

ZSL

**Zentrum für Schulqualität
und Lehrerbildung**
Baden-Württemberg

Literatur und Theater

Handreichung zur Einführung des Bildungsplans im
Beruflichen Gymnasium ab Schuljahr 2020/21



Redaktionelle Bearbeitung

Redaktion	Dr. Simon Hassemer, Zentrum für Schulqualität und Lehrerbildung (ZSL)
Autor/in	Daniela Allin, Zentral-Gewerbeschule Buchen Hilde-Martina Hövekamp, Richard-von-Weizsäcker-Schule Öhringen Clemens Klein, Staatl. Feintechnikschule Villingen-Schwenningen Christian Kraus, Kaufmännische Schule Ehingen
Erscheinungsjahr	2020

Impressum

Herausgeber	Land Baden-Württemberg vertreten durch das Zentrum für Schulqualität und Lehrerbildung (ZSL) Interimsadresse: Neckarstr. 207, 70190 Stuttgart Telefon: 0711 21859-0 Telefax: 0711 21859-701 E-Mail: poststelle@zsl.kv.bwl.de Internet: www.zsl-bw.de
Urheberrecht	Inhalte dieses Heftes dürfen für unterrichtliche Zwecke in den Schulen und Hochschulen des Landes Baden-Württemberg vervielfältigt werden. Jede darüber hinausgehende fotomechanische oder anderweitig technisch mögliche Reproduktion ist nur mit Genehmigung des Herausgebers möglich. Soweit die vorliegende Publikation Nachdrucke enthält, wurden dafür nach bestem Wissen und Gewissen Lizenzen eingeholt. Die Urheberrechte der Copyrightinhaber werden ausdrücklich anerkannt. Sollten dennoch in einzelnen Fällen Urheberrechte nicht berücksichtigt worden sein, wenden Sie sich bitte an den Herausgeber. Bei weiteren Vervielfältigungen müssen die Rechte der Urheber beachtet bzw. deren Genehmigung eingeholt werden. © Zentrum für Schulqualität und Lehrerbildung (ZSL), Stuttgart 2020

Inhaltsverzeichnis

1	Allgemeine Vorbemerkungen zum neuen Bildungsplan	2
2	Einsatzmöglichkeiten von digitalen Medien im Unterricht des Fachs Literatur und Theater	2
3	Umsetzungsbeispiele	3
3.1	Theater ist ein Mannschaftssport.....	3
3.2	Unterwegs.....	16
3.3	Macht	23
4	Umsetzungsbeispiele für Vertiefung – individualisiertes Lernen –	
	Projektunterricht (VIP).....	35
5	Anhang	38
5.1	Spielesammlung.....	38
5.2	Allgemeine Literaturhinweise.....	50

1 Allgemeine Vorbemerkungen zum neuen Bildungsplan

Diese Handreichung bildet mit ihren drei Vorschlägen für Unterrichtseinheiten die wesentlichste Änderung des neuen Bildungsplans gegenüber seinen Vorgängern ab: Da die beiden Wahlfächer „Literatur und Theater“ und „Literatur“ zu dem neuen Wahlfach „Literatur und Theater“ vereinigt wurden, schlagten die Kapitel „Theater ist ein Mannschaftssport“, „Unterwegs“ und „Macht“ drei Unterrichtssequenzen vor, in denen die theatralischen und literarischen Inhalte unterschiedlich gewichtet sind. Das Theatralische überwiegt in der ersten Sequenz, das Literarische in der zweiten, während beides in der dritten gleich berücksichtigt wird.

Die Unterrichtsvorschläge sind modular aufgebaut, sodass die Lehrperson einzelne Elemente (etwa Spiele aus dem Warm-up) herausgreifen und neu kombinieren kann.

Konkrete Spielanleitungen und Arbeitsanleitungen (AA) zu den vorgestellten Einheiten finden sich in der Material- und Spielesammlung im Anhang.

Der den Bildungsplan grundierende erweiterte Textbegriff regt an, Sprachliches in vielfältige Wechselbeziehungen zu stellen und Kontexte verbaler, gattungsändernder, non- und paraverbaler, visueller und akustischer Art zu schaffen.

Die häufig verwendeten „klassischen“ Texte sollen dem Auftrag der Schule gerecht werden, zur „kulturellen Kohärenz“ beizutragen.

Der Bildungsplan lässt große Freiheiten. So ist es möglich, den Unterricht weitgehend partizipativ zu gestalten und die Schwerpunkte an den Interessen und Bedürfnissen der Kursteilnehmerinnen und -teilnehmer auszurichten. Die Lehrerinnen und Lehrer sollten immer wieder Interessen und Bedürfnisse, also Hobbys, Fähigkeiten und Vorkenntnisse (individuelle und herkunftsbedingte), ermitteln und wertschätzend einbinden. Dabei sind Unterschiede zu berücksichtigen, indem etwa die Aufgaben so variiert werden, dass sie auf unterschiedlichen Niveaus bearbeitet werden können. Insbesondere bei spielpraktischen Aufgaben sollte man individuelle Hemmungen ernst nehmen und Ausweichmöglichkeiten anbieten (vgl. [Osburg/Schütte](#), 10f. und passim).

2 Einsatzmöglichkeiten von digitalen Medien im Unterricht des Fachs Literatur und Theater

Insbesondere im Fach Literatur und Theater lassen sich digitale Medien vielfältig aufgreifen und einsetzen. Zur kooperativen und ortsunabhängigen Textproduktion eignen sich digitale Arbeitsflächen und Dokumente, wie etwa das [ZUMpad](#). (Kurze) Filme, Bildimpulse und moderne Endgeräte (Ton und Bild) dienen der Rezeption von möglichen Inhalten (vgl. DVD-Aufnahme von bspw. Theateraufführungen), der Reflexion (erweiterter Textbegriff, bspw. durch einen Bildimpuls) und Umsetzungsmöglichkeiten eigener Ideen, bspw. indem die Aufnahmefunktion von Smartphones, Tablets, etc. genutzt wird. Gleichzeitig ermöglichen digitale Medien einfach umzusetzende Videoanalysen – auch zur Reflexion eigener

Proben und Aufführungen – und lassen sich für die Produkte (vgl. Podcasts von Texten, postdramatisches Theater, Live-Projektion, etc.) des Unterrichts verwenden. Dabei lernen die Schülerinnen und Schüler sowohl technische Aspekte digitaler Medien kennen und damit umgehen (bspw. Mischpult) als auch, wie digitale Medien weitere Realitätsebenen kreieren, wenn bspw. auf der Bühne dem Zuschauer verschiedenen Perspektiven mittels einer Projektion von dem Protagonisten zur Verfügung gestellt werden. Möglichkeiten für den Einsatz digitaler Medien finden sich auch in den Umsetzungsbeispielen.

3 Umsetzungsbeispiele

3.1 Theater ist ein Mannschaftssport

3.1.1 VERLAUFSPLAN/STOFFVERTEILUNG

DAUER	UNTERRICHTSPHASE, INHALT	MATERIAL, MEDIEN	ANGESTREBTES ERGEBNIS, ERWARTETES SCHÜLERVERHALTEN
90	<p>Opener:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Partnerinterview (5.1.1) – Platztausch (5.1.1) <p>Warm-up:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Raumlaf zu Musik: (3.1.5) Ankommen und Kennenlernen – Raumlaf: verschiedene Untergründe (3.1.5) – Freund – Feind (5.1.1) – „Es treffen sich...“ (5.1.1) – Gruppenbildung durch letzte Ansage „Es treffen sich 4 linke Ellenbogen“ <p>Erarbeitung:</p> <ul style="list-style-type: none"> – GA: Standbilder zum Theater stellen – Es erfolgt eine Führung durch die Standbilder – Zwei auf Stühlen (3.1.5) – LSG: Regeln des Kurses <p>Abschluss:</p> <p>Gordischer Knoten (5.1.1)</p>	<p>Allgemeine Informationen zum Kurs (3.1.5)</p> <p>Theorieblatt „Was ist Theater?“ (3.1.6)</p>	<p>SuS lernen sich kennen, werden vertraut mit Gruppe, Raum, Ablauf</p> <p>SuS erleben Spaß im Miteinander und im Spiel</p> <p>SuS erarbeiten Regeln für die Arbeit im Kurs</p> <p>SuS erkennen und beschreiben Kennzeichen einer theatralen Situation:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Unmittelbarkeit bei Vorgang von Darstellung und Rezeption – Kopräsens von Akteur und Publikum – Einmaligkeit des Ereignisses – Annahme einer Als-ob-Realität

<p>180</p>	<p>Opener:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Name und Geste (5.1.1) – Impulskreis (5.1.1) – Ballkreis: Name, Getränk, Sportarten (5.1.1) <p>Warm-up:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Grundlagen Raumlauf (3.1.5) und Präsenz – Tempo 1–10, Zeitlupe und Zeitraffer; Freeze bei Musikstopp – „Hey you“ (5.1.1) – Formation (5.1.1) – Theatrales Mischpult (5.2) – Standbilder zu Sportarten <p>Erarbeitung I:</p> <ul style="list-style-type: none"> – PA: Bewegungen gegenseitig spiegeln, Boxkampf auf Entfernung in Zeitlupe – GA: Boxkampf mit Rückhalt der Gruppe, die in eigener Ecke ansportet – Battle (5.1.1) <p>Erarbeitung II:</p> <p>GA: Mannschaftssportart aussuchen</p> <ul style="list-style-type: none"> – Standbild aufbauen – Standbild davor und danach – Übergang von einem Standbild zum anderen einstudieren <p>Präsentation der Standbildgeschichte</p> <p>Abschluss:</p> <p>Maschine bauen (5.1.1)</p>	<p>Musik, z. B. Disco Partisani von Shantel Softbälle, z. B. von Crossboule</p> <p>Theorieblatt „Präsenz?“ (3.1.6)</p> <p>Karten zu theatralem Mischpult (5.2)</p>	<p>SuS lernen erste theaterästhetische Mittel kennen</p> <p>SuS trainieren Präsenz: Ablegen privater Haltung, Aufbau Körperspannung, neutrale Haltung, peripherer Blick; SuS benennen Kennzeichen fehlender Präsenz</p> <p>SuS erproben theatrale Mittel SuS beschreiben Wirkung theatraler Mittel</p> <p>SuS erfahren Rückhalt der Gruppe (Rücken stärken/Einzeller stärker durch Gruppe)</p> <p>SuS erproben eigenen Ausdruck im Freeze</p> <p>SuS präsentieren eigene Choreografie</p>
<p>180</p>	<p>Opener:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Impulskreis (5.1.1) – PA: Magische Hände (5.1.1) – PA: Blindenführung 	<p>Musik: Take Five</p>	<p>SuS erfahren sich als Ensemble, bauen gegenseitig Vertrauen auf</p>

	<p>Warm-up: – Raumlaf: bei Musikstopp Pose – Fischschwarm (5.1.1)</p> <p>Erarbeitung I: Thema „Gemeinsam sind wir stark!“ oder „Einer für alle! Alle für Einen“ Choreo in Gruppen: Jeder überlegt sich zum Thema eine Fortbewegung, eine Formation und eine einfache Handlung – stellt dies den anderen vor bzw. sagt es an – Choreo/Ablauf vereinbaren Präsentation: stumm zur Musik Feedback</p> <p>Erarbeitung II: Text in Gruppe: Vers für Vers lesen (3 Durchgänge), z. B. Kommentator-Text bei Fußballspiel Präsentation: Pulk-Blick zum Publikum: Nacheinander ohne Absprache Wortfetzen aus Erinnerung sprechen, evtl. wiederholen Variante: Sprechhaltungen ändern (aggressiv, ängstlich, emotional ...)</p> <p>Abschluss: Wasserball wie Volleyball in Luft halten, 3 Versuche, Ballberührung zählen</p>	<p>Musik</p> <p>Theorieblatt „Feedbackregeln“ (3.1.6)</p> <p>Text: Kommentar eines Fußballspiels</p>	<p>SuS formulieren konstruktives Feedback</p> <p>SuS setzen pragmatischen Text szenisch um</p> <p>SuS erproben Wirkung von Sprechhaltung</p>
180	<p>Opener: – Ochs am Berg (5.1.1)</p> <p>Warm-up: – Wahrnehmung (5.1.1) – Gang anderer imitieren – Gruppen im Hoch-/Tiefstatus (5.1.1)</p>	<p>Theorieblatt „Status“ (3.1.6)</p>	<p>SuS lernen Ausdrucksträger kennen</p>

	Erarbeitung I: 9-Punkte-Feld (3.1.1)	Arbeitsblatt „Stellung im Raum“ (3.1.6) Arbeitsblatt „Musik“ (3.1.6)	SuS erkennen die Wirkung von Körper im Raum SuS beschreiben die Wirkung von Musik
90	Wiederholung: Kennzeichen theatraler Situationen anhand von medial vermittelten Inszenierungen	DVD: Othello, Emilia Galotti (5.2.2 Mangold: Theatertheorien) Theorieblatt: „Zeichen des Theaters“ (3.1.5)	SuS reflektieren Inszenierungen SuS erkennen die Dominanz von verschiedenen Zeichen SuS beschreiben Theater als Zeichensystem
270	Opener/Warm-up: – Ochs am Berg mit Emotion (5.1.1) – Pantomime: Volleyball (Zeitlupe/Impro/Fokus/Synchronität) Erarbeitung: – Rollen in einer Gruppe/Mannschaft erarbeiten – in GA Fußballsonette von Zehrer/Harig erarbeiten – Texte szenisch umsetzen (Torjäger, Verteidiger, Mittelfeldspieler, Ersatzspieler) – im Ensemble: zusammentragen – Dramaturgie/Inszenierung entwickeln – Zeichen des Theaters bewusst nutzen Werkstattaufführung mit Reflexion	Fußballsonette von Klaus C. Zehrer und Ludwig Harig (5.2.2) Videoaufnahme für Analyse und Feedback	SuS benennen die Rolle des Einzelnen in einer Mannschaft SuS lernen Aufbau eines Sonetts kennen SuS erstellen eine Szenencollage SuS präsentieren eigenes szenisches Produkt SuS beurteilen Inszenierung anderer und geben konstruktives Feedback
270	Opener/Warm-up: – Assoziationskreis (5.1.1) – „Ja, das machen wir.“ (5.1.1) – „Was machst du da?“ (5.1.1)	Theorieblatt „Improvisation“ (3.1.6)	SuS lernen Grundregeln des Improvisationstheaters kennen: Ja-Sagen, Impulse anderer annehmen, Scheitern

	– „Ich bin ein Baum“ (5.1.1) Erarbeitung: – Thema wählen: „Gemeinsam sind wir stark!“ oder „Einer für alle! Alle für Einen“ – Figuren oder biografische Erlebnisse sammeln, Geschichten schreiben, anonymisieren, verfremden (z. B. verschiedene Genre) Präsentieren		ertragen, achtsam und präsent sein, Verantwortung übernehmen SuS schreiben eigene Texte SuS verfremden eigene und fremde Texte
270	Vertiefung (4.): – Auszüge aus der Literatur und Film zum Thema, z. B. Die drei Musketiere, Emil und die Detektive, Harry Potter, TKKG, Fünf Freunde, sammeln und in Dramaturgie einfügen – Szenencollage inszenieren und aufführen	Eigene und fremde Texte Requisiten	SuS recherchieren motiv- und themenverwandte Texte, erarbeiten sie, schreiben sie um, inszenieren Textauszüge SuS lernen Kompositionsstrategien und Gestaltungskategorien kennen und wenden sie an SuS erstellen eine Szenencollage SuS führen Szenencollage vor Publikum auf

3.1.2 FACHLICHE HINWEISE

Die in der Tabelle angedeuteten Themenbereiche sind Vorschläge, anhand derer grundlegende Aspekte des Wahlfachs sowie literatur- und theaterästhetische Grundlagen erarbeitet werden können. Sie eignen sich in besonderem Maße als Einstieg in die zwei Schuljahre. Unter der Überschrift „Theater ist ein Mannschaftssport“ rückt der Gedanke in den Vordergrund, aus Schülerinnen und Schülern meist verschiedener Kurse ein Ensemble zu bilden, in dem die einzelnen sich selbst und gegenseitig mit Stärken und Schwächen kennen und respektieren lernen, Vertrauen aufbauen und auf einen offenen Prozess einlassen. Dabei werden nachhaltig soziale Kompetenzen entwickelt und die Persönlichkeitsentwicklung positiv gestärkt.

3.1.3 DIDAKTISCHE HINWEISE

Die Unterrichtseinheit eignet sich insbesondere zur Durchführung zu Beginn der zwei Schuljahre. Durch den modularen Aufbau können Teile auch zu einem anderen Zeitpunkt der zwei Jahre eingesetzt werden. Allgemeine Ziele dieses Moduls sind Grundlagen von Literatur und Theater im Sinne der BPE 1. Dabei liegt der Schwerpunkt auf handwerklichen Grundfertigkeiten des Theaters. Der Rahmen wird durch das Thema vorgegeben: Theater ist ein Mannschaftssport.

Je nach Interessen des Kurses kann die rezeptiv-analytische Arbeit mit Texten stärker berücksichtigt werden, bspw. bei der Arbeit mit den Fußballsonetten oder Kommentaren von Sportjournalisten. Eine produktiv-ästhetische Variante im Umgang mit eigenen und fremden Texten wird im Vertiefungsbereich (vgl. 4) vorgeschlagen.

