht und stellen sich dabei folgende Fragen: Wie wird das Gedicht zum Hörerlebnis? Welche Geräusche können dazukommen? Welche Handlungen würden dazu passen?

Variante 3

Zu zweit. Die SP erfinden ein eigenes Sprachmusikgedicht und nehmen dieses als Tonaufnahme auf. (→ MU)

KLINGENDES ZIMMER

Die SP suchen nach Geräuschen im Schulzimmer (Kugelschreiber, Wandtafel, Buchseiten, Taschenrechner, Computertastatur, Gitarre usw.). Die gefundenen Geräusche werden in Sprache und Laute umgewandelt.

(→ MU)

GERÄUSCHORCHESTER

Alle SP suchen sich je ein Objekt aus, das ein Geräusch erzeugen kann. Dieses Geräusch wird in Sprache oder Laut umgesetzt. Ein Dirigent oder eine Dirigentin kann nun das Geräuschorchester dirigieren. Dafür werden Zeichen für Tempo, Lautstärke, Pause, Solo und Chor gesucht und eingesetzt.

(→ MU)

Seite im Buch

Thema

61

Lesetheater

Spielübersicht

- Dialog schreiben und analysieren

Konkrete Spielideen

DIALOG SCHREIBEN UND ANALYSIEREN

Zu zweit. Die SP schreiben einen stummen Dialog. A schreibt einen Satz, B antwortet schriftlich darauf usw. Alles, was gesagt wird, wird aufgeschrieben.

Die daraus entstandenen Dialoge werden gegenseitig vorgelesen und mit den folgenden Reflexionsfragen analysiert:

Entspricht der geschriebene Dialog einem real gesprochenen Dialog? Welche Unterschiede gibt es?

Welche Teile des Dialogs sind spannend oder langweilig? Warum?

Wie kann man beim Vorlesen den Text spannender gestalten?

Wo würdet ihr beim Vorlesen des Dialogs Pausen setzen?

Welche Textstellen würdet ihr speziell betonen?

Variante

Die SP legen über die entstandenen Dialoge einen Subtext bzw. bauen Emotionen als Regieinputs ein. Folgende Fragen können dabei anregen: Welche Emotionen lassen sich in den Text einspielen? Wie verändert sich der Inhalt des Textes, wenn der Text genervt oder verliebt gesprochen wird?

Spielübersicht

- Lesen und zeichnen
- Störenfried

Konkrete Spielideen

LESEN UND ZEICHNEN

Zu zweit. A trägt das Gedicht «Ich träume mir ein Land» langsam vor, während B das Gedicht auf dem Hellraumprojektor, der Wandtafel oder auf dem Visualizer parallel dazu live zeichnet.
(→ BG)

STÖRENFRIED

Zu zweit. A trägt das Gedicht «In der Stadt» vor und B stört durch andere reingerufene Reimwörter. Beispiel: «In einer grauen (blauen), grauen (blauen) Stadt.» Oder «Ich träumte mir ein Land (Strand), da wachsen tausend Bäume (Träume).»

Spielübersicht

- Sprach-Bilder-Performance

Konkrete Spielideen

SPRACH-BILDER-PERFORMANCE

Zu dritt oder zu viert. Jede Gruppe wählt eins der Sprachbilder aus dem Sprachstarken 5 (S. 64/65) aus. Die Gruppe experimentiert mit dem vorgegebenen Text und kreiert eine Szene dazu. In der ersten Phase werden die Sprach-Bilder mittels der Experimentier-Inputs erforscht. In der zweiten Phase entwickelt die Gruppe eine Performance, die sie der Klasse zeigen kann.

Experimentier-Inputs: Sprache

- Wie wird der Text auf die SP verteilt?
- Gibt es Wörter, die von mehreren oder allen Spielenden gesprochen werden?
- Welche Textstellen werden leise oder laut gesprochen?
- Welche Textstellen werden, wiederholt?
- Wo werden Pausen gesetzt?

