

7

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

PH LUZERN
PÄDAGOGISCHE
HOCHSCHULE

Zentrum für
Pädagogik



PH





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»

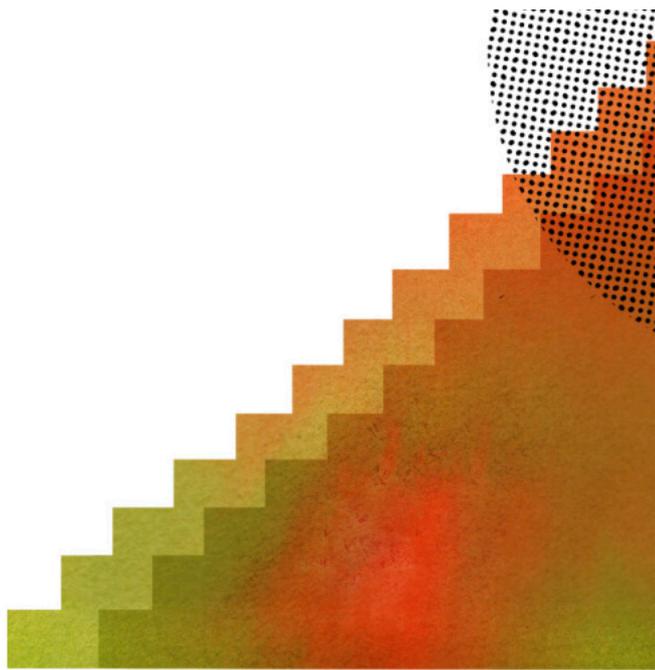
Die Spielideen lassen sich vielseitig im Unterricht einsetzen sowie zeitlich flexibel und individuell anpassen: als Einstieg ins Thema, als Zugang zum Thema, als kreative Auseinandersetzung mit den Aufgaben aus den «Sprachstarken», als Weiterführung, als Vertiefung, als Auflockerung sowie als losgelöste 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 7

Spielideen zum Deutschlehrmittel «Die Sprachstarken 7 – Sprachbuch» (Erscheinungsjahr 2013)

Legende:

Angepasste Spiele, Übungen und Ideen zum Sprachstarken Buch

Basisspiele (Wahrnehmungsspiele, theatrale Spiele)

Überfachliche Ideen mit Bezug zu anderen Fächern (Verbindung zu Fach)

Expeditionen, Lernwerkstätte, Möglichkeitsräume, Inspiration und Ideenpool

Kürzel-Erklärung:

SPL= Spielleitung / Lehrperson – SP Spielende / SuS

Alle Texte und Spielformen, die mit einer Zahl in Klammer (z.B. (89)) versehen sind, stammen aus dem Lehr-Lernmittel „TheaterLuft“ von Ursula Ulrich (PHLU) und Regina Wurster (FHNW).

Spielübersicht

- Welche Wege führen von der Figur zum Stoff (97)
- Bildhauer
- Namensfragment – Akrostichon
- Steckbrief

Konkrete Spielideen

Welche Wege führen VON DER FIGUR ZUM STOFF? (97)

Eine Figur ist ein erfundenes Wesen, eine fiktive Gestalt, die für einen Inhalt oder eine 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.

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

Variante

Die SL gibt verschiedene Figuren rein: z. B. «Geht wie der alte Harry.» Die Harrys treffen nun auf die anderen Harrys im Raum. Wie begrüßen sie sich? Wie schauen sie sich an? usw. Die SPL wirft immer wieder neue Charaktere in den Raum, welche die SP verkörpern sollen.

BILDHAUER (35)

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

Variante

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

Variante «Tintenherz»

Die SP studieren die Figuren in den «Sprachstarken 7» S. 6/7. Sie überlegen sich Backgroundinformationen zu den Figuren. Was haben die Figuren für Gedanken? Welche Absichten verfolgen die Figuren? Woher kommen sie? Wo gehen sie hin? Die SP A sucht nun eine der Figuren aus und formt SP B zu dieser Figur. SP B versucht zu erkennen, zu welcher Figur sie geformt worden ist. Auf Kommando der SPL werden alle SP B lebendig. SP A können nun die anderen SP B der Klasse studieren und versuchen herauszufinden, welche Figuren aus den «Sprachstarken» gespielt werden.

NAMENSFRAGMENT – AKROSTICHON

Zu dritt. Alle SP schreiben für ihre Figur (z. B. passend zu einer Figur aus den «Sprachstarken 7», S. 6/7) ein Namensfragment.

Dabei schreiben die SP den Namen ihrer Figur senkrecht auf ein Blatt. Zu jedem Buchstaben schreiben die SP ein Wort.

Die Wortsammlung wird an einen SP weitergegeben. Dieser schreibt während drei Minuten möglichst spontan, ohne nachzudenken eine kurze Geschichte mit der Wortsammlung.

Die Geschichten werden dem dritten SP zum Vorlesen weitergegeben.

Beispiel:

S – Sonnenaufgang

I – Immer

M – Mutter

O – Orange

N – New York

A – Alltag

Simona steht jeden Tag mit dem Sonnenaufgang auf. Immer wenn es langsam hell wird, trinkt sie ihren obligaten Morgenkaffee. Sie ist Mutter von drei kleinen Kindern. Darum genießt sie die morgendliche Ruhe und isst zu ihrem Kaffee gerne noch eine frische Orange. Meist träumt sie in diesen Momenten von grossen Städten wie New York oder Paris. Sobald eines ihrer Kinder ruft: «Mami, ich bin wach», kehrt sie von ihrer Traumwelt zurück in ihren Alltag.

STECKBRIEF + AUFTRITT ALS FIGUR

Die SP wählen eine Figur aus und schreiben dazu einen Steckbrief (Name, Alter, Hobbys, Lieblingsessen, [zukünftiger] Beruf, Geschwister, Geheimnis usw.). Die SP bereiten in der Rolle ihrer Figur anschliessend einen Auftritt vor, indem sie sich vorstellen. Die Art des Auftritts ist bereits inszeniert. Wie würde diese Person auftreten? Was würde sie machen, um sich vorzustellen? Alle SP präsentieren im Rahmen dieses Auftritts ihre Figur.

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 neues Bild wünschen.

BEGEGNUNG

Es wird eine Bühnensituation (Spielfläche – Publikum) hergestellt. Die Zuschauenden bestimmen den Ort, an dem sich zwei Figuren begegnen werden (z. B. vor der Bäckerei, Wartezimmer Zahnarzt, im Café usw.). Zwei SP gehen hinter die Bühne, die eine SP betritt in ihrer erfundenen Figur die Bühne, richtet sich dort ein und wartet. Die andere Figur kommt etwas später dazu und reagiert. Die folgenden W-Fragen (siehe oben) unterstützen die SP in ihrer Figurenentwicklung.

Die SP improvisieren die kurzen Begegnungen ohne vorherige Absprache. Nach einer Weile verabschiedet sich die eine Person, weil sie realisiert, dass sie etwas zu Hause vergessen hat.

FIGUR WECHSELT GESCHICHTE

Zu zweit. Die SP überlegen sich zwei Geschichten, die sie kennen. Sie wählen eine Figur pro Geschichte aus (muss nicht die Hauptfigur sein) und überlegen sich dazu, was die beiden gewählten Figuren auszeichnet. Nun lassen sie die Figuren die Geschichte wechseln. Was passiert nun mit den Geschichten?

Die SP wählen eine der veränderten Geschichten und schreiben davon ein Kapitel / eine Szene neu. Die neu entstandenen Geschichtsfragmente lesen die SP einander vor – in kleineren Gruppen oder über einen längeren Zeitraum hinweg jeweils kurz vor der Pause / Schulschluss.

Seite im Buch Thema

8/9 Leseinteresse

Spielübersicht

- Bücher als Vorlage
- Trailer

Konkrete Spielideen

BÜCHER ALS VORLAGE

Die SPL sammelt mit den SP Bücher. Die SP bringen Lieblingsbücher mit oder leihen sie aus der Schulbibliothek aus. Es gelten aktuelle sowie Lieblingsbücher aus der Kindheit.

Die Titel werden an der Wandtafel oder auf einem Flipchart aufgeschrieben. Die SP, welche ein Buch kennen, stellen den Inhalt des Buches in drei bis vier Sätzen vor. Zu dritt wählen die SP ein Buch aus und spielen eine fiktive Szene daraus nach. Sie spielen die Szene einer anderen Gruppe vor, die Gruppe versucht den Buchtitel anhand der Szene zu erraten. Die Szenen dürfen vom Originalinhalt abweichen und frei erfunden sein, die Geschichte und ihre Figuren sollen aber erkennbar bleiben.

TRAILER

Zu zweit oder zu dritt. Die SP entscheiden sich in selbst gewählten Gruppen für ein Lieblingsbuch, in das sie einen Einblick geben wollen. Sie erspielen einen Trailer – also eine gespielte Zusammenfassung, nicht länger als eine Minute, die sie anschliessend der Klasse vorspielen.

Das kann ein besonders spannender Moment, ein Lieblingsmoment sein oder auch mehrere Momente, die jeweils mit einem klaren «Cut» (Schnitt) voneinander getrennt sind. Inspiration kann eine Buchzusammenfassung oder der Text auf der Buchrückseite sein. Welcher Trailer macht besonders neugierig auf das Buch?

Variante

Trailer als Kurzfilm drehen mit Schultablet oder Handy und bearbeiten/schneiden.

(→ Medienbildung, BG)

Thema

Fiktion / Realität

Spielübersicht

- Fiktion / Realität

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.

Spielübersicht

- Kreisgeschichten
- Genrewechsel

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

Variante 1

Das Spiel kann gut in Kleingruppen gespielt werden.

Variante 2

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

Variante «Sprachstarke»

Die SP erfinden eine realistische, fiktive oder fantastische Geschichte oder einen Reisebericht.

GENREWECHSEL

Im Kreis, alle SP erfinden gemeinsam eine kurze Alltagsszene. Beispiel: Ein Kind wird am Morgen von seinem Vater geweckt, es steht auf, zieht sich an. Dann hört es einen Schrei aus der Küche. Das Kind rennt in die Küche. Es liegt die Lieblingstasse von der Schwester auf dem Boden, die Mutter steht erstarrt daneben, die Schwester weint. Nun bilden die SP Vierergruppen. Jede Gruppe wählt ein Genre (Musical, Krimi, Fantasy, Drama, Komödie, Western usw.) und spielt die Szene in diesem Genre nach. Dabei dürfen die SP Dinge dazuerfinden und abändern, falls das Genre es verlangt. Der Fokus bleibt jedoch auf der Handlung der Alltagsszene. Die SPL kann die verschiedenen Genres als Inspiration auf Kärtchen schreiben.

Spielübersicht

- Bodycheck
- Klingkreis
- Zuhören – Betonen
- Kaugummikauen
- Mit Wörtern spielen

Konkrete Spielideen

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?

KAUGUMMIKAU (59)

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

Kaugummi, scharfer Kaugummi usw.

KLINGKREIS (65)

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

Variante

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

MIT WÖRTERN SPIELEN

Alle SP gehen durch den Raum und benennen alle Gegenstände, die sie sehen. Anschliessend wählen alle SP aus diesen Wörtern ein Lieblingswort aus. Nun versuchen sie das Wort auf differenzierte Weise auszusprechen: laut, leise, als Gerücht, zerkauend, lang gezogen, verliebt, als Neuigkeit, als Schimpfwort ...

ZUHÖREN – BETONEN

Zu zweit. SP A sagt einen Satz und betont ein Wort besonders. SP B wiederholt nun diesen Satz, betont aber ein anderes Wort. Die SP wechseln sich so lange ab, bis sämtliche Wörter des Satzes einmal betont worden sind.

Reflexion

- Was passiert mit dem Sinn des Satzes, wenn er unterschiedlich betont wird?
- In welchen Situationen wird der Satz wie betont?

Thema

Lesen gestalten

Spielübersicht

- Textspielerei
- Atmosphäre
- Klanggeschichten

Konkrete Spielideen

TEXTSPIELEREI (66)

Zu viert. Jede Gruppe wählt einen bekannten Text (oder den Text «Zauberzunge» aus den «Sprachstarken 7», AB5a-c). 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

Jede Gruppe baut mind. zwei sprachliche Gestaltungsmittel in ihre Präsentation ein. Dazu darf der Text verändert werden.

Chor

- Alle SP sprechen eine Textstelle gemeinsam aus.

Textform

- Ein SP erzählt in Gedichtform.

Durcheinander

- Alle SP sprechen verschiedene Textstellen durcheinander.

Loopen

Textstellen werden immer wieder wiederholt.

Klangteppich

- Es werden zum Inhalt passende Geräusche aufgenommen und während der Präsentation abgespielt.

(→ Musik)

ATMOSPHERE (63)

Zwei Gruppen. Beide Gruppen bestimmen eine SP, die die Erzählfunktion übernimmt. Die beiden Erzählerinnen berichten sich gegenseitig von einer Textpassage. Die Geschichte geht von einer Vorlage aus, die die SPL herausgesucht hat. Die restlichen Gruppenmitglieder vertonen die Texte im Hintergrund mit körpereigenen Instrumenten und schaffen so unterschiedliche Atmosphären.

Variante

Die Gruppen unterteilen den Text, sodass die Erzählerin abwechselt. Ausserdem bauen die SP Pausen ein, in denen es still ist oder nur die Geräuschkulisse langsam anschwillt oder leise ausklingt. Am Schluss tauschen sich die Gruppen aus – was war besonders spannend?

Hat etwas überrascht?

KLANGGESCHICHTEN (70)

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

(→ MU)

Seite im Buch

Thema

12/13

Biografie

Spielübersicht

- Biografische Etüde
- Biografie erfinden
- Narbengeschichten

Konkrete Spielideen

BIOGRAFISCHE ETÜDE

Einzelnen. Die SP bekommen ein weisses Blatt und einen Stift. Einen Moment schliessen sie die Augen und stellen sich ihre Lebenslinie bis zum aktuellen Tag vor. Nun wählen sie drei Momente aus ihrem Leben aus, die ihr Leben oder einen Teil ihres Lebens stark verändert haben. Sie skizzieren diese drei Momente auf das Blatt. Dabei muss nur für die SP ersichtlich sein, was sie malen.

Ausgehend von diesen drei Skizzen schreiben die SP einen kurzen Text.

Anschliessend wählen die SP einen Ausschnitt aus ihrem Text, den sie präsentieren werden. Sie machen sich Gedanken zur Präsentation und wählen eine passende Präsentationsform. Sie dürfen dafür auch zu zweit arbeiten.

Folgende Überlegungen können sie darin unterstützen:

Ort

Wo soll der Text präsentiert werden? Gibt es einen Ort, der sich mit dem Inhalt verbindet? Der besonders dazu passt? Wo sollen die ZS sitzen?

Performance

Wie wird der Text präsentiert? Wird er vorgelesen, szenisch gespielt oder die Gefühle in einer Bewegung dargestellt? Soll der gesamte Text vertont werden oder gibt es Textfragmente, die im Raum zu lesen sind?

Geräusche/Ton

Gibt es Klänge, Audioeinspielungen oder ein Musikstück, das den Text unterstützt oder ihn ohne Worte erzählen könnte?

Objekt

Gibt es ein oder mehrere Objekte, die die SP mit ihrem Text oder

ihrer Erinnerung verbinden?

Die Texte werden in einer Stationenperformance präsentiert – das Publikum wechselt je nach Präsentation den Ort.

BIOGRAFIE ERFINDEN

Zu zweit. Die SP wählen einen Moment in ihrem Leben, der entscheidend war. Was wäre, wenn sie da anders entschieden hätten? Oder etwas anderes passiert wäre? Sie schreiben das Szenario bis zum Moment der Entscheidung auf. Die SP lesen sich gegenseitig ihre Texte vor. Anschliessend tauschen sie ihre Geschichten. Nun denkt jede*r SP das Szenario des anderen weiter. Sie schreiben ihre Ideen auf und lesen die neuen Lebensgeschichten einander vor. Nun können die «echten Geschichten» zu Ende erzählt werden. Variante: Die Präsentation der Geschichten findet in einer grösse-

ren Gruppe (z. B. 8 SP) statt. Ein*e SP erzählt die Geschichte des Partners / der Partnerin mit beiden Endungen. Publikum versucht zu erraten, welche der beiden Varianten wirklich passiert ist.

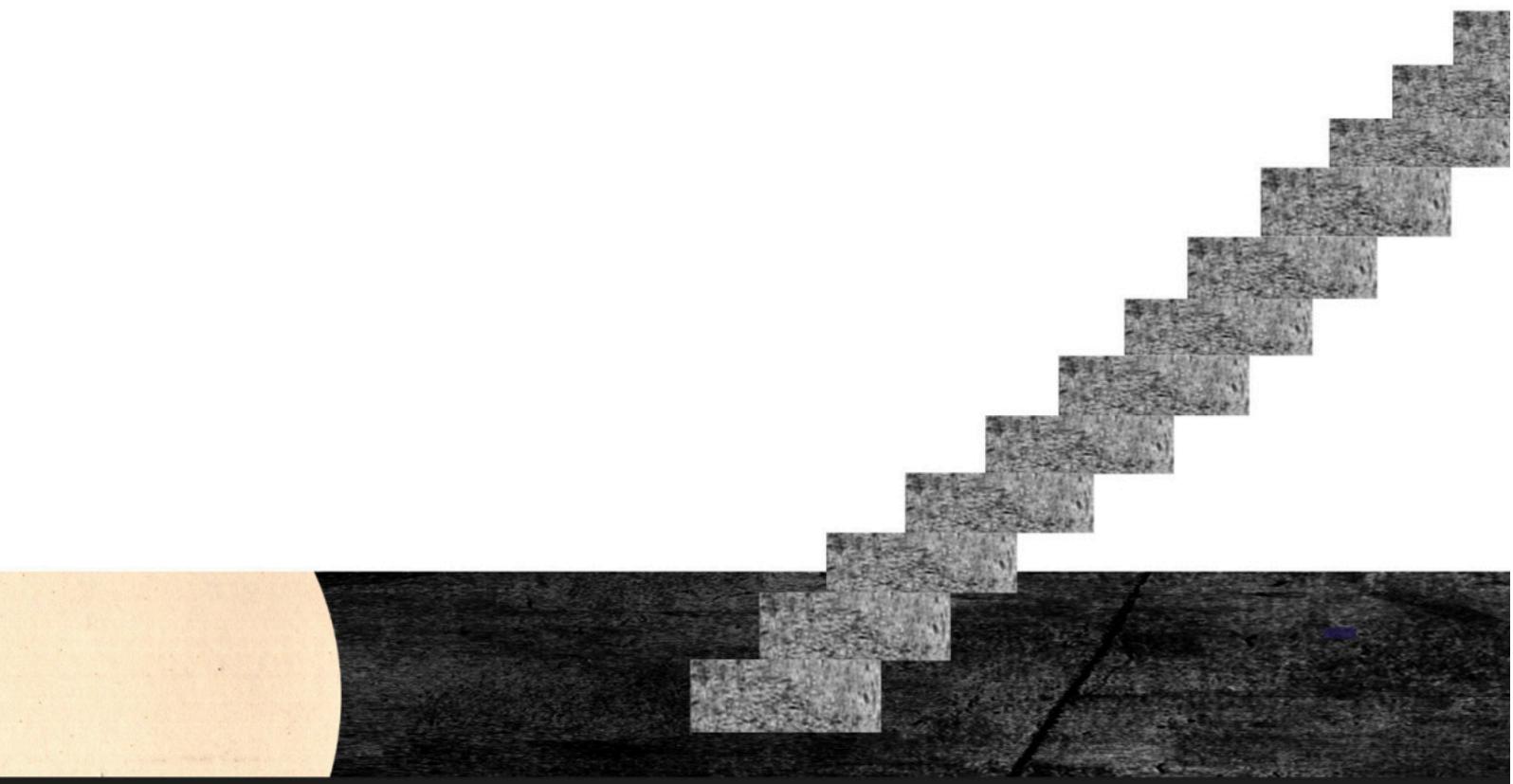
NARBENGESCHICHTEN

Die SPL bereitet sehr grosse Papiere vor, auf denen ein Körper gut Platz findet, und verteilt sie im Raum. Die SP arbeiten zu zweit: A legt sich auf das Blatt Papier, B umkreist die Silhouette von A. A erhebt sich und zeichnet alle (körperlichen) Narben ein, die sie hat, und erzählt dem Gegenüber von einer Narbe die detaillierte Geschichte dahinter. B merkt sich diese Geschichte, denn sie wird nachher die Geschichte erzählen, als wäre sie Person A. Dann wird gewechselt. Die Geschichten werden den anderen SP präsentiert.

