



DARSTELLEN UND GESTALTEN

**MATERIALIEN
FÜR DAS WAHLPFLICHTFACH
DARSTELLEN UND GESTALTEN
IN DER REGELSCHULE**

Die Reihe Materialien wird vom Thüringer Institut für Lehrerfortbildung, Lehrplanentwicklung und Medien im Auftrag des Thüringer Kultusministeriums herausgegeben. Sie stellt jedoch keine verbindliche amtliche Verlautbarung des Kultusministeriums dar.

2005

ISSN: 0944-44-8705

Herausgeber: Thüringer Institut für Lehrerfortbildung, Lehrplanentwicklung und Medien

ThILLM Bad Berka

Heinrich-Heine-Allee 2-4

PF 52

99438 Bad Berka

Telefon (03 64 58) 56-0

Telefax (03 64 58) 5 63 00

E-Mail: institut@thillm.thueringen.de

Internet: www.thillm.th.schule.de

Redaktion
und Inhalt:

Margit Piontek-Wagner, ThILLM Bad Berka

Ute Binder, Staatliche Regelschule Stadtroda

Gabriele Groß, Staatliche Regelschule „Otto Dix“ Gera

Monika Machoy, Staatliche Regelschule „Am Eichenberg“ Schmölln

Steffen Adam, Staatliche Regelschule „Hainleite“ Wolframshausen

Ulrich Mittelstädt, Staatliches Studienseminar Erfurt

Grafiken/

Fotos:

Staatliche Regelschule „Otto Dix“ Gera

Staatliche Regelschule „Am Eichenberg“ Schmölln

Staatliche Regelschule „Hainleite“ Wolframshausen

Satz/Druck: SDC Satz + Druck Centrum Saalfeld GmbH

Umschlaggestaltung/Layout: Steffen Adam, AG Darstellen und Gestalten

Dem Freistaat Thüringen, vertreten durch das ThILLM, sind alle Rechte der Veröffentlichung, Verbreitung, Übersetzung und auch Einspeicherung und Ausgabe in Datenbanken vorbehalten. Die Herstellung von Kopien in Auszügen zur Verwendung an Thüringer Bildungseinrichtungen, insbesondere für Unterrichtszwecke, ist gestattet.

Diese Publikation wird gegen eine Schutzgebühr von 6,00 € abgegeben.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort

I. Allgemeiner Teil

1 Die Spezifik des Wahlpflichtfaches Darstellen und Gestalten	7
2 Lernziele im Wahlpflichtfach Darstellen und Gestalten	7
3 Lernbereiche im Wahlpflichtfach Darstellen und Gestalten	9
4 Bewertung und Zensierung im Wahlpflichtfach Darstellen und Gestalten	12
5 Abschlussprüfung	13
6 Rahmenbedingungen für das Wahlpflichtfach Darstellen und Gestalten	14

II. Praktischer Teil

1 Beispiele für Unterrichtseinheiten und Projektskizzen	16
2 Beispiele für Aufgabenstellungen und Bewertung	61

III. Anhang

1 Verbindung zum Kernbereich Wirtschaft – Recht – Technik	79
2 Literaturhinweise	82
3 Kontaktadressen	84

Vorwort

Mit der Änderung der Thüringer Schulordnung wurde 2004 die Neuprofilierung der Thüringer Regelschule, dem Herzstück des Thüringer Bildungswesens, eingeleitet. In diesem Zusammenhang wurde der Profilbereich mit veränderten und neuen Wahlpflichtfächern neu gestaltet.

Seit Dezember 2004 liegt der neue Lehrplan für die Regelschule und für die Förderschule mit dem Bildungsgang der Regelschule im Bereich des Wahlpflichtfaches Darstellen und Gestalten vor.

Die hier vorgelegten Materialien stehen in enger Verflechtung mit dem Lehrplan. Im **Allgemeinen Teil** werden die wesentlichen Aussagen des Lehrplans zitierend in der gebotenen Kürze voran gestellt. Auf die nochmalige ausführliche Vorstellung der Lernziele und Lerninhalte wird hier verzichtet.

Das Schwergewicht dieser ThILLM-Materialien liegt bewusst auf dem **Praktischen Teil**. Hier finden sich für die Praxis der Lehrer¹ ausgewählte Beschreibungen von Unterrichtsreihen, Projektskizzen, Aufgabenstellungen und Unterrichtsmaterialien in breiter Auswahl. Sie sind Ergebnisse eines mehrjährigen, zweistufigen Schulversuches, an dem mehrere Regelschulen unter unterschiedlichen Bedingungen das Wahlpflichtfach entwickelten. Ausgehend von grundlegenden einfachen Unterrichtseinheiten werden anschließend größere und umfangreichere Unterrichtsprojekte vorgestellt und dokumentiert.

In einem dritten Teil **Anhang** finden sich ergänzende Materialien zur Planung, Durchführung und Reflexion des Unterrichts zur Fortbildung, Literaturhinweise und Kontaktadressen.

Dr. Bernd Uwe Althaus
Direktor ThILLM

Margit Piontek-Wagner
Fachreferentin

¹ Personenbezeichnungen gelten für beide Geschlechter

I. Allgemeiner Teil

1 Die Spezifik des Wahlpflichtfaches Darstellen und Gestalten

Das Wahlpflichtfach Darstellen und Gestalten kann im Zuge der Neuprofilierung der Thüringer Regelschule seit dem Schuljahr 2004/2005 neu angeboten werden, nachdem es im Schulversuch erfolgreich erprobt und entwickelt wurde.

Als ganzheitlich auf die Entwicklung der Persönlichkeit des Schülers ausgerichtetes Unterrichtsangebot spricht das Wahlpflichtfach Darstellen und Gestalten in hohem Maße die Entwicklung der in den Thüringer Lehrplänen ausgewiesenen Kompetenzen an.

Das Wahlpflichtfach Darstellen und Gestalten stärkt im Besonderen die Selbstkompetenz der Schüler. So werden sie auch auf ihr berufliches Leben in besonderer Weise vorbereitet.

Mit seinem spezifischen Charakter und in der Verbindung zum Kernbereich Wirtschaft – Recht – Technik bietet es vielfältige Möglichkeiten fächerübergreifenden Arbeitens und einen starken Praxisbezug.

Das Wahlpflichtfach Darstellen und Gestalten leistet außerdem einen wichtigen Beitrag zur Bereicherung der Schulkultur und zur Öffnung von Unterricht und Schule bis hin zur Teilhabe an regionalen und überregionalen gesellschaftlichen Ereignissen.

2 Lernziele im Wahlpflichtfach Darstellen und Gestalten

(siehe Lehrplan S. 14)

Ziele, Inhalte, Lernwege, Arbeitsformen und Methoden des Wahlpflichtfaches Darstellen und Gestalten schaffen einen in der Regelschule neuen Handlungsspielraum, in dem vielfältige Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten ausgebildet und angewandt werden können.

Die Lernziele des Wahlpflichtfaches Darstellen und Gestalten sind auf die Entwicklung folgender Bereiche gerichtet:



Das Wahlpflichtfach Darstellen und Gestalten stellt eine Form des fächerintegrierenden Unterrichtes dar, d.h. in einem gemeinsamen, nicht einzelnen Fächern zugeordneten Unterricht werden komplexe Themenstellungen bearbeitet. Bei größeren Vorhaben sollte die Projektmethode zum Einsatz kommen. Daneben sollten immer wieder Unterrichtsabschnitte geplant und durchgeführt werden, in denen elementare Fähigkeiten systematisch ausgebildet werden.

Eine enge Kooperation der beteiligten Lehrer und der Schulleitung im Sinne der gemeinsamen Planung, Durchführung und Auswertung des Unterrichtes ist demzufolge unverzichtbar.

3 Lernbereiche im Wahlpflichtfach Darstellen und Gestalten (Modulstruktur)

(siehe Lehrplan S. 9ff)

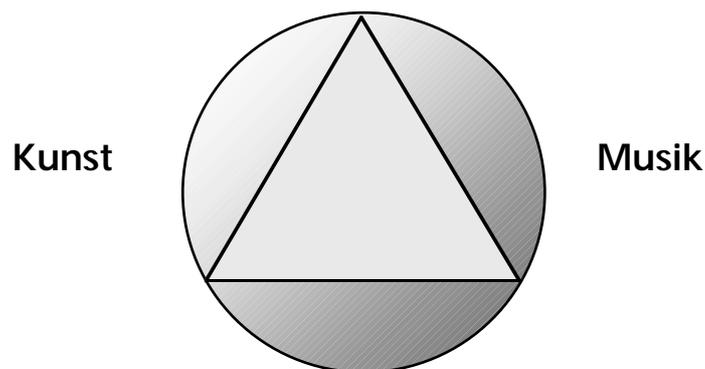
Der Unterricht umfasst die Lernbereiche Darstellendes Spiel, Kunst und Musik, die in einem modularen Aufbau phasenweise wechselnd die Führung übernehmen können.

Entsprechend der Gegebenheiten der Schule und Interessen der beteiligten Schüler und Lehrer kann abschnittsweise oder durchgängig ein Lernbereich zum Schwerpunkt gewählt werden, wobei die anderen Bereiche in angewandter, begleitender Funktion eingebunden sind.

Die folgenden Abbildungen sollen die drei grundlegenden Varianten des modularen Aufbaus veranschaulichen. Der an der Spitze stehende Lernbereich bildet jeweils den Schwerpunkt. Dieser Schwerpunkt kann für einen Teil des Schuljahres, für ein Schuljahr oder mehrere Schuljahre gewählt werden.

Modulstruktur 1

Darstellendes Spiel

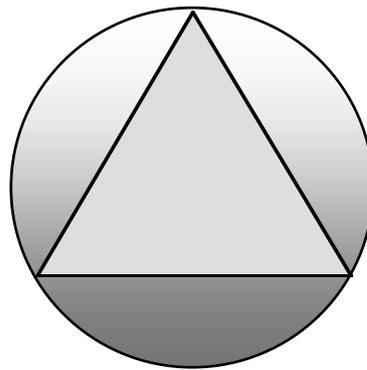


Beispiel: Inszenierung eines Theaterstücks

Modulstruktur 2

KUNST

Darstellendes Spiel



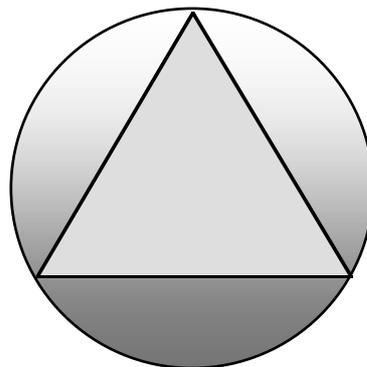
Musik

Beispiel: Vernissage

Modulstruktur 3

MUSIK

Darstellendes Spiel



Kunst

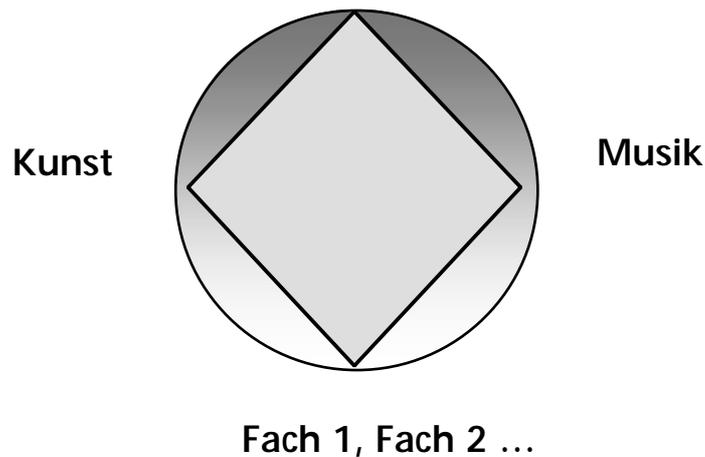
Beispiel: Inszenierung eines musikalischen Bühnenwerks

Weiterentwicklungen sind möglich. In jede der Modulstrukturen können für eine gewisse Zeit weitere Unterrichtsfächer einbezogen werden, z.B. Deutsch, Fremdsprachen, naturwissenschaftliche Fächer, Sport, Geschichte, Sozialkunde, Ethik, Religionslehre.

Das Wahlpflichtfach Darstellen und Gestalten kann so in unterschiedlich langen Lernepochen in allen Formen des fächerübergreifenden Arbeitens - fachübergreifender, fächerverbindender und fächerintegrierender Unterricht - organisiert werden.

Für die Projektarbeit in Klasse 10 bietet das Wahlpflichtfach Darstellen und Gestalten interessante Themen, Inhalte und Präsentationsformen.

Darstellendes Spiel



Beispiele:

Sport und Darstellendes Spiel/Kunst/Musik werden in ein Zirkus-Projekt integriert. Deutsch und Darstellendes Spiel/Kunst/Musik dienen der Umsetzung literarischer Werke in eine theatrale Inszenierung.

Fremdsprache und Darstellendes Spiel/Kunst/Musik dienen einer Inszenierung mit fremdsprachigen Anteilen.

Sozialkunde und Darstellendes Spiel/Kunst/Musik werden in ein Projekt der politischen Bildung integriert.

Die im Kurs Medienkunde erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten werden im Lehrgang und den Projekten erweitert und intensiviert.

Die Lernbereiche Kunst und Musik sind als inhaltliche Erweiterung und Vertiefung der Lehrpläne für die Fächer Kunsterziehung und Musik mit darstellerischen Komponenten zu verstehen. Sie können diese selbstständigen Unterrichtsfächer in der Stundentafel nicht ersetzen.