Experimentier-Inputs: Darstellen

- Wie stellt sich die Gruppe auf der Bühne auf (z.B. in einer Linie, einem Dreieck, Viereck, alle hintereinander)?
- Gibt es eine Bewegungs-Choreografie?
- Gibt es Bewegungen, wie Klatschen, Patschen oder Stampfen, welche das Sprachbild mit Geräuschen untermalen kann?

Spielübersicht

- Versteckte Täuschungen
- Schmetterlingsbilder

Konkrete Spielideen

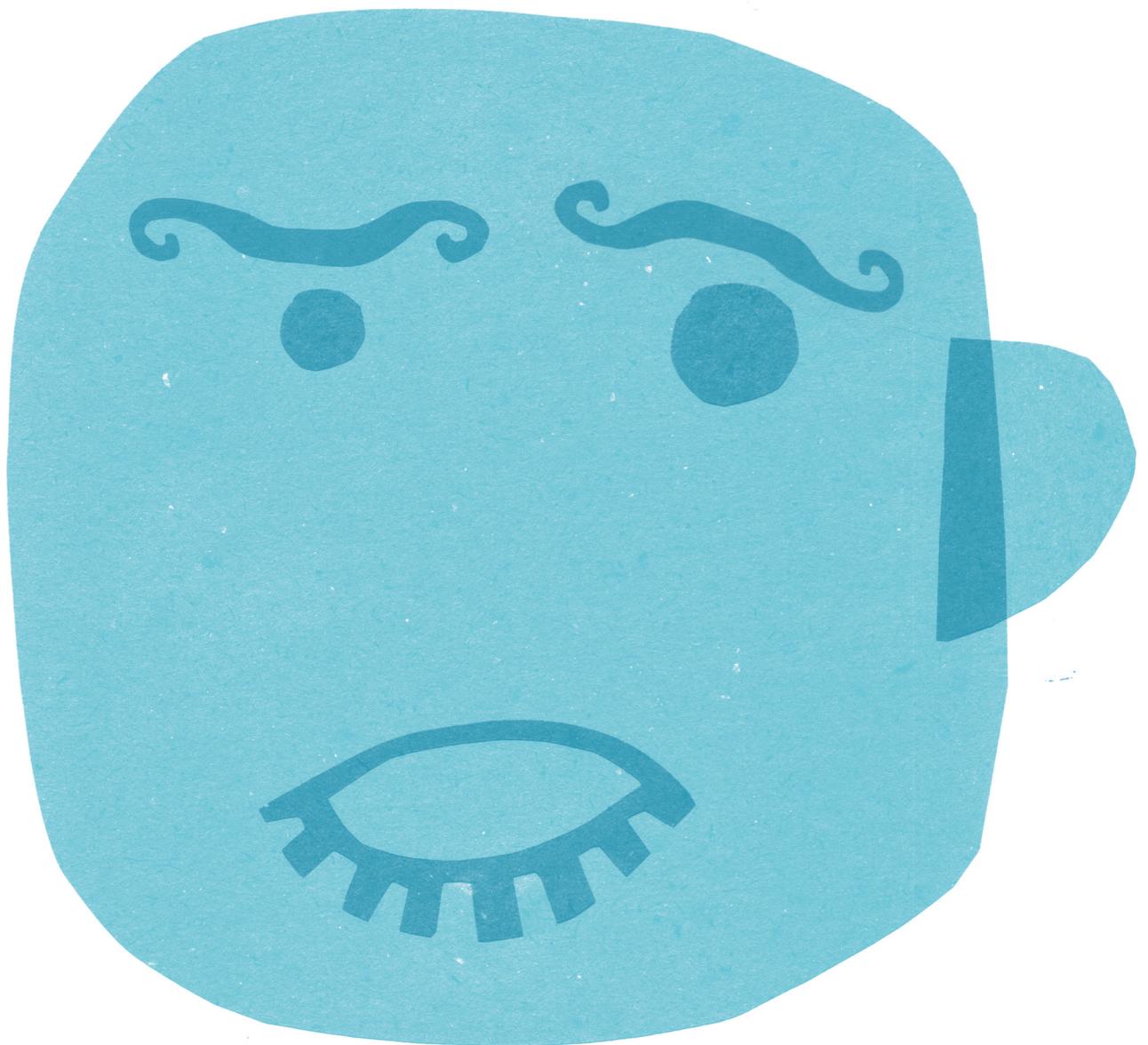
VERSTECKTE TÄUSCHUNGEN

Die SP suchen selbst nach optischen Täuschungen im Schulhaus und auf dem Schulweg und fotografieren diese.
→ (BG)

