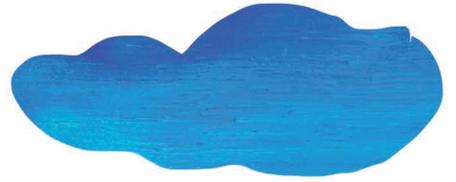
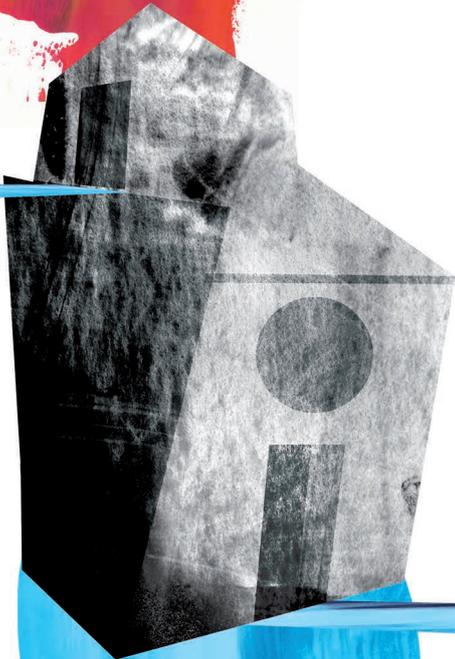


9

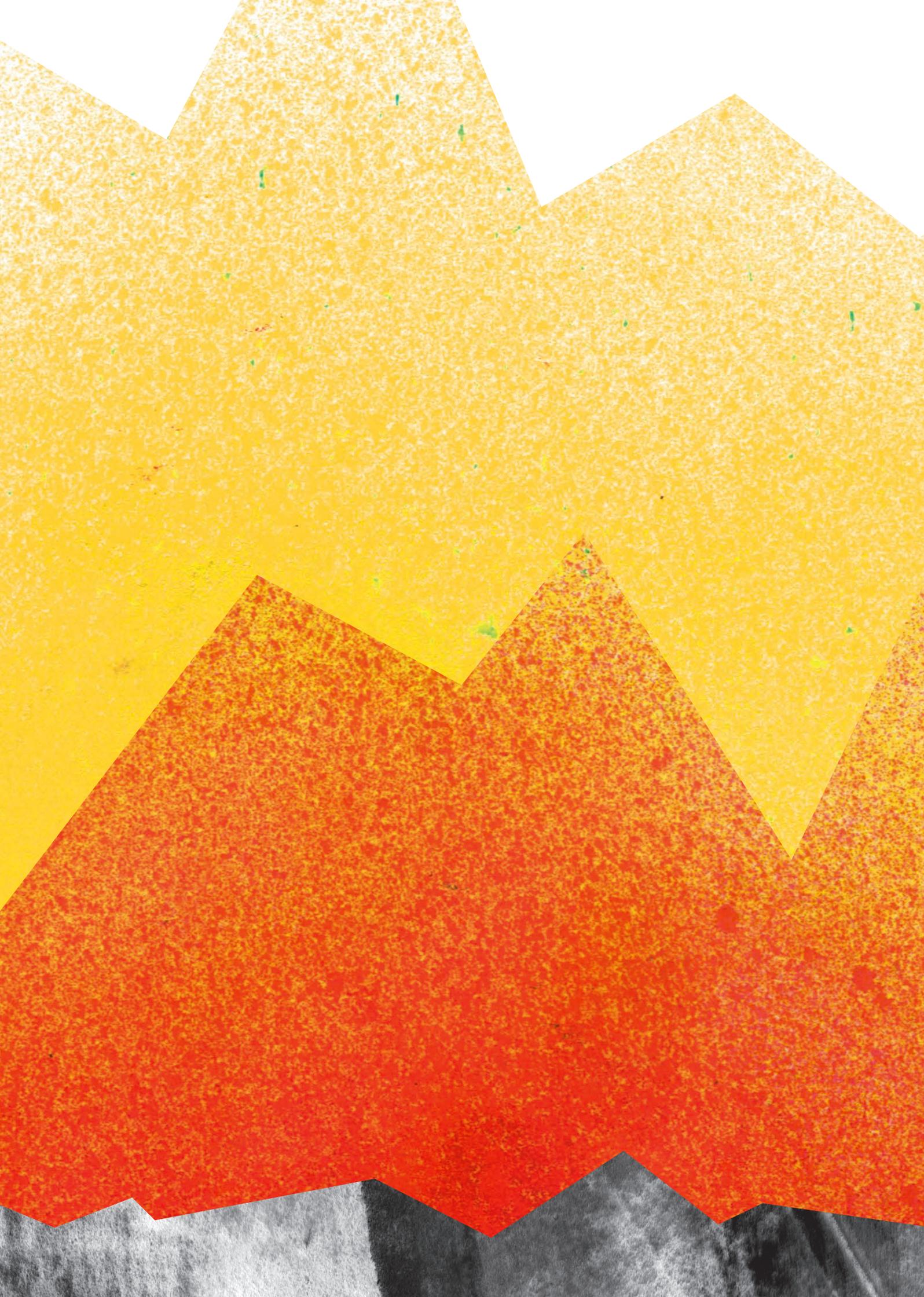


**I D E E N R E I C H E N**



**PH LUZERN**  
**PÄDAGOGISCHE**  
**HOCHSCHULE**

Zentrum  
Theaterpädagogik 



# Vorwort

## «Die Ideenreichen»

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

### Die Idee der «Ideenreichen»

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

### Aufbau der «Ideenreichen»

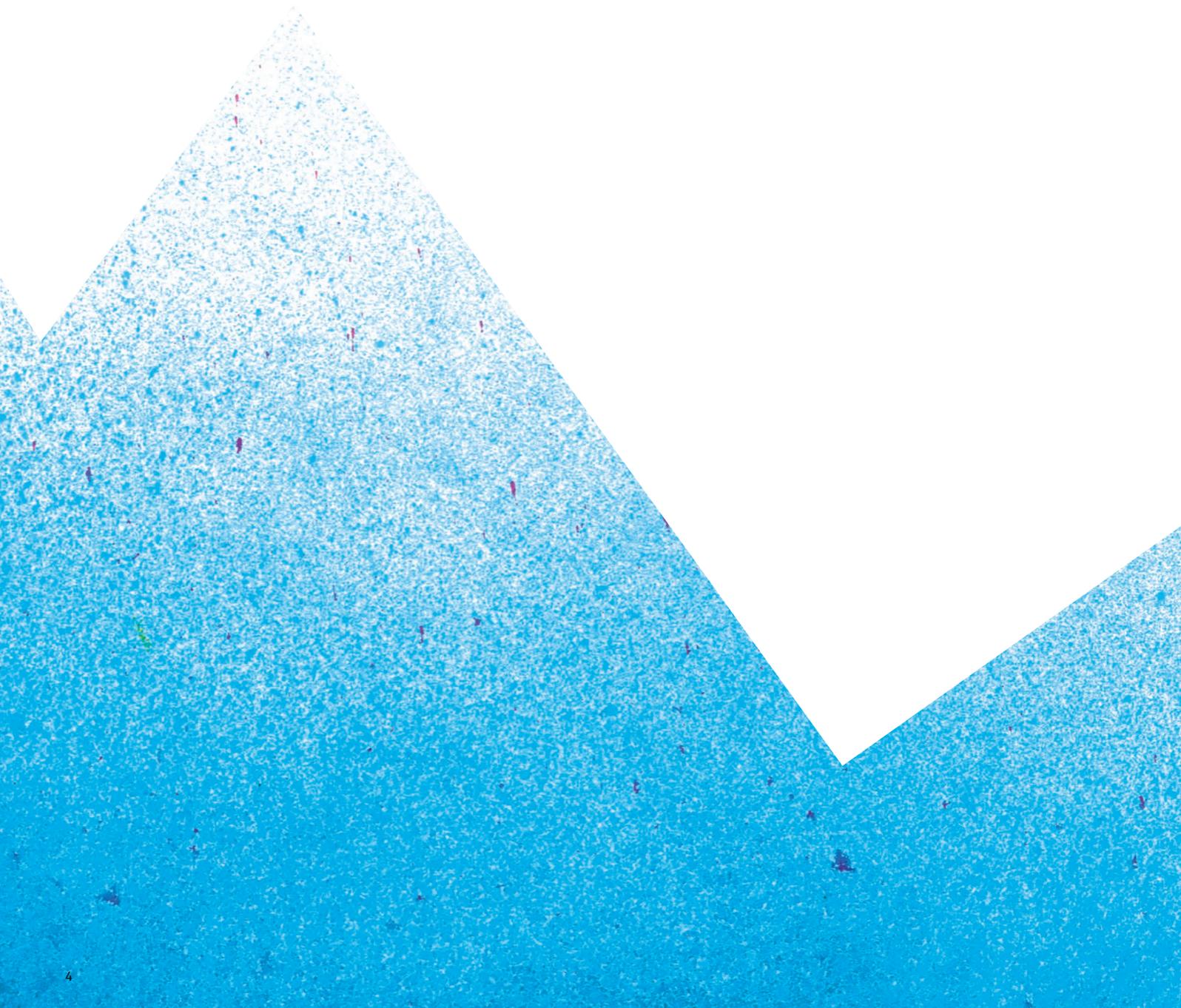
Ausgehend von den spiralcurricular aufgebauten Inhalten des Lehrmittels «Die Sprachstarken» finden sich auch die gewählten Spielformen, Übungen und Ideen in adaptierten und angepassten Varianten immer wieder. Als Ausgangslage für die Spiele und Übungen wurden die Buchseiten der «Sprachstarken» gewählt.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

### Einsatz der «Ideenreichen»

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

### Los geht's!

Wir sind überzeugt: Der regelmässige Einsatz von spielerischen und ganzheitlichen Unterrichtsmethoden wirkt sich durch die Spielfreude nachhaltig auf den Umgang mit Sprache aus und begünstigt eine intrinsisch motivierte Lernhaltung. Das Team des Zentrums Theaterpädagogik der PH Luzern wünscht viel Spielfreude und Entdeckungsgeist. Fiona Limacher, Daniella Franaszek, Valeria Stocker, Kathrin Brühlhart-Corbat, Ursula Ulrich, Alisha Spring



## **Exkurs\_1:** **Künstlerische Verfahrensweisen: eine Haltungsfrage**

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

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

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

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

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

## **Exkurs\_2:** **Ästhetische Bildung: Was ist das?**

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

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

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

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

# Die Ideenreichen 9

## Spielideen zum Deutschlehrmittel «Die Sprachstarken 9 – Sprachbuch» (Erscheinungsjahr 2015)

### 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 theaterpädagogische Hinweise für Lehrpersonen

---

### 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

- Powerpoint
- Figurenkreation 1
- Gedanken zum Theatererlebnis
- Shakespeare-Dramen
- Geschichten würfeln – ein Drama
- Reporter-Storys
- Was soll ich fürs Zuschauen bedenken?

## Konkrete Spielideen

**POWERPOINT (115)**

Zu fünft. Die SPL oder eine SP erzählt eine Geschichte in Form eines «Powerpoint-Vortrags», z. B. ausgehend von einem Reiseerlebnis, einem Familienstreit, einer Pressemitteilung oder inspiriert durch einen Titel usw. Die 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.

**Variante Shakespeare**

Nach der Bearbeitung der Informationstexte zu Shakespeare («Sprachstarke 9», S. 4/5, AH S. 6–9) entwickeln die SP einen «Powerpoint-Vortrag», der von seinem Leben berichtet.

**FIGURENKREATION 1 (99)**

Zu fünft. In der Mitte steht ein leerer Stuhl. Jede Gruppe bestimmt einen Namen für eine erfundene Figur, die man sich auf dem imaginären Stuhl sitzend vorstellt. Im Kreis wird von jedem SP ein Satz über die fiktive Figur genannt, um diese zu charakterisieren (z. B. das Aussehen, die Familie, der 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 1**

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

**Variante 2**

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

**Variante 3**

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

**Variante Shakespeare**

Ein SP setzt sich in der Rolle von Shakespeare auf den Stuhl. Die MSP dürfen nun Shakespeare über seinen Charakter, seine Biografie und seine Stücke interviewen. Dabei kann die Rolle abwechselungsweise von verschiedenen SP gespielt werden. Können Fragen inhaltlich aufgrund fehlenden Wissens nicht beantwortet werden, dürfen die SP ihre Ideen oder Thesen frei dazuerfinden.

**GEDANKEN ZUM THEATERERLEBNIS**

Drama bedeutet Handlung. Theater als darstellende Kunst, die über alle Sinne zum ganzheitlichen Erlebnis wird, eignet sich hervorragend, um durch einen spielerischen, sinnlichen Zugang in das Thema «Theater zur Zeit von Shakespeare» einzutauchen und durch szenisches Spiel Shakespeare und seine Stücke kennenzulernen. In diesem Sinn sind die folgenden Spiele und Übungen auch als Anregung für die SPL gedacht, um mit der Klasse Shakespeare-Stücke zu theatral zu erkunden und umzusetzen.

**SHAKESPEARE-DRAMEN**

Die SPL sucht im Vorfeld kurze Zusammenfassungen zu verschiedenen Shakespeare-Stücken sowie Szenenauszüge/Momente, die sich gut zum Spielen eignen (z. B. aus «Die schönsten Shakespeare Geschichten» von Andrew Matthews, Herder Verlag 2008).

Die SP wählen aus der Sammlung ein Stückbeschrieb/Szenario aus (tragische Liebe, Eifersucht, Selbstmord, Wahnsinn). Die Gruppe funktioniert nun als «Künstlerkollektiv». Die SP entwickeln eine eigene Szene, Ausgangslage ist die ausgewählte szenische Vorlage. Die Gruppe entscheidet selbst, ob sie ein Regieteam hat (2 SP) oder ob alle spielen. Die SP verteilen die Rollen, machen sich Gedanken zu Figur, Atmosphäre und Ausstattung – braucht es zusätzliche wichtige Elemente (Requisiten, Kostüme, Klänge ...), um die Figur anzudeuten oder die Handlung zu unterstützen? Was erzählt die Szene? Wie beginnt die Szene, wie hört sie auf? Was sind besonders spannende Momente und wie spielen die SP diese? Sie erarbeiten und proben ihre Szene. Als Höhepunkt spielt jede Gruppe der Klasse ihre Szene vor.

**Variante 1**

Jede Gruppe baut eine erzählende Person ein, die dem Publikum zusätzliche Informationen zur Handlung oder über den Inhalt des Stücks geben kann. Diese\*r SP kann dies entweder während der Szene tun und dafür die Handlung stoppen («Freeze» – also die SP durch Klatscher einfrieren lassen) oder zu Beginn oder am Ende des Stücks.

**Variante 2**

Die SPL kann zur Rückmeldung folgende Fragen in den Raum geben:

- Was überraschte mich?
- Was ahnte ich bereits bevor es passiert ist?
- Welche Gefühle stellten sich während des Zuschauens ein?
- Welche Gedanken gingen mir durch den Kopf?
- Welcher Moment faszinierte mich besonders?

### Variante 3

Jede Gruppe bekommt die gleiche Geschichte, die nun ganz verschieden umgesetzt wird.

### GESCHICHTEN WÜRFELN – EIN DRAMA

Zu fünft. Jeder SP hat einen Symbolwürfel (Würfelsets mit unterschiedlichsten Piktogrammen, erhältlich von Story Cubes, Icon Poet, Brändi usw. oder selbst hergestellt mit den SP). Die vier SP würfeln gleichzeitig und ein SP beginnt eine Geschichte zu erzählen, inspiriert von den gewürfelten Symbolen. Die erste Erzählrunde gilt dem Ort. In der zweiten Erzählrunde werden die Figuren eingeführt. Die dritte Runde beschreibt einen Konflikt. In der vierten Runde spitzt sich dieser massiv zu und die Runde endet mit der Ja/Nein-Frage (schafft es der Held / die Heldin oder nicht). Die fünfte Runde ist eine Retardierung – das tragische Ende wird aufgeschoben und es scheint, dass sich die Situation doch noch retten lässt. Die sechste Runde beendet die Erzählung mit dem tragischen Ende.

#### Variante 1

Erzählrunden eins bis fünf werden jeweils von einem SP erzählt, aber von allen gewürfelt. Die sechste wird als einzige Erzählrunde von allen gemeinsam erzählt bzw. jede\*r SP fügt der Erzählung einen Satz hinzu.

#### Variante 2

Das Spiel kann auch in der Grossgruppe erzählt werden.

#### Variante 3

Das Erzählspiel wird gruppenweise in Etappen aufgeteilt: Jede Etappe bekommt eine Zahl (1–5), eine Gruppe erzählt nur über den Ort, eine andere nur über die Figur, eine weitere einen Konflikt, eine Gruppe ein unabwendbares Scheitern ... Dabei spielen die SP ihre Idee als Miniszene von max. einer Minute Länge.

#### Variante 4 (Weiterführung Variante 3)

Nun teilen sich die Gruppen neu auf, in jeder Gruppe gibt es einen SP aus den fünf Etappen. Die neue Gruppe setzt die verschiedenen Ideen zusammen und flicht daraus eine neue Erzählung. Die SP erfinden dafür ein gemeinsames Ende. Die neu entstandenen Kurzgeschichten werden kurz aufgeschrieben oder als Foto-

story dokumentiert.

### REPORTER-STORYS (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.

#### Variante

Die Storys sind Kurzfassungen oder ein Ausschnitt aus einem Theaterstück von Shakespeare oder Tragödien, recherchiert aus Lieblingsgeschichten/Filmen, aus denen die SP einen besonders tragischen Moment oder einen Wendepunkt auswählen und spielen.

### Was sollte ich fürs ZUSCHAUEN bedenken? (168)

Der Zuschauer bekommt am Schluss die Hauptrolle! Zur theaterästhetischen Bildung gehört nicht nur das eigene Spiel, sondern auch das Zuschauen. Spieler und Zuschauer sind Teamplayer, beide bewegen sich in einem Kontext der gegenseitigen Abmachungen. Sie zeigen respektive lesen die Theaterkunst mit all ihren Mitteln und Zeichen – die einen auf der Handlungsebene, die anderen auf der Rezeptionsebene. Erst durch das Zuschauen wird das Spielen zu einem Vorspielen und somit zu einem Theaterereignis. In diesem erweiterten Zusammenspiel geht es nie um richtig oder falsch, sondern um eine Vielfalt von Interpretationen, die dem individuellen Erleben einen offenen Platz einräumt.

Zuschauen kann vermittelt werden und erhöht als wertvoller Nebeneffekt die eigene Ausdrucks- und Spielleitungs-kompetenz. Dabei spielt ein sensibel begleiteter Umgang mit den Reflexionsfragen eine wichtige und nie abgeschlossene Rolle und ermöglicht eine neugierig-fragende Haltung.

### Seite im Buch

### Thema

6/7

Das Theater (zur Zeit von William Shakespeare)

### Spielübersicht

- Blick vor und hinter die Kulissen
- Digitaler Rundgang
- Szenographie
- Freiwilliger Theaterbesuch
- Theaterrecherche

### Konkrete Spielideen

#### BLICK VOR UND HINTER DIE KULISSEN

Die SPL geht mit ihrer Klasse ins Theater und lässt sie Theater erleben. Meist wird von den Theaterhäusern Unterrichtsmaterial zu den aktuellen Stücken bereitgestellt, in denen die Stücke vor- und nachbesprochen werden können. In Luzern bietet das Zentrum Theaterpädagogik der PH speziell auf Zielstufen zugeschnittene Theaterstücke für Luzerner Volksschulen an (siehe www.phlu.ch «Theaterperlen»).

Nebst dem Besuch eines Theaterstücks 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. Dieser «Blick hinter die Kulissen» bietet den SP die Gelegenheit, die vielfältige und analoge Welt des Theaters zu erschnuppern.

#### FREIWILLIGER THEATERBESUCH

Zusätzlich zum gemeinsamen Theatererlebnis geht jede\*r SP selbstständig ein Theaterstück schauen. Ziel ist, dass möglichst verschiedene Theater besucht werden: Stadttheater, Oper, Strassentheater, Freilufttheater, Puppentheater, Performance, Tanztheater usw. In einem Forschungstagebuch werden Notizen, Beobachtungen, Fragen, aber auch Fundstücke wie Eintrittskarte, Bilder, Wegskizze, lustige und seltsame Entdeckungen, besondere Eindrücke vom individuellen Theaterbesuch festgehalten.

#### DIGITALER RUNDGANG

Die SP erkunden virtuell ein Theaterhaus. Einige Theater bieten virtuelle Rundgänge an (z. B. Opernhaus Zürich oder Deutsches Theater Hamburg).

### Variante Globe Theater

Die SP besuchen die Webseite des Globe Theater London und informieren sich über das aktuelle Programm. Die Trailer der Theaterstücke geben einen tollen Einblick in die Atmosphäre des Hauses.

### RECHERCHE THEATERFORMEN

Zu viert. Die SPL stellt kurz verschiedene Theaterformen vor, z. B. Stationentheater, postdramatisches Theater, performatives Theater, Tanztheater, Improtheater, digitales Theater, Oper, Musiktheater, installatives Theater, politisches Theater, spartenübergreifendes Theater, Puppentheater, Theater im öffentlichen Raum, Forumtheater usw.

Jede Gruppe wählt eine Theaterform aus, recherchiert darüber und erprobt sie spielerisch. Daraus erarbeiten die SP eine kleine Präsentation für die anderen SP. Die SP versuchen dabei, die Präsentation in ihrer Theaterform zu halten.

### Variante

Die SPL gibt allen eine gemeinsame Geschichte als Ausgangslage, z. B. Rotkäppchen. Nun wird Rotkäppchen als Stationentheater gespielt, als Musiktheater, als Tanztheater usw.

