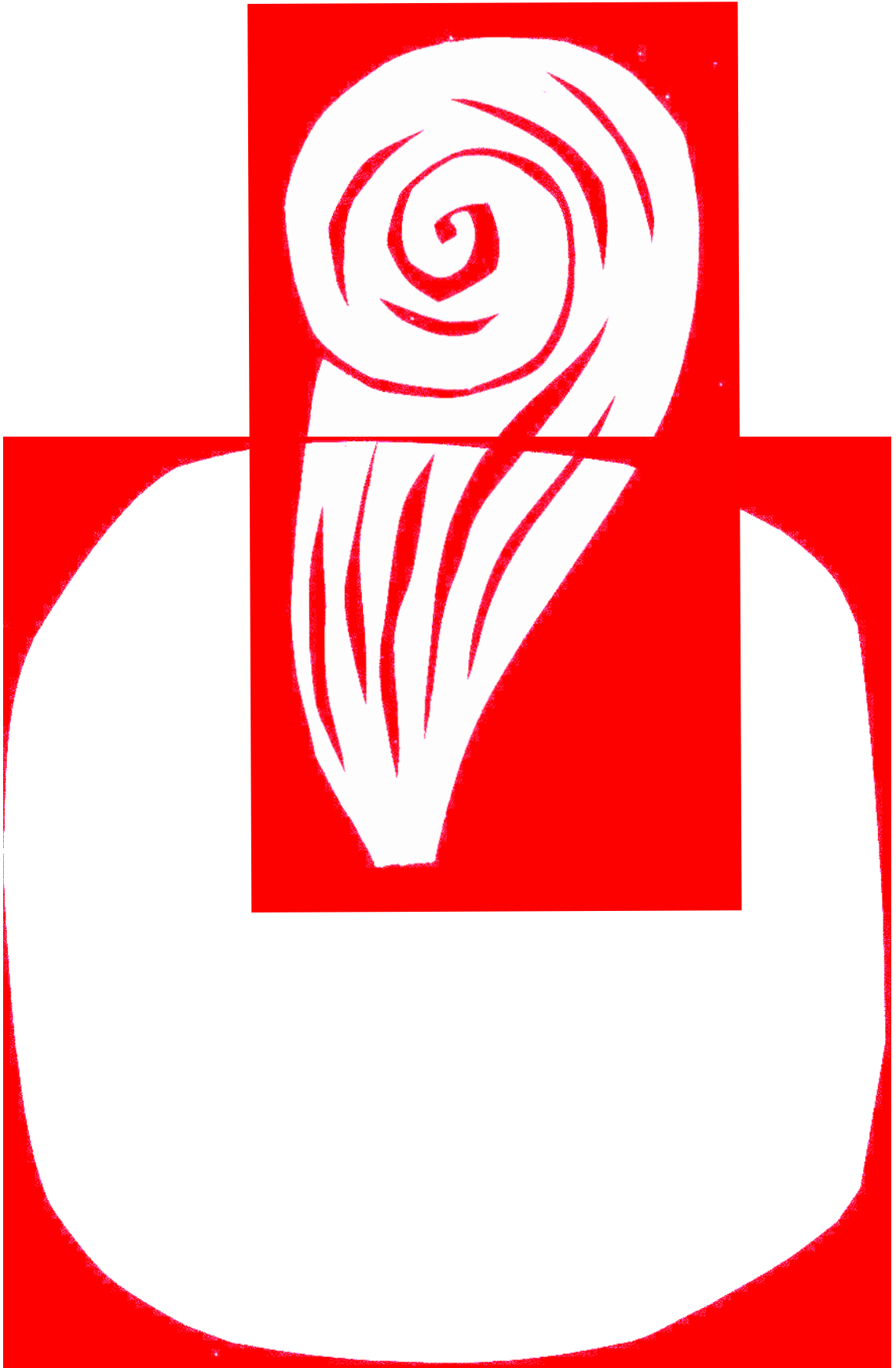


4

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





Vorwort

«Die Ideenreichen»

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

Die Idee der «Ideenreichen»

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

Aufbau der «Ideenreichen»

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

Einsatz der «Ideenreichen»

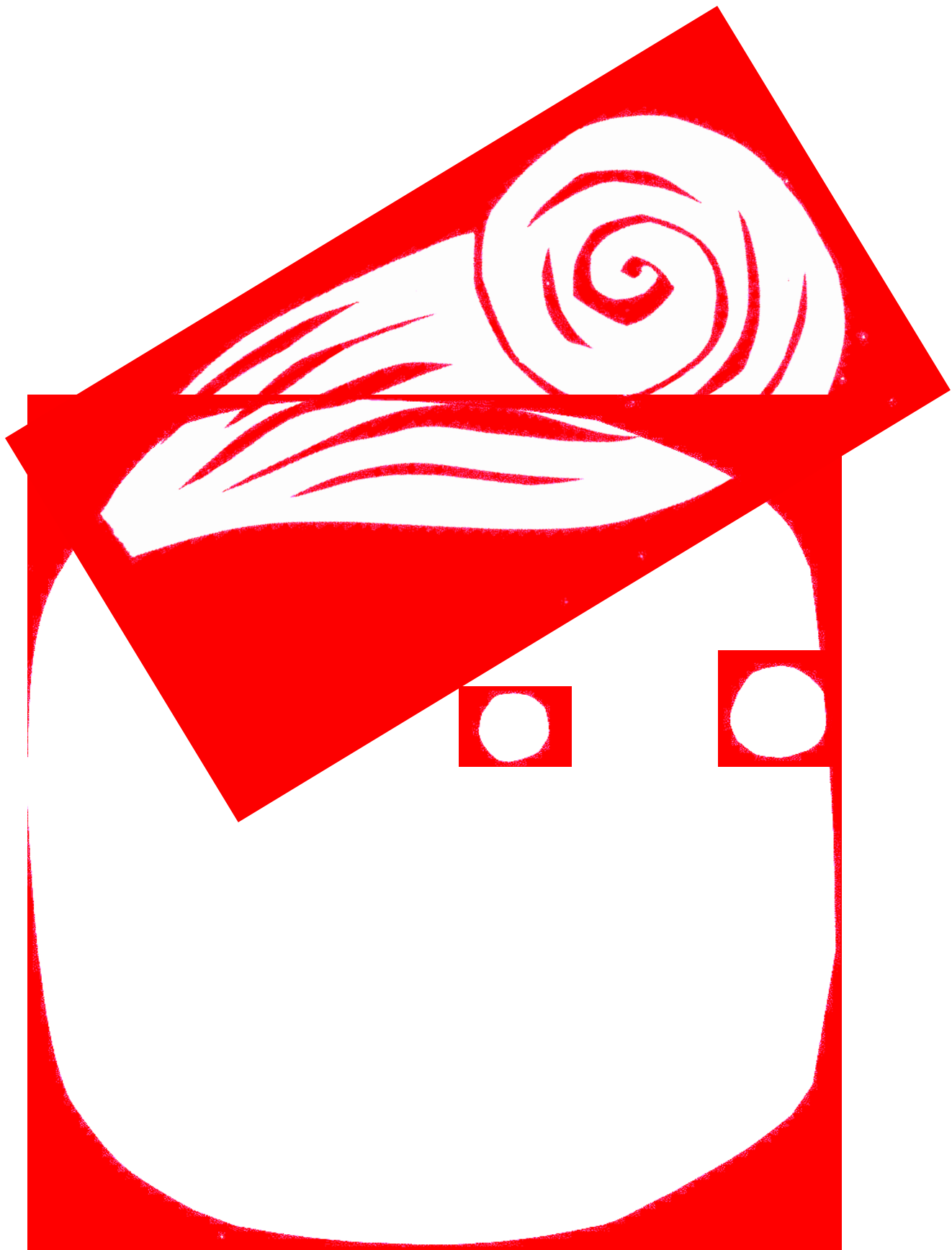
Die Spielideen lassen sich vielseitig im Unterricht einsetzen sowie zeitlich flexibel und individuell anpassen: als Einstieg ins Thema, als Zugang zum Thema, als kreative Auseinandersetzung mit den Aufgaben aus den «Sprachstarken», als Weiterführung, als Vertiefung, als Auflockerung sowie als losgelöste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

Los geht's!

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

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

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



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 hingeht. Es entsteht also die Freiheit, uns auf die Schülerinnen und Schüler einzulassen, uns von ihnen inspirieren zu lassen (vgl. Resonanzpädagogik) und vom Plan zum Unplan zu kommen.

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

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

Exkurs_2: **Ästhetische Bildung: Was ist das?**

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

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

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

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

Spielideen zum Deutschlehrmittel «Die Sprachstarken 4 - Sprachbuch» (Erscheinungsjahr 2023)

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

Didaktische oder theaterpädagogisch Hinweise für die Lehrperson

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

- Spielorte
- Kreisgeschichten
- Hinterrücks
- Forschungsaufgabe Kaufhaus
- Bewegtes Wimmelbild
- Bildhauer
- Tauschrausch

Konkrete Spielideen

SPIELORTE (41)

Alle gehend im Raum. Die SPL definiert durch Ortsangaben die Spielsituation, z. B. Badeanstalt, Kirche, Bahnhof, Schulgang. Die SP verhalten sich durch ihre Gangart und ihre Aktionen dem Ort entsprechend.

Variante 1

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

Variante Kaufhaus

Als Ortsangabe werden Orte genannt, die auf dem Wimmelbild im Sprachstarken 4 S. 4-5 vorkommen, z.B. an der Kasse, im Süsigkeitenladen, in der Apotheke, auf der Rolltreppe, im Reisebüro, im Kaffee.

BEWEGTES WIMMELBILD

Die SP betrachten als Vorbereitung still das Wimmelbild im Sprachstarken 4 S. 4-5. Jede SP sucht sich eine Figur oder ein Objekt aus, welches sie darstellen möchte. Passend zur Figur oder dem Objekt denkt sich die SP eine Bewegung und ein Geräusch aus.

Auf einer gemeinsamen Spielfläche stellt nun ein SP nach dem anderen seine Figur oder sein Objekt aus dem Kaufhaus dar. Dabei wird die Bewegung und das Geräusch immer wieder wiederholt. So entsteht ein lebendiges Wimmelbild.

KREISGESCHICHTEN (76)

Alle sitzend im Kreis. Eine SP beginnt ausgehend dem Wimmelbild im Sprachstarken 4 S. 4-5 eine Geschichte zu erzählen. Sobald sie möchte, dass der nächste SP übernimmt, schaut sie diesen direkt an. Dieser SP erzählt möglichst ohne Unterbruch weiter und übergibt auf dieselbe Weise an eine weitere SP.

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

Variante 1

Als Ausgangslage werden vor dem Erzählen 2-3 Gegenstände oder Figuren definiert, die in die Geschichte eingebaut werden sollen.

Variante 2

Die Geschichte wird erneut im Kreis erzählt, die SP vergrößern oder verkleinern das, was in der Geschichte passiert. Zur Unterstützung kann die SPL im Voraus passende Wörter zum Vergrößern/Verkleinern sammeln (Bsp. Enorm, sehr, super, extrem, gigantisch, riesig, genial, total, mega, fantastisch...)

BILDHAUER (35)

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

Variante Wimmelbild

Eine SP sucht sich auf der Doppelseite des Sprachstarken 4 S. 4-5 eine Figur aus und formt eine andere SP zu dieser Figur.

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 (oder im Kaufhaus von Paul Maar) zusammen. Die SP haben den Auftrag, den zu schmuggelnden Gegenstand (z.B. eine Schachtel, eine WC-Papierrolle, ...) immer wieder an andere SP weiterzugeben, während die Detektivin versucht herauszufinden, 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.

TAUSCHRAUSCH (81)

Alle SP gehen mit einem ausgewählten Objekt durch den Raum. Treffen sie auf einen anderen MSP, erzählen sie sich gegenseitig die «wahre Geschichte ihrer Objekte» (Flunker-Storys) und tauschen dann die Objekte. Die anezählte Geschichte geht mit dem Objekt und der neuen Besitzerin mit. Bei einem weiteren Treffen mit einer anderen SP wird nun diese neue Geschichte zu diesem Objekt erzählt. Diese darf durchaus übertrieben ausgestaltet weitererzählt werden. Nach ca. vier bis fünf Tauschsituationen werden die Objekte der ersten Besitzerin übergeben. Mal hören, wie sich die Geschichte verändert hat.

Variante 1

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

FORSCHUNGSAUFGABE KAUFHAUS

Die SP besuchen ein Kaufhaus in ihrer Nähe und beobachten vor Ort das Geschehen.

- Was für Orte gibt es? Wie sehen diese aus?
- Welche Personen (oder Tiere) sind zu sehen?
- Welche Tätigkeiten führen die Personen aus? Was ist wohl ihr Ziel?
- Was sagen die Personen?

Die SP entscheiden sich für einen bestimmten Ort und eine Person und beobachten diese während einigen Minuten. Die Beobachtungen können in einem Beobachtungsprotokoll festgehalten werden. Zurück im Unterricht wird das Kaufhaus gemeinsam nachgestellt. Im Schulzimmer richten die SP eine Spielfläche ein, auf der das Wichtigste für ihre Figur und ihren Auftritt installiert wird. Dazu kann Klebeband für die Raumgestaltung genutzt werden. Gemeinsam fangen alle SP an, ihre beobachtete Situation nachzuspielen. Die SP stellen ihre Figur der Klasse vor und beantwortet dabei folgende Fragen: Warum hast du dich für diese Person/Situation entschieden? Was fasziniert dich daran?

Spielübersicht

- Forscheraufgabe Biografie
- Ein Brief an Paul Moor
- Stopptanz
- Ja-guar und Nein-guar
- Akzeptierenfantasieren
- Forscherfrage Geschichten
- Soundcollage «Herr Bello und das Blaue Wunder»

Konkrete Spielideen

FORSCHERAUFGABE BIOGRAFIE

Die SP befragen drei Menschen verschiedenen Alters zu ihrer Biografie: z. B.: Grossmutter/Grossvater, Götti, Mutter, Geschwister, Teenager, 1.-Klasse-Kinder.

Pro Person sammeln die SP die fünf wichtigsten Meilensteine ihrer Biografie und bringen diese mit in den Unterricht.

Die SP vergleichen die verschiedenen Biografien.

EIN BRIEF AN PAUL MOOR

In der Mitte eines Kreises wird der imaginäre Arbeitsplatz von Paul Moor installiert (z.B. ein Tisch mit einem Stuhl, Hut und Mantel darüber. Auf dem Tisch hat es ein Notizbuch und Buntstifte, einige Illustrationen liegen herum)

Alle SP sitzen im Kreis. Sie suchen nach Fragen, die sie an Paul Moor richten möchten. Wer eine Frage hat, geht zum Stuhl, setzt sich darauf und nimmt das Notizheft zu sich. Die SP formulieren ihre Frage deutlich und imitieren dabei, dass sie direkt in das Notizheft schreiben.

Variante Fantasiewörter

Die SP suchen gemeinsam nach neuen spannenden Wortkombinationen und teilen diese Paul Moor mit, in dem sie sie in sein Notizheft schreiben.

STOPTANZ

Die SPL lässt Musik spielen, alle gehen durch den Raum. Die Frage ist: «Was sind witzige Geschichten?»

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

Variante 1

Es können weitere Fragen hineingegeben werden.

JA-GUAR UND NEIN-GUAR

Zu zweit. Die SP spielen zusammen eine Szene, wobei eine SP die Rolle des «JA-Guar» und die andere SP die Rolle des «NEIN-Guar» einnimmt. Der «JA-Guar» darf dabei nur «JA» und der «NEIN-Guar» nur «Nein» sagen. Damit eine Geschichte entsteht, wird unter das Wort ein klarer Subtext gelegt, d.h. es muss eine klare Aussage oder Emotion unter den Text gelegt werden, damit der andere versteht, was gemeint ist.

Variante 1

In der Szene darf abwechselnd nur jeweils ein Wort gesprochen werden oder besteht nur aus Fragesätzen.

Variante 2

Es kommt eine dritte SP als ein weiteres Tier dazu (z.B. Pferd, Schwein...) und macht einen Vorschlag, was die drei SP machen könnten. Dabei kann variiert werden, welche Worte die SP benutzen dürfen (z.B. «Ja», «nein» und «vielleicht»)

Wichtig ist dabei nicht die Gegenständlichkeit, sondern die Atmosphäre der Traumwelt.

AKZEPTIERENFANTASIEREN (114)

Zu zweit. Die SP stehen einander gegenüber. Ein SP eröffnet das Spiel mit einer Frage, worauf der andere SP unmittelbar

mit dem Satzanfang «Ja und ...» antwortet. Falls jemand «Nein» oder «Ja, aber» benutzt, wird eine neue Frage gestellt. Wenn die Frage mit «Ja und ...» beantwortet ist, beginnt der andere SP mit einer Frage. Die Fragen können aufeinander aufbauen.