Innerhalb der Modulstrukturen gibt es keine klassenstufenspezifische Zuordnung von Unterrichtsinhalten. Stattdessen sind die zugehörigen Lernziele und -inhalte entsprechend der Klassenstufen im Sinne einer Progression auszurichten.

4 Bewertung und Zensierung im Wahlpflichtfach Darstellen und Gestalten

(siehe Lehrplan S. 7f)

Die Leistungsbewertung muss dem ganzheitlichen Charakter des Wahlpflichtfaches Darstellen und Gestalten mit der Integration sehr unterschiedlicher Leistungsbereiche Rechnung tragen.

Ziel der Leistungsbewertung im Wahlpflichtfach Darstellen und Gestalten ist, die Mehrdimensionalität ganzheitlicher Leistungen in angemessener und transparenter Form in eine eindimensionale Zensierung zu überführen.

Die Leistungsbewertung kann in folgenden Bereichen erfolgen:

- darstellerische Fähigkeiten und Fertigkeiten
- gestalterische Fähigkeiten und Fertigkeiten
- handwerklich-technische Fähigkeiten und Fertigkeiten
- organisatorische Fähigkeiten
- theoretische Fähigkeiten in den einzelnen Lernbereichen
- Teamfähigkeit

Beurteilungskriterien sind der Grad der

- Ideenvielfalt, Kreativität, Phantasie
- Eigenständigkeit, Teamfähigkeit
- Ausdauer, Zuverlässigkeit, Übernahme von Verantwortung, Flexibilität
- verbalen und nonverbalen Ausdrucksfähigkeit
- Kritik- und Urteilsfähigkeit
- Verknüpfung des Fachwissens und fächerübergreifenden Anwendung
- Verbindung mit eigenen Erfahrungen

Bei der Leistungsbewertung ist grundsätzlich von zwei Bereichen auszugehen:

Punktuelle Leistungsbewertung

- Leistungserhebung zum Nachweis theoretischen Wissens
- Bewertung darstellerischer, gestalterischer, handwerklich-technischer und organisatorischer Arbeitsergebnisse

Prozessuale Leistungsbewertung auf der Grundlage von

- Pädagogischem Tagebuch
- Beobachtungsbögen
- Selbsteinschätzung der Schüler, Gruppeneinschätzung, Einschätzung durch die Lehrer

Beide Bereiche der Leistungsbewertung sind sinnvoll miteinander zu verknüpfen. Punktuelle und prozessuale Leistungsbewertung zielen in unterschiedlichen An-

teilen auf alle Kompetenzbereiche. Damit kommt das Wahlpflichtfach Darstellen und Gestalten dem erweiterten Lernbegriff in besonderer Weise entgegen.

Da in das Wahlpflichtfach Darstellen und Gestalten sehr unterschiedliche Fähigkeitsbereiche eingehen, ist es notwendig, die Beurteilungskriterien für die Schüler transparent und plausibel zu machen. Es ist sinnvoll, zu Beginn eines jeden Projektes die Kriterien gemeinsam zu besprechen und festzulegen und am Ende auszuwerten.

Im Sinne einer Lernerfolgskontrolle, die auf die individuelle Entwicklung des Schülers und seiner Fähigkeiten und Fertigkeiten sowohl in der Einzel- als auch Gruppenarbeit zielt, sollten verschiedene Formen verbaler Beurteilung genutzt werden. Dabei ist der Selbsteinschätzung durch den Schüler ausreichend Raum zur Verfügung zu stellen.

5 Abschlussprüfung

Die mündliche Prüfung im Wahlpflichtfach Darstellen und Gestalten beinhaltet in jedem Falle einen praktischen und einen theoretischen Teil.

Organisation

- Die Prüfung wird in der Regel in Prüfungsgruppen von bis zu vier Schülern durchgeführt.
- Die Prüfungsteilnehmer erhalten zu Beginn der Konsultationszeit die Aufgabe für die praktische Prüfung. Nach der ersten Woche muss die Prüfungsgruppe eine Konzeption dazu vorlegen. Erst davon ausgehend ist die Formulierung eines Erwartungsbildes möglich, wobei beachtet werden muss, dass eine mögliche Änderung der Konzeption im weiteren Laufe der Erarbeitung in der Gruppe nicht ausgeschlossen wird. Die Prüfung sollte nicht am ersten Tag des Zeitraumes der mündlichen Prüfungen stattfinden, sodass den Prüfungsteilnehmern eine Vorbereitungszeit von 14 Tagen zur Verfügung steht.

Durchführung

- Die Präsentation des praktischen Teiles sollte ca. 10 Minuten dauern, wobei eine unmittelbare Vorbereitungszeit von bis zu 90 Minuten in Abhängigkeit von der Präsentationsform gewährt werden kann. Im Anschluss an die Präsentation erhalten die Prüfungsteilnehmer ca. 30 Minuten Vorbereitungszeit zur Reflexion ihres Arbeitsergebnisses in der Gruppe. Daran schließt sich der theoretische Prüfungsteil an. Dieser kann in Abhängigkeit von der Gruppenstärke bis zu 60 Minuten dauern.
- Die Fachprüfungskommission benötigt insgesamt ca. 60 Minuten für die differenzierte Bewertung der Leistungen des praktischen und theoretischen Teils und zur Erstellung der entsprechenden Prüfungsprotokolle (ca. 30 Minuten nach der Präsentation und 30 Minuten nach dem theoretischen Prüfungsteil).

Inhalt

Die Prüfungsteile beinhalten:

Praktischer Teil: Präsentation

Theoretischer Teil: Reflexion des Arbeitsergebnisses
Theoriefragen mit Bezug zur Präsentation und/oder zu anderen Unterrichtsinhalten

Im theoretischen Teil muss jeder Prüfungsteilnehmer einer Gruppe zu allen Schwerpunkten aussagefähig sein.

Bewertung

Die sich aus dem praktischen und theoretischen Teil ergebenden Noten sollten annähernd gleichgewichtig in die zu bildende Prüfungsnote eingehen, wobei zwischen den Gruppenteilnehmern differenziert werden muss.

Die oben genannten Ausführungen gelten sowohl für den Erwerb des Realschulabschlusses als auch für den Erwerb des Qualifizierenden Hauptschulabschlusses. Eine Differenzierung im Anforderungsniveau und im Zeitrahmen ist folglich Bedingung.

6 Rahmenbedingungen für das Wahlpflichtfach Darstellen und Gestalten

Personelle Voraussetzung für das Angebot des Wahlpflichtfaches Darstellen und Gestalten sollten ein bzw. zwei ausgebildete/in der Ausbildung befindliche Spielleiter sein. Die Qualifizierung erfolgt in Form einer Weiterbildungsmaßnahme des ThILLM. Zudem können mögliche regionale und zentrale Fortbildungsangebote genutzt werden.

Wenn mehrere Lehrer gemeinsam in einer Klassenstufe unterrichten, sollte die Möglichkeit der Koordination innerhalb und außerhalb des Unterrichtes gegeben sein, z.B. in Form einer gemeinsamen Freistunde.

Da im Wahlpflichtfach Darstellen und Gestalten vorrangig projektbezogen gearbeitet wird, besteht außerdem die Möglichkeit, ausgehend vom jeweiligen Projektcharakter weitere Lehrer anderer Fachbereiche mit einem Teil ihrer Stunden zeitweise zu beteiligen. Beispielsweise bietet sich eine Kooperation mit dem Kernbereich Wirtschaft – Recht – Technik an.

Des Weiteren ist die Zusammenarbeit mit verschiedenen außerschulischen Partnern möglich, z.B. innerhalb der Schuljugendarbeit.

Unterschiedliche Organisationsmodelle, die den Gegebenheiten der jeweiligen Schule entsprechen, sind einsetzbar, z.B. Bilden separater Jahrgangsklassen, jahrgangübergreifende Lerngruppen.

Ausgehend vom 3-Wochenstunden-Modell kann der Unterricht in zwei Formen organisiert werden:

- als Block von drei Unterrichtsstunden oder
- als Verbindung von einer Doppel- und einer Einzelstunde.

Die Unterrichtsstunden sollten zu Beginn oder am Ende eines Unterrichtstages angeordnet sein. Im Rahmen einer flexiblen Unterrichtsplanung sollten je nach Erfordernis zusätzliche Stunden genutzt werden können. Sollten dem Fach nur zwei Wochenstunden zugewiesen werden, müssen diese als Doppelstunde geplant werden.

Bei Bedarf sollte die Möglichkeit bestehen, parallel in Gruppen zu arbeiten oder zeitweise epochal zu unterrichten.

Die Stärke der Lerngruppe sollte 16 Schüler nicht überschreiten. Die Möglichkeiten dafür müssen ggf. im Rahmen der Stundenglobalisierung erreicht werden.

Die räumlichen und technischen Bedingungen müssen das Arbeiten mit differenzierten theatralen, bildnerischen und musikalischen Mitteln in einer geeigneten Atmosphäre ermöglichen: große, variabel nutzbare Räume mit der Möglichkeit der Schaffung separater Arbeits- und Zuschauerplätze, geeigneter Bodenbelag, z.B. Teppichboden, Verdunklungsmöglichkeit sowie ausreichende Licht- und Tontechnik.

Außerdem sollte es einen Raum geben, in dem Materialien gelagert werden und auf die als Fundus ständig zugegriffen werden kann.

II. Praktischer Teil

1 Beispiele für Unterrichtseinheiten und Projektskizzen

Crashkurs – Grundlagen des Darstellenden Spiels

Klassenstufe: 7

Zeitumfang: ca. 18 Unterrichtsstunden

Bezug zur Modulstruktur: Schwerpunkt Darstellendes Spiel

Lehrplanbezug: S.17–18

Lernziele

Darstellendes Spiel

- Kennen lernen und Vertrauen
- Wahrnehmen des eigenen Körpers
- Sensibilisieren für Bewegungsabläufe
- Steigern der Körperspannung
- Finden von körperlichen Ausdrucksformen
- Bewusst machen von Atmung
- Erproben unterschiedlicher Sprech- und Atemtechniken
- Agieren, Reagieren, Improvisieren
- Wahrnehmen und Geben von Impulsen
- Wahrnehmen des Raumes
- Bewegung im Raum
- Raumchoreografie

Musik

- Kennen lernen der Wirkung von Musik zur Unterstützung und Verfremdung
- Auswählen geeigneter Musikstücke

Methodische Schrittfolge

- Realisieren der Unterrichtseinheit unter Berücksichtigung zweier Schwerpunktthemen, von jeweils einem Kollegen angeleitet
- Nutzen von vier Doppelstunden zur Thematik „Körper und Bewegung“ und vier Einzelstunden äquivalent zur Thematik „Atmung und Stimme“
- Sensibilisieren/Kennen lernen/Vertrauen – Durchführen gezielter Übungen zur Entwicklung eines Gruppengefühls
- Ruhe und Bewegung – Kennen lernen kontrastreicher Gestaltungsmittel, Erhöhen der Wahrnehmungsfähigkeit, Steigern des Körperbewusstseins
- Spannung und Entspannung – Bewusst machen von Körperspannung als bühnenwirksames Mittel
- Kennen lernen und Einsetzen rhythmischer Mittel für theatrale Gestaltungsprozesse
- Nutzen einer Doppelstunde zum selbstständigen Erarbeiten einer theatralen Aktion durch die Schüler
- Nutzen von drei Unterrichtsstunden für das Vorbereiten, Präsentieren und Auswerten am Präsentationstag

Präsentationsform

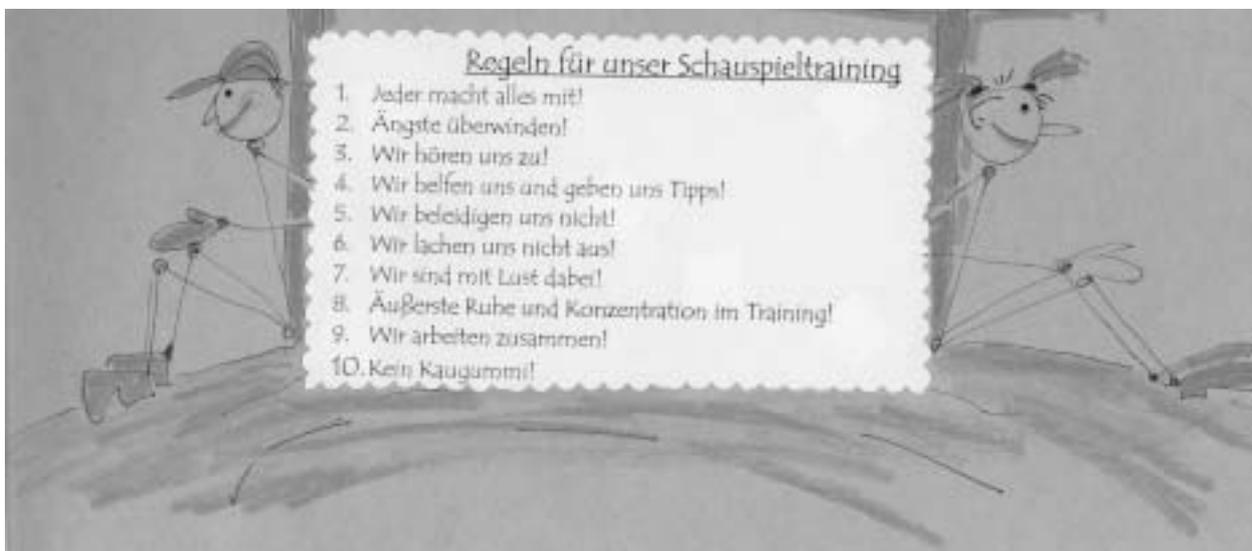
- Theatrale Aktionen

Hinweise zur Bewertung

- Benoten der theatralen Aktion in Bezug auf erkennbares Umsetzen einer Thematik, Nutzen unterschiedlicher Gestaltungsmittel, kontinuierliches Zeigen der Bühnenpräsenz
- Erteilen von Einzel- und/oder Gruppennoten möglich
- Erstellen von Videomaterial zur genaueren Bewertung dienlich

Bemerkungen

- Einplanen eines angemessenen Zeitvolumens bezüglich der Präsentationen, deren Vorbereitung, Aufführung und Auswertung
- Frühzeitiges Schulen von Publikumserfahrung berücksichtigen



Regeln für unser Schauspieltraining

1. Jeder macht alles mit!
2. Ängste überwinden!
3. Wir hören uns zu!
4. Wir helfen uns und geben uns Tipps!
5. Wir beleidigen uns nicht!
6. Wir lachen uns nicht aus!
7. Wir sind mit Lust dabei!
8. Äußerste Ruhe und Konzentration im Training!
9. Wir arbeiten zusammen!
10. Kein Kaugummi!