### Seite im Buch

### Thema

8–11

Romeo und Julia – ein Liebespaar (Motive von Geschichten)

### Spielübersicht

- Komplikationen
- Motiv raten
- Schriftsteller
- Lieblingstragödie
- Standbild – Stummfilm – Video
- Situationen-Catwalk
- Fünkfaktor
- Drei Tote

### Konkrete Spielideen

#### KOMPLIKATIONEN (124)

Alle stehend im Raum. Die SPL gibt eine Alltagshandlung vor, die von einem Alltagsgegenstand ausgeht, z. B. eine Flasche öffnen, den Reißverschluss schliessen usw. Die SP beginnen diese Handlung, werden jedoch sofort mit einer fiktiven Komplikation konfrontiert, denn die Handlung klappt nicht. Der «Zapfen ist verkorkst», der «Reißverschluss verklemmt». Der Widerstand wird in Etappen gesteigert, bis sich eine «Lösung» abzeichnet. Für die Steigerung kann es hilfreich sein, wenn die SPL den Grad des Widerstandes und des steigenden Kräfteinsatzes kommentiert.

#### Variante

Je länger der Versuch dauert, die Komplikation zu beheben, umso grösser werden das Objekt und somit die Schwierigkeit – und der Ton dazu.

#### STANDBILD – STUMMFILM – VIDEO

Zu viert. Die SPL gibt ein Thema oder einen Titel für ein Standbild vor, beispielsweise eine Liebeserklärung, ein Racheszenario, eine Demo (vgl. «Sprachstarke 9», S. 8/9 «Motive»).

1. Runde Standbild: In zehn Sekunden bauen die SP dazu ein Standbild.
2. Runde Stummfilm: Auf ein Zeichen hin verwandelt sich das Standbild in einen Stummfilm, d. h. es wird gespielt, aber noch nichts gesprochen.
3. Runde Film: Auf ein weiteres Zeichen hin wird der Stummfilm zum Video – mit Ton, Geräuschen.
4. Die SPL kann zwischen den drei Darstellungsebenen switchen.

#### MOTIV RATEN

Zu fünft. Gemeinsam wählen die SP ein Motiv aus (vgl. «Sprachstarke 9», S. 8), z. B. Eifersucht, Widerstand, Liebe, Rache usw. Je-

### SZENOGRAFIE

Die SP bauen ein Mini-Modell eines eigenen Theaters. Sie gestalten die Spielfläche/Bühne nach ihren eigenen Vorstellungen und Wünschen, der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. In einem Raum stellt die SPL verschiedenstes Material zur Verfügung: Schachteln, Karton, Wolle, Garn, Schnur, Äste, Steine, Holzreste, Fell- und Stoffreste, Zeitungen, Malerklebeband, Plastikmüll. Als Inspiration kann die SPL eine Geschichte, die gerade in der Klasse gelesen wird, vorgeben (z. B.: «Erfindet eine Bühneninstallation für die aktuelle Klassenlektüre»). Jede\*r SP bringt eine Schachtel mit, in die das Theatermodell hineingebaut wird.

(→ dreidimensionales Gestalten, BG/TTG)

de\*r SP sammelt alle Assoziationen zu diesem Motiv und schreibt sie auf ein A3-Papier. Die Wortsammlungen werden nun im Raum verteilt. Die SP bekommen einen Filzstift, lesen gegenseitig ihre Plakate und ergänzen sie mit weiteren Ideen. Aus diesem kollektiven Brainstorming überlegen sie eine gemeinsame kurze Geschichte zu einem Motiv, die sie szenisch darstellen können. Sie gehen dabei von Standbildern aus. Eine Person spielt die Erzählerfigur. Nun werden die Szenen der Klasse vorgespielt, das Publikum versucht herauszufinden, welches das gewählte Motiv war.

#### Variante

Es dürfen mehrere Motive in die Geschichte eingebaut werden.

#### SITUATIONEN-CATWALK (131)

Zu viert. Eine SP nimmt die Rolle der Kommentatorin ein. Sie erzählt den anderen SP eine kurze Alltagsszene, die im Anschluss nachgespielt wird. Es kann sich um eine Konfliktsituation, um ein Missgeschick oder um eine lustige Szene handeln. Die Kommentatorin selbst spielt auch mit. Die Gruppe spielt die Szene dem Publikum vor. Mitten in der Szene kann sich die Kommentatorin mit einem Catwalk aus dem Spiel lösen. Die anderen SP frieren ein. Die Kommentatorin kommt nach vorne und erzählt dem Publikum, wie sie im Geheimen über die Situation denkt.

#### Variante 1

Die Kommentatorin schildert die «Spiel-Umgebung» einer literarischen Textvorlage. Die anderen SP erhalten eine dialogische Textvorlage. Die Kommentatorin unterbricht auch hier die Szenen mit einem Catwalk.

#### Variante 2

Als Grundlage dienen die Inhaltsangaben von Shakespeares Werken («Sprachstarke 9», AHE 14–15)

## SCHRIFTSTELLER (129)

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

Die Antwort darauf gibt die spielende Figur.

### Variante 1

Es kommen immer mehr Figuren in die Geschichte.

### Variante 2

Die Geschichte wird ohne den Schriftsteller gespielt.

### Variante 3

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

## FÜNFAKTER

Zu fünft. Ausgangslage ist die dramaturgische Grundstruktur vom klassischen Drama mit fünf Akten. Die SP suchen erst ein Motiv (z. B. unglückliche Liebe) und erfinden fortlaufend ihren Fünfaktor. Jede\*r SP ist verantwortlich für einen Akt und übernimmt dort die Rolle der SPL bzw. der Regie. Die anderen spielen direkt, die Spielimpulse für die weitere Handlung gibt die jeweilige Regie. Ziel ist, dass die SP ins Spielen eintauchen und Spass am Improvisieren haben.

### Erster Akt – Exposition

Zeit, Ort und wesentliche Figuren werden eingeführt, die Vorgeschichte erzählt. Die Aufmerksamkeit wird auf den Konflikt des Dramas und auf die Spannung gelenkt.

### Zweiter Akt – Handlungsfäden werden verknüpft

Konflikt spitzt sich zu, Spannung auf den weiteren Verlauf der Handlung und auf das Ende steigt.

### Dritter Akt – Höhepunkt des Konflikts

Der Held, die Heldin steht vor der entscheidenden Auseinandersetzung (Ja/Nein-Frage: Schafft er es oder schafft er es nicht). Das kann Sieg oder Niederlage sein, ewige Liebe oder Tod, Absturz oder Aufstieg ...

### Vierter Akt – Retardierung

Die Spannung steigt, indem die Entwicklung verzögert wird. Die Heldin scheint doch noch gerettet zu werden (Tragödie).

### Fünfter Akt – Auflösung

Die Schlusshandlung bringt die Lösung des Konflikts, mit dem Untergang der Heldin. Oft ist der äussere Untergang, der Tod, mit einem inneren Sieg der Heldin verbunden.

### Variante 1

Für spielunerfahrene Gruppen kann der Fünfaktor zuerst auf fünf Szenenblättern in Skizzenform festgehalten werden. Jedes Szenenblatt zeigt die wesentliche Handlung und welche Figuren vorkommen.

## Variante 2

Wenn die Improvisation fertig ist, halten die SP ihren Fünfaktor in wenigen Sätzen fest. Diese übers Spiel entstandenen Geschichten werden am Schluss im Kreis vorgelesen. Das Vorlesen kann die SPL übernehmen, die SP liegen mit geschlossenen Augen da und versuchen, die Geschichte zu imaginieren.

→ Dieses Spiel ist eine Langform aus dem Improvisationstheater, in dem alles direkt und ohne vorherige Absprache beim Spielen erfunden wird. Wichtig ist, zu Spielvorschlägen Ja zu sagen und Ideen direkt auszuspielen, auch wenn sie herausfordernd scheinen (z. B. jemand stürzt mit dem Fallschirm ab). Scheitern gehört dazu und kann lustvoll erlebt werden. Je mehr ein SP sich aus seiner Komfortzone begibt und versucht, richtig ins Spiel einzutauchen, umso lustvoller die Improvisation.

## LIEBLINGSTRAGÖDIE

Zu viert. Die SP tauschen sich über aktuellen Lieblingsgeschichten aus – diese können aus Büchern, Filmen, Serien, Hörspielen oder aus persönlichen Geschichten stammen. Sie sprechen sich innerhalb der Gruppe ab, welche Story sie nachspielen wollen. Nun nutzen die SP das Spiel «Powerpoint», um die Geschichte in maximal fünf Bildern nachzuerzählen.

## DREI TOTE

Drei SP stehen in einer Reihe auf der Spielfläche, mit dem Rücken zum Publikum. Sie spielen drei Tote, die Zuschauenden bestimmen für jeden SP eine Todesart. Im Spielverlauf erzählen die Toten nun, wie es zu ihrem Tod gekommen ist. Ziel ist, dass alle drei zur gleichen Zeit am gleichen Ort sterben. Die SP erzählen in drei Runden. Ein SP beginnt, dreht sich zum Publikum und stellt seine Figur vor. Wenn er fertig ist, dreht er sich wieder um und ein anderer SP wendet sich zum Publikum und erzählt etwas über seine Figur. In der ersten Runde wird über die verschiedenen Charaktere und ihre Beziehungen erzählt. Die zweite Runde gilt dem Wo – die SP erzählen etwas über den Ort, an dem sie sterben. Der SP, der zuerst erzählt, führt den Ort ein, der von den anderen übernommen wird. In der dritten Runde wird erzählt, wie sie an diesem Ort schliesslich gestorben sind zur gleichen Zeit.

→ Wenn sich die SP in den ersten beiden Durchläufen auf die Charaktere und den Ort konzentrieren und nicht bereits auf die Todesursache hinarbeiten wollen, fallen das Verknüpfen der Geschichte und das Ende viel spannender aus.

### Variante 1

Die SP sitzen vornübergebeugt auf einem Stuhl, nur der Redende richtet sich jeweils auf.

### Variante 2

Es sind nicht genau drei Runden, sondern die SP sprechen, wenn ihnen danach ist, je nachdem auch ohne Reihenfolge.

### Variante 3

Es wird keine Todesart abgefragt, sondern etwas anderes (beispielsweise ein Geheimnis, eine Überraschung, eine grosse Enttäuschung, Liebe auf den ersten Blick usw.).

## Spielübersicht

- |                           |                    |                     |                 |
|---------------------------|--------------------|---------------------|-----------------|
| ● Von der Figur zum Stoff | ● Anderswortig     | ● Figurencreation 1 | ● Lebenslinie   |
| ● Figurenbewegen          | ● ABABA            | ● Figurencreation 2 | ● Sammelsurium  |
| ● Ja/Nein                 | ● Figurenimation 1 | ● Figurencreation 4 | ● Selbstbildnis |

## Konkrete Spielideen

**VON DER FIGUR ZUM STOFF (96)**

Eine Figur ist ein erfundenes Wesen, eine fiktive Gestalt, die für einen Inhalt oder als zeichenhafte Transformation von Lebensentwürfen steht. Theaterfiguren werden geschaffen, indem die Spielenden so reagieren, so denken, so reden wie die sich vorgestellte, entwickelte oder erarbeitete Figur. Doch welche Rolle spielen dabei Handlungen, Motivationen und Gedanken einer Figur? Kann durch diese Auseinandersetzung das Verhalten einer Figur erarbeitet werden? Figurale Arbeit bewegt sich zwischen innen und aussen. An den Grenzen zwischen Fremdem und Eigenem. Zwischen einer Figur und der spielenden Person selbst, zwischen Inszenierung und performativen Settings. Dabei kann sie, meist wechselwirkend, von aussen nach innen (über Stimme, Sprache, Gestik, Haltung, Kostüm zu den Emotionen) oder von innen nach aussen (von Vorlieben, Emotionen, Erfahrungen und Erlebnissen der Spielenden) geschaffen werden (vgl. biografisches Theater). Unterstützende Fragen für die Figurenentwicklung sind zum Beispiel:

- 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)

Vielleicht hat die Figur auch ein Geheimnis, das sie mit sich trägt und ihr eine notwendige Spannung verleiht? Sobald mehrere Figuren in einer Szene aufeinandertreffen, lassen sich auch Fragen zu ihren Beziehungen stellen. Die Zugänge sind zahlreich, wie es die Vielfalt der spielenden Gruppe ermöglicht und erfordert. Sie unterstützen die Verkörperung und Definition einer Spielfigur.

**FIGURENBEWEGEN (36)**

Zu zweit einander gegenüber. Die Füße einer SP sind unverrückbar mit dem Boden verbunden. Der andere SP zieht nun sein Gegenüber an den Händen in eine Form. Dieser Vorgang bringt die erste SP in eine Position, die fortan die Haltung der Gangart bestimmt, wenn sie im Anschluss losgeht.

**Variante 1**

Die SP werden zu einer vorgegebenen Figurenbezeichnung in diese Form «gezogen», z. B. in eine Prinzessin, einen Gangster, einen Polizisten. Beginnt die Figur sich nun zu bewegen, kann sie über das dabei entstehende Körpergefühl kennengelernt werden.

**Hilfestellung von der SPL**

Wie ist die Fussstellung, das Becken, die Schultern, der Blick?

**Variante 2**

Passende, sich wiederholende Handlung der Figur spielen.

**Variante 3**

Begegnungen zwischen Figuren ermöglichen.

**JA/NEIN**

Zu zweit. Die SP spielen zusammen eine Szene, wobei der eine nur «Ja», der andere nur «Nein» sagen darf. 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.

**Ideen für Subtexte**

Einladung ins Kino, lass uns eine Bank überfallen, unglücklich verliebt sein, jemand wird beschuldigt, etwas kaputt gemacht zu haben ...

**Variante 1**

In der Szene darf abwechselnd nur jeweils ein Wort gesprochen werden.

**Variante 2**

Die Szene besteht nur aus Fragesätzen.

**ANDERSWORTIG (44)**

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.

**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.

**FIGURENIMAGINATION 1 (98)**

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

**FIGURENKREATION 1 (100)**

Zu fünft. Jede Gruppe bestimmt einen Namen für eine erfundene Figur. Im Kreis wird von jedem SP ein Satz über die fiktive Figur genannt, um diese zu charakterisieren. Alles, was schon genannt wurde, wird von den MSP in die folgenden Sätze und in deren Inhalt integriert.

**Variante**

Nach einer Runde können Themen angegeben werden wie: Was

packt die Figur in ihren Koffer? Wie ist ihre Familie? Wie sieht ihr Arbeitsleben aus?

### **FIGURENKREATION 2 (101)**

Alle sitzend im Kreis. In der Mitte steht ein leerer Stuhl. Jeder SP sagt etwas über die imaginäre Figur, um diese zu charakterisieren. Die SP beschreiben das Aussehen, die Familie, den Charakter, die Wünsche und besonders Wissenswertes.

#### **Variante 1**

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

#### **Variante 2**

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

### **FIGURENKREATION 4 (103)**

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**

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

### **LEBENSLINIE**

Die SP erfinden eine Biografie für ihre Figur und halten die Lebenslinie ihrer Figur auf einem Blatt mit Filzstift fest. Sie zeichnen darauf die wichtigsten Ereignisse aus dem Leben ihrer Figur ein. Dies können besondere Ereignisse, z. B. Geburtstage, Ferien, Ausflüge, und Meilensteine wie Ausbildungsabschlüsse, Umzug nach ... oder Begegnungen mit speziellen Personen, die die Figur geprägt haben, sein. Durchstreichen, kribbeln oder abändern sind erlaubt. Danach schreiben die SP einen kurzen biografischen Text zu einem Ereignis im Leben ihrer Figur. Sie können den Text in der ersten oder dritten Person Singular schreiben.

Anschließend tauschen die SP ihre Texte aus und lesen einander in kleinen Gruppen die entstandenen Texte vor – sodass niemand den eigenen Text liest. Die Skizzen werden parallel dazu im Kreis ausgelegt.

### **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 Fundstücke gesetzt. Ausgehend von diesen Statements wird nun reihum oder individuellen Impulsen folgend eine Geschichte erfunden.

Variante 1: 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.

#### **Variante Dialog**

Die Spielform dient als Grundlage für die Aufgabenstellung «Dialoge schreiben» (vgl. «Sprachstarke 9», AHG 19–23 oder AHE 24–28). Zeitgleich zu den vier im Sprachbuch beschriebenen Arbeitsschritten (Exposé, Treatment, Drehbuch, Sprechprobe) wird die Geschichte in Miniatur im Spielfeld aufgestellt, erprobt, weiterentwickelt und überprüft.

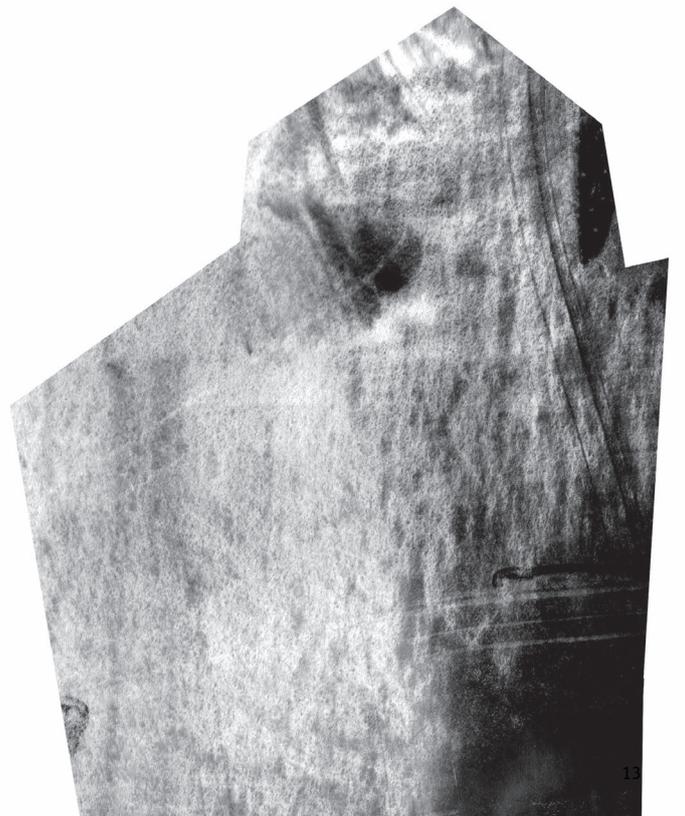
#### **Material**

Box mit kleinen Fundstücken.

### **SELBSTBILDNIS**

Die SP malen, skizzieren oder erarbeiten mit Fotocollagen ein Selbstporträt ihrer erfundenen Figur.

(→ BG)



---

**SCHLAGLICHTER AUF CHRISTINA WOLF UND  
AGOTA KRISTOF (S. 20/21)**

---

**GESPÄCHE UND PRÄSENTATIONEN VORBEREITEN  
(S. 22-47)**

**LESEN, SPRECHEN**



## Spielübersicht

- Fragerunde
- Träume für die Zukunft – eine Rede

- Lieblingsgeschichten vorlesen

## Konkrete Spielideen

### FRAGERUNDE

Mindestens zu acht. Die Gruppe sitzt im Kreis. Gemeinsam wird zirka 10 bis 15 Minuten über ein Thema (z. B. Frauenrechte) gesprochen. Dabei dürfen die SP nur Fragen stellen. Mögliche Antworten werden so immer als Frage gestellt und werden nicht als abschliessende Möglichkeit formuliert.

In weiteren Runden kann die Formulierungshürde noch erweitert werden, indem die folgenden Wörter nicht mehr benutzt werden dürfen: NICHT, NEIN, WARUM, WIESO, WESHALB.

Reflexion auf der Metaebene:

- Wie hast du die Diskussion erlebt?
- Welche Gefühle kamen auf?
- Welche Unterschiede, Vor- und Nachteile hat die «Frage»-Diskussion?

### TRÄUME FÜR DIE ZUKUNFT – EINE REDE

Zu fünft. Gemeinsam werden in der Gruppe aktuelle Missstände gesammelt. Dies können grosse weltpolitische Missstände, aber auch lokale oder gar schulinterne Missstände sein. Die SP suchen sich je einen Missstand aus. Während drei Minuten schreiben die SP alle Ideen auf, wie die Welt ohne diesen Missstand wäre. Anschliessend formulieren sie eine Rede zu ihrem Thema und präsentieren diese der Gruppe.

Als Stilmittel kann beim Schreiben der Ideen oder der Rede immer wieder der Satzanfang «Stell dir vor, ...» oder «Was wäre, wenn ...» eingebaut werden.

### LIEBLINGSGESCHICHTEN VORLESEN

Die SP bringen ihre Lieblingsgeschichten oder Bilderbücher aus Kinderzeiten mit. In Kleingruppen lesen sie sich gegenseitig die Geschichten vor und erzählen von ihren individuellen ersten Leseerfahrungen.

## Seite im Buch

## Thema

22/23

Gespräche führen (Gespräche und ihre Facetten)

## Spielübersicht

- Blicknicklauf
- Spiegelspiegel
- Billie Billie Bob – ein Resilienzspiel
- Steh und geh
- Aufweckgehen
- Subtext
- Fantasiesprache
- Textvariation
- Das Fachgespräch

## Konkrete Spielideen

### BLICKNICKLAUF (28)

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. Währenddem nickt der zweite SP einer neuen SP zu und stellt sich auf deren Platz usw.

### 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 ge-

genseitig zu spiegeln und andererseits auf die Bewegungen der anderen Mannschaft zu reagieren.

### **BILLIE BILLIE BOB – RESILIENZSPIEL**

Alle SP stehend im Kreis. Ein SP stellt sich in die Mitte. Derjenige, der in der Mitte steht, zeigt mit dem Finger auf einen MSP und sagt «Billie Billie Bob». Der aufgerufene MSP muss nun «Bob» sagen, bevor der in der Mitte es tut. Gelingt dem MSP das nicht, muss er in die Mitte und für den vorherigen weiterspielen, ist er schnell genug, muss der in der Mitte Stehende weiterspielen.