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

FORSCHUNGSAUFGABE GESCHICHTEN

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

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

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

SOUNDCOLLAGES «HERR BELLO UND DAS BLAUE WUNDER»

Zu viert. In der Gruppe lesen die SP den Text «Herr Bello und das Blaue Wunder» (Sprachstarken 4 Arbeitsheft S. 7). Zum Text kreieren die SP eine Soundcollage – Atmosphäre, Geräusche, Klänge –, die zu einem Klangteppich verwoben werden, inspiriert von dem Textauszug. Sie nutzen dazu ihren eigenen Körper, ihre Stimme oder Gegenstände im oder um den Raum.

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

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

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

Spielübersicht

- Das Fantastische
- Fantastische Bilder
- Inselspiel
- Imagination Fantasiewesen
- Figurencreation 1
- Figurencreation 3
- Rundlauf der fantastischen Figuren

Konkrete Spielideen

DAS FANTASTISCHE

Was ist das Fantastische?

Anregung dazu kann Musik oder können Klänge sein, die zuerst mit geschlossenen Augen gehört und dazu Fantasiewesen imaginiert werden (Drache, Ungeheuer, Waldschrat, Gnom, Rumpelwicht, Waldelf, Magierin, Zwergenkönigin, Nachtschatten, Meereskönigin usw.). Beispiele für Musik: «Bilder einer Ausstellung» von M. Mussorgsky, «l'après midi d'un faun» von C. Debussy, Anfang von «Neptun, der Mystiker» von G. Holst, bis 4'20. Die SP versuchen nun, das Fantastische über eine Bewegung darzustellen. Die SP bewegen sich im Raum als diese fantastische Figur. Was ist ihre Eigenheit?

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

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

(→ BG, TTG, Musik)

FANTASTISCHE BILDER

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

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

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

(→ BG, TTG)

INSELSPIEL (84)

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

Variante 1

Die Karten werden bei jedem Wechsel ausgetauscht.

Variante 2

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

Variante 3 «Zauberwelten»

Die vier Merkmale einer fantastischen Geschichte (Fantasiefigur, fantastischer Ort, fantastische Handlung, magischer Gegenstand) werden auf die Felder verteilt. So werden die Felder z.B. mit fantasievollen Welten betitelt (z.B. «Wald der Mutigen», «Welt der singenden Stimmen», «Schule der blitzgescheiten Feen») oder jedem Feld wird ein fantastischer Gegenstand zugeschrieben (z.B. Zauberstab, Zaubertrank, heiliger Ring, Zauberhut, magischer Mantel usw.)

IMAGINATION FANTASIEWESEN

Alle gehend im Raum. Die SP denken sich ein Fantasiewesen aus und stellen dieses dar. Die SPL stellt den SP Fragen, deren individuelle Antworten die SP in direkter Weise zu verkörpern suchen, um eine Figur zu erschaffen.

Mögliche Fragen: Wie alt ist deine Figur? Wie setzt sich sie hin? Ist ihr Blick eher direkt oder suchend? Wie wendet sie den Kopf? Wie geht sie durch den Raum? Welche Körperspannung erfüllt sie? Wie klingt ihre Stimme? Hat sie einen besonderen Tick? Lässt ihr Gesichtsausdruck auf einen besonderen Charakterzug schliessen?

FIGURENKREATION 1 (99)

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

Variante «Paul Moor»

Aus Ausgangslage für die Figurencreation werden die Bilder der fantastischen Figuren im Sprachstarken 4 S. 8-9 genommen.

FIGURENKREATION 3 (101)

Alle SP suchen Merkmale und Eigenschaften einer Figur. Jeder SP faltet ein A4-Blatt in acht Felder und schreibt ins erste Feld den Namen, ins zweite das Kontaktverhalten, ins dritte ein Geheimnis usw. Auf ein Zeichen der SPL hin begegnen sich diese Figuren an einem bestimmten Ort, z. B. in einem Fahrstuhl, in einem U-Boot usw. Es entsteht eine Improvisation.

Variante 1

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

RUNDLAUF DER FANTASTISCHEN FIGUREN

Zur Vorbereitung denkt sich jede SP eine fantastische Figur aus, die sie der Klasse präsentieren möchte (z.B. mit dem Steckbrief im Sprachstarken 4, Arbeitsheft S. 10).

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

Runde 1 «Handlung»

Die SP machen eine für ihre Figur typische Bewegung. Die Bewegung kann auch mehrmals wiederholt werden.

Runde 2 «Geräusch»

Die SP ergänzen die Bewegung mit einem für ihre Figur typischen Geräusch.

Runde 3 «Satz»

Die SP sagen eine für ihre Figur typischen Satz.

Runde 4 «Vorstellung der Figur

Die SP stellen ihre Figur dem Publikum vor. Dabei versuchen sie ihre Figur mittels Bewegungen, Geräuschen und einer gestalten Sprache möglichst lebendig und authentisch vorzustellen.

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

Woher komme ich? (Vorgeschichte)

Wo bin ich? (Ort, Raum, Klima)

Was will ich? (Absicht)

Wer ist sonst noch da? (Figuren und ihre Beziehungen)

Was will ich danach? (Nachgeschichte)

Seite im Buch

Thema

10/11

Der Weg zum Schreiben

Spielübersicht

- Forscheraufgabe Tierbeobachtung
- Körperwecken
- Magnetkörper
- Schlangenlauf
- Gegensätze
- Hydrant
- In and out
- Mein Schreibweg
- Reporterstories

Konkrete Spielideen

FORSCHERAUFGABE TIERBEOBACHTUNG

Die SP schreiben eine fantastische Geschichte ausgehend von einem Tier. Bei einem gemeinsamen Zoobesuch wählen die SP sich ein Tier für ihre Geschichte aus und beobachten dieses ganz genau. Die Fragen aus dem Sprachstarken 4, Arbeitsheft S. 13 können dafür die Beobachtung beigezogen werden. Die SP können zudem vor Ort probieren die Bewegungen des gewählten Tieres möglichst genau nachzuahmen.

KÖRPERWECKER (30)

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

Variante 1

Jede SP geht einen Schritt nach vorne, zeigt eine Bewegung und nennt ihren Namen oder macht ein Geräusch dazu.

Variante 2

Anstatt die Bewegung nachzumachen, führen die anderen eine individuelle Antwort auf die Bewegung aus. Auf eine Aktion folgt also eine Reaktion.

Variante 3

Eine SP initiiert eine Bewegung. Die restlichen Gruppenmitglieder (Chor) kopieren die Bewegung gemeinsam.

Variante 4

Der Chor vergrößert oder verkleinert die Bewegung.

MAGNETKÖRPER (31)

Alle gehend im Raum. Ein Körperteil bestimmt, in welche Richtung man geht. Dieses zieht den SP in eine bestimmte Richtung, als wäre er magnetisch geladen. Die Richtung kann abrupt geändert werden, je nachdem wohin z. B. der führende Ellbogen will.

Variante 1

Die Anziehungspunkte der Magnete können von der SPL mit einer Geste und einem Ton bestimmt werden, sodass es plötzlich die ganze Gruppe in eine bestimmte Richtung zieht.

Variante 2

Fortbewegung kann mit «Stops» unterbrochen werden. Innerlich wird die Spannung dabei aufrechterhalten, sodass von aussen die innere Dynamik sichtbar bleibt.

SCHLANGENLAUF (28)

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

Variante 1

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

SCHLANGENLAUF (28)

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

Variante 1

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

Variante «Fantastische Figur»: Passend zu der erfundenen fantastischen Figur (vgl. Sprachstarken 4 Arbeitsheft S. 13) erfinden die SP Gegensätze und spielen damit.

GEGENSÄTZE (103)

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

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

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

Variante «Fantastische Figur»

Passend zu der erfundenen fantastischen Figur (vgl. Sprachstarken 4 Arbeitsheft S. 13) erfinden die SP Gegensätze und spielen damit.

HYDRANT (134)

Zu acht. Sechs SP treten nacheinander auf die Spielfläche. Beim Betreten nennen die SP einen Gegenstand, z. B. einen Hydranten, und positionieren sich als dieses Objekt. Die zweite SP folgt, z. B. als alte Tanne. Dies wird wiederholt, bis alle sechs SP auf der Spielfläche ihre Positionen eingenommen und ihre Funktionen genannt haben. Nun betreten die beiden letzten SP das Spielfeld und beginnen in der entstandenen Umgebung eine Szene zu spielen.

Variante: Die Objekte beginnen parallel zum Spiel der beiden letzten SP eine Unterhaltung unter sich. Dabei wird behauptet, dass die zwei spielenden Figuren die Stimmen der Objekte nicht hören können.

Variante fantastische Geschichte: Die ersten sechs SP bauen als Objekte eine fantastische Welt und benennen diese. Die zwei letzten SP kommen als ihre fantastische Figur (vgl. Sprachstarken 4 S. 13) in die Welt und beginnen in dieser eine Szene zu spielen.

INANDOUT (119)

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

dadurch ihre Position ein. Sobald aus dem Off wieder geklatscht wird, geht eine neue Szene weiter, in der neue Figuren mit neuen Handlungen und Absichten den Inhalt prägen. So kommen immer neue SP rein und raus.

Variante 1

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

Variante fantastische Geschichte

In der Improvisation treffen die fantastischen Figuren die ursprünglichen Tiere an. Die SPL kann zudem Inputs wie z.B. eine fantastische Welt oder einen magischen Gegenstand zusätzlich ins Spiel bringen.

MEIN SCHREIBWEG

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

REPORTERSTORYS (132)

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

Seite im Buch

Thema

12/13

Schreibwelt: Die Zauberschule

Spielübersicht

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

Konkrete Spielideen

WÜNSCHEN

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

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

FIGURENBAUEN

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

Variante Zauberschule

Die Meister*innen müssen ihre Schüler*innen mit einer besonderen Begabung ausstatten. Diese Begabungen (vergl. AB 11 «Besondere

Begabungen») werden ins Figurenbauen integriert:

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

FANTASIESPRACHE (78)

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

Variante

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

ASSOZIATIONENSAMMLUNG (77)

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

Variante

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

ZAUBERSCHULE - ROLLENSPIEL

Vorbereitung Raum

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

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

Eventuell gibt es ein «Portal» zum Raum.

Das Spiel: Die Figur definieren...

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

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

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

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

INANDOUT (119)

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

Fällt einem zuschauenden SP beim Betrachten der Szene eine spannende Idee ein, welche die inhaltliche Richtung der Szene verändern könnte, so klatscht er in die Hände. Die spielenden SP frieren ein. Der klatschende SP betritt nun die Bühne, tippt einem der Spielenden auf die Schulter und wechselt diesen aus. Der neue SP übernimmt nun die entsprechende Körperhaltung und bringt seine neue Idee mit ins Spiel. Der SP, der noch auf der Bühne ist, versucht sich möglichst schnell auf die neue Situation einzulassen. Dabei kann er den neuen SP ruhig erst ein paar Sätze spielen lassen, damit er weiss, wohin die neue Idee zieht. Die Szene geht weiter, bis ein Zuschauer klatscht.

Variante Zauberschule

Aufnahmeprüfung an die Zauberschule wird improvisiert:

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

Inputs aus «Briefen der Hüterinnen und Hüter der Elemente» Sprachstarken 4, Arbeitsheft 4, S. 16/17:

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

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

GEDANKEN RATEN (nach dem Spiel Dixit)

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

Wer ihre Karte erraten hat, gewinnt einen Spielpunkt.

(→ BG, TTG)



**SPRACHE BEWUSST ERLEBEN:
GEHEIMSCHRIFTEN (S. 16-23)
OASE: KNOTEN (S. 22-23)**



Spielübersicht

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

Konkrete Spielideen

GERÜCHTE VERBREITEN

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

RÜCKENPOST (15)

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

RÜCKENZEICHEN

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

UNTERSCHRIFTEN

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

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

SCHREIBEN IM RAUM

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

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

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

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

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

GEHEIMSPRACHE

Die SP bringen geheime verschlüsselte Botschaften mit und machen eine Ausstellung füreinander.

(→ BG)

Spielübersicht

- Raumlaf mit Piktogrammen
- Was steckt hinter dem Piktogramm?
- Improvisationsanleitung
- Powerpoint
- Symbolspiel
- Verwandelte Bücher
- Piktogrammgeschichten
- Standbilder

Konkrete Spielideen

RAUMLAUF MIT PIKTOGRAMM

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

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

WAS STECKT HINTER DEM PIKTOGRAMM?

Im Sprachstarken 4 S. 19 wird der Weg vom Bild zum Piktogramm mithilfe der drei Bilder (A = Foto, B = Zeichnung, C = Piktogramm) dargestellt.

Zu viert. In Gruppen wählen die SP ein Piktogramm aus der Doppelseite aus. Die SP versuchen nun von einem Piktogramm zu einer kurzen Szene zu gelangen, welche mit dem Foto (Standbild = Szene friert ein) endet. Die Szene wird der Klasse präsentiert. Diese raten, welches Piktogramm hinter der Szene steckt. Der Zwischenschritt (B=Zeichnung) kann optional mithilfe einer einfachen Skizze gemacht und in die Präsentation eingebaut werden.

IMPROVISATIONSANLEITUNG (111)

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

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

Variante 1

Fokus auf Textsorten wie Krimi, Fantasy-Geschichte usw.

Variante 2

Vorgegebene Geschichte, teilweise detailliert und manchmal sehr offen nacherzählen.

POWERPOINT (115)

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

Variante 1

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

Variante 2

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

(→BG, TTG)

SYMBOLSPIEL (92)

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

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

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

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

VERWANDELDE BÜCHER

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

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

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

PIKTOGRAMMGESCHICHTEN

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

STANDBILDER

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

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

Variante 1

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

Variante 2 «Kreidetafeln»

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

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

(→BG, NMG)

Spielübersicht

- Tempolauf
- Geheimverbindungen
- Hinterrücks
- Spurensuche
- Verschlüsselte Botschaften
- Erzähltheater

Konkrete Spielideen

TEMPOLAUF (27)

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

Variante 1

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

Variante 2

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

Variante 3

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

GEHEIMVERBINDUNGEN (52)

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

Variante 1

Sich auf beide Verbindungen gleichzeitig konzentrieren.

Variante 2

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

HINTERRÜCKS (47)

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

SPURENSUCHE

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

Sie fragen diese Person, ob sie ihnen die Geschichte erzählt und ob sie einverstanden ist, wenn die SP einen Teil davon der ganzen Klasse erzählen. Vielleicht dürfen die SP die Erzählung auch aufnehmen.

Wo in deinem Leben begegnen dir verschlüsselte Botschaften oder Orte, an denen Botschaften verschlüsselt werden?

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

VERSCHLÜSSELTE BOTSCHAFTEN

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

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

ERZÄHLTHEATER

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

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

Die Gruppen proben ihre Minigeschichte und zeigen sie dann den anderen Gruppen. Anschliessend gibt es eine kurze Rückmelderunde:

- Was war besonders spannend?
- Welcher Moment ist mir besonders geblieben?
- Was hat mir gefallen?