SCHMETTERLINGSBILDER

Alle SP bekommen ein Blatt Papier. Das Papier wird in der Mitte gefaltet und wieder geöffnet. Auf eine Papierhälfte wird nun ein Bild mit Wasserfarben gemalt. Dazu darf die Wasserfarbe sehr wässrig aufgetragen werden. Wenn das Bild fertig ist, wird es zusammengefaltet. Wenn das Bild nun wieder geöffnet wird, entsteht ein neues Bild. Wer sieht was darin? Die SP tauschen sich aus.
(→ BG)

**SPRACHE ERFORSCHEN:
WÖRTER (S. 68-81)
GRAMMATIK, RECHTSCHREIBEN**



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

68/69	Chatroom
-------	----------

Spielübersicht

- Virusalarm
- Whats-App-Nachrichten

Konkrete Spielideen

VIRUSALARM

Zu zweit. Beide SP überlegen sich unabhängig voneinander ein Sprachvirus (alle Adjektive fehlen, alle Pronomen werden grossgeschrieben, alle Verben stehen nur in der Grundform usw.) Danach chatten die beiden per Laptop. Wer kommt als Erstes dem Virus auf die Schliche?

WHATS-APP-NACHRICHTEN (UMLAUFBAHN (44))

Alle SP schreiben eine WhatsApp-Nachricht auf ein Post-it (erfunden oder wahr). Das Post-it kleben die SP auf sich. Im Kreis werden die Nachrichten nun von SP zu SP gesendet, in dem ein SP seine

Nachricht laut spricht und dabei auf einen andern SP zeigt. Jeder SP sendet und bekommt eine Nachricht. Die SP merken sich dabei die Reihenfolge. Danach wird die Reihenfolge wiederholt.

1. Input

Alle Häuser bekommen Highspeed-Internet. Die Nachrichten werden also von den SP schnell übertragen (Tempo 10).

2. Input

Das gesamte Internet ist überlastet, die Nachrichten kommen nur stockend an, gewisse Teile gehen verloren oder ganz andere Nachrichten kommen an.

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

70/71	Die Wörtersortiermaschine
-------	---------------------------

Spielübersicht

- Bewegungsfabrik
- Wörtersortiermaschine

Konkrete Spielideen

BEWEGUNGSFABRIK (40)

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

WÖRTERSORTIERMASCHINE

Die SP bauen die Wörtersortiermaschine (Sprachstarken 5 S. 70/71) nach. Die verschiedenen Fragen sind einzelne Abteilungen, die mit einer Beamtin oder einem Beamten besetzt sind. Die Wortarten könnten beispielsweise Sammelkisten sein. Die Wörter werden auf Zettel geschrieben (Beispiel: schwierige Wörter sammeln oder Wörter aus dem Merkheft wählen). Wenn die Maschine fertig aufgebaut ist, werden die Wörter getestet. Ein SP wählt einen Wortzettel und geht mit diesem durch die verschiedenen Abteilungen, bis der richtige Wortkasten gefunden wurde.

Variante

Funktioniert die Maschine auch mit fremdsprachigen Wörtern? (→ Fremdsprachen)

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

72/73	Regelmässige und unregelmässige Verben
-------	--

Spielübersicht

- Bewegungsfabrik
- Wörtersortiermaschine

Konkrete Spielideen

PINGPONG-GEDICHT

Zu zweit mündlich. A wirft mit einem Ball B einen Satz zu (Ping). B wirft mit einem ergänzenden Satz A einen Satz zu (Pong) usw. Es wird anfangs nur die Zeit festgelegt (Präteritum oder Perfekt). Ob regelmässige oder unregelmässige Verben gewählt werden, ist bei dieser Übung nicht relevant. Hier geht es um das schnelle An-

wenden der Zeitformen.