3.1.4 METHODISCHE HINWEISE UNTER BERÜCKSICHTIGUNG DIGITALER MEDIEN

Um dem projekt- und handlungsorientierten Charakter des Kurses bzw. dieses Moduls zu entsprechen, ist es sinnvoll, möglichst von Beginn an die klassische Raumordnung des Frontalunterrichts aufzulösen. Je nach räumlicher Situation sollten mit den Schülerinnen und Schülern in den ersten beiden Stunden Regularien besprochen werden, bspw. zu Beginn der Kursstunde Stühle und Tische teilweise oder komplett wegzuräumen und am Ende den ursprünglichen Klassenraum wiederherzustellen. Auch auf bewegungsbequeme Kleidung und angemessenes Schuhwerk bzw. die Möglichkeit, ohne Schuhe die Bühnenaktiven Teile des Unterrichts zu absolvieren, kann verwiesen werden.

Bei allen praktischen Übungen, vor allem beim Raumlauf, ist es sinnvoll, den Schülerinnen und Schülern auch die Möglichkeit zu geben, die Wirkung als Beobachter aufzunehmen. Es können dafür drei Stühle im Publikum festgelegt werden.

Bei theaterpraktischer Arbeit gelten für jede einzelne Schülerin und jeden einzelnen Schüler eigene Grenzen. Es sollte bei bestimmten Übungen die Möglichkeit eingeräumt werden, ein Veto einzulegen. Dies kann als Karte (vgl. Plath, Maike) ermöglicht werden oder verbal. Dabei sollte gleichzeitig darauf hingewiesen werden, dieses Veto wohlüberlegt einzusetzen. Ziel ist es durchaus, sich zu überwinden, eigene Grenzen geringfügig zu testen und zu überschreiten.

3.1.5 ARBEITSMATERIALIEN /AUFGABEN

Im Folgenden sind grundlegende Übungen dargelegt sowie Vorschläge zu Arbeitsblättern zu bestimmten Teilaspekten eingefügt. Im Anhang (5.1.1) findet sich eine Sammlung zu kleinen Spielen bzw. Übungen für Warm-up oder Abschluss.

Raumlauf

Der Raumlauf bietet – neben der Arbeit aus dem Kreis heraus – einen guten Ausgangspunkt für zahlreiche Übungen, die zum Thema der Stunde hinführen. Dabei gelten folgende Grundregeln – solange keine anderen Anweisungen von der Spielleitung kommen:

- Ein möglichst großer Raum wird gekennzeichnet.
- Der gesamte Raum wird während der Bewegung genutzt. Alle sind jederzeit gut verteilt im Raum. (Die Vorstellung einer kippenden Eisscholle ist hier hilfreich.)
- Es soll nicht im Kreis gelaufen werden. Immer wieder soll die Raummitte gekreuzt werden.
- Es gibt keine Berührungen.
- Es wird nicht gesprochen.
- Es werden die Anweisungen der Spielleitung aufgenommen und durchgeführt.

In den ersten Stunden des Kennenlernens und Ankommens könnten das Vorgehen wie folgt sein:

Raumlauf zu Musik – jeder läuft für sich – nimmt anderen wahr – grüßt anderen – das wird gesteigert durch Blickkontakt, von kleiner zu großer und übertriebener Geste des Grüßens – sich eigenen Namen zuflüstern – Stück des Weges gemeinsam gehen und sich mit Geste und Mimik wieder trennen.

Die Anweisungen der Spielleitung können sich weiterhin bspw. auf Tempo, Körperspannung, Gangart, Imagination von Umgebung oder Boden beziehen.

Tempo: Das Tempo wird auf einer Skala von 0 bis 10 angegeben. Dabei entspricht 0 dem Einfrieren (Freeze), 1 der Zeitlupe und 10 dem Zeitraffer.

Körperspannung: Die Körperspannung wird ebenfalls auf einer Skala von 1 bis 10 angegeben. 1 entspricht einer Gummipuppe und 10 ist Roboter. Eine Kombination mit Tempo-Angaben ist sinnvoll.

Gangart: Hier sollten Verben vorgegeben werden, die den ganzen Körper mit einbeziehen (schlendern, hüpfen, trippeln, tänzeln, kriechen, sich dehnen), aber auch Richtung der Bewegung (vorwärts, rückwärts, seitwärts). Eine Kombination mit Tempo-Angaben ist sinnvoll.

Imagination von Umgebung und Boden:

- Floß: Der Raum stellt ein Floß dar, welches nicht kippen darf (Hilfskonstrukt, um die Raumaussnutzung zu verbessern). Es lässt sich in den unterschiedlichen Tempi durchspielen von 1 (maximal langsam, Zeitlupe) über 4/5 (normales Lauftempo) bis 10 (Ich-verpasse-gleich-den-Bus-Rennen).
- Lava: der Boden beginnt, wegzubrechen, es sind immer weniger Flächen begehbar.
- Zugefrorene Straße, es ist glatt.
- Es regnet, überall tiefe Pfützen.
- Matsch und Sumpfgelände, die Schuhe bleiben immer im Matsch hängen.
- Kaputte Brücke, die große Löcher hat, über die man als Indiana Jones aber unbedingt hinüber muss.
- Barfuß im heißen Sand, kühlendem Bach, Kieselsteine.
- Marrakesch: Szenario auf einem Markt, Spielleiter erzählt (Erzählung beschleunigt sich mit Geh-tempo): Spaziergang – Stände anschauen – Tag genießen – plötzlich Wahrnehmung eines Verfolgers – Menschenmenge wird immer dichter – Versuch, dem Verfolger durch das Gedränge zu entkommen – Schritt beschleunigen – endlich am Ende des Markts angekommen – der Verfolger auch – Verfolgungsjagd – oh nein! Eine Straße – ein Bus – um die Ecke biegen – Sackgasse! ...

Hinweis für die Reflexion: Die Erfahrungen können im Anschluss mit Hinblick auf ihre Wirkung reflektiert werden, die Gruppe kann auch geteilt werden, sodass es Beobachter und Spieler gibt.

Eine sehr intensive kreative Möglichkeit, weitere theaterästhetische Mittel kennenzulernen und zu erproben, bietet das theatrale Mischpult von [Maike Plath](#) (5.2).

Zwei auf Stühlen

Es werden zwei freiwillige Schülerinnen und Schüler aus der Gruppe gesucht, die zunächst aus dem Raum gehen. Alle anderen sind Zuschauer. Auf der Bühne stehen zwei Stühle nebeneinander. Die Schülerinnen und Schüler im Publikum sollen nur beobachten und anschließend beschreiben, was sie wahrgenommen und gesehen haben. Die Spielleitung gibt den beiden Freiwilligen vor der Tür die Anweisung, in den Raum und direkt auf die Bühne zu gehen, sich auf die Stühle zu setzen und nichts zu tun.

Das Spiel kann zwei bis drei Minuten laufen. Die Spielleitung beendet es. Es gibt Applaus. Anschließend wird das Publikum befragt, was es glaubt gesehen zu haben, wo das Ganze gespielt hat, wer die Personen waren, bspw. Haltestelle, Busfahrt, Ehepaar, das sich nichts zu sagen hat, Wartezimmer beim Arzt.

In der Reflexion sollte herausgearbeitet werden, dass es einerseits nicht möglich ist, nichts zu spielen, und andererseits jede Körperhaltung und -bewegung sowie die Stühle bereits interpretiert werden. Daraus abgeleitet werden die Kennzeichen theatraler Situationen.

Als Variante können auch die zwei Stühle anders auf der Bühne positioniert werden, die Spieler nehmen darauf Platz ohne bewusste Darstellungsabsicht.

Im Anschluss kann z. B. das Theorieblatt „Was ist Theater?“ ausgegeben werden: Klett: Kursbuch Darstellendes Spiel (2009), S. 12f.

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Der Kurs Literatur und Theater ist ein „besonderer“ Kurs im Wahlbereich, da er das Angebot macht, über praktische Arbeit Erfahrungen im Umgang mit Literatur und Theater als Kunstform zu machen. Es werden gleichwertig analytische und produktive Fähigkeiten erworben und erweitert sowie ganz persönliche Eigenschaften wie Auftreten, Körpersprache, Stimme usw. trainiert. Es wird projektartig gearbeitet mit dem Ziel kleiner „Werkstattproduktionen bzw. -aufführungen“.

Der Kurs Literatur und Theater ist ein „ganz normaler“ Kurs im Wahlbereich. Es gelten daher alle Regelungen, z. B. in Bezug auf Pünktlichkeit, Anwesenheits- und Entschuldigungspflicht. Er ist angelegt als Kurs über zwei Schuljahre. Es kann in diesem Kurs auch eine GFS geleistet werden. Die Themen können dabei sehr vielfältig sein, sollten erfahrungsgemäß einen praktischen Teil beinhalten.

Für die Notengebung empfiehlt sich z. B. folgendes Verfahren:

Theoretische und praktische Arbeit im Unterricht (40 %): Dies beinhaltet die regelmäßige, konzentrierte und engagierte Mitarbeit im Unterricht, die aktive Auseinandersetzung mit den Inhalten, bspw. durch Reflexion der eigenen Arbeit, die Bereitschaft, anderen konkretes und hilfreiches Feedback zu geben, die Bereitschaft und Fähigkeit, Kritik anzunehmen und umzusetzen, die Aneignung und selbstständige Verwendung von Fachvokabular und Methodik, die Erstellung von eigenen Produkten entsprechend den Vorgaben, die Bereitschaft zur Auseinandersetzung mit gängigen Konzepten und Theorien der Literaturgeschichte und Theaterpraxis, die Bereitschaft zur Dokumentation und Präsentation der eigenen Produkte, die Bereitschaft und Fähigkeit, die eigene Präsenz zu trainieren, Körpersprache und Stimme wirkungsvoll auf der Bühne einzusetzen.

Klausur (40 %): Es wird 1 Klausur pro Halbjahr geschrieben. Sie besteht aus 2 Teilen: Im ersten Teil wird theoretisches Grundwissen abgefragt. Der zweite Teil erfordert die Darlegung eines produktiv-kreativen Ergebnisses unter Anwendung der praktischen Erfahrungen im Kurs. Dies kann die Entwicklung einer Szene zu einem Text oder Bild sein oder literarisches Schreiben zu einer thematischen Vorgabe sein.

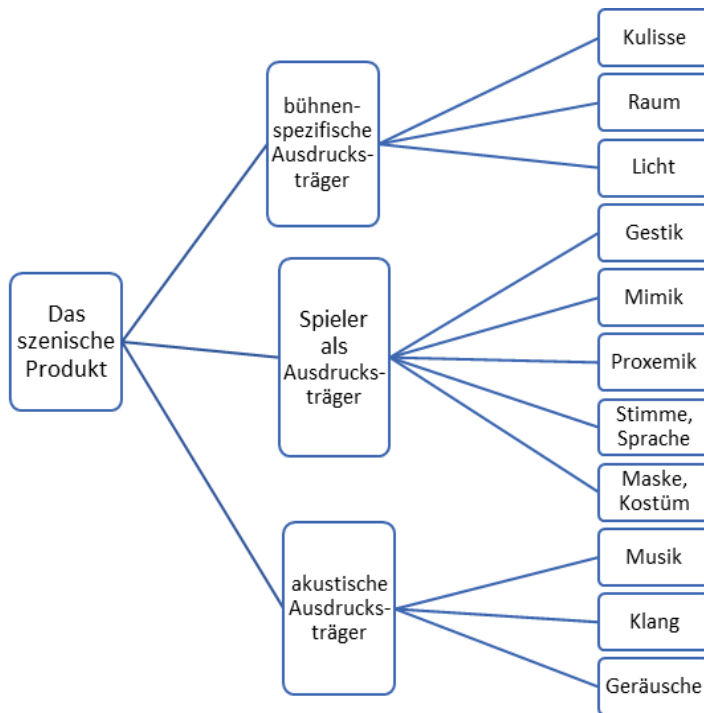
Weiterführende Aufgaben (20 %): Dazu zählen Aufgaben, die über die Kursstunden hinausgehen, z. B. Text lesen, schreiben, verfremden, lernen, Material mitbringen und vorstellen, Rollenbiografie oder Rezension schreiben, Performance entwickeln, Requisiten mitbringen, Text lernen u. ä.

Für die Arbeit im ersten Halbjahr gibt es folgende Schwerpunkte:

- Grundlagen: Literatur und Theater als Zeichensysteme,
- ästhetische Mittel von Literatur und Theater,
- Arbeit mit dem eigenen Körper,

- produktive Arbeit als Ensemble,
- szenische Umsetzung eigener und fremder Texte,
- Besuch und Reflexion von Theaterinszenierungen.

Gutes Gelingen und NUR MUT!

Zeichen des Theaters


Grafik nach: Schöningh, „Darstellendes Spiel und Theater“ (2012)

Ein szenisches Produkt entsteht aus dem Einsatz der oben genannten Ausdrucksträger, wobei diese unterschiedliche Gewichtung in einer Inszenierung erhalten können. Bedeutend ist, von der Wirkungsabsicht her zu überlegen, welches Zeichen mehr oder weniger dominant sein könnte. Erst im verschiedenartigen Zusammenspiel der ästhetischen Mittel – einer bewussten Komposition – wird eine besondere Wirkung erzielt entsprechend der ästhetischen Vision. Dies gilt für alle Kunstarten.

Im klassischen Theater wird der Text durch Stimme und Sprache oft dominant ein- und umgesetzt und der Körper des Spielers als primäres Mittel gesehen. Die anderen Ausdrucksträger verstärken dabei den Inhalt des Textes. Im modernen – und vor allem Schultheater – wird verstärkt auch anderen Zeichen eine dominantere Rolle zugewiesen.

Jeder Ausdrucksträger kann wiederum – entsprechend der Wirkungsabsicht – variierend eingesetzt werden. Bspw. kann Musik den Inhalt und die Stimmung der Szene unterstützen oder auch kontrastieren, eine Liebesszene also durch romantische Musik verstärkt oder durch Heavy-Metal-Musik hinterfragt werden. Ein Requisit kann real im ursprünglichen Sinne, als Metapher oder verfremdet eingesetzt werden.

Hinweis zu 9-Punkte-Feld

x	x	x
x	x	x
x	x	x

Das 9-Punkte-Feld wird auf dem Boden bspw. mit kleinen Klebepunkten markiert. Figuren, die sich auf dem Feld bewegen, bewegen sich nur von Punkt zu Punkt und nur in einer geraden Linie. Sie dürfen nicht gleichzeitig auf einem Punkt sein.

In einer ersten Einführung können die Schülerinnen und Schüler einzeln auf der Bühne verschiedene Positionen und Blickrichtungen einnehmen, um die Bühnenwirkung vom Körper im Raum zu beschreiben.

Übung Aktion – Reaktion

Diese Übung eignet sich gut, um die Aufmerksamkeit der Schülerinnen und Schüler zu fokussieren und zum bewussten Einsatz von Mimik, Gestik, Körper und Stimme zu bringen. Gleichzeitig kann hier die Wirkungsweise von der Assoziation und Interpretation bei der Rezeption erfahren werden. Es agieren nur zwei Spieler auf der Bühne, die anderen sind im Publikum und beobachten und beschreiben die Wirkung.

- Spieler A und B gehen auf die Bühne und nehmen auf einem Kreuz eine beliebige Position ein.
- Es darf jeder immer nur eine Aktion vollführen: entweder Blick, Geste, kleine Änderung der Körperhaltung, Schritt auf nebenliegenden Punkt, Geräusch.
- Spieler A macht Aktion, B lässt es auf sich wirken, reagiert mit einer Aktion, A lässt sie auf sich wirken, reagiert wiederum mit nur einer Aktion.
- Bei den ersten Durchgängen sollte kein Thema, keine Musik die Wirkung beeinflussen. Die Spieler agieren und reagieren intuitiv. Hilfreich ist zu Beginn, wenn der Spielleiter (Lehrerin oder Lehrer) ansagt, wann A und B agieren soll, um zu schnelle und komplexe Reaktionen zu vermeiden.
- Die Schüler im Publikum können anschließend das Geschehen beschreiben und ihre Assoziationen austauschen. Dabei wird recht schnell deutlich, wodurch welche Assoziationen bzw. Interpretationen ausgelöst werden.

Varianten

- Bei gleichem Vorgehen wird verschiedenartige Musik eingespielt, bspw. *Die fabelhafte Welt der Amelie*, *Vangelis* und *Mezzanine*. Anschließend wird die Wirkung der Musik reflektiert.
- Es wird ein Thema vorgegeben: z. B. Liebespaar, Training.
- Es wird ein Mini-Dialog hinzugenommen, der vorher selbst geschrieben oder vorgegeben ist. So kommt zu den bisherigen Ausdrucksmitteln des Körpers noch die Sprache hinzu. Auch hierbei gilt: nur eine Aktion, entweder Reaktion des Körpers oder Worte. Hierbei lernen die Schülerinnen und Schüler eine ausdrucksstarke Umsetzung eines kleinen dramatischen Textes auf „leerer“ Bühne kennen.
- Weitere Varianten: vgl. Modul „Macht“ (3.3)

3.1.6 WEITERFÜHRENDE HINWEISE /LINKS

Unterrichtsvorschläge und Materialien zum Kurs:

- <https://www.schule-bw.de/faecher-und-schularten/musische-faecher/literatur-und-theater>
- <https://rp.baden-wuerttemberg.de/rpf/Abt7/Ref75/Fachberater/Documents/kompodium.pdf>

Theorie-Impulse zu „Was ist Theater“, „Präsenz“, „Räume“, „Improvisation“, „Bühnenformen“, „Gestaltung von Zeit“:

- Malte Pfeiffer und Volker List: Kursbuch Darstellendes Spiel, Ernst Klett Verlag, 2009, S. 12, 16, 19, 22f., 34, 41f.