Wird das Spiel zu langweilig oder zu einfach, können Figuren eingebaut werden, die von dem SP, auf den gezeigt wird, und den beiden danebenstehenden SP ausgeführt werden sollen. Wenn einer der drei seinen Einsatz verpasst oder eine falsche Figur macht, muss er in die Mitte. Klassische Erweiterungen sind:

- **Toaster:** Der mittlere SP ist der Toast, hüpft hoch und runter und ruft «Biing!», die beiden seitlichen SP sind der Toaster und umrahmen den Toast mit ihrem Armen.
- **Mixer:** Der mittlere SP legt seine Finger auf den Kopf der beiden anderen, die sich drehen.
- **Laterne:** Der mittlere SP formt mit den Armen die Leuchte mit dem Kopf als Glühlampe, die beiden anderen sind Hunde, die ihr Bein heben.
- **Elefant:** Die beiden äusseren SP formen mit ihren Armen die Ohren und der mittlere SP den Rüssel des Elefanten.
- **James Bond:** Der mittlere SP formt die Hände zu einer Pistole, die SP rechts und links fallen vor ihm auf die Knie und rufen theatralisch: «Oh, James!».
- **Esel:** M, R und L tun gar nichts.
- **Affen:** Der linke SP hält sich den Mund zu, der mittlere SP hält sich die Augen zu und der rechte SP hält sich die Ohren zu.

→ Im Spiel «Billie Billie Bob» gehört das Scheitern mit dazu. Ist das Spiel in der Gruppe etabliert, kann die SPL den Input geben, sich beim Scheitern zu beobachten.

- Was sind die körperlichen Reaktionen beim Scheitern (z. B. lachen, Hände werfen, unsicherer Stand ...)?
- Wie lange brauchen die SP, um vom Moment des Scheiterns wieder ins Spiel zu finden?

#### **Weitere Inputs:**

- Die SPL animiert die SP, den Moment des Scheiterns zu geniessen.
- Die SPL animiert die SP, den Moment des Scheiterns theatral zu übertreiben.
- Die SPL animiert die SP, möglichst zügig wieder ins Spiel zu finden.

### **STEH UND GEH (8)**

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

#### **Variante 1**

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

#### **Variante 2**

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

#### **Variante 3**

Bei «Go» gibt die SPL ein Adjektiv vor, das die nachfolgende Gangart bestimmt, z. B. stolz, ängstlich, verträumt usw.

#### **Variante 4**

Die Hälfte der Gruppe bleibt stehen, die andere Hälfte geht. Jeder stehende SP beobachtet einen gehenden MSP, der in selbst gewählter Gangart durch den Raum geht. Auf ein Signal der SPL stoppen diese. Nun geht die andere Gruppe und imitiert den beobachteten MSP.

#### **Variante 5**

Bei «Stopp» wird von der SPL oder einem SP eine Handlung vorgegeben: «Fischen!» oder «Staubsaugen!» oder «Tomatensauce kochen!».

### **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.

### **SUBTEXT (156)**

Zu zweit. Die SP improvisieren kleine Dialoge in verschiedenen Alltagsbegegnungen. Sie wählen einen Liebling aus und schreiben ihn auf. Dabei lassen sie Platz zwischen den einzelnen Sätzen. Dann tauschen die SP ihre Textfragmente. Die MSP versucht nun, ausgehend von diesen Textfragmenten Subtextnotizen zu verfassen (z. B.: Meinst du wirklich, was du sagst?). Somit bekommen alle Textfragmente Subtexte, die nach der Rückgabe mithilfe der Subtextnotizen spielend interpretiert werden können. Beispiel: Im Restaurant, Text: «Ich mag am liebsten Kopfsalat!» Subtextnotiz: «Hoffentlich ist keine Schnecke mehr drin!»

#### **Variante 1**

Als Subtext können gemeinsame Vorgaben gemacht werden: Alle spielen eine Textpassage mit einem emotionalen Subtext: «Alles eckelt mich an» oder «Ich bin überglücklich».

#### **Variante 2**

Als Subtext wird bewusst das Gegenteil des in den Text interpretierten Inhalts gewählt. Text: «Ich mag diesen gesunden Kopfsalat!» Subtext: «Warum soll ich diese giftig grünen Blätter eigentlich essen?»

### **FANTASIESPRACHE (60)**

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.

### **TEXTVARIATION (42)**

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 z. B. Beerdigungen, ein Werbespruch, eine politische Rede, eine Entschuldigung usw.

### **DAS FACHGESPRÄCH**

Es wird eine Fernsehsendung «Zu Gast bei ...» nachgespielt – eingeladen ist eine Erfinderin, die ihre neueste Erfindung präsentiert. Sie kann nur Fantasiesprache, doch glücklicherweise hat sie eine\*n Dolmetscher\*in dabei, der\*die simultan übersetzt – sowohl die Aussagen der Erfinderin als auch die Fragen des Talkshowmasters.

### Variante 1

Das Publikum darf Fragen stellen.

### Variante 2

Die wirkliche und die übersetzte Geschichte werden miteinander verglichen.

### Variante 3

Ein dritter SP stellt sich hinter die Erfinderin und übernimmt die Gestik der Arme.

## Seite im Buch    Thema

24/25    **Gespräche moderieren**

## Spielübersicht

- Aktives Zuhören
- Tauschrausch
- Speeddating
- Klassenrat

## Konkrete Spielideen

### AKTIVES ZUHÖREN

Zu zweit. Zu einem vorgegebenen Thema spricht A während drei Minuten. B hört kommentarlos zu und macht sich dazu Notizen. Nach drei Minuten liest B ihre Notizen durch und schreibt eine Kernaussage auf. Die Rollen werden gewechselt. Die Kernaussagen werden anschliessend mit allen SP geteilt.

### 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 anerzählte 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, dabei darf das Gerücht mit viel Fantasie weiter ausgeschmückt werden. Der Kern des Gerüchts soll jedoch immer bleiben.

### SPEEDDATING

Stühle stehen in Paaren (einander gegenübergestellt) im Raum verteilt. Die SPL spielt Musik ab und die SP bewegen sich dazu durch den Raum. Sobald die Musik stoppt, suchen sich die SP einen Platz. Die SPL stellt eine Frage in den Raum. SP A beantwortet die Frage, SP B hört nur zu, ohne zu kommentieren (auch wenn Pausen entstehen). Nach einer Minute klatscht die SPL und SP B antwortet auf dieselbe Frage. Nach einer Minute stellt die SPL die Musik wieder an und die SP bewegen sich wieder frei durch den Raum.

→ Die Übung kann mit Themen z. B. aus RZG, NT oder Lebenskunde verknüpft werden.

### KLASSEN RAT

Im Klassenrat werden verschiedene Spezialrollen an einige SP verteilt und so Moderation und Gesprächsregeln an einem realen Beispiel geübt.

- Moderator\*in: Eröffnet den Klassenrat, leitet Gespräche und Diskussionen.
- Regelwächter\*in: Achtet auf die abgemachten Gesprächsregeln und gibt am Schluss eine Rückmeldung dazu.
- Zeitwächter\*in: Behält die abgemachte Gesprächszeit im Auge und weist fünf Minuten vor Schluss darauf hin, dass der Klassenrat bald endet.
- Protokollführer\*in: Protokolliert wichtige Abmachungen und Entschlüsse schriftlich.

## Seite im Buch    Thema

26/27    **Gesprächsrunde**

## Spielübersicht

- I like!
- Familientreffen
- Diskussionsrunde
- Übertrittsgespräch
- Forschungsauftrag: Gespräche beobachten

## Konkrete Spielideen

### I LIKE! (31)

Zu zweit einander gegenüberstehend. In gleichen Rhythmus klatschen sich die SP mit beiden Händen auf die Oberschenkel. Dann zeigen sie unabhängig voneinander mit beiden Daumen in eine Richtung (links, rechts, unten oder oben). Zeigen die Daumen von beiden SP in die gleiche Richtung, werden nach dem nächsten Oberschenkelklatschen die Hände von beiden SP zusammenge-

klatscht. Mit der Zeit wird das Tempo erhöht.

Variante: Zusätzlich können neue Daumenzeichen erfunden werden.

### FAMILIENTREFFEN (53)

Zu viert. Jede Gruppe sucht sich einen Familiennamen. Dann verteilen die SP die Funktionen, z. B. Mutter, Vater, Tochter, Sohn, kombiniert mit dem Familiennamen. Nun gehen alle SP als jene Figur

durch den Raum, für die sie sich gerade entschieden haben, z. B. Mutter Monti, Vater Fischer usw. Den begegnenden MSP stellen sie sich per Händedruck mit Funktion und Namen vor. Sobald sie sich vorgestellt haben, übernehmen sie die Funktion und den Familiennamen des Gegenübers. Beim nächsten Treffen mit einer MSP stellen sie sich als neue Figur vor. Die SP wechseln dadurch laufend ihre «Figurenidentitäten». Am Ende suchen sich die neuen Familien und es wird geschaut, wie viele von welcher Familie noch vorhanden sind.

### DISKUSSIONSRUNDE

Zu fünft. Im Vorfeld sammelt die SPL mit den SP aktuelle Themen aus dem (Schul-)Alltag, die die SP beschäftigen und zu einer Diskussion anregen (z. B. Neugestaltung Schulhaus, Handyverbot auf dem Schulhausareal). Jede Gruppe wählt ein Thema für die Improvisation «Diskussionsrunde» und überlegt sich eine Figur, die er/sie in dieser Diskussion spielen wird.

Eine SP übernimmt die Moderation. Die Moderatorin eröffnet die Diskussionsrunde mit der Begrüßung. Es gibt eine kurze Vorstellung der SP, jeder SP nennt von seiner Figur den Namen und die Funktion.

Nun wird die Diskussionsrunde improvisiert. Nach 10 Minuten ist die Diskussion beendet und die SP tauschen ihre Beobachtungen mithilfe der Fragen auf S. 27/AHG S. 45 aus.

### ÜBERTRITTSGESPRÄCH

Zu viert. Die SP erfinden ein Übertrittsgespräch eines Kindes aus der 6. Klasse in die Oberstufe. Dabei soll die Rolle des Kindes völlig frei erfunden sein und möglichst keine Parallelen zu biografischen Anteilen der SP aufweisen. Es darf übertrieben werden. Zwei SP sind die Eltern, ein\*e SP die Klassenlehrperson und ein\*e SP das Kind. Die Gesprächsleitung liegt bei der Figur der Klassenlehrperson.

### FORSCHUNGSAUFRAG: GESPRÄCHE BEOBACHTEN

Während einer Woche beobachten die SP ihre Mitmenschen in verschiedenen Gesprächssituationen (es können auch Gesprächssituationen von TV-Shows wie z. B. der «Arena» beobachtet werden). Dabei versuchen sie auf verbale, paraverbale und nonverbale Ausdrucksweisen zu achten. Die SP halten einzelne, besondere Gesprächssituationen und Beobachtungen in einem Beobachtungsjournal fest. Mögliche Leitfragen dazu sind:

Welche Situation wurde beobachtet?

Wer waren die an der Gesprächssituation beteiligten Personen?

Verbal:

- Welcher Wortschatz wird benutzt?
- Welcher Wortschatz ist charakteristisch für eine bestimmte Situation oder Generation?
- Paraverbal:
- Wie passt sich die Stimme (Lautstärke, Sprechtempo ...) der Situation an?
- Welche Wirkung hat die Tonlage?
- Nonverbal:
- Wie werden Gestik und Mimik eingesetzt?
- Wie unterscheiden sich Gestik und Mimik von älteren und jüngeren Menschen?

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

28/29	Präsentationen und Folien vorbereiten
-------	---------------------------------------

### Spielübersicht

- |                            |             |                 |                  |
|----------------------------|-------------|-----------------|------------------|
| ● Körperliche Vorbereitung | ● Samurai   | ● Blicknicklauf | ● Ununterbrochen |
| ● Bodycheck                | ● Perpetuum | ● Du            |                  |

### Konkrete Spielideen

#### KÖRPERLICHE VORBEREITUNG

Bei der Vorbereitung auf eine Präsentation ist es wichtig, nebst den inhaltlichen und technischen Vorbereitungen auch den Körper vorzubereiten.

Die folgenden Übungen helfen den SP, sich zu fokussieren und eine präzise Körperhaltung, einen klaren und deutlichen Sprachfluss, einen offenen Blick und Blickkontakt mit dem Publikum zu trainieren.

#### BODYCHECK (6)

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

#### Variante 1

Alle stehend im Raum. Die SPL leitet an: «Hüftbreit stehen. Den

Kopf langsam nach vorne senken, sodass Wirbel für Wirbel gebeugt wird, bis die Hände die Füße berühren. Der Kopf hängt, der Nacken ist entspannt. Dann wiederum Wirbel um Wirbel aufrichten.»

#### Variante 2

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

#### SAMURAI → HA! HU! HE!

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

## PERPETUUM (45)

Alle stehend im Kreis. Jeder schaut auf seine Füße. Die SPL zählt gut hörbar bis drei. Bei «drei» heben alle SP den Kopf und schauen jemanden im Kreis an. Treffen sich zwei Blicke, setzen sich diese SP auf den Boden. Das Spiel dauert so lange, bis alle auf dem Boden sitzen.

### Variante

Wenn rund die Hälfte der Gruppe sitzt, spielen die sitzenden SP wieder mit, indem sie, noch immer sitzend, auf ihre Knie schauen und auf das Signalwort «drei» hin jemanden anschauen, der auch sitzt. Wenn sie auf diese Weise den Blick einer ebenfalls sitzenden SP treffen, stehen beide wieder auf.

## 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. Währenddem nickt der zweite SP einer neuen SP zu und stellt sich auf deren Platz usw.

## Seite im Buch

## Thema

30/31

Die Debatte

## Spielübersicht

- Dreierlei
- Überzeugungskraft
- Ununterbrochen
- Debattenrunde

## Konkrete Spielideen

### DREIERLEI (50)

→ Schlagfertigkeit üben

Zu viert im Quadrat stehend. Als Ausgangslage werden vier Rollen verteilt. Die Erzählerin, der Bewegende, die Rechnende, der Fragenstellende. Die SP, die als Erzählerin ins Spiel geht, erzählt von einem Buch, von den Ferien, von einem besonderen Ereignis usw. Dabei konzentriert sie sich gleichzeitig auf drei Aufgaben, denn der Bewegende macht während der Erzählung Bewegungen vor, die die Erzählerin umgehend zu kopieren versucht. Gleichzeitig stellt die Rechnende Matheaufgaben, die die Erzählende ebenfalls zu beantworten versucht, und der Fragenstellende fragt zusätzlich mit alltäglichen Fragen nach der Schuhgrösse, dem Lieblingsessen usw. Nach einer gewissen Zeit stoppt die SPL diese Runde und alle rücken eine Position weiter im Quadrat und erhalten somit eine neue Rolle.

### Variante

Die Rolleninhalte können frei gewählt und jederzeit verändert werden.

### ÜBERZEUGUNGSKRAFT (108)

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

## DU

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

## 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.

lich, die anderen davon zu überzeugen, warum gerade er oder sie unbedingt überleben muss. Dabei wird versucht, mit dem Einsatz von Hoch- und Tiefstatus bewusst zu operieren, um nicht «springen» zu müssen.

Beobachtungskriterien: Wie wird versucht, die anderen von der eigenen Wichtigkeit zu überzeugen: Durch lautes oder aggressives Reden? Indem andere angeschwärzt werden? Durch Drohen? Indem Interesse oder Mitleid erweckt wird? Durch Überzeugen?

### Variante

Gleiche Situation mit bekannten Figuren aus einem Theaterstück.

## 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. Eine SP erzählt frei zu einem Thema, zu dem sie kritisch denkt, die eigene Meinung. Der andere SP hört zu. Wechseln.

### Variante 2

Beide SP sprechen eine Minute lang gleichzeitig über das gleiche Thema und nehmen dabei eine gegenteilige Meinung ein.

## DEBATTENRUNDE

Zu fünft. Die SP improvisieren eine Debatte zu einem Thema, das aktuell in der Politik oder Gesellschaft polarisiert, ausgehend von einer Meldung aus den Nachrichten. Die SPL hält Vorschläge zur Inspiration bereit.

Die SP schreiben einen Satz, der Ausgangslage für die Debatte ist. Das kann eine Meldung, eine These oder Antithese sein. Nun führen die SP in zwei Teams eine Debatte, ausgehend von der Struktur, wie sie auf S. 30 /31 beschrieben ist.

Die fünfte SP ist Beobachterin und übernimmt auch das Hüten der Zeit, sodass jede\*r Redner\*in am Anfang zwei Minuten und am Ende eine Minute Redezeit bekommt. Die zwölf Minuten freie Aussprache gelten für alle SP.

Am Ende der Debatte teilt die SP mit der Gruppe ihre Beobachtungen.

### Variante

Die Debatte findet als Wettbewerb statt. Es gibt zwei Teams à je zwei SP, die übrigen SP sind Publikum und dürfen am Schluss abstimmen, welches Team die Debatte gewinnt.

## Seite im Buch Thema

32–37 Seiten gestalten

## Spielübersicht

- Positionieren
- Schüsseln
- Rückenpost
- Aktion-Reaktion-Experiment

## Konkrete Spielideen

### POSITIONIEREN

Die SP gehen zu Musik im Raum herum. Auf dem Boden ist mit Markkleband eine Skala geklebt. Auf der einen Seite steht 0 %, auf der anderen Seite 100 %. Sobald die Musik stoppt, frieren die SP ein und die SPL formuliert eine Aussage. Die SP sollen sich so auf der Skala aufstellen, wie es auf sie persönlich zutrifft. Die LP kann einzelne Stimmen befragen, weshalb sie sich dort positioniert haben. Variante «Seite gestalten»: Die SP positionieren sich zu den Schüler\*innenaussagen in den «Sprachstarken 9» (AHG S. 58/AHE S. 62).

### SCHÜSSELN

Zu sechst. Jeder SP schreibt fünf verschiedene Begriffe (z. B. Fachwörter zum Thema «Schrift», vgl. «Sprachstarke 9», AHG S. 63) auf kleine Zettel. Die SP falten die Zettel so, dass die Wörter nicht mehr sichtbar sind. Alle Zettel werden in eine Schüssel gelegt und gemischt. Die SP teilen sich in zwei Dreiergruppen A und B auf. In der ersten Runde startet ein SP der Gruppe A, zieht aus der Schüssel einen Begriff und erklärt ihn der Gruppe A. Die Gruppe A versucht, den Begriff zu erraten. Gelingt dies, darf ein neuer Begriff gezogen werden. Der SP hat 30 Sekunden Zeit, der Gruppe möglichst viele Begriffe zu erklären. Anschliessend ist die Gruppe B mit Erklären und Raten an der Reihe. Gruppe A und B wechseln sich so lange ab, bis alle Begriffe aus der Schüssel erklärt worden sind. Ist die Schüssel leer, zählt jede Gruppe die Anzahl herausgefundener Begriffe, schreibt sich die Punktezahl auf und legt alle Zettel wieder zurück in die Schüssel.

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

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

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

### RÜCKENPOST (15)

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

Wenn es nicht stimmt, setzt sie sich nochmals nach vorne und die SP des ersten Wortes schreibt erneut ein Wort. Dieses Spiel kann als eine Art Stafette gespielt werden.

### Variante 1

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

### Variante 2

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.

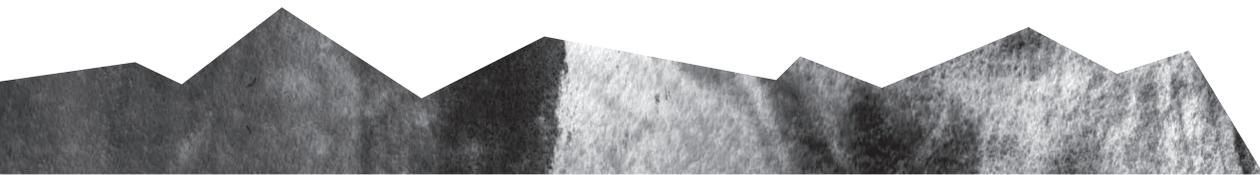
### AKTION-REAKTION-EXPERIMENT

Zu zweit mit einem Poster und zwei dicken Stiften. SP A beginnt und schreibt oder skizziert etwas und verharret unerwartet in der Schreibbewegung. SP B reagiert, indem er das Geschriebene ergänzt und ebenfalls innehält. Nun reagiert SP A auf den Bewegungsimpuls mit einem neuen Wort, Schriftzeichen, Gekritzel ... Dabei ist nicht wichtig, was illustriert wird oder ob eine Geschichte entsteht, sondern dass abstrakte Schrift und Bewegungsabfolgen in einen Dialog treten.