ZEITWECHSEL

Alle stehend im Kreis. Ein Ball wandert durch den Kreis. Mit jedem Wurf wird ein Satz der Geschichte erfunden. Die Geschichte wird im Präteritum erfunden. Sobald die SPL ein Signal spielt – Gong, Klat-

schen usw. –, wird die Geschichte direkt vom Präteritum ins Perfekt gewechselt und der Ball wandert weiter. Er klingt erneut das Signal, wird wieder zurück ins Präteritum gewechselt usw.

Variante

Weitere Zeiten, wie das Präsens oder das Futur, können dazugenommen werden. Dann müssen jedoch weitere Signale gespielt werden oder die SPL sagt die Zeit immer nach dem Signal an.

Seite im Buch Thema

74/75 Die Wörtersortiermaschine

Spielübersicht

- Wörterwerkstatt
- Wortneuschöpfung
- Blicknicklauf
- 1, 2, 3, 4, 5 und mehr Morpheme
- Neue Klassenzimmerwörter

Konkrete Spielideen

WÖRTERWERKSTATT

Die SP bauen die Wörterwerkstatt (Sprachstarken 5 S. 74/75) nach. Die Morphemkisten werden auch nach dem Buch beschriftet. Die SP sammeln anschliessend ganz viele Wörter auf Notizzetteln. Die Wörter können beispielsweise mit dem Spiel «Assoziationssammlung» gesammelt werden (siehe Idee Sprachstarken 5 S. 58/59). Die Wörter werden dann von den SP in die Morpheme zerschnitten und den entsprechenden Kisten zugeordnet. Am Ende kontrolliert die SPL die Kisten gemeinsam mit den SP.

WORTNEUSCHÖPFUNG

Aus den zerteilten Wörtern in den Morphemkisten können die SP neue Kombinationen erstellen. So entstehen automatisch neue Wörter. Für diese Wörter können die SP eine Zeichnung machen und anschliessend den anderen SP präsentieren: Dieses neue Wort sollten wir in unserem Klassenwortschatz aufnehmen, weil ... Die präsentierenden SP versuchen dabei, die anderen SP zu überzeugen.

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 wird mit dem Auftrag angereichert, bei der Begegnung in der Mitte ein Wort aus möglichst vielen Morphemen zu bilden.

1, 2, 3, 4, 5 UND MEHR MORPHEME

Zu zweit. A sagt ein Morphem (Arbeit), B macht daraus ein Wort mit zwei Morphemen (arbeitslos), A macht daraus ein Wort mit drei Morphemen (Arbeitslosenkasse), B macht daraus ein Wort mit vier Morphemen (Arbeitslosenkassentum), A macht daraus ein Wort mit fünf Morphemen (Arbeitslosenkassentumkassier) usw. So können schnell neue Wörter entstehen.

NEUE KLASSENZIMMERWÖRTER

Die SP gehen durchs Schulzimmer und versuchen, neue Wörter oder Wortkombinationen für die Dinge im Schulzimmer zu finden. Diese notieren sie auf Post-it und kleben sie an einen passenden Ort im Schulzimmer. Die SP versuchen, für eine Woche die Dinge beim neuen Namen zu nennen.

Seite im Buch Thema

76/77 Die Doppelkonsonanten-Regel

Spielübersicht

- 1, 2 oder 3

Konkrete Spielideen

1, 2 ODER 3

Mit Malerklebeband werden die drei Felder „1 Konsonant“, „Doppelkonsonant“ und „2 verschiedene Konsonanten“ auf den Boden gelebt.

Die SPL nennt eins der Wörter aus dem Sprachstarkenbuch 5 (S. 76). Auf 1, 2 oder 3 stellen sich die SP in das Feld, zu dem sie das Wort zuteilen würden.

Spielübersicht

- | | | | |
|--|---|-------------------------|------------------------------|
| Grossschreibregel:
● ABC-Wurf mit Nomen | Im Wörterbuch nachschlagen:
● Wörterbuch-Turnier | ● Wörterbuch-Geschichte | Lernwörter:
● Stille Post |
|--|---|-------------------------|------------------------------|

Konkrete Spielideen

Grossschreibregel:

ABC-WURF MIT NOMEN

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

Variante 1

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

Variante 2

Zu dem Buchstaben dürfen nur Nomen mit den Nachmorphemen aus dem Sprachbuch 5 (S. 78) gebraucht werden.