SCHREIBPROJEKT

«PORTRÄT SCHREIBEN» (S. 14–17)

LITERATUR, HÖREN, SCHREIBEN, SPRECHEN



Spielübersicht

- Die innere kritische Stimme
- Platz für divergierendes Denken
- Kreuz und Kreis, Hand und Fuss
- Automatisiertes Schreiben
- Wörtersammlung
- Gruppentext
- Dreiwortgeschichten
- Fleisch am Knochen
- Fortsetzungsgeschichte
- Schlagzeile
- Reporter-Storys

Konkrete Spielideen

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?», S. 35.)

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 Spielenden 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.

Insbesondere beim kreativen Schreiben kann deshalb auf formale Aspekte, wie z. B. die Rechtschreibung, verzichtet werden.

Das Bewerten und Korrigieren der Texte kommt darum erst in einem nächsten Schritt.

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.

Reflexionsrunde im Kontext von Ideenfindung / kreativem 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

einem anderen Ort. 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.

AUTOMATISIERTES SCHREIBEN

Die SP schreiben während 10 Minuten ununterbrochen. Sie sollten nie mit dem Schreiben aufhören. Dabei gibt es kein richtig oder falsch, keine Zensur. Die «innere kritische Stimme» (siehe Übung oben zur IKS) ignorieren. 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. Die SP dürfen die Sprache wählen, in der sie sich wohlfühlen. Falls eine Fortsetzung in Gruppenarbeit angestrebt wird, sollten sich die SP auf eine Sprache einigen.

Variante 1

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

Variante 2

In Anlehnung an die Schreibmappe («Sprachstarke», S. 28/29) suchen die SP aus ihrer Schreibmappe einen Begriff, der zu einem Bild, Gegenstand oder Zeitungsausschnitt passt. Sie schreiben diesen Begriff auf ein Post-it und hängen die Post-its an die Schreibwand im Raum. Diese Begriffe gelten als Inspiration für das automatisierte Schreiben.

WÖRTERSAMMLUNG

Im Raum wird eine «Schreibwand» eröffnet. Jede SP durchkämmt nun ihren Text aus der Übung «automatisiertes Schreiben» nach Lieblingsstellen und streicht diese an. Das können einzelne Wörter, Textfragmente oder ganze Sätze sein. Aus diesen Lieblingen werden nun 3 einzelne Wörter gewonnen, die jeweils auf ein Post-it geschrieben werden. Die SP hängen ihre Post-its an die Schreibwand.

GRUPPENTEXT (ZU AUTOMATISIERTEM SCHREIBEN)

Die SP wählen aus ihrem geschriebenen Text aus der Übung «automatisiertes Schreiben» 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.

DREIWORTGESCHICHTEN (118)

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

Variante

Die SP suchen sich Begriffe von den Wörtern an der Schreibwand (Übung «Wörtersammlung») aus.

FLEISCH AM KNOCHEN

Die SP schneiden aus ihrem zuvor geschriebenen Text die interessanten Stellen heraus, legen diese auf ein leeres Blatt und ordnen sie. Die Bruchstücke werden nun mit Zwischentexten zu einem neuen Text verarbeitet.

FORTSETZUNGSGESCHICHTE

Zu viert. Die SP wählen einen Satz aus ihrem Text oder einen Satz eines anderen Textes aus und schreiben diesen auf ein Blatt (A4). Im Anschluss schreiben die SP gemeinsam einen neuen Text, der mit diesem Satz beginnt. Dann werden die Blätter reihum weitergereicht und jede SP schreibt auf dem erhaltenen Blatt an der Geschichte weiter, jeweils eine Minute lang. Dann wird gestoppt und die Blätter werden wieder reihum weitergegeben, bis die Geschichte fertig ist oder maximal drei Runden lang die Geschichten weitergegeben wurden (12 Minuten).

Dann lesen die SP einander die entstandenen Geschichten vor. Sie können sie auch als Audioaufnahme einlesen und dann diese mit anderen Gruppen austauschen.

Welche Geschichte verführt zum Weitererfinden?

Variante

Ein Lieblingsmoment aus der Geschichte wird szenisch nach- bzw. weitergespielt. Dabei wählen die SP, in welchem Genre sie den Moment spielen wollen (als Abenteuerroman, Krimi, Held*innenat, Horrorgeschichte, Komödie ...).

SCHLAGZEILE

Die SPL gibt verschiedene Schlagzeilen vor. Die SP wählen die Schlagzeile aus, welche sie am spannendsten finden. Die SP schreiben die gewählte Schlagzeile auf ein weisses Blatt und überlegen sich eine aufregende Geschichte zu dieser Schlagzeile. Sie skizzieren auf einem leeren Blatt mit Stichworten, was in ihrer Geschichte passiert, und schreiben erst danach ihre Geschichte auf. Die SP heften ihre fertigen Geschichten mit Magneten an die Wandtafel, damit sie alle lesen können.

Variante

Geschichte des Tages (→ vergleiche Reporter-Stories 132)
Zu fünft improvisieren die SP eine Redaktionssitzung. Jede*r SP bringt die eigene Schlagzeilengeschichte für die Titelseite in der Zeitung mit. Nun wird gemeinsam verhandelt, welche Geschichte genutzt wird. Dabei wird jede Schlagzeilengeschichte möglichst leidenschaftlich verteidigt und schlagkräftige Argumente gesucht. Wenn die Redaktion entschieden hat, versucht die Gruppe, die ausgewählte Geschichte in 4 bis 5 Standbildern nachzuspielen. Die SP, die den Text geschrieben hat, übernimmt die Rolle der Erzählerin.

REPORTER-STORIES (132)

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

Seite im Buch

Thema

17/18

Porträt

Spielübersicht

- Spiegelspiegel
- Hydrant
- Porträt-Standbilder
- Ein Tag im Leben von ...
- Hast du schon jemals ...
- Situationen-Catwalk
- Figurencreation 1
- Figurencreation 3
- In den Schuhen

Konkrete Spielideen

SPIEGELSPIEGEL (9)

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

Variante Sprachstarke

Die SP lesen vorab die Begriffssammlung auf dem Arbeitsblatt «Gesichter beschreiben» («Sprachstarke» 7, AB 9). Während des Spiels betrachten sich die SP ganz genau und beschreiben mit ruhiger Stimme, was sie sehen (z. B. «Ich sehe braune, offene Augen, ein leichtes Lächeln auf den Lippen, mit schwarzer Mascara geschminkte Wimpern ...»).

HYDRANT (134)

Zu acht. Sechs SP treten nacheinander auf die Spielfläche. Beim

Betreten nennen die SP einen Gegenstand, z. B. einen Hydranten, und positionieren sich als dieses Objekt. Die zweite SP folgt, z. B. als alte Tanne. Dies wird wiederholt, bis alle sechs SP auf der Spielfläche ihre Positionen eingenommen und ihre Funktionen genannt haben. Nun betreten die beiden letzten SP das Spielfeld und beginnen in der entstandenen Umgebung eine Szene zu spielen. Eine Reihenfolge ist nicht vorgegeben, der Fokus liegt auf dem freien Assoziieren und Entstehenlassen einer kleinen Geschichte.

PORTRÄT-STANDBILDER

Zu dritt. Die SP lesen die Porträts in den «Sprachstarken 7», S. 16/17, durch und wählen ein Porträt aus. Sie stellen in 3 Standbildern das Porträt vor (z. B. 1. Standbild: Davide als Pfadfinder in einem Zelt, 2. Standbild: Davide auf Velotour im Moment, als der Sturm aufkommt, 3. Standbild: Davide als Verkäufer). Die anderen SP versuchen zu erraten, welches Porträt sie darstellen und welche Szenen aus dem Text sie in Standbildern darstellen.

EIN TAG IM LEBEN VON ...

Die SP lesen die Porträts in den «Sprachstarken 7», S. 16/17, durch und wählen individuell ein Porträt aus. Ausgehend von diesem Porträt überlegen sich die SP, wie ein Tag im Leben von dieser Person aussehen könnte, und schreiben dies in kurzen Stichworten auf. Die SP bilden 5er-Gruppen und lesen sich ihre Texte vor. Nun überlegen sich die SP in den Gruppen, welches Porträt sie auswählen. Sie können die Texte, die sie geschrieben haben (ein Tag im Leben von ...), weiterverwenden. Davon ausgehend überlegen sie sich eine kleine Szene zu einem Tag im Leben von der ausgewählten Person und spielen diese.

HAST DU SCHON JEMALS ...

Zu zweit. Die SP befragen sich gegenseitig in einem persönlichen Kurzinterview. Die folgende Fragesammlung «Hast du schon jemals» dient als Grundlage. Lautet die Antwort auf die Frage «Ja», beginnt die erzählende SP genauer von den Erlebnissen zu berichten. Lautet die Antwort auf die Frage «Nein», wird die nächste Frage gestellt (vgl. Lorenz Hippe: «Und was kommt jetzt?», S. 66/67).

Fragekatalog Hast du schon jemals ...

- ... Geld gefunden?
- ... etwas gewonnen?
- ... etwas Verbotenes getan?
- ... etwas dir Unbekanntes gegessen?
- ... dich gefürchtet?

Bist du schon jemals ...

- ... in eine unangenehme Situation gekommen?
- ... von jemandem überrascht worden?

Warst du schon jemals ...

- ... in New York, Berlin, Japan?
- ... wunschlos glücklich?
- ... traurig?

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. Ausgangslage dazu sind die Texte «ein Tag im Alltag von ...». 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.

FIGURENKREATION 1 (99)

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

Variante

Nach einer Runde können Themen angegeben werden wie: Welches wichtige Objekt würde die Figur mitnehmen, müsste sie ihr zu Hause verlassen? Wie ist ihre Familie? Wie sieht ihr Arbeitsleben aus? Was ist ihr Geheimnis?

FIGURENKREATION 3 (101)

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

Variante 1

Die Merkmale werden von verschiedenen Personen ausgefüllt durch das Weitergeben des Blattes. Das letzte Feld füllt wieder die SP aus, die die Figur «erfunden» und benannt hat. Nun versuchen die SP, als ihre Figur durch den Raum zu gehen und beim Gehen die Eigenheiten der Figur zu erforschen. Anschliessend erfinden und skizzieren sie ein Porträt über ihre Figur und teilen ihre Entwürfe mit den anderen.

Dieses Material kann als Ausgangslage für das Schreiben eines Porträts dienen.

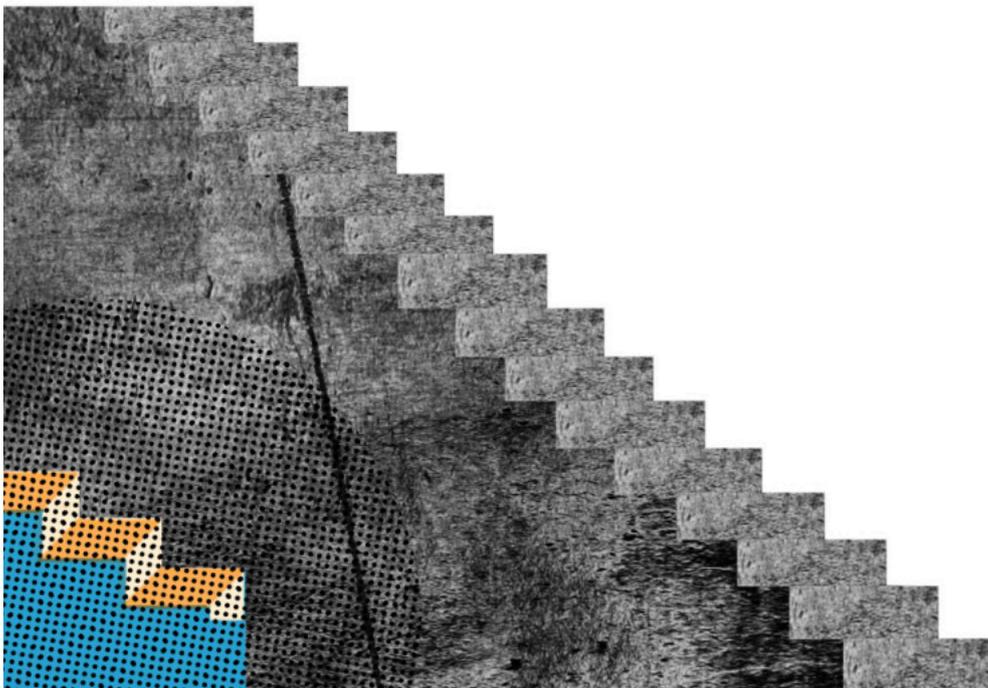
Variante 2

In einem alten Bilderrahmen entsteht ein dreidimensionales Porträt durch verschiedenste Gegenstände, Bilder oder Fundstücke, die zur erfundenen Figur passen. Die SP sammeln diese über mehrere Tage und fügen sie zu einer Porträt-Collage zusammen. (→ BG)

IN DEN SCHUHEN VON ...

Eine Stunde in den Schuhen von ... Die SP suchen für ihre erfundene Figur ein Paar Schuhe. Mit dem Anziehen der Schuhe schlüpfen sie für eine Stunde in die Rolle der Figur. Eine Stunde begeben sie sich in der Umgebung auf einen Spaziergang und versuchen dabei, nie aus ihrer Rolle zu fallen. Dabei entdecken sie, wie sich die Figur bewegt, was sie mag / nicht mag, was ihre Eigenheiten sind ...

SCHLAGLICHTER AUF FRIEDRICH GLAUSEN UND ANNEMARIE SCHWARZENBACH (S. 18–19)



Links:

BLICKNICKLAUF (46)

Schwarzenbach, Annemarie:
Nachlass Annemarie Schwarzenbach (admin.ch)
<https://ead.nb.admin.ch/html/schwarzenbach.html>

HÖRSPIEL

Theatertext:
<https://www.kindertheater.de/stuecke-und-autoren/titel/matto-regiert.html>

Spielübersicht

- Detektiv
- Rumpelstilz
- Geheimverbindungen
- Schriftsteller
- Fotoalbum
- Dreiminutenfragment
- Blicknicklauf
- Hörspiel

Konkrete Spielideen

DETEKTIV (19)

Alle im Raum gehend. Die SPL bestimmt mit einem Hut einen Detektiv, der Schmuggelware unter den anderen entdecken muss. Die anderen versuchen möglichst unauffällig, einen Gegenstand untereinander herumzugeben, ohne dass der Detektiv es bemerkt.

Variante

Die zu schmuggelnden Gegenstände sind verhältnismässig gross, sodass nur mehrere SP miteinander die Ware schmuggeln können. Hierfür ist es hilfreich, wenn sich Tarngruppen bilden, um von der effektiven Schmuggelware abzulenken.

RUMPELSTILZ (29)

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

Variante 1

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

Variante 2

Rumpelstilz kann anstelle von Bewegungen auch Klänge und Geräusche initiieren.

GEHEIMVERBINDUNGEN (52)

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

Variante 1

Sich auf beide Verbindungen gleichzeitig konzentrieren.

Variante 2

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

Variante 3

Alle SP suchen sich einen gegnerischen MSP und einen MSP als Schutzschild aus. Beim Gehen durch den Raum müssen die SP darauf achten, dass der «Schutzschild» sich immer zwischen ihnen und dem «Gegner» befindet.

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 Annemarie Schwarzenbach

Der*Die Schriftsteller*in schlüpft in die Rolle von Annemarie Schwar-

zenbach und berichtet von ihren Reiseerlebnissen («Sprachstarke 7», S. 19).

FOTOALBUM

In Kleingruppen. Die SP erhalten je Gruppe ein Foto aus dem Nachlass von Annemarie Schwarzenbach. Was ist darauf zu sehen? Gibt es dort Menschen, Tiere, Maschinen oder Natur zu sehen? Wie klingt dieser Moment/dieser Ort, welche Geräusche sind dort zu hören? Um welche Uhrzeit wurde das Foto aufgenommen? Was ist davor passiert? Was passiert danach?

Varianten

- Die Gruppe gestaltet ein Standbild zum Foto.
- Die Gruppe vertont das Foto als Klang- und Geräuschteppich.
- Die Gruppe erfindet eine kurze Theaterszene zum Foto. In der Szene muss das Foto mindestens einmal als Standbild nachgestellt erkennbar sein («Freeze»).

Die Gruppen präsentieren einander die erfundenen Bilder. Das Publikum beschreibt, was es gehört oder gesehen hat, und versucht zu erraten, was auf dem Foto zu sehen war. Danach zeigt die Gruppe dem Publikum das Foto.

DREIMINUTENFRAGMENT «LIEBESERKLÄRUNGEN»

Allein. Die SP hören sich aus der Lesung «Liebeserklärungen» von Annemarie Schwarzenbach (vgl. www.srf.ch) eine kurze Passage an (z. B. 21:53–23:49 / Die junge Annemarie Schwarzenbach betrachtet sich im Spiegel). Direkt im Anschluss schreiben die SP ein Dreiminutenfragment dazu:

- Was geht ihr durch den Kopf?

Nach dem Schreiben anonymisieren die SP ihren Text so, dass Personen nicht mehr erkannt werden können. In kleinen Gruppen dürfen die SP ihren Text, sofern sie das möchten, vorlesen.

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.

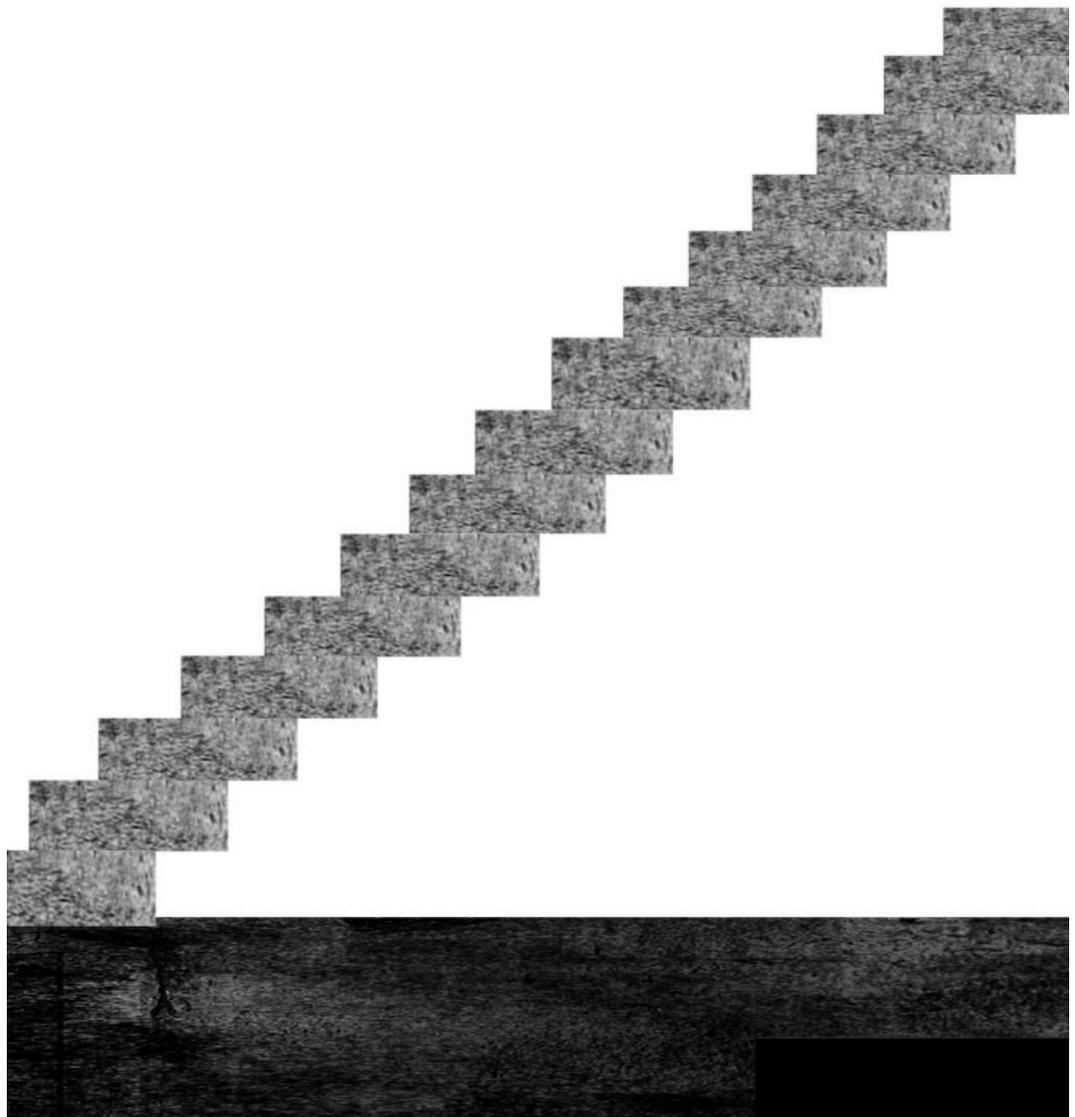
Variante Liebeserklärungen

Der Weg durch die Mitte kann mit einem Auftrag angereichert werden, z. B. mit Worten, die ihnen nach dem Anhören einer Passage (z. B. ab Minute 21:53–23:49) aus der Lesung «Liebeserklärungen» von Annemarie Schwarzenbach (vgl. www.srf.ch) in den Sinn kommen.