Arbeitsblätter zu „Körper, Bewegung und Raum“, „Musik“, „Masken“:

- Bausteine Darstellendes Spiel. Materialien für Lehrerinnen und Lehrer, Bildungshaus Schulbuchverlage 2004

Theorie-Impuls zu Feedback:

- Bausteine Darstellendes Spiel. Ein Arbeitsbuch für die Sekundarstufe I, Bildungshaus Schulbuchverlage 2004, S. 43

Lernkontrollen zu Ausdrucksträgern allgemein und spezifisch:

- Darstellendes Spiel und Theater. Lehrerband, Schöningh, S. 22f., 83, 93

Bewertungsbögen zur unterrichtlichen Mitarbeit und Spielszene:

- Darstellendes Spiel und Theater. Lehrerband, Schöningh, S. 14, 39
- Schultheater. Wahrnehmen – Gestaltung – Spiel, 18, Bewerten, 3. Quartal 2014, S. 24

Beobachtungsbogen zur Rezension einer Aufführung:

- Darstellendes Spiel und Theater. Lehrerband, Schöningh, S. 201f.

Aufwärmspiele, Übungen und Impro-Spiele:

- <https://improwiki.com/de>, letzter Zugriff: 27.3.2020

Geräusche fürs Theater:

- <https://de.clipdealer.com/?ACTION=search&q=&premium=&tid=2&license=&order=relevance&sort=-1&items=60&page=1&cid=277>
- <https://www.salamisound.de/infol>

Körpersprache und Status:

- <https://www.pantomime-popkultur.de/2011/11/status-zeichen-der-koerpersprache-fuer-impro-theater-und-buehne/>
- Schultheater. Wahrnehmung – Gestaltung – Spiel, Rolle, 12/2013, S. 18

3.2 Unterwegs

3.2.1 VERLAUFSPLAN/STOFFVERTEILUNG

DAUER	UNTERRICHTSPHASE, INHALT	MATERIAL, MEDIEN	ANGESTREBTES ERGEBNIS, ERWARTETES SCHÜLERVERHALTEN
90	<p>Begrüßungsritual(e) – „Begrüßung unter Königlichen Hoheiten“ (5.1.2), – ggf. „Name und Geste“, „Impuls-kreis“ (5.1.1)</p> <p>Freiwillig unterwegs: Vorbereitungen: „Koffer packen“ (5.1.2) im Stuhlkreis: Reise-Utensilien</p> <p>Bilder von Landschaften, Schiffen, Eisenbahnen</p> <p>GA: Gruppen von 4–6 Personen bilden, die sich auf ein Bild einigen, mit dem sie sich intensiver beschäftigen wollen</p> <p>EA: Kreatives Schreiben: kurzer Text „Empfindungen vor einem Bild von...“</p> <p>GA (4–6 Pers.): Erstellen einer Klangskulptur zu einem Bild: – „Klangskulptur“ (5.1.2)</p> <p>Abschiedsritual: – „Abschied unter Freunden“ (5.1.2)</p>	<p>ggf. Klangschale</p> <p>z. B. C. D. Friedrich, William Turner, Italienbilder von Goethe</p> <p>Heft</p>	<p>SuS stimmen sich ein, konzentrieren sich, wechseln die Plätze.</p> <p>SuS erleben Spaß und trainieren das Gedächtnis.</p> <p>SuS setzen sich mit dem Thema auseinander, verorten eigene Erfahrungen und erhalten Impulse zum eigenen Schreibprozess.</p> <p>SuS stimmen sich schnell ab.</p> <p>SuS fassen Visuelles in Worte und bereiten Klangskulptur vor.</p> <p>SuS arbeiten an einem gemeinsamen ästhetischen Produkt, zu dem jeder Eigenes beisteuert.</p> <p>SuS konzentrieren sich und erleben eine Variation der Übungen bei der Begrüßung.</p>
90	<p>EA: Schöne Reise-Mitbringsel</p> <p>Zusammenführung der Ergebnisse: – GA: „Koffer packen“ (5.1.2): Reise-Mitbringsel</p>	Heft	<p>SuS sammeln Ideen.</p> <p>SuS tauschen ihre Ideen aus, trainieren ihr Gedächtnis.</p>

	<p>– EA: Reise-Mitbringsel der anderen notieren</p> <p>EA: Kreatives Schreiben: „Woran mich mein schönstes Reise-Mitbringsel erinnert“</p> <p>UG: Ergebnis-Präsentation (im Folgenden nicht mehr erwähnt)</p> <p>EA: Kreatives Schreiben: „Ein Brief an die beste Freundin/den besten Freund über ein begeistertes Reiseerlebnis“</p>	<p>Heft</p> <p>Heft</p> <p>Würfel o. Ä.</p>	<p>SuS ergänzen im Anschluss an produktive Übung ihre Heft-Einträge.</p> <p>SuS knüpfen an eigene positive Erfahrungen an, imaginieren einen Gegenstand möglichst genau.</p> <p>SuS üben Vorlesen.</p> <p>SuS versprachlichen positive Gefühle.</p>
90	<p>EA: „Assoziationen: Zürich als Reise-Ziel“, anschließend UG: Sammlung</p> <p>G. Benn: „Reisen“ – EA: intensive Beschäftigung</p> <p>– GA: Fragen an das lyrische Ich: „Heißer Stuhl“ (5.1.3) – UG: Untersuchung</p> <p>F. Kafka: Der Aufbruch: – EA: kreatives Schreiben: der Schluss ab „Ich brauche keinen“ ist selbst zu erfinden, – UG: Reflexion</p>	<p>Heft</p> <p>Textblatt „Reisen“ (5.2.1, Benn, Bd. 1, 307) mit Lücken</p> <p>Textblatt „Der Aufbruch“ (5.2.1., Kafka)</p>	<p>SuS sammeln Ideen.</p> <p>SuS tauschen Erfahrungen und Wissen aus.</p> <p>SuS erfinden Alternativen für die Wörter: tiefere, Weihen, hibiskusrot, ewiges, die Leere, erfahren, Stille, sich umgrenzende.</p> <p>SuS wechseln die Perspektive.</p> <p>SuS wenden Kenntnisse im analytischen Umgang mit Literatur an.</p> <p>SuS üben sich im Erfinden alternativer Handlungsverläufe und interpretieren eine Parabel.</p> <p>Ergebnissicherung</p>
90	<p>EA: Kreatives Schreiben: „Mein schlimmstes Reiseerlebnis“</p> <p>Visueller Impuls</p> <p>Michel de Montaigne: „Reisen“: – EA: Hören, Notizen – „Sag deinen Satz-Spiel“ (5.1.2) – UG: Reflexion</p>	<p>Heft</p> <p>Cartoon von Bosc (5.2.1)</p> <p>CD Montaigne (5.2.1); Heft</p>	<p>SuS versprachlichen negative Gefühle.</p> <p>Motivation</p> <p>SuS schulen das Zuhören und gleichzeitige Notieren: erste Eindrücke, Fragen, mindestens ein Zitat.</p>

	EA: Kreatives Schreiben: „Mein schlimmstes Reiseerlebnis als gutes gesehen“	Heft	SuS üben Perspektivwechsel bei eigenen Erfahrungen.
90	M. de Montaigne: „Über die Macht der Gewohnheit“: – EA: Hören, Notizen H. von Kleist: „Über das Marionettentheater“: – EA: Lesen eines Abschnitts – GA: Standbilder, mit vorgelesenen Textauszügen	CD Montaigne (5.2.1), Heft Textblatt Kleist (5.2.1), Heft	SuS erfahren weitere Beispiele für unkonventionelles Betrachten von meist Selbstverständlichem; sie notieren erste Eindrücke, Fragen, mindestens zwei Zitate. SuS lesen einen schwierigen ästhetischen Text im Hinblick darauf, wie er abstrakte Sachverhalte veranschaulicht durch Beispiele und die Dialogform. SuS veranschaulichen einzelne Momente.
90	H. von Kleist: „Über das Marionettentheater“: – UG: Analyse		SuS lernen ein Beispiel für das triadische Geschichtsmodell und für die klassische Ästhetik kennen.
90	Unterwegs-Sein als existenzielle Gegebenheit: M. de Montaigne: „Schreiben“: – EA: Notizen, Verben der Bewegung – GA (5–8 Pers.): „ Klangskulptur “ (5.1.2): Montaigne-Zitate, Benn-Zitate, Reiseerlebnisse	CD Montaigne (5.2.1) Heft	SuS lernen Merkmale der Textsorte Essay kennen. SuS erkennen Verben der Bewegung als Metaphern für Denkprozesse SuS fassen bislang erarbeiteter Aspekte zum Thema „Unterwegs-Sein“ kreativ zusammen.
90	Märchen und moderne Lyrik: – UG: „Der süße Brei“: Brüder Grimm und Sarah Kirsch Sammlung Märchenmotive: – GA: „ Koffer packen “ (5.1.2): Begriffe aus Märchenwelt auf Kärtchen	Textblätter „Der süße Brei“ Grimm (5.2.1, Bd. 2, 95) und Kirsch (5.2.1, 44) Kärtchen mit Begriffen aus Märchenwelt	SuS üben, was sie in der GA Vergleich eines Gedichts mit einem Märchen selbstständig tun sollen. SuS trainieren ihr Gedächtnis, knüpfen an Bekanntes an und erweitern es.

90	<p>Märchengedichte</p> <ul style="list-style-type: none"> – GA: Text-Puzzle: – GA: Zuordnung von Gedichten zu Märchen – GA: Vergleich Gedichte und Märchen – UG: Austausch und Reflexion – HA: 1 bis 2 Märchen lesen (jede Person andere, Nr. 6ff. der Liste) 	<p>Textblätter, zerschnitten (s. Liste 3.2.5)</p> <p>Textblätter Märchen (Nr. 1–5 der Liste 3.2.5)</p> <p>Aufgabenblatt: Liste KHM-Märchen (3.2.5)</p>	<p>SuS erproben Zusammenhänge.</p> <p>SuS wählen in Gruppen „ihr“ Gedicht und Märchen für Vergleich. SuS erkennen genauer den Bedeutungsreichtum der Gedichte durch Beschäftigung mit den Märchen, auf die Gedichte verweisen.</p>
90	<p>Erkenntnisse aus Märchen-Lektüre resümieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> – GA: „Ideen-Wanderung“ (5.1.2) <p>Georg Büchners „Anti-Märchen“ aus seinem „Woyzeck“:</p> <ul style="list-style-type: none"> – UG: Merkmale eines Märchens: Dreizahl, Achtergewicht, Abstraktion, Selbstverständlichkeit des Wunderbaren usw. 	<p>Folie mit Übungsbeschreibung, Heft</p> <p>Textblatt Büchner (5.2.1, 24, Märchen der Großmutter „Es war einmal ein arm Kind...“ in Szene „Straße“)</p>	<p>SuS kooperieren beim Lernen und bewegen sich</p> <p>SuS erkennen formale Ähnlichkeiten bei inhaltlicher Abweichung vom Typus.</p> <p>SuS wiederholen durch Abgrenzung zu anderen Kurz-Prosa-Gattungen gattungstypologisches Wissen.</p>
90	<p>Märchen als Darstellung Lebensweg/Lebensziel/Identitätssuche:</p> <ul style="list-style-type: none"> – UG – GA: Plakate: Gefühle – Sinnbilder im Märchen <p>UG: Die Schluss-Märchen der beiden Bände der grimmschen Märchen-Sammlung: „Der Fuchs und die Gänse“, „Der goldene Schlüssel“</p>	<p>Heft</p> <p>große Blätter, Stifte</p> <p>Textblatt Grimm (5.2.1, Bd. 1, 420 [KHM 86]; Bd. 2, 429f. [KHM 200]), Heft</p>	<p>SuS erstellen ein Plakat.</p> <p>SuS lernen Beispiele für „progressive Universalpoesie“ (vgl. H. Rölleke in: 5.2.1 Grimm, Bd. 3, 516) kennen.</p>
180	<p>Gedichte mit Märchenmotiven:</p> <ul style="list-style-type: none"> – EA: Kreatives Schreiben (Vorschläge: Von Imperativen ausgehen, Märchensituationen verneinen: Geh nicht; Kehr um, der Helfer fehlt, kein Frosch steigt aus dem Brunnen...; sich „Brunnensi- 	<p>Konzeptpapier, Heft</p>	<p>SuS schreiben Gedichte in metrisch verschiedener Form: Knittelverse, Blankverse, Madrigalverse, Distichen, Odenstrophen, Chevy-Chase-Strophe, Vaganten-Strophe, freie Rhythmen, freie Verse usw. (vgl. 5.2.2 Zymner/Fricke, 69 ff.).</p>

	tuationen“ wie in „Frau Holle“ vorstellen: was schießt einem durch den Kopf?; Gedanken nach dem Besuch von Rumpelstilzchen usw.); ggf. im Dialekt, in verschiedenen Soziolekten		
--	---	--	--

3.2.2 FACHLICHE HINWEISE

Das Thema „Unterwegs-Sein“ wird in der Einheit anfangs konkret und dann zunehmend abstrakt und symbolisch aufgefasst. Von Reiseerlebnissen ausgehend wird „Unterwegs-Sein“ über un(frei)williges Reisen als existenzielle Grundgegebenheit im Sinne Montaignes reflektiert und schließlich die Bewegungen der Märchenheldinnen und -helden als Sinnbilder für Sinnsuche und Reifungsprozesse untersucht. Dabei zeigt die Bildsprache des Märchens, wie wesentlich das rechte Wechselspiel von Warten und Aktivität ist.

Die Einheit fordert von den Schülerinnen und Schülern durch das Einbinden philosophischer (Montaigne) und ästhetischer Texte (Kleist) den im Bildungsplan vielfach geforderten reflektierenden Umgang mit den Texten und den eigenen Produkten. Die in der BPE 1 genannten literaturästhetischen Grundlagen sollen in der Beschäftigung mit den hochartifiziellen Texten analytisch und in den Schreibaufgaben produktiv angewendet werden.

3.2.3 DIDAKTISCHE HINWEISE

Durch Erweiterung der Beispiele von Reise-Lyrik können auch die Themen Flucht, Vertreibung und Exil eingebracht werden.

Auf die selbst erlebten Reiseerlebnisse, die verschriftlicht werden sollen, kann folgende Theaterübung angewendet werden: In einer Zweier- oder Dreier-Gruppe, die die anderen nicht beobachten können, erzählt eine Person ein Erlebnis, die anderen erzählen es nach, die erste Person greift ggf. korrigierend ein. Alle führen die Erzählung des gleichen Erlebnisses den anderen vor; diese müssen raten, wer es selbst erlebt hatte und wer es nachspielte.

Bei den Umschreib-Aufgaben (ein erst negativ empfundenenes Erlebnis als positives darstellen) können auch die Schreibergebnisse von anderen Personen zugrunde gelegt werden.

Eine kritische Reflexion des Optimismus in den meisten europäischen Märchen wäre durch die Beschäftigung mit Bertolt Brechts Parabelstück „Der gute Mensch von Sezuan“ möglich. Durch Einbeziehen der „bösen“ Märchen auf der Märchen-Liste ([Liste 3.2.5](#)) kann gezeigt werden, dass es entsprechende Beispiele auch bei den Brüdern Grimm gibt. Wobei die Neigung der Brüder Grimm, tödliche Gewalt nur Schuldige erleiden zu lassen, daran deutlich wird, dass sie in „Herr Korbes“ in der 6. Auflage 1850 einen (wenn auch vorsichtig formulierten) erklärenden Satz anfügten (vgl. H. Rölleke in: 5.2.2. [Grimm](#), Bd. 3, 460).

Wenn Schülerinnen und Schüler sich beim Schreiben eigener Gedichte schwertun, ist es hilfreich, einfacher zu beginnen und etwa die Aufgabe zu stellen, besprochene Märchen-Gedichte in den eigenen Dialekt oder einen Soziolekt zu übersetzen, oder die Aufgabe, eine Figur zu zeichnen und sich für sie „Gedankenblasen“ zu überlegen. Alternativ können Assoziationen zu zwei Märchen-Motiven (vgl. Liste bei „[Koffer packen](#)“ 5.1.2) gesammelt und miteinander verknüpft werden. Einen inneren Monolog zu einer Märchen-Figur zu schreiben (oder einen Kummerkasten-Brief einer Figur) und dann diesen auf lyrische Elemente hin zu mustern, ist ein weiterer Weg, Einfälle improvisatorisch zu entwickeln; oder auch eine Abwandlung des „[Raumlauts](#)“ (3.1.5) ist möglich: Gehen, sich eine Märchenfigur vorstellen (König, Prinzessin, Prinz, Frosch, Wolf, Rumpelstilzchen ...), langsam den Gang entsprechend verändern, eine andere Figur grüßen, gestische Kommunikation, Austausch in Kurzsätzen ...

Das biografische Erzählen und Theaterspielen (vgl. [Pfeiffer/List](#), 193; [Plath: Biografisches Theater](#), passim) könnte mit dem Thema durch die Aufgabe, Erlebnisse in ein Märchen umzuformen, verbunden werden.