Im Wörterbuch nachschlagen:

WÖRTERBUCH-TURNIER

Ein SP sucht sich ein Begriff aus dem Wörterbuch heraus und sagt dieses laut. Die SP versuchen das Wort möglichst schnell nachzuschlagen. Der SP, der es zuerst gefunden hat, darf einen neuen Begriff aussuchen.

WÖRTERBUCH-GESCHICHTE

Jeder SP sucht sich fünf beliebige Begriffe aus dem Wörterbuch heraus und schreibt sie auf einen Zettel. Alle Zettel werden gesammelt, gemischt und neu verteilt. Jeder SP erhält somit fünf neue Begriffe. Die SP schreiben mit den fünf Begriffen eine Kurzgeschichte.

Variante

Geschichte zu den Wörtern mit Standbildern erzählen.

Lernwörter üben:

STILLE POST

Die SP schreiben sich schwierige Lernwörter gegenseitig auf den Rücken.

Spielübersicht

- Der Hochstapler

Konkrete Spielideen

DER HOCHSTAPLER

Zu viert. Die SP überlegen sich, mit welchen Argumenten Maroni den Hochstapler Gert Nörmangler stellen kann. Anschliessend werden die Rollen verteilt (Maroni, Gert Nörmangler, Dame oder Herr aus dem Publikum, Polizei). Die SP improvisieren die Szene nach dem Vortrag. Was passiert? Der Titel für die Szene lautet: «Ein Heuchler fliegt auf!» Wenn die Miniszenen eingeübt wurden, werden sie den anderen SP präsentiert.

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



Seite im Buch **Thema**

82/83 **Sprachen vergleichen**

Spielübersicht

- Sprachenvielfalt
- 20 Minuten Muttersprache

Konkrete Spielideen

SPRACHENVIELFALT

Die SPL sammelt mit den SP die Sprachen, welche in der Klasse gesprochen werden. Wie würde das Gedicht «Der Wind» oder «Der Regenbogen» in den weiteren Sprachen klingen? Die SP versuchen, die Gedichte zu übersetzen und in ihrer Sprache vorzutragen. (→ Fremdsprachen)

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? (→ Fremdsprachen)

20 MINUTEN MUTTERSPRACHE

Während 20 Minuten wird der Unterricht in den Muttersprachen der SPL und der SP weitergeführt. Alle SP und die SPL sprechen

Seite im Buch **Thema**

84/85 **Sätze verändern – das Verb und seine Mitspieler**

Spielübersicht

- Zaubertrick-Anleitung

Konkrete Spielideen

ZAUBERTRICK-ANLEITUNG

Zu zweit. Die SP suchen im Internet (YouTube) oder in einem Zaubertrickbuch nach einem Zaubertrick. Diesen üben sie mit der Anleitung, sodass sie den Zaubertrick den anderen SP danach präsentieren können.

Variante 1

A zeigt den Trick einmal vor. Danach versucht A mittels einer Schritt-für-Schritt-Anleitung, den Zaubertrick B beizubringen. Variante 2: A zeigt B den Zaubertrick und B versucht, daraus eine Schritt-für-Schritt-Anleitung zu schreiben.

Seite im Buch **Thema**

86 **Die vier Fälle**

Spielübersicht

- Wortbetonung

Konkrete Spielideen

WORTBETONUNG (79)

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

Variante

Verschiedene Wortarten betonen, z. B. alle Nomen im Gedicht betonen.

87 Satzzeichen bei direkter Rede

Spielübersicht

- Direkte Rede

Konkrete Spielideen

DIREKTE REDE

Zu zweit oder zu dritt. Die SP schreiben ein Gespräch aus dem Unterricht zwischen Schülerin und Lehrperson oder Schüler und Schülerin auf. Die SP sollen dabei alle drei Varianten der direkten Rede einzubauen versuchen. Anschliessend werden die Rollen aufgeteilt (Erzählerin/Erzähler, Person A, Person B). In den Gruppen wird das kurze Lesetheater geübt.