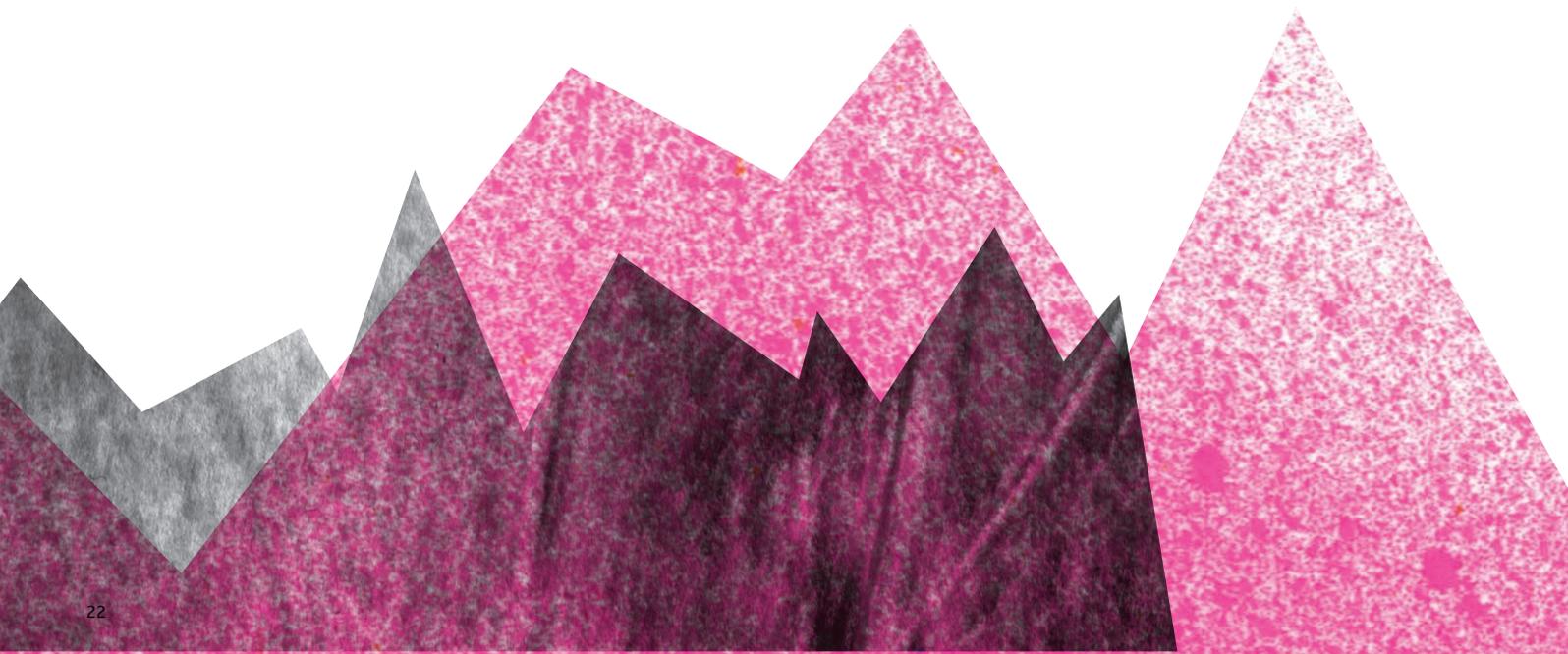
---

**SCHLAGLICHTER AUF ROBERT WALSER UND  
FRANZ KAFKA (S. 38/39)**



---

**SO EIN THEATER (S. 40–45)  
LESEN, SPRECHEN, HÖREN**



## Spielübersicht

- Kunstausstellung der Mikrogramme
- Die Verwandlung ... und dann?
- Kreisgeschichten

## Konkrete Spielideen

### KUNSTAUSSTELLUNG DER MIKROGRAMME

Die SP sammeln alltägliche kleine Zettel (Einkaufszettel, Briefumschläge) oder Gegenstände (Eierkarton, WC-Papier-Rolle ...) und beschreiben ihre Oberfläche mit einem passenden, kreativen Text. Für ihre Kunstwerke basteln sie eine passende Präsentationsform (z. B. einen Sockel oder einen Rahmen). Die Kunstwerke werden im Schulhaus ausgestellt.

→ TTG

### DIE VERWANDLUNG ... UND DANN?

Zu viert. Die SPL liest die Anfangsszene von Kafkas «Die Verwandlung» (vgl. «Sprachstarke 9», S. 39) vor. In der Gruppe stellen die SP die Ausgangsszene als Standbild nach. Anschliessend überlegt sich jede Gruppe zwei weitere Standbilder:

1. Bild: Wie kam es zur Verwandlung? Was passierte vorher?
2. Bild: Die Verwandlung
3. Bild: Was passiert nach der Verwandlung?

Die Standbilder werden den MSP präsentiert.

### Variante

Die Standbilder können in einem weiteren Schritt zu einer verbunden gespielten Szene weiterentwickelt und erst dann präsentiert werden.

### KREISGESCHICHTEN (76)

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

#### Variante 1

Das Spiel kann gut in Kleingruppen gespielt werden.

#### Variante 2

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

#### Variante kafkaesk

Im Kreis wird eine kafkaeske, eine bedrohliche und unerklärliche Geschichte erfunden.

## Seite im Buch

## Thema

40/41

Bretter, die die Welt bedeuten

## Spielübersicht

- Assoziationskreis mit Ball
- Stopptanz mit Stühlen
- Gruppeninterview
- Auftrittabgang
- Tempolauf
- Steh und geh
- Dynamikgehen
- Geschichten ohne Menschen
- Menschen ohne Geschichten

## Konkrete Spielideen

### ASSOZIATIONSKREIS MIT BALL

Immer fünf SP stellen sich zusammen in einen Kreis. Jede Fünfergruppe erhält einen Ball (Jonglierball). Die SPL stellt nun eine Frage, auf welche die SP mit jeweils einem Wort antworten können. Beispiel: Was fällt dir zum Begriff «Theater» ein? Die Fragen sollen dabei so gewählt werden, dass die SP auch persönliche Assoziationen nennen können. Wenn die Frage gestellt wurde, werfen sich die SP den Ball zu. Wer den Ball hat, sagt ein Wort. Die SP machen so lange weiter, bis die SPL eine neue Frage in den Raum gibt (Stopp durch Signalton). Geeignete Fragen für den Assoziationskreis sind:

- Was fällt dir zum Begriff «Theater» ein?
- Wo wird Theater überall gemacht (Spielorte des Theaters)?
- Welche Theater- und Musicalstücke kennst du / gibt es?

- Was beeindruckt dich im Theater?
- Welche Schauspieler\*innen kennst du?
- Welche Theaterformen kennst du?

### STOPPTANZ MIT STÜHLEN

Im Raum sind so viele Stühle, wie es SP hat. Es stehen sich immer zwei Stühle gegenüber, sodass ein Austausch auf den Stühlen stattfinden kann. Wenn Musik abgespielt wird, bewegen sich die SP im Raum. Bei Musikstopp setzen sich die SP so schnell wie möglich auf einen der Stühle. Dabei werden automatisch immer neue Austauschpartner\*innen gefunden. Die SPL stellt nun eine offene Frage, die zum Austauschen anregt. Wenn die Musik wieder abgespielt wird, bewegen sich die SP wieder im Raum.

Geeignete Fragen für den Austausch zu «Theater»:

- Hast du neulich ein Theater oder ein Musical gesehen?
- An welches Theaterstück erinnerst du dich noch sehr gut und warum?
- Was hat dir besonders daran gefallen?
- Gab es Momente im Theater, die dir nicht gefallen haben?
- Was gehört für dich unbedingt zum Theater?
- Wenn du nur fünf Worte hättest, um Theater zu beschreiben, welche wären es?
- Welches Theaterstück würdest du gerne mal sehen und warum?
- Was braucht es alles, um ein Theaterstück auf die Bühne bringen zu können?
- Hast du schon mal selbst Theater gespielt? Wie war das für dich?
- Zu welchen Themen, Büchern, Filmen würdest du gerne mal ein Stück sehen oder es selbst spielen/entwickeln?
- Usw.

#### **Variante 1**

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

#### **Variante 2**

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

#### **AUFTRITTABGANG (114)**

Theater braucht immer mindestens zwei Teilnehmende: jemanden, der auftritt, und jemanden, der zuschaut = Spieler\*in und Zuschauer\*in.

Zu viert. Eine Gruppe geht hinter eine Stellwand oder einen Vorhang oder in einen anderen Raum. Nun treten die SP ähnlich einem Rundlauf einzeln auf die Bühne. Dabei wird der Fokus 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».

#### **Variante 2**

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

#### **Variante 3**

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

#### **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**

Während des Gehens richten die SP ihre Aufmerksamkeit auf ihre Bewegungen. Sie versuchen dabei in möglichst neutraler Haltung zu gehen, der Blick ist geradeaus gerichtet und wach, die Arme hängen entspannt herunter und schwingen je nach Gangart und Tempo leicht mit.

#### **Variante 2**

Die SPL gibt verschiedene Tempokombinationen vor. Der Tempowechsel wird durch Klatschen angezeigt. Die SP probieren diese aus. Anschliessend experimentieren die SP selbst mit verschiedenen Tempi.

#### **Variante 3**

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 mit ihren Kombinationen durch den Raum und versuchen gleichzeitig herauszufinden, welche Zahlenkombination die andere Gruppe gewählt hat.

#### **Variante 4**

Kombinieren mit dem STEH UND GEH-Spiel (26).

#### **STEH UND GEH (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**

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

#### **Variante 2**

Bei «Go» gibt die SPL ein Adjektiv vor, das die nachfolgende Gangart bestimmt, z. B. stolz, ängstlich, verträumt usw.

#### **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.

#### **GESCHICHTEN OHNE MENSCHEN**

Die ganze Gruppe setzt sich als Publikum vor eine Bühne. Zwei SP betreten diese mit jeweils einem Stuhl, setzen den Stuhl in einer bestimmten Position auf die Bühne und verlassen sie wieder. Die Szenerie verharrt einen Moment als Stillleben.

Welche Assoziationen entstehen in der Fantasie der Zuschauenden? Was könnte als Nächstes geschehen? Welchen Titel würden sie der Szene geben? Die SP machen sich Notizen. Auf ein Zeichen hin kommen andere SP auf die Bühne, mit oder ohne Stühle, verändern das Bühnenbild und verlassen die Bühne wieder. Wiederum hält das Publikum Assoziationen und Ideen fest. So können mehrere Durchgänge gespielt werden. Die SP lesen am Schluss ihre Assoziationsketten laut vor. Welche Geschichtsanfänge entstehen?

#### **Variante**

Die SP bringen verschiedene Schuhe mit. In weiteren Runden werden diese nun zu den Stühlen dazukomponiert.

Kurzer Austausch mit den SP: Verändert sich etwas in der eigenen Fantasie? Wenn ja, was?

→ Im Theater erzählt alles etwas – wie jemand auftritt, was auf der Bühne zu sehen ist, jede Bewegung, jeder Blick, jeder Gegenstand regt die Fantasie des Publikums zu Interpretationen und Geschichten an.

#### **MENSCHEN OHNE GESCHICHTEN**

Alle SP sitzen als Publikum vor der Bühne, auf der nur ein Stuhl zu sehen ist. Freiwillig kommt jeweils ein SP auf die Bühne, geht zum Stuhl, setzt sich hin, nimmt einen Moment lang mit jedem SP im Publikum Augenkontakt auf, steht wieder auf und verlässt die Bühne. Dabei soll bewusst keine Rolle oder Geschichte gespielt werden.

## Variante 1

Zum Auftritt kommt ein Wort, das die SP in ihren Auftritt einbauen.

## Variante 2

Nun gilt das Gegenteil: Die SP treten als eine bekannte Figur aus der Öffentlichkeit, aus einem Buch, einem Film oder einer Serie auf. Die anderen SP versuchen zu raten, um wen es sich bei der auftretenden Figur handelt. Der SP auf der Bühne kann auf dem Stuhl sitzen oder eine zusätzliche, rollentypische Handlung einbauen (Nickerchen als Inspektor Maloney, Geld zählen als Dagobert Duck ...). Aufgelöst wird das Rätsel erst nach dem Abgang der Figur. Anschliessend tauschen sich die SP aus: Was wurde beobachtet? Welche besonderen Momente gab es? Welche Auftrittsrunde fiel den SP leichter oder schwerer? Warum?

## Seite im Buch

## Thema

42/43

## Berufe am Theater

## Spielübersicht

- Spielorte
- Talkshow
- Theaterberufe
- ABABA

## Konkrete Spielideen

### SPIELORTE (23)

Alle gehend im Raum. Die SPL nennt Orte des Theaters, z. B.: Garderobe, Loge, Bühne, Backstage, Orchestergraben, Schneiderei, Requisitenlager, Proberaum usw. Die SP verhalten sich durch ihre Gangart und ihre Aktionen dem Ort entsprechend.

#### Variante

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

### TALKSHOW (104)

Die SP wählen sich einen Beruf aus dem Theater aus und recherchieren über diesen Beruf. Anschliessend schlüpfen die SP in eine Figur passend zu dem recherchierten Beruf, betreten die Bühne und setzt sich auf einen Stuhl. Die anderen SP sind Journalisten und befragen ihn zu beliebigen Themen. Er versucht, rollengetreu zu antworten. Wenn Fragen aus dem Publikum auftauchen, zu welchen nicht recherchiert wurde, soll improvisiert und behauptet werden (das gehört zum Theater dazu).

#### Variante

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

### THEATERBERUFE

Es werden fünf Gruppen zu den Theaterberufen gebildet: Kostümbildner\*in, Maskenbildner\*in, Regisseur\*in, Lichtdesigner\*in, Szenograf\*in. Die Gruppen lesen erst die Texte zu ihrem Beruf («Sprachstarke 9», AH S. 73).

Gemeinsam werden Ideen zu Figuren gesammelt und auf Kärtchen geschrieben. Archetypische Rollen eignen sich besonders gut: Königin, Herrscher, Kobold, Magierin, ein Tier usw. Es dürfen aber auch bekannte Persönlichkeiten sein (Popstar, Politiker, historische Figur ...).

- Kostümbildner\*in: Die Gruppe zieht eins der Rollenkärtchen. Jemand aus der Gruppe wird nun zu dieser Figur gekleidet. Die SPL stellt dafür verschiedene Materialien zur Verfügung. Diese können ganz einfach gehalten sein, z. B. Papier, Klebeband, Draht, Malerlebeband, Schnur, Kabelbinder, Karton, Stoffreste, Knetmasse, was im Schulzimmer gerade so vorhanden ist usw. Die SP

werden automatisch zu kreativen Lösungen angeregt, je weniger verschiedene Materialien vorhanden sind. Die SP haben 10 bis 15 Minuten Zeit, um ihre Figur einzukleiden.

- Maskenbildner\*in: Gleiche Aufgabenstellung und Materialauswahl wie die Kostümbildner\*innen. Die SP haben 10 bis 15 Minuten Zeit, um für ihre Figur die Maske zu gestalten (zur Maske zählt alles, was am Kopf verändert werden kann; also Masken, Halbmasken, Schminken, Frisur, Perücken, Glatzen, Hüte, Bärte, Brillen, oder Veränderung an Nase, Ohren usw.).
- Lichtdesigner\*in: Die SP erfahren von der SPL, welche Figuren (Kostümgruppe und Maskengruppe) im Stück auftreten werden und an welchem Ort (Szenografiegruppe) das Stück stattfinden wird. Die SP überlegen sich nun, welche Stimmungen zu diesem Setting passen würden und wie man diese mithilfe von Licht, Visuals, Ton, Geräuschen und Musik erzeugen könnte. Das Konzept soll in 10 bis 15 Minuten stehen. Ton und Geräusch soll in dieser Zeit ausprobiert werden. Dafür können verschiedenste Gegenstände aus dem Schulzimmer sowie Stimme und Bodypercussion genutzt werden.
- Szenograf\*in: Die SPL bestimmt mit den SP einen Ort (z. B. Zoo, Labor, Friedhof, Supermarkt, Baumhaus, Hotelzimmer usw.). Die SP versuchen nun, ein Bühnenbild zu dem Ort zu gestalten. Die SP können für diese Aufgabe das gesamte Mobiliar im Schulzimmer benutzen oder die SPL stellt sehr viel Altpapier, Zeitungen und Malerlebeband dafür zur Verfügung. Die SP werden automatisch zu kreativen Lösungen angeregt, je weniger verschiedene Materialien vorhanden sind. Die SP haben 10 bis 15 Minuten Zeit, um ihr Bühnenbild zu bauen.
- Regisseur\*in: Die SP erfahren von der SPL, welche Figuren (Kostümgruppe und Maskengruppe) im Stück auftreten werden und an welchem Ort (Szenografiegruppe) das Stück stattfinden wird. Die SP überlegen sich nun anhand des Improvisationsmodells ABABAB (siehe unten), wie sie ihr Stück inszenieren wollen. Das Konzept soll in 10 bis 15 Minuten stehen.

Nach 10 bis 15 Minuten werden alle Gruppen zusammengeführt. Die Regisseur\*innen und die Lichtdesigner\*innen stellen ihre Konzepte vor. Im Anschluss daran treten die beiden Figuren im Bühnenbild auf. Dazu werden die Geräusche und der Ton von den Lichtdesig-

ner\*innen gemacht. Alle anderen sind Publikum. Die Regisseur\*innen geben nun den Spielenden Regieanweisungen für die erste Szene.

#### Variante

Im Anschluss an die ganze Aufgabe gibt es eine kurze Rückmeldung (z. B. mit einer Runde von Blitzlichtern – Highlights: Lieblingssmomente, Beobachtungen usw.).

#### ABABA (128)

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

44/45

Junges Theater Basel

#### Spielübersicht

- Raumblick
- Drehscheibe
- Steh und geh
- Tempolaut
- Zeitlupenfall
- Kampftempo
- Figurenbewegen
- Inselspiel
- Figurencreation 2
- Fotostory
- Lebensbilder
- Improvisationsanleitung
- ABABA

#### Konkrete Spielideen

→ Die folgenden Improvisationsspiele dienen als Möglichkeit, den SP das Theaterspiel schmackhaft zu machen.

#### RAUMBLICK (17)

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

#### DREHSCHIEBE (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. Leerräume bei der Platzverteilung werden möglichst vermieden. Durch Klatschen erteilt die SPL das Zeichen für Losgehen oder Anhalten.

#### STEH UND GEH (26)

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

##### Variante 1

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

##### Variante 2

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

##### Variante 3

Bei «Go» gibt die SPL ein Adjektiv vor, das die nachfolgende Gangart bestimmt, z. B. stolz, ängstlich, verträumt usw.

##### Variante 4

Die Hälfte der Gruppe bleibt stehen, die andere Hälfte geht. Jeder stehende SP beobachtet einen gehenden MSP, der in selbst

gewählter Gangart durch den Raum geht. Auf ein Signal der SPL stoppen diese. Nun geht die andere Gruppe und imitiert den beobachteten MSP.

##### Variante 5

Bei «Stopp» wird von der SPL oder einem SP eine Handlung vorgegeben: «Fischen!» oder «Staubsaugen!» oder «Tomatensauce kochen!».

#### 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.

##### Variante 4

Kombinieren mit Variante 2 und 3 des «STEH UND GEH-Spiels» (Karten-Nr. 26).

#### ZEITLUPENFALL (38)

Alle im Raum verteilt. Individuell fallen sie in Zeitlupe zu Boden, bis sie reglos daliegen. Sie versuchen möglichst jede Bewegung bewusst aufzunehmen, sodass sie diese wiederholen können. Auf ein Zeichen der SPL stehen sie auf die gleiche Weise wieder auf. Als Metapher kann ein schmelzender Schneemann oder eine wachsende Blume genannt werden.

### **KAMPFTEMPO (39)**

Zu zweit einander gegenüber. Eine SP beginnt mit einem «Zeitlupen-Schlag», die Gegnerin verhält sich, als würde sie ihn abbekommen (Reaktion). Danach schlägt die Gegnerin zurück und die Angreiferin reagiert. Reaktion und Aktion sollen möglichst fließend wechseln. Wichtig ist eine langsame Ausführung. Die Stimme darf dazu unterstützend eingesetzt werden. Der Angreifende oder der Angegriffene gibt einen «Zeitlupen-Kampfschrei» von sich.

### **FIGURENBEWEGEN (36)**

Zu zweit einander gegenüber. Die Füße einer SP sind unverrückbar mit dem Boden verbunden. Der andere SP zieht nun sein Gegenüber an den Händen in eine Form. Dieser Vorgang bringt die erste SP in eine Position, die fortan die Haltung der Gangart bestimmt, wenn sie im Anschluss losgeht.

#### **Variante 1**

Die SP werden zu einer vorgegebenen Figurenbezeichnung in diese Form «gezogen», z. B. in eine Prinzessin, einen Gangster, einen Polizisten. Beginnt die Figur sich nun zu bewegen, kann sie über das dabei entstehende Körpergefühl kennengelernt werden.

Hilfestellung von der SPL: Wie ist die Fussstellung, das Becken, die Schultern, der Blick?

#### **Variante 2**

Passende, sich wiederholende Handlung der Figur spielen.

#### **Variante 3**

Begegnungen zwischen Figuren ermöglichen.

### **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?

### **FIGURENKREATION 2 (101)**

Alle sitzend im Kreis. In der Mitte steht ein leerer Stuhl. Jeder SP sagt etwas über die imaginäre Figur, um diese zu charakterisieren. Die SP beschreiben das Aussehen, die Familie, den Charakter, die Wünsche und besonders Wissenswertes.

#### **Variante 1**

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

#### **Variante 2**

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

### **FOTOSTORY (53)**

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

#### **Variante 1**

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

### **Variante 2**

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

### **Variante 3**

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

### **LEBENSBLIDER (75)**

Alle stehend im Raum. Die SPL gibt eine Szenerie bekannt, z. B. Hallenbad, 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.

### **IMPROVISATIONSANLEITUNG (112)**

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

Alle SP spielen gleichzeitig im Raum. Die SPL gibt fortwährend Spielimpulse oder nennt Handlungen, offenerer 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 Textsorte wie Krimi, Fantasy-Geschichte usw.

#### **Variante 2**

Vorgegebene Geschichte teilweise detailliert und manchmal sehr offen nacherzählen.

### **ABABA (128)**

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.



**SCHLAGLICHTER AUF NADINE GORDIMER UND  
PABLO NERUDA (S. 46/47)**

**Konkrete Spielideen****WELTEN WÜNSCHEN**

Mindestens zu acht. Die SPL klebt mit Malerklebeband einen grossen Bilderrahmen auf den Boden. Die SP stehen um den Rahmen herum. Ein SP A beginnt und wünscht sich den Titel eines Bildes, z. B. in der Bibliothek, im Kriminalroman, in der Post usw.

SP A präzisiert nun seine Wunschwelt und gibt den Mitspielenden genauere Anweisungen (z. B. «Ich wünsche mir eine Lesecke.»). Die präzisierten Wünsche werden von den Mitspielenden im abgeklebten Bereich mit einer Pose dargestellt. Ist das Bild fertig, wird es wieder aufgelöst und ein anderer SP darf sich ein Bild wünschen.

**MENSCHENRECHTE – EIN SCHRITT**

(→ vgl. *Kompass – Handbuch zur Menschenrechtsbildung und auserschulische Bildungsarbeit*, @Europarat, 2012/15, Berlin)

Alle SP ziehen eine der Rollenkarten, lesen diese und behalten ihre Rollen für sich. Die SP setzen sich verteilt im Raum hin und versuchen, sich in die Rolle hineinzusetzen. Die SPL gibt den SP dazu den folgenden Input:

- Wie sieht dein Tagesablauf aus?
- Wo gehst du einkaufen?
- Wo triffst du dich mit deinen Freund\*innen?
- Wie viel verdienst du pro Monat?
- Wie ist dein aktueller Kontostand?
- Wie war deine Kindheit?
- Wo lebst du?
- Was machst du in der Freizeit?
- Was machst du in den Ferien?
- Auf was freust du dich besonders?
- Was ist dein grösster Wunsch?
- Was ist deine grösste Angst?