Spielübersicht

- Gordischer Knoten
- Kooperativer Stab

Konkrete Spielideen

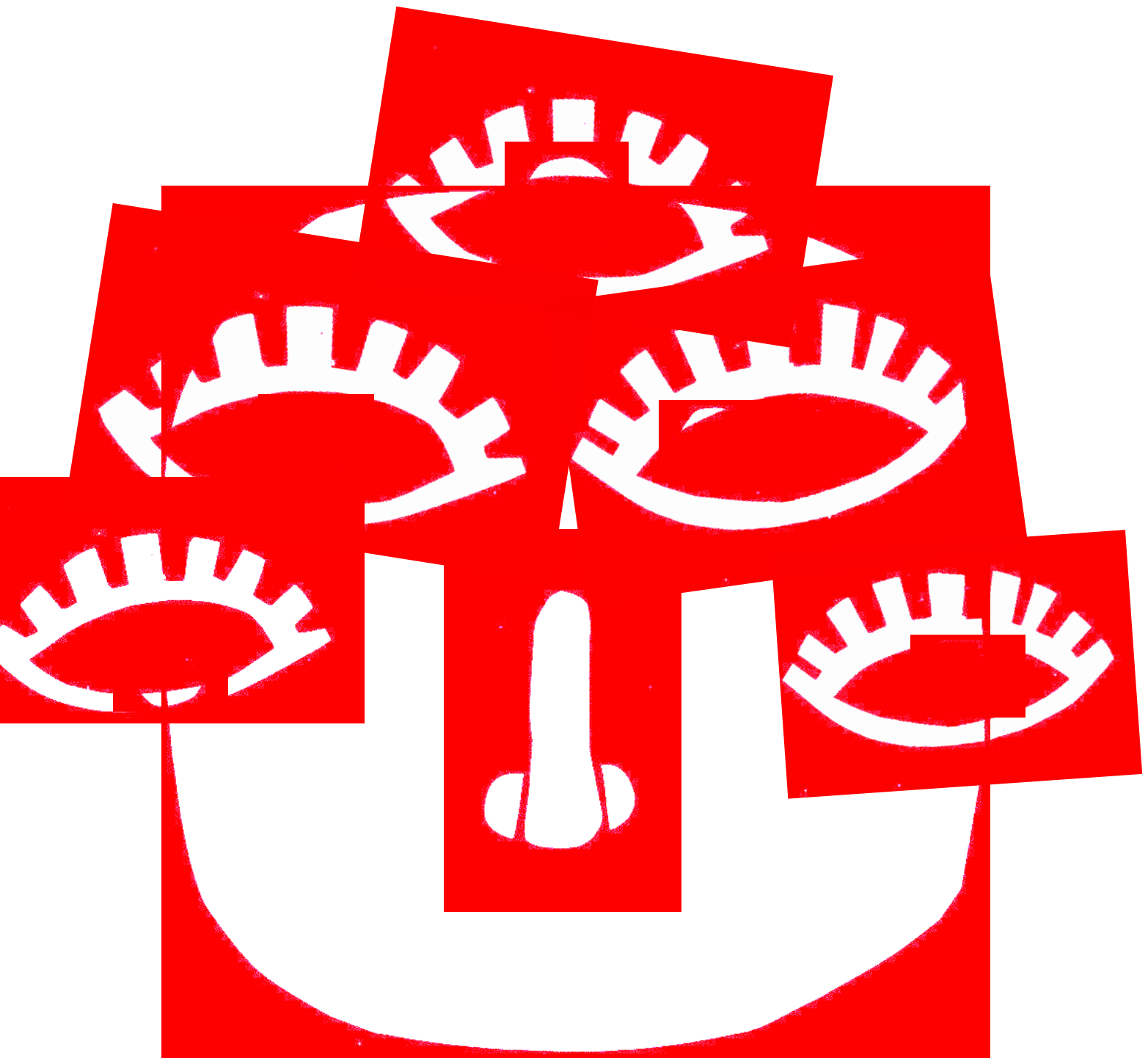
GORDISCHER KNOTEN

Mind. zu fünft stehend im Kreis. Alle SP schliessen die Augen und halten ihre Hände ausgestreckt in die Kreismitte. Dort greifen sie mit jeder Hand eine Hand eines MSP. Sobald sich alle SP gegenseitig die Hände geben, dürfen sie die Augen wieder öffnen. Nun versucht die Gruppe vorsichtig und in Teamarbeit den dabei entstandenen Knoten zu lösen. Die Hände müssen stets gehalten werden. SP dürfen sich drehen, übersteigen oder durchkriechen.

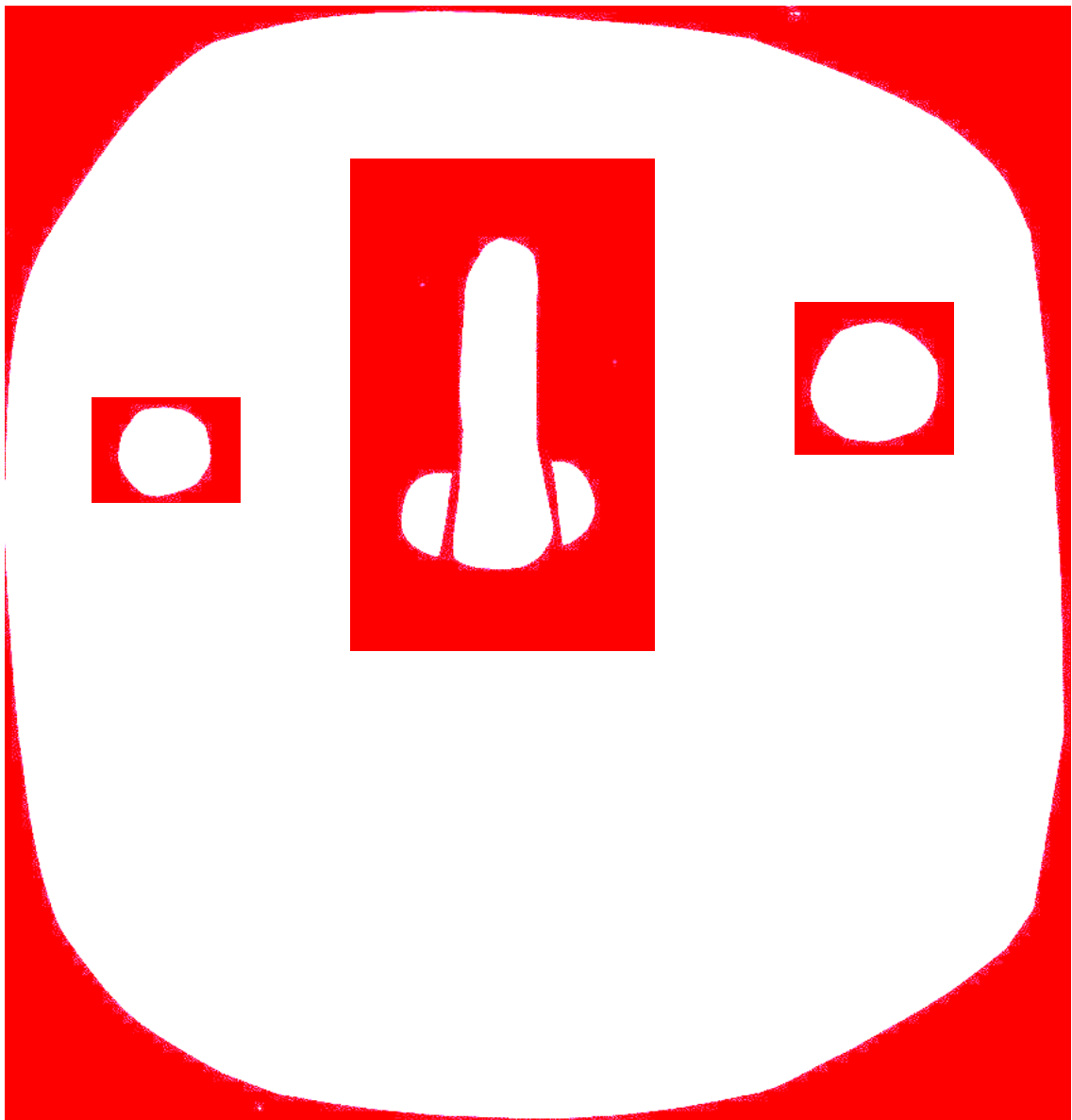
Variante 1: Start des Spieles ist ein Kreis, in dem sich alle SP die Hände halten. Durch Übersteigen, Drehen und Kriechen entsteht immer mehr ein Knoten.

KOOPERATIVER STAB

Zu sechst. Jede Gruppe bekommt sechs gleich lange Seile (oder Schnüre), ein Blatt Papier (mind. A3) und einen Holzstab an dessen Ende ein Stift angeklebt ist. Jede SP befestigt sein Seil mittels dem Achterknoten (siehe Sprachstarken 4 S. 22) um den Holzstab und hält das andere Ende mit der Hand fest. Die SP stellen sich anschliessend in einem Kreis um den Stab herum und versuchen gemeinsam den Stab zu bewegen und damit z.B. ein Segelboot auf ein Blatt Papier zu zeichnen.



**SPRACHE BEWUSST ERLEBEN:
SPRECHWEISEN (S. 24-29)
OASE: PFERDE KENNEN (S. 30-31)**



Spielübersicht

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

Konkrete Spielideen

KAUGUMMIKAU (59)

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

ANDERSWORTIG (62)

Zu zweit. Die beiden SP führen gemeinsam einen Dialog, in dem sie sich schmeicheln oder sich streiten. Sie benutzen als mögliche Wörter jedoch nur Zahlen oder Farben oder Früchte. Variante: Anstelle der Zahlen als «Wortschatz» kann ein Sprichwort oder ein Satz aus einem Theatertext verwendet werden. Dabei kann ausgehend von den einzelnen Wörtern der gewählten Sätze der Grundlagenwortschatz für diesen Dialog gebildet werden.

Variante «Wo spricht man wie?»

Die SP schreiben passend zu einem der Bilder im Sprachstarken 4 S. 24-25 einen kurzen Dialog auf, den sie anschliessend auswendig lernen. Die SP stellen sich nun paarweise im Raum verteilt auf. Die SPL nennt die vers. Situationen auf den Bildern A-G (z.B. im Parlament, in der Tagesschau, im Musikensemble, usw.) und die SP probieren nun mit ihrem vorbereiteten Text die Szenen zu spielen, auch wenn der Text nichts mit den Szenen zu tun hat.

ZAPPING

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

Variante 1

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

Variante 2

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

Variante 3

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

PROBLEMSITUATIONEN (117)

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

Zwei Freundinnen entdecken in einem Laden ein Spielzeug, das sie unbedingt haben möchten. Leider reicht das Taschengeld nicht aus, damit sie es sich kaufen können.

Nun entwickeln sie spannende Pläne, um das schöne Spielzeug trotzdem zu erhalten.

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

Variante 1

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

EIN BERÜHMTER GAST AUS...

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

DIE TELEFONKABINE

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

Spielaufgabe

Die SP improvisieren eine Situation mit der Telefonzelle. Dabei spricht möglichst jeder SP in einem anderen Dialekt / Hochdeutsch / Fremdsprache / Fantasiesprache ...

Folgende Spielvorschläge dienen als Inspiration:

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

Variante 1

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

Spielübersicht

- In and out
- Anderswortig
- Ununterbrochen
- Gleichzeitig
- Mundart
- Spurensuche

Konkrete Spielideen

INANDOUT (119)

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

Variante

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

ANDERSWORTIG (62)

Zu zweit. Die beiden SP führen gemeinsam einen Dialog, in dem sie sich schmeicheln oder sich streiten. Sie benutzen als mögliche Wörter jedoch nur Zahlen oder Farben oder Früchte. Variante: Anstelle der Zahlen als «Wortschatz» kann ein Sprichwort oder ein Satz aus einem Theatertext verwendet werden. Dabei kann ausgehend von den einzelnen Wörtern der gewählten Sätze der Grundlagenwortschatz für diesen Dialog gebildet werden.

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.

Variante 4 «Vielfalt der Dialekte»

Während der Minute wird ununterbrochen in einem bestimmten Dialekt, einer Fremdsprache, in Kauderwelsch oder wie eine bestimmte Person, die einen anderen Wortschatz haben (Grosseltern, Politiker*in, Polizist*in, Lehrperson, Kleinkind usw. gesprochen)

GLEICHZEITIG

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

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

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

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

MUNDART - Bligg

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

(→ MU)

SPURENSUCHE

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

Spielübersicht

- Erinnerungsstücke
- Tauschrausch
- Inselspiel
- Geschichte verdichten
- Powerpoint

Konkrete Spielideen**ERINNERUNGSSTÜCKE**

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

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

TAUSCHRAUSCH (81)

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

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

Variante 1

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

INSELSPIEL (84)

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

Variante 1

Die Karten werden bei jedem Wechsel ausgetauscht.

Variante 2

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

Variante Kindheitserinnerung

Zu viert. Die SP bringen eine einfache biografische Geschichte aus ihrer Kindheit mit – eine Kindheitserinnerung. Sie sollte in maximal fünf Sätzen erzählbar sein. Jede Gruppe klebt am Boden ein

Quadrat ab und ordnet jedem Feld einen Begriff / ein Adjektiv zu. Ein SP beginnt und erzählt seine Geschichte erst «neutral». Anschliessend erzählt er nochmals und wechselt beim Erzählen die Felder auf ein Signal der SPL hin. Die anderen drei SP schauen zu und beobachten, wie sich die Geschichte verändert.

GESCHICHTEN VERDICHTEN

Alle SP überlegen sich eine Geschichte, die sie erzählen möchten. Die SP verteilen sich paarweise im Raum und erzählen einander die Geschichte. In der ersten Runde haben die SP 3 Minuten Zeit. In jeder weiteren Runde wird die Zeit verkürzt, damit die SP den Inhalt der Geschichte auf das Wesentliche verkürzen müssen. Die Gruppen bleiben dabei die gleichen.

1. Runde: 3 Minuten
2. Runde: 1 Minute
3. Runde: 30 Sekunden
4. Runde: 10 Sekunden

Das Verdichten der Geschichte eignet sich besonders als mündlichen Einstieg bevor sie (vgl. Sprachstarken 4 S. 29 Tipp 1) stichwortartig aufgeschrieben wird.

Variante «Das Wichtige/sinnvolle Reihenfolge»

Beim Verdichten können die Fragewörter «Wer?» «Was?» «Wo?» (Sprachstarken 4 S. 29 Tipp 1) oder «Anfang», «Höhepunkt», «Schluss» als Hilfsmittel in den Fokus gestellt werden, so dass am Schluss nur noch drei dazu passende Wörter übrig bleiben, z.B. Opa Ruedi, Überraschungsparty, am Vierwaldstättersee

POWERPOINT (115)

Zu fünf. 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 MSP stellen die Erzählung in Standbildern dar. Die ErzählerIn klatscht jeweils, wenn ein neues Bild projiziert wird. Bis das neue Bild beschrieben ist, bleiben die SP im «Freeze» (einfrieren).

Variante 1

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

Variante 2

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

Variante 3

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

Variante 4

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

Variante 5

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



Spielübersicht

● Fusspositionen

● Bildhauer

● Statusreihe

● Springturnier

Konkrete Spielideen

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.

Variante 3 «Pferd»

Nachdem vers. Körperhaltungen und Gangarten ausprobiert worden sind, probieren, die SP ihre Gangart möglichst so anzupassen, dass sie einem Pferd ähnelt. Auch da sind vers. Varianten (auf zwei Beinen, auf allen Vieren, im Galopp, Trab usw.) möglich.

BILDHAUER (35)

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

Variante 1

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

Variante 2 «Pferd»

Die SP formen einander zu vers. Figuren, die es auf einem Pferdehof gibt, z.B. Pferd, Reiter, Knecht, Katze, Hund usw.

STATUSREIHE (104)

Alle stehend im Raum. Ausgangslage ist das Kennen von Hoch- und Tiefstatus. Der absolute Hochstatus wird mit der Zahl 10 bezeichnet, der tiefste Tiefstatus mit der Zahl 1. Die SP bekommen den Auftrag, sich für einen Status – für eine Zahl zwischen 1 und 10 – zu entscheiden. Nun gehen die SP im Raum umher und versuchen durch die Art der Fortbewegung ihren gewählten Status zu zeigen.

Variante 1

Beim Umhergehen sucht man «Seinesgleichen» und geht mit ihnen als Gruppe durch den Raum.

Variante 2 Alle SP beobachten die Art des Umhergehens der MSP. Sie versuchen zu erraten, wer ungefähr in welchem Status unterwegs ist. Ohne Absprache bildet sich eine Statusreihe, in der sich die einzelnen SP einzuordnen versuchen, von 1 bis 10. Danach wird einander die geheime Statuswahl eröffnet.

Variante 3 «Pferd»

Araberpferde gelten als sehr edle Pferde mit einem hohen Status (Status 10), Esel hingegen gelten eher als stur und als Arbeitstiere (Status 1). Die SP versuchen nun die Übung als Pferd in einem bestimmten Status zu absolvieren. Dabei kann die Übung auch paarweise (als Pferd und Reiter) durchgeführt werden, um den Status noch klarer darstellen zu können (z.B. Araberpferd auf der Reitshow, Pferd beim Ausritt, Schulpferd mit Reitschülerin, sturer Esel auf dem Feld mit Knecht)

SPRINGTURNIER

In der Turnhalle werden mehrere gleiche Bahnen mit vers. Hindernissen aufgestellt. In einer Partnerstafette (z.B. als Pferd und Reiter im Huckepack oder als Pferd und Kutschenfahrer*in, die mit einem Springseil verbunden sind) wird nun der Parcours absolviert. (→ Sport)

**TEXTSORTEN:
SAGEN ERZÄHLEN SELTSAME GESCHICHTEN
(32-37)**



Spielübersicht

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

Konkrete Spielideen

SCHLAFENDE BÄREN WECKEN

Alle SP liegen auf dem Rücken auf dem Boden. Sie imitieren die «schlafenden Bären», ihre Augen sind geöffnet, ansonsten ist der Körper entspannt. Ein SP ist bereits wach und versucht, die anderen aufzuwecken, indem er sie zum Lachen bringt. Sprechen und Körperkontakt sind nicht erlaubt. Da Bären sich nicht gerne zu nahe kommen, wird ein Abstand von mindestens 50 cm eingehalten beim Kontaktaufnehmen. Wer lachen muss, wird aufgeweckt und hilft dem ersten SP, die anderen aufzuwecken. Wer schafft es, am längsten im Winterschlaf zu bleiben?

GEGENSÄTZE (103)

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

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

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

Variante

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

Welche Geschichte möchte die Klasse gerne weiterverfolgen?