Variante

Das Lesetheater als Hörbuch mit dem Aufnahmegerät (Handy) aufnehmen. Ein weiterer SP kann Geräusche einbauen.

88/89 Komma setzen

Spielübersicht

- Königreich
- Befehlsrunde

Konkrete Spielideen

KÖNIGREICH

Das Experiment mit den Königreichen (Sprachstarken 5 S. 88/89) selbst nachstellen und mit eigenen Sätzen experimentieren. Wie viele verschiedene Möglichkeiten, einen Satz zu bauen, gibt es jeweils?

Variante 1

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

BEFEHLSRUNDE (106)

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

Variante 2

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

90/91 Kürzestgeschichten

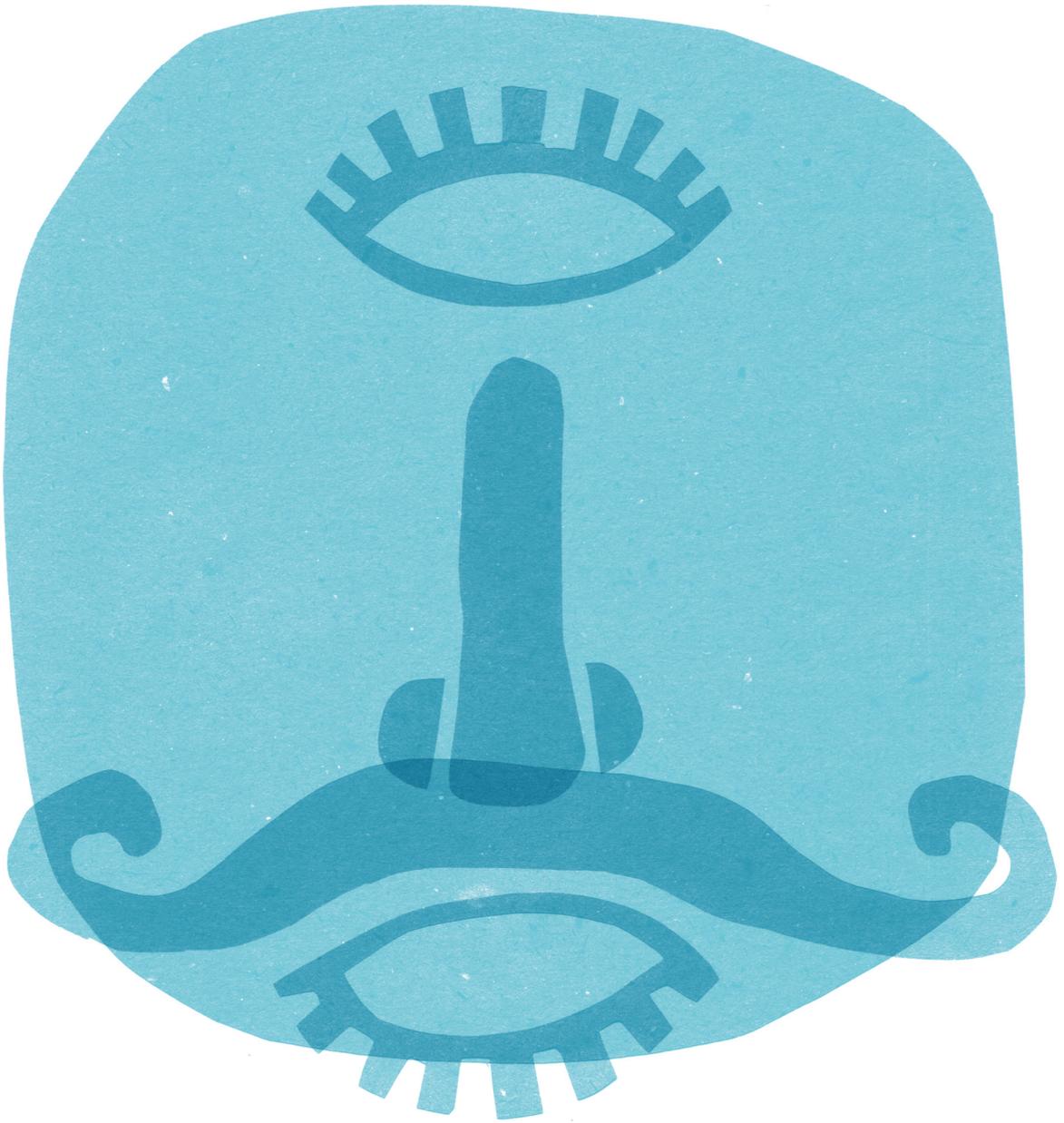
Spielübersicht

- Kürzestgeschichte in Schildern

Konkrete Spielideen

KÜRZESTGESCHICHTE IN SCHILDERN

Die SP zerlegen die Kürzestgeschichte (Sprachstarken 5 S. 90/91) in Teile und schreiben diese auf jeweils ein Schild bzw. Blatt Papier (Beispiel: Schild 1 «Wenn ich glücklich bin ...», Schild 2 «... kommt es mir so vor, als wenn ich leuchte.», Schild 3 «Aber wenn ich Wut habe ...», Schild 4 «... explodiere ich!»). Die SP experimentieren mit den Schildern und versuchen, eine Choreografie bzw. eine Präsentation der Schilder zu finden, die Spannung im Publikum auslösen soll. Zur Untermalung der Präsentation suchen die SP eine passende Musik aus.



Beispielenheit zum Thema «Erzählpartitur» Sprachstarken 5 S. 58/59 (2-3 Lektionen)

AUFWÄRMEN

Inhalt der Doppellektion	Sozialform	Zeit	Material