GRUNDREGELN FÜR ERFOLGREICHES BÜHNENSPIEL

KONZENTRIERE DICH AUF DICH UND DAS SPIEL !

NIMM DICH SELBST BEIM SPIEL ERNST !

SEI DIR DARÜBER IM KLAREN, DASS DEINE AKTION WICHTIG IST !

HALTE WÄHREND DES GESAMTEN SPIELS DIE SPANNUNG !

VERSETZE DICH SO GUT WIE MÖGLICH IN DIE EMOTIONALE STIMMUNG DER JEWEILIGEN AKTION UND BRINGE SIE DURCH DEIN SPIEL DEUTLICH ZUM AUSDRUCK !

SPRICH DEUTLICH, DAMIT DAS PUBLIKUM DICH GUT VERSTEHEN KANN !

IMPROVISIERE, FALLS DU ZUM BEISPIEL TEXT VERGESSEN HABEN SOLLTEST ! ZEIGE KEINE UNSICHERHEIT !

KONZENTRIERE DICH IN MOMENTEN, IN DENEN DU PASSIV BIST, AUF DEINEN ATEM UND RICHTE DEINEN BLICK ZUM BEISPIEL AUF EINEN NEUTRALEN PUNKT .

DENKE IMMER DARAN, DASS DU ALS MITGLIED EINES ENSEMBLES VERANTWORTUNG FÜR DICH UND DIE ANDEREN ÜBERNEHMEN MUSST UND SOMIT EINEN ENTSCHEIDENDEN BEITRAG ZUM ERFOLG DES SPIELS LEISTEST !

VIEL SPASS UND ERFOLG BEIM SPIEL !



DER WIND UND DAS MEER

Das Meer ist ein Acker,
der Acker des Windes.

Der Wind aber sät nicht,
der Wind aber mäht nicht.
Schläft er, dann liegt er,
wacht er, dann pflügt er.

Das Meer ist sein Acker,
der Himmel sein Haus.

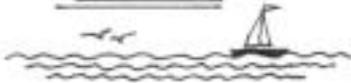
Da kommt er heraus,
da geht er hinein.
Da ist er allein.
Da schlummert er ein.

Da ackert im Traum er.
Er ackert das Traummeer.



! ARBEITSAUFTRAG !

Erarbeitet in den nächsten **3!** Unterrichtsstunden
eine PRÄSENTATION zum Gedicht:

=  Der Wind und das Meer =


Stellt eure Arbeit unter das Motto-GEGENSÄTZE-
und versucht in eurer Präsentation viele unterschied-
liche Mittel, die ihr während der letzten Stunden
kennen gelernt habt, gegenüberzustellen.

Arbeitet mit Körper UND Stimme und achtet darauf,
dass ihr in der Präsentation den Text sicher beherrschen
müsst.

Für das Gezeigte erhaltet ihr eine Gruppennote.

Viele gute Ideen und Spaß beim Arbeiten! !

AUSWERTUNG zu:

• DER WIND UND DAS MEER •

NAME: _____

I. Wie schätzt du die Gruppenleistung während der Präsentation ein?



II. Beurteile deine eigene Leistung bezogen auf die folgenden SCHWERPUNKTE!

• Textsicherheit →

• Aussprache →

• Körperspannung →

• Genauigkeit →

• Mitarbeit bei der Erarbeitung der Idee →

III. Welche Gegensätze habt ihr in eurer Präsentation gezeigt?



FEEDBACK

Geben bedeutet, den Spielern eine Rückmeldung zu geben.

FEEDBACK

Nehmen bedeutet, als Spieler eine Rückmeldung zu erhalten.

Worüber? Über das Gesehene, Gehörte, Gefühlte während einer Präsentation, aber auch Unklarheiten, Fragen zu dem Erlebten.

Wozu? Um zu erfahren, was bei den Zuschauern angekommen ist, ob Wirkungsabsichten verstanden wurden. Um Anregungen für die Weiterarbeit zu erhalten, Ideen für Veränderungen zu bekommen.

Wie? So, dass es Mut macht und eine Hilfe ist.

REGELN FÜR EIN FEEDBACKGESPRÄCH:

Geben:

Sei aufmerksam während der Präsentation!

Beginne mit dem Positiven! Beschreibe Beobachtetes, ohne es zu bewerten. (zu Personen, Text, Kostüm, Musik, Licht ...)

Sprich ganz direkt Beispiele aus dem Stück an.

Rede in Ich-Sätzen!

Stelle Fragen zu Dingen, die du nicht verstanden hast, die dir unklar sind.

Gib Hinweise zu veränderbaren Dingen.

Keine groben, persönlichen Wertungen!

Nichts ist schlecht oder falsch!

Nehmen:

Bleibe auf der Bühne vor den Zuschauern.

Lass zuerst die Zuschauer reden. Keine Entschuldigung oder Einleitung zu deinem Spiel!

Hör dir die Rückmeldung ruhig an, unterbrich die Sprecher nicht!

Frage nach, was jemand genau meint.

Reagiere in Ich-Aussagen. Keine Abwehr!

Nimm Kritik als Anregung, sei bereit, deine Arbeit zu überdenken, zu verändern.

Pantomime

Klassenstufe: 7/8

Zeitumfang: ca. 25 bis 30 Unterrichtsstunden

Bezug zur Modulstruktur: Schwerpunkt Darstellendes Spiel

Lehrplanbezug: S. 17-18

Lernziele

Darstellendes Spiel

- Körperwahrnehmung und Sensibilisierung für Bewegungsabläufe
- Steigern der nonverbalen Ausdrucksfähigkeit und Körperspannung
- Finden von körperlichen Ausdrucksformen
- Trainieren von Mimik und Gestik
- Grundlagen einfacher Pantomime
- Agieren und Reagieren
- Improvisieren
- Analysieren von kurzen Rollen
- Erarbeiten von Figuren
- Erarbeitung einer szenischen Darstellung ohne Vorlage in Gruppenarbeit
- Publikumserfahrung durch konstruktive Kritik nutzen

Kunst

- Gestalten des Bühnenhintergrundes

Musik

- Einsatz von Begleitinstrumenten für einzelne Sketche
- Verfassen eigener Komposition für Sketch
- Auswahl geeigneter Musikstücke

Methodische Schrittfolge

- Kleinschrittiges Vorgehen bei der Vermittlung der Grundlagen der Pantomime
- Nutzen von Situationen aus dem Erfahrungsbereich der Schüler
- Training von Bewegungs- und Stimmungspantomime
- Zunächst einzelne Situationspantomime entwickeln, dann Pantomime mit Partner und in Gruppe
- Pantomimisches Kurzstück mit eigener musikalischer Begleitung erarbeiten und umsetzen
- Nach Einzelpräsentationen der Gruppen wird das beste Stück mit der gesamten Klasse umgesetzt
- Später Teilung der Klasse in Spieler und Begleiter

Präsentationsformen

- Video
- Theatrale Aktion

Hinweise zur Bewertung

- Benoten der Situationspantomime nach vorgegebenen Kriterien (Originalität, Körperspannung, Mimik und Gestik...)
- Gruppenarbeit mehrgliedrig bewerten: Arbeitsweise, Nutzen von Gestaltungsmitteln, Ideen und Umsetzung

Bemerkungen

- Einplanen eines angemessenen Zeitvolumens zur Erarbeitung von Gruppenstücken
- Möglichkeit zur räumlichen Trennung der Gruppen schaffen



AUSWERTUNG		
GESTALTUNGS-AUFGABE		
PANTOMIME		
NAMEN	FRAGEN & ERWÄHNUNG	GEWÄRTIGKEIT

Die Bewertungsschwerpunkte können 0-3 Punkte vergeben werden.
Die Punktzahlungen soll mündlich begründet werden können.



Standbilder

Klassenstufe: 7/8

Zeitumfang: ca. 12 bis 15

Unterrichtsstunden

Bezug zur Modulstruktur:

Schwerpunkt Darstellendes Spiel

Lehrplanbezug: S. 17–18



Lernziele

Darstellendes Spiel

- Finden von körperlichen Ausdrucksformen
- Steigern der nonverbalen Ausdrucksfähigkeit und Körperspannung
- Nutzen von Mimik und Gestik
- Körperwahrnehmung in Bewegungsabläufen
- Improvisieren
- Freisetzen von Phantasie und Kreativität

Kunst

- Nutzen von Maske und Kostüm
- Gestalten von Spielräumen

Musik

- Auswählen geeigneter Musikstücke zur Steigerung der Aussage
- Harmonisierung zwischen Körper und Musik

Methodische Schrittfolge

- Kennen lernen des theatralen Mittels Standbild
- Üben des Zusammenstellens von Standbildern zu vorgegebenen Situationen
Beständiges Reflektieren durch Betrachten, Deuten, Verändern
- Selbständiges Arbeiten unter Anleitung
- Finden von aussagekräftigen Standbildern zu unterschiedlichen Themen
(Musik, Text, Stimmung)
- Präsentieren/Rezipieren
- Reflektieren und Diskutieren des Ergebnisses

Präsentationsform

- Theatrale Aktion/Performance

Hinweise zur Bewertung

- Beobachten prozessualer Leistungen
- Bewertungsschwerpunkte setzen, z.B. Ideenfindung, spielerische Qualität, Reflektionsfähigkeit

Bemerkungen

- Gewährleisten langer Arbeitsphasen beim Kennen lernen und Erproben von Standbildern

Märchen total

Klassenstufe: 7/8

Zeitumfang: ca. 36 Unterrichtsstunden

Bezug zur Modulstruktur: Schwerpunkt Darstellendes Spiel

Lehrplanbezug: S. 17-18

Lernziele

Darstellendes Spiel

- Entwickeln eines Spielkonzeptes aus gruppeneigenen Ideen zu Märchenmotiven
- Verfremden herkömmlicher Handlungsmuster, freies Interpretieren, Finden verschiedenartiger Deutungen
- Erstellen von Szenendramaturgien
- Entwerfen und Konkretisieren von Figuren, z.B. durch Rollenbiografie
- Selbständiges Anleiten von spielerischen Prozessen
- Komposition der Einzelszenen zu einer Geschichte
- Gewinnen von Publikumserfahrung
- Dokumentieren des gesamten Arbeitsprozesses

Kunst

- Entwickeln eines Ausstattungskonzeptes mit Bezug zur Lebenswirklichkeit der Schüler, z.B. Figurine/Maske/Kostüm, Requisite, Bühnenbild, Lichtregie

Musik

- Auswählen geeigneter Musik zur Unterstützung spezieller Inhalte
- Nutzen von Musik zum Finden körperlicher Ausdrucksformen

Methodische Schrittfolge

- Finden gruppeneigener Spielszenen durch Assoziieren und Improvisieren
- Sammeln und Auswählen geeigneter Ideen
- Festlegen eines Spielkonzeptes
- Finden einer Rahmenhandlung für zahlreiche bereits entstandene Szenen
- Entwickeln eines Textbuches
- Finden von Rollencharakteren
- Festigen der Spielszenen durch Probenarbeit
- Gestalten von Kostümen, Masken, Requisiten, Kulissen
- Verbinden der Einzelszenen mit der Rahmenhandlung
- Koordinieren von Spiel, Ausstattung und Technik in den Endproben

Präsentationsformen

- Theatrale Aktion

Hinweise zur Bewertung

- Bewertung des Endergebnisses als Gruppenleistung
- Einzelbewertung während der Rollenerarbeitung
- Bewertung der Dokumentationen

Bemerkungen

- Zeitlichen Raum für ständige Reflexionen geben
- Kontinuierliches Begleiten der Dokumentation

ROLLENBIOGRAFIE

(als innerer Monolog einer Person über sich selbst)

- Wer bin ich ?
- Wie alt bin ich?
- Wie sehe ich aus?
- Was ist meine Beschäftigung/ Beruf/ Stellung ?
- Was ist typisch für mich?
- Welche Eigenheiten habe ich ?
- Welche Gesten /Mimik/ Gangart lässt mich erkennen?
- Wie ist meine Sprache ?
- Habe ich etwas bei mir ?
- Aus welchen häuslichen Verhältnissen komme ich?
- Wie klug bin ich?
- Wie ist mein Temperament?
- Welche Werte sind mir wichtig ?
- Wie verhalte ich mich gegenüber anderen Personen im Spiel?
- Welche Beziehung habe ich zu ihnen ?
- Wie sehen sie mich?
- Welche Absichten hege ich ihnen gegenüber ?
- Wie verhalte ich mich im tragenden/ im spannendsten Teil der Handlung?
- Welche Gefühle ,Interessen, Sichtweisen bestimmen meine Handlungen ?
- Was denke ich über das „Hauptproblem“ im Spiel ?
- Wie verändere ich mich im Verlauf der Handlung ?
- Wer bestimmt mein Verhalten ?