SELTSAME GESCHICHTEN ... Fortsetzung folgt

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

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

GESCHICHTENSTRANG FLECHTEN

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

SCHATTENTHEATER

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

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

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

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

MINIATUR-SCHATTENTHEATER

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

(→ BG, TTG)

FRAGE-ANTWORT-SPIEL

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

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

Variante

Das Spiel kann auch umgekehrt gespielt werden.

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

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

Spielübersicht

- Tauschrausch
- Akzeptierenfantasieren
- Sammelsurium
- Kreisgeschichten
- Powerpoint
- Flunkerstory

Konkrete Spielideen

TAUSCHRAUSCH (81)

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

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

Variante

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

Material

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

AKZEPTIERENFANTASIEREN (114)

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

Variante 1

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

Variante 2

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

SAMMELSURIMUM (133)

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

cke gesetzt. Ausgehend von diesen Statements wird nun reihum eine seltsame Geschichte erfunden. Als Inspirationen für den Start kann ein seltsames Bild, eine Postkarte, ein Bild eines surrealistischen Künstlers dienen.

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

Variante 1

Das Spiel kann gut in Kleingruppen gespielt werden.

Variante 2

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

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 MSP stellen die Erzählung in Standbildern dar. Die Erzählerin klatscht jeweils, wenn ein neues Bild projiziert wird. Bis das neue Bild beschrieben ist, bleiben die SP im «Freeze» (einfrieren).

Variante 1

Jede Gruppe erfindet eine eigene Geschichte. Einen Bildwechsel gibt es durch das Klatschen eines spielenden Gruppenmitglieds. Für den Bildwechsel schliessen die Zuschauer 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 der 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.

Variante 6 «Gleiche Geschichten»

Als Ausgangslage für den «Powerpoint-Vortrag» wird den Gruppen die Geschichte «Begebenheiten in Schwendi» (Sprachstarken 4 S. 34) vorgegeben. Die Gruppen erhalten zusätzlich den Auftrag, die Geschichte möglichst spannend zu erzählen und dabei auch zu über-treiben. Im Anschluss an die Präsentationen wird miteinander reflektiert, wie sich die verschiedenen Geschichten verändert haben.

FLUNKERSTORYS (68)

Individuell. Alle SP überlegen sich zwei real erlebte und eine fiktive Geschichte. Diese drei Geschichten werden in Kleingruppen den anderen vorgetragen. Ziel des Erzählenden ist es, dass die Zuhörenden nicht herausfinden, welche der drei Storys erfunden ist. Variante Sagen: Statt real erlebte und fiktive Geschichten erzählen sich die SP reale Geschichten und Sagen. Dabei beachten sie die Merkmale von Sagen (Sprachstarken 4 Arbeitsheft S. 32).

Seite im Buch Thema

36/37 Moderne Sagen

Spielübersicht

- Forschungsaufgabe: Ungewöhnliche Ereignisse
- Menschenkamera
- Kreisgeschichten
- Reporter unterwegs

Konkrete Spielideen

FORSCHUNGSAUFGABE: Ungewöhnliche Ereignisse

Jeder für sich allein. Die SP sammeln in einem kleinen Forschungstagebuch ungewöhnliche Ereignisse, die sie selbst erlebt haben oder die jemand aus ihrem Familien- oder Freundeskreis erzählt hat. Spannend ist es, das Büchlein über längere Zeit zu führen, so dass sich einige Geschichten darin ansammeln können. Es können auch Grosseltern, Tanten, Onkel, Nachbarn usw. befragt werden.

Variante «Sagenumworbene Orte»

Besonders spannend ist diese Spurensuche, wenn nach «merkwürdigen Orten» Ausschau gehalten wird. Oft gibt es solche Orte in der unmittelbaren Nachbarschaft, über die es verschiedene seltsame Geschichten gibt.

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

MENSCHENKAMERA (12)

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

Variante

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

KREISGESCHICHTEN (76)

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

Variante 1

Das Spiel kann gut in Kleingruppen gespielt werden.

Variante 2

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

Material: Box mit kleinen Fundstücken.

REPORTER UNTERWEGS

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

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

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

TEXTSORTEN:

SCHREIBWELT «GEDICHT-APOTHEKE» (S. 38-39)

**OASE BEGRÜSSUNG IN VIELEN SPRACHEN
(S. 40-41)**



Spielübersicht

- | | | | |
|-------------------------|-------------------|--|-----------------------|
| ● Assoziationensammlung | ● ABC-Spiel | ● Wort für Wort | ● Lesetheater Gedicht |
| ● Schnabelwetzter | ● Apothekeimpro | ● Die Heilpflanze (assoziatives Schreiben) | ● Symbolspiel |
| ● Geschenk verteilen | ● Lachwasserimpro | | ● Freundschaftsbänder |

Konkrete Spielideen

ASSOZIATIONENSAMMLUNG (77)

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

Variante 1

Der zweite SP hat nach dem Zuhören 1 Minute Zeit, um eine Geschichte zu erfinden, die möglichst viele genannte Begriffe des ersten SP beinhaltet.

SCHNABELWETZER (61)

Alle stehen im Raum. Die SP nehmen an einem Schnellsprechwettbewerb teil. Alle beginnen gleichzeitig möglichst schnell und mit grosser Überzeugung einen selbstgewählten 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.

GESCHENK VERTEILEN

Alle SP stellen sich in einem Kreis auf. Ein SP fängt an und stellt pantomimisch dar, was er dem benachbarten SP schenken möchte. Sobald dieser es erraten hat, beschenkt dieser seinen linken Nachbarn mit einem anderen Geschenk.

Variante 1

Die schenkende Person stellt/fährt/schiebt das imaginäre Geschenk (ob gross, klein, schwer oder leicht) vor den benachbarten SP. Der*die Beschenkte packt das Geschenk dementsprechend aus (z.B. mit einem Stemmeisen, wenn das Geschenk mit einem Stapler überreicht worden ist. Die beschenkte Person entscheidet selber, was in der Verpackung war.

ABC- SPIEL

Zu zweit. Die SP überlegen sich eine bestimmte Situation (z.B. in der Gedicht-Apotheke). Abwechselnd nennen die SP einen Satz, wobei der erste Satz mit «A» (z.B. Ach, guten Tag, wie geht's ihnen?) beginnt, der zweite mit «B» (z.B. Bin etwas erkältet.) usw. bis zum Ende des Alphabets.

GESCHICHTEN-APOTHEKE IMPRO

Zu fünft. Ausgehend von dem Wimmelbild «Geschicht-Apotheke (Sprachstarken 4 S. 38/39) schlüpfen zwei SP in die Rollen der Apothekerin Frau Puema und eines Kunden*einer Kundin, die wegen einer Beschwerde zu ihr in die Apotheke kommt. Für das Rollenspiel kann eine Apotheke mit zahlreichen speziellen Hausmitteln hergerichtet werden (z.B. mit Tisch, Malerklebeband, div. Gegenständen, selbstgemalten Schildern, Gedichte aus dem Sprachstarken 4 Arbeitsblätter 35-43).

Variante «Bin gleich zurück»

Zwei SP betreten als Kunden*innen die Apotheke, aber Frau Poema

ist nicht da. Was passiert dann? Wie lange warten die Kunden*innen? Wer macht zuerst verbotenerweise eine Schublade auf?

LACHWASSER-IMPO

Alle SP verteilen im Raum. Die SP stellen sich vor, sie hätten eine Fläschchen Lachwasser aus Frau Puemas Apotheke in der Hand, weil sie sich überhaupt nicht gut fühlen. Langsam beginnen sie ein paar Tropfen davon zu probieren, bis sie schliesslich die ganze Falsche austrinken. Beim Trinken versuchen sie dabei die Lachreaktion auf die getrunkene Menge anzupassen, von einem kleinen schüchternen Lächeln bis hin zu einem riesigen Lachanfall.

WORT FÜR WORT

Zu sechst. Die SP stehen vor dem Publikum auf einer Linie und werden von zwei Journalisten*innen, welche der Gruppe gegenüberstehen, befragt. Dabei wird für die Antworten von jedem SP jeweils nur ein Wort gesprochen. Die aneinander gereihten Worte sollten einen sinnvollen Satz ergeben.

Variante 1 «Gedicht-Apotheke»

Die Journalisten*innen stellen den Befragten Fragen zur Apotheke

- Was ist mit Frau Poema passiert?
- Warum heisst die Apotheke «Gedicht-Apotheke»?
- Wie werden die Kunden*innen behandelt?
- Wer kümmert sich, bis Frau Poema wieder zurück ist, um die Katze?
- Was bedeutet «Haiku», «Trostpflaster» usw. (Fachwortschatz erklären)

Variante 2 «Reim»

Die SP dürfen auf die Fragen mit ganzen Sätzen antworten. Allerdings müssen sich die Sätze aufeinander reimen.

DIE HEILPFLANZE (assoziatives Schreiben)**Teil I: Sammeln**

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

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

Anschliessend machen es sich die SP mit ihrer Pflanze und der Zeichnung zum Schreiben bequem und schreiben drei Minuten ununterbrochen alles auf, was ihnen zur Pflanze in der Fantasiewelt einfällt. Sie dürfen dabei den Stift nie hinlegen und keine Pause machen. Fällt einem SP nichts mehr ein, schreibt er eben dies auf («nun weiss ich nicht mehr weiter ... ich höre, wie der Bleistift von N. kratzt ... ich sehe eine dicke Fliege am Fenster»). Nach drei Minuten klingelt der Wecker, der Stift wird hingelegt, auch wenn der Satz noch nicht beendet ist.

Teil II: Lieblingswörter

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

Die Lieblingswörter werden auf ein neues Blatt geschrieben. Die Wörter werden in einer zweiten Ausstellungsrunde, in der jeder SP drei weitere Wörter sammelt, die ihm gefallen.

Teil III: In Form bringen

Die SP wählen eine Gedichtform (siehe Sprachstarken 4 Arbeitsheft S. 38) und schreiben zu ihren sechs Wörtern ein oder mehrere Gedichte.

Die Gedichte werden zusammen mit den Blumen und den Skizzen ausgestellt oder die Gedichte werden in die bereits vorhandene Gedichten-Apotheke (siehe Übung «Geschichten-Apotheke-Impro») «eingeräumt».

LESETHEATER GEDICHTE

Zu viert. Jede Gruppe bekommt ein Gedicht zugeteilt (Sprachstarken 4 Arbeitsblätter 34-43).

Teil I: Gedicht lesen und Gegenstand definieren

Die SP suchen sich einen Gegenstand aus, der zu ihrem Gedicht passt, z.B. eine Teetasse mit Löffel für das Gedicht «Fernewehtee» oder einen neutralen Gegenstand, z.B. ein Buch oder ein Kissen, der sich in unters. Objekte, welche im Gedicht vorkommen verwandeln lässt (als Vorbereitung eignet sich die Übung «Symbolspiel», siehe unten).

Teil II: Klänge und Geräusche suchen

Mit den Gegenständen erforschen die SP nun verschiedene Klänge und Geräusche, die sie für ihre Präsentation nutzen können.

Teil III: Gedicht gestaltend lesen und aufnehmen

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

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

Die Geräusche können in die Aufnahme eingebaut werden.

Teil IV: Installation bauen

Zum entstandenen Audiospur bauen die SP in den Gruppen jeweils eine Installation, ein bewegtes Bild oder eine Choreografie. Dabei liegt der Fokus auf der Gestaltung und Bewegung eines Raumes, dem Körper und dem ausgesuchten Gegenstand.

Teil V: Präsentation

Die Audioaufnahme wird parallel zur Installation oder Choreografie abgespielt.

SYMBOLSPIEL (92)

Eine Kartonschachtel ist eine Kartonschachtel ist nicht eine Kartonschachtel. Diese Aussage steht am Anfang der Such- und Spielphase, die durch die Frage «Was können Kartonschachteln für dich auch noch sein?» initiiert werden kann.

Variante 1

Entstandene Objekte sind Ausgangslage oder Bestandteil für eine Improvisation, z. B. Schachtel als Fernseher, als Tisch, als Insel, als Koffer usw.

Variante 2

Entstandene Objekte als multifunktionale Objekte ins Spiel mit einbeziehen und ihre Funktion durch Umgestaltung verändern, z. B. werden abgerissene Kartonstücke zu Kinotickets.

Variante 3

Entstandene Objekte werden in bereits vorhandene Szenen mit einbezogen und lösen reale oder pantomimisch angedeutete Objekte ab, z. B. wird die Kartonschachtel zum Bett.

FREUNDSCHAFTSBÄNDER KNÜPFEN

Die SP knüpfen für die Freundschaftsbänderschublade der Gedicht-Apotheke eigene Freundschaftsbänder. Der Schwierigkeitsgrad kann dabei von einfachem Flechten bis zu komplizierteren Mustern (evtl. sogar mit Heilwörtern integriert, z.B. mit Buchstabenperlen) variiert werden.

(→ TTG)

Spielübersicht

● Stopptanz Begrüssen

● Begrüssungskreis

● Zusammenzählen

Konkrete Spielideen

STOPTANZ BEGRÜSSEN

Alle SP bewegen sich zur Musik durch den Raum. Auf (Musik-) Stopp begegnen sich immer zwei SP, die SPL stellt verschiedene Aufgaben:

- zwei SP begrüßen sich in unterschiedlichen Sprachen und wiederholen gegenseitig die Begrüssung
- Zwei SP begrüßen sich mit der Begrüssung ihres Gegenübers aus der ersten Runde.
- zwei SP begrüßen sich, als ob sie sich schon ganz lange nicht mehr gesehen haben
- zwei SP sich begrüßen sich, als ob sie sich eigentlich lieber aus dem Weg gehen würden
- zwei SP begrüßen sich in einer Fantasiesprache (Grommolo), dabei erzählen sie sich etwas sehr Spannendes, verraten eine Überraschung, berichten einander von etwas Unheimlichen usw.

BEGRÜSSUNGSKREIS

Alle SP stehen in einem Kreis. Ein SP beginnt und begrüsst die anderen SP mit einem Grusswort und einer dazu passenden Geste. Alle SP wiederholen das Grusswort und die Geste. Anschliessend ist die nächste Person mit einer Begrüssung und Geste an der Reihe. Dies wird so lange wiederholt, bis alle SP einmal an der Reihe waren.

ZUSAMMENZÄHLEN (20)

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

Variante

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

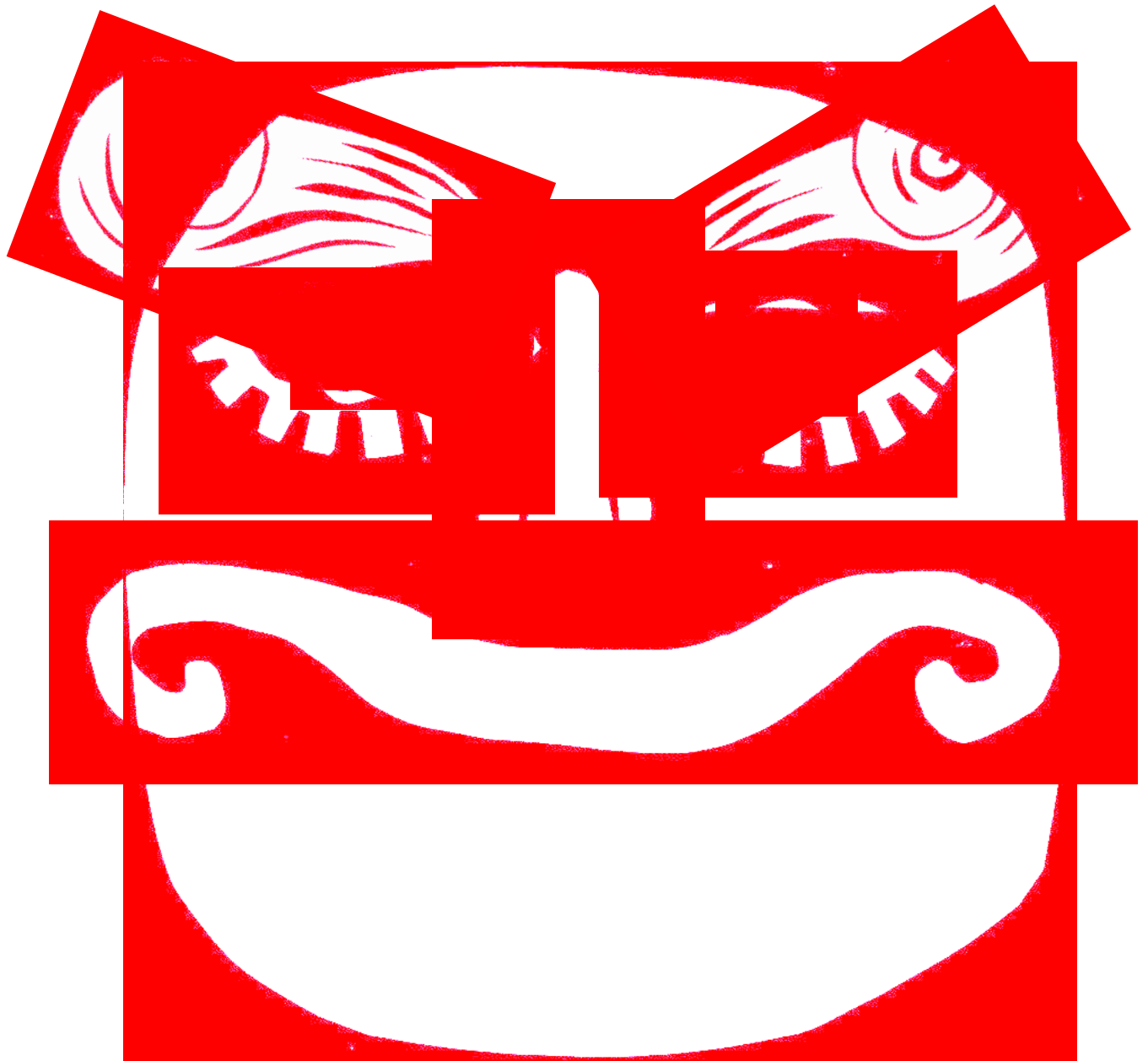
Variante «viele Sprachen»:

Die SP zählen bewusst in ihrer Muttersprache oder einer erlernten Fremdsprache.