<p>ASSOZIATIONENSAMMLUNG (77) Zu zweit gehend im Raum. Die SPL nennt einen Begriff. Ein SP beginnt, während 30 Sekunden Assoziationen aufzuzählen, die ihm dazu in den Sinn kommen. Der andere SP hört aufmerksam zu und versucht, innert 30 Sekunden die genannten Begriffe des ersten SP möglichst lückenfrei zu wiederholen. Danach wechseln die SP die Aufgaben.</p> <p>Variante Erzählkarten sammeln Für die Erzählpartitur werden in der Klasse Figurenkarten, Situationskarten und Ereigniskarten gesammelt. Ideen für die SPL:</p> <p>Figurenkarten Namen, Kleidungsstücke, Gegenstände</p> <p>Situationskarten Landschaften, Orte, Gebäude, Zeitangaben</p> <p>Ereigniskarten Alltagsereignisse, Träume/Zukunftspläne, Freizeitbeschäftigungen</p> <p>Die gesammelten Begriffe werden von den SuS auf Zetteln festgehalten und den drei Kategorien zugeordnet.</p> <p>Variante 1 Der zweite SP hat nach dem Zuhören eine Minute Zeit, um eine Geschichte zu erfinden, die möglichst viele genannte Begriffe des ersten SP beinhaltet.</p>	PA	10'	Orange, blaue, grüne Zettel
<p>SPRACHSTARKEN 4 S. 70/71 1. Die SP lesen gemeinsam die Geschichte von Frederik und seinen gesammelten Wörtern (evtl. auch das ganze Bilderbuch vorlesen...) 2. Die SP ergänzen ihre Liste mit ihren Lieblingswörtern mit Wörtern aus Frederiks Gedicht.</p>	KU	15'	Sprachstarken 4 Persönliche Lieblingswörterammlung
<p>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, einen Kronleuchter usw.</p> <p>Variante Erzählpartitur Eine Auswahl der gesammelten Begriffe wird in den Gruppen dargestellt.</p>	KU	10'	Begriffsammlung der Klasse AB 2a-f (Erzählkarten)

SPRACHSTARKEN 5 «ERZÄHLPARTITUR»

Inhalt der Doppellektion	Sozialform	Zeit	Material
SPRACHSTARKEN 5 S. 58/59: Einstieg <ul style="list-style-type: none"> ● Einstiegstext gemeinsam lesen. ● Vorwissen abholen: Welche Erzählpartituren kennen die SP bereits? (vgl. mit AB 1a/b) 	KU	10'	Sprachstarken 5 S. 58/59, AB 1a/b)