Wenn man eine Hörspielbetrachtung einbinden möchte, bietet sich z. B. Günter Eichs Hörspiel „Sabeth“ an, das eine Reihe von märchenhaften Elementen aufweist.

3.2.4 METHODISCHE HINWEISE UNTER BERÜCKSICHTIGUNG DIGITALER MEDIEN

Auch bei dieser vorwiegend literarischen Einheit, die größtenteils im Sitzen stattfindet, ist es empfehlenswert, die Stunden jeweils durch Bewegungsrituale zu eröffnen und zu beschließen. Im Verlaufsplan sind diese nur für die erste Stunde angeführt.

Die Präsentierenden nach den Gestaltungsaufgaben kann man durch Namens-Kärtchen bestimmen, die aus einem Hut gezogen werden, durch einen 32-seitigen Würfel o. Ä.

Gemälde, Zeichnungen, Cartoons kann man die Schülerinnen und Schüler im Netz recherchieren lassen. Bei abschließenden Präsentationen können verschiedene Medien ähnlich wie in [Kapitel 3.3.4](#) beschrieben eingesetzt werden.

3.2.5 ARBEITSMATERIALIEN /AUFGABEN

MÄRCHEN-GEDICHTE FÜR TEXT-PUZZLE UND VERTIEFUNG

Angegeben sind die Seitenzahlen in den verwendeten Ausgaben ([siehe 5.2.1](#)).

Ilse Aichinger: Winterantwort (14); Paul Celan: Kristall (Bd. 1, 52) und: ...rauscht der Brunnen (Bd. 1, 237); Hans Magnus Enzensberger: fund im schnee (74); Heinz-Albert Heindrichs: Rumpelstilzchen (Bd. 1, 88); Ernst Meister: Irdisch (Bd. 7, 66).

Für eine vertiefende Beschäftigung mit den Spuren des Märchens in literarischen Werken vergleiche man die Liste bei Ursula Heindrichs (5.2.2 [Heindrichs: Kinder](#), 156f.; vgl. [Heindrichs: Anwesenheit](#)), die von Katalin Horn erwähnten (5.2.2 [Horn](#)) sowie: Franz Fühmann: Die Richtung der Märchen (125f.); Heinz-Albert Heindrichs: Fürchte dich Hänsel (Bd. 2, 66), Mit Gold und Marie (Bd. 4, 48); Weißt du das Wort (Bd. 6, 59); Ernst Meister: Im Träume übersprang ich meinen Tod (Bd. 15, 120);

Franz Mon: stern wie taler (in: Jung, 72, zweite Ausg. 177): Gerhard Rühm: der rattenfänger (in: Jung, 76, zweite Ausg. 181).

AUFGABENBLATT

Die Märchen sind nach abnehmendem Bezug zu den Märchen-Gedichten angeordnet. Es sind vor allem bekannte Märchen aufgelistet.

„Kinder- und Hausmärchen“ [KHM] der Brüder Grimm, die man kennen sollte

Aufgabe:

Lesen Sie die Ihnen zugeteilten Märchen in den Fassungen der ‚Ausgabe letzter Hand‘ von 1857. Texte finden Sie z. B. unter <https://de.wikisource.org>. Zu diesen Märchen notieren Sie stichpunktartig: erste Eindrücke und Fragen, Requisiten, Besonderheiten von Sprache und Handlung. (Freiwillig können Sie natürlich auch gern zum Vergleich die früheren Fassungen studieren und weitere Märchen lesen.)

- 1 Die sieben Raben (KHM 25)
- 2 Rumpelstilzchen (KHM 55)
- 3 Dornröschen (KHM 50)
- 4 Frau Holle (KHM 24)
- 5 Aschenputtel (KHM 21)
- 6 Brüderchen und Schwesterchen (KHM 11)
- 7 Allerleirauh (KHM 65)
- 8 Die Gänsemagd (KHM 89)
- 9 Das Wasser des Lebens (KHM 97)
- 10 Rotkäppchen (KHM 26)
- 11 Der Wolf und die sieben jungen Geißlein (KHM 5)
- 12 Der Froschkönig oder der eiserne Heinrich (KHM 1)
- 13 Jorinde und Joringel (KHM 69)
- 14 Das singende springende Löweneckerchen (KHM 88)
- 15 Rapunzel (KHM 12)
- 16 Das blaue Licht (KHM 116)
- 17 Die Gänsehirtin am Brunnen (KHM 179)
- 18 Die goldene Gans (KHM 64)
- 19 Die drei Faulen (KHM 151)
- 20 Die kluge Bauerntochter (KHM 94)
- 21 Das Eselein (KHM 144)
- 22 Die zertanzten Schuhe (KHM 133)

Und vier „böse“ Märchen:

- 23 Frau Trude (KHM 43)
- 24 Der Ranzen, das Hütlein und das Hörnlein (KHM 54)

- 25 Herr Korbes (KHM 41)
 26 Die Lebenszeit (KHM 176)
 27 Katz und Maus in Gesellschaft (KHM 2)

3.2.6 WEITERFÜHRENDE HINWEISE /LINKS

Beispiele für anspruchsvolle produktive Aufgaben unter Einbeziehung rhetorischer Figuren finden sich in Zymner/Fricke, passim. Zu Methoden des kreativen Schreibens vgl. Brenner, passim und Häring, 70–75.

Eine Interpretation zu „Irdisch“ von Ernst Meister findet sich bei U. Heindricks: Kinder, 154f.

Als weitere Parabel von Franz Kafka eignet sich „Eine kaiserliche Botschaft“ (5.2.1 Kafka).

In Kursen mit Teilnehmenden aus unterschiedlichen Kulturen sollte auch die Internationalität der Gattung berücksichtigt werden. Die Schülerinnen und Schüler könnten Märchen der eigenen Kulturen im Netz und in der örtlichen Stadtbibliothek recherchieren. Sinnvoll wäre auch, die Sammlung „Grimms Märchen International“ (5.2.1 Grimm) einzubeziehen.

In textanalytisch besonders interessierten Kursen bietet sich der Vergleich verschiedener Fassungen der grimmschen Märchen zwischen 1812 und 1857 an (vgl. H. Rölleke in: Grimm, Bd. 3, 605f.).

Ein Beispiel für eine virtuose Märchen-Parodie ist die Rotkäppchen-Persiflage von Joachim Ringelnatz (Ringelnatz).

3.3 Macht

3.3.1 VERLAUFSPLAN/STOFFVERTEILUNG

DAUER	UNTERRICHTSPHASE, INHALT	MATERIAL, MEDIEN	ANGESTREBTES ERGEBNIS, ERWARTETES SCHÜLERVERHALTEN
Ca. 30	Warm-up in UE: Statusspiele, z. B. „Amöbe“ (5.1.1); „Beleidigungen mit Gemüse und Obst“ (5.1.1) in verschiedenen Variationen, bspw. in einer Steigerungsform	vgl. Anhang Spiele-sammlung (5.1.1.) Video (Aufnahme)	SuS nehmen Ausdrucksformen von sozialem Status bewusst wahr und setzen sie gezielt ein spielerischer Umgang mit Machtverhältnissen in Gruppen leitet Diskussion über unser Verständnis von Macht und Status ein.
Ca. 60	Reflexionsphase „Amöbe“: „Beleidigungen mit Obst und Gemüse“	Videoanalyse und Reflexion (3.3.5.)	SuS setzen verschiedene Möglichkeiten, Status auszudrücken, zunächst intuitiv ein, dann erforschen und reflektieren sie diese.

		Reflexionsbogen zur Dokumentation sinnvoll (mit Fragen und Notizmöglichkeit zur eigenen Verbesserung)	
Ca. 270	<p>Mögliche Fortführung 1: Abhängigkeitsverhältnisse untersuchen: z. B. Gender, sozialer Status (Außenseiter, Minderheiten)</p> <p>F. Dürrenmatt: „Der Besuch der alten Dame“: Macht als gesellschaftl. Konstrukt erfassen (3.3.5)</p>	<p>Gesamtdrama/Auszüge aus: „Der Besuch der alten Dame“ Auch: Verfilmung oder Theaterbesuch</p> <p>Rollenbiografie (5.1.3.) Heißer Stuhl (5.1.3)</p>	<p>Sozialen Status in Literatur analysieren und diskutieren Handlungsmotive untersuchen Ambivalenz der Protagonisten herausarbeiten → Erarbeitung von Fachbegriffen wie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Charakter • Handlungsmotivation • Status in der Gesellschaft ... <p>→ Unterschied zwischen komplexen und typisierten Charakteren (z. B: Comedia dell'Arte), ... SuS erarbeiten alternative Handlungsverläufe, reflektieren diese: Verhalten einer Gruppe auf das Verhalten der betroffenen Gruppe und umgekehrt. SuS präsentieren und reflektieren ihre Ergebnisse.</p>
Ca. 270	<p>Mögliche Fortführung 2: Abhängigkeitsverhältnisse untersuchen und gestalten: z. B. Missbrauch/Aggression/Passivität/Ohnmacht</p> <p>Verschiedene Ausdrucksträger nutzen, um Status auszudrücken: Übungen</p> <p>(1) Stimme/Sprache (2) Maske/Kostüm (3) Bühne/Requisit Präsentation und Reflexion</p> <p>Aufgabenstellung G. Kunert: „Zentralbahnhof“ (1972):</p>	<p>G. Kunert: Zentralbahnhof</p> <p>Weitere Materialien nach Bedarf in der GA (3.3.5)</p>	<p>Verschiedene Formen des Machtmissbrauchs untersuchen: Ausprobieren verschiedener Ausdrucksträger, um Macht auf der Bühne und im Text zu inszenieren.</p> <p>SuS wiederholen, informieren sich bzw. erarbeiten Techniken der jeweils ausgewählten Ausdrucksträger.</p> <p>Analyse der Machtverhältnisse in Kunerts Parabel</p>

	<p>GA: Inszenieren Sie Kunerts Parabel, indem Sie eine Bühnenfassung schreiben, die ...</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ... Status über Stimme/Sprache offenbart 2. ... Status über Maske/Kostüm offenbart 3. ... Status über Bühnenbild/Requisite offenbart (3.3.5) <p>Präsentation, Reflexion: Vergleich der verschiedenen Ergebnisse</p>		<p>Erarbeitung von Umsetzungsmöglichkeiten: Textteile/Entwurf eines eigenen Textes; SuS testen und überarbeiten ihre Ergebnisse in Rücksprache mit der Lehrkraft und in Proben.</p> <p>SuS präsentieren ihr Ergebnis und reflektieren dieses in Bezug auf dessen Wirkung, auch im Vergleich mit der Wirkung anderer Ausdrucksträger.</p>
Ca. 90	<p>Mögliche Fortführung 3: (digitale/r) Krieg/Terror/Folter; sich mit destruktiven Handlungsprinzipien auseinandersetzen</p> <p>Warm-up Alternative: „Ja, das machen wir!“ (5.1.1) Einstieg (vgl. Marc-Uwe Kling: „Das Nein-Horn“): „Nein-Sager/in“ (3.3.5) Präsentation der Ergebnisse</p> <p>Eventuell als Gegengewicht eine 4. Spielrunde: Regeln des Improvisationstheaters beachten</p> <p>Eskalation destruktiver Handlungen: Übungen: 9-Punkte-Feld Übungen: sprachlich-stimmliche Eskalation (3.3.5; 5.1.3.)</p>	<p>AB: empfohlen: Reflexionsbogen zur Dokumentation, erfragt wird v. a. das Gefühl des Bittstellers und des Ablehnenden/des Aggressors in den unterschiedlichen Szenarien und worauf die Empfindung jeweils beruht hat</p> <p>AB: Reflexionsbogen zur Dokumentation wird empfohlen</p>	<p>SuS erforschen und erfahren Formen des destruktiven Handelns in humorvollem und geschütztem Rahmen.</p> <p>SuS beschreiben und diskutieren in einer Reflexion ihre Empfindungen.</p> <p>SuS dokumentieren mögliche Spielvarianten und benennen bewusst Ausdrucksträger und deren Wirkung im Spiel.</p> <p>Positives Gegenbeispiel: SuS probieren kooperative Handlungsvarianten in verschiedenen Spiel-Szenarien aus und reflektieren diese vergleichend mit der destruktiven Spielvariante.</p> <p>SuS erproben sich steigende und eskalierende Eskalation.</p> <p>SuS reflektieren die Wirkung der verschiedenen Ausdrucksträger und ihrer Einsatzmöglichkeiten.</p>

90–120	Kreatives Schreiben: Entwurf eines eskalierenden Konflikts in verschiedene Gattungen, z. B. Kurzgeschichte, Ballade; oder: Spielaufgabe in GA: Entwurf eines Minidramas, in dessen Zentrum ein sich steigender Konflikt steht, der eskaliert (kann als spielpraktische Prüfung verwendet werden)	Textgrundlage zur Weiterarbeit, z. B. mit ausfallend-beleidigendem Verhalten: „Who's afraid of Virginia Woolf?“	SuS setzen eigene Ideen literarisch um. SuS setzen eigene Ideen in einem Minidrama um.
--------	---	--	---

3.3.2 FACHLICHE HINWEISE

Die in der Tabelle angedeuteten Themenbereiche sind Vorschläge, anhand derer sich verschiedene Aspekte des Statusspiels erarbeiten lassen. Diese gehen alle davon aus, dass Status in unserer Gesellschaft eine zentrale Rolle einnimmt, sodass Macht- und Ohnmachtsverhältnisse anhand der genannten Beispiele erforscht und erprobt werden können. Die Einheit dient damit der Persönlichkeitsbildung in besonderem Maße und greift dabei auf Produkte älterer und jüngerer Literatur- und Mediengeschichte zurück, sodass Schülerinnen und Schüler verschiedene Perspektiven auf die Thematik erhalten.

Allgemeine Ziele der Einheit sind:

- Rezeption und Erforschung verschiedener Abhängigkeitsverhältnisse in Gesellschaften,
- Erarbeitung von bspw. Figuren-Interviews, Rollenbiografien und Übertrag ihrer Ergebnisse auf eigene Produkte, bspw. Überführung in eine andere Textform/-gattung (z. B. Innerer Monolog < > Kurzgeschichte; Übertrag in eine Dramenform; Performance; Collage; ...),
- bewusste Arbeit mit verschiedenen Ausdrucksträgern: z. B. durch Sprache (Ohn-)Macht ausdrücken; Raum-Körper-Proxemik nutzen, um Aggression/Missbrauch zu verbildlichen (z. B. Bühnenkampf, Hip-Hop-Battle, ...),
- Symbole erkennen und verwenden, um Machtverhältnisse widerzuspiegeln (bspw. Einsatz von Requisite, Bühnenbild, Projektion, digitaler Overkill),
- Konsequenzen von Destruktion erfahren, indem bewusst Lösungen für kooperative Handlungsstrategien vermieden werden (vgl. *Statuswippe*, *Eskalation*),
- bewusste Verwendung destruktiver Formen verschiedener Ausdrucksträger, bspw. Sprache/Rhetorik (Antithetik; Dehumanisierung ...),
- Konzepte der Nicht-Vereinbarkeit von Lösungsansätzen (Dilemmata),
- Übergriffe (digitaler) medialer Präsenz im Leben moderner Menschen.

3.3.3 DIDAKTISCHE HINWEISE

Die Unterrichtseinheit ist modular aufgebaut und in einzelnen Teilen und auch zu unterschiedlichen Zeitpunkten der zwei Jahre einsetzbar. Abhängig davon können grundlegende Übungen zur Stärkung der eigenen Performance (schriftlich, mündlich, auf der Bühne, im digitalen Raum) in verschiedenen Schwierigkeitsgraden (Spielvarianten) durchgeführt werden.

3.3.4 METHODISCHE HINWEISE UNTER BERÜCKSICHTIGUNG DIGITALER MEDIEN

Methodisch zielt die Einheit darauf ab, entweder von einem rezeptiv-analytischen Ansatz (erweiterter Textbegriff) ausgehend oder aber ausgehend von theaterpraktischen Erfahrungen ein eigenes Produkt zu gestalten (schriftlich oder (theater-)praktisch). Die Schülerinnen und Schüler lernen dabei, die Besonderheiten und die Wirkung der einzelnen Ausdrucksträger der verschiedenen Medienformate zu erkennen und in ihrer Wirkung zu verstehen. Sie können diese anschließend auf eigene Produkte übertragen und die entsprechenden Aspekte verschiedener Ausdrucksträger bewusst und gewinnbringend übertragen.

Auf die Auseinandersetzung mit dem Einfluss digitaler Medien auf Lebenskonzepte des modernen Menschen und die damit ineinandergreifenden Ebenen von Realität und Imagination kann besonderes Gewicht gelegt werden, sowohl rezeptiv als auch schöpferisch-gestalterisch: Schülerinnen und Schüler erfahren, bspw. durch Live-Projektion, dass die Bühne eine weitere Realitätsebene erhält, wenn sie mit einer Kamera filmen, die aus einer Perspektive ein Bild live auf die Leinwand hinter der Bühne projiziert, auf die das Publikum sonst keinen Einblick erhält. Sie setzen sich damit auseinander, wie man diese weitere Realitätsebene für die Inszenierung einer Szene nutzen kann und erfahren damit die Wirkung ästhetischer Mittel. Dabei greifen analoge und digitale Konzepte ineinander, Schülerinnen und Schüler lernen, dies gewinnbringend für eigene Produkte einsetzen. Alternative Vorschläge, die darauf abzielen, digitale und analoge Formen von Literatur profitabel zu nutzen, lassen sich durch die Verwendung von Programmen/Apps realisieren, möglich sind hier:

- Digitale Fotostorys: Die Schülerinnen und Schüler realisieren eigene Texte, indem sie diese als Fotostory realisieren und entsprechend gestalten.
- Kurze Videos: Die Schülerinnen und Schüler realisieren eigene Produkte, die sie als Video aufzeichnen und die in geeigneter Weise veröffentlicht werden können.