ROLLENBIOGRAFIE



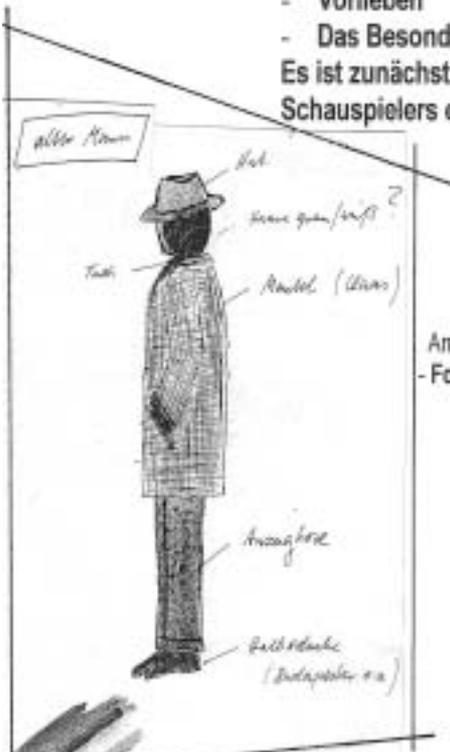
Figurine

= Entwurf des Kostüms als Arbeitsvorlage für den Kostüm- u. Maskenbildner

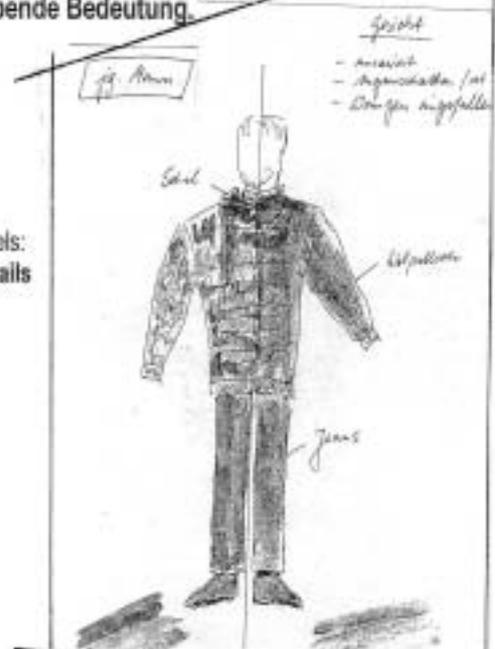
Kostüm = äußeres Erscheinungsbild von Figuren, es „erzählt“ etwas über die Figur:

- Charakter
- Herkunft
- Zugehörigkeit zu einer Gruppe
- Gefühle
- Vorlieben
- Das Besondere

Es ist zunächst nur Hülle, erst im Einklang mit dem Spiel des Schauspielers erhält es seine sinngebende Bedeutung.



Am Kostüm arbeitet man mittels:
- Form - Farbe - Struktur - Details



Aufgabe: Entwirf ein Kostüm für dich als Tourist und als Märchenfigur. Beachte, dass die Kleidung so gewählt sein muss, dass ein aufwendiges Umkleiden beim Rollenwechsel entfällt. Zeichne 2 Figurinen und beschrifte sie. Stell der Gruppe deine Entwürfe vor und begründe deine Wahl.

John Maynard

Klassenstufe: 7

Zeitumfang: ca. 8 bis 10 Unterrichtsstunden

Bezug zur Modulstruktur: Schwerpunkt Darstellendes Spiel

Lehrplanbezug: S. 17–18

Lernziele

Darstellendes Spiel

- Adaption einer nichtdramatischen Textvorlage
- Entwickeln einer Szenenfolge
- Bewusstes Anwenden von Spannungsbögen
- Entwerfen und Konkretisieren der Figuren als Typ
- Erstellen von Text in Anlehnung an das Original
- Spielen in fiktiven Räumen

Musik

- Finden begleitender Musik

Methodische Schrittfolge

- Kennen lernen des Textes/Erfassen des Inhaltes
- Klären von Stimmungsgehalten
- Festlegen und Herausarbeiten für den Spannungsbogen geeigneter Situationen
- Zusammenstellen von die jeweiligen Situationen kennzeichnenden Textteilen
- Verdeutlichen des Handlungsverlaufes ausgehend von Standbildern
- Verbinden von Standbildern und Sprechtext
- Auswählen von Musik und Geräuschen
- Suchen nach Möglichkeiten der fließenden Verbindung der Standbilder
- Koordinieren von Standbild, Bewegung, Text, Musik und Geräusch

Präsentationsformen

- Theatrale Aktion

Bemerkungen

Ausgehend vom Originaltext bietet es sich auch an, die Handlung gezielt zu verfremden, z.B. durch Veränderungen bezogen auf Figur, Ort und Zeitsowie die Auswahl der darstellerischen Mittel. Eine der Alterststufe entsprechende Variante ist das figurale Spiel. Hier ergeben sich vielfältige Anknüpfungspunkte zum bildnerischen Gestalten, z.B. Bau von Objekten, Handpuppen, Stabpuppen, Marionetten, Schattenfiguren. (Siehe folgende Projektskizze!)

Die hier beschriebene Unterrichtseinheit lässt sich fächerübergreifend mit Deutsch oder/und Kunst realisieren.

PROJEKTSKIZZE

**Klasse 7
„Die Vierte“ RS Gera**

John Magnard

„Wer ist John Magnard?“

Text erfassen
Genre Ballade *

**März/
April**

„Alle Herzen sind froh
alle Herzen sind frei
da klingst aus dem
Schiffsräum her wie
Ein Schrei ...“

Auswahl von Situationen
u. deren Stimmungsgehalt/
kennz. Wortmaterial *

„Am Bugspriet stehen sie
zusammengedrängt.“
„Ja, Herr. Ich bin.“
„Und in die Brandung
was Klippe, was Stein,
Jagt er die Schwalbe
Mitten hinein.“

Standbilder zu Situationen *
Textwahl
Musikwahl
Geräusche

→ **PRÄSENTATION** ←

„Herzlich willkommen in
unserer Sondersendung
„Wir suchen dich“ aus
dem aktuellen Anlass
des Verschwindens von
Karl Schmidt.
Ein Familienmann!
Ans hielt er bis er das
Klo gewann.
Er hat seine Familie gerettet
Bis zum Thron.
Er verschwand von dort.
War das sein Lohn?“

Adaption der Ballade *
Thema
Szenarium
Figuren
figurales Spiel

**Mai/
Juni**

→ **PRÄSENTATION** ←

Antikes Theater

Klassenstufe: 8/9

Zeitumfang: ca. 24 bis 30 Unterrichtsstunden

Bezug zur Modulstruktur: Schwerpunkt Darstellendes Spiel

Lehrplanbezug: S. 17/18

Lernziele

Darstellendes Spiel

- Kennen lernen der Ursprünge des antiken Theaters – insbesondere der Spezifika von Ritus und Epos
- Erwerben von Wissen über die Entwicklung und Besonderheiten des Theaters der Antike – genrespezifische, inszenatorische und architektonische Merkmale/Organisationsformen
- Bewusstes Wahrnehmen des Körpers in Bewegungsabläufen
- Entwickeln von Raumchoreografien
- Erkennen und Anwenden der Wirkung unterschiedlicher theatraler Zeichen
- Erproben verschiedener Sprechtechniken
- Auseinander setzen mit dramatischen Figuren und deren Konflikten

Kunst

- Herstellen und Nutzen von Masken, Kostümen und Objekten
- Körperbemalung

Musik

- Auswählen und Einsetzen geeigneter Begleit- und Rhythmusinstrumente
- Verbinden von Geräusch, Klang, Rhythmus und Bewegung

Methodische Schrittfolge

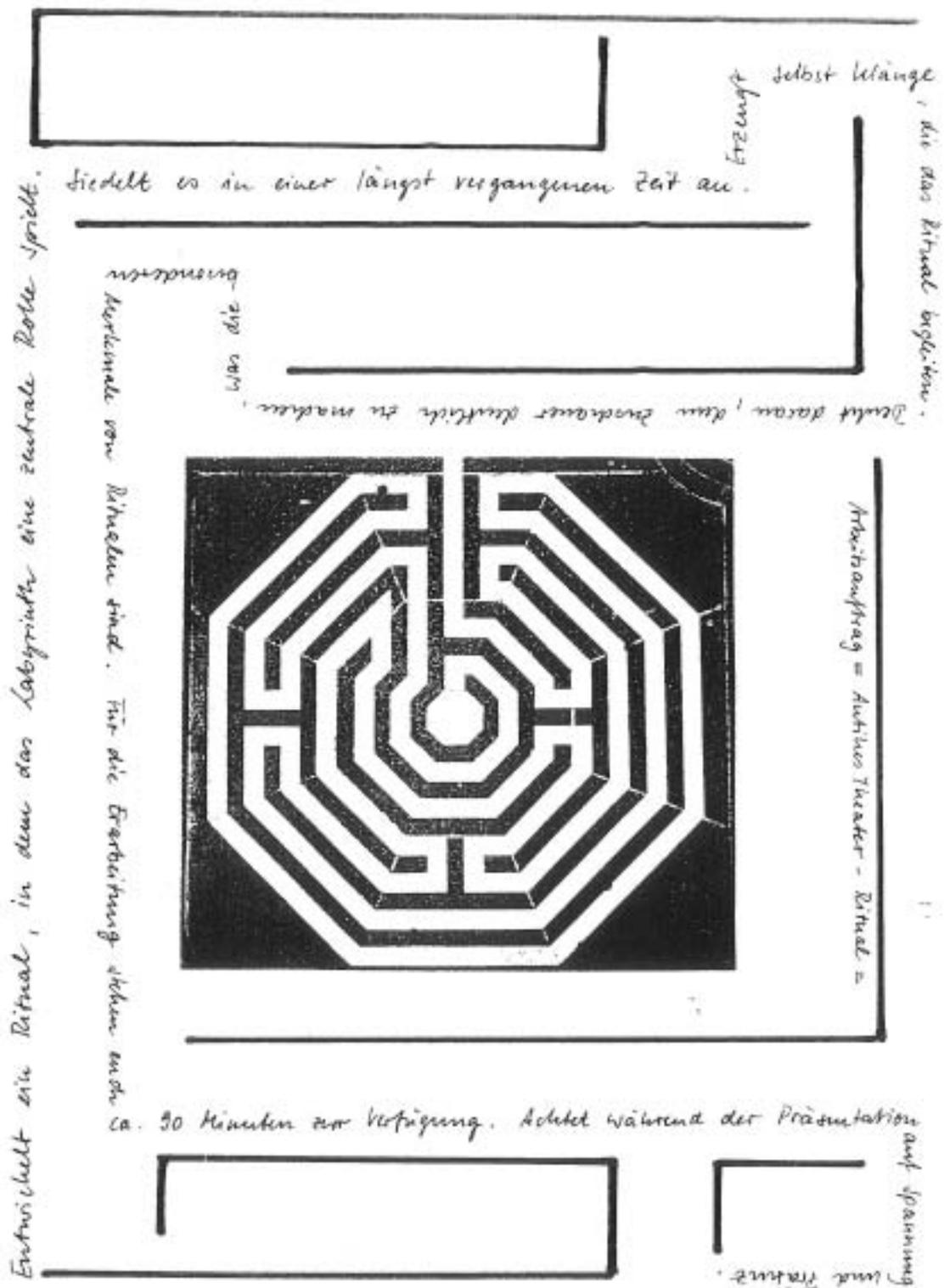
- Erarbeiten und Erkennen der Unterschiede zwischen Ritus, Epos und Theater
- Erwerben von Kenntnissen über antike Kulte
- Untersuchen von Besonderheiten des Rituals/Herstellen von kultischen Objekten, Masken und Kostümen – Erproben ihrer Bespielbarkeit
- Kennen lernen und Nutzen geeigneter Klang- und Rhythmusinstrumente
- Erproben von raumchoreografischen Gestaltungsmöglichkeiten
- Angeleitetes Verbinden der verschiedenen Elemente und Erfahrungen zu einer theatralen Aktion
- Selbstständiges Entwickeln eines Rituals
- Untersuchen von Besonderheiten des Epos
- Entwickeln der Sprechfassung eines epischen Textes
- Untersuchen von Besonderheiten des antiken Theaters/Dramas
- Durchführen von spielpraktischen Übungen zur Rolle des Chores im antiken Drama
- Auseinandersetzen mit dem antiken Medea-Stoff/Analysieren spezifischer Konflikte der Dramenfigur/Anwenden unterschiedlicher theatraler Mittel zur Verdeutlichung dramatischer Gegensätze

Präsentationsformen

- Theatrale Aktion
- Performance

Bemerkungen

- Nutzen von Naturräumen möglich





Die vier Elemente

Klassenstufe: 7/8

Zeitumfang: ca. 30 Unterrichtsstunden

Bezug zur Modulstruktur: Schwerpunkt Darstellendes Spiel

Lehrplanbezug: S. 17/18

Lernziele

Darstellendes Spiel

- Körperwahrnehmung, Steigern der Ausdrucksfähigkeit und Körperspannung
- Finden von körperlichen Ausdrucksformen zur Darstellung der vier Elemente
- Erproben von Bewegungschoreografien zu Musik
- Bearbeiten nichtdramatischer Textvorlagen
- Erarbeiten einer szenischen Darstellung
- Schaffen von fiktiven Räumen
- Entwickeln des Bewusstseins für Sprechtechnik, Atmung

Kunst

- Üben des Einsatzes verschiedener bildnerischer Mittel
- Kennen lernen der Kunst des Bodypaintings
- Stilisieren zum Thema, Finden vereinfachter Formen zur Darstellung der Elemente
- Erleben von Farbwirkung

Musik

- Auswählen geeigneter Musikstücke
- Einsetzen von Rhythmusinstrumenten

Methodische Schrittfolge

- Langfristiges Sammeln von Material in Form von Sachtexten, Bildern, Fotos, Gegenständen und Musikstücken zum Thema
- Entwickeln einer Meditationsübung
- Gestalten eines Bildes zu einem Element
- Auswerten in Form von Vorträgen, Ausstellen der Materialien und Anleiten/Erleben der Meditationsübungen
- Erproben von Bewegungschoreografien zu selbstgewählter Musik
- Sammeln und Erproben von Gestaltungsideen für die Körperbemalung/Üben der Maltechnik am Körper
- Anfertigen von Gipsabdrücken
- Verfremden von Texten
- Erproben von Sprechtechniken,
- Erarbeiten einer szenischen Darstellung
- Erspielen eines Raumes, Schaffen von Spielräumen
- Feedback durch Stimmungsfotos, Auswertungsbögen, Gespräche

Präsentationsformen

- Theatrale Aktion
- Ausstellung
- Sammelmappe

Hinweise zur Bewertung

- Erstellen von Videomaterial zur genaueren Bewertung dienlich
- Berücksichtigen prozessualer Bewertungen
- Anerkennen besonderer Gestaltungsideen



Die 4 Elemente

Fertige eine Mappe zum Thema: „Die 4 Elemente“ an.

