


6

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



PH LUZERN
PÄDAGOGISCHE
HOCHSCHULE

Zentrum
Theaterpädagogik 



Vorwort

«Die Ideenreichen»

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

Die Idee der «Ideenreichen»

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

Aufbau der «Ideenreichen»

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

Einsatz der «Ideenreichen»

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

Los geht's!

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

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

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



Exkurs_1:

Künstlerische Verfahrensweisen: eine Haltungsfrage

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

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

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

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

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

Exkurs_2:

Ästhetische Bildung: Was ist das?

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

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

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

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

Die Ideenreichen 6

Spielideen zum Deutschlehrmittel „Die Sprachstarken 6 - Sprachbuch“ (Erscheinungsjahr 2009)

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

- Wie war das früher?
- Interview im Altersheim
- Figurencreation 1
- Talkshow

Konkrete Spielideen

WIE WAR DAS FRÜHER?

Mit den SP einen Besuch im Altersheim machen oder die SP aufrufen, als Hausaufgabe ihre Grosseltern anzurufen oder sie zu besuchen. Die SP fragen die älteren Menschen nach einer Geschichte von früher, beispielsweise als sie Kinder waren. Was hat sie damals geprägt? Können sie sich an ein besonderes Erlebnis erinnern? Eine Schulreise? Den Schulweg? Ein Lager? Eine Lehrerin? Ein Abenteuer mit Freunden? Usw.

Zu viert versuchen die SP, die gehörte Geschichte in drei bis fünf Standbildern nachzustellen. Von jedem Standbild wird ein Foto gemacht. Die Fotos können danach den Grosseltern per Post gesendet werden.

Variante 1

Zu den entstandenen Bildern die Geschichte in eigenen Worten aufschreiben.

Variante 2

Die SP können die Geschichte auch nachspielen und als Video zurücksenden.

(→NMG)

INTERVIEW IM ALTERSHEIM

Die SLP sammelt mit den SP Interviewfragen, die sie einer älteren Person stellen könnten. Beispiel: Wie hat man früher gelebt? Was hat man in der Schule gelernt? Was hat man gekocht? Wie sah ein Einkaufsladen aus? Wie gross waren die Schulklassen? Welche Kleider trug man? Wie war das Fernsehen früher? Wie hat man ohne Internet gelebt? Wie ist man gereist? Usw. Mit den SP einen Ausflug ins Altersheim machen oder den SP als Hausaufgabe aufzutragen, ihre Grosseltern anzurufen oder sie zu besuchen und das Interview durchzuführen.

(→NMG)

FIGURENKREATION 1 (99)

Zu dritt. Jede Gruppe wählt ein Foto aus dem Sprachstarken (S. 4/5) und bestimmt einen Namen für die Person darauf. Die SP machen Aussagen über die Person auf dem Foto, um diese zu charakterisieren (z. B. das Aussehen, die Familie, den Charakter, die Wünsche und besonders Wissenswertes). Alles, was schon genannt wurde, wird von den SP in die folgenden Sätze und in deren Inhalt integriert.

Variante 1

Eine SP kann sich im Anschluss in die Rolle dieser Figur einfüh-

len. Sie kann Fragen beantworten oder von ihrem Leben erzählen.

Variante 2

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

Variante 3

Die SP versuchen, zu den Figuren eine Geschichte zu erfinden, z. B. «Ein besonderes Erlebnis».

TALKSHOW (102)

Die SPL teilt einem SP eine Figur eines Bildes aus dem Sprachstarken 6 (S. 4/5) zu. Der SP kommt als diese Figur auf die Bühne und setzt sich auf einen Stuhl. Die anderen SP sind Journalistinnen und Journalisten und befragen ihn zu beliebigen Themen. Er versucht, rollengetreu zu antworten. Dies kann helfen, den Charakter von Figuren zu finden und sich selber in einer Rolle besser kennenzulernen.

Variante

Die Talkshow kann auch zu zweit gespielt werden. Eine SP ist die Journalistin, die andere wird interviewt. Welche Fragen würden die SP einer Person stellen, die vor 100 Jahren gelebt hat?

Spielübersicht

- Zurückversetzt
- Kindheitssong
- Lasst uns spielen
- Geprägt
- Stopptanz mit Stühlen

Konkrete Spielideen

ZURÜCKVERSETZT

Die SP denken über die eigene Kindheit nach. Dafür nehmen die SP ein Spielzeug oder ein Foto von sich aus der Vor- oder Kindergartenzeit mit. Während einer Minute gehen die SP mit dem Foto oder dem Spielzeug durch den Raum und erzählen dabei ununterbrochen alles, was ihnen dazu in den Sinn kommt. Anschliessend schreiben die SP eine Geschichte zu ihren Mitbringsele.

KINDHEITSSONG

Die SP wählen ein Lied aus, das sie mit ihrer frühen Kindheit verbinden, und bringen dieses mit (oder sagen es der SPL, um es auf Spotify zu spielen). Auf der Bühne steht der Erzählstuhl. Die SPL spielt den Song einer SP. Die SP, zu welcher der Song gehört, kommt nach einer Weile, sodass die anderen SP erst raten können, von wem der Song ist, nach vorne und setzt sich auf den Erzählstuhl. Nun erzählt sie eine persönliche Geschichte über das Lied aus ihrer frühen Kindheit. Weshalb habe ich mich für dieses Lied entschieden? Welche Gefühle verbinde ich mit diesem Lied? Wann habe ich das Lied meistens gehört? Was habe ich mit dem Lied schon erlebt? Die SP entscheidet selbst, wenn sie mit ihrer Erzählung fertig ist, und geht dann wieder zurück auf ihren Platz. Die SPL spielt einen neuen Song usw.

(→MU)

LASST UNS SPIELEN

Die SP überlegen sich, was sie als Kind zu Hause oder im Kindergarten oft gespielt haben. Wenn ein SP eine Idee hat, dann sagt er es laut und alle machen dieses Spiel übermotiviert mit, bis eine andere SP eine Spielidee hat. (Beispiel: «Früher haben wir immer Gummitwist gespielt.» Alle: «Oh ja, Gummitwist!» Alle tun so, als ob sie Gummitwist spielen würden. «Früher haben wir Pokémon-Karten getauscht.» Alle: «Oh ja, Pokémon-Karten!» Alle tun so, als ob sie Pokémon-Karten tauschen würden usw.)

GEPRÄGT

Klaus Korden (Sprachstarken 6 S. 6/7) ist vom Zweiten Weltkrieg geprägt. Von welchen Ereignissen sind wir geprägt? Die SPL sammelt mit den SP prägende Ereignisse für die SP (aus der Weltgeschichte). Die SP können auch dazu recherchieren. Die Ereignisse stellen die SP in Standbildern nach und die SPL fotografiert sie. Zu den entstandenen Fotos schreiben die SP zu zweit die Geschichte auf oder machen eine Tonaufnahme. Alle Geschichten und Ereignisse werden anschliessend zu einem eigenen virtuellen Buch von der SPL auf BookCreator gesammelt. So entsteht das prägende Buch der Klasse.

(→NMG)

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 Frage zur eigenen Kindheit, die zum Austausch anregen soll.

- Welches war deine Heldenfigur?
- Was wolltest du als kleines Kind mal werden?
- Welche Streiche hast du früher gespielt?
- Was war das Ekligste, was du mal gemacht hast?
- An welche Geburtstagsparty kannst du dich noch erinnern?
- Welches ist deine früheste Kindheitserinnerung?
- Was hast du als kleines Kind am liebsten gegessen?
- Usw.

Wenn die Musik erneut startet, bewegen sich die SP wieder im Raum.

Spielübersicht

- Vorlesezeit
- Brief an die Autorin bzw. den Autor
- Vom Buch zum Film

Konkrete Spielideen

VORLESEZEIT

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

BRIEF AN DIE AUTORIN BZW. DEN AUTOR

Die SP schreiben einen Brief an die Autorin bzw. den Autor eines Buches, das sie gelesen haben. Darin schreiben sie über die folgenden beiden Fragen:

- Wie hat mir das Buch gefallen?
- Was nehme ich für mich daraus mit?

VOM BUCH ZUM FILM

- Die SP drehen selbst einen Film zu einer gelesenen Klassenlektüre. Dabei stellen sie sich zuvor folgende Fragen:
- Welche Szenen müssen unbedingt im Film vorkommen, damit man die Geschichte versteht?
- Welche Szenen können weggestrichen werden?
- Was würden wir gerne selbst abändern?
- Passt uns das Ende? Oder wollen wir vielleicht ein eigenes finden?

Die SP schreiben vor dem Drehstart selbst ein Storyboard oder ein kleines Drehbuch (kann auch in Gruppen zu den einzelnen Szenen gemacht werden).

Seite im Buch Thema

10/11 **Wie entstehen packende Geschichten?**

Spielübersicht

- Tierfiguren
- Imagination: Tür
- Geschichtentausch
- Genrewechsel
- Schreibwerkstatt

Konkrete Spielideen

TIERFIGUREN

Alle gehend im Raum. Die SP wählen für sich ein Tier aus, das sie interessant finden, und versuchen, dieses zu verkörpern. Welche Körperhaltung passt zu dem gewählten Tier? Welche Gangart? Welche Charaktereigenschaften zeichnen das Tier aus? (Beispiel: Wespe = sehr schnell, nervös und unberechenbar. Dackel = langsam, gemütlich, geduldig.) Sobald die SP ihre Tierfigur gefunden haben, gibt die SPL den SP vor, die Augen zu schliessen. Die SP sollen nun für sich ihre Figur in drei Adjektiven beschreiben. Sobald die Adjektive gefunden sind, dürfen die SP ihre Augen öffnen und sich mit einer anderen SP über die charakteristischen Adjektive austauschen. Die zuhörende SP versucht dann, die Antifigur bzw. das pure Gegenteil der Figur darzustellen. Welche Aspekte könnten daraus spannend für die eigene Figur werden? Die SP können die Tierfigur mit der Antifigur anreichern. So entsteht ein vielschichtiger Charakter.

IMAGINATION: TÜR

Alle SP schliessen die Augen und die SPL leitet mit folgenden Anweisungen und Fragen an: «Stelle dir eine Tür vor. Wie sieht diese Tür aus? Ist sie gross, klein, schwer, sicher, verlottert, verriegelt, modern? Aus welchem Material ist sie gemacht? Aus Holz, Metall, Stoff, Diamanten, Kaugummi? Wie sieht die Schwelle aus? Wie riecht die Tür? Wo ist der Türkopf oder die Klinke? Gibt es eine Klingel? Steht was drauf? – Wenn du die Tür ganz genau vor dir siehst, darfst du, immer noch mit geschlossenen Augen, durch die Tür treten. Schau dir nun den Ort genau an. Wo bist du? Wie sieht es da aus? Was hörst du? Wie ist die Temperatur? Gibt es Menschen dort? Welche Farben siehst du? Was riechst du? Usw.»

Ausgehend von dieser Erfahrung haben die SP einen klaren und detaillierten Ort für einen Geschichtenanfang.

Variante

Die SP zeichnen den imaginierten Ort.

(→BG)

GESCHICHTENTAUSCH

Die SP schreiben eine eigene Geschichte. Den ersten Geschichtsentwurf tauschen die SP mit einem anderen SP. In den erhaltenen Geschichtsentwurf werden nun Ideen eingebaut, z. B. Details, Emotionen, Figuren, Inhalte usw. Anschliessend werden die Geschichten wieder zurückgetauscht. Durch den Austausch können die Geschichten eine neue Farbe erhalten.