3.3.5 ARBEITSMATERIALIEN /AUFGABEN

1. Teil:

Warm-up: „Amöbe“ (vgl. Spielesammlung)

Reflexion „Amöbe“ (Impulsfragen, Liste unvollständig)

- Wie haben Sie sich als Amöbe/Huhn/Gorilla/Bär/... gefühlt?
- Was haben die Statuswechsel in Ihnen bewirkt?
- Auf welcher Ebene waren Sie, als das Spiel beendet war?

- Hätten Sie gern noch weitergespielt? (Warum (nicht))?

Reflexionsfragen „**Beleidigungen mit Obst und Gemüse**“ (Impulsfragen, Liste unvollst.)

- Wie stark haben Sie sich als Einzelne/r in den unterschiedlichen Phasen gefühlt?
- Beschreiben Sie, wie Sie Ihren Körper/Ihre Stimme/Ihre Mimik/Ihre Gestik ... eingesetzt haben, um die Wirkung Ihrer Aussage zu verstärken.

2. Teil: Mögliche Fortführung 1: Abhängigkeitsverhältnisse untersuchen

z. B. Gender, sozialer Status (Außenseiter, Minderheiten)

Materialgrundlage: F. Dürrenmatt: „Der Besuch der alten Dame“

Ziel: Macht als gesellschaftliches Konstrukt erfassen

Arbeitsschritte:

1. Schritt:

GA Gruppe 1: Rollenbiografie erstellen für:

- Claire Zachanassian
- Ill
- Bürgermeister/Pfarrer/Lehrer/Arzt/Polizist

GA Gruppe 2: Heißer Stuhl:

Die Befragenden erarbeiten einen Fragenkatalog aus, während die Befragten die Rollenbiografie ausarbeiten.

2. Schritt: Befragung der Figuren auf dem „Heißen Stuhl“ mit anschließender Reflexion.

3. Schritt: Alternativen Verlauf erarbeiten und in einer Szene/Kurzgeschichte/... verschriftlichen.

3. Schritt: Präsentation und Reflexion der alternativen Handlungen (kann als spielpraktische Klausur verwendet werden).

3. Teil: Mögliche Fortführung 2: Abhängigkeitsverhältnisse untersuchen und gestalten:

z. B. Missbrauch/Aggression/Passivität/Ohnmacht

Materialgrundlage: verschiedene Ausdrucksträger

Günter Kunert: „Zentralbahnhof“

Ziel: Ausdrucksträger nutzen, um Status auszudrücken, diese auf die Parabel Kunerts anwenden

Arbeitsschritte:

1. Schritt:

Übungen: Je nachdem, wie intensiv die Gruppe sich bereits mit den einzelnen Ausdrucksträgern befasst hat, lassen sich gezielt Übungen zu bestimmten Ausdrucksträgern machen, damit danach in GA verschiedene Inszenierungsvarianten erarbeitet werden können. Der Fokus in der folgenden Aufgabe liegt auf **(1) Stimme/Sprache, (2) Maske/Kostüm** und **(3) Bühne/Requisit**

1. **Übungen zu Stimme/Sprache, z. B. Stimmführung:**

Materialgrundlage: Christian Morgenstern: „Das große Lalula“

Ziel: Mit Stimme und Sprache experimentieren (verschiedene Vortragsvarianten ausprobieren)

Anmerkung: Die Auswahl des Textes („Das große Lalula“), anhand dessen Experimente mit Stimme und Sprache durchgeführt werden, ist austauschbar. Hier ist ein *Nonsens-Gedicht* vorgeschlagen, weil es die Schülerinnen und Schüler besonders fordert, da die Lautung des Textes für sie ungewöhnlich ist und sie sich auf den Text als solchen zunächst konzentrieren müssen.

Ggf. können im Vorfeld auch Übungen zur Aufwärmung des Sprachapparats gemacht werden, die die Lautung bspw. verschiedener Konsonanten-Gruppen oder Vokale (*p – t – k*, Stimme auf *uuuuuuuu* fallen und steigen lassen ...) in den Vordergrund stellen und auf das Gedicht vorbereiten.

Wenn die Schülerinnen und Schüler sich an den Text gewöhnt haben, kann über die Wirkung des Textes anhand der Lautung diskutiert werden. Wesentliche Ergebnisse, auch nach der Arbeit mit Emotionen am Text, sollten sein, dass Schülerinnen und Schüler erkennen, dass es zu einem Großteil darauf ankommt, wie ein Text gesprochen wird und der Inhalt dabei eine austauschbare Rolle einnehmen kann (daher: *Nonsens-Gedicht*). So lässt sich verdeutlichen, dass es auf der Bühne insbesondere um die Gestaltungsmöglichkeiten von Stimme gehen kann.

Das große Lalula

Kroklokwapzi? Semememi!

Seiokronto – prafriplo:

Bifzi, bafzi; hulalemi

quasti bast bo ...

Lalu lalu lalu lalu la!

Hontraruru miromente

zasku zes rü rü?

Enpente, leiolente

klekwapufzi lü?

Lalu lalu lalu lalu la!

Simarar kos malzipempu
silzuzankunkrei (;)!
Marjomar dos: Quempu Lempu
Siri Suri Sei []!
Lalu lalu lalu lalu la!

Aufgabenstellung: Experimente mit der Stimme

1. Stimmführung

Lesen Sie das Gedicht je einen Vers alternierend ...

... laut und leise

... indem sie versuchen, nur die Vokale oder Konsonanten auszusprechen

... mit Piepsstimme oder ganz tiefer Stimme

... als Opernsänger oder gregorianischer Choral

... im Stakkato oder Legato

... chorisch oder einzeln

2. **Emotionen durch die Stimme transportieren:**

Lesen Sie eine Strophe des Gedichts, indem sie eine der folgenden Emotionen verwenden:

fröhlich – traurig – aufgeregt – enttäuscht – wütend – stolz – beleidigt – überheblich – angespannt – ...

3. **Das Gedicht stimmlich interpretieren**

Erarbeiten Sie in 2-er- oder 4-er-Gruppen einen Gedichtvortrag. Überlegen Sie, welche Geschichte hinter der Fantasiessprache stecken könnte, und repräsentieren Sie diese, indem Sie ihre Stimme bewusst einsetzen. Sie dürfen einzeln, abwechselnd, chorisch, ergänzend ... sprechen.

4. **Reflexion:** Wie viel tragen Wörter im Vergleich zum Stimmeinsatz beim Verständnis von Aussagen bei?

Hinweis darauf, dass sich Bedeutung auch durch Stimmführung ergibt (Zweck der Fantasiessprache)

2. **Mögliche Vorarbeit zur Aufgabe mit Maske/Kostüm:**

- Neutralmasken und Schminke in ihrer Wirkung vergleichen
- anhand von Bildmaterial verschiedene Kostüm-Varianten vergleichen und ausprobieren
- Hinweis v. a. auf reduzierte Masken-/Kostümvarianten und Symbolcharakter (z. B. Farben, zeitgenössische oder moderne Kostüme, ...)
- Alternativ: gelenkter Recherche-Auftrag oder AB

3. Mögliche Vorarbeit zur Aufgabe mit Bühne/Requisit:

1. Übung zum Requisit: Einsatzmöglichkeiten und -varianten

Materialgrundlage: viele verschiedene Gegenstände, die als Requisiten eingesetzt werden können, werden für einen Raumlauf vorbereitet

Ziel: Verschiedenartige Requisiten werden in ihrer Vielseitigkeit erkannt, verwendet und anschließend reflektiert

1. **Durchgang:** Raumlauf, um die verschiedenen Gegenstände wahrzunehmen.
2. **Durchgang:** Jede/r sucht sich einen Gegenstand aus und versieht diesen mit einem Satz, den er/sie in einem 2. Raumlauf auf ein Signal des Spielleiters hin dem nächsten Spieler gegenüber äußert und weitergeht.
3. **Durchlauf:** Die SuS ziehen ein Kärtchen mit Bezeichnungen für Gegenstände, die nicht den Gegenständen, die sie in der Hand halten, entsprechen. Dennoch ist dies die neue Bezeichnung für den Gegenstand. Die SuS erarbeiten einen kurzen Monolog zu dem Gegenstand mit der neuen Bezeichnung, in dem sie die Eigenschaften des Gegenstandes mit denen der Bezeichnung versuchen, in Einklang zu bringen. Sie erzählen darin bspw. warum sie den Gegenstand/Bezeichnung so sehr schätzen, ... brauchen, ... wie sie dazu gekommen sind, ... Es folgt eine: Präsentationsphase.
4. **Reflexion:** Mit den SuS wird über die Verwendung von Requisiten reflektiert, indem auf die verschiedenen Funktionen von Requisiten als Ergebnis hingewiesen wird (vgl. Symbolcharakter; unterstützendes bzw. widersprüchliches Requisit; Teil des Bühnenbilds/Symbol für eine Figur; ...).

2. Übungen zur Bühne:

Materialgrundlage: Übungen zum Raum anhand des 9-Punkte-Felds, eines Raumlaufs und Bildmaterial von verschiedenartig gestalteten Bühnenbildern

Ziel: Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten von Spiel im Raum; Analyse und Interpretation von Bühnenbildern

- **9-Punkte-Feld** (Proxemik)
- **Raumläufe** in verschiedenen Tempi/Situationen
- Vergleich und Reflexion über Bühnenbilder anhand von Bildbeispielen (reduziertes, modernes, zeitgenössisches, Einsatz von Leinwand oder übergroßen Rückwandbildern, Projektion ...), Hinweis auf Symbolcharakter, z. B. von Farben oder den verschiedenen Bühnenebenen (Podeste, Hebebühne, ...)

2. Schritt:

Aufgabenstellung zu: Abhängigkeitsverhältnisse untersuchen und gestalten

z. B. Missbrauch/Aggression/Passivität/Ohnmacht

Materialgrundlage: G. Kunert: „Zentralbahnhof“ (1972):

z. B.in: Kunert, Günter: Zentralbahnhof. Aus: Tagträume in Berlin und andernorts. München: Hanser, 1972; vgl. auch: filmisches Beispiel bei YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=O-IKI06Gh5Mk>; D. Bilderbrand (Hochschule der Medien, Stuttgart); letzter Zugriff: 28.4.20

GA: Inszenieren Sie Kunerts Parabel, indem Sie eine Bühnenfassung schreiben, die ...

1. ... Status über Stimme/Sprache offenbart
2. ... Status über Maske/Kostüm offenbart
3. ... Status über Bühnenbild/Requisite offenbart

1. Schritt: Rezeption und Erarbeitung der Parabel
2. Schritt: Inszenierungskonzept je nach Aufgabenstellung erarbeiten, bspw. Dramenfassung erstellen: Wer spricht? Wie soll das Bühnenbild aussehen? ...
3. Schritt: Präsentation und Vergleich sowie Reflexion der verschiedenen Ergebnisse

4. Teil: Mögliche Fortführung 3: (digitale/r) Krieg/Terror/Folter

Material: szenische Übungen zur situativen Eskalation

Ziel: Sich mit destruktiven Handlungsprinzipien auseinandersetzen

Arbeitsschritte:

1. Schritt:

Warm-up: „Nein-Sager/in“

SuS arbeiten als Partner zusammen:

1. A hat eine Bitte, B lehnt aus Prinzip ab (immer „Nein“ sagen, Ton halten), egal wie sehr A bettelt, brüllt, quengelt ..., → Partnertausch
2. A hat eine Bitte und B lehnt aus Prinzip ab (immer „Nein“ sagen, immer überheblicher werden), obwohl A den Wunsch variiert (Tipp: z. B. Weihnachtsgeschenk, mit einem besonders großen/teuren anfangen, immer kleiner/günstiger werden) → Partnertausch
3. A hat eine Bitte, B lehnt aus Prinzip ab (variiert jetzt in der Formulierung der Ablehnung, bspw. beginnt mit neutralem Ton, wird immer lauter und aggressiver) → Partnertausch
4. **Präsentation der Ergebnisse**

Eventuell als Gegengewicht eine 4. Spielrunde: Regeln des Improvisationstheaters beachten: 3 Spieler, Figuren und Charaktere werden durch das Publikum zugewiesen

Alternatives Warm-up: „Ja, das machen wir!“ (vgl. Anhang „Theater ist ein Mannschaftssport“)

2. Schritt:

Übungen zur [Vertiefung von eskalierenden Situationen](#)

Materialgrundlage: Übungen zum Raum anhand des [9-Punkte-Felds](#) und dessen Erweiterung mit Einsatz von Sprache (z. B. Mobbing-Kreis)

Ziel: Eskalation destruktiver Handlungen zuerst räumlich/körperlich, später mit Hinzunahme von Sprache üben; Effekte erfahren, beschreiben, analysieren und bewerten lernen

5. Neun-Punkte-Feld: Folger und Verfolgter
6. Schrumpfender Rückzugsraum
7. Alle gegen alle/alle gegen einen

Auflösung des 9-Punkte-Felds

8. Mobbing-Kreis
9. Gehen in verschiedenen Formationen
10. Grundlagen des Bühnenkampfes

3. Schritt:

Übungen: zur [sprachlich-stimmlichen Eskalation](#)

Materialgrundlage: verschiedene Übungen, anhand derer Sprache und Stimme eskalierend eingesetzt werden kann

Ziel: Eskalation destruktiver Handlungen durch bewussten Einsatz von Sprache üben; Effekte erfahren, beschreiben, analysieren und bewerten lernen, z. B.

1. Wortfelder (neutrale Begriffe emotional besetzt verstärken: Bsp.: *Polizist: Bulle/Freund und Helfer ...*) erarbeiten und dann mit den erarbeiteten Begriffen Phrasen/Sätze bilden, auf dies 2–4 anwenden und Wirkung bzw. Einsatzvarianten diskutieren und reflektieren
2. Stimme und Tonführung (vgl. Übung zum *Lalula*)
3. Lautstärke (laute und leise Bedrohung)
4. Chorisches – einzelnes Sprechen

4. Schritt:

Aufgabenstellung: Kreatives Schreiben: Entwurf eines eskalierenden Konflikts in verschiedene Gattungen, z. B. Kurzgeschichte, Ballade (entsprechende Merkmale sind bereits erarbeitet oder werden eingeführt); oder:

Spielaufgabe in GA: Entwurf eines Minidramas, in dessen Zentrum ein sich steigender Konflikt steht (kann als spielpraktische Prüfung verwendet werden)

5. Schritt:

Präsentation der Ergebnisse (z. B. Werkstattaufführung, Abendveranstaltung, Poetryslam)

Mögliche weitere Materialien für die Einheit:

z. B. Slawomir Mrozek: „Auf hoher See“/Film: „Das Experiment“/Brecht: Songs/Dreigroschenfilm/Drama: Bürgerliches Trauerspiel, Shakespeare (King Lear, Twelfth Night)/Kurzprosa: Kafka; Brecht; Kunert: „Schlacht am Isonzo“/Improvisations-Theater/Bühnenkampf/Tanz: Hip-Hop; „West Side Story“/Shakespeare: „Romeo and Juliet“; „Othello“ → Bösewichte (Jago)/E. Albee: „Who's afraid of Virginia Woolf?“/F. Schiller: „Die Räuber“/Kurzfilm „Schwarzfahrer“; Fernsehserie: „Black Mirror“, Folge 6, 3. Staffel „Hated in the Nation“

Vgl. auch: Dilemma-Situationen, Internet-Trolls und Bashing

3.3.6 WEITERFÜHRENDE HINWEISE /LINKS

Die obigen Vorschläge verstehen sich alle sowohl als klassische Unterrichtseinheit oder aber als möglichen Startpunkt für eine vertiefte Auseinandersetzung mit einzelnen Aspekten bspw. in Form eines Projekts oder Ausgangspunkt für ein mögliches (auch digitale Anteile enthaltendes) Bühnenprodukt.

4 Umsetzungsbeispiele für Vertiefung – individualisiertes Lernen – Projektunterricht (VIP)

Ausgehend von den drei vorgeschlagenen Umsetzungsbeispielen oben folgen nun Projektvorschläge, die z. T. auch digitalisiertes Lernen einbinden.

Projektvorschlag 1: Alle für Einen – Einer für alle!

Je nach Interessen, Fähigkeiten und Fertigkeiten der Schülerinnen und Schüler des Kurses sind zwei Möglichkeiten durchführbar, die jeweils ein ästhetisches Produkt zum Ziel haben:

Die Schülerinnen und Schüler inszenieren eine Szenencollage auf Grundlage eigenen und fremden Textmaterials und führen sie vor Publikum auf.

ODER/UND

Schülerinnen und Schüler verfassen eine Anthologie von kurzen Geschichten zum Thema und präsentieren sie einer Leserschaft.