HÖRSPIEL

In Kleingruppen. Jede Gruppe erhält eine kurze Szene aus dem Theatertext «Matto regiert». Die SP verteilen die Rollen untereinander und lesen die Szene gemeinsam in der Gruppe. Danach vertonen und untermalen sie die Szene mit Geräuschen und Tönen. Diese können mit dem Körper, mit der Stimme und mit Gegenständen erzeugt werden. Die Gruppen präsentieren einander die Live-Hörspiele, wobei das Publikum die Augen schliesst oder den Rücken zu den Spielenden dreht. Alternativ auch Passage aus dem Roman wählen.

PRO UND KONTRA (S. 20–29) HÖREN, LESEN, SPRECHEN



Seite im Buch **Thema**

20/21 **Gedicht**

Spielübersicht

- Gedicht «übersetzen»

Konkrete Spielideen

GEDICHT «ÜBERSETZEN»

Die SP hören das Gedicht, sie schreiben sich dabei individuell auf, was sie glauben zu verstehen, es darf auch völliger Nonsens sein (nur weil es so klingt, wie ein Wort, das sie kennen). Sie «übersetzen» sozusagen das Gedicht ins Deutsche. Die SP finden sich in 4er-Gruppen zusammen und lesen sich ihre Gedichte vor.

Die SP wählen gemeinsam ein Gedicht aus und stellen es in Standbildern dar. Dazu liest eine SP aus der Gruppe das neue, «übersetzte» Gedicht vor.
(→ Fremdsprachen)

Seite im Buch **Thema**

22/23 **Im Tattoo-Studio**

Spielübersicht

- Henna-Tattoo
- Zukunftsvisionen

Konkrete Spielideen

HENNA-TATTOO

Alle SP überlegen sich, welche Tattoo-Motive ihnen gefallen, und zeichnen diese. Sie versuchen, verschiedene Varianten von ihrem Lieblingsmotiv zu zeichnen. In kleinen Gruppen werden die Motive angeschaut und besprochen:

- Wie kann das Motiv noch kreativer gestaltet werden?
- Wie muss das Motiv gestaltet, damit man es mit Henna malen kann?
- Wo auf dem Körper soll das Motiv platziert werden?
- Wie muss das Motiv angepasst werden, damit es zur gewünschten Körperstelle passt?

Die SP dürfen sich für ein Motiv entscheiden und dieses sich gegenseitig mit Hennafarbe aufmalen. Die SP werden dazu ermuntert, die kommenden Tage zu beobachten, welche Reaktionen ihr Henna-Tattoo im Alltag auslöst.

Nach 1 bis 2 Wochen wird reflektiert:

- Wie kam das Henna-Tattoo bei der Familie, bei den Freunden, Nachbarinnenn, Lehrpersonen usw. an?

- Welche Diskussionen zum Thema Tattoo hat es ausgelöst? Welche Meinungen wurden vertreten?
- Wie sind die SP selbst mit dem Tattoo umgegangen? Wer war froh, dass es wieder weg war? Warum?

ZUKUNFTSVISIONEN

Zu welchen Situationen könnte ein Tattoo in Zukunft führen ...
... unter Freunden?
... in der Familie?
... im Beruf?
... in 30 Jahren?
... im Tattoostudio?
...

Zu viert. Sie SP sammeln in der Gruppe Ideen. Sie entscheiden sich für eine und spielen dazu eine kurze Szene, die sie der Klasse präsentieren.

Seite im Buch **Thema**

24/25 **Eine Diskussion vorbereiten**

Spielübersicht

- Gleichgewicht
- Auftrittabgang
- Ja – Nein
- Recherche
- Stille Diskussion

Konkrete Spielideen

GLEICHGEWICHT (32)

Zu zweit gegenüber. Die Füße parallel. Die SP legen Handfläche an Handfläche und versuchen durch Druck und Entlasten das Gegenüber aus dem Gleichgewicht zu bringen. Die Handflächen müssen aneinander bleiben und Füße dürfen sich nicht bewegen. Verliert

man das Gleichgewicht, bekommt der andere SP einen Punkt. Wenn eine SP fünf Punkte gesammelt hat, ist das Spiel fertig.

Variante

Die SP stehen sich seitlich gegenüber, sodass beide in eine andere Richtung schauen und sie sich mit einer Aussenkante des Fusses be-

rühren. Die SP halten sich an einer Hand und versuchen so, den anderen aus der Balance zu bringen. Wer seine Füße bewegt, verliert.

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 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 (vgl. S. 97). Erst wenn alle W-Fragen über das Spiel geklärt sind, erfolgt der Abgang.

JA – NEIN

Zu zweit. Die SP improvisieren einen Dialog, in dem immer nur Ja oder Nein gesagt werden darf.

Variante 1

SP 1 sagt immer Ja, SP 2 immer Nein. Dabei spielen sie mit Emotionen, Lautstärke, Tempo, Mimik und Gestik.

Variante 2

Das Ja-Nein-Spiel kann auch mit der ganzen Gruppe im Kreis gespielt werden, Ja geht nach links, Nein nach rechts im Kreis. Gebrochen werden können Streitereien (Ja–Nein–Ja–Nein ...) mit einem «Hey!», das ein dritter SP ruft und damit den Spielimpuls zu sich nimmt. Er ist der nächste SP, der ein Ja-Nein im Kreis weitergibt. Die beiden streitenden SP hören auf «Hey!» sofort auf. Sehr lustvolles Spiel zum Aufwärmen und um ins Spielen zu kommen.

RECHERCHE

Die SP begeben sich auf eine persönliche Spurensuche: Welches Thema interessiert sie brennend und zu welchem Thema möchten sie gerne eine Diskussionsrunde in der Klasse vorbereiten?

Was bekommt viel zu wenig Beachtung in unserer Gesellschaft?

Welche Themen sind ungehört?

Welche Themen empfinden sie als tabu?



Spielübersicht

- Arena
- Figurencreation 3
- Argumente von meinem fiktiven Ich
- Stille Diskussion
- Diskussion ohne «und» und «ähm»

Konkrete Spielideen

ARENA

Zu sechst. Die Gruppe bestimmt eine Gesprächsleitung und das Thema, über das diskutiert werden soll. Sie formuliert als Diskussionsgrundlage eine Frage dazu. Mit Stühlen bauen die SP eine «Arena» auf – ähnlich der Fernsehsendung. Die SP entscheiden sich, ob ihre Rolle in der Diskussion dafür oder dagegen ist. Nun beginnt die Diskussionsrunde. Die Gesprächsleitung achtet darauf, dass alle zu Wort kommen und ungefähr gleich viel Redezeit bekommen. Besonders lustvoll können absurde Diskussionsthemen oder erfundene politische Themen sein.

→ Argumentierspiel «Sprachstarke 7», Arbeitsheft für erweiterte Ansprüche, S. 41–43

FIGURENKREATION 3 (101)

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

Variante 1

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

Variante 2

Es wird eine Bühnensituation gestaltet. Alle SP treten einzeln auf und stellen sich dabei kurz als ihre selbst entwickelte Figur vor.

ARGUMENTE VON MEINEM FIKTIVEN ICH

(Fortsetzung von «Figurencreation 3»)

Die SPL legt ein Thema (z. B. «Tattoo», «Sprachstarke 7», S. 24/25) fest. Die SP überlegen sich, ob ihr fiktives Ich pro oder kontra wäre

und überlegen sich, welche Argumente ihr fiktives Ich hätte. Diese schreiben sie für sich auf. Im Anschluss daran findet ein Plenum statt, in welchem die SP in der Rolle ihres fiktiven Ichs bleiben (die Verkleidung kann dabei helfen).

STILLE DISKUSSION

In der Klasse tauschen die SP aus, was für sie in einer Diskussion wichtig ist. Eigene Erfahrungen oder auch Menschen, die ihnen ein Vorbild sind, spielen dabei eine wichtige Rolle. Jede*r SP versucht, ein Schlagwort zu einem wichtigen Punkt beim Diskutieren auf ein Blatt zu schreiben – und hängt es im Raum auf. Ebenfalls aufgehängt werden können Themen und Fragen aus der Recherche. Nun gibt es eine stille Diskussion. Jede*r SP erhält einen Stift. Die SPL verteilt im Raum verschiedene Flipchart-Plakate und formuliert für jedes Plakat eine spannende Frage, eine These/Antithese, die möglichst provokant ist und inspiriert von den Wörtern im Raum. Die SP verteilen sich in selbstbestimmten Gruppen an die verschiedenen Plakate und für die nächsten 10 Minuten findet eine stille Diskussion statt.

Anschliessend tauschen sich die SP in neuen Gruppen darüber aus, wie es ihnen in der stillen Diskussion erging und was sie beobachtet haben.

DISKUSSION OHNE «UND» UND «ÄHM»

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

Thema

Feedback geben

Spielübersicht

- Reflexionsimpulse zum Feedbackgeben

Konkrete Spielideen

REFLEXIONSIMPULSE ZUM FEEDBACKGEBEN

Die SP geben sich anhand der folgenden Fragen ein Feedback:

Welche Momente waren spannend? Warum?

Was überraschte mich?

Was ahnte ich bereits, bevor es passiert ist?

Welche Gefühle stellten sich während des Zuschauens ein?

Welche Gedanken gingen mir durch den Kopf?

Was beunruhigte mich?

Was überforderte mich?

Was verwirrte mich?

Wann war ich voll in der Diskussion?

Was freute mich besonders?

Welcher Moment faszinierte mich besonders?

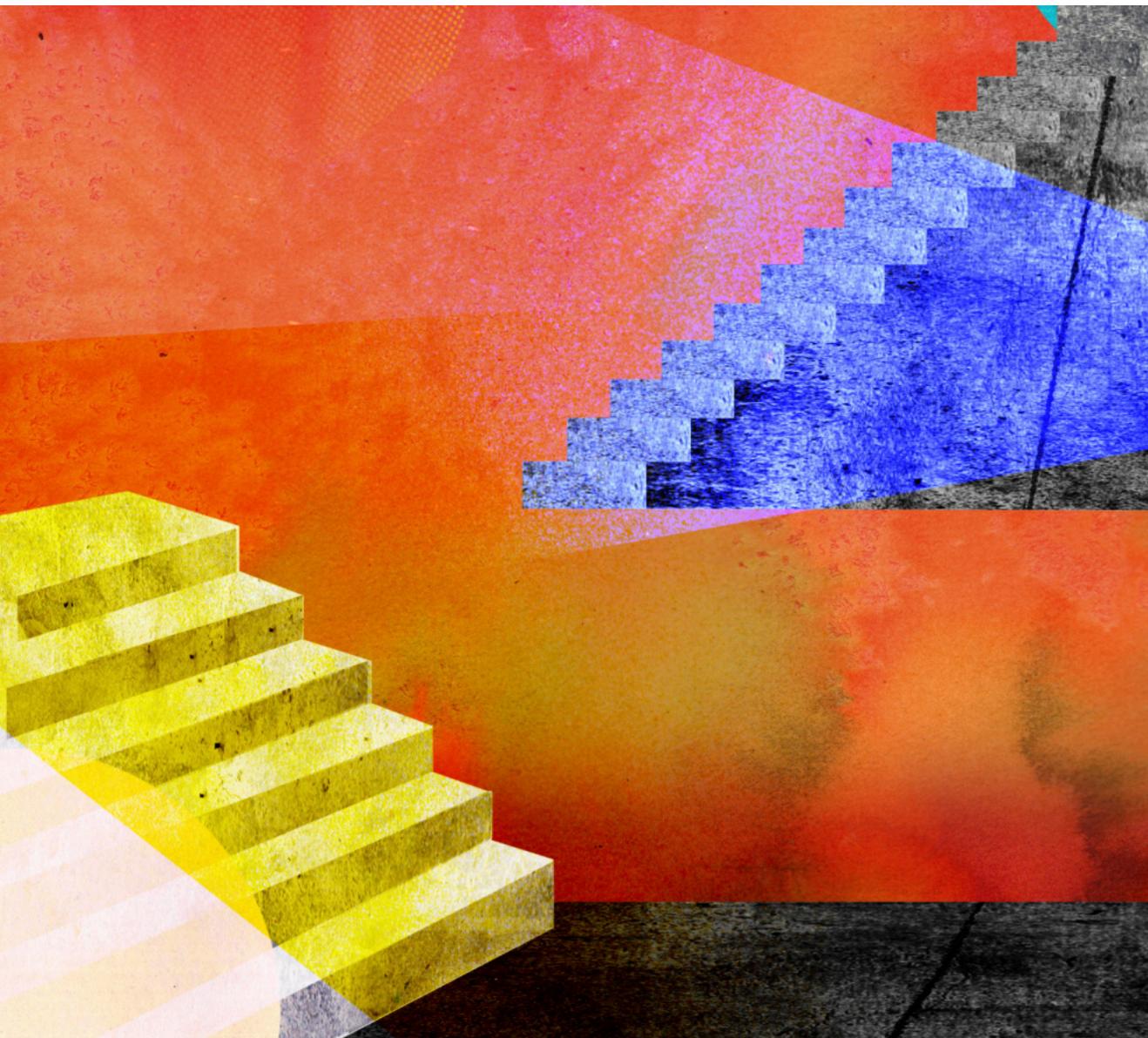
Welche Fragen kamen mir in den Sinn?

Was stimmte mich nachdenklich?

Was beeindruckte mich?

Was blieb für mich noch offen?

WORTE SIND MEHR ALS WORTE, S. 28–35
LESEN, SCHREIBEN



Spielübersicht

- Fotostory
- Redewendungen als Szenen
- Recherche

Konkrete Spielideen

FOTOSTORY (71)

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

Variante 1

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

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.

Variante Redewendungen

Die SP suchen bekannte Redewendungen auf dem Wimmelbild in den «Sprachstarken 7», S. 30/31, und versuchen, diese als Standbild darzustellen. Dabei können sie die wortwörtliche Darstellung imitieren oder die Redewendung im übertragenen Sinn interpretieren.

REDEWENDUNGEN ALS SZENEN

Alle SP sitzend im Kreis. Die SPL sammelt mit den SP ihnen bereits bekannte Redewendungen. In Kleingruppen (3–5 Personen) wählen die SP eine Redewendung aus und überlegen sich dazu eine kleine Szene, in welcher die Redewendung dargestellt wird. Die Gruppen präsentieren die Szenen den anderen SP. Die zuschauenden SP erraten im Anschluss, welche Redewendung dargestellt wurde.

Variante

Es können auch die Redewendungen aus den «Sprachstarken 7», S. 28–31, verwendet werden.

(→ Fremdsprachen – diese Übung eignet sich besonders auch für den Englischunterricht, da es in der englischen Sprache sehr viele Redewendungen gibt.)

INSTALLATION

Die SP machen sich auf die Suche nach Redewendungen in einer anderen Sprache und versuchen diese als Installation im Raum darzustellen. Klebeband, unlinierte Blätter, Neocolor, Edding und das Angebot, Objekte im Raum nutzen zu dürfen, stehen dafür zur Verfügung.

Unterhalb der Installation schreiben die SP die Redewendung auf ein separates Blatt – in Originalsprache und auf Deutsch. Anschließend findet eine kleine Ausstellung der Recherche statt.

Spielübersicht

- Inselfpiel
- Impulsimpro
- Von der Redewendung zur Geschichte
- Geflügelte Worte – Bilderrätsel

Konkrete Spielideen

INSELSPIEL (84)

Der Raum ist durch ein Kreuz in vier Inseln geteilt, markiert durch ein Seil oder Klebeband. Jeder der vier Inseln wird ein Begriff zugewiesen, z. B. Langsamkeit, Übermut, Verliebtheit, Stolz, Angst usw.

Die SP ziehen vor dem Besuch einer Insel eine Karte. Darauf sind Handlungen notiert, z. B. Putzen, Fischen, Kochen, Warten, Schlafen, Baby wickeln. Alle SP wählen individuell eine Insel, auf der sie diese Handlung in der Art der Insel ausführen möchten, z. B. verliebt putzen. Auf ein Signal der SPL wechseln die SP die Insel.

Variante 1

Die Karten werden bei jedem Wechsel ausgetauscht.

Variante 2

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

Variante Redewendungen

Die SPL bereitet Karten vor, auf denen Sprichwörter stehen, die

sich in verschiedenen Gefühlen spielen lassen (z. B. Geld wie Heu haben, ein Auge zudrücken, gegen den Strom schwimmen usw.).

IMPULSIMPRO (120)

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

Variante Redewendung

Als Ausgangslage wählt die Gruppe eine Redewendung, z. B. «Geld wie Heu haben». Ein*e SP aus der Gruppe übernimmt die SPL und kann nun den Verlauf der Impro durch Impulse steuern (z. B. eine Diebesbande taucht auf und versucht das Geld zu stehlen ...).

VON DER REDEWENDUNG ZUR GESCHICHTE

Zu viert. Die SP wählen ein Thema (wie die Klasse aus Basel auf S.

32/33). Dazu schreiben sie alle möglichen Redewendungen, die ihnen in den Sinn kommen, auf. Im Anschluss daran versuchen die SP eine Geschichte zu erfinden, bei der mindestens drei Redewendungen aus der Sammlung vorkommen. Diese Geschichte stellt die Gruppe szenisch dar und präsentiert sie dem Rest der Klasse. Errät das Publikum, welche Redewendungen verwendet wurden?

GEFLÜGELTE WORTE – BILDERRÄTSEL

Die SP versuchen eine Redewendung als Piktogramm(-folge) auf eine Karte zu zeichnen. Auf der Rückseite schreiben sie die Redewendung dazu.

Die Karten können als Rätselspiel gebraucht werden.

(vgl. Matteo Civaschi, Geflügelte Worte in 5 Sekunden, 2017)

→ BG

Seite im Buch

Thema

34/35

Redewendungen III

Spielübersicht

- Bildersuche
- Lexikonspiel
- Der*die fremdsprachige Professor*in
- Geschichte der Redewendungen

Konkrete Spielideen

BILDERSUCHE

Jede* SP sucht zu einer Redewendung ein Bild aus einer Zeitung, im Internet, aus Büchern oder Zeitschriften. Nun tauschen die SP in Kleingruppen ihre Bilder aus und versuchen zu erraten, um welche Redewendung es sich auf den Abbildungen handelt.

LEXIKONSPIEL

Zu sechst. Zur Vorbereitung recherchiert jede*r SP die Geschichte einer Redewendung. Jede*r SP hat leere Notizblätter und einen Stift vor sich. In jeder Gruppe übernimmt eine der SP die SPL und liest die ausgewählte Redewendung vor. Anschliessend schreibt sie die recherchierte Geschichte dazu in wenigen Sätzen auf. Alle anderen SP tun dasselbe – nur dass sie den Ursprung der Redewendung frei erfinden. Die SPL sammelt nun die verschiedenen Geschichten ein, gibt jedem Vorschlag eine Nummer und liest nun die verschiedenen Ursprungsgeschichten vor. Die SP sollen erraten, welche der sechs Texte die wahre Geschichte ist.

Das Spiel kann so lange gespielt werden, bis jede*r SP einmal die SPL-Funktion innehatte.