GENREWECHSEL

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

SCHREIBWERKSTATT

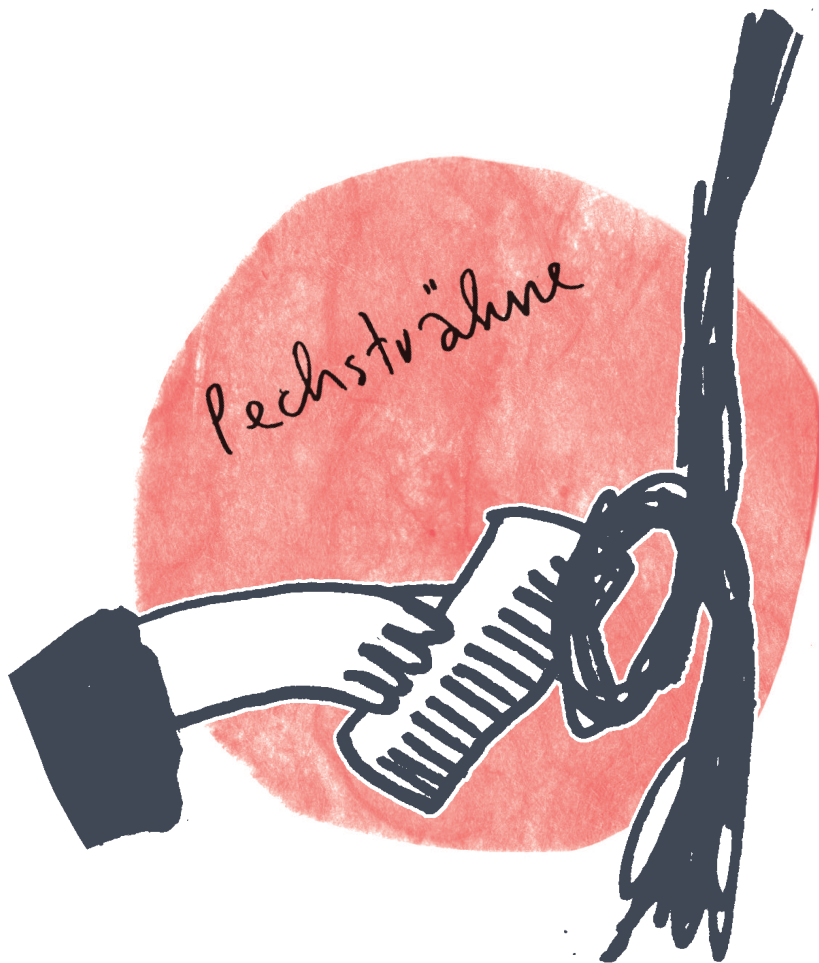
In der Schreibwerkstatt sind verschiedene Schreibstationen aufgebaut mit Anregungen zur Textentstehung. Die SP dürfen selbst eine Form wählen, die für sie interessant erscheint. Ideen für mögliche Stationen sind:

- 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

**BÜCHERN UND AUTOREN BEGEGNEN:
SCHREIBWELT „EIN TAG IM LEBEN VON ...“**

(S. 12-15)

LESEN, HÖREN



Spielübersicht

- Meins oder deins?
- Fragenfragen
- Flunker-Story
- Talkshow
- Gruppeninterview
- Verschenken

Konkrete Spielideen

MEINS ODER DEINS?

Die SP beantworten für sich schriftlich folgende drei Fragen:

- Was ist mir sehr wichtig?
- Was kann ich besonders gut?
- Was nervt mich?

Die SPL schreibt anschliessend die Aussagen per PC auf einzelne Zettel, sodass die Schrift der SP nicht mehr erkennbar ist. Die Aussagen werden sichtbar ausgelegt und die SP versuchen sie sich gegenseitig zuzuordnen, ohne das Rätsel dabei zu lüften, bzw. die SP nehmen die erhaltenen Aussagen erst mal ohne Kommentar an. Erst wenn alle Aussagen verteilt sind, lösen die SP das Rätsel auf.

FRAGENFRAGEN

Gehend im Raum. Die SP überlegen sich eine Frage, die sie gerne an die anderen SP stellen würden. Mit dieser Frage gehen die SP auf Antwortsuche. Das Ziel ist, möglichst vielen SP die Frage zu stellen. Welche Antworten erhalten die SP?

Variante

Die SP übernimmt die Frage, die ihr vorher gestellt wurde, und geht mit dieser neuen Frage weiter. Aus der nächsten Begegnung nimmt die SP wiederum die ihr gestellte Frage mit und stellt diese dem nächsten SP, der ihr begegnet.

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.

TALKSHOW (102)

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

Variante

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

GRUPPENINTERVIEW (69)

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

Variante

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

VERSCHENKEN

Zwei SP verschenken sich je drei vermutete Komplimente.

Beispiel: Ich glaube, du kannst tolle Witze erzählen. Ich vermute, du isst gerne Spaghetti. Ich denke, du bist sehr mutig. Danach suchen sich die SP eine andere SP und verschenken erneut Komplimente.

Spielübersicht

- Flunkerstorys

Konkrete Spielideen

FLUNKERSTORYS (68)

Individuell. Alle SP überlegen sich zwei reale und ein fiktives kleines Geheimnis über sich selbst. Diese drei Geheimnisse werden in Kleingruppen den anderen vorgetragen. Ziel des Erzählenden ist es, dass die Zuhörenden nicht herausfinden, welches der drei Geheimnisse erfunden ist.

**SPRACHE BEWUSST ERLEBEN:
FRAGEN MIT TIEFSINN (S. 16-23)
LESEN, SPRECHEN**



Seite im Buch **Thema**

16/17 **Die Kuh heisst Kuh nicht Ameise**

Spielübersicht

- Sprachforschen
- Was machst du?
- Umbenennen

Konkrete Spielideen

SPRACHFORSCHEN

Die SP wählen ein Wort aus, das sie interessant finden. Die SP suchen im Internet, wie das Wort auf mindestens fünf andere Sprachen heisst. Gibt es Verbindungen zwischen den Sprachen? Die SP suchen nach der Bedeutung des Wortes (Lexikon oder Wikipedia). Was lässt sich über die Herkunft des Wortes herausfinden? Wie lange existiert das Wort bereits? Dies SP tauschen sich anschließend zu viert über das Herausgefundene aus. Lassen sich bei gewissen Wörtern Ähnlichkeiten feststellen?

WAS MACHST DU?

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

UMBENENNEN

Die SP und die SPL versuchen, während zehn Minuten alle Gegenstände, die gerade in Gebrauch sind, umzubenennen. Die SP versuchen also, andere Worte für die Gegenstände zu gebrauchen als die eigentlichen Wörter. Nach zehn Minuten tauschen sich alle SP im Kreis über die gesammelten Erfahrungen aus.

Seite im Buch **Thema**

18/19 **... den Weg mit deinen Zehen sehen**

Spielübersicht

- Ist 7 viel?

Konkrete Spielideen

IST 7 VIEL?

Im Buch «Ist 7 viel?» von Antje Damm findet man philosophische Fragen, deren Antwort nicht eindeutig sind. (Alternativ zum Buch können auch eigene philosophische Fragen gesucht werden.) Die SP wählen daraus zu zweit eine Frage aus und versuchen, diese für sich in Form eines Gedichts zu beantworten.

Variante

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

Seite im Buch **Thema**

20/21 **Aber Anfänge hat sie, viele Anfänge**

Spielübersicht

- Wer ist es?
- Fragensuche
- Eine Frage in die Mitte stellen
- Umfrage
- Fragenfragen
- Frage und Antwort zeichnen
- Menschenkamera
- Gruppeninterview
- ABC...
- Fragen-Papier-Wechsel
- 3-Minuten-Frage-Monolog
- Bohnenspiel
- W-Fragen-Impro
- Im Museum
- Angeklagt
- Was geschah?

Konkrete Spielideen

WER IST ES?

Ein SP denkt sich eine Person, ein Tier oder einen Gegenstand aus. Alle anderen SP müssen nun, indem sie Fragen stellen, herausfinden, an was der SP gedacht hat. Der SP darf jeweils nur mit Ja oder Nein antworten.

Variante

A stellt Fragen und B antwortet. A bewegt sich, B ist im «Freeze» (eingefroren). A macht einen klaren Beginn und einen klaren Schluss. Dann geht A ins «Freeze». B erwacht und stellt die Antwort zur Frage mit einer Bewegung dar. Dann geht B wieder ins «Freeze».

Sobald B eingefroren ist, erwacht A und fragt weiter. So entsteht ein kleiner Körperdialog.

FRAGENSUCHE

Zwei Spielende stehen sich gegenüber und stellen sich während einer Minute ununterbrochen und gleichzeitig möglichst viele Fragen. Dabei steht eine verspielte Fragerei im Vordergrund. Aus dem Fragenwecken geht es in den Kreis. In der Mitte liegt ein Aufnahmegerät (Handy), mit dem die nun folgende Fragensammlung festgehalten wird. Über eine initiiierende Eröffnungsfrage

(die auch eine thematische Anknüpfung an Unterrichtsinhalte sein kann) beginnt die Fragensammlung. Ziel ist es, möglichst viele Fragen spontan, assoziativ und lustvoll zu sammeln. Während des abschliessenden Hörens der Fragenaufnahme wählen die Spielenden eine Frage, die sie neugierig macht. Dieser Frage gehen sie individuell nach. Der Forschungsraum ist eröffnet.

EINE FRAGE IN DIE MITTE STELLEN

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

UMFRAGE

Die SP sammeln in Zweier- bis Vierergruppen unterschiedliche Fragen zu einem bestimmten Thema und notieren sich diese in einem Umfragekatalog auf. Im öffentlichen Raum führen die SP ihre Umfrage mit möglichst verschiedenen Personen durch. Die Umfrage kann z. B. mit Personen aus dem persönlichen Umfeld, mit Personen aus einem bestimmten Berufsfeld, mit Personen aus dem Altersheim usw. durchgeführt werden.

Das Herausgefundene bringen die SP in eine Präsentationsform: theatrale Szene, Quiz, PPP, Installation, Fotocollage, Hörspiel usw.

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.

(→NMG, BG)

MENSCHENKAMERA (12) MIT FRAGEN

Zu zweit. Im Raum sind ausgewählte Fragen, beispielsweise aus den Büchern von Antje Damm «Frag mich» oder «Ist 7 viel?», aufgehängt. Ein SP schliesst die Augen. Der andere führt den blinden SP durch den Raum und stellt ihn wie eine Kamera vor eine der aufgehängten Fragen. Um die Kamera einzustellen, können Kopf, Rücken, Beine durch Berührungen in verschiedene Positionen gebracht werden. Damit wird der Fokus auf eine aufgehängte Frage definiert. Durch ein Antippen der Schulter öffnet die blinde SP kurz die Augen, «fotografiert» die Frage und schliesst die Augen wieder. Danach wird die Kamera zur nächsten Frage geführt.

Auf dem Weg zur nächsten Frage wird jeweils still eine Antwort auf die zuvor gelesene Frage gesucht.

Variante 1

Eine Frage wählen und zu viert die Antwort mit Geräuschen und Klängen aus der Umgebung oder Instrumenten vertonen.

(→MU)

Variante 2

Zu viert eine Frage wählen und die Antwort als Standbild darstellen.

Variante 3

Zu viert eine Frage wählen und eine Szene dazu improvisieren.

GRUPPENINTERVIEW (51)

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

Variante 1: Alle SP erfinden zur gestellten Frage je einen Satz. Dadurch entsteht eine Geschichte, die die Frage beantwortet.

Variante 2: Ein möglicher Geschichtenverlauf wird vorgegeben, z. B. Problem – Eskalation – Lösung.

ABC ... (abgeleitet von ABC DRS 3)

Das Spielteam sammelt ganz viele Fragen. Der Spielkandidat bekommt einen Buchstaben.

Nun wird ein Wecker gestellt und der Spielkandidat versucht, während einer Minute so viele Fragen wie möglich zu beantworten. Die Antworten beginnen jeweils mit dem ausgewählten Buchstaben. Wenn dem Kandidaten keine Antwort einfällt, kann er «weiter» sagen und bekommt eine neue Frage. Wie viele Fragen und Antworten sammelt der Spielkandidat in dieser Minute?

FRAGEN-PAPIER-WECHSEL

Eine Frage oben auf einen Zettel schreiben und weitergeben. Der nächste SP malt zur Frage ein Bild, das die Antwort darstellen soll. Dann wird der Zettel gefaltet und weitergegeben. Der nächste SP muss nun aufgrund des Antwortbildes eine Frage dazu formulieren usw.

3-MINUTEN-FRAGE-MONOLOG

Alle SP schreiben für sich drei Minuten ununterbrochen Fragen auf. Dabei gilt es, einfach draufloszuschreiben, ohne dass man sich mit der inneren kritischen Stimme selbst blockiert. Die Fragen können im Anschluss der Gruppe präsentiert werden. Alle SP entscheiden jedoch für sich selbst, ob sie das möchten.

BOHNENSPIEL

Alle SP bekommen je fünf Bohnen. Ziel des Spiels ist es, dass die SP möglichst abwechslungsreiche und spannende Antworten auf Fragen geben.

Die SP gehen im Raum. Treffen zwei SP aufeinander, stellen sie sich gegenseitig eine Frage. A beginnt und stellt eine Frage. B muss möglichst schnell antworten. Beginnt die Antwort mit Ja oder Nein, gibt A an B eine Bohne ab. Danach stellt B eine Frage an A. Haben beide eine Frage gestellt, suchen sie sich ein neues Gegenüber. Gewonnen hat, wer nach zehn Minuten die meisten Bohnen erobert hat.