1. Stelle Beobachtungen (z.B. in der Natur/durch die Medien) zu den 4 Elementen an und erläutere deine Erfahrungen.
 - Beschreibe, wie verschieden sie sich dem Menschen darbieten können. Erkläre dies.
 - Nenne Nutzungsmöglichkeiten durch den Menschen. Werte sie.
 - Erläutere Auswirkungen von extremen Erscheinungen der vier Elemente. Denke dabei immer in beide Extremrichtungen.

WÄHLE SELBST EINE DARSTELLUNGSFORM FÜR DEINE ERGEBNISSE AUS DIESER AUFGABE. BILDICHE ILLUSTRATIONEN WERDEN ERWARTET.

2. Überlege oder noch besser probiere aus, welche Gefühle die vier Elemente beim Kontakt mit deiner Haut hervorrufen.

BESCHREIBE DIE GEFÜHLE BEIM ERLEBEN EINES ELEMENTES IN EINER KLEINEN MEDITATIONSÜBUNG, BEI DER ALLE MITSPIELER MIT GESCHLOSSENEN AUGEN AM BODEN LIEGEN UND DU IHNEN MIT DEINEM ERZÄHLEN DAS GEFÜHL NAHEBRINGEN SOLLST.

Z.B.: Stell dir vor, du liegst mit geschlossenen Augen auf einer Wiese. Deine Arme sind ausgebreitet. Um dich herum summen Insekten. Das Gras weht im Wind an deine Arme. Du riechst den Duft von blühender Kamille. Du spürst an der Wärme auf deinem Gesicht, dass eine Wolke vor die Sonne gezogen ist. Nach und nach wird es kühler, die Wolken verdichten sich und plötzlich trifft dich der erste Regentropfen auf die Stirn. Er platscht genau zwischen deine Augen. Du spürst seinen Aufprall und sein Verlaufen zum linken Auge hin usw.

HIER SIND MINDESTENS 200 WÖRTER GEFRAGT! FINDE DAZU EIN PASSENDES FOTO ODER BILD!

3. Wähle dir ein Element aus, zu dem du dich besonders hingezogen fühlst. BEGRÜNDE DEINE WAHL IN ZEHN SÄTZEN. VERWENDE ANSCHAULICHE ADJEKTIVE UND SUBSTANTIVE.

4. Sammle Materialien aller Art, die man benutzen könnte, um dein Element plastisch darzustellen.

MINDESTENS SECHS VERSCHIEDENE MATERIALIEN SIND GEFRAGT. ORDNE JEDEM MATERIAL, FÜR WELCHE EIGENSCHAFT DEINES ELEMENTES ES ZUR DARSTELLUNG GEEIGNET IST. (TABELLE!)

5. Wähle ein Musikstück aus, das das Wesen deines Elementes untermalt. (Titel, Interpret, Komponist – CD/Kassette besorgen / Text?)

ERKLÄRE UNS BEIM HÖREN; WAS DICH INSPIRIERT HAT; WELCHE STELLEN AN WELCHE WESENSART DEINES ELEMENTES ERINNERN. LEGE DIR ZUR VORBEREITUNG IN DER MAPPE EINEN GEGLIEDERTEN STICHPUNKTZETTEL AN.

6. Gestalte ein Bild im Format A 2. Stelle darauf mit Hilfe von Farben, Linien und Mustern dein Element in all seinen Erscheinungen dar. (Keine bildhafte Darstellung!)

AM ENDE DEINER AUFGABENERLEDIGUNG ENTWIRF EINE ANSPRECHENDE GESTALTUNG DES OBERDECKELS DEINER MAPPE, DIE SOFORT AUF DAS VON DIR GEWÄHLTE ELEMENT SCHLIESSEN LÄSST.

Erspielen eines Raumes

Setzt den vorgegebenen Text in eine Szene um, indem ihr einen Raum schafft, in welchem die Dialoge schauspielerisch gehalten werden. Es muss einen Bezug zu einem der vier Elemente geben.

Beachtet die Regeln der Benutzung von Kulisse und Requisiten.

Findet eine kreative Umsetzung des Textes.

Wendet die erlernten Möglichkeiten an.

Bereitet euch darauf vor, die von euch gewählte Umsetzung des Textes zu erläutern.

Text 1

- Fischer, wie tief ist das Wasser?
- 2m tief.
- Wie kommen wir hinüber?
-
-
-

Text 2

- Wo sind die Menschen?
- Die Menschen? Es gibt, glaub ich, sechs oder sieben. Ich habe sie vor Jahren gesehen. Aber man weiß nie, wo sie zu finden sind. Der Wind verweht sie.
- Ihnen fehlen wohl die Wurzeln?
- Ja, das ist sehr übel.
-
-
-

Text 3

- Mach die Äuglein zu, mein Kind.
- Draußen weht ein schlimmer Wind.
- Will das Kind nicht schlafen ein,
- Bläst er in das Bett hinein.
-
-
-

Text 4

- Frankfurt. Zehntausend Fische ersticken im öligen Main.
- Kein Grund für die Bürger der Stadt zu erschrecken.
- Die Strömung ist günstig.
-
-
-

Text 5

- Guten Tag.
- Guten Tag – Guten Tag – Guten Tag.
- Wer bist du?
- Wer bist du – Wer bist – Wer bist du
- Seid meine Freunde. Ich bin allein.
-
-
-

Text 6

- Wie der Regen tropft, Regen tropft – an die Scheibe klopft.
- Jeder Strauch ist nass.
- Wie der Regen springt.
- Dieser Blauhimmelhasser.
-
-
-

Text 7

- Ei, das muss ein trefflich Spielzeug sein. Ich zünde mir ein Hölzchen an, wie' s oft die Mutter hat getan.
- Der Vater hat's verboten! Lass stehn, sonst brennst du lichterloh.
-
-
-

Text 8

- Mein Vater, mein Vater und hörst du nicht, was Erlkönig mir leise verspricht?
- Sei ruhig, bleibe ruhig mein Kind. In dürren Blättern säuselt der Wind.
-
-
-

Übungstext

- Aller Anfang wird einem schwer gemacht.
- Sich regen, bringt Muskelkater.
- Frisch gewagt, hat schon manchen den Hals gekostet.
- Wer zuletzt lacht, ist gemein.
- Was ich nicht weiß, hat mir keiner gesagt.
-
-
-

Auswertungsfragen zu den 4 Elementen

Bitte in Druckbuchstaben mit schwarzem Stift ausfüllen. Keinen Namen angeben!

1. Zur eigenen Person

Ich fand gut, dass ...

Ich fand nicht gut, dass ...

Meine Ergebnisse betrachtend, bin ich zufrieden, dass ...

Dagegen ärgert mich, dass ...

Ich habe mich besonders eingebracht, als ...

Ich hätte besser sein können, als wir ...

Echt Spaß gemacht hat mir, ...

Besonders schwer fiel mir ...

2. Zu meinen Mitspielern

Ich fand gut an , dass ...

Ich habe bemerkt, richtig gut kann ...

Viel Mühe gegeben hat sich ,als ...

Ich konnte gut zusammenarbeiten mit , weil ...

Gestört hat mich an , dass ...

Noch verbessern könnte ...

Ich wünsche mir für die Weiterarbeit, dass ...

Die beiden Böcke

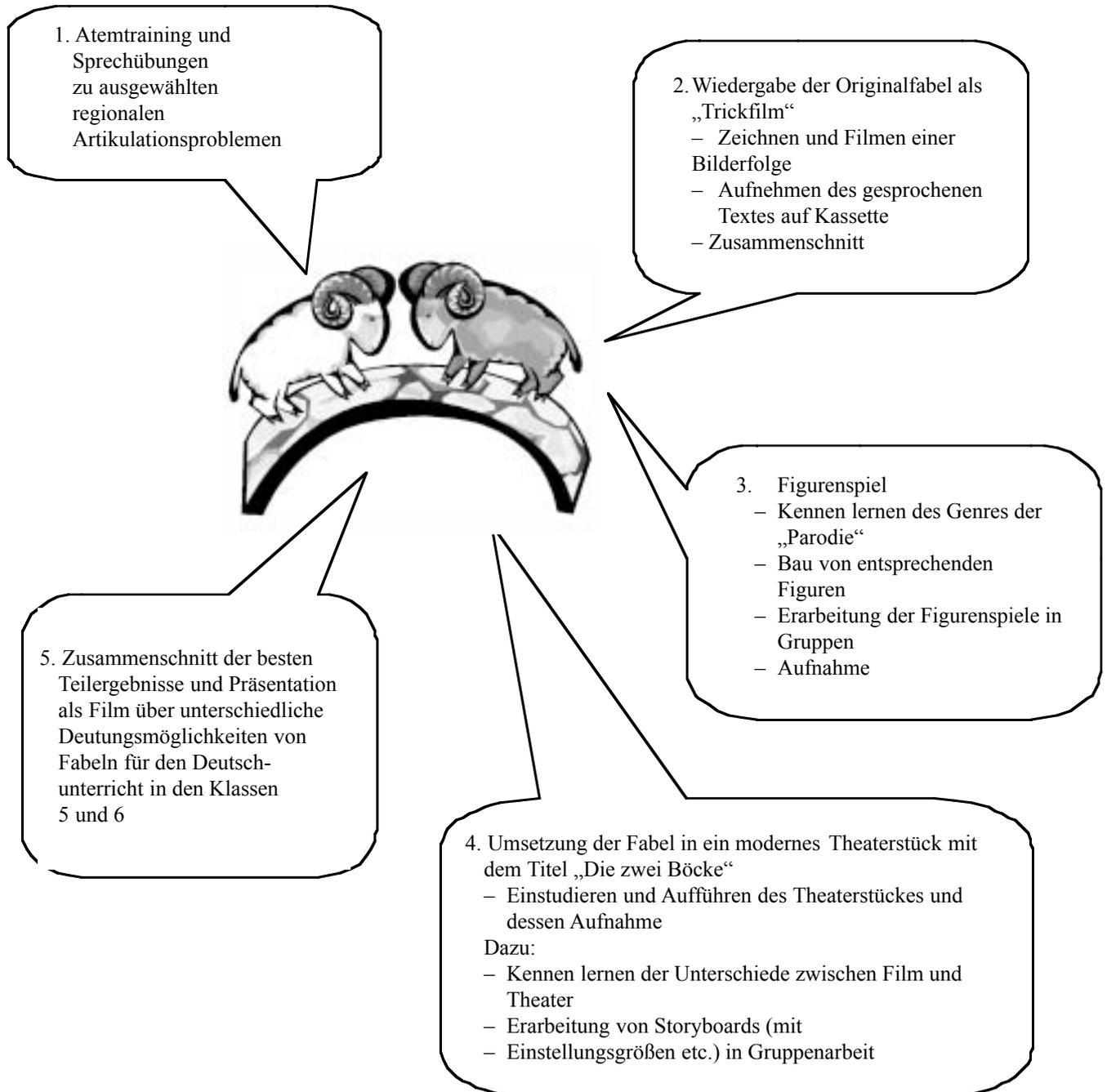
Klassenstufe: 8/9

Zeitungsumfang: variabel je nach Schwerpunktsetzung

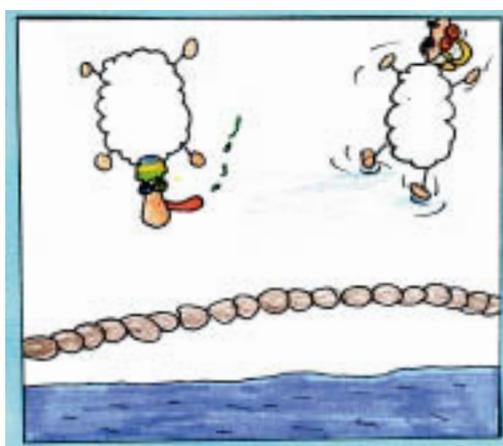
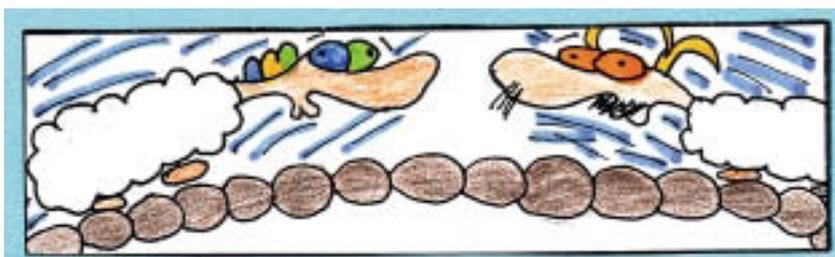
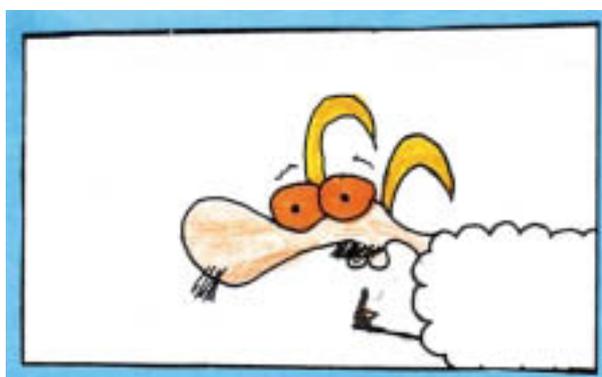
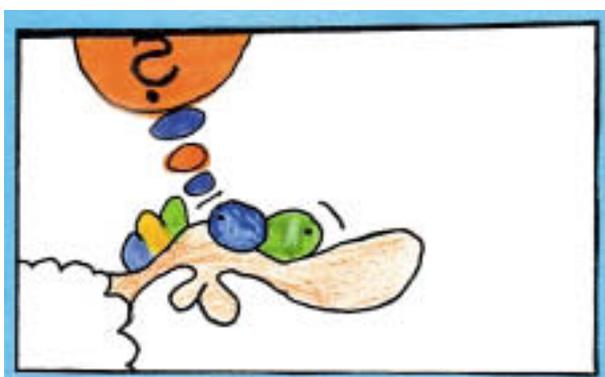
Bezug zur Modulstruktur: Schwerpunkte Kunst und Darstellendes Spiel