TEXTSORTEN:

ANLEITUNGEN (S. 42-47)

OASE: DREI GESCHICHTEN (2. 48-49)



Spielübersicht

- Umgestaltung
- Befehlsrunde
- Spielanleitung in 16 Schritten
- Anleitungsvideo drehen
- Anleitungscollage

Konkrete Spielideen

UMGESTALTUNG (7)

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

BEFEHLSRUNDE (106)

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

Variante 1

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

Variante 2

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

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

SPIELANLEITUNG IN 16 SCHRITTEN

Zu viert. Mit den vorhandenen Möbeln wird ein einfaches Bühnenbild eingerichtet. Es braucht eine Tür, eine oder mehrere Sitzgelegenheiten.

Drei der SP sind Spieler*innen ein SP übernimmt die Regie.

Bevor die Übung starten kann, schreibt jeder SP drei Sätze/Fragen auf (spontan erfunden oder zu einer thematischen Vorgabe, z.B. «Anleitungen schreiben» oder «ein Couvert falten»)

Wenn die Szene beginnt, sitzt SP A, B steht und C wartet hinter der Tür.

Nun sind die 16 Schritte in der Reihenfolge zu spielen.

Teil I: Einübung

Die Regie ruft die einzelnen Schritte aus, die drei SP befolgen die Anweisungen.

Teil II: Auswendig lernen

Die Sequenz wird so lange wiederholt, bis die drei SP diese auswendig können. Dann sagt die Regie die Anweisungen nicht mehr an, sondern katscht nur noch als Zeichen für jeden Schritt.

Teil III: Präsentieren

Die entstandenen Szenen werden gegenseitig präsentiert.

Schritt 1: B spricht seinen ersten Satz

Schritt 2: C klopft an die Tür

Schritt 3: A sagt seinen ersten Satz

Schritt 4: A geht zur Tür und öffnet die Tür

Schritt 5: C tritt ein und sagt seinen ersten Satz

Schritt 6: A schliesst die Tür, antwortet mit seinem zweiten Satz und setzt sich wieder

Schritt 7: versucht nichts zu tun (dieser Schritt bewusst machen!)

Schritt 8: sagt seinen zweiten Satz

Schritt 9: C geht an B vorbei

Schritt 10: C sagt seinen zweiten Satz

Schritt 11: A sagt seinen dritten Satz

Schritt 12: C geht an A vorbei und sagt seinen dritten Satz

Schritt 13: A steht auf und geht hinaus

Schritt 14: B geht an Z vorbei

Schritt 15: C berührt B

Schritt 16: B sagt seinen dritten Satz

Beim Spielen kann die Thematik von der Wirkung von Gestik und Mimik aufgegriffen und in einer Feedbackrunde analysiert werden. Variante: Die SP erfinden eine Anleitung mit 16 vorgegebenen Handlungsstrukturen.

ANLEITUNGSVIDEO DREHEN

Auf Youtube gibt es zahlreiche Lern- oder Anleitungsvideos zu vers. Themen. Zusammen in der Klasse werden Ideen gesammelt, zu welchen Themen man ein Lernvideo drehen könnte (z.B. Origamifalten, Basteln, Kochen, Gamen, Skaten, Turnen, Lied lernen usw.) In der Klasse werden den Interessen entsprechend Gruppen (mind. zu zweit) gebildet. Die SP drehen in Gruppen ein Lernvideo zu ihrem Thema. Das Video könnte folgendermassen aufgebaut werden.

1. Werbespruch für die Produktidee
2. Anleitung: Einzelne Schritte so gefilmt, dass die Tätigkeit im Zentrum steht (z.B. mit Fokus auf die Hände oder auf einen Bewegungsablauf).
3. Schlusssatz mit der Bitte um ein Feedback, wie verständlich das Video war.
4. Für das Video kann im Voraus ein Drehbuch gestaltet werden, in dem die einzelnen Anleitungsschritte mit Skizzen zum Filmmaterial festgehalten werden.

In einer Ausstellung werden die Lernvideos präsentiert, von den Klassenkameraden getestet und mit einem Peerfeedback beurteilt. (→ Medien und Informatik, evtl. Musik, Sport, TTG)

ANLEITUNGSCOLLAGE

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

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

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

Spielübersicht

- Lieblingsrezept
- MmmSchoggichueche
- Rückenmassage Kuchenbacken

Konkrete Spielideen

LIEBLINGSREZEPT

Die SP machen sich auf die Suche nach ihrem Lieblingsbackrezept (online oder in einem Kochbuch). Das Rezept wird ausgedruckt oder kopiert und mit der Methode «Texte verstehen zu zweit» (Sprachstarken 4 Karteikarte L2.3) bearbeitet. Gibt es Stellen im Rezept, die nicht klar sind, werden diese mit der SPL zusammen besprochen. Die SP backen das Rezept (evtl. auch in Partnerarbeit) zuhause nach und bringen das Produkt mit. Die Produkte werden zusammen mit der Anleitung ausgestellt und anschliessend gemeinsam degustiert.

Variante «Mengen umrechnen»

Allenfalls macht es sinn das Rezept im Mathematikunterricht noch auf eine kleinere Menge umzurechnen, damit es kleinere Happen zum Degustieren gibt.

(→MA)

MMMSCHOGGICHUECHE

Die SP kauen mit geschlossenen Lippen und einem wohligen Mmm---Laut. Direkt im Anschluss folgt der Name ihres Lieblingsessens oder anderen leckeren Sachen, z.B. MmmSchoggichueche. Variante: Die SP gehen zu verschiedenen SP und geben ihr Lieblingsgericht preis, welches sie auf einem imaginären Teller präsentieren. Sie übernehmen das Gehörte und gehen zum nächsten SP (vgl. Übung «Tauschrausch» zu den Sprachstarkenseiten 4-5)

RÜCKENMASSAGE KUCHENBACKEN

Zu zweit. Ein SP massiert, der andere geniesst. Danach wird gewechselt.

Anleitung:

Herr Mischler will einen Kuchen backen. Doch er bemerkt, dass sein Kuchenblech noch ganz schmutzig ist. Dieses muss zuerst noch sauber gemacht werden, darum spült **Herr Mischler das Blech mit Wasser:** Mit den Fingern werden Wellenbewegungen von oben nach unten imitiert.

Der Schmutz ist hartnäckig. **Herr Mischler muss das Blech sauber rubbeln:** Mit den Fäusten wird auf dem Rücken gerubbelt.

Und dann nochmals spülen: Wellenbewegungen mit den Fingern **Nun trocknet Herr Mischler das Blech ab:** Mit beiden Händen flach den Rücken hinabstreichen.

Jetzt kann es losgehen mit dem Kuchenbacken. Herr Mischler nimmt etwas **Mehl, macht ein Häufchen und ein Loch in die Mitte:** Mit beiden Händen das «Mehl» in die Mitte des Rückens streichen und ein Loch imitieren.

Dann kommt ein Ein rein: Eine Hand macht eine Faust, schlägt diese vorsichtig auf den Rücken und mit der zweiten Hand wird flach darauf geklopft. Die Faust öffnet sich und imitiert das auslaufende Ei. Nun brauchen wir **noch Zucker und eine Prise Salz:** Mit den Fingerspitzen Zucker auf den Rücken rieseln.

Herr Mischler überlegt...Was muss noch in den Kuchen? **Klar, Schokostücke:** Einzelne «Schokostücke» auf den Rücken drücken. Jetzt muss der **Teig kräftig geknetet werden:** Mit beiden Händen «kneten».

Jetzt kommt der Teig auf das Blech und wird mit **einem Nudelholz ausgewalzt:** Mit Unterarm «rollen».

Und **ab in den Ofen damit:** Mit beiden Händen flach auf den Rücken drücken.

Spielübersicht

- Langeweile macht erfinderisch
- Eine Runde Nichtstun
- Buchspielereien «ein Buch ist ein Buch ist (k) ein Buch»
- Lieblingsspiel

Konkrete Spielideen

LANGWEILE MACHT ERFINDERISCH

Alle SP sitzen im Schulzimmer verteilt auf dem Boden. Die SPL fordert die SP nichts zu tun (oder sich zu langweilen. Dies kann durchaus mal 10 Minuten beanspruchen). Nach einer weile gibt die SPL den Input, dass die SP etwas spielen dürfen, sofern sie eine Idee für eine selbst erfundenes Spiel haben. Hat ein SP eine Idee, darf er sich so viele SP aussuchen, wie für das Spiel benötigt werden. Der SP erklärt daraufhin sein Spiel und die Gruppe darf das erfundene SP spielen. Reflexionsrunde im Anschluss:

- Wie war es sich zu langweilen?
- Wie seid ihr auf eine Spielidee gekommen?
- Wie wurde das Spiel erklärt?
- Was braucht es beim Erklären, dass man ein Spiel gut versteht?

EINE RUNDE NICHTSTUN

Alle SP stehen im Kreis und werden aufgefordert eine möglichst neutrale Position einzunehmen, d.h. Füsse parallel, Hände hängen an der Seite runter, Schultern locker, Kopf gerade. Stehen die SP neutral, sollen sie möglichst NICHTS tun. Jedoch dürfen sie jede Bewegung, die sie bei einem SP im Kreis beobachten, kopieren und dabei ein bisschen vergrössern. Mit der Zeit entsteht eine spannende und sehr lustige Dynamik, die mit Nichtstun nicht mehr viel zu tun hat.

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

Die SP lesen die Anleitung zu «kein Buch ist ein Buch ist (k)ein Buch.»

Alle SP spielen gleichzeitig mit einem alten Buch und erforschen, was man damit alles machen kann. Das Buch bleibt ein Buch.

Nun darf sich das Buch verwandeln: Es wird ein Brot, ein Kopfkissen, ein Hund, mit dem man Gassi geht ...

Die Klasse teilt sich in zwei Kreise. In der Mitte von jedem Kreis liegen die alten Bücher. Die SP der zwei Kreise spielen separat.

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

Seite im Buch

Thema

48/49

Drei Gedichte von Morgenstern

Spielübersicht

- Gruppenzahl
- Streifenhörnchenjagd
- Atmosphäre
- Reaktionsspiel – Tag und Nacht

Konkrete Spielideen

GRUPPENZAHL (74)

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

Variante 1

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

Variante «Drei Gedichte»

Es werden zu den Gedichten passende Begriffe für das Spiel verwendet, z.B. Möve, Roggenbrot, Känguru, Zaun, Schlittschuh, Ente, Schlittschuhschmied usw.)

STREIFENHÖRNCHENJAGD (43)

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

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

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

LIEBLINGSSPIEL

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

Variante 1

Passend zum Gedicht «Der Sperling und das Känguru» werden die Bälle umbenannt.

ATMOSPHERE (63)

Zwei Gruppen. Beide Gruppen bestimmen eine SP, die die Erzählerinnenfunktion übernimmt. Die beiden Erzählerinnen berichten einander gegenseitig über eine Geschichte. Die Geschichte kann von einer Vorlage ausgehen oder frei erfunden sein. Die restlichen Gruppenmitglieder vertonen die Texte im Hintergrund mit körpereigenen Instrumenten und schaffen so unterschiedliche Atmosphären.

REAKTIONSSPIEL - TAG UND NACHT

Die Klasse wird in zwei Gruppen «Kängurus» und «Sperlinge» aufgeteilt. In der Mitte eines Spielfeldes wird mit Malerlebeband eine Linie geklebt. Auf der einen Seite befindet sich das Spielfeld der «Kängurus», auf der anderen das der «Sperlinge». Die SP legen sich nun in ihrem Spielfeld in einer Reihe bäuchlings und mit ausgestreckten Armen auf den Boden, so dass sich die Hände die Mittellinie berühren.

Hinter den zwei Gruppen werden in einem Abstand von 2-3 Metern zwei Ziellinien für die eigene Gruppen abgeklebt. Die SPL liest nun das Gedicht «Der Sperling und das Känguru» (Sprachstarken 4 S. 48) vor.

Kommt in der Geschichte das Wort Sperling oder Känguru vor, müssen die SP der genannten Gruppe möglichst schnell hinter ihre Markierung fliehen, die andere Gruppe muss versuchen hinterherzurennen und sie auf den Rücken abzulatschen.

Variante 1

Die Startposition kann verändert werden (Schneidersitz, Rücken- oder Bauchlage usw.)

**ORTE DER SPRACHE:
WIR SPIELEN THEATER (S. 50 -57)
OASE: EXPERIMENTE MIT WASSER (S. 58-59)**



Spielübersicht

- Name und Bewegung
- Die unsichtbare Maus
- Blicknicklauf
- Raumblick
- Drehscheibe
- Aufweckgehen
- Spiegelspiel
- Pingpongping
- Rolle des Publikums

Konkrete Spielideen

NAME UND BEWEGUNG

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

DIE UNSICHTBARE MAUS

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

Variante

Eine zweite Maus wird von der SPL losgeschickt.

BLICKNICKLAUF (46)

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

Variante 1

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

Variante 2

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

RAUMBLICK (17)

Alle gehend im Raum. Während dem 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, was vorher noch nicht betrachtet wurde, z. B. auf Holz.

DREHSCHEIBE (18)

Alle stehend im Raum. Die SPL erklärt den SP, dass der Boden, auf dem sie stehen, eine Platte auf einer sich bewegenden Kugel darstellt. Alle SP bewegen sich deshalb so, dass das Gleichgewicht gehalten werden kann. Lehrräume bei der Platzverteilung werden also möglichst vermieden. Durch Klatschen erteilt die SPL das Zeichen für Losgehen oder Anhalten.

AUFWECKGEHEN (21)

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

Variante 1

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

Variante 2

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

SPIEGELSPIEGEL (9)

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

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

PINGPONGPENG (42)

Alle stehend im Kreis. Eine SP gibt ein Klatschen, kombiniert mit dem Wort «Ping», an den linken oder rechten MSP weiter. Dieser übernimmt das Wort und das Klatschen und gibt es weiter, kreisum 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 MSP 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.

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

BEMERKUNG FÜR DIE SPL ZUM PUBLIKUM SEIN UND RÜCKMELDUNGEN GEBEN

Wichtig ist, dass sich die SP vom «Gut-Schlecht»-Denken befreien. Es gibt nicht richtig oder falsch im Theater. Beim Improvisieren und Ausprobieren steht das Beobachten und was das Beobachtete mit mir als Zuschauerin macht, im Zentrum. Jede gespielte Szene bekommt Applaus – unabhängig davon, ob die Zuschauenden die Szene verstanden haben oder sie ihnen gefallen hat. Applaudiert wird vor allem für den Mut, vor den anderen zu spielen, und die Arbeit an den eigenen Ideen. Bei Rückmeldungen geht es nicht um Kritik, sondern vor allem um Ideen/Inspirationen, Fragen, Neugier oder Irritationen, die die Szene ausgelöst hat. Mögliche Fragen für eine

Feedbackrunde:

- Was habe ich gesehen?
- Welche Ideen, Erinnerungen, Assoziationen hat das, was ich gesehen habe, ausgelöst?
- «Ein besonderes Moment war, als ...»
- «Überrascht hat mich ...»
- «Neugierig gemacht hat mich ...»