DER* DIE FREMDSPRACHIGE PROFESSOR*IN

Zu zweit. Ein SP nimmt die Rolle des*der fremdsprachigen Professors/Professorin und ein SP die Rolle des*der Übersetzers/Übersetzerin ein. Der*die Professor*in berichtet in einer frei erfundenen,

unverständlichen Sprache von den Rechercheresultaten der Redewendungen. Der*die Übersetzer*in «übersetzt» die Erklärungen.

Variante 1

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

Variante 2

Die wirkliche und die übersetzte Geschichte werden miteinander verglichen.

Variante 3

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

→ Präsentationsmöglichkeit für Lexikonspiel

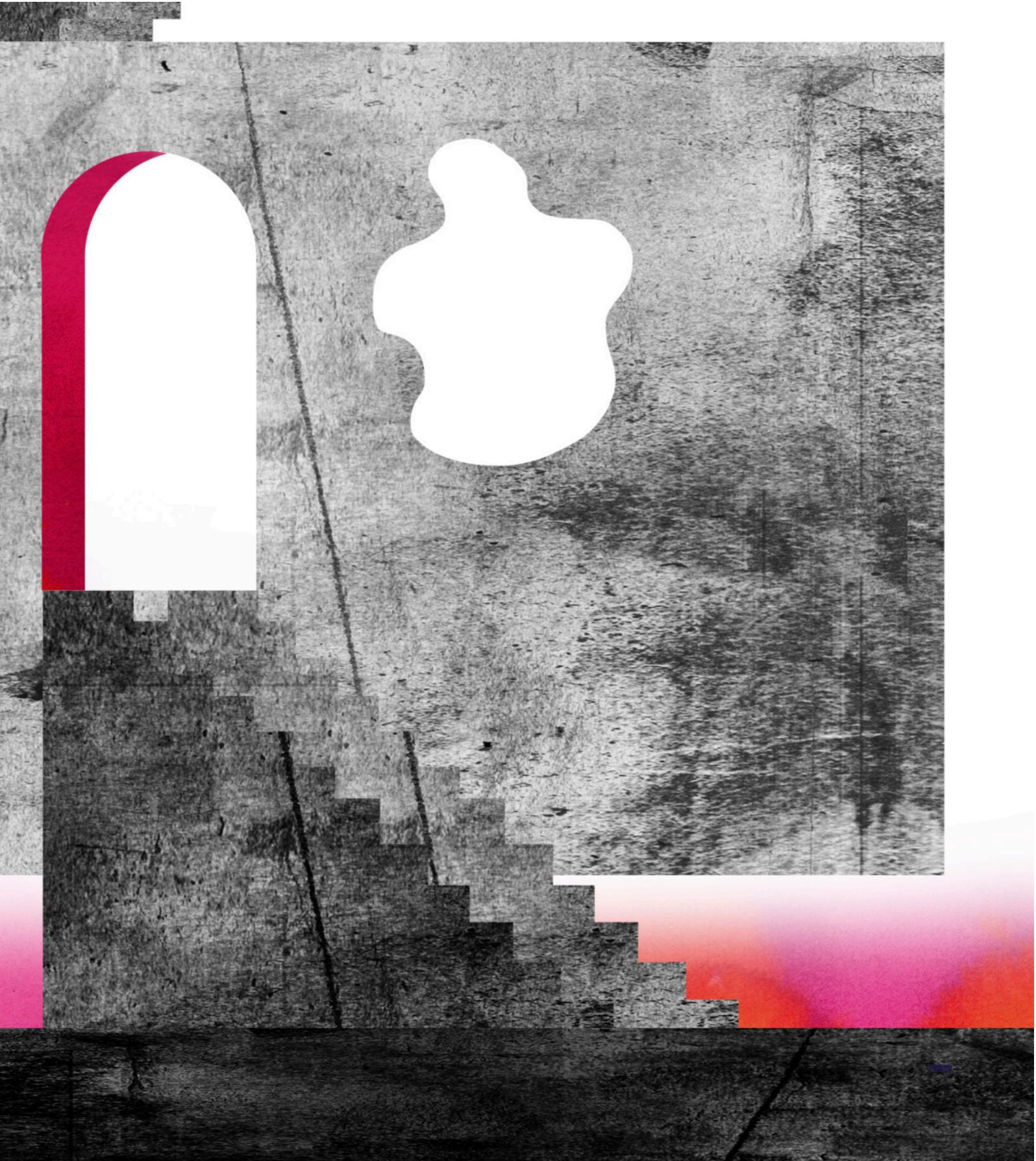
GESCHICHTE DER REDEWENDUNGEN

Zu dritt. Die SP wählen eine Redewendung und erfinden dazu eine Geschichte, wie sie entstanden sein könnte. Die SP präsentieren ihre Geschichten. Die Form der Präsentation können die SP selbst wählen. Beispiel: eine Diashow mit Erzählfigur (also ein Standbild nach dem anderen), als Vortrag in der Rolle von Professor*innen, als kleine Szene usw.

→ Redewendungen S. 47 /48, Arbeitsheft erweiterte Ansprüche



SCHLAGLICHTER AUF JOHANN WOLFGANG VON GOETHE UND FRIEDRICH SCHILLER (S. 36/37)



Spielübersicht

- Bilderwerfen
- Textspielerei
- Hörspiel
- Gedichtsnipsel
- Forschungsaufgabe Heldenfigur

Konkrete Spielideen

BILDERWERFEN

Auf ein Klatschen hin rennt ein SP in die zuvor definierte Spielfläche, nimmt eine für seinen Helden typische Position bzw. Haltung ein und nennt laut den Namen des Helden oder der Heldin plus Stichworte, die ihn/sie beschreiben

(z. B. Wilhelm Tell schießt den Apfel von Walters Kopf).

Nach etwa vier Heldinnen und Helden wird ein «Foto» gemacht: Alle Zuschauenden schliessen kurz die Augen, öffnen sie und fixieren für drei Sekunden das unbewegte Bild, schliessen dann die Augen wieder; alle SP verlassen die Bühne, ein neues Foto wird entworfen. Variante: In Gruppen spielen die SP dieses Format weiter, nun nehmen ihre Heldinnen und Helden aufeinander Bezug und es entsteht der Anfang einer Geschichte, ausgehend von den selbst entwickelten Figuren.

Orts- und Handlungskarten können dabei helfen.

TEXTSPIELEREI

Zu viert. Die SP präsentieren einen kurzen Auszug aus einem Text (z. B. aus «Die Leiden des jungen Werthers» von Goethe oder «Die Räuber» von Schiller). Die SP teilen den Text untereinander auf und gestalten ihn. Möglichkeiten:

- Chorisch sprechen
- Tempo-Variation
- Lautstärken-Variation
- Betonung
- Sätze/Wörter in verschiedenen Emotionen sprechen
- Sätze/Wörter streichen
- Sätze/Wörter wiederholen (z. B. als «Echo»)
- Durcheinander sprechen
- Geheimnis mit Catwalk (ein SP am Bühnenrand erzählt den Zuschauern einen Text als Geheimnis)

HÖRSPIEL

Zu dritt. Jede Gruppe erhält eine kurze Szene aus «Die Räuber». Die SP verteilen die Rollen untereinander und lesen die Szene gemeinsam in der Gruppe. Danach vertonen und untermalen sie die Szene mit Geräuschen und Tönen. Diese können mit dem Körper, mit der Stimme und mit Gegenständen erzeugt werden. Die Gruppen präsentieren einander die Live-Hörspiele, wobei das Publikum die Augen schliesst oder den Rücken zu den Spielenden dreht.

GEDICHTSCHNIPSEL

Zu zweit. Die SP erhalten einen Text(-ausschnitt) von Goethe oder Schiller (z. B. «Das Lied von der Glocke» oder «Der Erlkönig»). Die SP schneiden die Textfragmente auseinander und kleben sie auf einem grossen Plakat neu zusammen. So entwickeln die SP zusammen einen neuen Text. Die Textform kann von der SPL vorgegeben werden (z. B. ein neues Gedicht, eine Liebesstory, ein Brief, ein Drehbuch usw.). Der Text darf mit Ideen von den SP ergänzt werden.

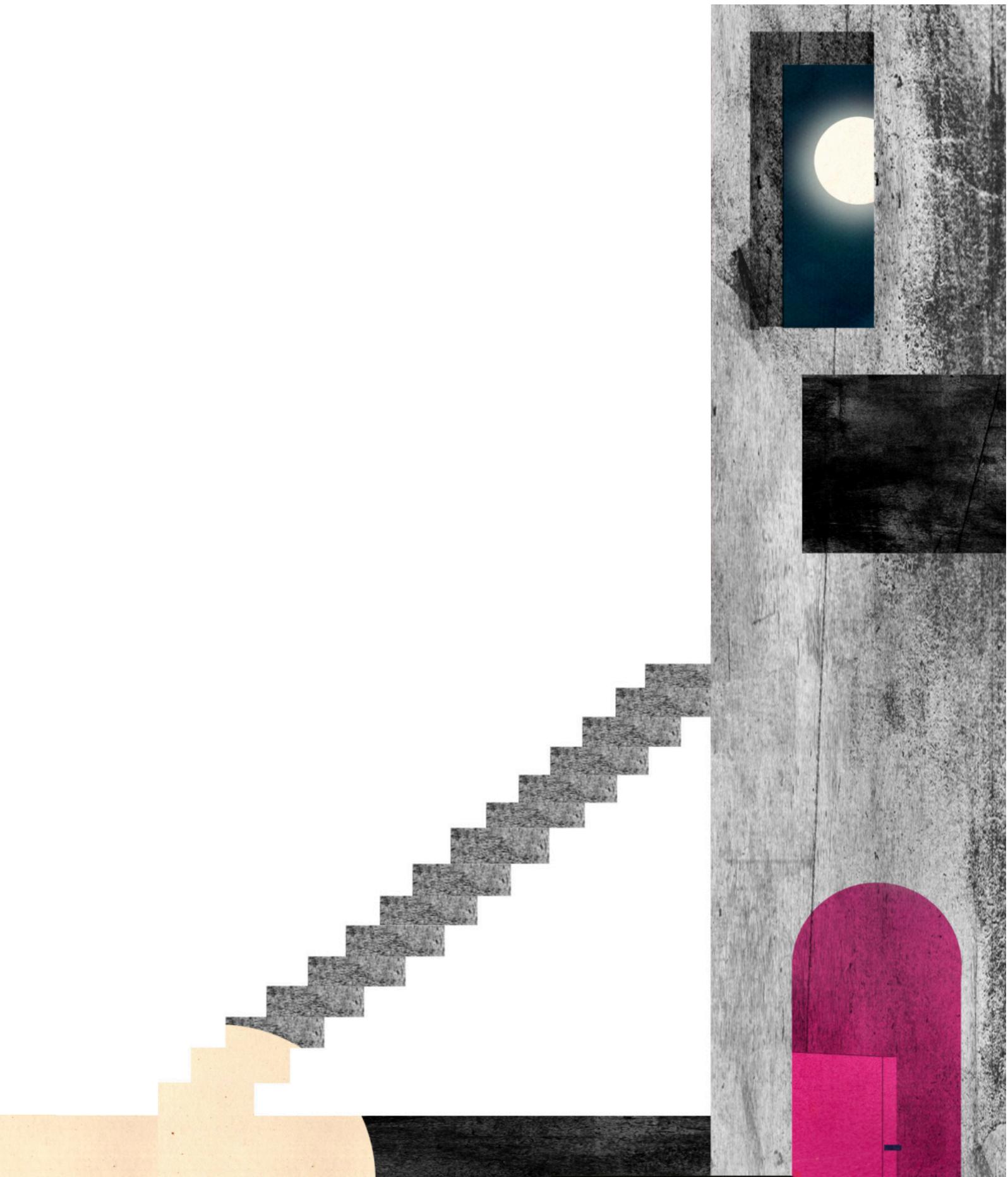
FORSCHUNGSAUFGABE HELDENFIGUR

Jeder SP forscht für sich allein. Die SP machen sich Gedanken zu den Bildern und Sätzen in den «Sprachstarken 7», S. 36/37. Die SPL gibt folgende Inputs:

- Welche der Geschichten/Theaterstücke kennst du?
- Welcher Moment gefällt dir besonders in der Geschichte?
- Welche Figur gefällt dir besonders?

Die SP recherchieren zu einer Hauptfigur aus einem Stück von Goethe oder Schiller und präsentieren sich ihre Ergebnisse in Kleingruppen.

**ORTE DER SPRACHE:
VORSICHT LEBENSGEFAHR (S. 38–45)
LESEN, SPRECHEN**



Spielübersicht

- Samurai

Konkrete Spielideen

SAMURAI

Alle im Kreis. SP A hebt die ausgestreckten Arme über den Kopf, wobei beide Hände ein fiktives Schwert halten. Dieses Schwert schlägt der Spieler mit einem lauten und kämpferischen «Sa» in Richtung eines anderen SP B. SP B setzt sich nun gegen den Schlag von A zur Wehr, indem er sein fiktives Schwert von beiden Händen gehalten senkrecht nach oben über seinen Kopf hebt. Dabei ruft er

laut: «mu». Die beiden SP links und rechts von B schlagen daraufhin jeweils mit ihrem fiktiven, von beiden Händen gefassten Schwert auf den Rumpf von B und rufen währenddessen laut und kämpferisch: «rai». Nun wiederholt sich die ganze Abfolge, indem B, der die Hände mit dem fiktiven Schwert immer noch über dem Kopf hält, seinen Angriffsschlag wieder mit der Silbe «Sa» weitergibt.

Spielübersicht

- Tauschmarkt im Schulzimmer
- Mini-Bücherbrocki

Konkrete Spielideen

TAUSCHMARKT IM SCHULZIMMER

Die SP nehmen für den Tauschmarkt ihre persönlichen Bücher mit, die sie ihren MSP für eine bestimmte Zeit ausleihen.

Die SP richten sich im Schulzimmer ihren Marktstand mit den Büchern ein.

Tipp

Es lohnt sich vorab mit den SP eine Vertragsvorlage mit den wichtigsten Ausleihkriterien (Name des Buches, Besitzer, Rückgabedatum ...) zu kreieren, die beim Ausleihen der Bücher verwendet wird.

Variante

Der Tauschmarkt kann auch auf Spiele oder andere Gegenstände ausgeweitet werden.

® Lebenskunde

MINI-BÜCHERBROCKI

Im Schulhaus wird ein «Mini-Bücherbrocki» eingerichtet. Alle, die im Schulhaus ein- und ausgehen, dürfen ihre alten gelesenen Bücher dort deponieren. Deponierte Bücher dürfen mitgenommen und behalten oder auch wieder zurückgebracht werden.

Spielübersicht

- Tempolauf
- Steh und geh
- Blicknicklauf
- Umlaufbahn
- Klatschkreis
- Zusammenzählen
- Blindenführer
- Menschenkamera

Konkrete Spielideen

PRÄSENTIEREN VOR EINEM PUBLIKUM

Das Präsentieren vor einem Publikum erfordert von einem SP körperliche und sprachliche Kompetenzen. Ein präsentisches und sicheres Auftreten, ein offener Blick, eine fließende und klare Sprache können von der SPL nicht selbstverständlich vorausgesetzt werden.

Die folgenden Übungen dienen dazu, die SP auf einen Auftritt vor einem Publikum vorzubereiten.

TEMPOLAUF (9)

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

Variante

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.

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.

UMLAUFBAHN (44)

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

Variante 1

Den Ball rückwärts in die Umlaufbahn schicken.

Variante 2

Verschiedene Bälle oder Materialien einsetzen, z. B. nach Grösse, Gewicht, Material.

Variante 3

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

Variante 4

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

Variante 5

Eigene Kombination kreieren.

KLATSCHKREIS (36)

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

Variante 1

Das Klatschen kann über den Kreis hinweg an einen MSP abgegeben werden, der mit Blickkontakt in Verbindung steht.

Variante 2

Dem Klatschen im Kreis kann gefolgt werden und die innerhalb des Kreises gehende SP stellt sich an den Platz der MSP, die das Klatschen erhalten hat und an einen anderen MSP weitergibt.

ZUSAMMENZÄHLEN (82)

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

Variante

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

BLINDENFÜHRER (14)

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

Variante 1

Die führende SP leitet die blinde SP durch den Raum über ein akustisches Signal, z. B. Summen, Klatschen, Schnippen, Schnalzen usw.

Variante 2

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

MENSCHENKAMERA (12)

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

Thema

Präsentieren

Spielübersicht

- Peripherer Blick
- Du
- In die Kreismitte
- 4 Sprachebenen
- Laut sprechen
- Erzählstuhl
- Taschenlampe
- Powerpoint

Konkrete Spielideen

PERIPHERER BLICK

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

→ Publikum ansprechen

DU

Alle stehend im Kreis. A nimmt mit B Blickkontakt auf und spricht B mit einem klaren und direkten «Du» an. Sobald B nickt, darf A

an den Platz von B gehen. B sendet in der Zwischenzeit ein klares und deutliches «Du» an C usw.

Variante

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

→ klar senden, Blickkontakt

IN DIE KREISMITTE

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

Zeit-Nehmen ist bei dieser Übung sehr wichtig.

→ alle ansprechen

4 SPRACHEBENEN

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

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

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

→ Mit der Übung werden die SP sensibilisiert, die Sprache situationsbedingt einzusetzen und den Einsatz der Sprache bewusst zu unterscheiden.

LAUT SPRECHEN

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

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

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

ERZÄHLSTUHL

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

Welche Informationen schaffen es bis zum Publikum?

TASCHENLAMPE

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

→ Präsenzübung

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.

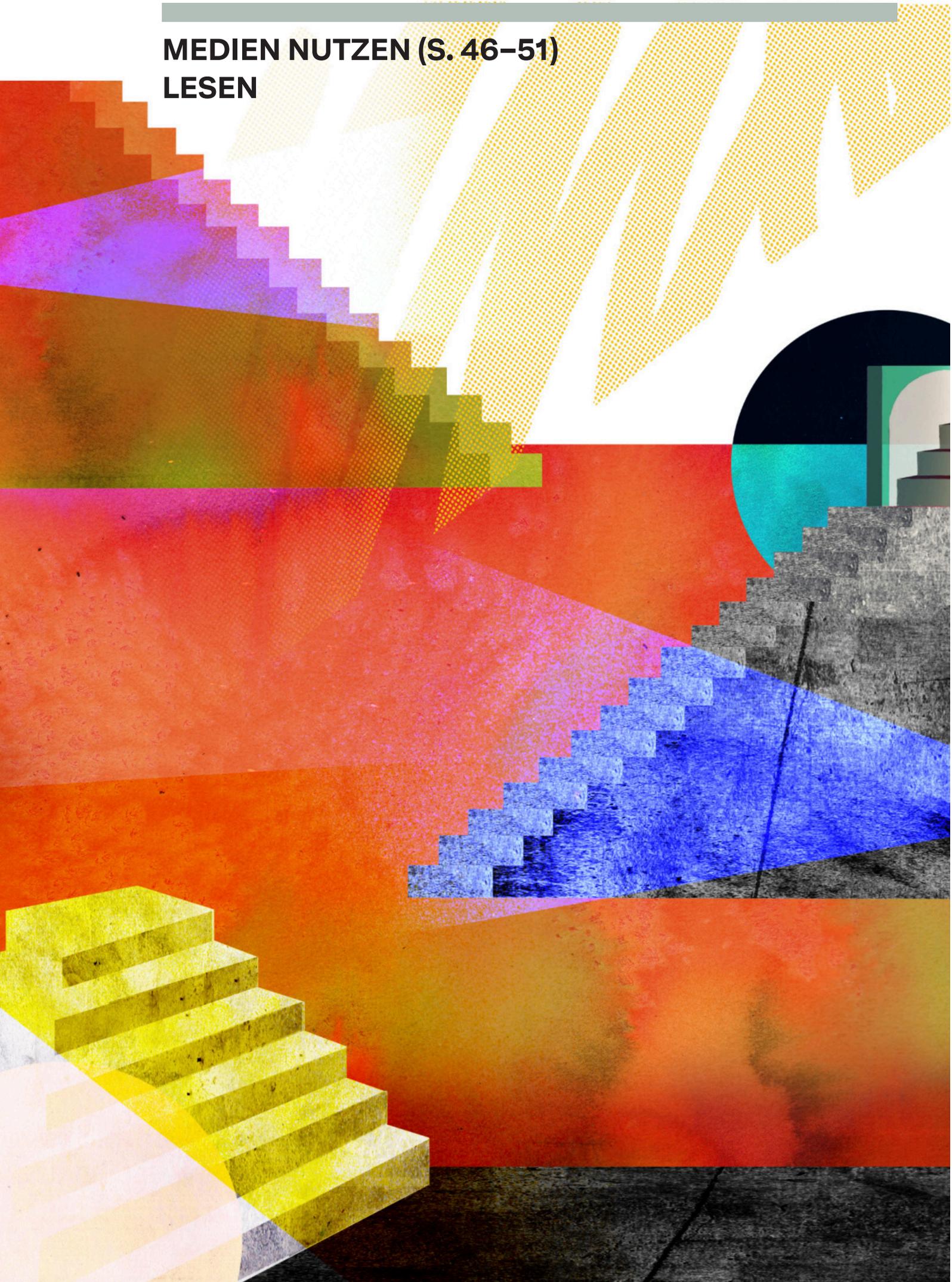
Variante 4

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.