W-FRAGEN-IMPRO (123)

Zu zweit. Die W-Fragen-Impro beginnen mit einer SP, die zuerst allein auf der Bühne steht und eine Handlung spielt. Durch das Hinzukommen einer zweiten Person wird eine der folgenden W-Frage beantwortet.

1. Spielfokus: Was tun wir?

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

2. Spielfokus: Wer sind wir?

Eine SP eröffnet mit einer Handlung. Durch das Hinzukommen der zweiten SP wird die Beziehung zwischen den beiden durch die

zweite SP etabliert. Beispiel: Eine Frau wartet auf einem Stuhl. Ein Mann kommt dazu und sagt: «Grüezi, Frau Weber, Magenschmerzen, habe ich gelesen. Kommen Sie rein. Das schauen wir uns einmal genauer an.» Durch diesen Spielvorschlag wird die Beziehung zwischen dem Arzt und Frau Weber definiert. Die erste SP weiss erst jetzt, wer er ist. Sie nimmt die Zuschreibung an.

3. Spielfokus: Woher – wohin?

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

IM MUSEUM

Durch ein Museum gehen Menschen mit unterschiedlichen Absichten. Auf Rollenkarten erhalten alle SP eine Rolle mit einigen Vorgaben für das Spiel. Die SP gehen nun in ihrer Rolle durch das Museum. Die SP sollen dabei erraten, welche Rollen die einzelnen SP verkörpern.

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

22/23	Drudel
-------	--------

Spielübersicht

- Was siehst du?
- Titelsuche
- Drudel zeichnen

Konkrete Spielideen

WAS SIEHST DU?

Die SP schauen sich die Bilder im Buch an und überlegen sich, was sie in den Bildern erkennen bzw. sehen. Die SP tauschen sich darüber aus.

Variante

Die SP erzählen sich zu zweit ausgehend von den Bildern Geschichten. (→BG)

TITELSUCHE

Die SPL druckt die Drudelbilder (Sprachstarken 6 S. 22/23) einzeln gross aus und verteilt sie im Schulzimmer. Alle SP gehen mit einem Stift durch das Schulzimmer und schauen sich die Drudel an. Mit dem Stift schreiben sie mögliche Titel für das Drudel direkt auf das Blatt.

Rollenvorschläge: eilige Besucherin, Museumsanfänger, Kunstkennerin, jemand, der die Leute mehr betrachtet als die Bilder, Museumsdetektiv, Bilderkäuferin, jemand, der heute Nacht ein Bild stehlen will, Museumsdirektorin usw.

ANGEKLAGT

A wird von B und C für etwas angeklagt. B und C dürfen dabei nur Fragen an A stellen. A darf jedoch auf die gestellten Fragen nur mit Ja antworten. Nach einer Weile werden die Rollen gewechselt.

WAS GESCHAH?

Zwei Gruppen arbeiten zusammen. Das Ende einer Geschichte wird als Standbild von der ersten Gruppe gestellt. Die zweite Gruppe versucht nun, durch Fragen herauszufinden, was passiert ist, dass es dazu gekommen ist. Wenn sie auf einer richtigen Spur ist, werden die SP lebendig und spielen einen Bruchteil vor dem Ende bis zum Schluss, also die Auflösung, die im Standbild endet. Die Ratenenden dürfen drei Zeitsprünge befragen: am Tag davor, eine Stunde davor, eine Minute davor.

Variante

Zu viert. Die SP wählen einen Titel und ein Drudel aus und versuchen, daraus eine Szene zu gestalten oder eine Kreisgeschichte zu erzählen.

DRUDEL ZEICHNEN

Die SP werden selbst zu Drudelkünstlerinnen und -künstlern. Die Zeichnungen werden von den SP anschliessend mit einem Drudeltitel auf der Rückseite versehen. Nun kann das Ratespiel in der Klasse beginnen.

(→BG)

TEXTSORTEN:

RADIO IST KINO IM KOPF (S. 24-33)

HÖREN, SPRECHEN, SCHREIBEN, LESEN



Spielübersicht

- Klangforschung
- Klanggeschichte
- Radiosendung hören
- Radio diy

Konkrete Spielideen

KLANGFORSCHUNG

Zu dritt. Die SP haben sich bei dem Hörspiel „Schreckmüpfeli – Mord auf Tonband“ mit den darin vorkommenden Geräuschen auseinandergesetzt (Sprachstarken 6 S. 24/25). Zu dritt suchen die SP im Klassenzimmer und auf dem Schulhof nach den notierten Geräuschen und nehmen sie mit dem Handy auf. Die SP erzählen das Hörspiel nach und verdichten es mit den gesammelten Geräuschen. (→MU)

KLANGGESCHICHTEN (70)

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

Variante

Fünfergruppen. Jede Gruppe wählt eine ihnen bekannte Geschichte aus, z. B. ein Märchen. Anschliessend wird mit körpereigenen Klängen nach passenden Geräuschen für das Vertonen der Geschichte gesucht. Dann werden die Geschichten ohne Worte präsentiert. Die Zuhörenden sitzen mit geschlossenen Augen da. Vielleicht ergibt sich daraus ein Ratespiel. (→MU)

RADIOSENDUNG HÖREN

Die SPL sammelt mit den SP Radiosendungen, die einige der SP schon einmal gehört haben. Während einer Woche hören die SP zum Start in den Schulmorgen gemeinsam jeweils eine der gesammelten Radiosendungen an. Welche Parallelen zwischen den verschiedenen Sendungen lassen sich finden? Was gefällt den SP gut? Was macht eine Sendung spannend? Welche Effekte werden in der Radiosendung verwendet?

RADIO DIY

Zu fünft. Die SP entwickeln in der Gruppe selbst eine Idee für eine Radiosendung. Wer übernimmt die Moderation? Wird ein Interview eingebaut? Welche Geräusche und Soundeffekte sollen eingebaut werden? Was ist der Inhalt der Sendung? Welche Themen sollen darin behandelt werden? Welche Musik passt dazu? Wenn die Fragen geklärt sind, nehmen die SP selbst mit einem Handy oder Aufnahmegerät eine Folge der Radiosendung auf. Die entstandenen Radiosendungen werden gemeinsam mit allen SP gehört.

Spielübersicht

- Klassenradio

Konkrete Spielideen

KLASSENRAADIO

Aus den Lieblingsradiomomenten, Lieblingssendungen und Lieblingssongs der SP soll ein eigenes Klassenradio aufgenommen werden. Dazu werden verschiedene Gruppen (vier bis fünf SP pro Gruppe) gebildet. Folgende Gruppen könnte ein eigenes Klassenradio brauchen:

- Musikgruppe = verantwortlich für verschiedene Songs und deren Moderation
- Nachrichtengruppe = verantwortlich für die neusten Infos
- Unterschiedliche Sendungsgruppen = verantwortlich für interessante Beiträge zu ausgewählten Themen

Spielübersicht

- Exkursion
- Radioreportage

Konkrete Spielideen

EXKURSION

Die SPL macht mit der Klasse eine Exkursion in einen Radiosender. Die SP überlegen sich im Voraus Fragen, die sie auf der Exkursion den Expertinnen und Experten stellen möchten.

RADIOREPORTAGE

Zu viert. Die SP wählen einen Ort oder ein Geschäft in der Nähe des Schulhauses und überlegen sich gemeinsam Fragen für die Reportage über den gewählten Ort. Die SP überlegen sich auch, wen

sie für ihre Reportage interviewen könnten und welche Informationen in der Reportage vorkommen sollen. Sie recherchieren dafür im Internet und in Büchern. Die SP gehen mit einem Aufnahmegerät oder Handy vor Ort, nehmen Geräusche auf und führen

das Interview durch. Wenn alle Tonaufnahmen gemacht wurden, werden die einzelnen Sequenzen zu einer Reportage zusammengeschnitten, sodass am Ende alles auf einer Aufnahme gespeichert ist (Schnittprogramme wie Garage Band, Audacity usw.).

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

30/31	Im Hörspielstudio
-------	-------------------

Spielübersicht			
----------------	--	--	--

- | | | | |
|---------------------|---------------------|-----------------------|-----------------------|
| ● Geräusche erraten | ● Klingendes Zimmer | ● Geräusch-Geschichte | ● Geräusche-Orchester |
|---------------------|---------------------|-----------------------|-----------------------|

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

GERÄUSCHE ERRATEN

Alle SP haben die Augen geschlossen. Die SPL erzeugt im Klassenzimmer nacheinander fünf verschiedene Geräusche. Die SP raten anschließend, wie die einzelnen Geräusche gemacht wurden.

Variante

Zu zweit. Die SP machen selbst Geräuschrätsel. A macht ein Geräusch, B versucht zu erraten, was es war.

(→MU)

KLINGENDES ZIMMER

Die SP suchen nach Geräuschen im Schulzimmer, z. B. Kugelschreiber, Wandtafel, Buchseiten, Taschenrechner, Computertastatur, Gitarre usw.). Die SP schreiben den einzelnen gefundenen Geräuschen Handlungen zu (Beispiel: Das klingt wie ein ... oder wie wenn ich ... mache usw.).

(→MU)

GERÄUSCH-GESCHICHTE

Zu viert. In Gruppen werden kurze Klanggeschichten entwickelt. Es werden jedoch nur die Klänge und Geräusche aufgenommen (Handy oder Aufnahmegerät), die Geschichte wird nicht erzählt auf der Aufnahme. Die erstellten Tonaufnahmen werden in der Klasse abgespielt. Die SP versuchen, die Geschichte dazu herauszuhören, und malen oder schreiben diese auf. Welche neuen Geschichten entstehen dadurch?

(→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)



**TEXTSORTEN:
SPANNUNG UND UNTERHALTUNG (S. 34-39)
LESEN, HÖREN, SPRECHEN, SCHREIBEN**



Spielübersicht

- Hinterrücks
- Geheimverbindungen
- Gerüchteküche
- Flunkerstorys

Konkrete Spielideen

HINTERRÜCKS (47)

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

GEHEIMVERBINDUNGEN (52)

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

Variante 1

Sich auf beide Verbindungen gleichzeitig konzentrieren.

Variante 2

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

GERÜCHTEKÜCHE (81)

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

FLUNKERSTORYS (68)

Individuell. Alle SP überlegen sich zwei reale und ein fiktives kleines Geheimnis über sich selbst. Diese drei Geheimnisse werden in Kleingruppen den anderen vorgetragen. Ziel des Erzählenden ist es, dass die Zuhörenden nicht herausfinden, welches der drei Geheimnisse erfunden ist.

Spielübersicht

- Skala

Konkrete Spielideen

SKALA

Die SP gehen zu Musik im Raum herum. Auf dem Boden ist mit Malerklebeband eine Skala geklebt. Auf der einen Seite steht 0 %, auf der anderen Seite 100 %. Sobald die Musik stoppt, frieren die SP ein und die SPL formuliert eine Aussage. Die SP sollen sich so auf der Skala aufstellen, wie es auf sie persönlich zutrifft. (Bei-

spiel: Auf einer Skala von 0 bis 100 %: Wie gerne liest du Sachbücher zum Thema Tiere?) Die LP kann einzelne Stimmen befragen, weshalb sie sich dort positioniert haben.

Variante

Die SP können auch selbst Fragen an die anderen SP stellen.

Spielübersicht

- Kreisgeschichten
- Zettelgeschichte
- Fotostory
- Powerpoint
- Ununterbrochen
- Innere kritische Stimme
- 3-Minuten-Text
- 4-Satz-Geschichten
- Szenisches Schreiben

Konkrete Spielideen

KREISGESCHICHTEN (76)

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

sie möchte, dass der nächste SP übernimmt, baut sie in einem Satz «... doch plötzlich ...» ein. So wird die Geschichte reihum weiter-

erzählt, bis die Geschichte zur letzten SP kommt und diese einen Abschluss sucht.

Variante 1

Das Spiel kann gut in Kleingruppen gespielt werden.

Variante 2

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

Variante 3

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

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 Wörter auf den gezogenen Zetteln 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.

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.

POWERPOINT (115)

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

Variante 1

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

Variante 2

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

Variante 3

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

Variante 4

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

Variante 5

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

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.

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 persön-

lich (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.

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.

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

TEXTSORTEN:
SCHREIBWELT „SPIELORAMA“ (S. 40-43)
SPRECHEN



Spielübersicht

- Spielnachmittag
- Sportart erfinden

Konkrete Spielideen

SPIELNACHMITTAG

Alle SP nehmen ihr Lieblingsspiel von zu Hause mit oder ein Lieblingsspiel von der Schule hervor. Es werden verschiedene Spielwiesen aufgebaut (Tische). An einem Nachmittag kann in der Klasse ein Spielturnier stattfinden.