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

Seite im Buch Thema

50-57 Wir spielen Theater: Du kannst dich in eine Rolle versetzen

Spielübersicht

- Bildhauer
- Tagesablauf
- Talkshow
- Figurenimagination
- Powerpoint

Konkrete Spielideen

BILDHAUER (35)

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

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

Variante

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

FIGURENIMAGINATION (98)

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

TAGESABLAUF

Die SPL leitet einen möglichen Tagesablauf an und die SP verteilen sich alle im Raum, versetzen sich in ihre Rolle und versuchen den Tagesablauf in ihrer Figur in Pantomime zu bewältigen, z.B. «Es ist morgens um 6.15 Uhr dein Wecker klingelt, du stehst auf. Was machst du als erstes wenn du aufstehst? Stellst du deinen Wecker auf «Schlummern» und schläfst nochmals ein? Bist du ruckzuck wach? Du gehst in die Küche und machst dir dein Frühstück? Oder trinkst du nur einen Kaffee? Gehst du duschen? Wie föhnst du deine Haare? Was benutzt du für eine Zahnbürste? Brauchst du lange, um dir deine Kleidung für den Tag auszusuchen? Du ziehst dich an und guckst auf die Uhr und siehst, dass in 5min dein Bus fährt...

POWERPOINT (115)

Zu fünft. Die SPL oder eine SP erzählt eine Geschichte in Form eines «Powerpoint-Vortrags», ausgehend von einem Bildausschnitt von «Sprachstarke» S. 50/51. Die MSP stellen die Erzählung in Standbildern dar. Die Erzählerin klatscht jeweils, wenn ein neues Bild projiziert wird. Bis das neue Bild beschrieben ist, bleiben die SP im «Freeze» (einfrieren). Die Geschichte geht von einem Bildausschnitt von «Sprachstarke» S. 50/51 aus.

Variante 1

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

Variante 2

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

TALKSHOW (102)

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

Variante

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

Spielübersicht

- Gruppenzahl
- Lebensbilder
- Eine Kiste Nichts...
- Handeln
- Übergangsobjekt
- Akzeptierenfantasieren
- Inandout
- Problemsituationen
- ABABA

Konkrete Spielideen

GRUPPENZAHL (74)

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

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

LEBENSBLDER (75)

Alle stehend im Raum. Die SPL gibt eine Szenerie bekannt, z. B. Haltenbad, Bahnhof, Geburtstagsfest usw. Alle SP gehen nacheinander durch den Raum und nehmen eine Position ein. Es entsteht ein Standbild. Durch ein akustisches Signal beginnt der Ort zu leben, durch ein zweites friert das Bild in der Ausgangsposition wieder ein.

Variante: Durch ein akustisches Signal wird ein Bestandteil des Bildes geweckt, die anderen bleiben im «Freeze» (einfrieren). Die erwachten Figuren bzw. Gegenstände können mit einem Catwalk oder durch Gesten einen Gedanken mitteilen.

EINE KISTE NICHTS...

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

Zu Beginn gibt die SPL einen Input vor, z.B. mit dem imaginären Inhalt einer süssen Katze. Die SP geben die Kiste im Kreis weiter und versuchen die Behauptung, dass in der Kiste eine süsse Katze ist, aufrecht zu erhalten. Mit der Zeit können die SP selbst Inputs geben.

HANDELN (110)

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

Variante 1

Für jeden Durchgang wird eine Handlung einer Figur aus dem Bild im Sprachstarken 4 S. 50/51 verwendet. Die Handlungsaufgabe kann als ein Rätsel gestellt werden: Finde jemanden, der auf der Suche ist, jemanden, der etwas liest usw.

Variante 2

Jede SP wählt selbst eine Figur, deren Handlung sie nachspielt. Alle bewegen sich als gewählte Figur mit ihrer Handlung im Raum. Wer hat dieselbe Figur gewählt (Doppelgänger)? Finden sich Figurengruppen aus der Abbildung im Sprachstarken 4 S. 50/51 wieder?

ÜBERGANGSOBJEKT (112)

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

Variante 1

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

Variante 2

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

Variante 3

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

AKZEPTIERENFANTASIEREN (114)

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

Variante

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

INANDOUT (119)

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

Variante

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

PROBLEMSITUATIONEN (117)

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

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

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

ABABA (127)

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

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

Phase 2: B kommt hinzu und definiert die Beziehung.

Phase 3: A etabliert ein Problem.

Phase 4: B steigert und vergrößert das Problem.

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

Seite im Buch

Thema

50-57

Wir spielen Theater: Du setzt deine Stimme und deinen Körper wirkungsvolle ein.

Spielübersicht

- Körperwecken
- Dynamikgehen
- Ununterbrochen
- Bewegungskanon «Fünfter sein»
- Wartezimmer
- Codewort
- Objektsein
- Zwei sprechen über Kreuz
- Eine Geschichte erfinden und spielen
- Spieltexte

Konkrete Spielideen

KÖRPERWECKER (30)

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

Variante 1

Jede SP geht einen Schritt nach vorne, zeigt eine Bewegung und nennt ihren Namen oder macht ein Geräusch dazu.

Variante 2

Anstatt die Bewegung nachzumachen, führen die anderen eine individuelle Antwort auf die Bewegung aus. Auf eine Aktion folgt also eine Reaktion.

Variante 3

Eine SP initiiert eine Bewegung. Die restlichen Gruppenmitglieder (Chor) kopieren die Bewegung gemeinsam.

Variante 4

Der Chor vergrößert oder verkleinert die Bewegung.

DYNAMIKENGEHEN (33)

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

Variante 1

Immer beim Klatschen werden Gruppen von der gleichen Dynamik gebildet.

Variante 2

Man kombiniert zwei Dynamiken.

Variante 3

Es werden Szenen mit Dynamikvorgaben gespielt. Oder aus der Art und Weise der Dynamik werden Figuren für Szenen entwickelt.

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.

BEWEGUNGSKANON «FÜNFTER SEIN»

Zu fünft. Die SP denken sich vers. Bewegungen aus, die zum Gedicht «Fünfter sein» (Sprachstarken 4 S. 52) passen (z.B. Türe öffnen, eintreten, warten, Kopf schütteln, Doktor begrüßen usw.). In der Gruppe werden 3-5 Bewegungen definiert. Sind die Bewegungen definiert, werden sie nun in einer Wiederholungsschleife gleichzeitig geübt. Klappt dies gut, versucht die Gruppe den Bewegungsablauf in einem Kanon zu wiederholen (Ein SP beginnt, wenn dieser bei der zweiten Geste ist, startet der zweite SP usw.). Parallel dazu kann ein SP der Gruppe das Gedicht «Fünfter sein» vorlesen. Variante «Chorisches Sprechen»: Das Gedicht kann zusätzlich zum Bewegungs-Kanon auch von der ganzen Gruppe vorgetragen werden. Dabei kann es sein, dass das Gedicht seine ursprüngliche Form verliert die Worte z.B. passend zur Geste verteilt werden, d.h. bei der Geste «Tür auf» sagen jeweils die SP «Tür auf». Hier bietet es sich an den SP freie Gestaltungsmöglichkeiten zu lassen. Hier einige Gestaltungsmöglichkeiten, die von der Gruppe verwendet werden können:

Monolog

- Eine SP tritt an eine markante Stelle der Bühne und erzählt einen Monolog (oder das Gedicht)

Synchronität

- Alle SP machen dieselbe Geste miteinander, sie spielen mit der Abwechslung zw. Synchronität, Durcheinander und Kanon

Durcheinander

- die Gesten oder Worte werden durcheinander gesprochen oder dargestellt, bevor sie in einen gemeinsamen Rhythmus finden.

Formation

- Die SP stellen sich in einer bestimmten Formation auf (Dreieck, Reihe, Viereck...)

WARTEZIMMER

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

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

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

CODEWORT (116)

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

OBJEKTSEIN (37)

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

Variante 1

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

Variante 2

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

ZWEI SPRECHEN ÜBER KREUZ

Zu viert. Zwei SP setzen sich mit dem Rücken zur restlichen Gruppe vorne an der Spielfläche auf den Boden. Zwei andere stehen mit dem Gesicht zu den beiden anderen und zur restlichen Gruppe und sind bereit, eine Szene zu spielen. Die sitzenden SP leihen je einem der stehenden SP ihre Stimme. Die stehenden SP bewegen ihren Mund so, dass es mit dem zusammenpasst, was die sitzenden SP für die sagen. Die sitzenden SP müssen laut und langsam sprechen, damit man hören kann, was sie sagen und damit es gelingt, ihre Mundbewegungen den Worten anzupassen.

EINE GESCHICHTE ERFINDEN UND SPIELEN

Zu dritt. Ausgehend von dem Bild und einem Ort im Sprachstarken 4 Arbeitsheft S. 49 erfinden die SP eine Geschichte. In der Gruppe machen sich die SP im Schulhaus/ auf dem Pausenplatzareal auf die Suche nach geheimen Plätzen und spannenden Orten. Die Gruppe einigt sich auf einen Ort. Die Gruppe erfindet nun eine Geschichte, die zu ihrem Ort passt. Die Geschichte wird nur pantomimisch gespielt. Eine Erzählerin kann anfangs in die Geschichte einleiten und dem Publikum Erklärungen geben.

Die Geschichten werden anschliessend der Klasse präsentiert.

Reflexionsfragen:

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

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

SPIELTEXTE

Weiterführende Übung zum Sprachstarken 4 Arbeitsblatt 60.

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

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

Beispiel: Die SP haben ein «Büro» eingerichtet. SP 1 betritt das Büro, setzt sich an seinen Arbeitstisch, beginnt im Laptop zu schreiben. SP 2 kommt dazu, tut dasselbe. Eine Weile schreiben beide. Dann hält SP 2 inne, schaut SP 1 einen Moment zu. SP 1 blickt auf – einen Moment schauen sich beide an. Dann schreiben beide wieder weiter. Erneut blickt SP 2 SP 1 an, der entgegnet: «hmm...» (Textbeispiel Sprachstarken 4 Arbeitsblatt 60).

Spielübersicht

- Spielregeln mit der Maske
- Maske weitergeben
- Gefühle – Mit und ohne Maske
- Alltagsleben – kleine Impros mit der Maske
- Der heimliche Beobachter

Konkrete Spielideen

SPIELREGELN MIT DER MASKE

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

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

MASKEN WEITERGEBEN

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

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

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

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

GEFÜHLE – mit und ohne Maske

Verschiedene Gefühle (Sprachstarken 4 Arbeitsblatt 59) liegen auf Karten aufgedruckt verteilt am Boden. Zu Musik bewegen sich alle SP im Raum, wenn die Musik stoppt, geht jeder SP zu einer Karte, dreht sie um und versucht, das Gefühl zu spielen. Wenn die Musik erneut erklingt, werden die SP wieder neutral und schütteln das Gefühl ab. So werden mehrere Durchgänge gespielt – erst ohne, dann mit Maske.

Forscherfragen:

- Was ist anders zum Spielen?
- Was verändert sich?
- Was beobachtest du?

ALLTAGSLEBEN – kleine Impros mit der Maske

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

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

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

DER HEIMLICHE BEOBACHTER

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

Variante 1

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

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

Spielübersicht

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

Konkrete Spielideen

MITTERNACHTSPARTY (67)

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

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

Variante

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

FORSCHUNGSAUFGABE: Fragen an eine Schauspieler*in

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

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

THEATERBESUCH ODER THEATERPROJEKT

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

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

Angebote Theaterpädagogisches Zentrum Luzern:

- Theaterpädagogische Beratung – Begleitung – Projektleitung
- Theaterperlen - Auswahl an professionellen Kinder- und Jugendtheaterproduktionen für alle Stufen
- Schultheatertage – Theaterpädagogisch begleitete Theaterproduktion
- Vers. thematische Workshops (z.B. Ideenreichen, Cybermobbing usw.)

Spielübersicht

- Der fremdsprachige Professor*die fremdsprachige Professorin

Konkrete Spielideen

DER* DIE FREMDSPRACHIGE PROFESSOR*IN

Zu zweit. Ein SP nimmt die Rolle des*der fremdsprachigen Professors*in und ein SP die Rolle des*der Übersetzer*in ein. Der*die Professor*in berichtet in einer frei erfundenen, unverständlichen Sprache von den Rechercheresultaten der Redewendungen. Der*die Übersetzer*in «übersetzt» die Erklärungen.

Variante 1

Das Publikum darf dem*der Professor*in Fragen stellen.

Variante 2

Die wirkliche und die übersetzte Geschichte werden miteinander verglichen.

Variante 3

Ein dritter SP stellt sich hinter der*die Professor*in und übernimmt die Gestik der Arme.

Variante Sprachstarken

Die SP präsentieren ihre Vermutungen oder Ergebnisse zu den Experimenten der Klasse (vgl. Sprachstarken 4 S. 58/59)

**MIT SPRACHE SPIELEN UND GESTALTEN
MINIATUREN (S. 60-65)
OASE: SABOTAGE! (S.66/67)**



Spielübersicht

- Aufmerksam
- Assoziationensammlung
- Kreisgeschichten
- Akzeptieren/Fantasieren
- Märchenmodell
- Bruch/Drehpunkt/Wendepunkt
- 4 Satzgeschichten
- Eintauchen in eine Geschichtenwelt

Konkrete Spielideen

AUFMERKSAM (5)

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

Variante 1

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

Variante 2

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

ASSOZIATIONENSAMMLUNG (77)

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

Variante

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

KREISGESCHICHTEN (76)

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

Variante 1

Das Spiel kann gut in Kleingruppen gespielt werden.

Variante 2

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

AKZEPTIERENFANTASIEREN (114)

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

Variante

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

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

MÄRCHENMODELL (128)

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

BRUCH / DREHPUNKT / WENDEPUNKT (142)

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

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

4-SATZ-GESCHICHTEN

Zu viert werden nach folgendem Ablauf Geschichten erfunden:

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

EINTAUCHEN IN EINE GESCHICHTENWELT

Alle SP bringen einen Stein oder eine Muschel mit. In selbst gewählten Gruppen dürfen sie die nächsten 20 Minuten frei erfinden und spielen, welche Geschichte ihr Stein / ihre Muschel erzählt. Die SPL nimmt dabei eine beobachtende und unterstützende Rolle ein. Zur Verfügung stehen den SP vor allem viel Raum oder mehrere Räume (eventuell auch draussen) zum Spielen, Klebeband und eventuell Stühle/Bänke/Hocker sowie eine Kiste mit Tüchern, Seilen und Wäscheklammern zur Unterstützung des freien Rollenspiels. Nach 20 Minuten fordert die SPL die Gruppen auf, vorläufig aus ihrer Geschichtenwelt zurückzukehren. Nun treffen sich jeweils zwei SP aus verschiedenen Gruppen und tauschen ihre Geschichte aus. Dabei nutzen sie den Anfang der Stein-/Muschelgeschichte auf Seite 60.

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

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

Spielübersicht

- Whiskymixer
- Schnabelwetzter
- Fantasiessprache
- Textvariation
- Schnabelwetzter in anderen Sprachen

Konkrete Spielideen

WHISKYMIXER

Alle stehend im Kreis. Reihum wird durch Ansprechen des Nachbarn der Fokus weitergegeben. Dabei werden drei Wortschöpfungen für die Kommunikation in diesem Spiel benutzt:

Rechtsherum: «Whiskymixer»

Linksherum: «Wachsmaske»

Richtungswechsel: «Messwechsel» (oder «Wechselhexe»)

Wenn sich jemand verspricht oder lachen muss, tritt er einen Schritt aus der Gruppe und rennt um den Kreis bis zu seinem Platz zurück.

SCHNABELWETZTER (61)

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

FANTASIESPRACHE (78)

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

Variante

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

TEXTVARIATION (60)

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

SCHNABELWETZTER in anderen Sprachen

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

Spielübersicht

- Umgestaltung
- Rumpelstilz
- Geheimverbindungen

Konkrete Spielideen

UMGESTALTUNG (7)

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

Variante

Es stehen fünf SP in einer Reihe vor dem Publikum. Die fünf SP werden vom Publikum genau betrachtet. Auf ein Kommando der SPL schliesst das Publikum die Augen. Die SP verändern nun in der Gruppe 3-5 Dinge. Auf ein Kommando der SP darf das Publikum die Augen wieder öffnen und nach den Änderungen suchen.

RUMPELSTILZ (29)

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

Variante 1

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

Variante 2

Rumpelstilz kann anstelle von Bewegungen auch Klänge und Geräusche initiieren.

GEHEIMVERBINDUNGEN (52)

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

Variante 1

Sich auf beide Verbindungen gleichzeitig konzentrieren.

Variante 2

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

Seite im Buch

Thema

63

Miniaturen - Selber dichten

Spielübersicht

- Ununterbrochen
- Akzeptierenfantasieren
- Umlaufbahn
- PingPong
- Assoziatives Schreiben

Konkrete Spielideen

UNUNTERBROCHEN (64)

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

Variante 1

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

Variante 2

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

Variante 3

Das Erzählte wird total übertrieben und dramatisch wiederholt.

AKZEPTIERENFANTASIEREN (114)

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

Variante

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

UMLAUFBAHN (44)

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

Variante 1

Den Ball rückwärts in die Umlaufbahn schicken.

Variante 2

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

Variante 3

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

PINGPONG

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

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

ASSOZIATIVES SCHREIBEN

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

Die markierten Lieblingswörter können im Kreis mit allen geteilt werden.