Alle SP stellen sich nun in einem grossen Kreis auf. Die SPL liest eine Liste von Aussagen vor. Kann ein SP, in der Rolle seiner Figur, die Frage mit Ja beantworten, macht er einen kleinen Schritt in die Kreismitte, wenn nicht, bleiben die SP stehen. Nachdem die SPL einige Aussagen vorgelesen hat, vergleichen die SP ihre Schlusspositionen. Im Plenum werden die Rollen, Aussagen und Schlusspositionen mit dem Thema «Menschenrechte» verknüpft und diskutiert. Die folgenden Fragen dienen der SPL als Moderationshilfe:

1. Wie fühlt es sich an, einen Schritt vorwärtszukommen – beziehungsweise zurückzubleiben?
2. Wann haben diejenigen, die häufig einen Schritt nach vorn machten, festgestellt, dass andere nicht so schnell vorwärtskommen wie sie?
3. Hattest du irgendwann das Gefühl, dass die eigenen grundlegenden Menschenrechte missachtet wurden?
4. Welche Rolle könnte die Person, die am weitesten vorwärtsgekommen ist, haben?
5. Wie war es für dich, die Rolle zu spielen?
6. Welche Stereotypen sind dir aufgefallen?
7. Welche Menschenrechte werden, bezogen auf die einzelnen Rollen, verletzt?
8. Was müsste dagegen unternommen werden?

**Rollen für die SP:**

- Tochter/Sohn eines Bankdirektors
- Alte Person im Altersheim, spricht gebrochen Deutsch
- Präsident\*in einer Jugendpartei
- Betreiber\*in einer Imbissbude

- Soldat\*in im Auslandseinsatz
- Eine junge Person im Rollstuhl
- Alleinerziehende Mutter, die 100 Prozent arbeitet und die Kinder fremd betreuen lässt
- 18-jährige Person ohne Schulabschluss
- Inhaber\*in einer erfolgreichen Firma
- Arbeiter\*in in Milchproduktionsfabrik
- Freischaffende\*r Künstler\*in
- Regelmässige\*r Heroinkonsument\*in
- Bisexuelle KV-Angestellte\*r, ca. 25 Jahre alt
- 10-jähriges Kind, geflüchtet aus einem Kriegsgebiet
- Randständige Person, ca. 40, ohne feste Wohnung
- Pfleger\*in im Altersheim mit 120 Überstunden
- 20-jährige\*r Bauer\*Bäuerin in einem abgelegenen Bauerndorf
- Erfolgreiche\*r Reporter\*in einer lokalen Zeitung
- 18-jährige\*r Maturand\*in, der\*die im kommenden Jahr einen Auslandsaufenthalt macht
- 45-jährige Putzfrau, vor drei Jahren wegen eines Vulkanausbruchs geflüchtet, Medizinstudium wird in der Schweiz nicht anerkannt

**Aussagen für die SPL:**

- Du lebst in einem Haus oder einer Wohnung, die dir gehört.
- Du hast noch nie finanzielle Probleme gehabt.
- Du glaubst, dass du als Person mit deiner Sprache und Kultur in der Gesellschaft respektiert wirst.
- Du hast keine Angst, in eine Polizeikontrolle zu kommen.
- Du hast das Gefühl, dass deine Meinung zu politischen Themen von deinen Mitmenschen ernst genommen wird.
- Du wirst von anderen Menschen oft um Rat gefragt.
- Du wurdest nie aufgrund deiner Herkunft diskriminiert.
- Du hast eine gute Schulbildung absolviert.
- Du kannst mindestens einmal im Jahr in die Ferien reisen.
- Du kannst Freunde zum Essen einladen.
- Du kannst den Beruf ausüben, den du wirklich gerne machst.
- Du kannst bei politischen Abstimmungen und Wahlen aktiv mitmachen.
- Du hast keine Angst vor den Folgen des Klimawandels.
- Du kannst, ohne Angst vor Zensur, eine beliebige Website besuchen und in einem Kommentar deine Meinung kundtun.
- Du kannst das Hobby machen, das dir Spass macht.

**STILLE DISKUSSION**

**Die folgenden Zitate werden in die Mitte eines Plakats geschrieben und von der SPL im Raum aufgehängt.**

*«Ich habe gegen weisse Vorherrschaft gekämpft und ich habe gegen schwarze Vorherrschaft gekämpft. Ich schätze das Ideal einer demokratischen und freien Gesellschaft, in der alle in Harmonie und mit gleichen Chancen leben. Ich hoffe, lange genug zu leben, um dies zu erreichen. Aber wenn es sein muss, bin ich auch bereit, dafür zu sterben.»* Nelson Mandela  
*«Der Kampf und die Hoffnung sind die Sterne, die uns den Weg weisen.»* Paolo Neruda

*«Wer schreibt, kann etwas bewirken.»* Nadine Gordimer

Die SP haben fünf bis zehn Minuten Zeit, um ihre Gedanken und Fragen zu den Zitaten auf die Plakate zu schreiben und ihre Beiträge gegenseitig schriftlich zu kommentieren. Während dieser Phase darf nicht gesprochen werden.

Nach der stillen Diskussion entwickeln die SP in Gruppen eine kurze Szene zu einem der Zitate und spielen diese vor.

---

# ÜBERZEUGEN UND BEGRÜNDEN (S. 48–53) LESEN, SCHREIBEN

## Spielübersicht

- DU
- Akzeptierenfantasieren
- Warum-Kreis
- Warum-Verhör
- ABABA
- Debatte ohne «und» und «ähm»
- Arena

## Konkrete Spielideen

**DU**

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

**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.»

Mögliche Themenvorschläge aus den «Sprachstarken 9»:

- Renovation Jugendlokal: Argumente für die neue Einrichtung des Jugendlokals
- Reklamation einer Bestellung (Übernahme Porto, defektes Gerät, fehlender Bestandteil)
- Mundart im Kindergarten

**WARUM-KREIS**

Alle SP sitzen im Kreis. Ein SP beginnt mit einer Aussage (z. B. «Ich liebe Schokolade»), alle anderen SP fragen: «Warum?», der SP links von ihm antwortet und alle anderen SP fragen erneut: «Warum?», nun antwortet die nächste Spielerin im Kreis usw. Wenn einem SP keine Antwort mehr einfällt, kann er eine neue Frage in den Kreis geben.

**Variante 1**

Es wird nicht im Kreis, sondern mit freier Reihenfolge gespielt. Wenn niemand antwortet, gibt jemand eine neue Aussage in den Kreis.

**Variante 2**

Die «Warum»-Frage wird nicht von allen, sondern jeweils von einzelnen SP gesprochen. Auch dort kann bewusst auf eine klare Reihenfolge verzichtet werden.

**WARUM-VERHÖR**

Die SP überlegen sich Dinge, für die sie sich schon einmal rechtfertigen mussten. Sie schreiben fünf bis zehn Rechtfertigungen auf ein Blatt. Alle Rechtfertigungen werden in einen Hut gelegt. Es wird eine Bühnensituation hergestellt. Eine SP sitzt vorne auf

dem Stuhl, fünf SP setzen sich weiter hinten in einer Linie auf Stühle. Der Rest ist Publikum. Die Gruppe hinten hat den Hut mit den Rechtfertigungen. Eine Person beginnt und stellt die Frage: «Warum musstest du dich für XXX rechtfertigen?» Die Gruppe hinten fragt immer weiter mit «Warum?», bis die Person vorne sagt: «Weil es eben so ist.» Dann wird die nächste Frage gezogen. Dies wird eine Weile so weitergeführt, dann kommt eine neue Gruppe von SP auf die Bühne.

**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.

**DEBATTE OHNE «UND» UND «ÄHM»**

Zwei SP debattieren zu einem vorgegebenen Thema, immer wenn eine Person «und» oder «ähm» sagt, klatscht das Publikum und die zwei Debattierenden gehen ins «Freeze». Die Person, die geklatscht hat, übernimmt (oder je nach Dynamik ist eine Reihenfolge abgemacht, wer als Nächstes an der Reihe ist).

**ARENA**

Zu sechst. Die Gruppe bestimmt eine Gesprächsleitung und das Thema (z. B. Mundart im Kindergarten), über das diskutiert werden soll.

Die Klasse wird in sechs Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe bekommt eine der folgenden Rollen zugeteilt:

- Präsident\*in des Initiativkomitees
- Eine Mutter von zwei schulpflichtigen Kindern (fremdsprachig)
- Kindergartenlehrperson
- Vertreter\*in des Lehrerverbands
- Erziehungswissenschaftler\*in
- Gesprächsleitung

In den Gruppen suchen die SP Argumente für ihre Figur. Die Texte in den «Sprachstarken 9», S. 51, können als Grundlage dafür genutzt werden.

Die Gruppe der Gesprächsleitung sucht Fragen, die sie den Arenalteilnehmenden stellen könnte.

Mit Stühlen bauen die SP eine «Arena» auf – ähnlich der Fernseh-sendung.

Nun beginnt die Diskussionsrunde. Die Gesprächsleitung achtet darauf, dass alle zu Wort kommen und ungefähr gleich viel Redezeit bekommen.

## Spielübersicht

- Lieblingsbuch
- Lieblingsgeschichten
- Ein Buch vorstellen
- Buchtrailer
- Buchwerbung
- Marktplatz
- Bücherflohmi

## Konkrete Spielideen

**LIEBLINGSBUCH**

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

**LIEBLINGSGESCHICHTEN**

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

**Variante 1**

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

**Variante 2**

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

**Variante 3**

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

**EIN BUCH VORSTELLEN**

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

**BUCHTRAILER**

Zu viert erfinden die SP eine Buchpräsentation im Filmtrailer-Format. Die SP wählen in Gruppen einen Buchrückentext, lesen diesen durch und überlegen sich, welche Informationen man daraus entnehmen kann und wie man diese filmisch darstellen könnte. Die SP erstellen ein kleines Storyboard mit Kurzbeschrieben zu den einzelnen Szenen, die sie filmisch festhalten möchten. Wenn die Drehorte klar sind (im und ums Schulhaus oder zu Hause, falls die Aufgabe als Hausaufgabe gestellt wird), können die SP mit einem Handy die Szenen aufnehmen. Sobald alle Aufnahmen im Kasten sind, wird ein Trailer zusammengeschnitten, z. B. mit einem Programm wie i-Movie.

**BUCHWERBUNG**

Zu viert. Die SP wählen ein Buch und überlegen sich, was dieses Buch einzigartig macht und warum es unbedingt gelesen werden

sollte. Die SP gestalten gemeinsam ein Werbeplakat mit den wichtigsten Schlagwörtern zum Buch. Die SP erfinden eine Miniszene zum Buch, in der sie dem Publikum ihr Buch präsentieren. Die Gliederung aus den «Sprachstarken 9», S. 52/53, dient als Grundstruktur für die Werbung.

- Inhaltsangabe
- Beurteilung
- Leseempfehlung

**MARKTPLATZ (80)**

Zwei Gruppen. Eine Gruppe besteht aus präsentierenden SP (Händlern) und die andere aus zuhörenden SP (Käufern). Die Händler suchen sich einen Gegenstand im Raum und versuchen, diesen durch einen guten Werbespot im Marktgetümmel anzupreisen. Die Käufer gehen durch den Raum, treffen auf Händler, halten inne. Die Händler versuchen, ihre eben erfundenen Produkte möglichst gut zu verkaufen. Die Gegenstände dürfen fantasievolle Funktionen haben.

**Variante**

Die zuhörenden SP (Käufer) übernehmen die Rolle der präsentierenden SP (Händler) und übernehmen die Werbung für dieses Objekt. Die Steigerung liegt darin, dass die Funktion beibehalten, aber übertrieben ausgeschmückt weitererzählt wird.

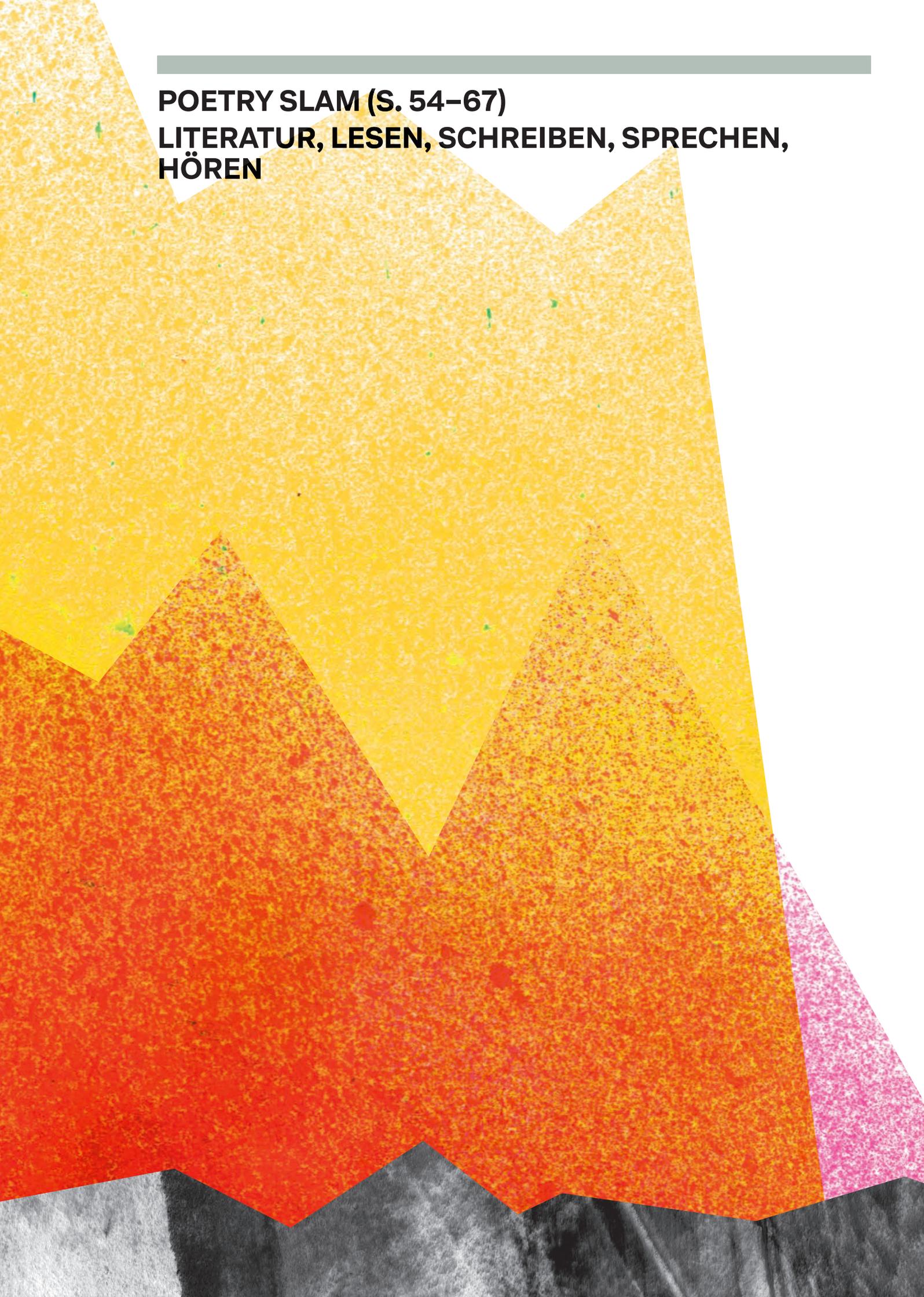
**Variante Lieblingsbuch**

Die SP preisen auf dem Marktplatz ihr Lieblingsbuch an.

**BÜCHERFLOHMI**

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





---

**POETRY SLAM (S. 54–67)**

**LITERATUR, LESEN, SCHREIBEN, SPRECHEN,  
HÖREN**

## Spielübersicht

- Platz für divergierendes Denken
- Kreuz und Kreis, Hand und Fuss
- Dreiminutenfragment
- Innere kritische Stimme
- Automatic-Writing-Tagebuch
- Geschichten aus dem Alltag
- Gruppentexte
- ABC-Spiel
- Objekt reden
- Objektgedicht
- Elfchen und Akostichon
- Verschillern
- Weisheiten der Urahn
- Textspielerei
- Sätze unterschiedlich wiederholen
- Sagen und meinen
- Wortbetonung
- Poetry Slam als Schulhauseinlass

## Konkrete Spielideen

**PLATZ FÜR DIVERGIERENDES DENKEN**

Insbesondere in der Phase des Recherchierens, Forschens, Ideensammelns und des Ausprobierens und Improvisierens ist es wichtig, Räume zu schaffen, in denen sich die SP wohlfühlen und kreativ ausleben können. Das Loslassen der allgemeinen Einteilung von «richtig und falsch» ist in dieser Phase essenziell. In dieser Phase des divergierenden Denkens werden breit Ideen gesucht. Alle Ideen werden akzeptiert und nicht bewertet! Es ist die Aufgabe der SPL und der TP, den Spielenden die Sicherheit zu geben, in einem geschützten Rahmen zu forschen und zu testen.

**KREUZ UND KREIS, HAND UND FUSS**

Alle stehend im Kreis oder sitzend auf Stühlen oder auf dem Boden. Die SP zeichnen mit der rechten Hand einen Kreis in die Luft. Diese Aufgabe ist einfach, das kann jeder. Anschliessend werden die SP aufgefordert, mit der linken Hand ein Kreuz in die Luft zu zeichnen. Danach versuchen sie beide Bewegungen gleichzeitig durchzuführen. Dies wird wohl fast keinem gelingen. Um die menschliche «Unfähigkeit» weiter zum Ausdruck zu bringen, können die SP mit dem rechten Bein noch ihren Namen in die Luft schreiben – zuerst als losgelöste Übung, dann wieder mit den vorherigen Aufgaben kombiniert.

Reflektionsrunde im Kontext von Ideenfindung / kreatives Schreiben:

- Was sagt uns die Erkenntnis, dass wir nicht gleichzeitig mehrere Tätigkeiten miteinander machen können, für den Unterricht?
- Mögliche Antwort: Man kann nicht gleichzeitig etwas Neues erfinden, also z. B. neue Ideen erfinden oder einen neuen Text aufschreiben, und zugleich bewerten, ob die Idee etwas taugt. Die Bereiche in unserem Gehirn, die für Kreativität und logisches Einordnen und Bewerten verantwortlich sind, befinden sich an unterschiedlichen Orten. Darum werden in einem ersten Schritt die Ideen nur gesammelt und ergänzt. Alle Ideen sind zu diesem Zeitpunkt erwünscht. Geordnet, bewertet, aussortiert oder geschaut, wozu man die Ideen brauchen kann, wird zu einem späteren Zeitpunkt.

→ Diese Übung von Augusto Boal kann den SP aufzeigen, dass unser Gehirn Tätigkeiten nicht gleichzeitig, sondern nacheinander erledigt. Multitasking ist dementsprechend nur ein schneller Wechsel zwischen mehreren Tätigkeiten.

**DREIMINUTENFRAGMENT**

Die SP schreiben während drei Minuten ununterbrochen. Sie sollten nie mit dem Schreiben aufhören. Dabei gibt es kein richtig oder falsch, keine Zensur. Das einzige Ziel ist, dass die SP nie mit dem Schreiben aufhören und frei aufschreiben, was ihnen gerade in den Sinn kommt. Es darf assoziativ sein und in Stichworten. Auch wenn sie nur ein Wort geschrieben, die SP halten dann

eben ihre Gedanken fest oder was sie gerade wahrnehmen. Die SP dürfen die Sprache wählen, in der sie sich wohlfühlen. Falls eine Fortsetzung in Gruppenarbeit angestrebt wird, dann sollten sich die SP auf eine Sprache einigen.

**Variante**

Die SPL gibt einen Begriff vor, zu dem automatisch geschrieben wird.

**DIE INNERE KRITISCHE STIMME (IKS)**

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

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

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

**AUTOMATIC-WRITING-TAGEBUCH**

Einzel. Die SP schreiben eine Woche lang jeden Tag entweder direkt nach dem Aufwachen oder direkt vor dem Einschlafen sieben Minuten lang im Sinne von Automatic Writing, was ihnen in den Sinn kommt. Am Ende der Woche lesen sie ihre Texte durch. Sie halten dabei ihre Emotionen und Gedanken fest, wie es ihnen geht beim Lesen.

Anschliessend markieren sie Ausschnitte, die sie mit den MSP teilen möchten. Diesen Text bringen sie in die Klasse mit.

**Variante 1**

Automatic-Speaking-Tagebuch: Für fünf Minuten sprechen die SP ohne Pause ihre Gedanken und nehmen sie als Sprachaufnahme auf.

**Variante 2**

Minutenfilme des Tages: Jeden Tag machen die SP eine Videoaufnahme von einer Minute. Mit einem Handy-Filmschneideprogramm kreieren sie einen Kurzfilm daraus.

**GESCHICHTEN AUS DEM ALLTAG**

Zu zweit. Die SP gehen nach draussen und suchen einen Ort, wo sie anderen Menschen begegnen (z. B. Bushaltestelle, Kaffee, Einkaufsladen, Spazierpromenade usw.). Sie setzen sich hin und schliessen die Augen. Die SP konzentrieren sich auf die Geräusche – was ist alles zu hören? Nun öffnen sie wieder die Augen und versuchen, sich auf die Sätze von Passant\*innen zu konzentrieren. Sie notieren sie (auch wenn es nur Teilsätze sind). Zurück im Klassenzimmer lesen

die SP ihre Notizen, kürzen oder ergänzen sie. Diesen Gesprächsfetztext tauschen sie nun mit allen MSP aus.

