

Kompetenzbereich 1 Spielerisch sprechen	Lernfortschritt LFS 3	Materialien/Titel Das Spielespiel
Kompetenz - Ich kann eine Gesprächssituation im Spiel dialogisch ausgestalten.		

Deutsch
D1.03.LT01

LernTHEMA

Name: _____
 Begonnen am: _____
 Beendet am: _____

Das Spielespiel

Spielanleitung:

1. Verteilt die Rollen A, B, C. C ist zuerst der Beobachter.
2. A und B sitzen sich entspannt gegenüber und schauen in ihre regungslosen Gesichter.
3. Spieler A drückt mit seiner Mimik (Gesichtsausdruck) ein Gefühl aus.
4. Spieler B macht diese Mimik nach.
5. Spieler A schaut sich das Gesicht von Spieler B an.
6. Spieler B verändert sein Gesicht in einen anderen Gesichtsausdruck.
7. Spieler A macht diese Mimik nach...
8. So geht es abwechselnd immer weiter.
9. Das Spiel endet. C beschreibt die unterschiedlichen Gefühle, die zu beobachten waren.
10. Verteilt die Rollen neu, spielt so lange, dass jeder beobachten und spielen konnte.

Was kannst du mit deinem Gesicht, deiner Mimik ausdrücken?

Bezug zu Teilkompetenzen

D1.03.01

Ich kann (vorgegebene) nichtsprachliche Signale erproben und ihre Wirkung beschreiben.

D1.03.02

Ich kann (vorgegebene) sprachliche Varianten einer Aussage erproben und ihre Wirkung beschreiben.

D1.03.03

Ich kann ein Gespräch zu einem bestimmten Thema mit vorgegebenen Sprech- und Wirkungsabsichten durchführen und das Erlebte besprechen.





Im folgenden Spiel könnt ihr erproben, welche Auswirkungen der Status (siehe Infos) einer Figur bzw. Person auf ein Gespräch hat. Es ist wichtig, dass ihr die Statusmerkmale zu Bewegung, Sprechen und Körperhaltung vor dem Spiel erprobt und übt.

Nun spielt das Spiel: „**Wartest du schon lange?**“

Spielanleitung :

1. Verteilt die Rollen A, B, C. C ist der Regisseur.
2. Spieler A und B führen ohne große Vorbereitung ein kleines Gespräch durch. Der Anfang des Gesprächs ist vorgegeben:
A (kommt): **Hallo.**
B (sitzt auf Stuhl): **Hallo.**
A: **Wartest du schon lange?**
B: **Ja, eine Ewigkeit.**
...
3. Das Gespräch entwickelt sich weiter. A und B verhalten sich ihrer Rolle und ihrem Status entsprechend. Was tun sie? Wie handeln sie? Was sagen sie? Probiert es im Spiel (Improvisation) aus. Besprecht es nicht vorher.
4. Führt dieses Gespräch insgesamt fünfmal, aber immer mit anderen Regieanweisungen (siehe Kasten unten) durch.
5. Der dritte Teilnehmer gibt die Regieanweisungen und gibt Hinweise zu den Statusmerkmalen (siehe Kasten links). Er beobachtet die Szene und berichtet im Anschluss, was sich in der Körpersprache und der Sprechweise der Spieler verändert hat.
6. Wenn ihr alle Regieanweisungen erfüllt habt, tauscht ihr die Rollen und spielt so oft, dass jeder alle Rollen einnehmen kann.

Status (nach K. Johnston): Der Status zeigt das Machtgefälle in der Beziehung zwischen (Bühnen-) Figuren. Die Figur im Hochstatus verhält sich dominant, eine Figur im Tiefstatus ordnet sich unter bzw. passt sich an. Der Status der Figuren lässt sich an den Bewegungen bzw. der Körpersprache und der Sprechweise ablesen.

Statusmerkmale:

Bewegung:

Hochstatus: ruhig, Kopf bewegt sich wenig, zielgerichtet

Tiefstatus: unsicher, hektisch, steif, eng

Sprechen:

Hochstatus: „normale“ Stimmlage (je nach Situation: Brüllen oder Flüstern)

Tiefstatus: Stottern, Nuscheln, leise, schnell
Körperhaltung:

Hochstatus: gerade, aufrecht, straff, frei, ungezwungen, locker, Füße nach vorne oder nach außen gerichtet

Tiefstatus: gebeugt, verkrampft steif, Füße nach innen gerichtet.

Regieanweisungen sind:

Die Anweisungen für den Status sind nur für den Beginn der Szene vorgegeben. Vielleicht verändert sich der Status im Verlauf der Szene?

1. A kommt sehr schüchtern und schuldbewusst (Tiefstatus); B ist tierisch genervt (Hochstatus).
2. A kommt fröhlich (Hochstatus); B ist schüchtern und verunsichert (Tiefstatus).
3. A ist schüchtern (Tiefstatus); B ist auch schüchtern (Tiefstatus).
4. A ist fröhlich (Hochstatus); B ist auch fröhlich (Hochstatus).
5. A kommt tierisch genervt an (Hochstatus); B ist fröhlich (eher Hochstatus).



Wenn ihr noch Lust auf ein weiteres Spiel zur Mimik und Gestik habt, könnt ihr das **Erfinderspiel** spielen:

Spielanleitung:

1. Spieler A verschränkt die Arme hinter dem Rücken.
2. Spieler B kniet (sitzt auf Stuhl) hinter Spieler A und greift von hinten durch dessen Arme hindurch, so dass er seine Unterarme vor dem Körper von A bewegen kann.
3. Während A spricht und sich auf die Mimik konzentriert, übernimmt nun Spieler B die Gestik mit den Armen.
4. Der Spieler B kann über die Gestik Spieler A mit Ideen unterstützen. Spieler A muss dazu auf die Gestik von Spieler B schauen.

Zusatzübung zur Mimik und Gestik:

Tipp:

Stellt euch gemeinsam vor einen Spiegel und achtet auf Mimik und Gestik.

Spieler A erzählt eine Geschichte über eine verrückte Erfindung, die ihm Spieler C zugerufen hat (z. B. Traumwolkschnitzmaschine).

Vorgeschlagener Lernnachweis:

Entwickelt ein eigenes Gespräch mit klarem Anfang und Ende. Die Gesprächsteilnehmer sollen einen erkennbaren Status aufweisen. Jeder Gesprächsteilnehmer soll ein Ziel verfolgen. (Wenn du eine bessere Idee hast, sprich dich mit deinem Lehrer oder deiner Lehrerin ab.)

Begonnen am:	Beendet am:	
Rückmeldung Lehrer/-in:		

Autorin:

Angelika Hake

Datum: 20.06.2014