Sie bilden die Inspiration für ein eigenes Gedicht, das nach Textmuster aus dem Sprachstarken 4 S. 63 geschrieben werden kann.

Spielübersicht

- Atmosphärenbilder
- Lieblingsbild
- Gedichte in einer Sprache der Welt
- Textvariation
- Schirminstallation
- Sprachenvielfalt
- Ununterbrochen
- Gedicht reihum
- Geheimnisvolle Orte
- Audio Lesepformance

Konkrete Spielideen

ATMOSPHÄRENBILDER – Musik und Malen

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

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

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

Variante

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

LIEBLINGSBILD

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

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

GEDICHTE IN EINER SPRACHE DER WELT

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

TEXTVARIATION (60)

Zu viert. Alle SP wählen einen bekannten Text, z. B. einen berühmten Werbespruch, einen Songtext oder ein berühmtes Gedicht. Voraussetzung ist, dass sie diesen Text auswendig sprechen können. Dann wählen sie eine Sprechsituation aus und tragen den Text

passend zur Situation in einem kleinen Auftritt innerhalb ihrer Kleingruppe vor. Mögliche Sprechsituationen sind Beerdigungen, ein Werbespruch, eine politische Rede, eine Entschuldigung usw.

SCHIRMINSTALLATION

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

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

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

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

SPRACHENVIELFALT (145)

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

UNUNTERBROCHEN (64)

Alle gehend im Raum. Alle SP sprechen ununterbrochen eine 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 total übertrieben und dramatisch wiederholt.

GEDICHT REIHUM

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

GEHEIMNISVOLLE ORTE

In selbst gewählten Gruppen. Die SP machen sich auf die Suche nach einem spannenden, ungewöhnlichen, geheimnisvollen, etwas verborgenen Ort im und ums Schulhaus, der zu einem der drei Gedichte passt. Allenfalls trifft die SPL dafür im Voraus Abklärungen – gibt es Räume, die sonst für die SP nicht zugänglich sind, wie ein Keller oder Estrich?

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

Seite im Buch

Thema

65

Kauderwelsch und zungenkrank

Spielübersicht

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

Konkrete Spielideen

SCHNABELWETZER (61)

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

KLINGKREIS (65)

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

Variante

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

WORTBETONUNG (79)

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

AUDIO-LESEPERFORMANCE

In kleinen Gruppen verteilen sich die SP im Schulhaus und entdecken und beforschen die Umgebung auf Geräusche, die zu einem der Lesetheater aus dem Sprachstarken 4 S. 64 passen könnten. Geräusche werden direkt vor Ort erzeugt (ohne Sprache). Anschliessend geht die Gruppe ihre Gedicht-Route ab und nimmt die Geräusche auf.

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

Variante

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

HEY CONCARA – Chorisich sprechen

Hey! Hey!

Concara! Concara

A con, con cara! A con con cara!

Adesso ti famosa! Adesso ti famosa

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

EIN TELEFONGESPRÄCH AUS...

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

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

FANTASIESPRACHE (78)

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

Variante

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

ALLTAGSGEGENSTÄNDE LEBEN

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

Auf ein Zeichen hin treffen sich immer zwei SP mit ihrem Gegenstand und stellen ihn einander vor. Sie improvisieren eine kleine Begegnung auf Gibberish zwischen den Gegenständen.

SCHATZSUCHE

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

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

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

Seite im Buch

Thema

68/69

OASE: Sabotage!

Spielübersicht

● Detektiv

● Flunkerstorys

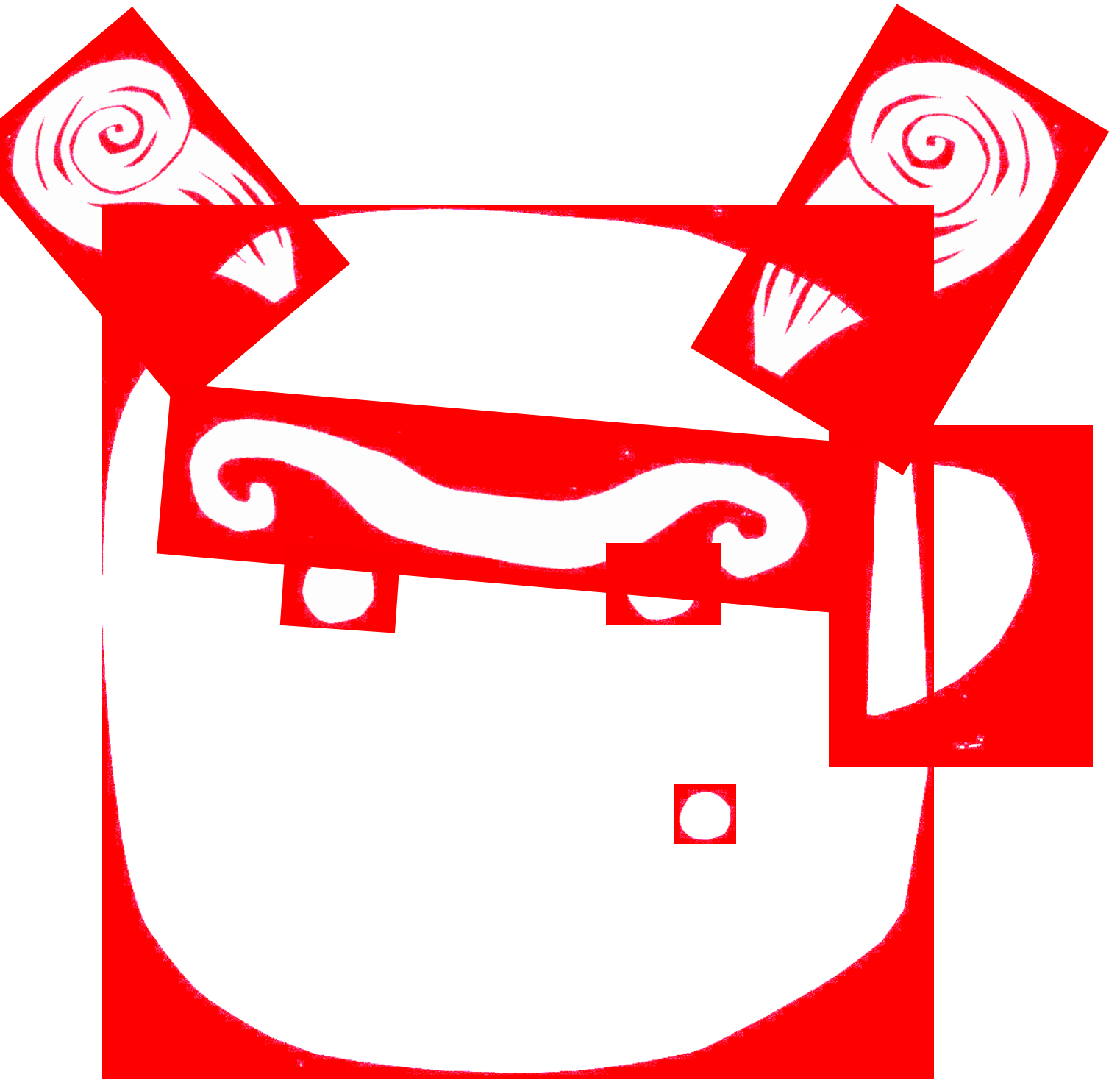
Konkrete Spielideen

DETEKTIV (19)

Alle im Raum gehend. Die SPL bestimmt mit einem Hut einen Detektiv, der Schmuggelware unter den anderen entdecken muss. Die anderen versuchen möglichst unauffällig, einen Gegenstand untereinander herumzugeben, ohne dass der Detektiv es bemerkt. Variante: Die zu schmuggelnden Gegenstände sind verhältnismässig gross, sodass nur mehrere SP miteinander die Ware schmuggeln können. Hierfür ist es hilfreich, wenn sich Tarngruppen bilden, um von der effektiven Schmuggelware abzulenken.

FLUNKERSTORYS (68)

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



**SPRACHE ERFORSCHEN:
LESEN UND SCHREIBEN TRAINIEREN (S. 68-69)
WÖRTER (S. 70-79)
OASE: VERSTECKTE TIERE (S. 80-81)
SCHREIBEN**



Spielübersicht

- Spiegelspiel
- Verbindungsball
- Roboterlenken
- Hindernisparcours
- Rückenpost

Konkrete Spielideen

Die folgenden vier Übungen dienen dazu, das Vertrauen in einer Partnergruppe aufzubauen. Dies kann z.B. als Vorbereitung auf das Lesetraining im Tandem dienen.

SPIEGELSPIEGEL (9)

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

Variante 1

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

Variante 2

Zwei Teams stellen sich zum imaginären Seilziehen in eine Reihe, entlang des vorgestellten Seils. Auf ein Zeichen der SPL heben die beiden Mannschaften das Seil hoch und beginnen einen Wettkampf. Dabei versuchen sie, die Dynamik der eigenen Gruppe gegenseitig zu spiegeln und andererseits auf die Bewegungen der anderen Mannschaft zu reagieren

VERBINDUNGSBALL (8)

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

Variante 1

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

Variante 2

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

ROBOTERLENKEN (11)

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

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

Variante 1

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

HINDERNISPARCOURS ZU ZWEIT

Zu zweit. In der Turnhalle wird ein Hindernisparcours aufgebaut. Diesen gilt es zu zweit zu bewältigen. SP A verbindet sich die Augen, SP B führt den Partner * die Partnerin mithilfe einer mündlichen Beschreibung durch den Parcours indem. (→Sport)

RÜCKENPOST (15)

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

Variante1: Jeweils nur zwei SP zeichnen sich gegenseitig etwas auf den Rücken oder auf Oberschenkel, Stirn, Füsse, Bauch usw.

Variante 2: Die Hälfte der SP steht im Raum verteilt mit geschlossenen Augen und ausgestreckter Hand. Die andere Hälfte schreibt den stehenden SP Wörter auf die Handfläche. Wenn die blinde SP entziffern kann, was geschrieben wurde, nennt sie dieses Wort. Wenn es entziffert werden konnte, zieht die schreibende SP weiter und schreibt bei einem anderen SP auf die Handfläche. Falls es nicht entziffert wurde, wird das Wort nochmals geschrieben.

Variante Girlanden-Schwung: Die SP scheinbar sich die gelb markierten Stellen oder die ganzen Wörter aus dem Text «Lena hat Geburtstag» gegenseitig auf den Rücken. Dabei haben beide SP den Text als Hilfsmittel vor sich.

Spielübersicht

- Die unsichtbare Maus
- Assoziationskette
- Stehundgeh
- Wörtersuche
- Dreiwortgeschichten
- Gruppenzahl
- Fantastische Karten
- Word Cloud

Konkrete Spielideen

DIE UNSICHTBARE MAUS

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

Variante

Eine zweite Maus wird von der SPL losgeschickt.

ASSOZIATIONSKETTE

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

Variante

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

STEHUNDGEH (26)

Alle gehend im Raum. Auf ein «Stopp» der SPL werden alle SP unbeweglich, sie «frieren ein» – «Freeze». Bei «Go» gehen sie weiter. Die SP versuchen, möglichst schnell zu reagieren.

Variante 1

Bei «Stopp» sinken die SP zu Boden, bei «Go» stehen sie wieder auf und gehen weiter.

Variante 2

Die SP gehen im Raum umher. Begegnen sie einer anderen SP, stoppen beide und gehen erst auf einen gemeinsamen Impuls hin weiter.

Variante «Wörtersammlung austauschen»

Begegnen sich zwei SP, stoppen beide, tauschen eins der gesammelten Lieblingswörter aus und gehen anschliessend weiter.

WÖRTERSUCHE

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

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

DREIWORTGESCHICHTEN (118)

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

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

GRUPPENZAHL (74)

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

Variante 1

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

Variante Frederik

Die SPL erzählt der Klasse das Bilderbuch Frederik und seine Mäusefreunde. Gemeinsam mit den SP sucht die SPL Wörter, die für die Geschichte wichtig sind. Die Geschichte wird anhand der Wörter in Standbildern nachgespielt.

FANTASTISCHE KARTEN (frei nach dem Spiel Dixit)

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

Wer ihre Karte erraten hat, gewinnt einen Spielpunkt.

(→ BG, TTG)

WORD CLOUD

Jede SP sucht sich ein Lieblingswort aus. Passend zum Wort schreibt jede SP mindestens 10 weitere Wörter auf (das Spiel Assoziationsketten kann bei der Ideenfindung helfen).

Die gesammelten Wörter werden ihrer Wichtigkeit nach sortiert. Nun gestaltet jede SP passend zum Lieblingswort eine «Word Cloud». Dabei wird das Lieblingswort gross in die Mitte und die weiteren Wörter ihrer Wichtigkeit nach in vers. Grössen dazugeschrieben.

(→ BG)

Spielübersicht

- Kaugummikau
- Bewegungsfabrik
- Fachgeschäft für kaputte Gegenstände
- Activity

Konkrete Spielideen

KAUGUMMIKAU (59)

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

BEWEGUNGSFABRIK (40)

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

FACHGESCHÄFT FÜR KAPUTTE GEGENSTÄNDE

Ein SP verlässt den Raum. Eine weitere SP schlägt im Wörterbuch vier möglichst verschiedene Begriffe nach. Die Klasse einigt sich auf einen Begriff, erfindet dafür ein Geschäft (z. B. Heizungsgeschäft) und erfindet ein Problem (Heizkörper kühlt anstatt zu heizen). Ein oder zwei weitere SP werden bestimmt, die in dem Geschäft arbe-

ten. Sie warten auf den Kunden, den SP vor der Türe, der aber nicht weiss, in was für ein Geschäft er nun kommen wird und weshalb. Durchs Spiel und durch Fragen lenken nun die Verkäuferin und ihr Assistent den Kunden auf sein Problem hin und geben ihm durchs Spiel Hinweise, was für einen Gegenstand er mitgebracht hat und was daran kaputt ist. Sie können beispielsweise den Kunden auffordern, den kaputten Gegenstand zu bringen, ihn betrachten, ihn untersuchen – was dem Kunden wiederum etwas über die Grösse, die Eigenschaft und vielleicht das Problem erzählt. Der Kunde verhält sich beim Spielen so, als wüsste er ganz genau, was sein Gegenstand ist, auch wenn er in Wirklichkeit erst durchs Spielen herausfinden kann, worum es sich handelt.

ACTIVITY (frei nach dem Spiel Activity)

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

Variante Berufe

Das Spiel wird ausgehend von Berufen (als Bsp. für Nomen) gespielt.

Spielübersicht

- Textspielerei
- Wortbetonung
- Mitternachtsparty
- Auftrittabgang

Konkrete Spielideen

TEXTSPIELEREI (66)

Zu viert. Jede Gruppe wählt einen bekannten Text oder ein vorgegebenes Gedicht. Dann wird innerhalb der Gruppe abgesprochen, wer welchen Teil sprechen möchte, wo Pausen eingebaut werden, was leise oder laut gesprochen wird, und ob es Teile gibt, die synchron gesprochen werden könnten.

WORTBETONUNG (79)

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

MITTERNACHTSPARTY (67)

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

Es ist Mitternacht, die Klasse ist im Klassenlager und feiert lautstark. Sie singen, rufen, johlen. Aber nur, wenn die SPL draussen ist. Sobald sie den Raum betritt, stellen sich alle feiernden SP, ob

stehend, liegend oder sitzend, durch ein abruptes «Freeze» (einfrieren) schlafend und verweilen in dieser versteinerten Position, bis die SPL den Raum wieder verlässt und die Türe hinter sich schliesst. Wer sich beim Eintreten der SPL noch bewegt, setzt sich nach draussen und beobachtet das Fest oder fällt in einen versteinerten Dauerschlaf.

Variante

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

Variante «Ich-du-er/sie-es-Gedicht»

Die SP befinden sich auf einer Grossen Bühne und möchten ihr Gedicht präsentieren. Kommt die SPL herein, nehmen alle eine Position ein, die zu ihrem Verb passt.

AUFTRITTABGANG (113)

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

Variante 1

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

Seite im Buch Thema

76 Wortfamilien

Spielübersicht

- Assoziationensammlung
- Wörterbaum

Konkrete Spielideen

ASSOZIATIONENSAMMLUNG (77)

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

Variante 1

Der zweite SP hat nach dem Zuhören 1 Minute Zeit, um eine Geschichte zu erfinden, die möglichst viele genannte Begriffe des ersten SP beinhaltet.

WÖRTERBAUM

Die SP suchen möglichst viele Wörter zu einer Wortfamilie. Diese werden auf Karten geschrieben und schön gestaltet (z.B. auf der Vorderseite das Wort und auf der Rückseite eine passende Zeichnung Diese werden anschliessend von der SPL laminiert und an einen Baum auf dem Pausenplatz gehängt. und können die passende Redewendung dazu erraten, dürfen sie noch einmal zwei SP «aufdecken».