### GRUPPENTEXTE

Die SP wählen aus ihrem automatisch geschriebenen Text einen Satz aus, der ihnen besonders gefällt. Die SP schreiben den Satz gross mit einem Filzstift auf einen weissen Papierstreifen. Eine SP liest ihren Satz vor und legt ihn auf den Boden oder heftet ihn an die Schreibwand. Ein weiterer SP reagiert mit seinem Satz auf den ersten, liest ihn vor und legt ihn ebenfalls auf den Boden oder heftet ihn an die Wand. So geht es weiter, bis alle SP ihren Satz eingebracht haben. Vielleicht wollen die SP jetzt die Sätze neu ordnen und Übergänge neu formulieren. Am Schluss überträgt ein SP den fertigen Gruppentext auf ein Blatt. Der Text wird anschliessend allen ausgeteilt.

### ABC-SPIEL

Zwei SP überlegen sich eine bestimmte Situation (z. B. beim Arzt, im Museum, im Zoo, am Fussballspiel, im Krankenhaus, 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 (z. B. «Bin etwas eilig unterwegs!»), 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.

### OBJEKT REDEN

Ein SP spielt mit einem Objekt (z. B. mit einem Kugelschreiber, einer Blume usw.). Ein anderer SP steht seitlich und redet die Gedanken des Gegenstands. Der SP reagiert auf die Sätze mal nonverbal, mal mit Texten. Dialoge mit dem Objekt entstehen.

### OBJEKTGEDICHT

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

#### Variante 1

Einen Rap-Text zum Objekt schreiben.

#### Variante 2

Ein Gedicht aus der Sicht des Gegenstands schreiben.

#### Variante 3

Ein Liebesgedicht bzw. ein Liebesgeständnis an das Objekt schreiben.

Variante 4: Das Gedicht vertonen und als Sprachaufnahme festhalten.

### ELFCHEN UND AKROSTICHON

Die SP wählen aus ihrem Text drei Lieblingswörter. Sie schreiben sie auf ein Blatt. Die Blätter legen die SP im Raum aus, sodass nun in einem Rundgang alle SP voneinander Wörter lesen und sammeln können.

Die SP begeben sich auf Wörtersammlung und halten die gefundenen Wörter auf einem Post-it fest, das sie anschliessend auf ihrem Wörterblatt anbringen.

Nun wählen sie daraus ein Wort und schreiben dazu ein Elfchen oder ein Akrostichon.

Elfchen-Struktur:

```
      1
     2   2
    3  3  3
   4  4  4  4
      1
```

Akrostichon:

Zu einem senkrecht geschriebenen Wort wird von jedem Anfangsbuchstaben ein Satz hinzugefügt.

**F** Freunde

**R** Richtig gute Freunde sind

**E** Eine wahre Freude.

**U** Und: geh gut um mit treuen Freunden, such

**N** Nicht ständig neue oder

**D** Doch vielleicht nur dann und wann

Die SP nutzen nur die Struktur des Elfchens oder des Akrostichons, die inhaltlichen Vorgaben für jede Zeile entfallen zugunsten künstlerischer Freiheit.

Die entstandenen Elfchen und Akrostichons werden in einer «offenen Bühne» einander vorgetragen.

### VERSCHILLERN

Jede SP wählt einen Alltagsgegenstand und benennt diesen (z. B. «Kaffee»). Der Gegenstand wird nun mit Worten im Detail beschrieben (z. B. «heisses, schwarzes, koffeinhaltiges Getränk»). Jede Beschreibung wird in einem weiteren Schritt mit möglichst geschwollenen, übertriebenen und fantasievollen Wörtern ergänzt oder ersetzt (z. B. «glühend warmer, wie die Nacht dunkler, energiebringender Trunk»). Am Schluss wird an die Beschreibung ein «Oh du ...» angehängt (z. B. «Oh du glühend warmer, wie die Nacht dunkler, energiebringender Trunk!»).

### WEISHEITEN DER URAHNEN

Jeder SP schreibt fünf Tiere und fünf Gegenstände auf ein Blatt. Die SP kombiniert nun jeweils ein Tier mit einem Gegenstand und schreibt einen Nonsens-Satz dazu. Die Sätze sollen möglichst kurz und absolut sinnfrei sein und klingen wie uralte Weisheiten, z. B. «Wenn der Oktopus in jeder Hand einen Kräutertee hält, dann bleibst du für immer gesund.» oder «Eine ausgequetschte Zitrone vermag den Blaufusstölpel zum Tanzen zu bringen.»

### TEXTSPIELEREI (48)

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.

### SÄTZE UNTERSCHIEDLICH WIEDERHOLEN

Fünf Sätze werden in Gruppen von drei bis vier SP festgelegt:

«Da draussen scheint die Sonne.»

«Es ist heiss hier drin.»

«Schönes Wetter heute.»

«Man sollte hier wieder mal putzen.»

«Kann ich etwas für dich tun?»

Mit diesen fünf Sätzen werden Szenen gespielt. Die Sätze dürfen sich wiederholen, jeweils mit unterschiedlichen Betonungen, unterschiedlichen Tempi, unterschiedlichen Gefühlen ...

### SAGEN UND MEINEN

Jede SP schreibt fünf Sätze zu einem gegebenen Thema auf ein A4-Papier mit genügend Zwischenraum zwischen den Sätzen (z. B. zum Thema Streit, Liebeserklärung, Partygespräch usw.). Dann bekommt jeder einen anderen Zettel und schreibt darunter, wie die Sätze gemeint sind. Beispiel:

Satz: «So schön, dass Sie hier sind.»

Subtext: «Wer hat Sie denn eingeladen?»

Die SP lernen die Sätze mit den entsprechenden Subtexten und improvisieren Szenen damit.

### **WORTBETONUNG (61)**

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?

### **POETRY SLAM ALS SCHULHAUSANLASS**

Über die gesamte Schule oder Stufe wird ein Poetry-Slam-Anlass geplant. Aus jeder Klasse werden in einer Vorrunde je zwei SP nominiert, die ihre Texte am Grossanlass präsentieren dürfen. Zum Grossanlass werden weitere Klassen, Schulleitung, Hauswarte, Eltern eingeladen.



---

# LESEN UND IMAGINIEREN (S. 58–63)

## LITERATUR, LESEN



## Spielübersicht

- Ort wünschen
- Wo sind wir?
- Reiseführung
- Türfantasien
- Figurenimagination 1
- Figurencreation 1
- Powerpoint
- «In and out»
- Dreiwortgeschichten
- Viersatzgeschichten
- Anfangssatz und dann ...
- Bildersuche

## Konkrete Spielideen

**ORT WÜNSCHEN**

Die SPL klebt einen grossen Bilderrahmen auf den Boden (mit Abdeckband). Ein SP A beginnt und wünscht sich einen Ort: eine imaginäre Wunschwelt oder einen konkreten Ort (z. B. in Luzern am Bahnhof). SP A präzisiert nun seine Wunschwelt und gibt den Mitspielenden genauere Anweisungen (z. B. «Ich wünsche mir eine Leseecke.»). Die präzisierten Wünsche werden von den Mitspielenden im abgeklebten Bereich mit einer Pose dargestellt. Ist das Bild fertig, wird es wieder aufgelöst und ein anderer SP darf sich ein Bild wünschen.

**WO SIND WIR?**

Alle SP bewegen sich neutral im Raum. Auf ein Zeichen der SPL verändert sich der Raum in einen imaginären Ort (z. B. Kirche, Schlafzimmer, Stadt, Bahnhof, Arztpraxis usw.).

Welche Figuren passen an den Ort, welche Handlungen passen zu den Figuren, welche Beziehungen entstehen daraus? Die SP folgen ihrem ersten Spielimpuls, schlüpfen in eine Rolle und fangen an, am besagten Ort zu spielen (alle parallel).

**Variante**

Eine SP wird vor die Tür geschickt. Die Gruppe einigt sich auf einen Ort, den sie darstellen will. Die SP wird wieder in den Raum geholt. Die SP fangen an den Ort zu bespielen und die SP, die draussen war, muss raten, um welchen Ort es sich handeln könnte.

**REISEFÜHRUNG**

Mindestens zu fünft. Eine SP spielt den\*die Reiseführer\*in und erfindet Geschichten zu einem vorgegebenen Ort (z. B. ein Schloss, der Eiffelturm, die Mäas usw.). Die SP führt die Gruppe zu den vorgestellten Sehenswürdigkeiten und beschreibt, was es dort zu sehen gibt.

**TÜRENFANTASIE**

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

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

Weiterführung: Welche Geschichten könnten in diesem Raum entstehen?

**Variante 1**

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

**Variante 2**

Die SP zeichnen oder bauen den imaginierten Raum.

(→ BG/TTG)

**Variante 3**

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

**FIGURENIMAGINATION (98)**

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

**FIGURENKREATION 1 (99)**

Zu fünft. In der Mitte steht ein leerer Stuhl. Jede Gruppe bestimmt einen Namen für eine erfundene Figur, die man sich auf dem imaginären Stuhl sitzend vorstellt. Im Kreis wird von jedem SP ein Satz über die fiktive Figur genannt, um diese zu charakterisieren (z. B. das Aussehen, die Familie, der 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 1**

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

**Variante 2**

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

**Variante 3**

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

**POWERPOINT (116)**

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\*innen 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.

### IN AND OUT (119)

Zu zweit. Die SP beginnen eine improvisierte Szene zu spielen. Sobald jemand aus dem Publikum klatscht, stoppen die SP ihr Spiel und verharren in einem «Freeze» (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 gehen 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.

### DREIWORTGESCHICHTEN (119)

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

#### Variante

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

### VIERSATZGESCHICHTEN

Zu viert werden nach folgendem Ablauf Geschichten erfunden:

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

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

### ANFANGSSATZ UND DANN ...

Alle SP sitzend im Kreis. Alle SP erhalten ein A4-Papier mit demselben Anfangssatz, z. B. dem ersten Satz aus dem Roman «Tschick» von Wolfgang Herrndorf: «Als Erstes ist da der Geruch von Blut und Kaffee.» Während einer Minute schreiben sie die Geschichte weiter. Nach einer Minute wird das Blatt nach links weitergegeben. Die SP dürfen nun nur den letzten Satz der bereits geschriebenen Geschichte lesen und schreiben dann die Geschichte der Nachbarin bzw. des Nachbarn weiter. Dies wiederholt sich ungefähr zehn Mal. Danach werden die einzelnen Geschichten in Kleingruppen vorgelesen.

### BILDERSUCHE (94)

Persönliche Themen finden auf eigens gestalteten, gemalten, skizzierten oder gesammelten Bildern oftmals den Weg in die Gruppe, in den Raum und dienen als Ausgangslage für szenisches Spiel. Gemalte Postkarten aus Wunscherien, ein gezeichnetes Erinnerungsbild an den individuell als wichtigsten Moment erlebten Ausschnitt einer bekannten Geschichte, eine Skizze als Anfang einer Geschichte oder eine Fotografie aus dem Fotoalbum einer Lieblingsfigur – all diese Zugänge können eine Suche nach Themen unterstützen. Eine Auslegeordnung aus solchen Kreativaufgaben kann manchmal als dramaturgisches Modell genutzt werden.

Seite im Buch	Thema
60–63	Eine Figur tritt auf

### Spielübersicht

- Auftrittabgang
- Gegensätze
- Statusdefinition
- Statuswechsel
- Talkshow
- Statusreihe
- Befehlsrunde

### Konkrete Spielideen

#### AUFTRITTABGANG (113)

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

#### Variante 1

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

#### Variante 2

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

#### Variante 3

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

### TALKSHOW (104)

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 selbst in einer Rolle besser kennenzulernen.

#### Variante

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

#### Variante «Tschick»

Die SP kommt als Figur «Tschick» oder «Isa» in die Talkshow.

### GEGENSÄTZE (105)

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

### STATUSREIHE (106)

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.

### STATUSDEFINITION (107)

Zu viert. Die restlichen SP sind das Publikum. Alle der Gruppe definieren für sich einen Status zwischen 1 und 10. Die SPL gibt einen Ort bekannt, an dem sich alle SP treffen, z. B. Wartesaal, Bankhalter, Konzert. Jeder SP spielt die Szene in seinem Status. Das Publikum versucht herauszufinden, wer in welchem Status spielt.

### BEFEHLSRUNDE (108)

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.

### STATUSWECHSEL (109)

Zu zweit. Die SP spielen eine Szene, in der eine Figur einen Hochstatus und die andere einen Tiefstatus hat, z. B. Hoteldirektor/Putzfrau, Lehrerin/Schüler, Polizeichef/Gefangene usw.

#### Variante

Während der Szene wechseln die Figuren fließend ihren Status. Wodurch wurde der Statuswechsel initiiert?

---

## SCHLAGLICHTER AUF ANNA SEGHERS UND BERTOLT BRECHT (s. 64/65)



## Spielübersicht

- Kreisgeschichten
- Was ist episches Theater?
- Forschen: Episches Theater
- Szene erfinden: Episches Theater
- Situationen-Catwalk
- Schattengespräche

## Konkrete Spielideen

### KREISGESCHICHTEN (76)

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

#### Variante 1

Das Spiel kann gut in Kleingruppen gespielt werden.

#### Variante 2

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

#### Variante «Das leere Kreuz»

Die SP versetzen sich in die Rolle der Häftlinge in Anna Seghers' Buch «Das siebte Kreuz». Sie imaginieren, was der Flüchtling, dessen Flucht geglückt ist, alles erlebt haben könnte.

### WAS IST EPISCHES THEATER?

Das epische Theater ist eine Theaterform, die unter anderem von Bertolt Brecht in den 1920er-Jahren in die Welt gerufen wurde. Sie verbindet die zwei Gattungen Epik und Drama miteinander. Im Gegensatz zum herkömmlichen Theater wird beim epischen Theater bewusst auf die strengen, traditionellen Theaterregeln verzichtet. Brecht sieht das Theater als einen experimentellen Ort, der zu eigenverantwortlichem Denken und Handeln aufruft und auf Veränderungen der sozialen Verhältnisse hinweist. Aufhebung der Einheit von Ort, Zeit und Handlung ist Teil dieser Theaterform. Auch können Sprüche, Lieder oder Kommentare im Theater eingeschoben werden. Ein Stück kann aus locker aneinandergereihten Bildern und Szenen bestehen. Zudem animiert der meist offene Schluss das Publikum zum Nachdenken über den gezeigten Inhalt. Ein weiteres episches Stilmittel ist die Publikumsanrede durch eine Figur, die dafür aus ihrer Rolle heraustritt. Dies dient zur Schaffung einer kritischen Distanz zwischen den Zuschauern und der Dramenhandlung.

Mit seinem epischen Theater zielte Brecht darauf, den Zuschauer zu politischem Handeln anzuregen, das schliesslich zur gesellschaftlichen Veränderung führen sollte.

Zu den bedeutenden Werken des epischen Theaters zählen unter anderem Brechts Werke Die Dreigroschenoper (1928), Mutter Courage und ihre Kinder (1941), Der gute Mensch von Sezuan (1943) und Der kaukasische Kreidekreis (1948).

### FORSCHEN: EPISCHES THEATER

Die SP setzen sich mit dem Thema «episches Theater» auseinander. Sie forschen dazu im Internet:

- Was wollte Bertolt Brecht mit seinen Theaterstücken erreichen?
- Welche Rolle spielte das Publikum in seinen Stücken?
- Wie unterschied sich sein Stil von anderen Theaterstücken?
- Was sind V-Effekte?

Die Merkmale des epischen Theaters werden zusammengetragen und diskutiert. Zusatz: Welche Themen würden die SuS auf die Bühne bringen? Worüber sollten die Zuschauenden nachdenken?

### SZENE ERFINDEN: EPISCHES THEATER

In Kleingruppen: Die SP erhalten den Liedtext «Die Moritat von Mackie Messer» von Brecht (oder einen anderen Text aus einem Brecht-Stück). Die SP erfinden davon ausgehend eine Theaterszene.

#### Variante

Die SP erfinden selbst eine Szene zu einem für sie relevanten Thema. Erweiterung: Die Szene setzen sie mit Mitteln des epischen Theaters um. Zum Beispiel:

- Eine Erzählfigur führt durch die Szene und kommentiert das Geschehen.
- Orte und Requisiten werden mit Zetteln sichtbar fürs Publikum beschildert.
- Ein offener Umbau wird gezeigt (z. B. ein Stuhl wird zu einem Auto).
- Es wird ein gesellschaftlich relevantes Thema angesprochen.
- Es werden verschiedene Handlungsmöglichkeiten für eine Figur aufgezeigt.
- Das Publikum wird von einer Figur direkt angesprochen.
- Das Publikum wird aufgefordert, zu einer Frage Stellung zu beziehen.

### SITUATIONEN-CATWALK (131)

Zu viert. Eine SP nimmt die Rolle der Kommentatorin ein. Sie erzählt den anderen SP eine kurze Alltagsszene, die im Anschluss nachgespielt wird. Es kann sich um eine Konfliktsituation, um ein Missgeschick oder um eine lustige Szene handeln. Die Kommentatorin selbst spielt auch mit. Die Gruppe spielt die Szene dem Publikum vor. Mitten in der Szene kann sich die Kommentatorin mit einem Catwalk aus dem Spiel lösen. Die anderen SP frieren ein. Die Kommentatorin kommt nach vorne und erzählt dem Publikum, wie sie im Geheimen über die Situation denkt.

#### Variante

Die Kommentatorin schildert die «Spiel-Umgebung» einer literarischen Textvorlage. Die anderen SP erhalten eine dialogische Textvorlage. Die Kommentatorin unterbricht auch hier die Szenen mit einem Catwalk.

### SCHATTENGESPRÄCHE (157)

Zwei SP gehend im Raum. Während eine SP Passagen aus einem Text (z. B. aus «Die Dreigroschenoper») spricht, stellt die andere SP Fragen zu dieser Textpassage (z. B.: «Wie fühlt sich Julia in dem Moment?») Die textsprechende SP versucht nun, die Fragen zu beantworten, indem sie den Text in jener Gefühlsverfassung spielt, die sie als passend zu dieser Passage ausprobieren.

---

**MINIATUREN (S.68-73)**  
**SPRECHEN, LITERATUR, LESEN**



## Spielübersicht

- Gruppenzahl
- Klanggeschichten
- Zauberlehrling Performance
- Sprachvielfalt
- Welten wünschen
- Forschungsauftrag: Zauberspruch

## Konkrete Spielideen

**GRUPPENZAHL (74)**

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

**Variante**

Die Begriffe werden so gewählt, dass die SPL aus den Standbildern nach und nach eine Geschichte erfindet (z. B. der Zauberlehrling) 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.

Mögliche Standbilder zum Zauberlehrling:

- Wasserkübel schleppen (3 SP)
- Zauberlehrling zaubert (4 SP)
- Lebendiger Besen (3 SP)
- Zauberlehrling will Besen aufhalten (2 SP)
- Verzweifelter Zauberlehrling (1 SP)
- Besen wird mit Axt gespalten (3 SP)
- Meister rettet Situation (4 SP)

**KLANGGESCHICHTEN (70)**

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

**Variante Zauberlehrling**

Fünfergruppen. In jeder Gruppe wird mit körpereigenen Klängen nach passenden Geräuschen für das Vertonen des Gedichts «Der Zauberlehrling» gesucht. Dann werden die Geschichten ohne Worte präsentiert. Die Zuhörenden sitzen mit geschlossenen Augen da.  
→ Musik

**ZAUBERLEHRLING PERFORMANCE**

Jede SP bringt einen Besen oder einen Eimer mit. Mit den Gegenständen erforschen die SP nun verschiedene Klänge und Geräusche, die sie für die Performance des Zauberlehrlings nutzen können. Die SP nehmen sprechen den Text des Zauberlehrlings und nehmen ihn mit einem Recorder auf. Für die Textgestaltung nutzen sie Gestaltungsmittel (vgl. auch «Sprachvielfalt» (145)) 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.)

Zur entstandenen Tonspur bauen die SP in Gruppen jeweils eine Installation oder ein bewegtes Bild mit ihren Gegenständen (Besen und Eimer). Die Gruppen präsentieren ihr Werk. Die Tonspur

wird eingespielt und die Performance mit den Besen und Eimern live aufgeführt.

**Variante Rap**

Die SP sprechen den Text als Rap. Auf YouTube sind einige Beispiele zu finden.

→ Musik

**SPRACHENVIelfALT (145)**

- Alle SP erzählen in ihrer Muttersprache eine Erinnerung.

**Monolog**

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

**Chor**

- Alle SP sprechen gegenüber dem König dieselbe Bitte gemeinsam aus.

**Textform**

- Ein SP erzählt seine Zukunftsvision in Gedichtform.

**Miteinander**

- Alle SP putzen miteinander in gleicher Weise imaginäre Fenster.

**Durcheinander**

- Alle SP suchen durcheinandergehend nach etwas Verlorenem.

**WELTEN WÜNSCHEN**

Mindestens zu acht. Die SPL klebt mit Malerlebeband einen grossen Bilderrahmen auf den Boden. Die SP stehen um den Rahmen herum. Ein SP A beginnt und wünscht sich den Titel eines Bildes, z. B. in der Bibliothek, im Kriminalroman, in der Post usw.

SP A präzisiert nun seine Wunschwelt und gibt den Mitspielenden genauere Anweisungen (z. B. «Ich wünsche mir eine Lesecke»). Die präzisierten Wünsche werden von den Mitspielenden im abgeklebten Bereich mit einer Pose dargestellt. Ist das Bild fertig, wird es aufgelöst und ein anderer SP darf sich ein Bild wünschen.

**FORSCHUNGSaufTRAG: ZaubERSPRUCH**

Die SP forschen in Kleingruppen zum Thema «Zauberspruch».

- Was für Arten von Zaubersprüchen gibt es?
- Welche Zaubersprüche kommen in Märchen oder Geschichten vor?
- Woher stammen die Zaubersprüche «Abrakadabra» oder «Simsalabim»?

Die Ergebnisse der Forschungsaufgabe werden in einer kurzen Szene der Klasse vorgespielt.