SPRACHSTARKEN 5 S. 58/59 Aufgabe Nr. 1 anhand der kooperativen Lernform «Gruppenpuzzle» <ul style="list-style-type: none"> ● Zu viert. Die SP erfinden anhand der Erzählpartitur im Sprachstarken 4 eine Geschichte. ● Aus jeder Gruppe trifft sich ein SP. Die erfundenen Geschichten werden gegenseitig erzählt und verglichen: Wo gibt es Gemeinsamkeiten/Unterschiede? Welche Begriffe sind neu dazuerfunden worden? 	GA	15'	
--	----	-----	--

NEUE GESCHICHTE ERFINDEN

KREISGESCHICHTEN (76) Alle sitzend im Kreis. Eine SP beginnt mit einer Geschichte. Sobald sie möchte, dass der nächste SP übernimmt, baut sie in einem Satz «... doch plötzlich ...» ein. So wird die Geschichte reihum weiter erzählt, bis die Geschichte zur letzten SP kommt und diese einen Abschluss sucht. Die SP erzählen ihre Geschichte dabei nach der Erzählpartitur. <div style="display: flex; align-items: flex-start;"> <div style="margin-right: 10px;">  </div> <div> <p>Variante 1 Die Geschichte wird von den SP so aufgebaut, dass der Anfang und das Ende am selben Ort stattfinden.</p> <p>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.</p> </div> </div>	HK oder GA	10'	
--	------------	-----	--

ZETTELGESCHICHTE (82) Zu viert. Die SPL bereitet Kärtchen mit Begriffen 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 Wörter auf den gezogenen Kärtchen vorkommen. Die anderen hören zu. Nach einer Minute macht die SPL ein Zeichen, die erzählende SP wechselt, und ausgehend von der bereits etablierten Geschichte werden beim Weitererzählen die neuen Begriffe integriert. Die Geschichte kann eine ganz neue Wendung nehmen. Wichtig ist, dass alle gezogenen Begriffe genannt werden. Variante Die SPL gibt zusätzlich jeweils eine Erzählverlauf (AB 1a/b) vor. Die SP versuchen die Geschichte passend zum Erzählverlauf zu erfinden.	GA	10'	Begriffssammlung der Klasse AB 2a-f (Erzählkarten)
--	----	-----	---

NEUE GESCHICHTE ERFINDEN

SCHREIBANLASS Jede SP schreibt ihre Geschichte anhand eines Erzählverlaufs (AB 1a/b). Die gesammelten Begriffe können miteingebaut werden.	EA	1L	Begriffssammlung der Klasse AB 2a-f (Erzählkarten) AB 1a/b
--	----	----	--

NEUE GESCHICHTE ERFINDEN

Inhalt der Doppellektion	Sozialform	Zeit	Material
Einzelne Geschichten werden anhand einer der beiden Spielmethoden vorbereitet und der Klasse präsentiert. Nach jeder Präsentation geben sich die SP mithilfe der Reflexionsimpulse (siehe unten) gegenseitig ein Feedback zur Geschichte und zur Präsentation.	KU	20'	Geschichten der SP

SCHRIFTSTELLER (129)

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

Variante 1

Es kommen immer mehr Figuren in die Geschichte.

Variante 2

Die Geschichte wird ohne den Schriftsteller gespielt.

Variante 3

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

POWERPOINT (115)

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

Variante

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

REFLEXIONSIMPULSE

Welche Momente waren spannend? Warum?

Was überraschte mich?

Was ahnte ich bereits, bevor es passiert ist?

Welche Gefühle stellten sich während des Zuschauens ein?

Welche Gedanken gingen mir durch den Kopf?

Was beunruhigte mich?

Was überforderte mich?

Was verwirrte mich?

Wann war ich voll in der Geschichte?

Was freute mich besonders?

Welcher Moment faszinierte mich besonders?

Welche Fragen kamen mir in den Sinn?

Was stimmte mich nachdenklich?

Was beeindruckte mich?

Was blieb für mich noch offen?

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 5 / 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