Seite im Buch Thema

77 Die ck-Regel und tz-Regel

Spielübersicht

- Eins, zwei, drei oder vier?

Konkrete Spielideen

EINS, ZWEI, DREI ODER VIER?

Mit Malerklebeband werden die vier Felder «ck», «k», «tz», «z» auf den Boden geklebt.

Die SPL nennt eins der Wörter aus dem Sprachstarkenbuch 4 S.77. Auf 1, 2, 3 oder 4 stellen sich die SP in das Feld, dem sie das Wort zuteilen würden.

Spielübersicht

● Lexikonspiel

● ABC-Spiel

Konkrete Spielideen

LEXIKONSPIEL

Ein SP übernimmt die SPL und schlägt im Wörterbuch ein Wort nach, das möglichst niemand kennt. Er liest es laut vor. Nun schreibt er es auf ein Blatt und dazu die Erklärung. Gleichzeitig schreiben alle MSP ebenfalls das Wort und eine erfundene Erklärung auf ein Blatt. Der SPL sammelt nun alle Blätter ein, nummeriert sie, wobei er seine eigene Definition, abgeschrieben aus dem Wörterbuch, dazumischt. Die Definitionen werden nun vom SPL vorgelesen.

Jede SP entscheidet sich für eine Definition, von der sie glaubt, dass sie richtig ist.

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

ABC-SPIEL

Zu zweit. Die SP überlegen sich eine bestimmte Situation (z.B. beim Arzt, im Museum, im Zoo, am Fussballspiel, im Kaufhaus, beim Fernsehschauen usw.). Abwechselnd nennen die SP einen Satz, wobei der erste Satz mit «A» (z.B. «Ach, wie geht's ihnen?») beginnt, der zweite mit «B», der dritte mit «C» usw. bis zum Ende des Alphabets! Die SP können sich mit den Sätzen im Raum umherbewegen.

Variante: Das Alphabet rückwärts benutzen.

Spielübersicht

● Tier-Scrabble

● Activity

Konkrete Spielideen

TIER-SCRABBLE

Alle SP sitzend im Kreis. Der SPL beginnt mit einem Buchstaben eines Tieres (z.B. «H»), sagt aber nicht, was für ein Wort er sich denkt. Der nächste SP fügt einen weiteren Buchstaben dazu (z.B. «U»), usw. Das Spiel geht weiter, bis das Wort fertig ist (z.B. bei «Hund»).

ACTIVITY (frei nach dem Spiel Activity)

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

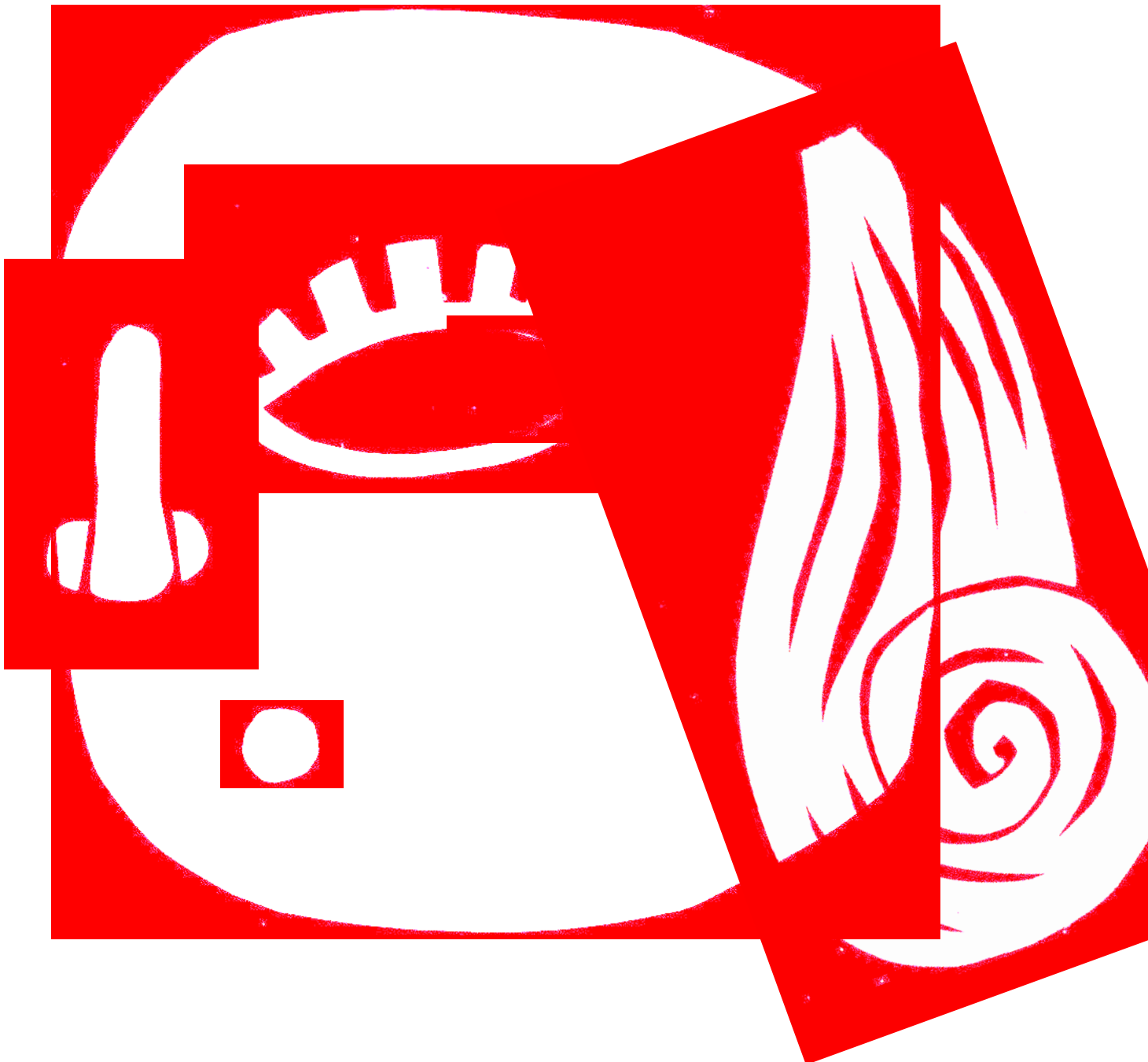
Variante Tiere

Das Spiel wird ausgehend von Tieren gespielt.

SPRACHE ERFORSCHEN:

SÄTZE (S. 82-91)

OASE: FALTEN UND FLIEGEN (S.90-91)



Spielübersicht

- Two monsters in Standbildern
- Anderswortig
- Rücken an Rücken

Konkrete Spielideen

TWO MONSTERS IN STANDBILDERN

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

ANDERSWORTIG (62)

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

Variante

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

RÜCKEN AN RÜCKEN

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

(→ BG)

Variante

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

SCHRIFTSTELLER (129)

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

Variante 1

Es kommen immer mehr Figuren in die Geschichte.

Variante 2

Die Geschichte wird ohne die Schriftstellerin gespielt.

Spielübersicht

- Zielwurf

Konkrete Spielideen

ZIELWURF

Die SP stehen an einer Abwurflinie. Als Ziel werden vers. Reifen (können auch aufgehängt werden) und Matten im Feld verteilt. Die Ziele werden mit einer Punktzahl markiert. Die SP versuchen nun, ihre Ziele zu treffen und Punkte zu sammeln.

Variante

Unters. Hohe Abflugorte bereitstellen (z.B. auf einem Kasten, von der Sprossenwand herunter).

(→ Sport)

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

VORBEREITENDE HAUSAUFGABE

Inhalt der Doppellektion

Sozialform

Zeit

Material

WÖRTERSUCHE

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

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

EA

AUFWÄRMEN

STEHUNGGEH (26)

Alle gehend im Raum. Auf ein «Stopp» der SPL werden alle SP unbeweglich, sie «frieren ein» – «Freeze». Bei «Go» gehen sie weiter. Die SP versuchen, möglichst schnell zu reagieren.

Variante 1

Bei «Stopp» sinken die SP zu Boden, bei «Go» stehen sie wieder auf und gehen weiter.

Variante 2

Die SP gehen im Raum umher. Begegnen sie einer anderen SP, stoppen beide und gehen erst auf einen gemeinsamen Impuls hin weiter.

Variante 3

Wörtersammlung austauschen: Begegnen sich zwei SP, stoppen beide, tauschen eins der gesammelten Lieblingswörter aus und gehen anschliessend weiter.

KU

5'

Persönliche
Lieblingswörtersammlung

SPRACHSTARKEN 4 S. 70/71

1. Die SP lesen gemeinsam die Geschichte von Frederik und seinen gesammelten Wörtern (evtl. auch das ganze Bilderbuch vorlesen...)
2. Die SP ergänzen ihre Liste mit ihren Lieblingswörtern mit Wörtern aus Frederiks Gedicht.

KU

15'

Sprachstarken 4
Persönliche
Lieblingswörtersammlung

ASSOZIATIONSKETTE

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

Variante

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

GA

5'

3-4 Bälle

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

ORDNEN

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

SAMMLUNG WEITERVERARBEITEN

<p>EIN WORT DIALOG</p> <p>Zwei SP stehen sich gegenüber und führen einen kleinen Dialog. Sie dürfen nur ja-nein / ja – so-so/ mmh verwenden, dies jedoch in verschiedensten Emotionen.</p>	PA	5'	
<p>DREIWORTGESCHICHTEN (118)</p> <p>Zu viert. Aus ihren Sammlungen suchen sich die SP drei Wörter aus und schreiben diese auf eine Karte. (Dabei beschreibt ein Wort eine Atmosphäre, z. B. kalt, das zweite Wort einen Ort, z. B. Keller, und das dritte einen Gegenstand, z. B. Mixer.)</p> <p>Ausgehend von diesem Kartenmaterial versuchen die SP nun, mit den drei Wörtern eine Geschichte zu erfinden und diese zu spielen. Das Spiel beginnt mit den Begriffen einer Karte. Mit der Zeit nimmt man eine zweite Karte hinzu.</p>	GA	10'	Leere Karten/Zettel
<p>POWERPOINT (115) - PRÄSENTATION DER DREIWORTGESCHICHTEN</p> <p>Zu viert. Die erfundene Geschichte wird in Form eines «Powerpoint-Vortrags» erzählt. Die anderen SP stellen die Erzählung in Standbildern dar. Die Erzählerin klatscht jeweils, wenn ein neues Bild projiziert wird. Bis das neue Bild beschrieben ist, bleiben die SP im «Freeze» (eingefroren).</p> <p>Variante</p> <p>Für den Bildwechsel schliessen die Zuschauenden ihre Augen und warten, bis durch das nächste Klatschen ein neues Bild gezeigt wird.</p>	GA	10'	

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

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

Elfchen Schema:

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

EA/PA

15'

Schreibpapier, bunte Stifte

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

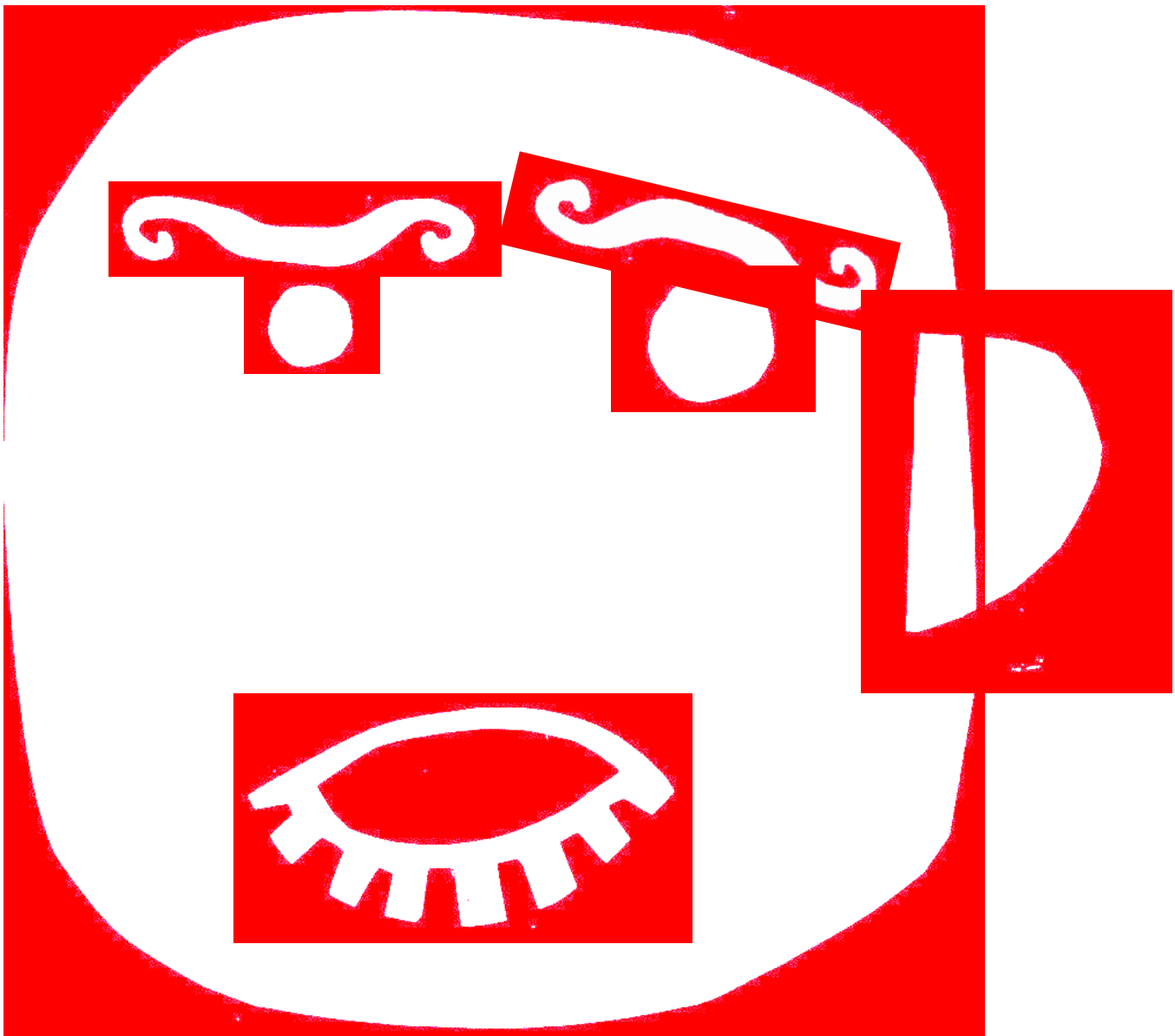
Variante

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

EA/PA

1-2 L

Kartonschachteln, Bastelmaterial



Nachwort «Die Ideenreichen»

Haben Sie Fragen zum Begleitheft oder brauchen Sie weitere theaterpädagogische Unterstützung?
Unterstützt durch das Pädagogische Medienzentrum (PMZ) der PH Luzern bieten wir vom ZTP verschiedene Unterstützungsangebote an:

Workshops

Sie interessieren sich dafür, Ihren Unterricht mit theaterpädagogischen Mitteln zu gestalten?
Buchen Sie einen Workshop zu den Begleithefte «Die Ideenreichen». Angeleitet durch eine Theaterpädagogin des ZTP erleben sie die Spielideen aus dem Begleitheft «Die Ideenreichen» live mit Ihrer Klasse im Schulzimmer oder an einer individuell auf Ihr Team zugeschnittenen Weiterbildung.

Beratungsgespräch

Sie haben ein Theaterprojekt im Kopf?
Gemeinsam suchen wir mit Ihnen in einem individuellen Beratungsgespräch nach Möglichkeiten, theaterästhetische Prozesse mit Ihrer Klasse anzugehen und unterstützen Sie durch eine theaterpädagogische Begleitung bei Ihrem Theaterprojekt.

Ideenreichen 2-9

Hat Ihr Kollegium ebenfalls Interesse an dem Begleitheft?
Die Begleithefte «Die Ideenreichen» für die Stufen 2-9 können Sie über das Zentrum Theaterpädagogik Luzern bestellen. Weitere Infos finden Sie auf unserer Homepage.

Impressum

Ideenreichen 4 / 2022

Herausgegeben von

PH Luzern
Theaterpädagogisches Zentrum
Dienstleistungen
Zentrum Theaterpädagogik ZTP
Sentimatt 1
6003 Luzern

Tel 041 203 01 60

ztp@phlu.ch

www.phlu.ch/ztp

http://blog.phlu.ch/theaterpaedagogik/

Kontakt

Ursula Ulrich
Leiterin Zentrum Theaterpädagogik Luzern
ursula.ulrich@phlu.ch

Alisha Spring
Theaterpädagogin Zentrum Theaterpädagogik Luzern
alisha.spring@phlu.ch

Redaktion

Alisha Spring

Mitarbeit

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

Gestaltung / Illustration

Patrick Widmer, Salzburg