## Spielübersicht

- Dialekt-Übersetzer\*in
- Rolle und Dialekt
- Textspielerei
- Worte raten
- Orff-Instrumente
- Beobachtungsauftrag: Dialekt

## Konkrete Spielideen

**DIALEKT-ÜBERSETZER\*IN**

Die SPL wählt ein fremdsprachiges Gedicht, das niemand in der Klasse versteht (z. B. vielleicht finnisch) aus. Die SP erhalten die Aufgabe, dieses Gedicht in ihrem Sinne (mit viel Fantasie) zu übersetzen. Die Gedichte werden danach in der Klasse vorgelesen.

**WORTE RATEN**

Die SP machen sich auf Spurensuche nach Wörtern, die in ihrem Dialekt oder ihrer Muttersprache ganz anders klingen als auf Hochdeutsch und die sie besonders mögen. Gibt es Wörter, die die anderen SP nicht kennen? Die SP wählen eines der Wörter und schreiben es auf einen Zettel. Nun treffen sich alle SP im Kreis. Alle SP ziehen einen Zettel, lesen das Wort und setzen sich jeweils zu zweit gegenüber. Sie lassen ihrer Fantasie freien Lauf, indem sie ihrem Gegenüber erklären (behaupten), was das Wort bedeutet.

**ROLLE UND DIALEKT**

Die SP wählen für eine Rolle/Figur einen Dialekt. Wie fühlt es sich an, mit einem anderen Dialekt zu sprechen? Was macht das mit der Figur?

**Variante**

Die SP sprechen einen bekannten Text (z. B. ein Gedicht, ein Songtext) in verschiedenen Dialekten, mit verschiedenen Akzenten, in Jugendsprache ... nach.

**ORFF-INSTRUMENTE**

Zu dritt. Die SP wählen ein Gedicht der Doppelseite aus und suchen

sich je ein Orff-Instrument aus.

Die SP lesen das Gedicht laut (vgl. Übung Textspielerei) und versuchen, mit den Orff-Instrumenten passende Geräusche zu machen, die den Inhalt oder die Stimmung des Gedichts unterstreichen.

→ Musik

**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.

**Variante**

Alle Gruppen erhalten die gleichen Vorgaben, die sie in ihre Textspielerei einbauen:

Gleichzeitig reden: Alle sprechen gleichzeitig verschiedene Textteile.

Chor: Einen Moment chorisch sprechen (synchron).

Solo: Jede\*r SP spricht einen Moment allein.

Loop: Ein Wort, eine Textstelle wird unendlich oft wiederholt.

**BEOBACHTUNGSAUFGABE: DIALEKT**

Die SP beobachten die gesprochene Sprache in ihrem Alltag:

- Welche speziellen Dialektwörter sage ich?
- Woher kenne ich diese Wörter?
- Welche Dialektwörter fallen mir bei anderen Menschen speziell auf?
- Welches sind die lustigsten Dialektwörter, die mir begegnen?

## Spielübersicht

- Spielformen nachstellen
- Wort für Wort
- «In and out» mit Objekten
- ABABA
- «Ja und»-Spiel
- ABC-Spiel
- Der Angeklagte

## Konkrete Spielideen

**SPIELFORMEN NACHSTELLEN**

Zu fünft. In den «Sprachstarken 9», S. 70/71, werden die drei Spielformen Treppe, Aufzählung und Synthese vorgestellt. Die SPL bereitet jeweils fünf Zettel mit den Anweisungen 1 bis 5 vor. Fünf SP stellen sich vor die Gruppe, erhalten je einen Zettel und stellen sich in der Formation, wie sie in den «Sprachstarken» abgebildet ist, auf. Die Gruppe erhält ein Thema (z. B. eins aus der Sammlung in den «Sprachstarken 9», S. 71). Nacheinander versuchen nun die SP 1 bis 5 ihre Argumente zum Thema zu formulieren.

**«JA UND»-SPIEL**

Die SP stehen sich in zwei Reihen gegenüber. Die SP der einen Seite machen einen Schritt auf ihr Gegenüber zu und stellen eine Frage, z. B. «Magst du Kopfsalat?». Die SP der anderen Gruppe gehen auf ihr

Gegenüber zu und antworten möglichst mit einer kreativen Antwort, z. B. «Ja, und am liebsten habe ich ihn mit Schnecken». Dann werden die Rollen getauscht und die andere Gruppe beginnt mit Fragen. Bei den Antworten sollten «Nein» und «Ja, aber» vermieden werden.

**WORT FÜR WORT**

Zu sechst. Die SP stehen 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 aneinandergereihten Wörter sollten einen sinnvollen Satz ergeben.

**Variante**

Die SP «schreiben» einen Liebesbrief, zitieren ein Rezept oder erzählen einen Reisebericht.

## ABC-SPIEL

Zu zweit. Die SP überlegen sich eine bestimmte Situation (z. B. beim Arzt, im Museum, im Zoo, beim Fussballspiel, im Museum, 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 umher bewegen.

### Variante

Das Alphabet rückwärts benutzen.

## IN AND OUT MIT OBJEKTEN

Zu zweit. Die SP spielen mit einem realen Gegenstand, der aber immer als etwas anderes verwendet wird (z. B. ein Kugelschreiber, der als Taschenlampe, Pinzette, Lippenstift, Handy, Angelrute usw. benutzt wird). Ein\*e Zuschauer\*in kann die Szene durch Klatschen stoppen. Die SP erstarren. Danach nimmt der\*die Zuschauer\*in den Gegenstand in die Hand, klopft dem SP, der die Szene verlassen muss, auf die Schulter und beginnt eine neue Szene, in welcher der Gegenstand in einer neuen Funktion bespielt wird.

## DER ANGEKLAGTE

Zu dritt. Die SP improvisieren zusammen eine Gerichtsszene.

Ein SP verlässt vorgängig den Raum, damit der SP die Abmachungen nicht hört. Die zwei anderen SP bestimmen, welche Tat der an-

geklagte SP begangen hat, welches sein Motiv war und wie das Vorgehen war (z. B. Tat: Bonbons im Supermarkt geklaut, Motiv: Wollte sich damit Freunde erkaufen, Vorgehen: Unter dem Pulli versteckt). Nun wird der unwissende angeklagte SP in den Raum geholt, ein SP stellt sich hinter ihn und spielt für den Angeklagten die Gestik der Hände. Der wissende Anwalt stellt nun Fragen und der angeklagte SP versucht über die Fragen (auch Suggestivfragen) und die Hinweise der gestikulierenden Arme ein Geständnis abzulegen.

### Variante

Für schwere Verbrechen können vorgängig auch Tat, Motiv und Tatwaffe besprochen werden.

## 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

72/73

Metaphern verstehen

### Spielübersicht

- Wörtlich nehmen
- Text metaphorisieren

### Konkrete Spielideen

#### WÖRTLICH NEHMEN

Zu dritt. Die SP suchen nach Metaphern und versuchen, sie gemeinsam auf einem grossen Blatt mit Stiften grob zu skizzieren. Dabei spielen sie mit den Varianten, die Metapher wörtlich und metaphorisch einzusetzen (der Drahtesel darf ein Esel sein oder als Fahrrad benutzt werden ...). Anschliessend versuchen die SP die Metapher spielerisch in kurzen Szenen umzusetzen: einmal wörtlich, einmal metaphorisch. Sie zeigen ihre Experimente einer anderen Gruppe und tauschen anschliessend ihre Beobachtungen aus.

#### TEXT METAPHORISIEREN

Zu fünft. Die SP streichen im Text von Hohler auf S. 73 Lieblingsmetaphern an, jede\*r SP wählt eine Metapher und baut mit der Gruppe ein Standbild dazu. Dabei leitet der jeweilige SP das Standbild an bzw. baut es auf.

#### Variante

Die Standbilder werden einer anderen Gruppe vorgespielt. Die zuschauenden SP versuchen, die jeweilige Metapher zu erraten.

### Seite im Buch

### Thema

74/75

Schreibwerkstatt

### Spielübersicht

- Anfang und Ende
- ABABA
- Symbolspiel
- Schriftsteller
- Figurencreation 3
- W-Fragen-Impro
- Fruchtsalat-Streit
- Sammelsurium
- Impro zum Figuren-Kabinett
- Klatschgeschichten
- Verkleingrössern
- Ausstellung der Lieblingstexte

### Konkrete Spielideen

#### ANFANG UND ENDE (125)

Alle stehend im Raum. Jeder definiert ein WO, ein WER und ein WAS für sich. Er macht eine kurze Szene daraus, z. B.: «Ich bin in der Küche, öffne den Kühlschrank, nehme die Milch heraus und trinke ei-

nen Schluck aus der Flasche, rülpe in den offenen Kühlschrank und schliesse den Kühlschrank wieder.» Diese Szene wird beim wiederholten Spielen in kleinste Einheiten unterteilt. Dabei werden mit den Wörtern «Anfang» und «Ende» die Handlungen der Kurzein-

heit bewusst gemacht, z. B.: «Anfang – ich öffne den Kühlschrank – Ende. Anfang – ich nehme die Milch in die Hand – Ende. Anfang – ich schliesse den Kühlschrank – Ende» usw.

#### **Variante Figuren-Kabinet**

Die SP nehmen als Ausgangslage für die Improvisation die zuvor bei der Übung «Figuren-Kabinet» (Arbeitsblatt 34c) erfundenen Figuren.

#### **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**

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

#### **IMPRO ZUM FIGUREN-KABINETT**

Zu zweit vor dem Publikum. Die in der Übung «Figuren-Kabinet» erfundenen Figuren treffen sich in improvisierten Szenen. Dazu kann z. B. das Modell ABABA oder die W-Fragen-Impro genutzt werden.

#### **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.

#### **W-FRAGEN-IMPRO (122)**

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

#### **Variante 1**

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

#### **Variante 2**

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

#### **Variante 3**

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

#### **KLATSCHGESCHICHTEN**

Zu dritt. Ausgehend von den auf dem Arbeitsblatt 34d erfundenen Klatschgeschichten entwickeln die SP kurze Szenen. Dabei übernehmen zwei Spielende die Rollen von «er» und «sie» und eine SP schlüpft in die Rolle der Erzählerin bzw. des Erzählers.

Der\*die Erzähler\*in kann die vorhandenen Texte auf dem Arbeitsblatt als roter Faden nutzen, um durch die Szene zu führen. Anschliessend werden die Szenen der Klasse präsentiert.

#### **Variante**

Die SP bauen ästhetische Stilmittel in die Szene ein (z. B. innerer Monolog, Standbilder, chorisches Sprechen, choreografierte Bewegungsabläufe usw.).

#### **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.

#### **FRUCHTSALAT-STREIT**

Zwei SP stehen sich gegenüber und beginnen miteinander zu streiten. Sie beschimpfen sich gegenseitig mit allen möglichen Arten von Früchten: z. B. «Du gelbe Mango», «Du krumme Banane». Dabei sollen keine klar negativen Wörter wie «dumm, blöd» usw. benutzt werden.

#### **VERKLEINGRÖSSERN (123)**

Zu zweit. Die SP stehen sich gegenüber und suchen etwas Fiktives, das sie am anderen stören könnte, z. B. die Art, wie er atmet oder wie sie ihre Schnürsenkel gebunden hat. Danach werfen sie sich Vorwürfe an den Kopf und versuchen, diese immer zu erweitern.

#### **Variante 1**

Die Ausgangslage des Ärgers kann wiederholt am Anfang stehen, in der Szene wird aber bewusst nach verschiedenen Schlussfolgerungen gesucht wie Versöhnung, Eskalation und Entfernen.

#### **Variante 2**

Der Austausch zwischen den SP kann durch unterschiedliche Lautstärken variiert werden. So kann zum Beispiel eine Gemeinheit immer ganz leise oder aber extra laut oder gar in einer Fantasiesprache geäussert werden.

#### **SCHRIFTSTELLER (129)**

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

#### **Variante 1**

Es kommen immer mehr Figuren in die Geschichte.

## Variante 2

Die Geschichte wird ohne den Schriftsteller gespielt.

## Variante 3

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

## SAMMELSURIMUM (133)

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

## Variante

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

Material: Box mit kleinen Fundstücken.

## AUSSTELLUNG DER LIEBLINGSTEXTE

Am Ende der Schreibwerkstatt präsentieren die SP ihre Lieblingstexte in kleinen Gruppen. Mögliche Varianten zum Präsentieren:

### ● INSTALLATION:

Passend zum Text wird eine Installation aufgebaut (z. B. mit Stühlen, Klebeband, Papier ...). Der Text wird dabei nicht vorgelesen, sondern bildlich präsentiert.

### ● 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 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.

### ● CHOREOGRAFIERTE PRÄSENTATIONEN

Die SP studieren ihren Text ein und nutzen dafür die folgenden performativen Gestaltungselemente:

#### 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.

#### Zeitlupe (147)

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

#### Zeitraffer

Die SP putzen im Zeitraffer das Haus.

#### Tempovariationen

Ein SP verändert das gewohnte Tempo beim Zähneputzen (auch wechselnd) mit konträren Tempi.

#### rkleinerung/Vergrosserung

Eine SP hat als Bandenanführerin eine Höhle entdeckt und erzählt der Bande unter körperlichem Einsatz, wie übermächtig gross diese ist.

#### Vor- und zurückspulen

Zwei SP erinnern sich als Cousinen an ihre Lieblingsgeschichte. Beim Erzählen spulen sie (in unverständlicher Sprache) in der bereits bekannten Geschichte vor und zurück zu immer unterschiedlichen Episoden.

## Spielübersicht

- Wort für Wort
- Assoziationensammlung
- Faltblatt zu Listen
- Gruppenzahl
- Wand-Statuen

## Konkrete Spielideen

**WORT FÜR WORT**

Zu sechst. Die SP stehen auf einer Linie und werden von zwei Journalist\*innen, welche der Gruppe gegenüberstehen, befragt. Dabei wird für die Antworten von jedem SP jeweils nur ein Wort gesprochen. Die aneinandergereihten Wörter sollten einen sinnvollen Satz ergeben.

**Variante**

Die SP «schreiben» einen Liebesbrief, zitieren ein Rezept oder erzählen einen Reisebericht.

**Variante Listen**

Die fragende SP stellt ausgehend von den Listen und Ideen in den «Sprachstarken 9», S. 76/77, Fragen an die Gruppe (z. B. Welche Städte möchte ich besuchen? Welche Lieder stehen auf meiner Lieblingsplaylist?).

**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.

**FALTBLATT ZU LISTEN**

Mindestens zu sechst. Jeder SP erhält ein A4-Papier. Unten rechts wird ein Thema (vgl. Ideen in den «Sprachstarken 9», S. 76/77) für eine Liste notiert. Die SP schreiben anschliessend ein Wort zum Thema auf, falten das Blatt und geben es weiter. Nach einigen Runden können die Listen einander vorgelesen werden.

**GRUPPENZAHL (74)**

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

**Variante**

Die Begriffe werden so gewählt, dass die SPL aus den Standbildern nach und nach eine Geschichte erfindet (z. B. der Zauberlehrling) 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 Listen-Impro**

Die SL gibt anhand der Listen aus den «Sprachstarken 9», S. 76/77, Spielinputs an die SP. Die SP stellen die Listen in Standbildern dar.

**Variante Standbilder-Liste**

Die SP entwickeln zu einer von ihnen gewählten Liste fünf bis acht Standbilder. Diese werden anschliessend der Gruppe präsentiert. Die Gruppe versucht herauszufinden, zu welchem Thema die Standbilder entwickelt worden sind.

**WAND-STATUEN**

Vier bis acht SP stehen mit dem Rücken zum Publikum auf der Bühne. Die anderen SP schauen zu. Die SL gibt einen Input (z. B. ein Gefühl aus der Liste der positiven Gefühle in den «Sprachstarken 9», S. 76). Die SPL zählt von rückwärts: 3, 2, 1. Bei 1 drehen sich die SP um und nehmen eine zum Input passende Pose ein. Diese halten sie mindestens fünf Sekunden. Dann drehen sie sich wieder zur Wand.

**Variante**

Die SP erstellen weitere Listen zu Gefühlen oder Situationen, die anschliessend dargestellt werden.

## Spielübersicht

- Nachrichtensendung
- Typisch Mädchen – typisch Junge
- Arena-Sendung zum Thema «Gendergerechte Sprache»
- Fantasiewesen zu Gendersprache

## Konkrete Spielideen

**NACHRICHTENSENDUNG**

Zu viert. Die SP erfinden einen eigenen Beitrag für die Nachrichten. Dabei moderiert ein SP die Nachrichtensendung. Dieser SP sendet einmal während der Sendung zu einem\*einer Korrespondent\*in vor Ort. Der\*die Korrespondent\*in kann vor Ort für das Thema wichtige Personen interviewen.

Während der Nachrichtensendung versuchen alle SP, eine gender-

gerechte Sprache zu verwenden.

**TYPISCH MÄDCHEN – TYPISCH JUNGE**

Zu viert. Die SP suchen Klischees, die typisch sind für Mädchen und Jungen. Die Gruppen spielen sich in kurzen Szenen ihre Lieblingsklischees vor. Im Anschluss kann über die Klischees gesprochen werden.

- Was ist wahr am Klischee?
- Was ist übertrieben?
- Wie ist das Klischee entstanden?

Allenfalls kann auch das Thema Transgender in die Übung mit eingebunden werden.

#### **ARENA-SENDUNG ZUM THEMA «GENDERGERECHTE SPRACHE»**

Die SP bereiten sich in Gruppen auf die Arena-Sendung vor. Jede Gruppe erhält eine der folgenden Figuren. Für ihre Figur suchen sie im Internet entsprechende Argumente.

- Moderator\*in: Verhält sich während der Sendung dem Thema gegenüber möglichst neutral, stellt aber viele kritische Fragen. Beim Moderieren der Sendung achtet die Figur aber auf eine gendergerechte Sprache.
- Sprachwissenschaftler\*in: Befürwortet die gendergerechte Sprache sehr. Setzt sich für einen allumfassenden Einsatz der gendergerechten Sprache in sämtlichen alltäglichen Situationen ein.
- Politiker\*in: Findet die gendergerechte Sprache übertrieben und nicht nötig. Alles wird dadurch nur viel komplizierter und unleserlich.

- Schüler\*in: Findet die gendergerechte Sprache schon irgendwie wichtig, die Welt soll für alle gerecht sein. Aber ein bisschen mühsam ist das Ganze schon. Vor allem soll in der Schule kein Abzug für Fehler beim Gendern gemacht werden.
- Kindergärtner\*in: Findet die gendergerechte Sprache gut, aber die Figur nutzt sie mit den kleinen Kindern nicht, da diese das eh nicht so genau nehmen.
- Landschaftsgärtner\*in: Versteht den ganzen Rummel um die gendergerechte Sprache nicht. Pflanzen haben ja auch nur einen Namen.
- Haben die Gruppen genügend Argumente für ihre Rollen gefunden, wählen sie eine Person aus ihrer Gruppe aus, die sie in der Arena vertritt.

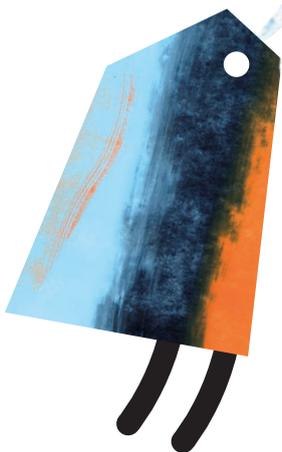
#### **FANTASIEWESEN ZU GENDERSPRACHE**

Die SP wählen eins der Wörter aus den Sprechblasen in den «Sprachstarken 9», S. 78/79, aus. Zu dem Wort suchen sie eine fantasievolle Alternative, wie z. B. «der Zwiebacktarzan». Zum neuen Wort malen sie ein passendes, skurriles Fantasiewesen im Comicstyle. Die Bilder der Fantasiewesen werden mit dem neuen Wort angeschrieben und ausgestellt.

→ BG

---

## RECHTSCHREIBUNG (S. 80–91)



**Seite im Buch**    **Thema**

80–87    **Dächlikappe oder Tächlikappe?**

**Spielübersicht**

- Einminutenpräsentation
- Geschichten mehrsprachig erzählen

**Konkrete Spielideen**

**EINMINUTENPRÄSENTATION**

Die SP suchen sich einen Gegenstand (z. B. Schaukel), den man im Dialekt unterschiedlich nennen kann. Anschliessend stellen sie ihren Gegenstand mit möglichst vielen unterschiedlichen Dialektwörtern während einer Minute vor. Dabei kann auch über den Gegenstand an sich gesprochen werden oder gar der ganze Vortrag in einem besonderen Dialekt gehalten werden.

**GESCHICHTEN MEHRSPRACHIG ERZÄHLEN**

Zu sechst. Die SP entscheiden sich für eine allgemein bekannte Geschichte (z. B. ein Märchen). Nun erzählt jede Person die Geschichte in einem anderen Dialekt, einer anderen Sprache oder in einer Fantasiensprache (Kauderwelsch).

**Variante**

Die sprachlichen Ausdrücke können auch einem Milieu angepasst werden (z. B. Jugendsprache, Altklug-Sprache, Grosi-Sprache).

**Seite im Buch**    **Thema**

82/83    **Rechtschreibregeln und -proben nutzen**

**Spielübersicht**

- Flunker-Storys

**Konkrete Spielideen**

**FLUNKER-STORYS (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 Rechtschreibregeln**

Die SP erfinden drei Aussagen zu Rechtschreibregeln oder -proben, die sie kennen. Zwei der Aussagen sind richtig, eine der Aussagen ist falsch.

**Seite im Buch**    **Thema**

84/85    **Strategien und Hilfsmittel**

**Spielübersicht**

- Rätoromanisch lernen in drei Wochen – geht das?
- Forschungsaufgabe

**Konkrete Spielideen**

**RÄTOROMANISCH LERNEN IN DREI WOCHEN – GEHT DAS?**

Die SP schauen sich die SRF-Sendung über Lernstrategien beim Lernen einer neuen Sprache an. Im Anschluss tauschen sich die SP über die verschiedenen Strategien, die in der Doku angesprochen werden (Motivation, Post-its, Vorwissen nutzen, Abtauchen in die Kultur ...) aus.

- Welche Strategien finden die SP sinnvoll?
- Wie könnten sie die Strategien anwenden?