Mögliche Textgrundlagen: Selbst verfasste Texte aus Umsetzungsbeispiel 1 „Theater ist Mannschaftssport“, Auszüge aus Literatur und Film zum Thema, z. B. Die drei Musketiere, Emil und die Detektive, Harry Potter, TKKG, Fünf Freunde, Videospiele, Songs, Tanztheater, Performance

Umsetzung: Die Schülerinnen und Schüler

- bestimmen das allgemeine Projektziel und erstellen einen Zeit- und Aufgabenplan,
- setzen sich mit sozialen Modellen der Gruppendynamik auseinander,
- recherchieren und wählen motiv- und themenverwandte Texte, beurteilen sie hinsichtlich ihres Projektziels, erarbeiten sie rezeptiv-analytisch, schreiben sie um, inszenieren Textauszüge,
- verfassen eigene Texte bzw. entwickeln eigene Choreografien und Performances,
- lernen Kompositionsstrategien und Gestaltungskategorien kennen und wenden sie an,
- erstellen eine Szenencollage unter dramaturgischen Gesichtspunkten,
- gestalten einen komplexen Probenprozess mit Analyse und Reflexion eigener Video-Aufnahmen,
- organisieren eine Aufführung bzw. Präsentation vor Publikum und führen sie durch,
- reflektieren den eigenen Projektverlauf,
- dokumentieren den Projektverlauf mithilfe verschiedener Medien.

Projektvorschlag 2: Unterwegs

Für das Thema eignet sich ein analoges Vorgehen wie beim Projektvorschlag 1: Eine Anthologie eigener Gedichte und Geschichten wird erarbeitet und in einer Veranstaltung werden Beispiele aus der Anthologie präsentiert. Die intertextuellen Bezüge zwischen den vorgeschlagenen Werken legen nahe, die eigenen Texte mit vorgefundenen zu collagieren (Umsetzungsfahrplan im Projektvorschlag 1). Die Kombination moderner Lyrik und einiger Märchen ist reizvoll, wobei Theatralisches integriert werden

kann (etwa Abwandlungen des „Raumlauts“ (3.1.5) als symbolisches Unterwegs-Sein: verschiedene Gangarten, Untergründe, Bewegungsfiguren, Raumvorstellungen, Interaktionsformen). Außerdem lassen sich Bilder, Projektionen, Musik, Ton-Aufnahmen und Ähnliches einbauen (vgl. Projektvorschlag 3). Eindrucksvoll für das Publikum ist es auch, Beispiele „schlichten“ Erzählens zu erleben (**Epische Texte „inwendig“ lernen**, 5.1.2). Wenn die Auswahl auch bekannte Märchen wie „Der süße Brei“, „Rumpelstilzchen“ und „Dornröschen“ enthält, bietet es sich an, Zwischenergebnisse in einem Seniorenheim vorzustellen. Bekannte Texte und eine kurze Aufführungsdauer kommen den älteren Menschen entgegen und „kulturelle Kohärenz“ kann erlebt werden. Zudem motiviert das Erreichen von Zwischenzielen – eine weitere Möglichkeit ist die Aufführung eines Live-Hörspiels.

Das Thema „Unterwegs“ kann aber auch ganz konkret genommen und eine Gedicht- und Märchenwanderung für Eltern und Geschwister vorbereitet werden. Die Teilnehmer erproben ungewöhnliche Aufführungsorte und Bühnenformen (etwa environmentale), erleben Gemeinschaft – und ein Vorteil ist es nicht zuletzt, dass der präsentierende Anteil der Unternehmung beliebig kurz sein kann.

Projektvorschlag 3: Macht

Digitale Eingriffe in analoges Leben: Veränderungen/Auswirkungen/Konsequenzen.

Schülerinnen und Schüler untersuchen selbstständig digitale Eingriffe in ihr Leben, indem sie sich auf Experimente einlassen.

Mögliche Textgrundlagen: z. B. Fernsehserie „Black Mirror“, Mediales Theater, Postdramatisches Theater, z. B. Soundcollagen, Rimini-Protokoll, Integration der Theatertechnik als Teil der Performance; dokumentarische Einflüsse; biografische Text- und Theaterformen, Performance, z. B. Abramovic, Klangteppich, Body-Percussion

Umsetzung:

- Schülerinnen und Schüler erkennen und erforschen die interaktive Kommunikation verschiedener Texte, Filme, Performances (Anschauungsbeispiel „*Bällebad-Song*“ von Rezo mit Julien Bam (+ YouTube-Community): <https://www.youtube.com/watch?v=1BOQSQY9PPk>)
- Schülerinnen und Schüler nehmen moderne Kommunikation als Fusion verschiedener Aussagen wahr, die auf Zitaten und Hyperlinks basiert.
- Schülerinnen und Schüler arbeiten in ihren Produkten bewusst mit modernen Kommunikationsformen, die die Realität als eine Verschmelzung von analogem und digitalem Leben zeigen, und arbeiten dabei heraus, wie sich analoge und digitale Formen der Kommunikation ergänzen, unterstützen, aber auch fehlleiten und manipulieren können.
- Schülerinnen und Schüler erarbeiten z. B. eine Szene mit Projektion: Verschmelzung von analoger und digitaler Interaktion, auf der Bühne befindet sich ein Spieler, gleichzeitig wird (bspw. mit einer Handykamera, die auf eine Leinwand projiziert) die Szene aus einer anderen Perspektive gefilmt (z. B. die Figur als Close-up ...)

- Schülerinnen und Schüler erarbeiten eine Szene, die z. B. analoge und digitale Identitäten einer Figur gegenüberstellt und Einfluss der verschiedenen Identitätsschichten aufeinander nimmt (auf einer Bühne und Collage aus Bildern und Kommentaren verschiedener Plattformen sozialer Medien).

5 Anhang

5.1 Spielesammlung

5.1.1. THEATER IST EIN MANNSCHAFTSSPORT

WARM-UP/OPENER/ABSCHLUSS

Partnerinterview

Die Gruppe wird in Zweiertteams geteilt, Schülerinnen und Schüler sollen sich gegenseitig befragen, etwas erzählen und dabei den anderen genau wahrnehmen, das Ziel wird vorgeben: Stellen Sie Ihren Partner in der Ich-Form vor und imitieren Sie dabei auch dessen Haltung, Gestik und Mimik. Präsentation im Stuhlkreis: Aktiver Schüler stellt sich hinter seinen Partner und stellt „sich“ vor. Jede Darstellung wird mit Applaus honoriert.

Varianten

- Impulsthemen vorgeben, bspw. Theatererfahrungen, Erwartungen an Kurs
- Partnerinterview mit Schlüsselbund: Jeder einzelne Schlüssel des eigenen Schlüsselbundes dient als Ausgangspunkt zum Erzählen, Befragen

Platztausch

Im Sitzkreis mit einem Stuhl weniger als Mitspieler – gern mit Lücke. Derjenige ohne Stuhl legt fest, welche Spieler ihre Plätze tauschen sollen, bspw. „Alle tauschen Plätze, die Schnürsenkel tragen“ oder „Alle tauschen Plätze, die im letzten Monat im Theater waren.“

Freund – Feind

Alle bewegen sich im Raum nach bekannten Regeln. Jeder wählt in Gedanken einen anderen Spieler, den er bei der folgenden Übung als Freund betrachtet. Aufgabe ist es nun, diesem Freund während des Laufens durch den Raum immer möglichst nah zu sein. Es entsteht eine Veränderung der Dynamik im Raum.

Ergänzend soll sich nun jeder einen weiteren Spieler im Raum denken, den er zu seinem Feind erklärt. Auftrag lautet nun, sich weiter durch Raum zu bewegen, dabei dem Freund immer möglichst nah und vom Feind gleichzeitig möglichst weit weg zu sein.

„Es treffen sich ...“

Während alle zu Musik kreuz und quer durch den Raum laufen, wird vom Spielleiter vorgegeben, welche und wie viele Körperteile sich zusammenfinden sollen, bspw. „Es treffen sich 4 linke Schultern“

oder „Es treffen sich 3 rechte Fußsohlen“. Daraufhin müssen sich die Schülerinnen und Schüler schnell zu Gruppen zusammenfinden und den Auftrag erfüllen. Es darf bei jeder Ansage maximal eine Gruppe nicht vollständig sein.

Bei diesem Spiel können die Spieler in kleinen Schritten lernen, Körperkontakt mit anderen Spielern aufzubauen. Selbstverständlich gilt immer die VETO-Regel.

Gordischer Knoten

Alle Spieler rücken im Kreis eng zusammen, heben die Hände und schnappen sich je eine andere Hand, sodass ein chaotischer Knoten aus Armen entsteht. Es darf nicht die Hand des direkten Nachbarn sein und nicht die zwei Hände desselben Spielers. Aufgabe ist es nun, diesen Knoten so weit wie möglich zu entwirren, ohne die Hände dabei loszulassen.

Name und Geste

Alle stehen im Kreis mit Blick nach innen. Jeder überlegt sich eine einfache klare Geste, bspw. Knick, An-Stirn-Tippen, Knie heben. Jeder stellt sich einzeln nacheinander vor, indem er seinen Namen sagt und die Geste oder Handlung ausführt. Alle wiederholen synchron den Namen („Hallo X“) und führen die Geste aus.

In einer zweiten Runde im Kreis sollen die Namen leise und die Gesten von der Gruppe verkleinert wiederholt werden.

In einer dritten Runde werden Name und Geste übertrieben wiederholt.

Diese Übung dient zum Einprägen der Namen und wirkt nach der dritten Runde sehr befreiend, energiegelich.

Impulskreis

Alle stehen im Kreis mit Blick zur Mitte, aufrecht mit Körperspannung, peripherer Blick. Spielleiter gibt nach links an seinen Nachbarn Impuls weiter. Der wird aufgenommen und an nächsten Nachbarn weitergegeben. Der Impuls kann stark variieren. Die bekannteste Version ist Klatschen mit Ausruf „Hepp!“ nach links. Es können gleichzeitig mehrere Impulse durch den Kreis gehen. Je mehr und verschiedenartiger, umso komplexer. Der Impuls kann gestoppt werden durch Blocken mit den Händen und Ausruf „Doing“.

Varianten

- nach rechts: Stampfen und „Uff!“
- rein körperlicher Impuls durch Treten, Stoßen, Antippen – ohne direkte Körperberührung!

Ballkreis

Schülerinnen und Schüler stehen im Kreis mit Blick nach innen, Hände an der Seite. Spieler A nimmt Blickkontakt zu beliebigem Spieler B auf, ruft dessen Name und wirft ihm den Ball zu. Anschließend nimmt er Hände auf den Rücken, um zu zeigen, dass er schon an der Reihe war. Spieler B wirft nun Ball zu Spieler C usw. Derart wird eine Reihe aufgebaut, bis alle Spieler einmal den Ball hatten. Diese Reihenfolge wird wiederholt. Nun werden nacheinander mehrere Bälle in diese Ballreihe gegeben. Dazu kann Musik gespielt werden, z. B. *Disco partisani* von Shantel.

Variante

Um die Anforderung zu steigern, kann der Auftrag gegeben werden, dass jeder den Ball des Nachbarn abfangen kann und in seiner Reihenfolge weitergeben darf. Dabei darf sich jeder nur maximal einen Schritt bewegen.

Weitere Varianten

- Es werden verschiedene Reihenfolgen aufgebaut mit verschiedenfarbigen Bällen.
- Es werden Reihen aufgebaut, die statt Namen bspw. Getränke oder Sportarten beinhalten.

Hey you!

Raumlauf erfolgt nach bekannten Regeln: kreuz und quer, immer wieder den Mittelpunkt des Raumes kreuzen, nicht berühren, nicht reden, Körperspannung, neutrale Haltung, peripherer Blick. Spielleiter legt Gegenstand im Raum fest, auf den nach Impuls synchron gezeigt werden soll, bspw. Uhr, Tür, blaue Trinkflasche. Spielleiter ruft laut „Hey!“ (Impuls). Die Schülerinnen und Schüler wenden sich schnell mit Körper und Blick dem festgelegten Gegenstand im Raum zu und zeigen synchron mit ausgestrecktem Arm und Finger, mit starker Körperspannung und Freeze auf vorher angesagten Gegenstand. Das Freeze wird 3 Sekunden gehalten, bevor alle Schülerinnen und Schüler sich sofort wieder in Tempo in den Raumlauf begeben. Anschließend erfolgt Bekanntgabe eines neuen Gegenstandes.

Variationen

- Es wird auf eine Person im Publikum gezeigt: Nur, wenn sie vorher zugestimmt hat!
- Es wird auf eine mitlaufende Person auf der Bühne gezeigt. Dies trainiert besonders den peripheren Blick.
- Impulse und Reaktionen können verändert werden: Impuls kann durch Schüler gegeben werden, bspw. durch Stampfen, Klatschen – Reaktion sollte vorerst stimmlich bleiben „Da!“
- Reaktion erfolgt nur mit Blick.

Formationen

Schülerinnen und Schüler bewegen sich im Raumlauf nach bekannten Regeln zur Musik. Spielleiter stoppt Musik und gibt vor, in welcher Formation sich die Gruppe stumm einfinden soll, bspw. Kreis, Blick nach außen/innen, Dreieck, Viereck, Linie, Block, Pulk. Wichtig ist hierbei, dass sich die Schüler

mit Körperspannung, konzentriert, aber stumm „absprechen“. Eine gute Übung für die Ensemblebildung!

Battle

Es werden 2 Gruppen gebildet. Jede Schülerin bzw. jeder Schüler der Gruppe überlegt sich eine knappe Geste und Pose, zeigt sie anschließend der eigenen Gruppe, diese machen sie synchron nach.

Beide Gruppen stehen sich als Pulk, wie bei einem Battle, mit Abstand gegenüber. In Gruppe 1 geht ein Schüler zwei Schritte vor, macht seine Geste und Pose, friert ein. Eigene Gruppe kommt als Pulk zwei Schritte nach und verstärkt Geste und Pose, hält sie noch 3 Sekunden. Alle gehen mit Körperspannung, energisch zurück in ihre Ausgangsposition. Aus Gruppe 2 kommt ein Schüler vor, macht seine Geste und Pose, dessen Gruppe verstärkt sie.

Varianten

- Ein Thema wird vorgegeben, bspw. Geschlechter-Klischees. Jeder Gruppe wird ein Geschlecht zugewiesen. Sie erarbeiten ausdrucksstarke Posen, Gesten, Geräusch, Aussagen zu ihrem Geschlecht. Bei diesem Thema kann es auch interessant sein, dass die „weibliche“ Gruppe karikativ Aussagen über Jungs/Männer macht. Das wird ein sehr sarkastisches Battle.
- Die Gesten und Posen werden nicht abgesprochen vorher. Es ergibt sich eine direkte Reaktion auf Pose und Geste der Gegner.

„Beleidigungen mit Obst und Gemüse“

Ablauf: Gesamte Gruppe betitelt die andere Gruppe mit Obst- bzw. Gemüse-Beschimpfungen

Abwechselnde „Beleidigung“:

A: „Ihr Tomaten!“

B: „Was, wir Tomaten? – Ihr Stachelbeeren!“

A: „Was, wir Stachelbeeren? – Ihr grünen Gurken!“ usw.

Es konfrontieren sich aus jeder Gruppe je ein Spieler, die anderen der Gruppe reagieren mit Empörung und Anfeuerung auf die jeweiligen Wortwechsel.

Maschine bauen

Alle stehen im Halbkreis. Ein Spieler geht in die Mitte, macht eine Bewegung, wiederholt diese immer wieder im Loop. Der nächste Spieler kommt hinzu und macht eine eigene Bewegung im Loop. Wenn alle Spieler in der Maschine integriert sind, gibt der Spielleiter Rhythmus vor. Er kann das Tempo steigern oder verlangsamen auf einer Skala von 1 bis 10 hinauf und hinunter bis zur Zeitlupe und Stopp.

Variationen

- Es wird als Bedingung vorgegeben, dass sich jeweils ein Körperteil mit der Maschine berühren soll.
- Es wird ein Thema für die Maschine vorgegeben, bspw. Ballsport, Flipper, Crazy Machine

Magische Hände

Schülerinnen und Schüler finden sich zu zweit zusammen. Ein Spieler übernimmt die Führung und hält seine Hände nach vorn mit Handfläche nach oben. Der zweite Spieler hält seine darüber mit Handflächen nach unten. Die Hände berühren sich nicht. Es entsteht ein imaginäres Magnetfeld. Der führende Spieler geht nun langsam durch den Raum. Er kann dabei auch Tempo, Gangart, Hindernisse passieren. Der zweite Spieler lässt sich durch die Hände mitführen. Dabei wird ruhige Musik gespielt. Nach einer Weile gibt der Spielleiter vor, dass die Spieler ihre Funktion wechseln.

Fischschwarm

Alle Spieler stellen sich als Pulk zusammen mit gleicher Blickrichtung. Ein Schüler ganz vorn übernimmt die Führung. Zunächst macht er nur einfache fließende Gesten oder Bewegungen mit seinem Körper. Alle machen synchron mit. Auf ein Zeichen des Spielleiters bewegt er sich langsam durch den Raum. Alle folgen als Pulk synchron. Es kann ruhige, fließende Musik dazu gespielt werden. Ändert sich die Blickrichtung, übernimmt der Spieler, der dann vorn steht, die Führung.

Varianten

- Aus fließenden Bewegungen werden rhythmische. Musik kann hier bestimmend werden.
- Es wird eine Choreografie in kleinen Gruppen mit selbst gewählter Musik erarbeitet.