Variante

Die SP können Spielpunkte gewinnen und am Schluss gibt es eine Besten-Ehrung.

SPORTART ERFINDEN

Zu viert. Die SP erfinden eine eigene Sportart. Dafür können unterschiedliche Sportausrüstungen ungewöhnlich gebraucht oder neu kombiniert werden. Die Spielregeln der Sportart werden schriftlich festgehalten. Folgende Liste kann zur Sportart-Ideenfindung helfen:

- Aus einer Alltagshandlung oder Hausarbeit eine Sportart ent-

wickeln. Beispiel: Speed-Abtrocknen (in einer Minute möglichst viele Teller abtrocknen) oder Hüpf-Lesen (einen Text laut vorlesen und dabei möglichst oft in die Luft springen).

- Eine neue Sportart mit echten Sportartikeln aus der Turnhalle entwickeln. Beispiel: Besen- oder Staubsauger-Fussball (mit einem Besen oder einem Staubsauger im Slalom einen Ball durch das Zimmer führen) oder Yogamatten-Wettlauf (auf einer Yogamatte möglichst schnell ans Ziel kommen, ohne dabei den Boden zu berühren).
- Eine Sportart wählen, die es schon gibt, und diese mit Alltagsgegenständen ausüben. Beispiel: Sofa-Kunstturnen (verschiedene Akrobatikkunststücke auf dem Sofa), PET-Flaschen-Heben (Gewichtheben mit PET-Flaschen) oder Taschentuch-Weitwurf (Taschentücher möglichst weit werfen).

Spielübersicht

- Klatschkreis
- Pingpongpeng
- Ninja
- Samurai

Konkrete Spielideen

KLATSCHKREIS (54)

Alle stehend im Kreis. Eine SP gibt, kombiniert mit einem klaren Blickkontakt, das Klatschen im Kreis herum. Es entwickelt sich ein regelmässiger Rhythmus. Sobald dieser erreicht ist, kann ein weiteres, vielleicht schnelleres, explosiveres Klatschen in den Kreis gegeben werden.

Variante

Das Klatschen wird kombiniert mit einem chinesischen Laut im Kreis herumgegeben. Der Laut soll dabei von SP zu SP immer lauter werden. Die Lautstärke wird erhöht, bis es nicht mehr lauter geht, und dann wird der Laut allmählich wieder leiser bis zum Flüstern.

PINGPONGPENG (42)

Alle stehend im Kreis. Eine SP gibt ein Klatschen, kombiniert mit dem Wort Ping, an den SP links oder rechts von ihr weiter. Dieser übernimmt das Wort und das Klatschen und gibt es weiter, reihum links oder rechts, also auch mit Richtungswechsel. Parallel dazu wird eine weitere Klatschlinie eingeführt. Diese wird, kombiniert mit dem Wort Pong, durch Blickkontakt über die Kreismitte an eine SP abgegeben. Und schliesslich kann man als Empfänger von Ping oder Pong mit Peng antworten. Dies bedeutet, dass der Empfänger beide Arme hebt und Peng ruft. Dies wiederum bedeutet, dass jene SP, die das Klatschen abgeben wollte, dieses erneut nimmt und eine andere Empfängerin sucht.

- Ping = links/rechts
- Pong = über den Kreis
- Peng = nicht annehmen

Variante

Ping, Pong und Peng werden zu den chinesischen Lauten aus der Buchseite.

- má = rechts
- mâ = links
- ma = über den Kreis
- mà = nicht annehmen

NINJA

Alle eng stehend im Kreis. Mit dem gemeinsamen Ausruf «Ninja!» machen die SP einen Schritt aus dem Kreis, bringen sich ein eine Kampfhaltung und erstarren («Freeze») in dieser. Ein SP beginnt und versucht mit einer schnellen Bewegung (inkl. Kampflaut) dem SP rechts von ihm die Hand (Handfläche oder Handrücken) abzuklatschen. Der SP rechts darf mit einer Bewegung ausweichen und versucht direkt danach seinem rechten SP die Hand abzuklatschen. So geht es reihum weiter. Bewegen darf sich nur, wer am Abklatschen / Ausweichen ist.

Wer abgeklatscht wird, legt die getroffene Hand auf den Rücken und darf nur noch mit einer Hand weiterspielen. Wem beide Hände abgeklatscht wurden, der hat verloren und geht aus dem Kreis. Es werden mit der Zeit immer weniger SP.

Wichtig: Der SP, der an der Reihe ist, darf jeweils nur eine Angriffsbewegung machen, dann ist er wieder im «Freeze». Die angegriffene SP darf sich gleichzeitig mit einer Abwehrbewegung verteidigen.

Variante

Jeder SP darf jeden SP angreifen, jedoch muss die Reihenfolge der Angriffe immer gleich bleiben.

SAMURAI

Alle stehend im Kreis. Ein SP beginnt den «Kampf», indem er mit beiden Armen auf eine andere SP im Kreis zeigt. Die Arme werden über dem Kopf nach unten wie ein Messerhieb geführt, dabei wird laut «Ha!» gerufen. Die SP, auf welche gezeigt wurde, reißt beide Arme in die Luft und ruft dabei laut «Hu!». Unmittelbar darauf müssen die beiden Nachbarn reagieren: Sie machen mit einem lauten «He!»-Ruf eine Bewegung, als würden sie mit beiden Armen den Körper der mittleren SP in der Mitte durchtrennen. Dann wird eine neue SP angegriffen.

ORTE DER SPRACHE: SCHWARZE KUNST (S. 44-53) HÖREN, LESEN



Spielübersicht

- Setzkasten
- Fragen als Türöffner
- Fragenfragen
- Überthema

Konkrete Spielideen

SETZKASTEN

In der Bibliothek einen Setzkasten ausleihen und die SP damit Sätze drucken lassen.

Variante

Die SP stellen selbst Stempel her und bedrucken ein Blatt oder eine Karte.

(→BG/TTG)

FRAGEN ALS TÜRÖFFNER

Fragen sind Türöffner und verleiten uns auf eine Spurensuche. Sie knüpfen an die gewohnte Welt an und führen uns zu neuen Perspektiven und Erkenntnissen.

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 Fragenwecken geht es in den Kreis. In der Mitte liegt ein Aufnahmegerät (Handy), mit dem die nun folgende Fragesammlung festgehalten wird. Über eine initiiierende Eröffnungsfrage (die auch eine thematische Anknüpfung an Unterrichtsinhalte sein kann) beginnt die Fragesammlung. 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.

FRAGENFRAGEN

Alle SP gehen im Raum und überlegen sich drei Fragen, deren Antwort sie nicht kennen. Wer eine gefunden hat, bleibt stehen. Zwei nahe Stehende treffen sich und stellen sich gegenseitig die vorgemerkten Fragen. Diese werden unmittelbar beantwortet. Dabei darf auch eine Antwort frei erfunden werden. Die SP gehen weiter und stellen ihre Fragen einer neuen SP usw.

ÜBERTHEMA

Im Sprachstarken 6 (S. 44/45) bereiten sich die SP auf einen Vortrag vor. Dafür wählt die SPL allein oder mit den SP zusammen ein Überthema. Als Startpunkt wird mit den SP eine Exkursion zum gewählten Überthema gemacht (wie der Museumsbesuch im Theoriebuch). Die SP erhalten schon auf der Exkursion Anregungen und Inspirationen. Die Übung «Fragen als Türöffner» (siehe oben) kann trotzdem im Anschluss durchgeführt werden. Für die Fragen dient dann einfach das Überthema als Ausgangslage. Mit einem Überthema sind die SP mehr miteinander vernetzt und können auch besser gegenseitig Informationen und Spuren austauschen.

Spielübersicht

- Ruf des Abenteuers
- W-Fragenimpro

Konkrete Spielideen

RUF DES ABENTEUERS

Ausgangslage ist ein Material (Zeitungen, Karton, Plastik, Stoff, Papier usw. und Klebeband). Die SP folgen nun ihrer individuellen Frage (aus den Übungen im Sprachstarken 6 S. 44/45) und können dafür mit dem Material experimentieren und forschen. Es entsteht eine Installation mit möglichen Spielsettings.

Variante

Die SP gehen durch die Installation und beschriften die Spuren mit den W-Fragen (Post-it).

W-FRAGEN-IMPRO (122)

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

1. Spielfokus: Was tun wir?

Eine SP spielt eine Handlung. Eine zweite kommt hinzu, beobachtet zuerst und übernimmt dieselbe Handlung. Die Handlung wird dann gemeinsam gespielt. Aus dem Spiel kann sich ein Ort oder

eine Beziehung etablieren.

2. Spielfokus: Wer sind wir?

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

3. Spielfokus: Woher – wohin?

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

Spielübersicht

- Peripherer Blick
- Du
- In die Kreismitte
- 4 Sprachebenen
- Laut sprechen
- Erzählstuhl
- Taschenlampe
- Bodycheck
- Raumblick
- Wie präsentieren?

Konkrete Spielideen

PERIPHERER BLICK (Publikum ansprechen)

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.

DU (klar senden, Blickkontakt)

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

Variante

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

IN DIE KREISMITTE (alle ansprechen)

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

4 SPRACHEBENEN (klar senden, laut sprechen)

Alle gehend durch den Raum. Die SPL führt die vier Sprachebenen einzeln ein:

- Monolog (1) = SP sprechen zu sich selbst
- Dialog (2) = SP sprechen zu einer anderen SP
- Gruppe (3) = SP sprechen zu allen anderen SP
- zum Publikum (4) = SP sprechen über den Raum hinaus

Sind die vier Sprachebenen klar, können die SP damit experimentieren.

LAUT SPRECHEN (laut und deutlich sprechen)

Alle gehend durch den Raum. Die SP wählen einen Satz aus, den sie für sich im Gehen immer wieder laut wiederholen. Die SPL gibt Anweisungen, wie der Satz wiederholt werden kann: leise, laut, ängstlich, verliebt, langsam, schnell, stockend, nervös usw.

Nach einer längeren Ausprobierphase entscheiden sich die SP für eine Variante und stellen sich in einer Reihe auf der «Bühne» auf. Die SPL geht nun möglichst weit weg von der Reihe. Die SP müssen nun einzeln der Reihe nach einen Schritt vortreten und ihren Satz laut und deutlich vortragen. Wenn die SPL den Satz verstanden hat, treten alle SP einen Schritt nach vorne und wiederholen gemeinsam den Satz in der zuvor vorgetragenen Emotion. Dann

treten alle SP wieder zurück in die Reihe und die nächste SP tritt einen Schritt vor und trägt ihren Satz vor. Versteht die SPL den Satz nicht, weil er zu leise oder zu undeutlich gesprochen wird, so muss der Satz erneut vorgetragen werden. Dies wird so lange gemacht, bis die SPL den Satz verstanden hat.

Die Übung sensibilisiert für das laute Sprechen, das man auf einer Bühne braucht. Den SP ist im Anschluss bewusst, wie laut und deutlich sie tatsächlich auf einer Bühne sprechen müssen, damit man sie versteht.

ERZÄHLSTUHL

In der Mitte der «Bühne» steht ein freier Stuhl. Vier SP gehen auf die Bühne und wollen ihren Vortrag halten, über ein Erlebnis berichten oder eine Geschichte erzählen. Die vier SP dürfen jedoch nur sprechen, wenn sie auf dem Stuhl sitzen. Jede SP hat das Ziel, möglichst viel und lange den Stuhl für sich zu bekommen, um dem Publikum möglichst viel erzählen zu können.

Welche Informationen schaffen es bis zum Publikum?

TASCHENLAMPE (Präsenzübung)

Alle stehend im Raum. Die SPL leitet die SP dazu an, die Augen zu schliessen und sich auf sich selbst zu konzentrieren. Dabei sollen die SP ihre Atmung und ihre Körperhaltung bewusst wahrnehmen. Die SP sollen sich nun etwa bei ihrem Brustbein bzw. beim Herz eine innere Kraft, ein Licht oder eine Wärme vorstellen (imaginäres Zentrum). Es hilft, wenn die SP sich dort eine Taschenlampe oder eine Halskette mit einem leuchtenden Diamanten vorstellen. Die SP öffnen die Augen und gehen nun mit dem Bewusstsein der leuchtenden Taschenlampe oder des Diamanten durch den Raum. Die Taschenlampe führt sie durch den Raum. Durch diese Imagination werden die SP aufrecht und präsent den Raum einnehmen.