MEDIEN NUTZEN (S. 46–51)
LESEN



Spielübersicht

- Schlagzeilensuche
- Bildhauer
- Geschichten aus der Zeitung
- Metamorphose
- Begegnungen
- Streichfassung
- Zeitungsecke

Konkrete Spielideen

SCHLAGZEILENSUCHE

Jede SP bringt eine Zeitung mit. Während 10 Minuten haben die SP Zeit, ihre Zeitung nach Wörtern oder Statements zu durchkämmen, die sie interessant finden. Sie schreiben diese auf weiße Blätter. Nun spielen, experimentieren, erfinden und verwandeln die SP mit der Zeitung und dem Raum, es entsteht eine Rauminstallation, in der die gefundenen Wörter eingebaut werden. Dabei erfinden die SP ihre eigene (An-)Ordnung. Ausgehend von einem Begriff, einem Thema oder einer Frage, welche die SPL im Voraus festlegt, setzen sich die SP künstlerisch forschend mit der Zeitung, ihren Inhalten und ihren Materialeigenschaften auseinander. Klebeband und Schnur dürfen als Werkzeuge eingesetzt werden, ansonsten bleibt die Reduktion auf das Material Zeitung. In einem Rundgang zu Musik betrachten die anderen SP die Installationen.

Variante

Wenn die Musik stoppt, bleiben die SP im Freeze stehen und jeweils eine SP liest laut einen Begriff aus einer Installation, der sie besonders bewegt/interessiert/inspiriert/irritiert.

BILDHAUER (35)

Zu zweit zusammen. Eine SP formt die andere zu einer Statue. Auf ein Signal wird die Statue lebendig und beginnt in einer passenden Gangart im Raum herumzugehen. Sobald ein weiteres Signal ertönt, friert die Statue wieder ein. Inspiration zur Statue bildet ein Foto/Bild aus der Zeitung.

Variante

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

GESCHICHTEN AUS DER ZEITUNG

Die SPL verteilt den SP Zeitungen. Darin sucht sich jede*r SP ein Bild, welches anschliessend als Standbild dargestellt wird. Ein Standbild entsteht durch das Posieren von SP in einem zuvor bestimmten Raum. Die SP nehmen dabei eine Pose ein und erstarren in dieser. Mit der Pose können auch Gegenstände dargestellt werden, z. B. ein Baum, ein Tisch usw.

Anweisungen für SPL an die SP:

- Wähle ein Zeitungsbild aus.
- Such dir einen Ort, wo du das Bild darstellen möchtest.
- Wähle nacheinander SP und positioniere sie an deinem Ort.
- Die übriggebliebenen SP sind Publikum und beobachten das Geschehen. Ist das Standbild fertig, gibt das Publikum diesem einen «Titel».
- Das Bild wird aufgelöst.
- Das Zeitungsbild wird den anderen SP gezeigt.

Variante

Die SPL wählt ein Bild aus und zeigt es der Klasse/Gruppe. Das Bild wird nun von einzelnen SP der Klasse als Standbild dargestellt. Die erste SP, die den Impuls verspürt, sucht einen Ort, um ein erstes Fragment aus dem Bild darzustellen. Die anderen SP beobach-

ten dies genau und ergänzen nach und nach das Standbild. Sobald ein SP sich in die Szenerie begibt, wird eine Pose eingenommen und der SP erstarrt in dieser Pose. Gesellt sich kein SP mehr zum Standbild, da dieses als komplett wahrgenommen wird, wird das Standbild aufgelöst und die SPL zeigt ein neues Bild.

METAMORPHOSE

Die SP stehen im Kreis. In der Mitte liegt eine Zeitung. Jeweils ein SP geht zur Zeitung, spielt eine Idee mit der Zeitung und lässt die Zeitung anschliessend wieder im Kreis. Dabei darf die Zeitung als Zeitung genutzt werden, aber auch verfremdet – sie wird zur Zahnbürste, zum Riesensandwich, zum Bodenlappen usw.

Variante

Alle SP spielen im Raum verteilt gleichzeitig verschiedene Ideen, bevor im Kreis gespielt wird, oder die Gruppe wird in mehrere Kreise aufgeteilt, sodass weniger «Vorzeigedruck» und mehr Spielgelegenheiten entstehen.

BEGEGNUNGEN

Auf der Spielfläche steht eine Bank, eventuell wird ein Ort definiert (z. B. Bushaltestelle, Park usw.). Ein SP betritt die Bühne mit einer Zeitung in der Hand. Er spielt eine Handlung, die er beliebig wiederholen und dabei in Tempo und Intensität variieren kann. Ein zweiter SP kommt dazu, ebenfalls mit einer Zeitung, dann ein dritter und ein vierter SP. Die Szene wird nonverbal, nur über Blicke und wortlose Interaktionen gespielt.

STREICHFASSUNG

Jede*r SP erhält eine Zeitungsseite und einen dicken dunklen Filzstift. Mit dem wird nun die Zeitungsseite für die nächsten 10 Minuten bearbeitet – alles «Überflüssige» wird gestrichen, nur die wichtigsten Wörter, Sätze oder Informationen bleiben als Kernaussagen bestehen.

Die gestrichenen Texte können die SP anschliessend in Kleingruppen miteinander austauschen.

Variante 1

Alle SP gehen von der gleichen Seite verschiedenen Datums in einer Tageszeitung aus, oder von einem gleichen Zeitungstext usw.

Variante 2

Jeder SP schreibt 4 Lieblingswörter aus seiner Streichfassung auf Post-its und hängt diese im Raum an eine Schreibwand.

Diese Wortsammlung dient als Inspiration für einen Schreibanlass:

- ein Rap
- ein Elfchen
- ein Liebesbrief
- eine geheime Botschaft
- ein dadaistisches Gedicht
- eine absurde Kurzgeschichte

ZEITUNGSECKE

Während einer Woche sammeln alle SP so viele verschiedene Zeitungen wie möglich. Sie richten damit eine Zeitungsecke ein. Die LP sammelt mit – so entsteht eine kleine Zeitungsbibliothek mit

unterschiedlichsten Zeitungen. Dazu gehören auch Zeitungen aus anderen Ländern bzw. in anderen Sprachen. Die Zeitungsecke ist nicht nur eine «Lesecke» – sie wird während der Woche von den SP immer wieder verändert, umgestaltet, sodass sich die Zeitungsecke in ein grosses künstlerisches Gemeinschaftswerk verwandelt.

In der Zeitungsecke gibt es:

- kleine Gedankentexte
- Textspielereien, zusammengeklebt und ergänzt aus besonderen Fundstücken – Wörter, Satzfragmente, Schlagzeilen
- Zeitungscollagen: Bilder, Zahlen, Todesanzeigen, Inserate usw. werden zu einem neuen Kontext verwoben
- Fantasiezeitungsberichte / Berichterstattungen / Fantasieinterviews

- - eine neue Zeitungsseite für ...
- Comics, Skizzen
- Zeitungstexte, die nach Herzenslust bearbeitet werden dürfen (Streichfassung)

Als Inspiration können die SP im Internet nach Kunst mit Zeitungen suchen – wie beispielsweise die Porträts von Orianne Alaphilippe, die nur aus Zeitungsnipseln bestehen (Filminterview: «Die Zeitung von gestern. Die Kunst von morgen?»).

Seite im Buch

Thema

50/51

Informationen

Spielübersicht

- Lügeninterview
- Geschichten anonymisieren
- Standbilder Zusammenfassung

Konkrete Spielideen

LÜGENINTERVIEW

Zu zweit. Bei dieser Übung muss der Befragte während des Interviews alle Fragen mit einer Lüge beantworten. So erfindet er während des Interviews spontan eine neue Figur mit neuen Geschichten. Möglicher Fragekatalog:

- Wie heisst du?
- Wie alt bist du?
- Was arbeitest du?
- Was ist dein Hobby?
- Wie sieht deine Familie aus?

Variante Tatortbefragung

Aus einer Zeitung wird ein aktueller Bericht zu einem kürzlich stattgefundenen Ereignis gesucht. Der*die SP wird als Zeug*in oder als Täter*in befragt und erfindet passende Beobachtungen oder ein passendes Alibi.

Variante Talkshow

Eine dritte Person notiert möglichst genau, was der Interviewte antwortet. Daraus kann anschliessend ein eigener Text geschrieben werden, indem Sätze dazugefügt, weggelassen oder ergänzt werden. Es können ebenfalls Regieanweisungen über die Körperlichkeit gemacht werden, die der Interviewte gemacht hat (Blicke, Körperhaltung, Stimmfärbung usw.). Die erfundenen Figuren können in einer Talkshow den MSP vorgestellt werden.

(vgl. Lorenz Hippe, «Und was kommt jetzt?», S. 73)

GESCHICHTEN ANONYMISIEREN

Zu zweit. Ein SP A erzählt dem SP B zu einem bestimmten Thema (ausgehend von einem Gegenstand, einem festgelegten Zeitfenster ...) eine persönliche Geschichte. SP B hört aufmerksam zu und notiert sich stichwortartig den erzählten Inhalt. Ausgehend von den Notizen schreibt nun SP B eine Geschichte. Dabei wird darauf geachtet, dass sämtliche persönlichen Angaben anonymisiert werden.

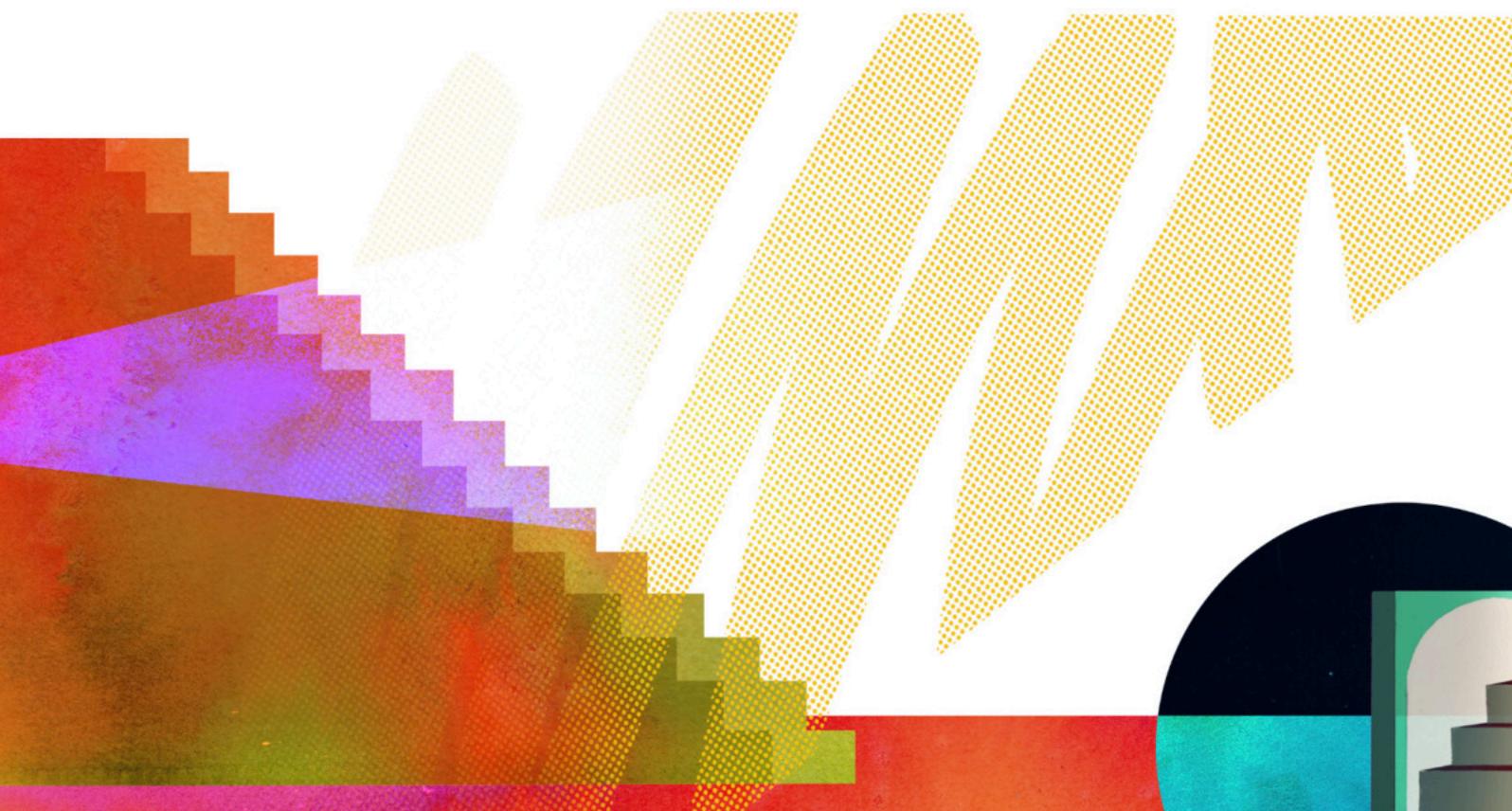
STANDBILDER ZUSAMMENFASSUNG

In kleinen Gruppen. Jede Gruppe bekommt von der SPL einen aktuellen Zeitungsbericht über ein Ereignis. Die Gruppe reduziert den Inhalt auf die wichtigsten drei bis fünf Standbilder.

Diese werden den anderen Gruppen im Anschluss präsentiert.



**SCHLAGLICHTER AUF DIE
BRONTË-SCHWESTERN
(S. 52/53)**



Spielübersicht

- Bilder wünschen
- Sammelurium
- Objektleben
- Filmtrailer «Jane Eyre»
- Kreisgeschichten
- Recherche zum Thema Ghostwriting

Konkrete Spielideen

BILDER WÜNSCHEN

Mindestens zu sechst. Die SPL klebt pro Gruppe mit Malerlebeband ein grosses Viereck (als Bilderrahmen) auf den Boden. Ein SP wünscht sich den Titel eines Bildes (z. B. einer Fantasiewelt, Geschichtenidee usw.). Auf ein Klatschen hin baut sich immer ein SP in das Wunschbild und sagt dabei mit einem Stichwort oder kurzen Satz, was dargestellt wird. Die SP ergänzen nacheinander das Bild, bis es für den Wünschenden fertig ist.

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

Variante

Ist das Bild vollständig aufgebaut, fängt es auf ein Kommando der SPL hin an, lebendig zu werden.

SAMMELURIUM (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 Plastikfingerring, 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.

OBJEKTELEBEN (72)

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

Variante 1

Es wird aus der Perspektive des Objekts erzählt.

Variante 2

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

FILMTRAILER «JANE EYRE»

Die SP schauen sich den Trailer zum Film «Jane Eyre» (2011) an. In Gruppen erfinden die SP, inspiriert durch den Filmtrailer, die eigene «Jane Eyre»-Geschichte. Die Spielform Kreisgeschichten kann dabei als Ausgangsspielform gewählt werden.

Variante 1

Die SP erfinden zu ihrer Geschichte eine Theaterszene.

Variante 2

Die SP schreiben einen Geschichts-Plot oder eine beliebige «Buchseite» ihrer Geschichte.

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.

RECHERCHE ZUM THEMA GHOSTWRITING

Die SP recherchieren zum Thema Ghostwriter.

- Was ist ein Ghostwriter?
- Wer steckt hinter einem Ghostwriter?
- Welche Texte werden von einem Ghostwriter verfasst? Warum?
- Ist Ghostwriting legal?
- Wer beauftragt einen Ghostwriter?

Die SP erfinden ein eigenes Pseudonym und verfassen einen passenden Text (Rede für einen Politiker, eine Kurzgeschichte, Dankesbrief usw.).

WAS IST EIN GUTER BERICHT? (S. 54–61) SCHREIBEN



Spielübersicht

- Powerpoint
- Erzählstuhl
- Reporterstorys
- Liveschaltung nach ...

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 Erzählen und Berichten

Die Zuschauenden schreiben zu den präsentierten Geschichten zwei kurze Texte. Text 1: Ein sachlicher Bericht über den Inhalt der Geschichte. Text 2: Eine Erzählung aus der Sicht des Vortragenden.

ERZÄHLSTUHL

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

Welche Informationen schaffen es bis zum Publikum?

REPORTERSTORYS (132)

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

LIVESCHALTUNG NACH ...

Zu dritt oder zu viert. In den TV-Nachrichten wird von einem Ereignis berichtet. SP A übernimmt die Rolle der Moderation. Diese fasst kurz und knapp die wichtigsten Informationen für die Zuschauenden zusammen und schaltet dann zum* zur Korrespondenten/Korrespondentin (SP B) vor Ort. Diese gibt eine ausführlichere Berichterstattung ab.

Zurück im Studio wird ein Fachexperte (SP C) von SP A zum Thema befragt.

Variante 1

Es werden weitere Rollen in die Liveschaltung gepackt: Kamerafrau, Zeuge vor Ort usw.

Variante 2

Das Ereignis der Liveschaltung wird in einem Standbild von weiteren SP dargestellt. Durch ein Kommando der SPL oder des Korrespondenten kann das Standbild «lebendig» gemacht werden und die SP beginnen das Ereignis zu spielen.

**SCHREIBWELT «WIR SUCHEN GESCHICHTEN»
(S. 62–63)
SCHREIBEN**



Spielübersicht

- Assoziationsammlung
- Assoziationskreis
- Assoziationen zu einem Ort
- Objekteleben
- Kreisgeschichten
- Gegensätze
- Reiseblog

Konkrete Spielideen

ASSOZIATIONENSAMMLUNG (77)

Zu zweit gehend im Raum. Die SPL nennt einen Begriff (z. B. einen Ort, den die SP in der Recherche im Arbeitsheft der «Sprachstarken 7», S. 94, aufgeschrieben haben). 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.

ASSOZIATIONSKREIS

Alle SP stehen im Kreis. A beginnt damit, B ein Wort «zuzuwerfen», beispielsweise «Huhn». B wiederholt das entsprechende Wort («Huhn») und «wirft» die erste Assoziation dazu, beispielsweise «Ei», C zu. C wiederholt das Wort («Ei») und gibt ein dazu assoziiertes Wort weiter usw.

Diese Übung kann mit einem ersten Initialwort thematisch gesteuert werden, beispielsweise passend zu «Wir suchen unsere Geschichte» auf S. 62/63: ein Initialwort, z. B. Eigernordwand oder Traumreise, und davon ausgehend geht der Assoziationskreis los.

ASSOZIATIONEN ZU EINEM ORT

Die SPL verteilt grosse Papierbögen auf dem Boden, auf welchen jeweils ein Ort steht (z. B. Timbuktu, Berlin, Eigernordwand usw.). Die SP erhalten die Aufgabe, alle Assoziationen, die ihnen in den Sinn kommen, aufzuschreiben (ohne miteinander zu reden). Sie dürfen auch auf die Assoziationen der anderen reagieren (stille Diskussion). In Kleingruppen entscheiden sich die SP im Anschluss für ein Plakat. Ausgehend von dem Plakat erarbeiten sie eine kurze Szene.

OBJEKTELEBEN (72)

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

Variante 1

Objektesammlung: Alle SP bringen ein Fundstück aus einem anderen Land mit – aus ihren Ferien, ein Andenken an Familienangehörige oder gefunden auf einem Flohmarkt. Die erzählten Geschichten beziehen sich auf den Fundort bzw. auf die Gegend, wo das Fundstück herkommt – sie darf aber frei erfunden sein.