Ochs am Berg

Das ist das klassische Kinderspiel. Spieler A wird gewählt und stellt sich an eine Wand mit Rücken zur Gruppe. Die Gruppe steht an der gegenüberliegenden Wand mit Blick zu Spieler A. Deren Ziel ist es, an die Wand von Spieler A zu gelangen. Spieler A ruft laut „Ochs am Berg – 1,2,3“. Danach dreht er sich schnell um und schaut auf die Gruppe. Während Spieler A mit Rücken zur Gruppe steht, dürfen diese sich auf A zu bewegen. Sobald A sich umdreht, darf sich keiner mehr bewegen. A schaut sich jeden Spieler an. Sollte sich noch einer der Gruppe bewegen, wird er von A zurück an die Wand geschickt. Wer von der Gruppe an der Wand von A anschlägt, darf dessen Rolle übernehmen.

Varianten

Gefühl festlegen, bspw. Angst, Wut, Freude. Die Gruppe muss beim Einfrieren Körperhaltung und Mimik entsprechend dem Gefühl einnehmen.

Wahrnehmung

Alle laufen präsent durch den Raum zur Musik und in verschiedenen Tempi mit dem Auftrag, besonders aufmerksam mit peripherem Blick Spieler und Raum wahrzunehmen. Bei Stopp der Musik gehen alle ins Freeze und schließen die Augen. Spielleiter stellt nun Frage zu anwesenden Personen oder dem Raum, bspw. „Wie viele der Anwesenden tragen gerade eine blaue Jeans?“, „Wo ist die Tür?“

Die Schülerinnen und Schüler sollen mit geschlossenen Augen mit den Fingern die Anzahl zeigen. Anschließend wird aufgelöst.

Gruppen im Hoch- und Tiefstatus

Das Ensemble wird in zwei Gruppen geteilt. Eine Gruppe soll im extremen Hochstatus laufen, während die andere extremen Tiefstatus einnimmt. Alle bewegen sich durch den Raum nach bekannten Regeln. Es kann zu einzelnen kleinen Interaktionen kommen. Wie wird reagiert, wenn Hochstatus auf Hochstatus trifft? Wie sind die Reaktionen, wenn Hoch- auf Tiefstatus trifft?

Varianten

- Zwei Gruppen stehen sich als zwei Reihen gegenüber, sodass jeder einen Gegenspieler hat. Jeder überlegt sich unabhängig von den anderen einen Status, in dem er sich gleich auf die andere Seite zu bewegen möchte. Nacheinander gehen jeweils zwei Gegenspieler aufeinander zu und aneinander vorbei. Sie halten ihren Status bei und reagieren aufeinander, wenn sie sich kreuzen. Die anderen beobachten.
- Es können sich Übungen anschließen, in denen mit Abstufungen gearbeitet wird, anstelle von extremem Hoch- und Tiefstatus.

Assoziationskreis

Alle stehen im Kreis mit Blick zur Mitte. Spielleiter gibt ein Wort (Nomen) vor. Der linke Nachbar sagt seine spontane Assoziation dazu und gibt dieses Wort als Impuls an den nächsten weiter. Es ist darauf zu achten, dass jeweils nur zu dem vorherigen Wort assoziiert wird. Abhängig von der Anzahl der Schülerinnen und Schüler kann diese Reihe ca. dreimal durchlaufen. Im Anschluss wird der Auftrag gegeben, genau diese Reihe zu wiederholen – gelingt als Gruppenleistung immer.

„Ja, das machen wir!“

Alle stehen im Raum verteilt mit Blick nach innen. Ein Spieler gibt vor, was sie machen sollen, bspw. „Wir hüpfen auf einem Bein.“ Alle anderen reagieren, indem sie erfreut rufen „Ja, das machen wir!“, und führen die Handlung aus, bis ein weiterer Spieler einen neuen Vorschlag macht. Mit dieser Übung wird die Grundhaltung beim Improvisieren trainiert. Es sollen ohne Widerstand die Impulse von anderen aufgenommen werden. Gleichzeitig gilt es, verantwortungsvoll Ideen einzubringen.

Dissoziieren

Alle laufen durch den Raum zielgerichtet auf einen vorher gewählten Gegenstand zu und benennen ihn falsch, bspw. der Stuhl ist die Sonne, Tom ist Anna.

„Was machst du da?“

Alle stehen im Kreis mit Blick nach innen. Eine geht in die Mitte und führt pantomimisch eine Alltagshandlung aus, bspw. Schuhe binden. Ein weiterer Spieler kommt auf ihn zu und fragt „Was machst du da?“. Spieler 1 antwortet mit einer anderen Handlung, als er gerade ausführt. Spieler 2 führt nun die neue Handlung aus.

Zu beachten ist, dass die Schüler verantwortungsvoll durchführbare Handlungen vorgeben.

„Ich bin ein Baum“

Ein Spieler geht auf die Bühne und nimmt Pose ein, sagt dazu, was er darstellt, z. B. „Ich bin ein Baum.“ Es kommt ein weiterer Spieler dazu, nimmt ergänzend eine Pose ein, sodass ein sinnvolles Standbild entsteht, z. B. „Ich bin ein Hund.“ Wahlweise kann ein dritter Spieler dazu gehen und einfrieren, z. B. „Ich bin ein Apfel.“ Natürlich können später die Möglichkeiten thematisch und auf Personen eingeschränkt werden.

Nach drei derart einfachen Durchgängen wird ergänzt und variiert: Das Standbild von 2 bis 3 Darstellern bleibt im Freeze. Der Spielleiter weckt einen Darsteller auf, dieser kann nun sprechen und/oder handeln, bis er vom Spielleiter wieder eingefroren wird. Das kann mit jedem Darsteller geschehen. Zum Abschluss werden alle gleichzeitig geweckt und agieren miteinander in einer improvisierten Szene.

„Amöbe“/„Evolutionsspiel“

Ablauf: Das Prinzip von „Schere/Stein/Papier“ wird auf das Evolutionsspiel übertragen: Zu Beginn sind alle Spieler Amöben und kriechen auf dem Boden entlang, alle treten gegeneinander an und spielen eine Runde „Schere/Stein/Papier“, der Gewinner steigt auf, der Verlierer bleibt Amöbe.

Die Evolutionsleiter sieht wie folgt aus: Amöbe → Huhn → Gorilla → ... → Bär.

Jedes Mal, wenn eine Runde gewonnen ist, steigt der Spieler auf und nimmt die entsprechende Haltung des Tiers ein und sucht den nächsten Spielpartner. Ziel ist es, als Erster Bär zu sein, dann hat man gewonnen. Verliert man eine Runde, kann man auch absteigen.

Das Spiel ist entweder vorbei, wenn der Erste Bär ist oder aber, es wird so lange gespielt, bis keine sinnvolle Lösung mehr möglich ist, wer Bär ist, schaut zu (Vorsicht: Darf sich nicht zu lange ziehen).

5.1.2 UNTERWEGS

Begrüßung unter Königlichen Hoheiten

Alle stehen in einem gleichmäßigen Kreis, etwa eine Armlänge Abstand, neutraler Theaterstand. Nacheinander nehmen alle mit einer Person (zwischen der und einem selbst mindestens zwei andere Personen stehen) Blickkontakt auf und wechseln auf gemeinsam gefundenen Impuls die Plätze; dabei geht man langsam und grüßt einander im Vorbeigehen hoheitlich leicht. Durch die Platzwechsel darf es zu keinen Kollisionen und Staus kommen.

Abschied unter Freunden

Alle stehen in einem gleichmäßigen Kreis, eine gute Armlänge Abstand, neutraler Theaterstand. Nacheinander wird paarweise Blickkontakt aufgenommen, aufeinander zugegangen und – bei einem Abstand von etwa einem Meter – auf gemeinsam gefundenen Impuls gleichzeitig hochgesprungen und gerufen „Und Tschüss!“; man geht weiter auf eine Position in einem Kreis, der Vergleich zum Ausgangskreis größer ist. (Bei ungerader Zahl gehen und springen die Letzten zu dritt.) Zum Schluss klatschen alle dreimal in die Hände, rufen „Auf ein fröhliches Wiedersehen!“ und winken sich zu.

Koffer packen

Reihum beginnt jeder mit den Worten „Ich packe meinen Koffer und nehme mit: ...“, danach wird alles wiederholt, was die vorigen Spieler „eingepackt“ haben und am Schluss das eigene Element angeschlossen. Wer etwas vergisst oder in der falschen Reihenfolge sagt, scheidet aus. Die Elemente können thematisch und formal vorbestimmt sein (Reise-Utensilien, Haushaltsgegenstände für ungewöhnliche Zwecke: einen Kochlöffel zum Rudern, Adjektiv plus Substantiv, mit Geste usw.) oder auf Kärtchen vorgegeben werden, die verdeckt aus einem Stapel zu ziehen sind. Das Spiel kann auch als Zweier- „Wettkampf“ von Einzelpersonen und Gruppen ausgetragen werden. – Vorschlag für Begriffe aus Märchenwelt: ein Apfel, eine Axt, ein Becher, ein Bild, ein Brot, ein Bund Stroh, ein Edelstein, eine weiße Feder, eine Flasche Wein, eine Flinte, ein Glas Wasser, ein Gürtel, ein Hinkelbeinchen, ein Kamm, ein Kissen, ein grauer Kittel, ein Krug, eine goldene Kugel, ein Messer, ein Ring, eine Rose, eine rote Kappe, ein silbernes Kleid, eine Nuss, ein linker Pantoffel, eine Schere, ein zertanzter Schuh, ein Schwert, eine Schüssel, eine Spindel, ein Spinnrad, ein Strauß Blumen, ein Stück Kuchen, ein Stühlchen, ein Stück Ebenholz, ein Teller, ein Topf mit gutem süßen Hirsebrei, ein Tuch mit drei Blutstropfen, ein Wackerstein.

Sag-deinen-Satz-Spiel

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer prägen sich einen Satz oder ein Satzfragment ein (Zitat, Idee ...), unabhängig voneinander; eine Person, die beginnt, wird bestimmt; dann: Aufstehen, Stille, erste Person

sagt ihren Satz und setzt sich geräuschlos hin, die anderen müssen versuchen, ohne gleichzeitig zu sprechen, ihren Satz möglichst passend einzuflechten; je länger die Pause dauert, umso loser darf die Verknüpfung sein. Anschließend erfolgt Reflexion, welche Zusammenhänge sich ergeben haben. (Mit Personen, die die Übung nicht kennen, empfiehlt es sich, das geräuschlose Aufstehen und Hinsetzen, ohne am Stuhl zu rücken, vorher zu proben.)

Klangskulptur

Eine Situation wird von einer Gruppe von vier bis sechs Personen ausgesucht (beim Anblick eines Bildes, in einer vorzustellenden Gefühlslage, Moment, den eine literarische Figur erlebt o. Ä.); eine Person wird zum Dirigenten gewählt und stellt sich nach vorne, die anderen stellen sich nacheinander vor sie und sagen etwas, das ihr Empfinden in Worte fasst; der Dirigent bestimmt gestisch – je nachdem, wie die Aussage seinem Empfinden entspricht – die Entfernung der anderen von ihm selbst (je besser, desto näher) sowie Basis-Lautstärke, -Tempo usw. Ggf. fordert der Dirigent einen Mitwirkenden auf, sich eine neue Aussage einfallen zu lassen. Beim Vorführen weist der Dirigent auf die Personen, die ihren Satz sagen sollen, dabei sind (schnelle) Wiederholungen, gleichzeitiges Sprechen, An- und Abschwellen der Lautstärke usw. möglich.

Ideen-Wanderung

Für die akustischen Signale eignen sich Klangschalen, Trommeln usw., aber einfaches Händeklatschen tut's auch. Die Anweisungen:

1. Entscheiden Sie sich für eine wichtige Erkenntnis.
2. Stehen Sie auf und wandeln Sie still durch das Zimmer wie beim „Raumlauf“ (3.1.5).
3. Beim Ertönen des akustischen Signals bleiben Sie stehen.
4. Sie bilden mit der Person, die Ihnen am nächsten steht, eine Zweiergruppe und erzählen ihr Ihre Erkenntnis.
5. Wechseln Sie sich ab: Sie hören sich die Ausführungen Ihres Partners an.
6. Wandeln Sie still als Paar durch den Raum, bis wieder ein Signal ertönt.
7. Bilden Sie mit dem nächststehenden Paar eine Vierergruppe.
8. Sie erzählen dem anderen Paar, was Sie von Ihrem Partner gelernt haben.
9. Wechseln Sie sich ab, bis alle 4 Teilnehmer berichtet haben.
10. Setzen Sie sich und notieren Sie möglichst viel von dem Gelernten.
11. Wenn Sie fertig sind, stehen Sie leise auf und gehen still durchs Zimmer. Wenn nur noch zwei Personen schreiben, dürfen Sie sich unterhalten (in gedämpftem Ton).

Epische Texte gemeinsam „inwendig“ lernen

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer sitzen im Kreis, ohne sich anzulehnen, beide Füße auf dem Boden, Oberkörper leicht beweglich; Person, die den anderen den Text beibringen will, sagt den ersten Satz (möglichst sprecherisch „durchgestaltet“ und ohne tautologische Gesten); reihum (ggf. Teiltrunde) wird der erste Satz wiederholt, wobei alle, die gerade nicht sprechen, „inwendig“ mitsprechen sollen; danach wird der erste Satz wiederholt und der zweite angefügt, wieder reihum, jeweils der alte und der neue Satz usw. Am Anfang eignen sich besonders kurze (Reihen-)Märchen mit unterschiedlich zu charakterisierenden Figuren wie im Märchen „Vom dicken fetten Pfannekuchen“ (Mönckeberg-Kollmar, 20; Brackert, 259). Die Lehrperson kann Hinweise zur Gestaltung und zu Textbesonderheiten geben, wie „da gab die erste ein Ei dazu her“ – das ist das einzige Ei der Woche, „und die dritte Fett und Mehl“ – in der Reihenfolge wird das ein schöner, gut knetbarer Teig, während bei „Mehl und Fett“ er zu klebrig wäre (vgl. Drees, 98: „Erarbeiten der plattdeutschen Lautmalerei durch Charakterisierung der Tiere: Häschen – frech, keck; Wolf – drohend; Reh – vornehm, beleidigt [...]“). – Noch kürzerer Text, um die Methode zu lernen: „Das Hühnchen fand ein Schlüsselchen im Mist. Und das Hähnchen fand ein Kästchen. Das schlossen sie mit dem Schlüsselchen auf. Und was lag darin? Ein kleines, feines, kurzes rotseidenes Pelzchen! Und wäre das Pelzchen länger gewesen, so wäre auch mein Märchen länger geworden.“ (Grimm, Bd. 3, 262 [274] und Mönckeberg-Kollmar, 15; etwas verändert.) – Weitere geeignete kurze Texte: „Was die Äffchen sagen“ (Mönckeberg-Kollmar, 8 [die Moral am Schluss weglassen]), „Der süße Brei“ (Grimm, Bd. 2, 95 [KHM 103]), „Die drei Faulen“ (Grimm, Bd. 2, 264 [KHM 151]), „Die Sterntaler“ (Grimm, Bd. 2, 269f. [KHM 153]), „Die Brautschau“ (Grimm, Bd. 2, 271 [KHM 153]), „Das Diethmarsische Lügenmärchen“ (Grimm, Bd. 2, 276f. [KHM 159]).

5.1.3 MACHT

METHODEN ZUR ERARBEITUNG UND CHARAKTERISIERUNG VON FIGUREN

Rollenbiografie

Bspw. bei Schöningh, „Darstellendes Spiel und Theater“/Lehrerband (2012), Kopiervorlage „Rollenbiografie“

Heißer Stuhl

Zusammenstellung eines Fragenkatalogs an eine Figur, um z. B. deren Handlungsabsichten oder -motive herauszufiltern. Im Zentrum steht eine Leitfrage, die darauf verweist, warum bestimmte Informationen notwendig sind.

BÜHNE/PROXEMIK (VGL. ZUR EINFÜHRUNG: 5.1.1.)

9-Punkte-Feld (Schwerpunkt Status)

x	x	x
x	x	x
x	x	x

Das 9-Punkte-Feld wird auf dem Boden bspw. mit kleinen Klebepunkten markiert.

- Jäger und Gejagter

Eine Figur platziert sich in dem Feld, eine zweite kommt hinzu. Eine der Figuren ist der gedachte „Jäger“ und bewegt sich zu der anderen hin, die entscheiden kann, ob sie sich jagen lässt oder ebenfalls zum Jäger wird. Das Spiel ist beendet, wenn beide Figuren sich nicht mehr fortbewegen. Die Gruppe beobachtet die

Aktion, in einer anschließenden Reflexion kann besprochen werden, welche Geschichte sich für den Zuschauer im Laufe des Spiels entwickelt hat und wie diese von der Bewegung der Figuren abhängt. Alternativ lassen sich Zu- und Abneigung anhand des Verhaltens einander gegenüber (Körperzu-/abwendung; Fortgehen oder Nähe aushalten; Sichtachsen, ...) diskutieren.