BODYCHECK (6) (Präsenzübung)

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

Variante 1

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

Variante 2

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

(→Bewegung und Sport)

RAUMLICK (17) (Aufmerksamkeit)

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

WIE PRÄSENTIEREN?

Mögliche Präsentationsideen:

- Tonaufnahme
- Kurzfilm
- Szenische Minisequenzen
- Quiz
- Installationsmuseum
- Handlungsorientierte Aufgaben für die ganze Klasse bzw. das Publikum
- Standbildfotos als Ausgangslage
- in eine Rolle schlüpfen und aus der Ich-Perspektive etwas über die Thematik erzählen (Gutenberg oder der Schriftsetzer usw.)

Seite im Buch

Thema

52/53

Buchcover

Spielübersicht

- Bücher ordnen
- Bücherklau
- Buchklänge
- Büchersalat
- Buchstimme
- Sprechende Bücher

Konkrete Spielideen

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)

BÜCHERSALAT

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

BÜCHERKLAU

Alle sitzend im Kreis. In der Mitte liegen verschiedene Bücher. Die SP werden aufgefordert, die Augen zu schliessen. Währenddessen nimmt die SPL ein Buch von der Mitte weg. Danach öffnen die SP die Augen und raten, welches Buch fehlt.

BUCHSTIMME

Alle sitzend im Kreis. In der Mitte liegen verschiedene Bücher. Ein SP versucht, einen möglichen Satz aus einem Buch zu nennen (der Satz kann frei erfunden werden). Die anderen SP versuchen herauszufinden, welches Buch gemeint ist.

BUCHKLÄNGE

Alle SP erhalten ein altes Buch. Die SP experimentieren mit den Büchern. Welche Klänge lassen sich mit einem Buch erzeugen? Im Kreis sammeln sich die SP wieder und präsentieren die herausgefundenen Klänge. Dabei zeigt jeweils eine SP vor und alle anderen versuchen, den Klang mit ihrem Buch nachzumachen.

Variante

Aus den gefundenen Klängen versuchen die SP zu viert, einen Buchrhythmus zu erfinden. (→MU)

SPRECHENDE BÜCHER

Alle SP gehen im Raum mit einem Buch in der Hand. Die SP lesen in den Büchern und sprechen jeweils nacheinander Sätze, Wörter oder Aussagen aus den Büchern laut in den Raum. Darauf versuchen die SP mit ihren Büchern und Texten zu reagieren. Es entsteht vielleicht eine neue Geschichte oder zumindest eine Unterhaltung unter Büchern. Diese Unterhaltung kann als Sprachaufnahme aufgenommen werden.

**ORTE DER SPRACHE:
VON SPRACHE ZU SPRACHE (S. 54-61)
LESEN, SCHREIBEN**



Spielübersicht

- Schnabelwetzter
- Fantasiesprache
- Aufwachen zu Worldmusic
- Stopptanz: Sprachenvielfalt
- 20 Minuten Muttersprache
- Sprachlernen

Konkrete Spielideen

SCHNABELWETZER (61)

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

Variante: Die SP sprechen den gewählten Zungenbrecher in verschiedenen Dialekten.

FANTASIESPRACHE (78)

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

Variante 1

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

Variante 2

Die SP hören sich verschiedene Sprachen an (YouTube oder Kinder aus der Klasse) und versuchen, sie zu imitieren. Welche Laute kennen wir? Welche haben wir in unserem Sprachgebrauch nicht?

AUFWACHEN (25) ZU WORLDMUSIC

Einzelstehend im Raum oder im Kreis. Die SPL (oder die SP) wählt Musik aus verschiedenen Ländern. Die SP bewegen zu Musik einzelne Körperteile.

Variante 1

Einzelne Bewegungen werden individuell kombiniert.

Variante 2

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

Variante 3

SCHLANGENLAUF (28). Zu fünft hintereinander gehend. Der vorderste SP läuft in einer bestimmten Gangart durch den Raum. Die anderen folgen ihm auf die gleiche Art und Weise. Die Wechsel der Fortbewegung sind fließend. Auf ein Zeichen der SPL wechselt der vorderste SP an das Ende der Schlange und eine neue SP führt.

(→MU, Bewegung und Sport)

STOPPTANZ: SPRACHENVIELFALT

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

- Welche Sprachen kannst du etwas verstehen oder sogar sprechen?
- Wo warst du schon in den Ferien und welche Sprachen werden dort gesprochen?
- Welche Sprache würdest du gerne lernen und warum?
- Welche Sprache gefällt dir nicht und warum?
- Welches ist dein Lieblingsland oder Kontinent und was weisst du darüber?
- Wo möchtest du gerne mal hinreisen und warum?

20 MINUTEN MUTTERSPRACHE

Während 20 Minuten wird der Unterricht in den Muttersprachen der SPL und der SP weitergeführt. Alle SP und die SPL sprechen während dieser Zeit stets in ihrer Muttersprache. Beobachtungs- und Reflexionsfragen:

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

SPRACHLERNEN

Die SP, welche eine andere Muttersprache haben, leiten ein Sprachtraining an, z. B. für Wörter einer Sprache passende Bewegungen suchen. Oder im Klatschkreis ein Wort nach links, ein Wort nach rechts und eins über den Kreis geben (siehe Idee zu Sprachstarken 6 S. 42/43 «PingPongPeng»).

Spielübersicht

- Dolmetschen
- Blicknicklauf
- Situationen-Catwalk

Konkrete Spielideen

DOLMETSCHEN

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

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

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. In der Mitte liegen Papier und Stifte. Immer wenn die

SP in der Mitte sind, schreiben sie einen Begriff zum Thema «Sprache» auf. Wenn genügend Wörter gesammelt sind, übersetzen die SP mit einer anderen Muttersprache die Begriffe. Die Begriffe werden im Zimmer aufgehängt.

SITUATIONEN-CATWALK (131)

Zu viert. Eine SP nimmt die Rolle der Kommentatorin ein. Sie erzählt den anderen SP eine kurze Alltagsszene, die im Anschluss von den SP in ihrer Muttersprache nachgespielt wird. Es kann sich um eine Konfliktsituation, um ein Missgeschick oder um eine lustige Szene handeln. Die Kommentatorin selbst spielt auch mit. Die Gruppe spielt die Szene dem Publikum vor. Mitten in der Szene kann sich die Kommentatorin mit einem Catwalk aus dem Spiel lösen. Die anderen SP frieren ein. Die Kommentatorin kommt nach vorne und übersetzt dem Publikum, um was es in der Szene gerade geht.

Spielübersicht

- Geheimes Gedicht

Konkrete Spielideen

GEHEIMES GEDICHT

Die SP erfinden eine Geheimschrift und übersetzen ein Gedicht (es kann auch ein selbst erfundenes Gedicht sein) in ihre Geheimschrift.

Die Geheimschrift-Gedichte werden unter den SP ausgetauscht und entziffert. Die SP schreiben das entzifferte Gedicht auf Deutsch oder in der eigenen Geheimschrift auf.

Spielübersicht

- Botschaft ins All
- Weltallsonde
- Unser Sonnensystem
- Raketenbau
- Alieninvasion
- Fussposition

Konkrete Spielideen

BOTSCHAFT INS ALL

Zu zweit. Die SP überlegen sich, welche Informationen sie ins Weltall senden möchten. Sie schreiben ihre Ideen auf. Danach versuchen sie, ohne Schrift eine mögliche Darstellungsform für ihre Informationen zu finden, sodass eine ausserirdische Lebensform die Botschaft verstehen könnte. (→BG)

WELTALLSONDE

Zu fünft. Alle stehen zusammen und formen über unterschiedliche Bewegungen gemeinsam eine Weltallsonde. Die SP verkörpern ein Maschinenteil mit einer wiederholbaren Bewegung und einem Geräusch. Die Weltallsonden werden den anderen SP präsentiert.

UNSER SONNENSYSTEM

Die SP stellen sich, inspiriert vom Begriff «unser Sonnensystem», in einem Standbild auf. 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.

RAKETENBAU

Zu fünft. Die SP versuchen, gemeinsam eine grosse Rakete zu bauen aus den Materialien, die sie im Schulzimmer finden (Papier, Schnur, Stühle, Tische, Bücher usw.). Die SP haben dafür max. 10 Minuten Zeit.

Variante

Die SP entwickeln eine Szene zum Raketenstart oder zur Landung auf einem fremden Planeten.
(→TTG)

ALIENINVASION

Die SP überlegen sich, wie sie sich eine ausserirdische Lebensform vorstellen. Sie zeichnen ihr Alien auf ein A3-Blatt. Die Zeichnungen werden auf dem Boden verteilt. Die SP gehen zur Musik durch den Raum und schauen sich die Aliens an. Die SP wählen sich ein Alien aus und versuchen, die Gangart für das Alien zu entwickeln (Übung Fussstellung). Die SP probieren auch aus, wie ihr Alien sprechen könnte.

Variante 1

Die Aliens begegnen sich auf einem neuen Planeten.

Variante 2

Zu viert. Die SP entwickeln in den ausserirdischen Figuren eine Miniszene zum Alien-Alltag.

FUSSPOSITION (34)

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

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

Es entstehen verschiedene Figuren.

Variante 1

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

Variante 2

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

Seite im Buch

Thema

60/61

Sammelsurium

Spielübersicht

● Assoziationskette

● (Un-)nützes Wissen

● Stumme Konversation „Was weisst du?“

Konkrete Spielideen

ASSOZIATIONSKETTE

Alle sitzend im Kreis. Die SP nennen aufeinander reagierend Wörter (Farben oder Nomen) und versuchen, damit immer auf das vorangehende Wort zu reagieren (z. B. Blau – Meer – Fisch – Restaurant – Gabel – Teufel – Rot).

Variante

Nach drei Runden fordert die SPL die SP dazu auf, die Assoziationskette rückwärts bis zum ersten Wort zu sagen.

(UN-)NÜTZES WISSEN

Zu zweit oder zu dritt. Die SP suchen in Zeitschriften nach Alltagsweisheiten, Anleitungen, Wissensinputs, Merksätzen usw. und wählen sich etwas davon aus. Die SP versuchen nun, das (unnütze) Wissen in eine lustige Präsentationsform zu bringen, sodass sich das Publikum am Ende das (unnütze) Wissen merken kann.

STUMME KONVERSATION «WAS WEISST DU?»

In Vierer- bis Fünfergruppen sitzen die SP um ein grosses Blatt Papier (Plakat). Alle haben einen Stift. Die SPL gibt nun fünf Minuten Zeit, um möglichst viel Sammelurium-Wissen auf das Plakat zu schreiben. Dabei wird nicht gesprochen, die SP können aber auf das Geschriebene der anderen SP reagieren und es immer weiter ergänzen. Nach fünf Minuten werden alle Plakate nebeneinandergelegt. Die SP setzen sich um die Plakate und schliessen die Augen. Drei bis vier SP (evtl. auch die SPL) gehen nun um die Plakate herum und lesen nacheinander immer wieder ein Wissenspaket vor. Dabei können sie jeweils mit folgendem Satzanfang starten: «Hast du schon gewusst, dass ...?»

**MIT SPRACHE SPIELEN UND GESTALTEN:
SPRACHSPIEL (S. 62-71)
SPRECHEN, HÖREN, LESEN, SCHREIBEN**



Spielübersicht

- Assoziationssammlung
- Dreiwortgeschichten
- Fotostory
- PowerPoint
- Kreisgeschichten
- Zettelgeschichte
- Atmosphäre
- Reporter-Story
- Impulsimpro

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.

Variante

Das Spiel beginnt mit den Begriffen einer Karte. Mit der Zeit nimmt man eine zweite Karte hinzu. Der Auftrag ist, im Spiel die «Begriffe» der ersten Karte begründet abzuspielen und die neuen drei Begriffe einzubauen. Vielleicht sind die neuen Begriffe die Gründe, warum die alten drei Begriffe die Szene «verlassen».

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 anderen vier SP in Standbildern dargestellt werden.

POWERPOINT (115)

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

Variante 1

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

Variante 2

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

Variante 3

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

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

ATMOSPHERE (63)

Zwei Gruppen. Beide Gruppen bestimmen eine SP, die die Erzählerinnenfunktion 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.

REPORTER-STORYS (132)

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

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.

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

64/65	Fishpool
-------	----------

Spielübersicht

- Activity
- Engelein und Teufelein
- Pro und contra
- Pro- und Contra Argumente sammeln
- Überzeugungskraft

Konkrete Spielideen

ACTIVITY

Die SP sammeln eigene Statements für das Zusammenleben in der Klasse, die Schulhausregeln oder politische Themen, die die SP interessieren. 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.