Variante 2

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

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 SP suchen analog zu den «Sprachstarken 7», S. 62/63, Orte im Atlas und recherchieren darüber einige Facts. Dies schreiben sie auf kleine Karten, die in die Mitte des Kreises gelegt werden. Die Geschichte wird ausgehend von einer Karte erzählt. So entstehen mehrere Kurzgeschichten. Kann auch zur Inspiration für die Schreibwelt weitergenutzt werden.

GEGENSÄTZE (103)

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

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

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

Variante

Alle SP schreiben zwei bis drei Figurenbeschreibungen mit Gegensätzen. Diese werden im Schulzimmer frei zugänglich für alle aufgehängt und können für die Entwicklung der eigenen Geschichte benutzt werden.

FORSCHUNGSAUFGABE – REISEBLOG ÜBER DIE EIGENE STADT

Jede SP besucht die eigene Stadt oder die eigene Gemeinde als «Tourist*in». Mit einem neuen offenen Blick begegnen sie so Bekanntem und suchen nach dem Unbekannten, nach dem Speziellen. Die SP berichten in der Rolle als Tourist*in von ihren Reiseerfahrungen. Mögliche Präsentationsformen:

- Reiseblog mit Fotos und Texten
- Kurzfilm über einen speziellen Ort
- Instagram-Auftritt zu den Ferien
- Werbespot

LESEN UND IMAGINIEREN (S. 64–71)
LITERATUR, HÖREN, LESEN, SPRECHEN



Spielübersicht

● Vorher – nachher

● Fragensuche

● Atmosphäre

Konkrete Spielideen

VORHER – NACHHER

Zu zweit. Die SP wählen eine Szene (eine Seite) aus einem ihnen noch unbekanntem Buch aus. Sie überlegen, was vorher, was nachher passiert sein könnte, und versuchen, dies spielerisch darzustellen.

Variante

Alle wählen dieselbe Szene aus. Die Klasse unterteilt sich in vier Gruppen. Zwei Gruppen überlegen sich, was vor der Szene, die anderen zwei Gruppen, was nach der Szene passieren könnte. Die Szenen werden einander präsentiert. Wo gab es Unterschiede? Wo Überschneidungen?

FRAGENSUCHE

Alle SP bringen mindestens zwei Bücher mit, die sie noch nicht kennen. Im Raum wird eine «Pop-up-Bibliothek» eingerichtet. Die SP wählen eine Seite aus einem unbekanntem Buch aus. Sie lesen sie, wählen einen Ausschnitt, der ihnen besonders gefällt, und überlegen sich Fragen dazu, die zum Imaginieren anregen (vgl. «Sprachstarke 7», S. 64). Wichtig ist, dass es offene Fragen sind, die Raum

für die eigene Fantasie anbieten.

Die SP schreiben ihre Fragen auf Post-it-Zettel und kleben diese auf die passende Textstelle. Nun tauschen jeweils zwei SP ihre Geschichten, lesen diese und die Fragen dazu.

Ausgehend vom Text und von den Fragen versuchen sie nun zu zweit, eine kleine Szene zu kreieren und zu spielen. Dabei sind sie in der Umsetzung frei: eine Atmosphäre kreieren, einen Monolog erfinden, eine szenische Improvisation spielen, ein Hörspiel aufnehmen.

ATMOSPHERE (63)

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

Spielübersicht

● Meine Geschichte gespickt

● Catwalk

Konkrete Spielideen

MEINE GESCHICHTE GESPICKT

Die SP verbinden nun die Geschichte mit ihrer eigenen Lebensgeschichte und ihrer Lebenswelt. Ein Handlungsstrang kann ...

- eine Erinnerung an eine Erzählung eines Familienmitglieds wecken.
- an den Ort erinnern, wo die eigene Grossmutter aufgewachsen ist.
- einen Protagonisten vorstellen, der dem eigenen Bruder ähnelt.
- die Hauptfigur zu einem guten Freund werden lassen.

Die SP schreiben daraus einen kurzen Text.

Folgende Fragen können sie dabei unterstützen:

- Gibt es Überschneidungen mit dem eigenen Leben?
- Ist eine Figur den SP ähnlich?
- Ist den SP schon mal etwas Ähnliches passiert?
- Waren sie schon mal an einem ähnlichen Ort?

Weitere Fragen zur Inspiration auf S. 66.

Variante 1

Die fertigen Texte werden innerhalb der Gruppe getauscht und erst still und dann später vor der Klasse «anonym» vorgelesen. Demnach liest niemand seinen eigenen Text vor und Namen werden abgeändert. Die Zuhörenden geniessen die eigene persönliche Färbung, die der Ursprungstext bekommt.

Variante 2

Die SP erzählen einem Publikum die ursprüngliche Geschichte und warum sie ganz anders handeln würden als der*die Protagonist*in. Dazu nutzen sie das theatrale Gestaltungsmittel «Catwalk».

CATWALK

Während des Spielens einer Szene klatscht ein SP, alle MSP verharren im Freeze, der SP, der geklatscht hat, geht im Catwalk etwas näher zum Publikum und erzählt seine eigenen Gedanken, einen inneren Monolog, ein Geheimnis ... das die anderen SP nicht wissen. Es kann auch der Verfremdungseffekt benutzt werden und der SP aus seiner Rolle aussteigen und als Schauspieler etwas über die Szene, die Figuren usw. kommentieren oder erzählen.

So kann beispielsweise die Ebene der gegebenen Geschichte mit der persönlichen Ebene verbunden werden.

(Gespielt wird die ursprüngliche Geschichte, erzählt werden im Catwalk eigene Gedanken, Erinnerungen, Fragen, Anekdoten oder Widersprüche dazu.)

Spielübersicht

- Hydrant
- Bilder raten
- Situation
- Figur – Ort – Handlung
- Dreiwortgeschichten
- In and out

Konkrete Spielideen

HYDRANT (134)

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

Variante

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

BILDER RATEN

Die SP und die SPL sammeln gemeinsam Orte (Strand, Schule, Wald usw.). Die Klasse teilt sich in 5er-Gruppen auf, jede Gruppe wählt einen Ort, den sie in einem Bild darstellt. Die Gruppen präsentieren ihre Bilder und die anderen SP raten, welcher Ort dargestellt wird.

SITUATION (139)

Die Situation ist der Schlüssel zum Verständnis der Szenen und Figuren in Theaterstücken. Das Wissen um die Situation kann sowohl Improvisationen als auch die Ausgestaltung von wiederholbar gemachten Szenen unterstützen. Dabei stehen folgende die fünf Fragen der Situation im Zentrum:

- Woher komme ich? (Vorgeschichte)
- Wo bin ich? (Ort, Raum, Klima)
- Warum tue ich etwas? (Absicht)
- Wer ist auch noch da? (Frage nach den Beziehungen zu anderen Figuren)
- Was will ich danach? Was erwarte ich? Wohin gehe ich? (Nachgeschichte)

DREIWORTGESCHICHTEN (118)

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

Variante

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

IN AND OUT (119)

Zwei SP beginnen eine improvisierte Szene zu spielen. Das Publikum kann einen Ort als Spielvorgabe nennen. Wenn die SPL klatscht, stoppen die SP ihr Spiel und verharren in einem «Freeze» (einfrieren). Ein neuer SP 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. Die ursprüngliche Haltung muss übernommen werden und gibt den Impuls für die neue Szene (neuer Ort, neue Figuren, neue Handlung). So kommen immer neue SP rein und raus. Sobald das Eis gebrochen ist, übernehmen die SP im Publikum das Klatschen, sobald sie einen Spielimpuls oder eine Idee haben.

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.

ATMOSPHÄRE

Zwei Gruppen. Beide Gruppen bestimmen eine SP, die die Erzählerinnenfunktion übernimmt. Die beiden Erzählerinnen berichten einander gegenseitig über eine Geschichte. Die Geschichte kann von einer Vorlage ausgehen (z. B. den Textausschnitt «Löcher» von Louis Sachar aus den «Sprachstarken 7», S. 66) oder frei erfunden sein. Die restlichen Gruppenmitglieder vertonen die Texte im Hintergrund mit körpereigenen Instrumenten und schaffen so unterschiedliche Atmosphären.

Spielübersicht

- Kreisgeschichten
- Figurencreation
- Bildergeschichten

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 Figur

Die SP versuchen einen Geschichtenanfang mit der Beschreibung einer Figur zu erzählen (vgl. «Die Figur Stanley Yelnats» aus den «Sprachstarken 7», S. 68). Als Unterstützung kann die Adjektivsammlung aus den «Sprachstarken 7», S. 68, in die Kreismitte gelegt werden. Auch können thematische Stichworte wie z. B. Charakter, Hobby, Gefühle, Status, Familie, Haltung zum Leben, Träume, Ängste usw. die Stichwortsammlung ergänzen und beim Erzählen helfen.

FIGURENKREATION 1 (99)

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

BILDERGESCHICHTEN

Zu sechst. Die SP beschreiben gemeinsam ein Bild. Eine SP beginnt mit der ersten Beschreibung, z. B.: Im Bild sieht man im Vordergrund eine kleine Katze. Ein zweiter SP schliesst an und sagt z. B.: Hinter der Katze liegt ein Apfel auf dem Boden. So wird das Bild nur in der Vorstellungskraft gemeinsam weitergemalt. Ziel ist es, dass sich die SP immer wieder auf neue Begebenheiten einlassen können. Am Ende der Geschichte versucht jede*r SP, das Bild oder die eigene Inspiration daraus zu skizzieren – in 15 Minuten, mit Pinsel und Farben.

Variante

Die SP erfinden ihr Bild gemeinsam, haben aber alle einzeln ein leeres Blatt und Stifte vor sich. Sie setzen sich so, dass sie sich gut hören, aber nicht ihre Blätter sehen können. Nun malen alle gemeinsam gleichzeitig.

(→ BG)

Spielübersicht

- Innerer Monolog ans Publikum
- Übung I zum inneren Monolog
- Übung II zum inneren Monolog
- Situationen-Catwalk
- Figurenrecherche
- Forschungsrecherche – erste Begegnung

Konkrete Spielideen

INNERER MONOLOG ANS PUBLIKUM

Der innere Monolog ist ein dramaturgisches Mittel, das in viele Theaterszenen eingebaut werden kann. Dabei friert die gespielte Szene an einem beliebigen Ort ein, eine SP löst sich aus der Situation heraus und fängt an, von ihren persönlichen Gedanken zu erzählen. Ein innerer Monolog kann auch direkt ans Publikum gerichtet werden, wenn z. B. die Figur ihre Gedanken mit dem Publikum teilt, z. B. ein Geheimnis erzählt oder das Publikum nach der Meinung fragt.

ÜBUNG I ZUM INNEREN MONOLOG

Zu zweit auf der Bühne. Die SPL gibt einen Ort und eine Beziehung vor (z. B. Lehrer–Schüler, Ärztin–Patient, Pfarrer–Kirchenbesucher usw.). Daraus ergibt sich eine Szene. Sobald die SPL von aussen klatscht und auf eine der SP zeigt, soll diese erzählen, was sie in dem Moment gerade denkt. Die Gedanken werden direkt an das Publikum gerichtet. Wenn die SPL erneut klatscht, wird die Szene weitergespielt.

ÜBUNG II ZUM INNEREN MONOLOG

Die SPL erteilt den SP auf der Bühne geheim verschiedene Aufträge,

die die anderen SP nicht kennen (z. B. an Spieler A: Du möchtest unbedingt einmal während der Szene auf den Stuhl sitzen, an Spieler B: Du hast das Gefühl, der Stuhl ist giftig, darfst es aber niemandem sagen und dich auch nicht auffällig verhalten). Diese Übung funktioniert gut, wenn man einer Szene mehr Tiefe geben möchte, wenn es also bereits eine Grundszene gibt, ansonsten kann man auch wieder das Setting Ort und Beziehung wählen (siehe oben).

Variante

Die SPL gibt den SP geheim verschiedene Geheimnisse mit in die Szene. Diese Geheimnisse können im Verlauf der Szene mit dem Publikum geteilt 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

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.

FIGURENRECHERCHE

Jede*r SP sucht ein Porträtbild und bringt es mit. In kleinen Gruppen suchen die SP nun gemeinsam Charaktereigenschaften, die sie den Figuren zuordnen.

Nun versucht jeder SP, seine Figur zu spielen – wie bewegt sich die Figur? Hat sie Eigenheiten, Vorlieben, welche? Wie begegnet sie anderen? Was ist ihr Geheimnis? Was beschäftigt sie gerade besonders in ihrem Leben?

Die SP improvisieren Begegnungen ihrer Figuren. Dafür können sie einen öffentlichen Ort zu Beginn der Improvisation festlegen, an dem eine Begegnung stattfinden könnte. Jeder SP erfindet, warum seine Figur da ist und was sie da tut.

FORSCHUNGSAUFGABE – ERSTE BEGEGNUNGEN

Die SP begeben sich auf den Dorfplatz. Dort beobachten sie die vorübergehenden Passanten. Sie führen stichwortartig ein Protokoll über ihre Beobachtungen. Folgende Fragen helfen dabei:

- Wie sieht die Person aus?
- Wie geht die Person?
- Was hat die Person dabei?
- Was macht die Person besonders?
- Was denke ich über die Person? Warum?
- Wie könnte die Person für einen Beruf haben?
- Wie sieht die Familie der Person aus?

Variante Interview

Die SP suchen sich einen Passanten aus und interviewen diesen über das Thema «Erste Begegnungen». Gemeinsam wird dafür vorab ein Fragenkatalog zusammengestellt. Während des Interviews beobachten die SP die interviewte Person ganz genau.

Mögliche Fragen:

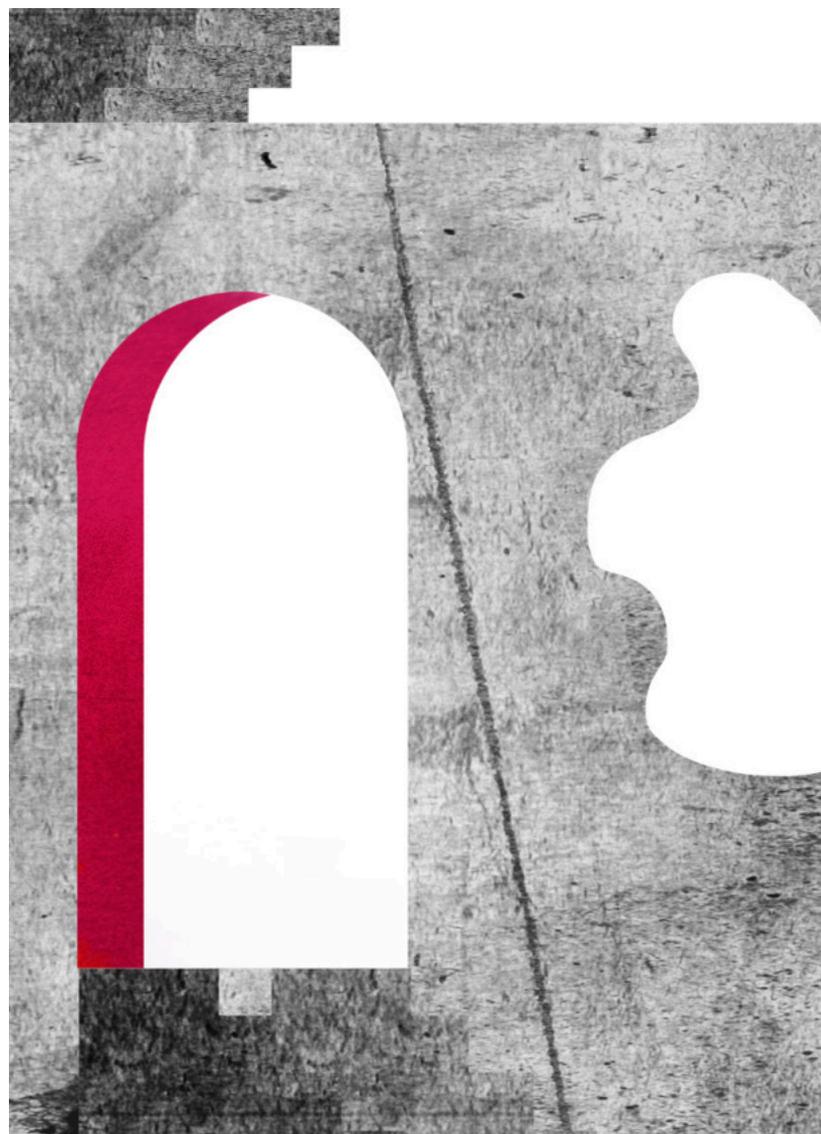
- Wie begegnen Sie fremden Personen?
- Anhand von welchen Merkmalen urteilen Sie über Personen?
- Was kennen Sie für Klischees zum Thema «Erste Begegnungen»?

Variante innerer Monolog:

Die SP wählen sich eine*n Passanten/Passantin aus und schreiben für die Person passend zu Situation, in der sie sich gerade befindet, einen inneren Monolog.



SCHLAGLICHTER AUF ASSIA DJEBAR UND RAFIK SCHAMI (S. 72/73)



Spielübersicht

- Forschungsaufgabe zum Thema «Heimat»
- Bodycheck
- Mein Sternzeichen ist ein Regenbogen
- Zugziehen
- Standbild-Fotostrecke «anders sein»
- Rechercheauftrag Wortzensur

Konkrete Spielideen

FORSCHUNGSAUFGABE ZUM THEMA «HEIMAT»

Im Zimmer werden drei Plakate je einer Frage und leere Post-its auf dem Boden verteilt:

- Was bedeutet Heimat für dich?
- Warum müssen Menschen ihre Heimat verlassen?
- Was braucht es, um an einem neuen Ort integriert zu sein?

Die SPL spielt ein Musikstück ab. Die SP gehen ruhig im Zimmer umher und schreiben auf den Post-its ihre Gedanken zu den Fragen auf. Gemeinsam werden die Antworten besprochen und die Post-its geordnet.

Zu viert. Die SP improvisieren in Gruppen kurze Szenen zum Begriff Heimat.

ZUGZIEHEN (121)

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

Dadurch kann von aussen eine Beziehung und sogar eine Geschichte interpretiert werden.

Variante 1

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

Variante 2

Aus der vom Publikum interpretierten Beziehung zwischen den beiden «Ziehenden» könnte eine Szene entwickelt werden
Variante Heimat: Für die Übung steht eine Auswahl von Sätzen bereit, die mit Heimat, Integration, Menschenrechten, Rechten für Frauen usw. zu tun haben. Die Sätze können mit den SP im Voraus gesammelt oder von der SPL vorgegeben werden. Die Rollen werden bei der Übung nicht festgelegt, sondern entstehen beim Spiel.
Beispiel für Sätze:

- Was machst du hier?
- Ich verstehe dich nicht.
- Ich habe Heimweh.
- Was soll ich nur tun?
- Kann ich dir helfen?
- Das gehört sich nicht für eine Frau.
- Ich habe das Recht, zu ...
- Das darfst du nicht tun.

Als zusätzlicher Spielzug können auch Bewegungen eingebaut werden (z. B. eine abwehrende Haltung einnehmen, niederknien usw.)

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, Schul-

terblätter 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

«anders sein»: Nach der Grundübung gibt die SPL weitere Inputs: *Erinnere dich an einen Moment, in dem du dich besonders (z. B. einsam, glücklich, stolz, zufrieden ...) gefühlt hast. Wo im Körper spürst du dieses Gefühl am meisten? Vergrössere das Gefühl, indem du den Atem an diesen Ort zu lenken versuchst.*

Hast du einmal etwas besonders Mutiges gemacht? Wie fühlt sich dein Körper an, wenn du etwas Mutiges machst? Welche Körperstellen passen für dich zum Thema Mut?