Lehrplanbezug: S. 17–20

Produktion eines Filmes zur Fabel „Die beiden Ziegen“



Bildfolge zur Fabel „Die beiden Ziegen“



W. Shakespeare



Gemittelt

„Ein Sommernachts- traum“

Die folgenden Abbildungen dokumentieren Arbeitsergebnisse der Zusammenarbeit von Schülern der Klassen 8 und 9 mit dem Ballettensemble des Theaters Altenburg – Gera



Der Elfantanz

Ma/Juni 2009

Zur Abschlussveranstaltung des Schuljahres und unserer Paktuschaft mit dem Theater Mitte Juni 2007

Zusammenarbeit mit kl. 9a, die den „Sommernachts Traum“ als Casting miszisiert hat → dabei „Elfantanz“ von uns

Aufgaben

- Kostüm**
 - wirkungsvolles Kostüm entwickeln (ausföhrlich: ohne Kosten + in kürzester Zeit)
 - Vorstellung des Entwurfs + aussprechendes Gesichtsgestaltung spielerisch (vor der Klasse)
- Tanz**
 - „Erfüllen“ von musikal. Situationen für Elfen
 - Tanz:
 - I) im zeitliche Bewegungen mit Kleintänchen (Punkt, Erben auf halb jeder)
 - II) im Spiel - Bewegungen + Entwürfen

Quelle: www...



Abfrage von theoretischem Wissen Juni 2009

Name: _____
 Klasse: 7b / Dicht. u. Gest.

Checkliste von Wissen über Potenscheit's Theorie / „Dornenmächtraum“

1. In Gena sprechen wir von Guckkastentheater. Was ist das? 2P
2. Was ist eine Figurine und wozu dient sie? 2P
3. Warum unterscheiden sich Bühnenbild und Bühnenraum beim Ballett so sehr vom Schauspiel? 2P
4. Vor welchen Schwierigkeiten stehen die Kostümbildner beim „Erstellen“ der Kleidung für die Tänzer / für das Ballett? 2P
5. Warum spielt spezielles Licht / die Lichtsetzung beim Ballett eine besondere Rolle? 2P
6. Warum muss der Bühnenbildner ein kleines Theater / Modell bauen und sich dann mit wichtigen Leuten des Theaters treffen? 2P
7. Im „Dornenmächtraum“ sind kein Wald im naturalistischen Sinne (Wald bestehend nur aus grünen Bäumen das Bühnenbild sein. Nenne zwei Böden, die den Bühnenraum „fließen“ werden, um dem Zuschauer die Handlung zu verdeutlichen. 2P
8. Wofür stehen diese Böden Gete auf jeder andere ein? 2P

Gesamt: 16P

Arbeitsaufgabe

- > Gehe auf die Fragen in verständlichen Stichpunkten oder Sätzen ein!
- > Du kennst dabei alle Aufzeichnungen dieses Hefters benutzen!
- > Du kannst durcheinander beantworten, dabei aber genau beschriften!



Tunisreise – Ein Projekt in 5 Teilen

Tunisreise:

I Gestalten von Informationsmaterialien

Klassenstufe: 7/8

Zeitumfang: ca. 12 bis 15 Unterrichtsstunden

Bezug zur Modulstruktur: Schwerpunkt Kunst

Lehrplanbezug: S. 19–20

Lernziele

Kunst

- Erwerben differenzierten Wissens über Kunstwerke und Künstler der „Tunisreise“ sowie grundlegenden Wissens über geografisch-kulturelle Besonderheiten Tunesiens
- Verstehen des Wechselverhältnisses von Zeitgeschehen und Kunstwerken
- Bewusstes Erleben von Kunstwerken über verschiedene Sinne
- Erschließen von Ausdruckswerten, Intentionen und bildnerischen Mitteln
- Gestalten von Informationsmaterialien zur Thematik „Tunisreise“

Methodische Schrittfolge

- Erhalten differenzierter Arbeitsaufträge zum Aneignen von Kenntnissen bezüglich der Thematik
- Selbstständiges Auswählen und Zusammenstellen schwerpunktbezogener Informationen aus den zur Verfügung gestellten Materialien
- Gestalten von Informationsmaterialien entsprechend der einzelnen Themenschwerpunkte in inhaltlich und ästhetisch ansprechender Qualität

Präsentationsform

- Referieren zu den jeweiligen Schwerpunkten
- Verteilen der erarbeiteten Informationsmaterialien an die übrigen Kursteilnehmer

Hinweise zur Bewertung

- Benoten von Inhalt und Form als Gruppennoten
- Benoten der Referate als Einzelnote

Bemerkungen

- Erstellen der Informationsmaterialien in Kleingruppen
- Referieren einzelner Gruppenmitglieder bezüglich der Schwerpunkte
- Anbieten umfangreicher und unterschiedlicher Informationsquellen
- Gewährleisten von Möglichkeiten der Vervielfältigung der Materialien
- Sichern separater Arbeitsplätze

Tunisreise:

II Gestalten von Aquarellen und Farbteppichen

Klassenstufe: 7/8

Zeitumfang: ca. 12 bis 15 Unterrichtsstunden

Bezug zur Modulstruktur: Schwerpunkt Kunst

Lehrplanbezug: S. 19–20

Lernziele

Kunst

- Bewusstes Erleben von Kunstwerken über verschiedene Sinne
- Erschließen von Ausdruckswerten, Intentionen und bildnerischen Mitteln
- Erwerben differenzierten Wissens über Kunstwerke und Künstler
- Verstehen des Wechselverhältnisses von Zeitgeschehen und Kunstwerken
- Kennen lernen, Üben und Anwenden bildnerischer Verfahren und Techniken
- Gestalten von Aquarellen und „Farbteppichen“ unter Verwendung unterschiedlicher Materialien

Methodische Schrittfolge

- Erleben und Erschließen von Kunstwerken Klees, Mackes und Moilliets, die während ihrer „Tunisreise“ 1914 entstanden sind
- Entwerfen von „Farbteppichen“ unter Berücksichtigung der kompositorischen Besonderheiten der Bilder von Klee und Macke
- Bewusstes Auswählen von Farben, die einen thematischen Bezug zur „Tunisreise“ herstellen
- Gestalten von „Farbteppichen“ mit Temperafarben, diversen Stiften, Papieren bzw. alternativ mit textilen Materialien
- Kennen lernen der Aquarelltechnik und ihrer Besonderheiten – Entwerfen von Bildmotiven zur Thematik „Architektur und Süden“ – Gestalten von Aquarellen, die einen Bezug zur „Tunisreise“ herstellen

Präsentationsform

- Gestalten einer Ausstellung
- Einbeziehen verschiedener Arbeiten in die theatrale Aktion

Hinweise zur Bewertung

- Erteilen von Einzelnoten für die bildpraktischen Arbeiten

Bemerkungen

- Gewährleisten großer Arbeitsplätze und nutzbarer Freiflächen
- Bereitstellen umfangreicher Arbeits-/Gestaltungsmaterialien

Tunisreise:

III Gestalten und Herstellen von Requisiten und Kostümen

Klassenstufe: 7/8

Zeitumfang: ca. 15 bis 18 Unterrichtsstunden

Bezug zur Modulstruktur: Schwerpunkt Kunst

Lehrplanbezug: S. 19–20

Lernziele

Kunst

- Entwerfen und Herstellen von Requisiten und Kostümen für die theatrale Aktion „Tunisreise“
- Kennen lernen, Üben und Anwenden bildnerischer und handwerklicher Verfahren und Techniken
- Gewinnen von Erfahrungen und Erkenntnissen bezüglich verschiedener Materialien, ihrer Ausdruckswerte und Dimensionen
- Bewusstes Erleben von Wirkung und Funktionalität
- Gewinnen von Kenntnissen über Entwurfstechniken und -verfahren

Methodische Schrittfolge

- Erhalten differenzierter Arbeitsaufträge
- Kennen lernen verschiedener bildnerischer und handwerklicher Verfahren und Techniken
- Gestalten von Entwürfen unter Berücksichtigung von Technik, Material und Funktionalität
- Auswählen geeigneter Entwürfe
- Realisieren der Arbeiten unter Berücksichtigung der Prüfung ihrer Funktionalität

Präsentationsform

- Nutzen der gestalteten Requisiten und Kostüme innerhalb der geplanten theatralen Aktion

Hinweise zur Bewertung

- Erteilen von Einzelnoten für Einzelarbeiten/von Gruppennoten für Gruppenarbeiten

Bemerkungen

- Gewährleisten möglichst vieler Arbeitsräume/-plätze
- Bereitstellen umfangreicher Arbeits-/Gestaltungsmaterialien
- Die Arbeit an Requisiten und Kostümen erfolgte parallel zur Erarbeitung und Erprobung der theatralen Aktionen. Die entwickelten Entwürfe wurden daher phasenweise realisiert, abhängig von der Einbindung der einzelnen Schüler in spezielle Szenen und Bilder. Dies setzte allerdings die zeitgleiche Betreuung durch (mindestens) zwei Lehrkräfte voraus.

Tunisreise:

IV Szenische Aktion

Klassenstufe: 7/8

Zeitumfang: ca. 30 Unterrichtsstunden

Bezug zur Modulstruktur: Schwerpunkt Darstellendes Spiel

Lehrplanbezug: S. 17-18

Lernziele

Darstellendes Spiel

- Entwickeln und Erarbeiten szenischer Darstellungen
- Nutzen unterschiedlicher theatraler Mittel – Pantomime, Tanz, szenisches Spiel
- Erarbeiten von Figuren
- Arbeiten in fiktiven Räumen
- Gestalten dramatischer Zeitabläufe
- Gezieltes Bewegen im Raum
- Finden und Nutzen körperlicher Ausdrucksformen
- Verstärken von Mimik, Gestik, Bühnenpräsenz
- Bewusstes Einsetzen von Atmung und Stimme
- Komponieren von Einzelaktionen zu einem Ganzen
- Reflektieren eigener Arbeiten und deren anderer
- Konstruktives Umgehen mit Kritik

Kunst

- Auswählen von Kostümen und Requisiten
- Nutzen maskenbildnerischer Mittel
- Gestalten von Bühnen-/Aktionsräumen
- Entwickeln einer Lichtregie
- Gestalten von Flyern, Programmheften, Plakaten

Musik

- Auswählen für das Projekt geeigneter Musikstücke
- Bewusstes Einsetzen von Geräuschen und Rhythmusinstrumenten
- Entwickeln einer Tonregie

Methodische Schrittfolge

- Entwickeln von Spielideen entsprechend der Thematik in unterschiedlichen Gruppen – Auswerten und Auswählen spezieller Ideen – Präzisieren der Einzelideen
- Realisieren der Einzelaktionen/genaues Proben – Dokumentieren der Zwischenergebnisse – Komponieren der Einzelbilder zu einem Ganzen – Durchführen von Gesamtproben
- Präsentieren
- Auswerten/Reflektieren und Bewerten sind kontinuierliche Bestandteile des Arbeitsprozesses

Präsentationsform

- Theatrale Aktion

Hinweise zur Bewertung

- Erteilen von Noten für die Einzel- und Ensembleleistung
- Honorieren besonderer Leistungen durch Bonusnoten
- Bewerten von Sozial- und Selbstkompetenz innerhalb verschiedener Gesprächskreise

Bemerkungen

- Bereitstellen verschiedener Probe- und Arbeitsräume erforderlich
- Dokumentieren der Einzelaktionen während des Erarbeitungszeitraumes
- Betreuung durch mindestens zwei Lehrer bei zeitgleicher Arbeit verschiedener Schülergruppen

Tunisreise:

V Inszenieren einer Geschichte

Klassenstufe: 7/8

Zeitumfang: ca. 12 Unterrichtsstunden

Bezug zur Modulstruktur: Schwerpunkt Darstellendes Spiel

Lehrplanbezug: S. 17–18

Lernziele

Darstellendes Spiel

- Dramaturgisches Bearbeiten einer Textvorlage
- Erkennen dramatischer Strukturen
- Entwickeln und Erarbeiten szenischer Darstellungen
- Gestalten dramatischer Zeitabläufe
- Bewusstes Einsetzen theatraler Zeichen
- Arbeiten mit fiktiven Räumen
- Gezieltes Bewegen im Raum
- Erarbeiten von Figuren
- Finden und Nutzen körperlicher Ausdrucksformen
- Verstärken von Mimik/Gestik/Bühnenpräsenz
- Improvisieren/Agieren/Reagieren
- Nutzen pantomimischer Mittel
- Erproben unterschiedlicher Sprechtechniken

Kunst

- Erarbeiten eines Raumkonzeptes
- Auswählen von Kostümen und Requisiten
- Nutzen maskenbildnerischer Mittel

Musik

- Nutzen der Stimme als Instrument
- Bewusstes Einsetzen von Geräuschen und Instrumenten

Methodische Schrittfolge

- Bekannt geben der Aufgabenstellung
- Vorstellen differenzierter theatraler Mittel durch die Spielleiter
- Aufteilen in zwei Arbeitsgruppen
- Selbstständiges Arbeiten in den Gruppen:
 - Kennen lernen der Geschichte
 - Entwickeln einer Spielidee zur Umsetzung der Geschichte
 - Festlegen eines Konzeptes
 - Verteilen der Aufgaben
 - Erproben und Realisieren des erarbeiteten Konzeptes
- Präsentieren der entstandenen Inszenierungen
- Auswerten/Reflektieren/Bewerten

Präsentationsform

- Theatrale Aktion

Hinweise zur Bewertung

- Erteilen von Gruppennoten für Spielidee, Ausstattung und Spielaktion

Bemerkungen

- Bereitstellen unterschiedlicher Probe- und Arbeitsräume erforderlich
- Genaues Beobachten des Entwicklungsprozesses seitens der Spielleiter wichtig

TUNISREISE

• EIN PROJEKT DES Kurses 7/P = DARSTELLEN + GESTALTEN AN DER REGELSCHULE, HAUNLEITE

Oktober
 Auseinandersetzen mit der
 = TUNISREISE =
 in speziellen Themenstunde-
 Plänen in Kleingruppen/
 Erarbeiten und Herstellen
 von Kunst (z.B.)
 Impressionen der kulturell-
 relevanten durch Kunstwerke
 in

NOVEMBER
 Konstruieren von Fundamenten, Erfahrungen sind
 Indikatoren bezüglich der Thematik durch
 EIGENE bildnerische Arbeiten
 FARBTEPPICHE
 LANDSCHAFT
 ARCHITECTURE //
 COLLAGE
 MATERIALBILD
 MALEBERI (AGHARELL)
 Benötigung
 =

Benötigung:
 Malerei
 Zeichnungen
 Skulpturen
 Plastiken
 Fotografie
 Video
 Ton
 Text
 ...

Benötigung:
 Malerei
 Zeichnungen
 Skulpturen
 Plastiken
 Fotografie
 Video
 Ton
 Text
 ...

DEZEMBER
 Benötigung:
 Malerei
 Zeichnungen
 Skulpturen
 Plastiken
 Fotografie
 Video
 Ton
 Text
 ...

JANUAR
 Benötigung:
 Malerei
 Zeichnungen
 Skulpturen
 Plastiken
 Fotografie
 Video
 Ton
 Text
 ...

FEBRUAR
 Benötigung:
 Malerei
 Zeichnungen
 Skulpturen
 Plastiken
 Fotografie
 Video
 Ton
 Text
 ...

MÄRZ
 Benötigung:
 Malerei
 Zeichnungen
 Skulpturen
 Plastiken
 Fotografie
 Video
 Ton
 Text
 ...

APRIL
 Benötigung:
 Malerei
 Zeichnungen
 Skulpturen
 Plastiken
 Fotografie
 Video
 Ton
 Text
 ...

MÄI
 Benötigung:
 Malerei
 Zeichnungen
 Skulpturen
 Plastiken
 Fotografie
 Video
 Ton
 Text
 ...

JUNI
 Benötigung:
 Malerei
 Zeichnungen
 Skulpturen
 Plastiken
 Fotografie
 Video
 Ton
 Text
 ...

JULI
 Benötigung:
 Malerei
 Zeichnungen
 Skulpturen
 Plastiken
 Fotografie
 Video
 Ton
 Text
 ...

AUGUST
 Benötigung:
 Malerei
 Zeichnungen
 Skulpturen
 Plastiken
 Fotografie
 Video
 Ton
 Text
 ...

SEPTEMBER
 Benötigung:
 Malerei
 Zeichnungen
 Skulpturen
 Plastiken
 Fotografie
 Video
 Ton
 Text
 ...

OKTOBER
 Benötigung:
 Malerei
 Zeichnungen
 Skulpturen
 Plastiken
 Fotografie
 Video
 Ton
 Text
 ...

NOVEMBER
 Benötigung:
 Malerei
 Zeichnungen
 Skulpturen
 Plastiken
 Fotografie
 Video
 Ton
 Text
 ...

DEZEMBER
 Benötigung:
 Malerei
 Zeichnungen
 Skulpturen
 Plastiken
 Fotografie
 Video
 Ton
 Text
 ...

JANUAR
 Benötigung:
 Malerei
 Zeichnungen
 Skulpturen
 Plastiken
 Fotografie
 Video
 Ton
 Text
 ...

FEBRUAR
 Benötigung:
 Malerei
 Zeichnungen
 Skulpturen
 Plastiken
 Fotografie
 Video
 Ton
 Text
 ...

"SCHAKAL + LÖWE"

EINE LEGENDE DER BEDUINEN.

SPIEL -

AUFTRAG:

Setzt die Legende vom Schakal und dem Löwen szenisch um.

SPIEL -

ZEIT:

Entwickelt eine Spielszene von etwa 10 min Spieldauer.

Ihr habt zur Vorbereitung 3x3 Unterrichtsstunden Zeit, Generalprobe und Aufbau der Bühne inbegriffen.

SPIEL -

REGELN:

Der vorgegebene Text soll inhaltlich und spielerisch erkennbar umgesetzt und gestaltet werden.

Die Spielaktion soll zum bisherigen Spiel der „Tunisreise“ passen.

Für das Spiel, die Ausstattung und die Technik seid ihr in der Gruppe selbst verantwortlich.
(Plant also Zeit und Gruppenmitglieder dafür ein.)

SPIEL -

ANREGUNGEN:

Für euer Spiel könnt ihr verschiedene Spielweisen nutzen:

- Szenisches Spiel
- Statuentheater
- Schattenspiel
- Maskenspiel
- Puppenspiel
- Pantomime/
Bewegungstheater
- Einsatz eines Erzählers

HINWEISE ZUM

SCHLUSS:

Für eure Arbeit erhaltet ihr 3 Noten:
für die ► IPEE ► AUSSTATTUNG/TECHNIK ► PRÄSENTATION.

Eines der beiden entstandenen Ergebnisse wird in unsere Aufführung der „Tunisreise“ eingebunden.

= SPIEL =
FREI

Helfende Fragen zur
Umsetzung von = SCHAKAL + LÖWE =



Sind alle Handlungen auf der Bühne logisch? Helfen sie dem Publikum, die Geschichte zu verstehen?

Werden zeitliche Abläufe (Stunden / Tage / Wochen ...) durch die Inszenierung deutlich?

Ist der Spieler in seiner Rolle erkennbar? Passen Bewegungen, Stimme, Handlungsweisen zur Figur?

Sind alle Spieler bühnenpräsent?

Ist allen klar, was sie in der jeweiligen Situation zu tun haben?

Sind die Blicke / Blickkontakte klar?

Wurde genau festgelegt, welche Bühnenbereiche für welche Zwecke genutzt werden bzw. welche speziellen Orte sie darstellen sollen?

Werden Requisiten optimal genutzt?

Machen Kostüme / Maske die Figuren für das Publikum erkennbar?

Kann das Einbeziehen von Licht und Ton die Inszenierung qualitativ aufwerten?

" KUNST IST SCHÖN,
MACHT ABER VIEL ARBEIT. "

(Karl Valentin)

Also dann, arbeitet mal schön!

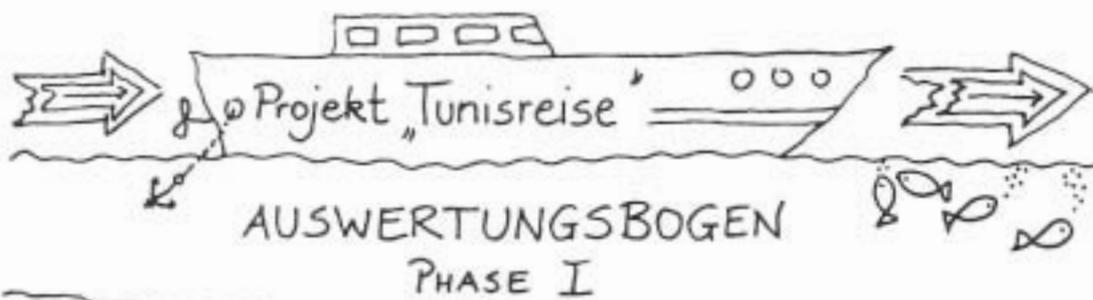


AUSWERTUNGSBOGEN

„SCHAKAL & LÖWE“

Bewertungskriterien für Szenisches Darstellen

SPIEL	Körpereinsatz	ganzkörperlich	nur einzelne Partien	kaum/nicht
	Gestik/Mimik	zum Spiel passend	z.T. verfehlt	unklar
	Spiel mit dem Partner	ständig vorhanden	wenig Zusammenspiel	kein Eingehen aufeinander
	Raumausnutzung	sinnvoll	mit Einschränkung	nicht passend
Szenenaufbau	Anfang und Ende	gelingen gestaltet	erkennbar	unklar
	Gefühl für Dynamik u. Pausen	gut beherrscht	in Ansätzen vorhanden	nicht realisiert
	Präsenz	ständig vorhanden	einmalige Unterbrechung	wiederholt gestört
Sprache	Artikulation	sehr deutlich	teilweise umgesetzt	schlecht zu verstehen
	Grammolowort	angemessen eingesetzt	wenig eingesetzt	ohne Einsatz
Stimme	Ausdruck	der Spielvorlage angemessen	teilweise realisiert	unklar
	Raum	raumfüllend	einigermaßen verständlich	zu leise
Geräusche	Instrument	angespielt	als Geräusch	nicht eingesetzt
	Sprechwerkzeuge	zum Spiel passend	zum Spiel bedingt passend	nicht eingesetzt
	emotionale Geräusche	zum Spiel passen	zum Spiel bedingt passend	nicht eingesetzt
Kostüme	Auswahl	zur Figur passend	in Ansätzen passend	überladen/ fehlend
Requisiten	Anzahl	dem Spiel dienlich	dem Spiel z.T. hinderlich	zu viel



Präsentation der erarbeiteten Informationen zu den Spezialthemen:

- | | |
|------------------|--------------------------|
| ① Paul Klee | ④ Tunesien - geografisch |
| ② Louis Moilliet | ⑤ Tunesien - kulturell |
| ③ August Macke | ⑥ Die Tunisreise |

Einschätzung der Präsentation durch Gruppe ① ② ③ ④ ⑤ ⑥:

Ⓐ Wurde das Thema inhaltlich verständlich und gedanklich nachvollziehbar dargestellt?

VERSTÄNDLICHKEIT

Ⓑ War die Präsentation anschaulich; wurden Bildmaterialien und Beispiele einbezogen?

ANSCHAULICHKEIT

Ⓒ Wurde der Vortrag sprecherisch verständlich gestaltet?