ENGELEIN UND TEUFELIN

Zu dritt. Ein SP stellt sich selbst eine Entscheidungsfrage, bei der er noch nicht weiss, ob er Pro oder Contra ist (Beispiel: Soll ich die Hausaufgaben vor oder nach dem Abendessen machen?). Er spricht für sich über die Frage und versucht, eine Entscheidung zu fällen (es kann eine persönliche Entscheidungsfrage oder eine fiktive sein). Die beiden anderen SP sind Engelein und Teufelein und gehen an jeweils einer Seite mit dem SP mit. Dabei versuchen sie den Entscheidungsfindenden für ihre Seite zu überzeugen bzw. zu beeinflussen.

PRO UND CONTRA

Zu zweit gehend im Raum. Die SPL nennt ein Statement. A zählt während 30 Sekunden Pro-Assoziationen, die ihm dazu in den Sinn kommen, auf. B hört aufmerksam zu und versucht, in den nächsten 30 Sekunden Contra-Assoziationen zum Statement zu sammeln. Danach gibt die SPL ein neues Statement vor und A und B wechseln die Rollen.

PRO- und CONTRA-ARGUMENTE SAMMELN

Zu fünft. Die SPL gibt ein Statement vor. Die Gruppe entscheidet sich, ob sie Pro- oder Contra-Argumente dazu suchen will. Ein SP eröffnet das Spiel mit einer Pro- oder Contra-Aussage zum Statement, worauf die andere SP unmittelbar mit dem Satzanfang «Ja, und ...» fortfährt. So wird in der Gruppe nach Pro- und Contra-Argumenten gesucht, die anschliessend in einer Debatte über das Statement eingesetzt werden können.

ÜBERZEUGUNGSKRAFT (108)

Vier SP spielen je eine Figur. Dies kann eine bekannte Persönlichkeit oder eine Person mit bestimmten Eigenschaften sein. Alle sind zusammen im Heissluftballon unterwegs. Doch plötzlich gerät der Ballon in Schwierigkeiten und sinkt. Es gibt nur eine Möglichkeit, die missliche Situation zu retten: Eine Figur muss den Ballon verlassen und somit ihr Leben opfern. Alle SP versuchen nun natürlich, die anderen mit guten Argumenten davon zu überzeugen, dass er oder sie unbedingt überleben muss.

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

66/67	Lesetheater
-------	-------------

Spielübersicht

- Körperwärmer
- Rhythmus-Fragen
- Dachdecker
- Maus und Schmetterling
- Secret Dance
- Pinguinspiel
- Sternformation
- Experimentieren mit der Sprache

Konkrete Spielideen

KÖRPERWÄRMER

Alle stehend im Kreis. Die SP klatschen die genannten Körperteile in einem von der SPL vorgegebenen Puls ab und wecken sich so körperlich und stimmlich auf. Folgender Vers wird gemeinsam im gleichen Tempo gesprochen und wiederholt, die SPL kann dabei das Tempo allmählich erhöhen:

«Unterschenkel – Oberschenkel – Bauch – Brust – Wange – Huuu (= hoher Ton und beide Hände in die Höhe halten) – HoHa (= tiefer Ton und mit den Fäusten nacheinander in die Luft boxen).» (→MU)

RHYTHMUS-FRAGEN

Alle sitzend. Gemeinsam wird ein Rhythmus gemacht: stampf links – stampf rechts – patsch links – patsch rechts. Der Rhythmus wird in der Endlosschleife wiederholt. Die SPL achtet darauf, dass die Gruppe ein gemeinsames Tempo findet. Über den Rhythmus werden nun im Spinnennetz Fragen gestellt. Ein SP beginnt und nennt den Namen einer SP. Er stellt eine Frage an sie. Die SP antwortet, nennt einen neuen Namen und stellt eine andere Frage usw. (→MU)

DACHDECKEN

Alle stehend im Kreis. Ein Satz wird Wort für Wort in einem Puls im Kreis herumgegeben. «Du – dicker – Dach-decker – da, – deck – du – dein – Dach – dort.» Die SPL achtet darauf, dass die Gruppe ein gemeinsames Tempo hat.

Variante

Zwei Gruppen werden gebildet und der Satz wird chorisch im Pingpong gesprochen. (→MU)

MAUS UND SCHMETTERLING

Alle stehend im Kreis.

Variante Maus: Eine imaginäre Maus spaziert im Kreis rechts herum. Dafür heben die SP, wenn die Maus sich unter ihren Füßen befindet, jeweils den linken und dann den rechten Fuss. Ein Richtungswechsel kann gemacht werden, indem ein SP zwei Mal mit dem Fuss stampft.

Variante Schmetterling

Die SP legen beide Hände auf die Oberschenkel. Ein imaginärer Schmetterling fliegt linksherum im Kreis. Dafür heben die SP, wenn der Schmetterling bei ihnen vorbeifliegt, jeweils die rechte und dann die linke Hand. Ein Richtungswechsel kann gemacht werden, indem ein SP zwei Mal mit der Hand auf den Oberschenkel patscht.

Variante Wettrennen

Die Maus und der Schmetterling werden von zwei unterschiedlichen Seiten losgelassen. Schafft es die Maus, den Schmetterling einzuholen?

(→MU)

SECRET DANCE

Alle sitzend im Kreis. Die SP versuchen, alles (Bewegung, Töne, Geräusche) ganz genau gemeinsam zu tun. Dabei soll es so aussehen, als würde die Gruppe von keinem SP geführt werden. Die Aufgabe ist: gemeinsam aufstehen, auf den Stuhl steigen, vom Stuhl springen, hinsetzen.

PINGUINSPIEL

Alle sitzend auf Stühlen. Ein SP steht auf und stellt sich weit von seinem leeren Stuhl entfernt hin.

Startet das Spiel, beginnt der SP, langsam gehend (wie ein Pinguin) auf seinen leeren Stuhl zuzugehen. Die anderen SP versuchen zu verhindern, dass der Pinguin sich setzen kann, indem sie aufstehen und den leeren Stuhl besetzen. Die neu frei gewordenen Stühle, werden zum Ziel des Pinguins. Steht jemand auf oder hat auch nur den Impuls gezeigt aufzustehen, muss zwingend der Platz gewechselt werden.

Variante

Die SP schlüpfen in andere Rollen (Beispiel: Die stehende SP ist ein König/eine Königin und stolziert durch den Raum. Die anderen SP sind die Untertanen. Die stehende SP ist ein Mafiaboss und die anderen SP sind Spione.)

STERNFORMATION

Die SP bilden immer zu viert ein Viereck und schauen in die gleiche Richtung. Die SP, welche sich an der Spitze des Vierecks befindet, führt die Gruppe an. Sie wählt die Bewegungen so, dass die anderen SP ihr folgen können. Wenn die führende SP die Richtung wechselt (Drehung nach links, rechts oder um 180 Grad), gibt es einen neuen führenden SP.

Variante

Text zu Bewegung im Kreis herum sagen. (Beispiel: A = Alle, B = meine, C = Entchen, D = schwimmen, A = auf, B = dem, C = See, D = Köpfchen, A = in, B = das, C = Wasser, D = Schwänzchen, A = in, B = die, C = Höh.)

EXPERIMENTIEREN MIT DER SPRACHE

Die SP sprechen eins der Gedichte aus dem Sprachstarken 6 (S. 66/67) und experimentieren dabei mit folgenden Sprachparametern: Lautstärke, Tempo, Pausen, Betonung, Atmung, Wiederholung, Dehnung.

Variante 1

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

Variante 2

Die SP gestalten einen choreografischen Ablauf zum Gedicht. Zur musikalischen Vertonung können ORFF-Instrumente genutzt werden.

Die SP stellen sich dabei folgende Fragen:

Wie wird das Gedicht zum Hörerlebnis?

Welche Geräusche können dazukommen?

Welche Handlungen würden noch dazu passen?

(→MU)

Spielübersicht

● Zugziehen

● Grid Work

● Schachturnier

Konkrete Spielideen

ZUGZIEHEN (121)

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

Variante 1

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

Variante 2

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

GRID WORK

Die SP stehen verteilt im Raum und reagieren auf die Anweisungen der SPL. Die SPL spielt Musik ab. Die Anleitungen in elf Schritten (es können weitere Schritte ergänzt werden):

- Gehe auf einem imaginären Gitter (immer rechtwinklig).
- Achte auf Folgendes: Wo ist mein Blick? Wie kann ich die Wendungen gestalten und klar in meinem Muster bleiben? Wie bleibe ich konzentriert? Wie kann ich mich selbst aktivieren? Es gibt keine Stopps und Starts, ich versuche, in einen Bewegungs-Flow zu kommen.
- Fokus auf das Tempo (1–10).
- Folge deinem inneren Fluss, gehe aus deiner Komfortzone und spüre, was das mit dir macht.
- Fokus auf die Dauer der einzelnen Tempi.
- Wie schnell möchte ich von einem ins nächste Tempo wechseln? Gehe dagegen an und gehe ins Extreme (lange halten oder sehr schnell wechseln). Welche Stimmungen kommen mir in den verschiedenen Tempi? Triff klare Entscheidungen und bleibe stets in Bewegung.
- Wechsle die Richtung. Gehe seitwärts, rückwärts und vorwärts.

- Fokus auf die verschiedenen Raumebenen (Boden, Mitte, Höhe).
- Baue Stopps und Starts mit ein.
- Auch wenn du stehst, arbeitet es in dir weiter und du bleibst aktiv.
- Gehe entweder in den Stillstand oder dein höchstes Tempo (es gibt nichts dazwischen). Wie lange bist du in welchem Tempo? Drehe deine innere Haltung um (beim Rennen werde innerlich ruhig, beim Stehen komme innerlich zum Rennen).
- «Freeze» (Einschub) Lege jetzt deine Konzentration auf die Fragestellung: Wann tue ich etwas bzw. auf welche Impulse reagiere ich? Sei unmittelbar, intuitiv und spielerisch. Fachbegriff: kinästhetische response.
- Nutze jetzt Wiederholungen und Nachahmungen von Bewegungsabläufen. Achte darauf, nichts zu übertreiben, sondern beobachte einfach gut.
- Fokus auf Beziehungen zu den anderen SP. Nimm jetzt die Nähe – Distanz zu den MSP wahr. Tritt in Beziehung zu den anderen SP, verhalte dich zu ihnen.
- Fokus auf Topografie. Die quadratischen Gitter verwandeln sich nun in Kreise (alle anderen Regeln sind weiterhin wirksam). Was verändert sich an deiner Wahrnehmung? Wie fühlt es sich an?
- Statt in Kreisen laufe jetzt in Zickzack-Mustern. Welche Bilder/Stimmungen löst das bei dir aus?

Interessant an der Übung: Parameter wie Tempo, Zeit und Dauer wirken auf der Bühne ganz anders als im Alltag. Man entdeckt seine Komfortzone und lernt durchs Durchhalten und Überschreiten seiner gewohnten Grenzen (wie lange und schnell ich etwas normalerweise tue), diese zu verlassen.

(→MU, Bewegung und Sport)

SCHACHTURNIER

Die SPL oder SP, die bereits Schach spielen können, bringen den anderen SP die Schachregeln bei und das Spiel zu spielen.

Anschließend kann in der Klasse ein Schachturnier veranstaltet werden.

(→MA)

Spielübersicht

- Aufmerksam
- Blinde Vampire
- Vampir
- Mörderblick
- Hinterrücks
- Klanggeschichten
- Interview mit einem Vampir
- Gruselfigur
- Gruselgeschichte nach Märchenmodell
- Codewort

Konkrete Spielideen

AUFMERKSAM (5)

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

Variante 1

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

Variante 2

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

BLINDE VAMPIRE

Alle SP verteilen sich im Raum und schliessen die Augen. Die SPL macht ein bis drei SP ein Kreuz auf den Rücken. Diese SP werden als blinde Vampire unterwegs sein. Ihr Ziel ist es, möglichst viele Hände anderer SP zu finden und diese mit einem Beissgeräusch zu töten. Die getöteten SP schreien beim Biss und öffnen danach ihre Augen. Da alle blind unterwegs sind, müssen die SPL und die gebissenen SP darauf achten, dass niemand in eine Wand stösst. Das Spiel ist zu Ende, wenn nur noch Vampire in der Mitte sind.