STANDBILD-FOTOSTRECKE «ANDERS SEIN»

Zu fünft. Die SP kreieren zum Thema «anders sein» mehrere Standbilder. Dabei probieren sie das Thema körperlich darzustellen. Die folgenden choreografischen Elemente dienen dabei als Ideenpool:

- Stehend – sitzend – liegend
- Zentriert – peripher
- Einzel – in kleinen Gruppen – zu zweit – als ganze Gruppe
- Nebeneinander – hintereinander – durcheinander
- Einander den Rücken zuwendend – mit Blickkontakt – ohne Blickkontakt
- Alle in dieselbe Richtung schauend – alle in eine andere Richtung schauend
- Alle gemeinsam eine Form darstellend: ein Dreieck – ein Viereck – einen Halbkreis
- Über Körperkontakt verbunden miteinander: im Quadrat – im Dreieck – im Rechteck – im Halbkreis
- Alle vorne am Bühnenrand – alle hinten am Bühnenrand
- Mit dem Rücken zum Publikum – alle ins Publikum schauend – gemischt

Für die Präsentation choreografiert die Gruppe die Übergänge der einzelnen Standbilder. Dabei gilt die Vorgabe, dass sie jeweils mindestens für drei Sekunden das Standbild halten müssen, bevor sie zum nächsten Standbild wechseln.

MEIN STERNZEICHEN IST EIN REGENBOGEN

Die SP sehen sich das Video von Rafik Schami «Mein Sternzeichen ist ein Regenbogen» (z.B. auf YouTube).

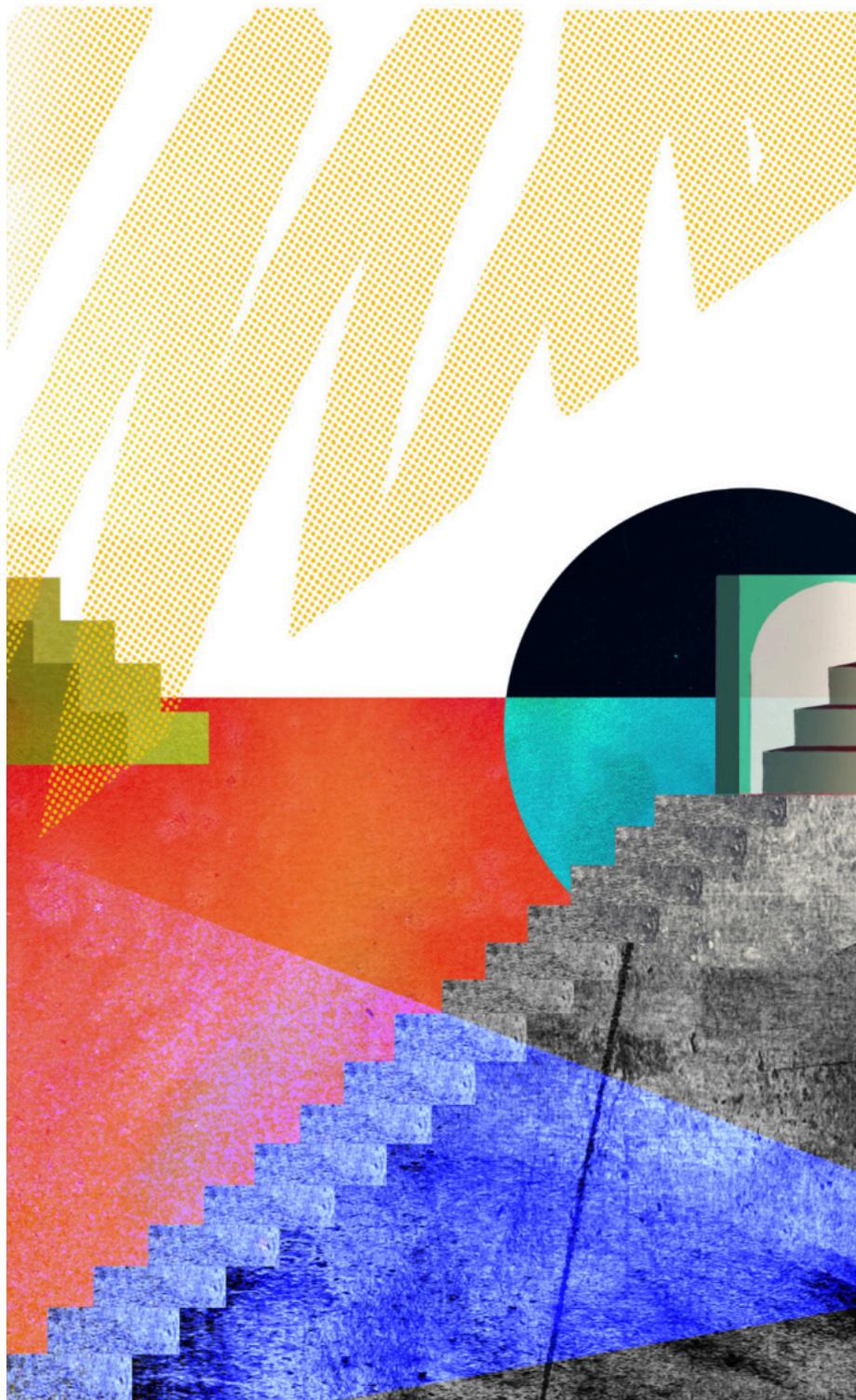
Anschliessend befragen die SP ihre Familie nach der Bedeutung vom Geburtstag oder nach Geschichten über ihren Geburtstag oder über ihre Kindheit.

Die SP tragen ihre Geschichten in Gruppen zusammen und entwickeln zu einer Geschichte eine kurze Theaterszene.

RECHERCHEAUFTRAG WORTZENSUR

Die SP einigen sich auf ein oder mehrere Wörter, die einen Tag lang nicht ausgesprochen werden dürfen. Die SP kontrollieren sich gegenseitig. Eventuell kann eine «Vergehensliste» geführt werden. Nach dem Tag reflektieren die SP ihr Verhalten.

MINIATUREN (S. 74–89)
LESEN, SCHREIBEN, SPRECHEN



Spielübersicht

- Übungen zu Kreativem Schreiben
- Textvariation
- Wortbetonung
- Liebesgedicht-Installation
- Mitternachtsparty

Konkrete Spielideen

ÜBUNGEN ZU KREATIVEM SCHREIBEN

Siehe Übungen im Kapitel «Kreatives Schreiben» zu den «Sprachstarken 7», S. 14/15.

WORTBETONUNG (79)

Zu zweit. Ein SP beginnt einen Satz (z. B. eines der Liebesgedichte aus den «Sprachstarken 7», S. 74/75) 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?

TEXTVARIATION (60)

Zu viert. Alle SP wählen einen bekannten Text, z. B. einen berühmten Werbespruch, einen Songtext oder ein berühmtes Gedicht (oder ein Gedicht aus den «Sprachstarken 7», S. 74/75). 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.

LIEBESGEDICHT-INSTALLATION

Zu viert. Die SP wählen für ihre Gruppe eins der Gedichte aus den «Sprachstarken 7», S. 74/75. Davon ausgehend begibt sich jeder SP auf die Suche nach Spielmaterial. Dabei wird erst mal alles Mögliche gesammelt und Fundstücke noch nicht aussortiert.

- Sammeln von Gegenständen
- Fotografieren von Eindrücken
- Sammeln von Geräuschen

In einem weiteren Schritt tauscht die Gruppe die Fundstücke aus und gestaltet eine Liebesgedicht-Installation dazu.

Die Gruppen nehmen das Gedicht auf – und nutzen dabei Gestaltungsmittel wie die folgenden:

- Chorisch 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 mit den gesammelten Fundstücken eine Installation oder ein bewegtes Bild. Für die Präsentation wird die Tonspur eingespielt.

MITTERNACHTSPARTY (67)

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

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

Variante: Die SP befinden sich im Gang vor der grossen Bühne, auf der sie vorsprechen möchten, um die Rolle ihres Lebens zu bekommen. Alle sprechen lautstark und ausdrucksvoll übertrieben ihre Texte, die sie für das Vorsprechen gelernt haben. Immer wenn sich die Türe zur Bühne öffnet und der Intendant des Theaters kommt, nehmen alle eine Position ein, die zu ihrer rezipierten Textfigur passt. Ausgangslage für die Texte bilden die Gedichte von S. 74/75.

Spielübersicht

- Anderswörtig
- Ununterbrochen
- Poesie-Sprache
- Figurenkreation

Konkrete Spielideen

ANDERSWÖRTIG (62)

Zu zweit. Die beiden SP führen gemeinsam einen Dialog, in dem sie einander schmeicheln oder sich streiten. Sie benutzen als mögliche Wörter einen Satz aus dem Text S. 76/77. Dabei kann ausgehend von den einzelnen Wörtern der Grundlagenwortschatz für diesen Dialog gebildet werden. Die SP dürfen mit den Wörtern frei umgehen – sie wiederholen, die Reihenfolge verändern, ein

Wort dazu erfinden.

Variante

Die SP spielen einen Lieblingsmoment aus ihrer Dialogimprovisation zwei anderen MSP vor. Diese interpretieren die Beziehung, die Situation der Miniszene und suchen nach einem Wort als Titel für die Szene.

UNUNTERBROCHEN (64)

Alle gehen 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.

Seite im Buch

Thema

78/79

Balladen – Lesetheater

Spielübersicht

● Auftrittabgang

● Textspielerei

● Spielmaterial

Konkrete Spielideen

AUFTRITTABGANG (113)

Ein SP geht hinter eine Stellwand oder einen Vorhang und betritt als Figur 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.

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.

Seite im Buch

Thema

80/81

Sagen

Spielübersicht

● Tauschrausch

● Geschichtenflechten

● Powerpoint

● Sagen im öffentlichen Raum

● Stationentheater sagenhaft

Konkrete Spielideen

TAUSCHRAUSCH (81)

Alle SP gehen mit einem ausgewählten Objekt durch den Raum. Treffen sie auf einen anderen MSP, erzählen sie sich gegenseitig die «wahre Geschichte» ihrer Objekte (Flunker-Storys) und tauschen dann die Objekte. Die anezählte Geschichte geht mit dem Objekt und der neuen Besitzerin mit. Bei einem weiteren Treffen

Variante Nacht

Es wird eine Minute lang zum Thema «Nacht» (vgl. Gedichte in den «Sprachstarken 7», S. 76) gesprochen.

POESIE-SPRACHE

Zu zweit. Die SP wählen einen Sachtext – dies kann ein Wikipedia-Beitrag, ein Kochrezept, ein Dictionnaire-Eintrag usw. sein. Nun erhalten die SP den Auftrag, diesen Beitrag so zu lesen, als wäre es ein Gedicht. In einem nächsten Schritt dürfen die SP den Sachtext umformulieren bzw. abändern, sodass es eher wie Poesie klingt. Diese Versionen werden der Klasse präsentiert.

Variante

Wie ist es, ein Gedicht zu lesen wie einen Sachtext?

SPIELMATERIAL (90)

Etwa zehn SP bekommen in einem grossen, neutralen Raum ein ausgewähltes Material in grosser Menge und Klebebandrollen. Von dieser Fülle, dem Raum und der dafür zur Verfügung gestellten Zeit aus, etwa 60 bis 90 Minuten, gehen die SP der Frage nach: «Was macht das Material mit dir, und was machst du mit dem Material?» Dabei sind Themen, Anliegen und Fragen zu beobachten, die sich über Konstruktionen, Installationen und entstandene Rollenspiele zu szenischem Material entwickeln können.

Variante Ballade

Zu viert. Die SP bereiten das Lesetheater «John Maynard» («Sprachstarke 7», AB 65) vor. Als Spielmaterial bekommen sie pro Gruppe ein bis zwei Malerabdeckfolien. Die Gruppe erkundet das Material im Zusammenhang mit dem Text. Was kann damit dargestellt werden? Welche Geräusche können damit gemacht werden? Wie kann das Material das Lesetheater szenisch unterstützen (z. B. zur Darstellung des stürmischen Meeres)?

mit einer anderen SP wird nun diese neue Geschichte zu diesem Objekt erzählt. Diese darf durchaus übertrieben ausgestaltet weiter erzählt werden.

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

Variante Sagen

Das Spiel findet in der Halbklassse statt. Die eine Hälfte versucht ihre Geschichten möglichst präzise weiterzuerzählen und den Inhalt exakt weiterzugeben.

Die andere Hälfte der SP schmückt die Geschichten aus, macht sie spannender und eindrucksvoller. Die Inhalte dürfen mit neuen Ideen ergänzt werden, die Grundgeschichte muss inhaltlich aber noch erkennbar sein.

Reflexionsfragen zum Thema Sagen:

- Wie haben sich die Geschichten beim Tauschen verändert?
- Welche Inhalte wurden verändert, welche sind sinngemäss überliefert worden?
- Wie unterscheiden sich die Erzählungen der beiden Gruppen?
- Welche Erzählungen sind spannender? Warum?
- Wie wurden Sagen wohl weiterüberliefert – wie bei der Gruppe A oder B?

GESCHICHTENSTRANG FLECHTEN

Alle SP sitzen in Gruppen zu fünft oder sechst in einem Kreis. Eine kurze Sage wird ausgewählt, der Anfang gemäss Textausschnitt in den «Sprachstarken 7», S. 80/81, vorgelesen. Nun wird die Geschichte von den verschiedenen SP weitergesponnen. Dabei gilt, dass immer nur ein SP spricht und alles, was gesagt wird, gilt. Die Sage wird möglichst glaubhaft aufgeschrieben. Unter die erfundenen Ideen mischt die SPL den «wirklichen» Ausgang der Geschichte. Am Schluss werden alle Geschichten gesammelt, nummeriert und die verschiedenen Varianten von der SPL nacherzählt. Die SP entscheiden, welche Variante wohl die aus dem Buch ist.

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).

Seite im Buch

Thema

82/83

Gedichte nach Mustern

Spielübersicht

- Figurenkreation 4

- Textschnipsel

Konkrete Spielideen

FIGURENKREATION 4

Die SP schreiben Texte nach der Vorlage von S. 82/83 (was ich mag, was ich nicht mag). Anschliessend tauschen sie die Texte untereinander aus und suchen sich einen davon aus. Zu diesem Text entwerfen sie nun eine eigene Figur. Sie suchen nach drei Lieblingsobjekten (Requisiten), nach einem Lieblingskleidungsstück/Accessoire (Kostüm), nach einer besonderen Veränderung am Kopf (Maske: Lippenstift oder Augen schminken, Frisur, Brille, Schnauz/Bart) und stellen dann die Figuren einander vor (vgl. AUFTRITTABGANG). Erkennt der*die Autor*in die eigene Figur wieder?

Variante

Während des Spiel Auftrittabgang kann ein oder zwei MSP den Text einlesen, der als Inspiration für die Figur diente, oder der Text wird als Audioaufnahme eingespielt.

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 Sagen

Die beiden Sagen aus den «Sprachstarken 7», S. 80/81, werden als PPP vorgespielt. Dabei wird der Inhalt der Sage in Standbildern (oder kurzen bewegten Bildern) dargestellt. Die erzählende Person versucht in ihren PPP-Vortrag die Informationen zum Gotthardpass und zu den Merkmalen von Sagen (Infoboxen in den «Sprachstarken 7», S. 80/81) einzubauen.

SAGEN IM ÖFFENTLICHEN RAUM

Sagen bieten sich an, mit einem Klassenlager oder Klassenausflug zu verbinden. Zu viert wählen die SP eine Sage und erarbeiten dazu eine kleine Szene. Sie suchen dazu nach Geräuschen und Klängen im öffentlichen Raum oder in der Natur, welche die Atmosphäre der Sage unterstützen oder in Bezug zum Schauplatz der Sage stehen. Sie nehmen die Geräusche auf und bauen die Aufnahmen in ihre Szene ein – als Hintergrundgeräusch, als Anfang oder Schluss, zu einem bestimmten Zeitpunkt ...

STATIONENTHEATER SAGENHAFT

Die SP suchen nach Orten und Räumen, an welchen ihre Szene passt. An diesem Ort entwickeln sie ihre Szene weiter. Wie beeinflusst der Ort ihre Szene? Was erzählt der Ort? Wo befindet sich das Publikum? Im Anschluss daran werden die Szenen als Stationentheater der Klasse präsentiert.

Variante

Die Klasse erzählt gemeinsam eine Sage, die in verschiedene Szenen aufgeteilt wird. Jede Szene wird von einer Kleingruppe erarbeitet, die dafür einen bestimmten Ort wählt. Die Präsentation findet im Rahmen eines szenischen Spaziergangs statt. Die SPL führt das Publikum von Szene zu Szene und übernimmt die Funktion der Erzählerin.

TEXTSCHNIPSEL

Den Text von Rosalie («Sprachstarke 7», S. 82/83) wird von der SPL kopiert. Zu zweit bekommen die SP den Text. Die Textzeilen schneiden sie nun auseinander und ordnen sie auf einem A3-Blatt nach ihrem Gutdünken neu. Dabei dürfen die SP Textzeilen weglassen, in eine neue Reihenfolge bringen oder mit neuen Worten und Zeichnungen ergänzen. Die neu entstandenen Texte werden der Klasse präsentiert.

Spielübersicht

- Zettelgeschichten
- Begegnungen
- Zugziehen
- Lieblingsgedicht

Konkrete Spielideen

ZETTELGESCHICHTE (82)

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

Variante

Die Begriffe auf den Kärtchen sind Wörter, die die SP im Voraus in Zeitungen/Zeitschriften gesammelt haben.

BEGEGNUNGEN

Zu zweit. Als Ausgangslage dienen Kurztexte, die die SP wie auf S. 84/85 als Textcollage zum Begriff Begegnung erfunden haben. Die SP versuchen nun, mit möglichst wenig Worten ihre Collage zu spielen. Sie dürfen dabei Requisiten und Objekte nutzen, um ihre Szene auszugestalten. Sie halten sich beim Spiel genau an die Textvorlage, d. h. sie erfinden möglichst wenig dazu. Die Spielfläche wird mit einem Klebeband definiert. In einem «Stationentheater-rundgang» werden die kleinen Begegnungen einander präsentiert.

ZUGZIEHEN (121)

Die SPL zeichnet mit Klebeband durch 25 Punkte ein quadratisches Feld auf den Boden ab. Zwei SP platzieren sich mit dem Rücken zum Publikum auf zwei Eckpunkten des Feldes. Abwechslungsweise machen die SP einen Schritt auf einen benachbarten Punkt zu, der

Blick geht jeweils mit dem Körper. Man schaut immer geradeaus. Jeder SP hat sechs Züge zur Verfügung. Dadurch kann von aussen eine Beziehung und sogar eine Geschichte interpretiert werden.

Variante

Aus der vom Publikum interpretierten Beziehung zwischen den beiden «Ziehenden» werden nun Minitexte als Textcollage gesucht, geklebt und gedichtet.

Die entstandenen Textcollagen werden am Schluss einander vorgelesen und/oder als Ausstellung präsentiert.

LIEBLINGSGEDICHT

Die SP bringen einen Ausschnitt aus ihrem Lieblingsgedicht mit. Ausserdem befragen sie als Hausaufgabe zwei Menschen nach ihren Lieblingsgedichten und bringen diese mit. Die Gedichte dürfen auch in einer anderen Sprache als Deutsch sein.

Aus jedem dieser drei Gedichte wählen die SP nun eine Lieblingszeile oder ein Lieblingswort.

Dazu schreiben sie ein Elfchen.

Variante 1

Die Elfchen werden von den SP überarbeitet – in Kleingruppen einander vorgelesen, darüber ausgetauscht, allenfalls umgeschrieben und schliesslich als Collage gestaltet.

Variante 2

Zur Präsentation der Collagentexte erhält jede*r SP ein Klebeband und kreiert in 10 Minuten eine kleine Installation im Raum, in die der Collagetext eingebettet wird. Die Installation bezieht sich auf den Text. In einem anschliessenden «Museumsrundgang» gehen alle SP durch den Raum und lassen die Elfchen und Installationen auf sich wirken.

(→ MU)

Spielübersicht

- Ununterbrochen
- Yoh-eh!
- Stopptanz mit Wörtern
- Aufweckgehen
- Activity
- Kaputter Gegenstand

Konkrete Spielideen

UNUNTERBROCHEN (64)

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

Variante 1

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

Variante 2

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

Variante 3

Das Erzählte wird total übertrieben und dramatisch wiederholt.

Yoh-eh!

Alle SP stehen im Kreis. Es wird ein gemeinsamer, langsamer Rhythmus im 2/4-Takt gestampft, und zwar immer links-rechts – links-rechts ... Dazu werden spontan zwei Wörter assoziiert und dann zusammengehängt. Die zusammengehängten Wörter dürfen so-

wohl bereits existierende Wörter als auch Neuerfindungen sein. Jedes Wort wird auf einen Schritt gesprochen.

SP A: **Regen...**

SPB: **...Stiefel**

Alle: **Regenstiefel** Yoh-eh!