**FORSCHUNGSAUFGABE**

Die SP setzen die Post-it-Methode (und evtl. auch weitere Methoden wie z. B. Sendungen schauen, Gespräche führen ...) während einer Woche direkt im Schulzimmer und zu Hause um und schreiben alles in einer Fremdsprache an. Nach einer Woche wird Bilanz gezogen. → Fremdsprachenunterricht

Spielübersicht

- Gruppenzahl
- Menschenquartett

Konkrete Spielideen

**GRUPPENZAHL (74)**

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

**Variante**

Die Begriffe werden so gewählt, dass die SPL aus den Standbildern nach und nach eine Geschichte erfindet (z. B. «Der Zauberlehrling») 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 mehrteilige Nomen**

Die Sammlung der mehrteiligen Namen in den «Sprachstarken 9», S. 89, dient als Input-Fundus für die Übung.

**MENSCHENQUARTETT**

Alle SP verteilt auf vier Gruppen. Jede/r SP überlegt sich einen Begriff (z. B. ein Nomen oder ein Adjektiv) und behält dieses für sich. Die SL holt die SP einzeln zu sich und schreibt sich die ausgewählten Nomen der SP auf. Alle SP werden in vier Gruppen aufgeteilt und jede Gruppe steht in eine Ecke des Raumes.

Die SL liest alle Begriffe in beliebiger Reihenfolge laut vor. Eine Gruppe beginnt, berät sich, welcher Begriff wohl zu einem der SP der anderen Gruppe passen würde, und fragt dann den SP A der anderen Gruppe: «Bist du ...». Falls die Gruppe richtig geraten hat, wechselt der SP A zu der fragenden Gruppe und die Gruppe ist erneut mit Fragen an der Reihe. Bei falschem Raten darf die Gruppe des SP A mit Fragen weiterfahren.

Bereits erratene SP dürfen erst von der anderen Gruppe aufgerufen werden, nachdem diese einen bis dahin unerratenen SP erraten hat. Das Spiel ist zu Ende, sobald der letzte SP erraten worden ist (dieser gewinnt das Spiel).

Spielübersicht

- Schriftsteller

Konkrete Spielideen

**SCHRIFTSTELLER (129)**

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

**Variante 1**

Es kommen immer mehr Figuren in die Geschichte.

**Variante 2**

Die Geschichte wird ohne den Schriftsteller gespielt.

**Variante Komma**

Beim Erzählen der Geschichte werden die Satzzeichen (vgl. «Sprachstarke 7», S. 125, «Satzzeichen bei Direkter Rede») von der Autorin und den Figuren laut gesagt.



# GRAMMATIK (92–99)

## Spielübersicht

- Assoziationensammlung
- Fantasiessprache
- Wortbetonung

## 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**

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

**Variante Dialekte**

Die SL werden dazu aufgefordert, möglichst viele typische Dialektwörter aufzuzählen.

**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.

**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?

## Spielübersicht

- Positionieren
- Schüsseln
- Fremdwörter raten
- Forschungsaufgabe Fremd- und Fachwörter

## Konkrete Spielideen

**POSITIONIEREN**

Die SP gehen zu Musik im Raum herum. Auf dem Boden ist mit Malerlebeband eine Skala geklebt. Auf der einen Seite steht «nicht fremd» auf der anderen Seite «sehr fremd». Sobald die Musik stoppt, nennt die SL einen Begriff aus den «Sprachstarken 9», AHE S. 135. Die SP sollen sich so auf der Skala aufstellen, wie es auf sie persönlich zutrifft. Die SL kann einzelne SP befragen, weshalb sie sich dort positioniert haben.

**SCHÜSSELN**

Zu sechst. Jeder SP schreibt fünf verschiedene Begriffe (z. B. Fremdwörter aus dem Duden, allenfalls mit Erklärung dazu) auf kleine Zettel. Die SP falten die Zettel so, dass die Wörter nicht mehr sichtbar sind. Alle Zettel werden in eine Schüssel gelegt und gemischt.

Die SP teilen sich in zwei Dreiergruppen A und B auf. In der ersten Runde startet ein SP der Gruppe A, zieht aus der Schüssel einen Begriff und erklärt ihn der Gruppe A. Die Gruppe A versucht, den Begriff zu erraten. Gelingt dies, darf ein neuer Begriff gezogen werden. Der SP hat 30 Sekunden Zeit, der Gruppe möglichst viele Begriffe zu erklären. Anschliessend ist die Gruppe B mit Erklären und Raten an der Reihe. Gruppe A und B wechseln sich so lange ab, bis alle Begriffe aus der Schüssel erklärt worden sind. Ist die Schüssel leer, zählt jede Gruppe die Anzahl herausgefundener Begriffe, schreibt sich die Punktzahl auf und legt alle Zettel wieder zurück in die Schüssel. In den weiteren Runden wird das Erklären der bereits bekannten Begriffe immer weiter reduziert. Nach jeder Runde werden die Punkte aufgeschrieben (siehe unten).

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

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

**FREMDWÖRTER RATEN**

Zu sechst. Ein SP A sucht im Duden nach einem Fremdwort, das ihm und der Gruppe nicht bekannt ist. Der SP A schreibt die Definition aus dem Duden und alle anderen SP eine kreative Definition für das Fremdwort auf einen Zettel. Die Zettel werden gesammelt und vorgelesen. Nun muss jeder reihum raten, welche Version korrekt ist. Alle, die richtig geraten haben, erhalten einen Punkt. Genauso bekommt der SP A einen Punkt, wenn die Version aus dem Duden für richtig gehalten wurde.

**FORSCHUNGSAUFGABE FREMD- UND FACHWÖRTER**

Die SP achten sich eine Woche darauf, welche fremdsprachigen Wörter oder Fachwörter in ihrer Umgebung genannt werden. Sie halten diese in einer Liste fest. Allenfalls können Personen und Situationen, in der das Wort gebraucht worden ist, ebenfalls festgehalten werden. Nach einer Woche werden die Wörter in Kleingruppen vorgestellt und analysiert:

- Aus welcher Sprache stammt das Wort?
- Wann wird es benutzt?
- Wer benutzt es vor allem?
- Wie häufig kommt es vor?

Spielübersicht

- Miniaturen zu Konjunktionen
- Post-it-Schnitzeljagd
- Würdest du eher ...

Konkrete Spielideen

**MINIATUREN ZU KONJUNKTIONEN**

Zu dritt. Als Ausgangslage für die Miniaturscenen dienen die Texte in den «Sprachstarken 9», AHE S. 145. Jede Gruppe bekommt einen der sechs Übungsabschnitte zugeteilt. Zusammen ergänzen sie die bereits angefangenen Sätze mit drei möglichen Enden.

Die Gruppe erfindet zu jedem der Sätze eine kurze Szene. Anschliessend werden die drei Miniaturscenen der Klasse vorgespielt. Aufgrund der gespielten Szenen ergänzen die Zuschauenden ihre Sätze ebenfalls. Die möglichen Satzendungen werden miteinander besprochen.

**POST-IT-SCHNITZELJAGD**

Zu viert. Jede Gruppe erfindet eine Schnitzeljagd auf dem Pausenplatz. Dafür erhält sie 8–10 Post-its, auf die sie Anweisungen (im Imperativ!) schreiben kann.

Variante: Es können verschiedenfarbige Post-its für unterschiedliche Anweisungen eingeführt werden, z. B. rote Post-its führen einen Schritt zurück, grüne Post-its erlauben, eine Station zu überspringen, gelbe Post-its beinhalten Aufgaben, bei denen die Gruppe etwas erledigen muss usw.

**WÜRDEST DU EHER ...**

Alle SP schreiben zwei Aussagen im Konjunktiv II auf, die mit den Worten «Würdest du eher ...» beginnen (z. B. «Würdest du eher eine Woche auf dein Handy verzichten oder drei Wochen kein TV schauen?»). Die Fragen können nachher entweder in kleinen Gruppen oder in der ganzen Klasse (z. B. durch Positionieren) beantwortet werden.



# Einheit zum Thema «Figuren erfinden und Dialog schreiben» Sprachstarke 9 S. 12/13 (4–5 Lektionen)

## INFO FÜR LP

### Infos für LP: VON DER FIGUR ZUM STOFF (96)

Eine Figur ist ein erfundenes Wesen, eine fiktive Gestalt, die für einen Inhalt oder als zeichenhafte Transformation von Lebensentwürfen steht. Theaterfiguren werden geschaffen, indem die Spielenden so reagieren, so denken, so reden wie die sich vorgestellte, entwickelte oder erarbeitete Figur. Doch welche Rolle spielen dabei Handlungen, Motivationen und Gedanken einer Figur? Kann durch diese Auseinandersetzung das Verhalten einer Figur erarbeitet werden? Figurale Arbeit bewegt sich zwischen innen und aussen. An den Grenzen zwischen Fremdem und Eigenem. Zwischen einer Figur und der spielenden Person selbst, zwischen Inszenierung und performativen Settings. Dabei können sie, meist wechselwirkend, von aussen nach innen (über Stimme, Sprache, Gestik, Haltung, Kostüm zu den Emotionen) oder von innen nach aussen (von Vorlieben, Emotionen, Erfahrungen und Erlebnissen der Spielenden) geschaffen werden (vgl. biografisches Theater). Unterstützende Fragen für die Figurenentwicklung sind zum Beispiel:

- 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)

Vielleicht hat die Figur auch ein Geheimnis, das sie mit sich trägt und ihr eine notwendige Spannung verleiht? Sobald mehrere Figuren in einer Szene aufeinandertreffen, lassen sich auch Fragen zu ihren Beziehungen stellen. Die Zugänge sind zahlreich, wie es die Vielfalt der spielenden Gruppe ermöglicht und erfordert. Sie unterstützen die Verkörperung und Definition einer Spielfigur.

## SPIELERISCHES DEM THEMA FIGUR UND SUBTEXT BEGEGNEN

Inhalt der Doppellektion	Sozialform	Zeit	Material
<p><b>FIGURENBEWEGEN (36)</b> Zu zweit einander gegenüber. Die Füsse einer SP sind unverrückbar mit dem Boden verbunden. Der andere SP zieht nun sein Gegenüber an den Händen in eine Form. Dieser Vorgang bringt die erste SP in eine Position, die fortan die Haltung der Gangart bestimmt, wenn sie im Anschluss losgeht.</p> <p><b>Variante 1</b> Die SP werden zu einer vorgegebenen Figurenbezeichnung in diese «Form gezogen», z. B. in eine Prinzessin, einen Gangster, einen Polizisten. Beginnt die Figur sich nun zu bewegen, kann sie über das dabei entstehende Körpergefühl kennengelernt werden. Hilfestellung von der SPL: Wie ist/sind die Fussstellung, das Becken, die Schultern, der Blick?</p> <p><b>Variante 2</b> Passende, sich wiederholende Handlung der Figur spielen.</p> <p><b>Variante 3</b> Begegnungen zwischen Figuren ermöglichen.</p>	PA	5'	
<p><b>ANDERSWORTIG (44)</b> 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.</p> <p><b>Variante Romeo und Julia</b> Die SP nutzen die ersten sechs Sätze aus dem Dialog in den «Sprachstarken 9», S. 12. Sie versuchen, die immer gleichen Sätzen mit</p>	PA	10'	

unterschiedlichen Subtexten (also Absichten oder Gefühle der Figuren, die beim Sprechen sichtbar werden, ohne dass sie ausgesprochen werden) sprachlich zu färben.

Mögliche Subtexte:

- Figur ist total wütend, will es aber nicht zugeben
- Figur ist heimlich verliebt
- Figur ist in jemand anderes verliebt
- Figur hat jemanden betrogen
- Figur tut etwas Verbotenes
- Figur will eigentlich die andere Figur nicht sehen
- Figur muss dringend wieder weg, weil der Braten in der Küche sonst anbrennt
- Figur hat Schmerzen

## ORT UND FIGUREN SUCHEN

### Inhalt der Doppellektion

### Sozialform

### Zeit

### Material

#### 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.

#### Variante Sprachstarke

Die LP gibt den SP verschiedene Motive aus den «Sprachstarken 9», AHG S. 20, als Grundlage für die ABABA-Impro vor: Liebe, Widerstand, Eifersucht, Schicksalsschlag, Habgier.

PA

15'

#### Sprachstarke 9, AHG S. 20, Nr. 2

Die SP wählen eins der Motive aus. Sie besprechen grob:

- Wer sind die Figuren? (Vorgeschichte)
- Wo treffen die Figuren aufeinander? (Ort)
- Was haben die Figuren für eine Absicht? (Motiv)

PA

10'

Sprachstarke 9, AHG S. 20

## BACKSTORY DER FIGUREN

Die folgende Übung wird zu den zuvor definierten Figuren durchgeführt.

#### FIGURENIMAGINATION 1 (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?

KU

5'

#### FIGURENKREATION 4 (103)

Alle SP suchen Merkmale und Eigenschaften zu ihrer Figur. Jeder SP faltet ein A4-Blatt in acht Felder und schreibt ins erste Feld den Namen, ins zweite das Kontaktverhalten, ins dritte die Schulbildung oder den Beruf, ins vierte das schönste Erlebnis in der Kind-

EA

10'

heit, ins fünfte die Lieblingsbeschäftigung, ins sechste den besten Freund bzw. die beste Freundin, ins siebte die Lebensumstände, ins achte ein Geheimnis.

---

### FIGUREN VORSTELLEN

Die SP stellen sich in der Zweiergruppe die Backgroundstorys ihrer Figuren vor. Allenfalls ergänzen sie diese gegenseitig noch mit neuen Ideen.

PA

5'

---

## SZENEN BESCHREIBEN

### SPRACHSTARKE 9, AHG S. 20/21 NR. 4/5

Die SP beschreiben in einigen Sätzen die Handlung und den Ort ihrer Geschichte. Dabei kann das Spielmuster ABABA als Grundlage beibehalten respektive das Grundmuster der Phasen 1–5 mit weiteren Dialogen erweitert werden.

Phase 1: Ort etablieren

Phase 2: Beziehung definieren

Phase 3: Ein Problem etablieren

Phase 4: Das Problem steigern und vergrößern

Phase 5: Ein Ende finden (Lösung für das Problem, offenes Ende ...)

PA

20'

Sprachstarken 9, AHG, S. 20–23

---

## DIALOG ENTWERFEN

### SPRACHSTARKE 9, AHG S. 21 NR. 6/7

Die SP schreiben einen möglichen Dialog für die Szenen auf.

PA

1–2 L

Sprachstarken 9, AHG, S. 20–23

---

### DIALOG SPIELEN

Die SP spielen ihren Dialog. Dabei achten sie auf die folgenden Leitfragen:

- Wie sprechen die Figuren (Lautstärke, Dynamik, Tempo, Pausen)?
- Welche Gefühle machen die Figuren während der Szene durch?
- Welche Subtexte könnten eingebaut werden?
- Welche Gestik und Mimik hat die Figur?

PA

---

### SPRACHSTARKE 9, AHG S. 21 NR. 8

Die SP ergänzen ihren Dialog mit möglichen Regieanweisungen. Die Leitfragen helfen dabei.

Sprachstarken 9, AHG, S. 20–23

---

## DIALOG ENTWERFEN

### SPRACHSTARKE 9, AHG S. 21 NR. 9–10

Jeweils zwei Gruppen spielen sich die Szenen gegenseitig vor und geben sich anhand der Fragen und anhand des Kriterienrasters in den «Sprachstarken 9», AHG S. 21–23, Rückmeldungen. Die Rückmeldungen werden von den Gruppen wiederum in die Dialoge eingearbeitet.

GA

30'

Sprachstarken 9, AHG, S. 20–23

---

## (ZUSATZ FÜR STARKE)

### INNERER MONOLOG

Die SP bauen in ihren Dialog zusätzlich einen inneren Monolog ein, bei dem das Publikum Einblick in die Gedanken der Figur erhält. Beim Spielen friert die Szene ein, die Figur tritt aus der Szene heraus und beginnt ihren inneren Monolog vorzutragen (z. B. «Genau so hat mein kleiner Bruder auch immer geguckt, wenn er Mist gebaut hat, und auf ihn war nie jemand böse. Immer war ich schuld

A3 Blätter oder Plakate  
Filzstifte

an allem. Ich, der grosse Bruder, der vernünftig sein musste! Das war so unfair! Aber heute lasse ich das nicht mehr mit mir machen!«). Anschliessend geht die Figur wieder auf ihren Platz zurück und die Szene geht weiter.

Die Übung «Lebenslinie» kann als Grundlage für Ideen für einen inneren Monolog genutzt werden.

### **LEBENSLINIE**

Die SP erfinden eine Biografie für ihre Figur und halten die Lebenslinie ihrer Figur auf einem Blatt mit Filzstift fest. Sie zeichnen darauf die wichtigsten Ereignisse aus dem Leben ihrer Figur ein. Dies können besondere Ereignisse sein, z. B. Geburtstage, Ferien, Ausflüge oder Meilensteine wie Ausbildungsabschlüsse, Umzug nach ... oder Begegnungen mit speziellen Personen, die die Figur geprägt haben.

Durchstreichen, kribbeln oder abändern sind erlaubt. Anschliessend schreiben die SP einen kurzen biografischen Text zu einem Ereignis im Leben ihrer Figur. Sie können den Text in der ersten oder dritten Person Singular schreiben.

A3 Blätter oder Plakate  
Filzstifte

## 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 9 / 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

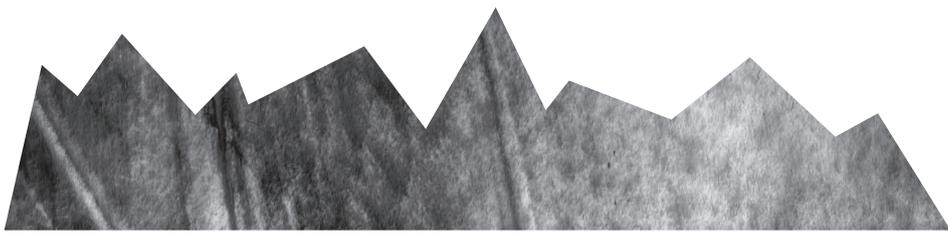
Valeria Stocker

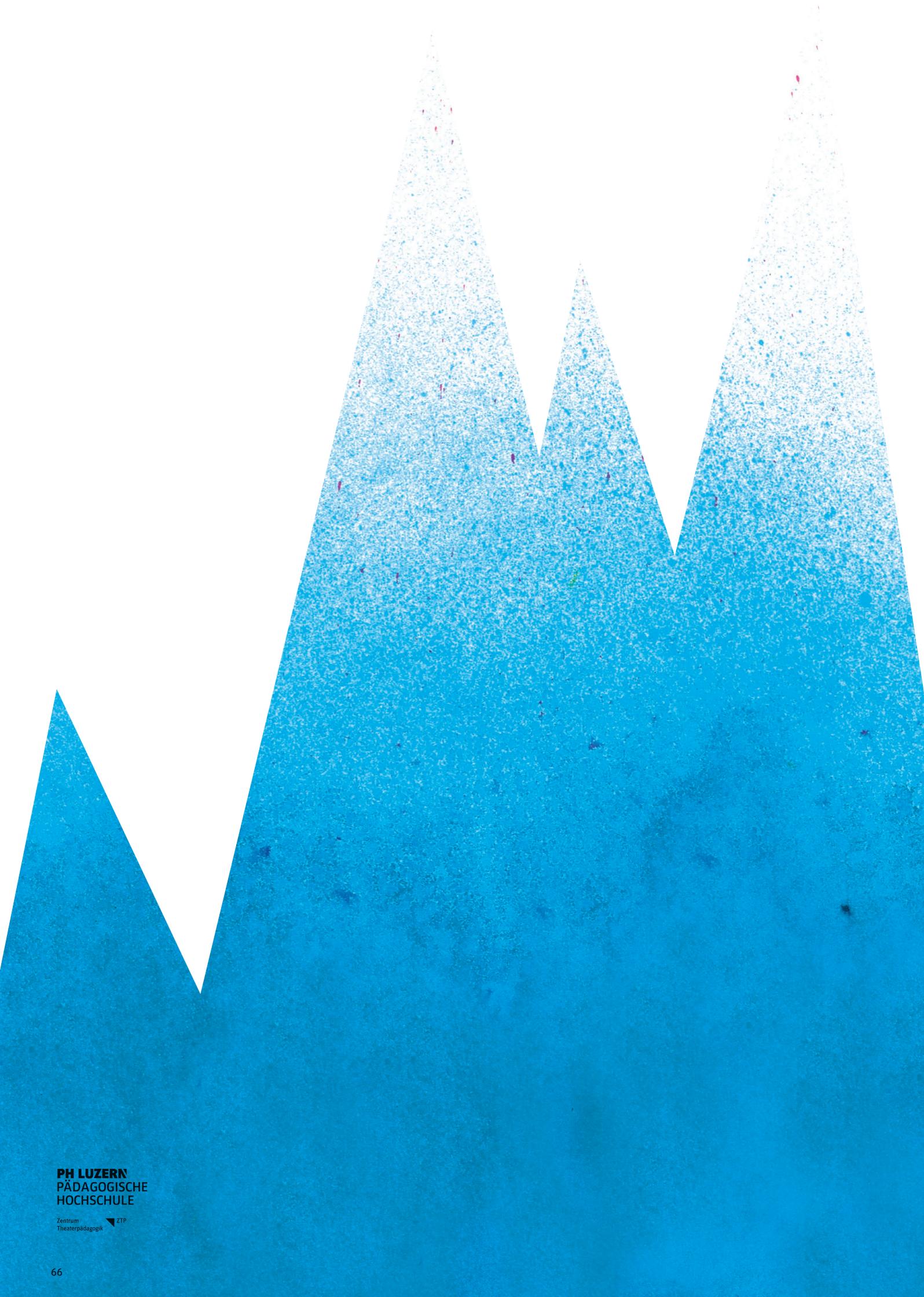
Ursula Ulrich

## Gestaltung / Illustration

Patrick Widmer, Salzburg







**PH LUZERN**  
PÄDAGOGISCHE  
HOCHSCHULE

Zentrum  
Theaterpädagogik 