VAMPIR

Alle stehend im Kreis. Eine SP steht in der Mitte und spielt einen Vampir. Die SP in der Mitte geht langsam auf einen anderen SP zu. Dieser muss umgehend einer weiteren SP zuzwinkern, die so schnell wie möglich den Namen des SP zur Rettung aussprechen muss. Gelingt dies, bevor der Vampir den SP berührt, muss sich der Vampir ein neues Opfer im Kreis suchen. Wenn der Vampir es schafft, einen SP zu berühren, dann ist er erlöst und ein neuer Vampir geht durch den Kreis.

MÖRDERBLICK

Alle mit geschlossenen Augen im Kreis stehend. Die SP richten ihren Blick in eine selbst gewählte Richtung. Auf ein Zeichen der SPL werden die Augen gleichzeitig geöffnet. Wer von einem Blick getroffen wird, stirbt einen dramatischen Tod.

HINTERRÜCKS (47)

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

KLANGGESCHICHTEN (70)

Alle verteilt im Raum stehend. Mit ihrem Körper versuchen die SP, Geräusche und Klänge zum Thema Geisterstunde, Friedhof oder Geisterbahn zu machen.

(→MU)

INTERVIEW MIT EINEM VAMPIR

Die SPL teilt einem SP eine Gruselfigur zu. Er kommt als Vampir, Frankenstein, Geist oder Seeungeheuer usw. auf die Bühne und setzt sich auf einen Stuhl. Die anderen SP sind Journalistinnen und Journalisten und befragen ihn zu beliebigen Themen. Er versucht, rollengetreu zu antworten. Dies kann helfen, den Charakter von Figuren zu finden und sich selbst in einer Rolle besser kennenzulernen. Variante: Die Talkshow kann auch zu zweit gespielt werden. Eine SP ist die Journalistin, die andere SP wird interviewt.

GRUSELFIGUR

Zu viert. Jede Gruppe wählt eine Gruselfigur (oder erhält von der SPL eine Fantasiefigur). A wird von B, C und D als diese Figur verkleidet. Dabei dürfen Dinge aus dem Klassenzimmer verwendet werden. Alle Gruppen haben zehn Minuten Zeit. Danach werden die Figuren im Catwalk präsentiert.

(→TTG)

GRUSELGESCHICHTE NACH MÄRCHENMODELL (128)

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

CODEWORT (116)

Zu viert. Die SP spielen eine Szene nach vorgegebener Ausgangslage oder ausgehend von einer Spielform. Jede SP hat ein Codewort, das vorher ausgemacht wird. Alle SP wissen alle Codewörter der anderen SP. Die SP beginnen mit der Szene. Mit dem Nennen eines Codewortes hat der SP, dem dieses Codewort «gehört», den Auftrag, die Szene inhaltlich begründet zu verlassen. Er geht ins Off. Wenn wiederum dieses Codewort genannt wird, kommt derselbe SP aus dem Off wieder ins Spiel. Beim Ein- und Aussteigen wird szenenpassend begründet, wieso man raus- oder reingeht.

Variante

Das Codewort wird als Rettungswort vor dem Vampir genutzt.

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



Spielübersicht

- Umgestaltung
- Dynamikengehen
- Überzeugungskraft
- Quadrat

Konkrete Spielideen

UMGESTALTUNG (7)

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

DYNAMIKENGEHEN (33)

Alle gehend im Raum. Die SPL gibt die Bewegungsdynamiken direkt und indirekt an, die die SP im Gehen ausprobieren, z. B. schnell, langsam, schwer, leicht usw. Alle SP wählen eine Dynamik und gehen damit durch den Raum. Beim Umhergehen beobachten sie sich gegenseitig und versuchen, die Dynamiken herauszufinden. Welche Dynamik passt zu welcher Expertin, zu welchem Experten aus den Buchseiten (Sprachstarken 6 S. 72/73)?

ÜBERZEUGUNGSKRAFT (108)

Die Fachleuterrunde von Balbonia muss sich für eine neue Sprachregelung entscheiden. Die SP nehmen ausgehend von der Übung «Dynamikengehen» (siehe oben) eine Fachrolle ein. Beobachtungskriterien: Wie wird versucht, die anderen von der eigenen Idee zu überzeugen?

QUADRAT (130)

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

Variante 1

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

Variante 2

Die SP erhalten einen Text (Dialog), den sie mit den neuen Regeln der Experten umschreiben. Die Improvisation wird mit den neuen Sprachregelungen geübt.

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. Alle haben 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 aus den Buchseiten 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 anderssprachigen Wörtern? (Mit Voci aus dem aktuellen Fremdsprachenunterricht ausprobieren.) (→EN, FR)

Spielübersicht

- Umlaufbahn
- Menschenkamera
- Rückenpost
- Dreiwortgeschichten

Konkrete Spielideen

UMLAUFBAHN (44)

Alle stehend oder sitzend im Kreis. Ein Ball wird in einer willkürlichen Reihenfolge von SP zu SP geworfen. Jede SP erhält den Ball einmal. Danach wird die Reihenfolge wiederholt. Gemeinsam mit dem geworfenen Ball kann ein Verb mitgeworfen werden, das bei jedem Wurf weiterkonjugiert wird. Mit der Zeit kann sogar ohne Ball gespielt werden, sodass nur noch die Wörter in den Umlaufbahnen kursieren.

Variante 1

Den Ball rückwärts in die Umlaufbahn schicken.

Variante 2

Eine weitere Umlaufbahn aufbauen. Die beiden Umlaufbahnen im Anschluss gleichzeitig werfen. (→Bewegung und Sport)

MENSCHENKAMERA (12)

Zu zweit. Im Raum sind Verben in der Grundform auf Post-it verteilt. A schliesst die Augen. B führt A durch den Raum und stellt A wie eine Kamera vor ausgewählte Verben im Raum. Um die Kamera einzustellen, können Kopf, Rücken, Beine durch Berührungen in verschiedene Positionen gebracht werden. Damit wird der Fo-

kus auf das Verb gelenkt. Durch ein Antippen der Schulter öffnet A kurz die Augen, «fotografiert» und schliesst die Augen wieder. Danach wird die Kamera zu einem nächsten Verb geführt. Auf dem Weg soll A das soeben gesehene Verb möglichst oft konjugieren.

RÜCKENPOST (15)

Zu zweit hintereinander sitzend auf dem Boden. Die hintere SP wählt ein Verb und schreibt dieses in Grossbuchstaben in einer selbst gewählten Zeitform auf den Rücken des vorderen SP. Der vordere SP versucht, die Zeitform herauszufinden.

DREIWORTGESCHICHTEN (118)

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

Variante

Die Miniszene wird mit verschiedenen Zeitformen ausprobiert.

Spielübersicht

- Kühlschrankmagnete
- Blicknicklauf
- 1, 2, 3, 4, 5 und mehr Morpheme

Konkrete Spielideen

KREISGESCHICHTEN (76)

Alle sitzend im Kreis. Die SP wählen eine Zeitform für ihre Geschichte aus (Präteritum, Perfekt, Futur, Präsens, Plusquamperfekt). Eine SP beginnt mit einer Geschichte. Sobald sie möchte, dass der nächste SP übernimmt, baut sie in einem Satz «... doch plötzlich ...» ein oder schaut den nächsten SP direkt an. So wird die Geschichte im Kreis herum weitererzählt, bis die Geschichte zur letzten SP kommt und diese einen Abschluss sucht.

KÜHLSCHRANKMAGNETE

Verschiedenste Morpheme ausdrucken und die SP Wörter, Sätze und Texte daraus legen lassen.

Variante 1

Wörter mit Magneten versehen und an der Wandtafel immer neue Texte aufhängen lassen.

Variante 2

Zu viert. Die SP erstellen selbst ein Morphem-Kühlschrankschrankmagnetset mit eigenen Morphemen.

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.

Spielübersicht

- Menschenkamera
- Lustige Merksätze

Konkrete Spielideen

MENSCHENKAMERA (12)

Zu zweit. Im Raum sind Lernwörter auf Post-it verteilt. A schliesst die Augen. B führt A durch den Raum und stellt A wie eine Kamera vor ausgewählte Lernwörter im Raum. Um die Kamera einzustellen, können Kopf, Rücken, Beine durch Berührungen in verschiedene Positionen gebracht werden. Damit wird der Fokus auf das Lernwort gelenkt. Durch ein Antippen der Schulter öffnet A kurz die Augen, «fotografiert» und schliesst die Augen wieder. Danach wird die Kamera zu einem nächsten Lernwort geführt. Auf dem Weg soll A einen Satz mit dem eben gesehenen Lernwort erfinden.

LUSTIGE MERKSÄTZE

Zu zweit. Die SP erfinden für die eigenen Lernwörter lustige Sätze und schreiben diese auf.

Variante 1

Aus den lustigen Sätzen wird eine Geschichte erfunden. Die Geschichte kann in einer Miniszene gespielt werden.

Variante 2

Die SP suchen Bewegungen zu den Lernwörtern und machen daraus einen Bewegungsablauf.

(→Bewegung und Sport)

Variante 3

Die SP zeichnen Bilder zu den lustigen Sätzen und erstellen so ein eigenes Bild-Satz-Kartenset. Damit kann z. B. Memory gespielt werden.

(→BG)

Spielübersicht

- Lustige Bilder
- Inandout

Konkrete Spielideen

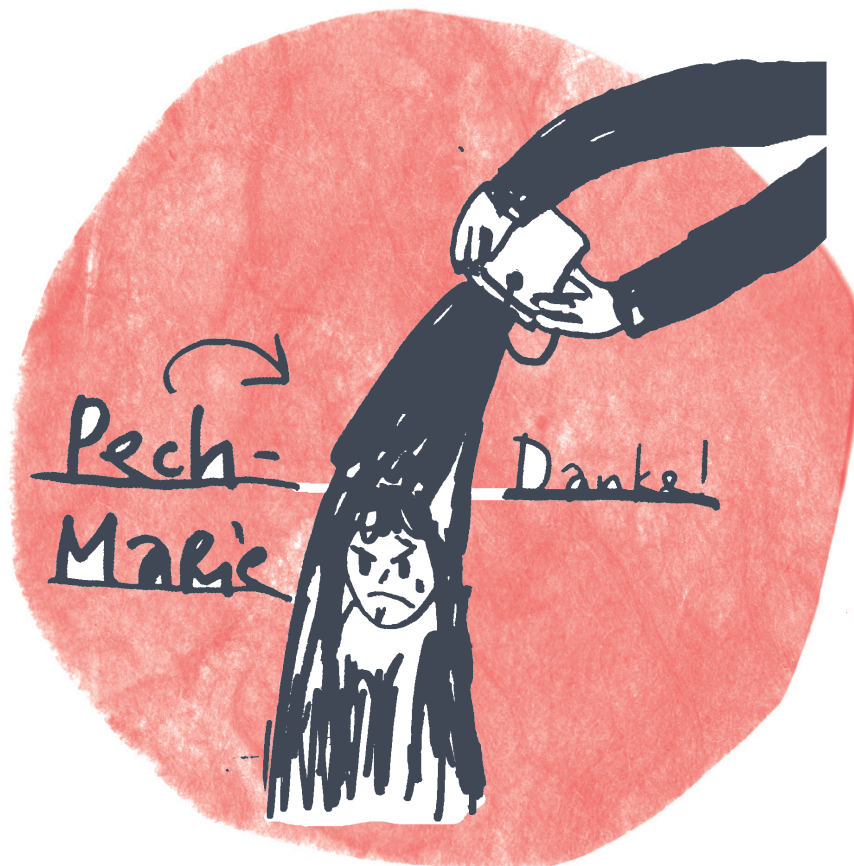
LUSTIGE BILDER

Die SP sammeln lustige Bilder im Internet oder in Büchern und drucken diese aus. Die Bilder können als Ideeninputs für das Improvisationsmodell «In and out» genutzt werden.

IN AND OUT (119)

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

**SPRACHE ERFORSCHEN:
SÄTZE (S. 88-97)
SCHREIBEN, GRAMMATIK, RECHTSCHREIBEN**



Spielübersicht

- Vermuten und spielen
- 20 Minuten Muttersprache

Konkrete Spielideen

VERMUTEN UND SPIELEN

Zu zweit. Die SP versuchen, die Geschichte (rätoromanische Sage Sprachstarken 6 S. 88/89) anhand ihrer Vermutungen in einer Szene nachzuspielen. Die Szenen werden gegenseitig präsentiert. Welche Variationen entstehen dabei? Können die SP durch die vielen verschiedenen Szenen die Sage herausfinden?

Variante

Kennt eine SP ein Märchen aus einem anderen Land? Die SP gehen wieder genau gleich vor und erfinden eine Szene zur gehörten Geschichte. Sind alle Sprachen gleich einfach/schwer zu entziffern?