SP C: **Rand...**

SP D: **...Stein**

Alle: **Randstein** Yoh-eh!

Da jedes Wort auf einen Schritt gesprochen wird, sind die zusammengehängten Wörter doppelt so schnell zu sprechen wie die einzelnen Wörter. Wichtig ist, dass die Gruppe möglichst den Rhythmus behält, auch wenn einzelnen SP nichts einfällt oder sie den Rhythmus verlieren.

STOPPTANZ MIT WÖRTERN

Die SPL hat im Raum an verschiedensten Stellen Blätter in verschiedenen Grössen aufgehängt/hingelegt, auf jedem steht jeweils ein Buchstabe. Dicke Stifte liegen daneben. Alle SP sind im Raum verteilt, es läuft Musik, die SP bewegen sich im Raum. Wenn immer die Musik stoppt, gehen die SP zu einem Blatt und schreiben während einer Minute so viele Wörter auf, wie ihnen gerade einfallen.

Variante 1

Falls einem nichts mehr einfällt, dürfen auch Wörter aufgeschrieben werden, die den genannten Buchstaben enthalten.

Variante 2

Es können auch Spielrunden eingebaut werden, in denen Wörter aus einer anderen Sprache aufgeschrieben werden.

Variante 3

Die SP suchen nun nach Lieblingswörtern in den Wörtersammlungen.

Zu zweit erzählen sie sich in 30 Sekunden, warum sie dieses Wort so mögen.

Variante 4

In einem weiteren Stopptanz wird jeweils, wenn die Musik stoppt, ein Lieblingswort hineingerufen, so laut und deutlich, dass es alle gut hören können. Dabei versucht die rufende SP, möglichst alle Blicke auf sich zu ziehen.

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

Mit dem Blick wird auch ein ausgewähltes Lieblingwort an den nächsten MSP gerichtet. Die Art und Weise, wie es ausgesprochen wird, erzählt bereits etwas über eine mögliche Beziehung zwischen den beiden SP. Die MSP kann die Emotion im Wort übernehmen, mit einem Blick reagieren oder sie ignorieren.

ACTIVITY

In Kleingruppen sammeln die SP 10 Lieblingswörter und schreiben sie jeweils auf kleine Kärtchen. Nun tauscht jede Gruppe mit einer anderen ihre Wörtersammlung. Jeweils zwei SP ziehen nun gemeinsam ein Wort und spielen dazu eine Szene. Die anderen SP versuchen, das Wort so schnell wie möglich zu erraten.

Welche Gruppe ist zuerst fertig mit den 10 erratenen Begriffen?

Variante

Das Spiel darf sowohl mit als auch ohne Worte (nonverbal, evtl. mit Pantomime) gespielt werden. Zudem kann die SPL einen Switch auf Fantasiensprache einbauen.

KAPUTTER GEGENSTAND

Kann in der ganzen Gruppe oder in mehreren Gruppen à fünf bis zehn SP gespielt werden. Improvisiert wird ein Fachgeschäft, das eine SP aufsucht, um ihren kaputten Gegenstand reparieren zu lassen. Es braucht dafür eine SP als Fachperson im Geschäft und eine SP als Kundin, alle anderen sind Publikum. Zu Beginn des Spiels verlässt die SP, die die Kundin spielt, den Raum. Gemeinsam mit dem Publikum wird bestimmt, um welches Fachgeschäft es sich handelt, welchen Gegenstand die Kundin mitbringt und was daran kaputt ist. Nun wird die SP, die die Kundin spielen wird, hereingebeten. Sie muss in der nun folgenden Improvisation erraten, welchen kaputten Gegenstand sie mitbringt. Ihre MSP gibt durch gezielte Fragen und Handlungen mit dem imaginären Gegenstand Hinweise, worum es sich handeln könnte. Dabei darf sie die Kundin z. B. bitten, den Gegenstand einmal zu zeigen, zu zeigen, was daran kaputt ist usw. Dieses Spiel braucht viel Mut, einfach zu behaupten: Je mehr konkret von der Kundin behauptet – also der Gegenstand bespielt – wird, umso einfacher für die Verkäuferin, ihr Hinweise zuzuspielen.

Ein Beispiel: Die Kundin wird gebeten, den Gegenstand zu zeigen. Sie geht davon aus, dass es ein kaputter Fernseher ist, und hievt eine grosse, unsichtbare Kiste auf den Tresen. Die Verkäuferin (es wurde ausgemacht, dass es sich um einen Lockenwickler mit Kurzschluss handelt), meint daraufhin: «Ah, Sie haben ihn aber sorgfältig eingepackt. Moment ...» Und sie packt die Kiste so lange aus, bis sie den Lockenwickler in der Hand hält. Somit weiss die Kundin, dass ihr Gegenstand recht klein ist und kein Fernseher sein kann. Die Verkäuferin fragt: «Haben Sie den Defekt bemerkt, als er noch an war? Ist Ihnen ein seltsamer Geruch aufgefallen in der letzten Zeit, z. B. wie wenn etwas verbrennt?»

Variante

Es kann ein weiterer SP eingebaut werden als Verkaufsassistent – das bietet mehr Handlungsmöglichkeiten für das Fachgeschäftspersonal und mehr Hinweise für die SP, die erraten muss, was sie eigentlich reparieren lassen will.

Spielübersicht

- Anderswortig
- Boss Boss
- Bewegungsfabrik
- PingPongPeng

Konkrete Spielideen

ANDERSWORTIG (62)

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

Variante

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

Variante Bittergetränk

Für das Spiel werden die Textfragmente aus den «Sprachstarken 7», S. 89, verwendet.

BOSS BOSS

Alle SP sitzen im Stuhlkreis. Ein SP erhält die Karte «Boss». Rechts von ihm erhalten die SP die Karten 1 bis x. Die drei letzten SP erhalten die Karten «Helfer», «Trainer», «Berater». Alle SP legen ihre Karte vor sich auf den Boden.

Die SP patschen beidhändig zweimal auf die Schenkel und klatschen anschliessend zweimal in die Hände. Sobald die Gruppe ein gemeinsames Tempo gefunden hat, beginnt der Boss und ruft gleichzeitig mit der Patschbewegung «Boss Boss» und beim Klatschen eine beliebige Zahl, z. B. «drei drei» oder eine der Bezeichnungen, z. B. «Trainer Trainer». Der SP, der die genannte Karte vor sich hat, muss sofort reagieren und beim nächsten Patschen seine Nummer oder Bezeichnung und beim Klatschen einen neuen MSP nennen. So geht es ohne Unterbrechung weiter. Verpasst ein SP seinen Einsatz oder ruft beim Klatschen zu spät einen neuen SP auf, nimmt er den Platz mit der Nr. 1 ein. Die MSP rücken einen Platz weiter und somit einen Rang höher. Ziel ist es, so weit aufzurücken, bis man den Platz vom Boss einnimmt. Während des Spiels bleiben die Karten mit den Bezeichnungen immer liegen.

Version Bittergetränk

Anstatt die Zahlen werden die Begriffe aus dem Gedicht «Bittergetränk» aus den «Sprachstarken 7», S. 88/89, auf die Karten geschrieben. Die Begriffe können je nach Gruppengrösse noch beliebig ergänzt werden. Das Spiel wird nun mit den Begriffen gespielt.

BEWEGUNGSFABRIK (40)

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

Variante «Bittergetränk»

Beim Gestalten der Gedichte aus den «Sprachstarken 7», S. 88/89, bauen die SP eine Gedichtmaschine. Zu jedem Wort wird eine passende Bewegung gesucht und diese in die Präsentation eingebaut.

PINGPONGPENG (42)

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

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

Spielübersicht

- Diskussionsrunde «Ist Rechtschreibung wichtig?»
- Impro zum Thema «Gestern und heute»

Konkrete Spielideen

DISKUSSIONSRUNDE «IST RECHTSCHREIBUNG WICHTIG?»

Die SP sammeln in Gruppen Argumente für oder gegen die Rechtschreibung. Jede Gruppe stellt einen Speaker, der an der Diskussionsrunde teilnimmt. Die anderen SP dürfen dieser als Publikum zuschauen und allenfalls Fragen stellen.

IMPRO ZUM THEMA «GESTERN UND HEUTE»

In Gruppen erfinden die SP eine Szene zu einem der folgenden Aussagen:

- Vor dem gedruckten Wort war alles besser!
- Die Erfindung des Buchdrucks – wie es wirklich war!
- Rechtschreibkonferenz – wie schreibt man neu ...?
- Lesen – natürlich kann ich das (nicht)!
- Schreiben der Zukunft – Schüler*innen sollen nur noch Tastaturschreiben lernen. Wirklich?

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

| | |
|-------|-------------------------------|
| 92/93 | Doppelkonsonantenregel |
|-------|-------------------------------|

Spielübersicht

- 1, 2 oder 3

Konkrete Spielideen

1,2 ODER 3

Mit Malerklebeband werden die drei Felder «1 Konsonant», «Doppelkonsonant» und «2 verschiedene Konsonanten» auf den Boden geklebt.

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

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

| | |
|-------|-----------------------|
| 94/95 | Wortstammregel |
|-------|-----------------------|

Spielübersicht

- Menschenkamera

Konkrete Spielideen

MENSCHENKAMERA (12)

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

Variante Stammorphem

Im Schulzimmer sind verschiedene Stammorpheme (vgl. «Sprachstarke 7», S. 94/95, Beispiel «fahr») aufgehängt. Die Personen werden nun zu einem Stammorphem (Beispiel «fahr») geführt, lesen dieses und schliessen die Augen wieder. Sie haben nun den Weg zum nächsten Stammorphem Zeit, sich möglichst viele Wörter mit «fahr» zu überlegen. Vor dem erneuten Öffnen der Augen nennen sie alle gefundenen Wörter.

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

| | |
|-------|----------------------------------|
| 96/97 | Grossschreibung der Nomen |
|-------|----------------------------------|

Spielübersicht

- ABC-Wurf mit Nomen

Konkrete Spielideen

ABC-WURF MIT NOMEN

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

Variante

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

Spielübersicht

● Königreich

● Befehlsrunde

● Schriftsteller

Konkrete Spielideen

KÖNIGREICH

Die SP stellen das Experiment mit den Königreichen aus den «Sprachstarken 7», S. 98/99, nach und experimentieren mit eigenen Sätzen. Wie viele verschiedene Möglichkeiten, einen Satz zu bauen, gibt es jeweils?

BEFEHLSRUNDE (106)

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

Variante 1

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

Variante 2

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

SCHRIFTSTELLER (129)

Eine SP spielt den Autor 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.

Spielübersicht

● Spiegelspiegel

● Umgestaltung

Konkrete Spielideen

SPIEGELSPIEGEL (9)

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

Variante

Die SPL steht vor der Gruppe und alle spiegeln die Handlung der SPL.

UMGESTALTUNG (7)

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

Spielübersicht

- Sprachenvielfalt
- 20 Minuten Muttersprache

Konkrete Spielideen

SPRACHENVIELFALT

Die SPL sammelt mit den SP die Sprachen, welche in der Klasse gesprochen werden. Gemeinsam werden die Sprachen analysiert:

- Wo auf der Erde werden die Sprachen gesprochen?
- Welche sprachlichen Besonderheiten gibt es in dieser Sprache?
- Wie hört sich die Sprache für diejenigen an, die sie nicht sprechen (spezielle Betonungen, Konsonantenfolgen usw.)?

(→ Fremdsprachen)

20 MINUTEN MUTTERSPRACHE

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

Wie verändert sich die Kommunikation?

Verstehen wir uns trotzdem?

Was passiert mit unserer Mimik und unserer Gestik?

(→ Fremdsprachen)

Spielübersicht

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

Konkrete Spielideen

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

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

BLICKNICKLAUF (46)

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

Variante

Die Übung wird mit einem Zusatzauftrag angereichert. Haben die beiden SP sich zugnickt, nennt einer der beiden SP ein Nomen, z. B. «Baum». Der zweite SP ergänzt das Nomen mit einem zweiten, passenden Nomen, z. B. «Baumrinde».

ASSOZIATIONSKETTE

Alle stehend im Kreis. Ein SP bekommt einen Ball, beginnt und sagt ein aus zwei Nomen zusammengesetztes Wort, z. B. «Haus-Tür». Der SP wirft den Ball einem MSP weiter. Dieser muss nun mit dem zweiten Nomen «Tür» und einem neuen Nomen ein neues Wort erfinden, z. B. Tür-Schloss. Der Ball wird so lange weitergeworfen, bis kein neues Wort mehr gefunden wird.

SCRABBLE UND ANAGRAMM

Ein SP bestimmt ein Wort. Nun versuchen alle SP, so viele Anagramme (z. B. Fehler ist ein Anagramm von Helfer) oder Wörter aus einigen Buchstaben des Ursprungwortes zu bilden. Können alle Buchstaben des Ursprungwortes verwendet werden, bekommen sie einen Bonus (z. B. für jeden verwendeten Buchstaben gibt es einen Punkt, werden alle Buchstaben verwendet, zählt es doppelt).

Beispiel «PET-Flasche»: Tasche, Lasche, Flasche, Schal, Asche ...

Spielübersicht

- Stadtlandfluss mit Wortarten
- Marktplatz
- Inselspiel

Konkrete Spielideen

STADTLANDFLUSS MIT WORTARTEN

Alle SP zeichnen sich eine Tabelle mit fünf Spalten. In jede Spalte wird eine der fünf Wortarten geschrieben. Die SPL gibt einen Buchstaben bekannt, mit dem die SP möglichst schnell zu jeder Wortart ein passendes Wort finden müssen. Als Hilfsmittel kann die Pronomenliste in den «Sprachstarken 7», S. 126, benutzt werden.

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 Wörter sortieren

Die SP versuchen beim Anpreisen ihrer Gegenstände, möglichst viele kreative Adjektive einzubauen.

INSELSPIEL (84)

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

Variante 1

Die Karten werden bei jedem Wechsel ausgetauscht.

Variante 2

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

Variante Wörter sortieren

Die SP schreiben während einer Minute eine Sammlung von Begriffen auf Zettel. Alle Zettel der Gruppe werden gesammelt und der entsprechenden Wortart zugeordnet. Die Wörtersammlung dient als Grundstock für das Spiel.

Variante persönliche Insel

Alle SP kleben sich mit Maler Klebeband eine eigene Insel ab. Die SP suchen sich aus der Wortsammlung für ihre Insel ein Adjektiv, ein Nomen und ein Verb aus. Die SP wählen sich nun eine fremde Insel aus, die sie bespielen möchten. Auf ein Zeichen der SPL werden die Inseln gewechselt.

Spielübersicht

- Kreisgeschichten
- Rückenpost
- Dreiwortgeschichten
- Aktiv und Passiv

Konkrete Spielideen

KREISGESCHICHTEN (76)

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

RÜCKENPOST (15)

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

DREIWORTGESCHICHTEN (118)

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

Variante

Die Miniszene wird mit verschiedenen Zeitformen ausprobiert.

AKTIV UND PASSIV

Alle SP gehen im Schulzimmer umher. Die Spielleitung gibt Anweisungen, die entweder die ganze oder unbestimmte Teile der Gruppe betreffen (im Passiv) oder eine bestimmte SP (Aktiv).

Die SP setzen diese Handlungen genau um. Wichtig dabei ist, dass

die SP ihre Handlung so lange ausführen, bis sie eine neue Anweisung bekommen.

Beispiel von Anweisungen:

«Es wird im Schulzimmer umhergegangen. Anna setzt sich auf den Stuhl. Es wird stehen geblieben. Die Fenster werden von einigen Schülerinnen geputzt. Tim steht auf den Tisch. Es wird «Happy Birthday» gesungen. Es wird gelacht ...»

Seite im Buch Thema

110/111 Verbenfächer

Spielübersicht

- W-Fragen-Impro

Konkrete Spielideen

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 hinein 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 sie 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.

Variante Verbenfächer

Nach jeder gespielten Szene versucht ein SP in Worte zu fassen, was er gesehen hat, und beantwortet dabei die Fragen Wer? Was? Wo? Wann? Warum?.

Seite im Buch Thema

112/113 Satzglieder formal bestimmen

Spielübersicht

- Bilderbauen mit Satzgliedern

Konkrete Spielideen

BILDERBAUEN MIT SATZGLIEDERN

Zu fünft. Ein Bild wird von den SP Schritt für Schritt entworfen. SP A geht auf die Bühne, sagt, wer er ist und nimmt eine passende Pose ein. SP B ergänzt mit einer neuen Information das Bild usw. Beispiel:

Wer? – Ein alter Mann. (Pose von altem Mann, gebückt mit Gehstock)

Was? – Ein alter Mann sitzt. (Hier können kreative Lösungen gesucht werden, z. B. kann eine Bank dargestellt werden, auf die der Man sich setzen kann)

Wo? – Ein alter Mann sitzt im Wald. (Pose eines Baums)

Wann? – Ein alter Mann sitzt am frühen Morgen im Wald. (Z. B. Pose von aufgehender Sonne)

Wie? – Ein alter Mann sitzt mit einer Pfeife im Mund am frühen Morgen im Wald. (Darstellung von Pfeife)

Sind alle Figuren im Bild, wiederholen die SP gemeinsam den Satz.

Einheit zum Thema «Schlaglichter auf die Brontë-Schwestern», «Sprachstarke 7», S. 51/52 (2 Lektionen)

VORBEREITENDE HAUSAUFGABEN

Inhalt der Doppellektion

Sozialform

Zeit

Material

OBJEKTSAMMLUNG

Die SP suchen in ihrem Zimmer nach Objekten, mit denen sie gerne gespielt haben (oder immer noch gerne spielen). Die SPL motiviert die SP, bei der Suche möglichst viele unterschiedliche Objekte mitzunehmen.

- Legofiguren, Plüschtiere
- Verkleidungen wie z. B. Sonnenbrille, Hut, Zauberstab ...
- Gegenstände mit einer besonderen Bedeutung (z. B. Spieluhr, Glücksbringer ...)
- Alltagsgegenstände

Sprachstarken 6

DIE BRONTË-SCHWESTERN – FANTASIEWELTEN

«SPRACHSTARKE 9», S. 51

KU
PA

15'

Sprachstarke 7 Schülerbuch

- Gemeinsam wird der Text «Fantasiewelten» gelesen.
- Die SP tauschen sich in Partnerarbeit über den Text aus. Die folgenden Fragen dienen als Input zum Austausch:

Wann tauchst du in eine Fantasiewelt ab?

Welches sind deine Lieblingsfantasiewelten?

Welche Fantasiefigur findest du am tollsten? Warum?

Wie müsste deine Traumwelt aussehen?

FANTASIEWELTEN ERFINDEN

BILDER WÜNSCHEN

KU

5'

Malerklebeband

Mindestens zu sechst. Die SPL klebt pro Gruppe mit Malerklebeband ein grosses Viereck (als Bilderrahmen) auf den Boden. Ein SP wünscht sich den Titel eines Bildes (z. B. einer Fantasiewelt, Geschichtsidee ...). Auf ein Klatschen hin baut sich immer ein SP in das Wunschbild und sagt dabei mit einem Stichwort oder kurzen Satz, was dargestellt wird. Die SP ergänzen nacheinander das Bild, bis es für den Wünschenden fertig ist.

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

Variante

Ist das Bild vollständig aufgebaut, fängt es auf ein Kommando der SPL hin an, lebendig zu werden.

SAMMELSURIMUM (133)

GA

15'

Malerklebeband
Box mit allen mitgebrachten Gegenständen

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.

GESCHICHTE WIEDERHOLBAR MACHEN UND PRÄSENTIEREN

Ausgehend von einer der erfundenen «Sammelsurium»-Geschichten und dem Format «Powerpoint» entwickeln die Gruppe eine Szene. GA 20'

POWERPOINT

Die SPL oder eine SP erzählt eine Geschichte in Form eines «Powerpoint-Vortrags». 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).

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

PRÄSENTATION KU 20'
Die Gruppen präsentieren ihre Szenen der Klasse. Die Klasse gibt nach den Szenen ein kurzes Feedback.

REFLEKTIONSIMPULSE ZUM FEEDBACKGEBEN

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

(GESCHICHTE VON JANE EYRE)

«SPRACHSTARKE 7», S. 53 GA 10' Sprachstarke 7, S. 53
Die SP lesen den Text zu Jane Eyre und schauen sich den Trailer an.

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 7 / 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