- **Ein sich füllendes Feld**

Bis zu acht Figuren spielen. Jede Figur betritt zu einem selbst gewählten Zeitpunkt das Feld und positioniert sich. Als Figur kann man stehen bleiben oder man bewegt sich anhand der Laufwege weiter. Mögliche Schlusspunkte/Ziele des Spiels:

- **Jeder findet einen Punkt, an dem er sich wohlfühlt** (kann später in einer Reflexion begründet werden).
- **Alle bewegen sich, auch wenn acht Spieler auf dem Feld sind**, entsteht ein regelmäßiger Bewegungsfluss (Vorsicht! Im Kreis laufen ist verboten!).

Hinweis für die Reflexion: Wie lässt sich dieses Element auf der Bühne gestalten, wie wirkt es?

- Es werden vorher 2 oder 3 Figuren vereinbart, die sich nur bis zu einem bestimmten Zeitpunkt bewegen, wohingegen andere in Bewegung bleiben müssen. Das Spiel ist beendet, wenn die Bewegungsabläufe redundant werden.

Hinweis für die Reflexion: Welche Wirkung haben die Stopp-Momente? Warum werden Bewegungsabläufe redundant und wie wirkt das? Wie lässt sich dies auf der Bühne wirkungsvoll einsetzen?

- **Schrumpfender Rückzugsraum:** Das 9-Punkte-Feld wird systematisch immer kleiner, die Figuren müssen sich auf einem schrumpfenden Raum arrangieren, vorher können ggf. als Variante auch verfeindete Teams festgelegt werden, die möglichst viel Abstand vom gegenteiligen Team suchen.

Hinweis für die Reflexion: Welches Gefühl hat man bei schrumpfendem Raum? Welche Problematik ergibt sich, wenn eine definierte Abneigung gegen andere Spieler auftritt? Wie lässt sich das für die Bühne nutzen? Wie lässt sich eine vergleichbare Abneigung sprachlich gestalten?

- **Alle gegen alle (1)/Alle gegen einen (2):** (1) Ein Punkt auf dem Feld wird definiert, der besonders begehrt ist, die Laufwege bleiben erhalten, nicht mehr als fünf Figuren auf dem Feld. Der beehrte Punkt darf nicht bewacht werden; Ziel ist es jedoch, so oft wie möglich den Punkt zu besetzen. Das Spiel kann gesteigert werden, sodass nur eine Figur beginnt und weitere Figuren hinzukommen, der Punkt wird also immer umkämpfter. Alle, die nicht mitspielen, dienen als Beobachter, um in der folgenden Reflexion mögliche Einsatzvarianten beschreiben zu können; Variante: Einzelne Spieler dürfen sich entscheiden, den beehrten Punkt als unwichtig abzutun (Bzg. Reflexion). (2) Eine Figur darf einen als besonders wichtig definierten Punkt bewachen, wird jedoch von anderen (in steigernder Form) bedroht. Dabei kann vorher vereinbart werden, wie die Laufwege auf dem 9-Punkte-Feld benutzt werden dürfen. Auch hier können in einer Variante immer mehr Spieler als Bedrohung auftreten.

In der Reflexion kann darüber diskutiert werden, wann eine Bedrohung als ernsthaft wahrgenommen wird.

Auflösung des 9-Punkte-Felds in weitere Spielformationen:

- **Mobbingkreis:** Ein Spieler wird kreisförmig von anderen in steigernder Form bedroht; Berührungen sind verboten. Die Bedrohung kann durch eine sich steigernde Spieleranzahl und immer größere Nähe zum Opfer gesteigert werden. Variante: Das Opfer erhält Verstärkung, indem Spieler aus der Gruppe der Droher in die Gruppe der Bedrohten wechseln.

Hinweis für Reflexion: Die sich steigernde und später bei dem Gruppentausch kippende und alternierende Dynamik sollte reflektiert werden, eine Beobachtergruppe eignet sich hierzu gut. Die Spielvarianten, dass Opfer zu Tätern werden, wenn sie in der Überzahl sind sowie, dass Opfer sich absichtsvoll in einer Überzahlsituation aus der Situation entfernen, sollten beide zugelassen und in einer anschließenden Reflexion in ihrer Wirkung diskutiert werden.

- **Gehen in verschiedenen Formationen:** Ausgehend von klar definierten Grenzen wie im 9-Punkte-Feld kann Proxemik über das Gehen in verschiedenen Formationen geübt werden:
 1. als Gruppe, die an einem gedachten Lineal in gleichem Tempo aus dem Bühnenhintergrund gemeinsam in den Bühnenvordergrund tritt; Variante: einzelne Spieler bleiben stehen, andere treten ganz nach vorn;
 2. Dreier-Formation, auf gleicher Ebene und versetzt;
 3. als Schlange gehen (der Vorderste gibt an, wohin gegangen wird).

Hinweise zur Reflexion: Diskutiert wird im vorgeschlagenen Zusammenhang vor allem, ob sich die Form zur Darstellung von Konflikten bzw. einer sich steigernden Eskalation eignet, bzw. wieso nicht.

- **Grundlagen des Bühnenkampfs:** vgl. Literatur, z. B.
 1. W. Mettenberger, „Lasst mich den Löwen auch spielen!“ (2009), deutscher theaterverlag
 2. Auf Englisch, auch als *eBook*-Version verfügbar, mit Internet-Seite, auf der viele Übungen in kurzen Videos praktisch vorgemacht werden: R. Bartlett: „Stage Combat: Unarmed“ (2016), Nick Hern Books; <https://stagecombatbook.com/>

5.2 Allgemeine Literaturhinweise

5.2.1 PRIMÄRLITERATUR

1. Aichinger, Ilse: Verschenkter Rat. Gedichte. Frankfurt am Main: Fischer 1991.
2. Benn, Gottfried: Sämtliche Werke. Stuttgarter Ausgabe. In Verbindung mit Ilse Benn hg. von Gerhard Schuster und Holger Hof, Stuttgart: Klett-Cotta 1986–2003.
3. Bosc: [Mann mit langem Bart liegt auf Südseeinsel im Sand, fast alle Palmen sind gefällt für eine etwa zehn Meter hohe Nachbildung des Eiffelturms aus Holzstämmen]. In: *Cartoon Classics*. Hg. von Christian Strich, Zürich: Diogenes 1977, 249.
4. [Brackert, Helmut:] *Das große deutsche Märchenbuch*. Hg. von Helmut Brackert, Berlin (Bibliogr. Institut/Artemis & Winkler) 2014 [Nachdruck der Ausgabe von 1994, EA Königsstein 1979].
5. Büchner, Georg: *Woyzeck*. Ein Fragment [1836/1837]. Leonce und Lena. Lustspiel [1836]. Hg. und mit einem Nachwort versehen von Otto C. A. zur Nedden, Stuttgart: Reclam 1986. [Als E-Text verfügbar unter: <https://de.wikisource.org/wiki/Woyzeck>.]
6. Celan, Paul: *Gesammelte Werke in fünf Bänden*. Hg. von Beda Allemann und Stefan Reichert unter Mitwirkung von Rudolf Bücher, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1983.
7. Dürrenmatt, Friedrich: *Der Besuch der alten Dame*. Eine tragische Komödie Neufassung 1980. Zürich: Diogenes [1998 u. ö.; EA 1980].
8. Enzensberger, Hans Magnus: *landessprache*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1963.
9. Fühmann, Franz: *Die Richtung der Märchen*. Gedichte, Berlin: Aufbau 1962.
10. Grimm, Brüder: *Kinder- und Hausmärchen*. Ausgabe letzter Hand [1857] mit den Originalanmerkungen der Brüder Grimm [1856]. Mit einem Anhang sämtlicher, nicht in allen Auflagen veröffentlichter Märchen und Herkunftsnachweisen hg. von Heinz Rölleke. Durchgesehene Ausgabe. 3 Bände, Stuttgart: Reclam 1982 [u. ö.]. [Als E-Texte sind die sieben großen Ausgaben zwischen 1812 und 1857 verfügbar unter: https://de.wikisource.org/wiki/Kinder-_und_Hausm%C3%A4rchen.]
11. [Grimm, Brüder:] *Grimms Märchen International*. Zehn der bekanntesten Grimmschen Märchen und ihre europäischen und außereuropäischen Verwandten. Zusammengestellt und hg. von Ingrid Tomkowiak und Ulrich Marzolph. 2 Bände, Paderborn [u. a.]: Schöningh 1996.
12. Harig, Ludwig: *Die Wahrheit ist auf dem Platz*. Fußballsonette, München: Hanser 2006.

13. Heindrichs, Heinz-Albert: Gesammelte Gedichte [in 19 Einzelbänden], Aachen: Rimbaud 2008–2018.
14. [Jung, Jochen:] Märchen, Sagen und Abenteuergeschichten auf alten Bilderbogen, neu erzählt von Autoren unserer Zeit. Hg. von Jochen Jung, mit einem illustrationsgeschichtlichen Anhang und Anmerkungen zu den in Ausschnitten wiedergegebenen Bilderbogen von Ulrike Eichler, München: Moos 1974. [Zweite Ausgabe München: dtv 1976.]
15. Kafka, Franz: Eine kaiserliche Botschaft; Der Aufbruch. In: Ders.: Sämtliche Erzählungen. Hg. von Paul Raabe, Frankfurt am Main: Fischer 1970 [u. ö.], 138f., 320f. [Als E-Texte verfügbar unter: https://de.wikisource.org/wiki/Eine_kaiserliche_Botschaft und : <https://www.textlog.de/32080.html>.]
16. Kirsch, Sarah: Irrstern. Prosa, Stuttgart: Deutsche Verlags-Anstalt 1986.
17. Kleist, Heinrich von: Über das Marionettentheater. Studienausgabe. Hg. von Gabriele Kapp, Stuttgart: Reclam 2013. [Als E-Text verfügbar unter: https://de.wikisource.org/wiki/%C3%9Cber_das_Marionettentheater.]
18. Kling, Marc-Uwe: „Das Nein-Horn“; Illustrationen: Astrid Henn. 15. Auflage, Hamburg: Carlsen, [2019].
19. Kunert, Günter: Zentralbahnhof. Aus: Tagträume in Berlin und andernorts. München: Hanser, 1972.
20. Meister, Ernst: Sämtliche Gedichte in 15 Bänden. Hg. von Reinhard Kiefer, Aachen: Rimbaud 1985–1999.
21. [Mönckeberg-Kollmar, Vilma:] Die Märchentruhe. 110 Märchen gesammelt von Vilma Mönckeberg-Kollmar. Mit 11 Bildern gemalt von Lilo Fromm. 8. Aufl., Hamburg: Ellermann 1990 [1. Aufl. 1968].
22. Montaigne, Michel de: Essais. Übersetzt und ausgewählt von Hans Stilett. Gelesen von Otto Sander [2 CDs], Frankfurt am Main: Eichborn 1999.
23. Morgenstern, Christian: Das große Lalula. Aus: Alle Galgenlieder., Margaretha Morgenstern. Zürich: Diogenes 1981; vgl. auch: Wikisource. URL: https://de.wikisource.org/wiki/Das_gro%C3%9Fe_Lalul%C4%81, letzter Zugriff: 16.4.2020
24. Ringelnatz, Joachim: Rotkäppchen [EA 1923]. In: Brackert, 779f. [Als E-Text verfügbar unter: https://de.wikipedia.org/wiki/Kuttel_Daddeldu_erz%C3%A4hlt_seinen_Kindern_das_M%C3%A4rchen_vom_Rotk%C3%A4ppchen_und_zeichnet_ihnen_sogar_was_dazu.]
25. Zehrer, Klaus Cäsar: Sieben Fußball-Sonette. Aus: Albert Ostermaier, Norbert Kron, Klaus Cäsar Zehrer: Fußball ist unser Lieben – neue Geschichten der deutschen Autorennationalmannschaft. Berlin: Suhrkamp Verlag 2011.

5.2.2 SEKUNDÄRLITERATUR

1. Asmus-Reinsberger, Sven; Klepacki, Leopold (Hg.): Schultheater [Zeitschrift]. Hannover: Friedrich-Verlag 2009 ff.
2. Bartlett, Roger: Stage Combat: Unarmed, London: Nick Hern Books 2016; <https://stagecombat-book.com/>

3. Brenner, Gerd: Kreatives Schreiben. Ein Leitfaden für die Praxis. Mit Texten Jugendlicher. 2. Auflage, Frankfurt am Main: Cornelsen Scriptor 1994 [1. Aufl. 1990].
4. Boal, Augusto: Übungen für Spiele für Schauspieler und Nicht-Schauspieler. Aktualisierte und erweiterte Ausgabe. Hg. und aus dem brasilianischen Portugiesisch übersetzt von Till Baumann, Berlin: Suhrkamp 2013.
5. Denk, Rudolf; Möbius, Thomas: Dramen- und Theaterdidaktik. Eine Einführung. 3., neu bearbeitete und erweiterte Auflage, Berlin: Erich Schmidt 2017 [1. Aufl. 2008].
6. Drees, Everhard J.: Wie kann man mit Schülern Märchen erzählen? In: Märchen in Erziehung und Unterricht. Im Auftrag der Europäischen Märchengesellschaft hg. von Otilie Dinges, Monika Born und Jürgen Janning, Kassel: Erich Röth 1986, 90–98, 234.
7. [Häring, Wolfgang:] Texte, Themen und Strukturen. Neue Ausgabe B. Handreichungen für den Unterricht. Hg. von Wolfgang Häring und Bernd Schurf. Erarbeitet von Heinrich Biermann [und 14 weiteren Autorinnen und Autoren], Berlin: Cornelsen 2002.
8. Heindrichs, Ursula: Die Kinder der Aufklärung brauchen Märchen. Von der Aktualität der Märchenbetrachtung in der Sekundarstufe II. In: Märchen in Erziehung und Unterricht. Im Auftrag der Europäischen Märchengesellschaft hg. von Otilie Dinges, Monika Born und Jürgen Janning, Kassel: Erich Röth 1986, 149–157, 236f.
9. Heindrichs, Ursula: Die verborgene Anwesenheit des Märchens in der neueren Dichtung. In: Das Märchen und die Künste. Im Auftrag der Europäischen Märchengesellschaft hg. von Ursula Heindrichs und Heinz-Albert Heindrichs. Wolfsegg: Erich Röth 1996, 274–289.
10. Herrig, Thomas; Hörner, Siegfried: Darstellendes Spiel und Theater, Braunschweig: Schöningh 2012 [Lehrerband mit Kopiervorlagen erhältlich].
11. Horn, Katalin: Märchen und zeitgenössische deutschsprachige Lyrik. In: Das Märchen und die Künste. Im Auftrag der Europäischen Märchengesellschaft hg. von Ursula Heindrichs und Heinz-Albert Heindrichs. Wolfsegg: Erich Röth 1996, 259–273.
12. List, Volker: Kursbuch Impro-Theater, Stuttgart: Klett 2012.
13. Lück, Eckard: Einfach Losspielen. Theater aus der Hosentasche, Planegg: Impuls-Theater-Verlag 2010.
14. Mangold, Christiane; Jeske, Marlies [u. a.]: Bausteine Darstellendes Spiel. Ein Arbeitsbuch für die Sekundarstufe I. [Hauptband], Braunschweig: Schroedel 2014.
15. Mangold, Christiane; Jeske, Marlies: Bausteine Darstellendes Spiel. Materialien für Lehrerinnen und Lehrer, Braunschweig: Schroedel 2014.
16. Mangold, Christiane; Kunz, Marcel; Riedel, Klaus; Ziemke, Tilmann: Grundkurs Darstellendes Spiel. Theatertheorien. Sek II. [Mit einer DVD], Braunschweig: Schroedel 2010.
17. Mettenberger, Wolfgang: „Lasst mich den Löwen auch spielen!“ Regie und Spielleitung im Amateur- und Schultheater, Weinheim: deutscher theaterverlag 2009.
18. Osburg, Claudia; Schütte, Anne Sophie: Inklusion in der Praxis. Theater und Darstellendes Spiel inklusiv. Unterrichtsanregungen für die Klassen 1–10, Mühlheim an der Ruhr: Verlag an der Ruhr 2015.
19. Pfeiffer, Malte; List, Volker: Kursbuch Darstellendes Spiel, Stuttgart: Klett 2009.

20. Plath, Maïke: Biografisches Theater in der Schule. Mit Jugendlichen inszenieren: Darstellendes Spiel in der Sekundarstufe [alle Übungen im Modulsystem], Weinheim/Basel: Beltz 2009.
21. Plath, Maïke: Freeze! & Blick ins Publikum! Das Methoden-Repertoire für Darstellendes Spiel und Theaterunterricht [auf 96 Karten zum Hochheben und in einem Beiheft], Weinheim/Basel: Beltz 2011.
22. Plath, Maïke: Partizipativer Theaterunterricht mit Jugendlichen, Weinheim und Basel: Beltz 2014.
23. Ritter, Hans-Martin: Sprechen auf der Bühne. Ein Lehr- und Arbeitsbuch. Mit Fotos von Katharina Megnet und Thomas Grevers. 4. Auflage, [Leipzig:] Henschel 2018 [1. Aufl. 1999].
24. Vlcek, Radim.: Workshop Improvisationstheater. Übung- und Spielesammlung für Theaterarbeit, Ausdrucksfindung und Gruppendynamik. 5. Auflage, Auer Verlag 2008 [1. Aufl. 1997, 9. Aufl. 2016].
25. Zymner, Rüdiger; Fricke, Harald: Einübung in die Literaturwissenschaft. Parodieren geht über Studieren. 5., überarbeitete und erweiterte Auflage. Paderborn: Schöningh 2007 [1. Aufl. 1991].