20 MINUTEN MUTTERSPRACHE

Während 20 Minuten wird der Unterricht in den Muttersprachen der SPL und der SP weitergeführt. Alle SP und die SPL sprechen während dieser Zeit stets in ihrer Muttersprache. Beobachtungs- und Reflexionsfragen:

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

Spielübersicht

- Inselfpiel
- Bewegtes Gedicht

Konkrete Spielideen

INSELSPIEL (84)

Der Raum ist durch ein Kreuz in vier Inseln geteilt, markiert durch ein Seil oder Klebeband. Jeder der vier Inseln wird ein Begriff zugeordnet, 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» (eingefroren). Ist von aussen erkennbar, um welche Gefühlsinsel es sich handelt?

BEWEGTES GEDICHT

Zu viert. Die SP suchen zum Gedicht (S. 96) einfache Bewegungen, die helfen können, das Gedicht auswendig zu lernen. Sie versuchen, aus den gefundenen Bewegungen einen Gedichtstanz zu erfinden. Die SP suchen eine passende Musik, die zum Gedicht passt, und spielen mit den Bewegungen und dem Gedicht (chorisches Sprechen: gemeinsam, versetzt, Call and Response, Formationen im Raum, Lautstärke, Tempo, Wiederholungen usw.). (→Bewegung und Sport)

Spielübersicht

- Schriftsteller
- Powerpoint

Konkrete Spielideen

SCHRIFTSTELLER (129)

Zu dritt. Eine SP sitzt an einer imaginären Schreibmaschine in ihrem Büro und beginnt eine Geschichte nach dem «Fünf-Satz-Geschichten-Modell» (Sprachstarken 6 S. 97) zu schreiben. Diese Geschichte erzählt sie mündlich. Sie führt Figuren ein, die durch die

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

Variante

Es kommen immer mehr Figuren in die Geschichte.

POWERPOINT (115)

Zu fünf. Die SPL oder eine SP erzählt eine Geschichte in Form eines «Powerpoint-Vortrags» nach dem «Fünf-Satz-Geschichten-Modell» (Sprachstarken 6 S. 97). Die SP stellen die Erzählung in Standbildern dar. Die Erzählerin klatscht jeweils, wenn ein neues Bild projiziert wird. Bis das neue Bild beschrieben ist, bleiben die SP im «Freeze» (eingefroren).

Variante 1

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

Variante 2

Die Geschichte wird mit Musik (oder einer Geräuschkulisse) hinter-

legt und ein kurzer Stummfilm wird nachgespielt. Darin sind alle Standbilder erhalten.

Sternenschrapper



Beispieleinheit zum Thema «Einen Vortrag vorbereiten – Auftreten und Sprache» Sprachstarken 6 S. 50/51 (2L)

AUFWÄRMEN

Inhalt der Doppellektion

Sozialform

Zeit

Material

Vorbereitung des Vortrages

Anhand der Aufgaben im Sprachstarken haben sich die SuS mit einem Thema auseinandergesetzt, recherchiert, einen Vortrag inhaltlich vorbereitet und Stichwortkärtchen dazu geschrieben. Mit der folgenden Übungseinheit bereiten sich die SuS auf die Sprach- und Auftrittskompetenzen einer Präsentation vor.

Sprachstarken 6

Didaktische Hinweise

Es ist sinnvoll die Lektion mit einer zweiten Lehrperson (z.B. IF) durchzuführen, damit die Übungen in der Halbklassse durchgeführt werden können. Dies ermöglicht es den SuS sich in kleineren Gruppen öfters zu zeigen und in einem geschützteren Rahmen Auftrittserfahrungen zu machen.

Die genannten Lernziele stammen von dem Arbeitsblatt 7 (Kriterien für die Beurteilung eines Vortrags).

AUFWÄRMEN: KÖRPERWAHRNEHMUNG

Lernziel: Ich stehe ruhig und sicher vor dem Publikum.

TASCHENLAMPE (Präsenzübung)

KU

5'

Evtl. Musikbox: ruhige Musik

Alle stehend im Raum. Die SPL leitet die SP dazu an, die Augen zu schliessen und sich auf sich selbst zu konzentrieren. Dabei sollen die SP ihre Atmung und ihre Körperhaltung bewusst wahrnehmen. Die SP sollen sich nun etwa bei ihrem Brustbein bzw. beim Herz eine innere Kraft, ein Licht oder eine Wärme vorstellen (imaginäres Zentrum). Es hilft, wenn die SP sich dort eine Taschenlampe oder eine Halskette mit einem leuchtenden Diamanten vorstellen. Die SP öffnen die Augen und gehen nun mit dem Bewusstsein der leuchtenden Taschenlampe oder des Diamanten durch den Raum. Die Taschenlampe führt sie durch den Raum. Durch diese Imagination werden die SP aufrecht und präsent den Raum einnehmen.

RAUMLICK (17) (Aufmerksamkeit)

KU

5'

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

BLICKKONTAKT

Lernziel: Ich nehme Blickkontakt zu den Zuhörenden auf und beziehe sie ein.

Inhalt der Doppellektion	Sozialform	Zeit	Material
<p>DU (klar senden, Blickkontakt) Alle stehend im Kreis. A nimmt mit B Blickkontakt auf und spricht B mit einem klaren und direkten «Du» an. Sobald B nickt, darf A an den Platz von B gehen. B sendet in der Zwischenzeit ein klares und deutliches «Du» an C usw.</p> <p>Variante Die Übung wird mit geschlossenen Augen durchgeführt, aber ohne den Platzwechsel. Wer sich angesprochen fühlt, öffnet die Augen, wer sendet, hat die Augen ebenfalls geöffnet.</p>	KU	10'	
<p>PERIPHERER BLICK (Publikum ansprechen) Zu sechst oder in der Halbklass. 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.</p> <p>Variante Die Vortragenden spielen damit, bei einem SP länger zu bleiben, während die Arme der anderen sich heben.</p>	GA oder HK	10'	
<p>IN DIE KREISMITTE (alle ansprechen, ruhiges und bewusstes Auftreten) Alle stehend im Kreis. A betritt die Kreismitte und bleibt stehen. A schaut alle SP an. A atmet ein und aus und sagt darauf laut und deutlich an alle anderen SP gerichtet seinen/ihren Namen. Dann atmet A erneut ein und aus und geht erst dann wieder zurück in den Kreis. B tritt in die Kreismitte usw. Der Ablauf und das Sicht-Nehmen ist bei dieser Übung sehr wichtig.</p> <p>Variante Vortrag Statt den Namen kann auch einen Anfangssatz wie „Ich begrüße euch zu meinem Vortrag über...“ gesagt werden.</p>	GA oder HK	5'	

SPRACHE

Lernziele: Ich spreche klar und deutlich. Ich spreche in einfachen und verständlichen Sätzen.

<p>4 SPRACHEBENEN (klar senden, laut sprechen) Alle gehend durch den Raum. Die SPL führt die vier Sprachebenen einzeln ein:</p> <ul style="list-style-type: none">● Monolog (1) = SP sprechen zu sich selbst● Dialog (2) = SP sprechen zu einer anderen SP● Gruppe (3) = SP sprechen zu anderen SP● zum Publikum (4) = SP sprechen über den Raum hinaus <p>Sind die vier Sprachebenen klar, können die SP damit experimentieren.</p> <p>Variante Vortrag Als Textgrundlage kann der Inhalt des Vortrags genommen werden. So wird der Vortrag mehrmals in vers. Kontexten geübt und reflektiert. Wichtig dabei ist, dass beim Dialog und in der Gruppe noch keine Publikumssituation entsteht.</p> <ul style="list-style-type: none">● Monolog (1 SuS): Vortrag für sich üben● Dialog (2 SuS): Reflexionsfragen zur Vortragsvorbereitung: Wie habe ich ein spannendes Thema gefunden? Wo finde ich gute	GA oder HK	5'	
--	------------	----	--

Informationen für einen Vortrag? Was hilft mir bei der Vorbereitung auf einen Vortrag (z.B. Cluster, Mind-Map, Lesestrategien)?
Wie übe ich meinen Vortrag?

- Gruppe (3 SuS): Reflexionsfragen über Auftritt vor Publikum: Welche Auftrittserfahrungen habe ich bereits gemacht? Was sind meine Stärken/Schwächen beim Sprechen vor dem Publikum? Welche Tricks gibt es, um weniger nervös zu sein?
- Zum Publikum (4-6 SuS): Anfang des Vortrags gegenseitig präsentieren und Rückmeldungen geben.

LAUT SPRECHEN (laut und deutlich sprechen)

KU oder HK

10'

Malerklebeband für
Bühnenmarkierung

Alle gehend durch den Raum. Die SP wählen einen Satz aus, den sie für sich im Gehen immer wieder laut wiederholen. Die SPL gibt Anweisungen, wie der Satz wiederholt werden kann: leise, laut, ängstlich, verliebt, langsam, schnell, stockend, nervös usw.

Nach einer längeren Ausprobierphase entscheiden sich die SP für eine Variante und stellen sich in einer Reihe auf der «Bühne» auf. Die SPL geht nun möglichst weit weg von der Reihe. Die SP müssen nun einzeln der Reihe nach einen Schritt vortreten und ihren Satz laut und deutlich vortragen. Wenn die SPL den Satz verstanden hat, treten alle SP einen Schritt nach vorne und wiederholen gemeinsam den Satz in der zuvor vorgetragenen Emotion. Dann treten alle SP wieder zurück in die Reihe und die nächste SP tritt einen Schritt vor und trägt ihren Satz vor. Versteht die SPL den Satz nicht, weil er zu leise oder zu undeutlich gesprochen wird, so muss der Satz erneut vorgetragen werden. Dies wird so lange gemacht, bis die SPL den Satz verstanden hat.

Die Übung sensibilisiert für das laute Sprechen, das man auf einer Bühne braucht. Den SP ist im Anschluss bewusst, wie laut und deutlich sie tatsächlich auf einer Bühne sprechen müssen, damit man sie versteht.

ERZÄHLSTUHL

HK

10'

Malerklebeband
(Bühnenmarkierung)
Stuhl

In der Mitte der «Bühne» steht ein freier Stuhl. Vier SP gehen auf die Bühne und wollen ihren Vortrag halten, über ein Erlebnis berichten oder eine Geschichte erzählen. Die vier SP dürfen jedoch nur sprechen, wenn sie auf dem Stuhl sitzen. Jede SP hat das Ziel, möglichst viel und lange den Stuhl für sich zu bekommen, um dem Publikum möglichst viel erzählen zu können.

Welche Informationen schaffen es bis zum Publikum?

COOL DOWN: KÖRPERWAHRNEHMUNG

Lernziel: Ich stehe ruhig und sicher vor dem Publikum.

BODYCHECK (6) (Präsenzübung)

KU

10'

Evtl. Musikbox: ruhige Musik

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

Variante 1

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

Variante 2

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



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 6 / 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

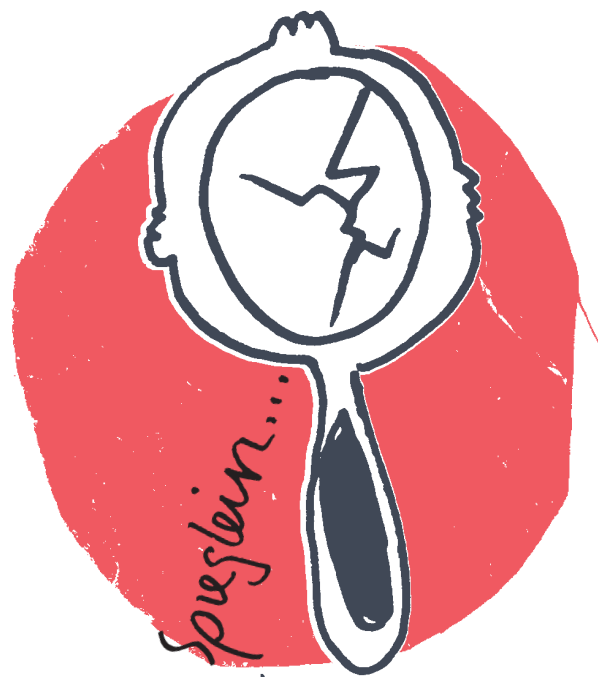
Mitarbeit

Kathrin Brühlhart Corbat
Claudia von Grünigen
Daniella Franaszek
Fiona Limacher
Alisha Spring
Valeria Stocker
Ursula Ulrich

Gestaltung / Illustration

Patrick Widmer, Salzburg





Spiegeln, Spiegeln...