ARTIKULATION

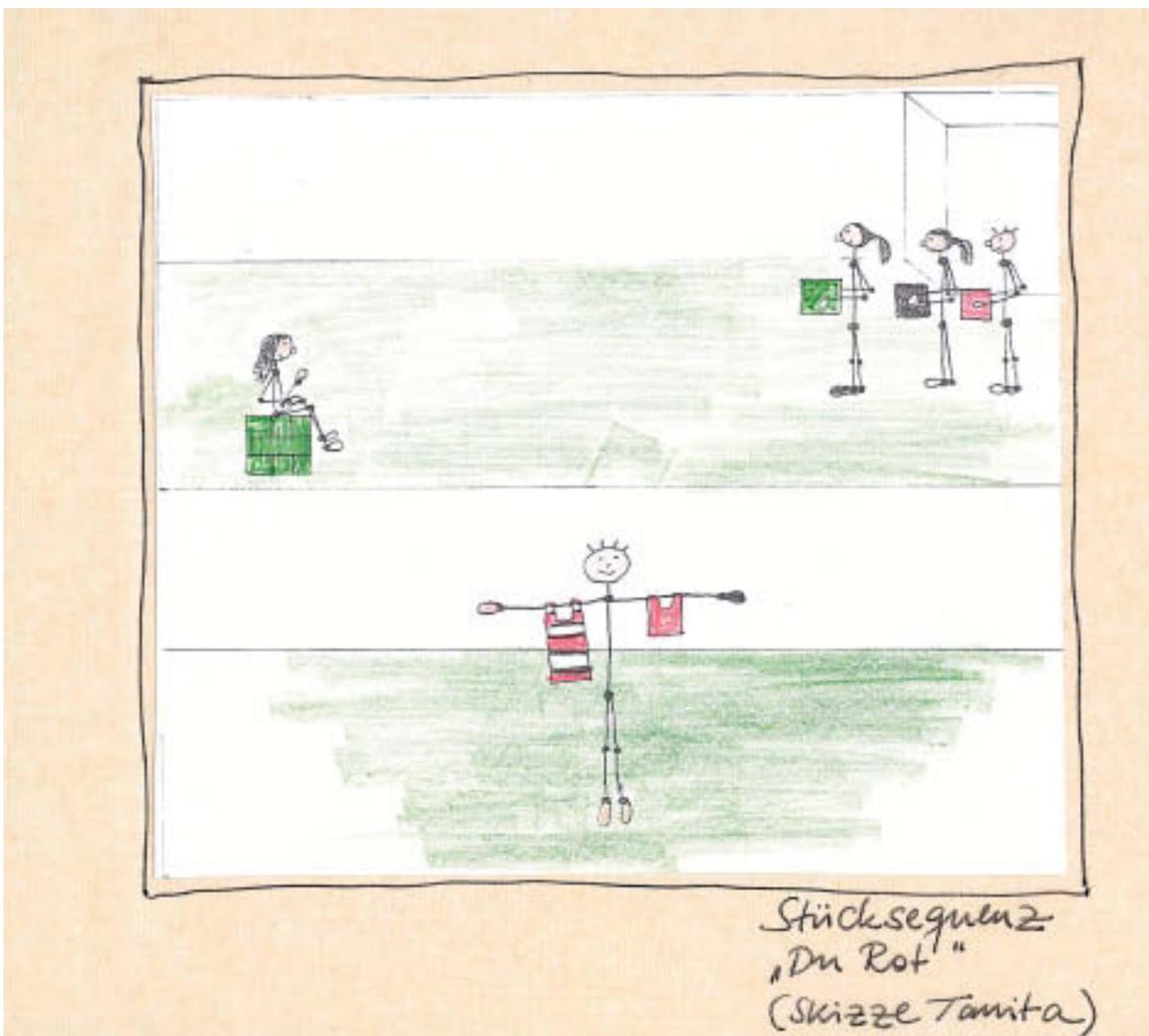
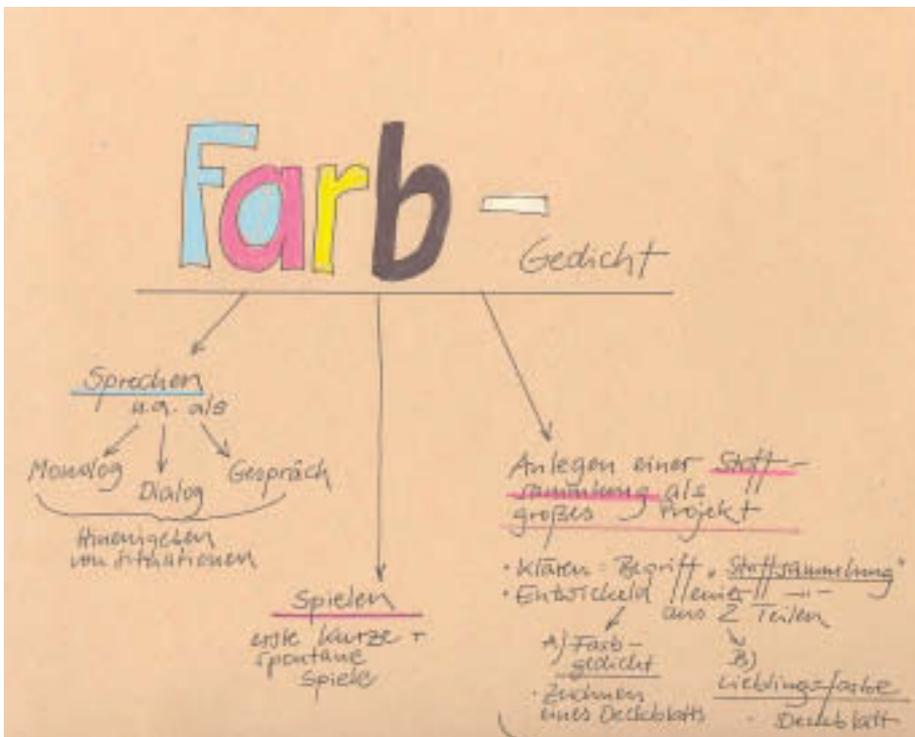




Eugen Gomringer

Du blau

du blau
du rot
du gelb
du schwarz
du weiß
du



2 Beispiele für Aufgabenstellungen und Bewertung

Beobachtungsaufgaben zum Besuch eines Theaterspieles

Aufgabe : Wir besuchen das Schauspiel „Stones“ von T.Lycos u. St.Nantsou. Danach möchten wir uns über den Inhalt und die Gestaltungsmittel dieses Stückes austauschen bzw. einiges nachgestalten.

Du übernimmst eine der folgenden Aufgaben. Entwirf vor der Vorstellung ein Erwartungsbild: Was könnte zu deinem Schwerpunkt alles möglich sein? Konzentriere dich beim Zuschauen ganz besonders auf deine Frage, mach dir kurze Notizen.

Werte deine Erwartungen und das Erlebte zu Hause aus.

Stell der Gruppe deine Ergebnisse vor, geh dabei auf ganz konkrete Szenen aus dem Stück ein.

1. Welche verschiedenen Orte werden mit dem Bühnenbild dargestellt?
2. Was ist typisch in ihrer Spielweise, wenn die Schauspieler sich selbst spielen?
3. Was ist typisch in ihrer Spielweise, wenn die Schauspieler die Jungen spielen?
4. Was ist typisch in ihrer Spielweise, wenn die Schauspieler die Kommissare spielen?
5. Beobachte, welche Stimmung mit verschiedenen Lichteinstellungen erzeugt wird.
6. Achte auf die Verwendung der Musik. Welche wurde gespielt und wozu dient sie?
7. Welche Dinge gehören alle zu den Requisiten und dem Bühnenbild.
8. Welche Kostüme lassen die Schauspieler in ihren verschiedenen Rollen erkennen ?

Bewertung Gruppenpräsentation

Szenisches Spiel zu einem vorgegebenen Thema:

Namen der Schüler:

Bewertungskriterien

sehr gut gut befriedigend ausreichend

1. Entwurf

Wahl der Spielsituation

2. Gestaltung

Aufbau der Szene

Nachvollziehbarkeit der Handlg.

Maske /Kostüm

Bühnenbild

Nutzung des Bühnenraumes

Musik / Geräusche

3.Spiel und Gesamtwirkung

Wahl/ Benutzung des Grammolowortes

Lautstärke

Körpersprache

Glaubwürdigkeit der Rolle

Exaktheit des Spiels

Sicherheit im Auftreten

Gesamtwirkung

Gesamtnote:

Gruppenpräsentation

- Bewegungstheater/Tanz -

Klasse 8/9

*** **

Euer Arbeitsauftrag:

Erarbeitet zu dem vorgegebenen Material eine Gruppenpräsentation von etwa 5 min Dauer, bei der ihr vordergründig die Mittel des Bewegungstheaters/Tanzes einsetzt! (Welche Mittel ihr außerdem einbezieht, ist euch freigestellt.)

Halte!t euren Arbeitsprozess in Form eines stichpunktartigen Verlaufsprotokolls fest, das ihr bei der Kommentierung eurer Präsentation nutzen könnt!

*

Für die Vorbereitung der Präsentation stehen euch 6 Unterrichtsstunden zur Verfügung.

Bewertungsschwerpunkte sind:

Es muss ein direkt erkennbarer Zusammenhang zwischen dem vorgegebenen Ausgangsmaterial und dem präsentierten Produkt entstehen.

*

Bei der Ausführung ist auf Genauigkeit/Spannung/Präsenz besonderer Wert zu legen.

Material 1

Paul Klee „Rosenwind“

Material 2

Silly „Liebeswalzer“

Material 3

Biagio Marini „Improvisation / Sonata sopra La Mantiche“

Auswertung zur Gruppenpräsentation

- Bewegungstheater/Tanz -

Klasse 8/9

Im Anschluss an die Präsentationen findet ein Auswertungsgespräch statt, bei dem sich jeweils ein Sprecher jeder Arbeitsgruppe zu folgenden Punkten kritisch äußern soll:

1.

Selbsteinschätzung:

Stellt in knapper Form dar, wie euer heute präsentiertes Arbeitsergebnis entstanden ist (das angefertigte Vorläufsprotokoll über den Entstehungsprozess könnt ihr dabei nutzen)!

Erklärt den Zuschauern, welches Ausgangsmaterial ihr zu bearbeiten hattet und welche Ideen ihr dazu entsprechend der Aufgabenstellung entwickelt habt!

Mit welchen Mitteln habt ihr versucht, diese Ideen auf der Bühne umzusetzen und so dem Zuschauer den Inhalt und Charakter des Materials zu vermitteln.

Titel eurer Spielaktion:

.....

Notizen:



2.

Fremdeinschätzung:

Bewertet nun aus der Sicht des Zuschauers die Bühnenwirksamkeit der gezeigten Spielaktionen nach den folgenden Kriterien (verleiht jeweils 0-5 Punkte und begründet eure Wertung mit konkreten Argumenten):

Titel der Spielaktion:

.....

Kriterien	Punkte	Begründung
Erkennbarkeit und Gestaltung von Beginn und Abschluss der Aktion		
Umfang und Qualität der Raumnutzung		
Qualität der Auswahl und Präsentation von Technik/Ausstattung/Requisite		
Wirkung der Gesamtdarbietung und der Einzeldarsteller in Bezug auf Genauigkeit/Spannung/Präsenz		

Titel der Spielaktion:

.....

Kriterien	Punkte	Begründung
Erkennbarkeit und Gestaltung von Beginn und Abschluss der Aktion		
Umfang und Qualität der Raumnutzung		
Qualität der Auswahl und Präsentation von Technik/Ausstattung/Requisite		
Wirkung der Gesamtdarbietung und der Einzeldarsteller in Bezug auf Genauigkeit/Spannung/Präsenz		

Auswertungsfragen zur Präsentation: Spiel mit der Kiste

Erste Eindrücke nach der Aufführung

1. Jetzt nach der Aufführung geht es mir _____, weil
2. Ich finde, unsere Präsentation war
3. Wenn wir noch einmal auftreten würden, wünschte ich mir folgende Veränderung:
4. Die Reaktion des Publikums fand ich _____, weil

Zur eigenen Person

1. Ich fand gut an der "Kistenarbeit", dass
2. Ich fand nicht gut, dass
3. Meine Ergebnisse betrachtend, bin ich zufrieden, dass
4. Dagegen ärgert mich, dass
5. Ich habe mich besonders eingebracht, als
6. Ich hätte besser sein können, als wir
7. Echt Spaß gemacht hat mir
8. Besonders schwer fiel mir

Zu meinen Mitspielern

1. Ich fand gut an _____, dass
2. Ich habe bemerkt, dass _____ richtig gut _____ kann.
3. Viel Mühe gegeben hat sich _____, als
4. Ich konnte gut zusammenarbeiten mit _____, weil
5. Gestört hat mich an _____, dass
6. Noch verbessern könnte
7. Ich wünsche mir von meinen Mitschülern für die Weiterarbeit in diesem Fach

Reflexionen zur Arbeit am „Spiel mit der Kiste“

1. Unser Stück war eine COLLAGE. Erkläre, was dies ist und wie die Merkmale einer Collage auf unsere Kistenspiele zutreffen.
2. Welche Rolle spielte in unserem Stück die Musik?
3. Begründe die Wahl der Farben Schwarz und Weiß. Was haben sie mit dem Inhalt und der Musik zu tun?
4. Wir haben mehrere Texte in unseren Spielübungen und dann auch im Stück verwendet. Lies sie noch einmal. Erkläre, wie man Texte zum Theaterspielen nutzen kann.
5. An welchen Stellen des Stückes war intensive Körperarbeit von dir notwendig? Beschreibe, wie du deinen Körper beherrscht hast und welche Wirkung das beim Zuschauer erzielt haben mag.
6. Was hast du während der Arbeit an diesem Stück gelernt, welche Materialien, Technik und Arbeit zu einem Theaterstück gehören. Denke an die gesamte Zeit von den ersten Proben bis zur Aufführung.

30min

LK Darstellenu Gestalten

1. Beschreibe die Simultankühne des Mittelalters und nenne 2 weitere Bühnenformen! 5 Pkt.
2. Erkläre, welche Probleme Shakespeare mit seinem Theater hatte u erkläre die Besonderheiten des Schauspielberufes zu dieser Zeit! 6 Pkt.
3. Erkläre, wie man durch Schatten Akzente auf der Spielfläche setzen kann! 3 Pkt.
4. In welcher Reihenfolge laufen in der Regel die Proben einer Schauspielinszenierung ab? 3 Pkt.
5. Erläutere die Funktionen von Kostümen! 4 Pkt.

Zusatz: Definiere den Begriff „Körpersprache“! (+1) 21 Pkt.

1. Begriffsklärung

2.

- 1.1. Erläutere folgende Begriffe in Sätzen.
Präsenz
Etüde
Punkt - Linie
- 1.2. Beantworte folgende Anwendungsfragen zu Begriffen und verdeutliche deine Antwort durch je ein Beispiel.
Was unterscheidet Kulisse und Requisite?

Was kann als Ausgangspunkt für ein Standbild dienen?

Wann kommt ein „freeze“ zum Einsatz?

Welche Symbolkraft haben Farben?

2. Theatrale Mittel

- 2.1. Bearbeite folgende Aufgaben in Stichpunkten.
Nenne theatrale Möglichkeiten, die anstelle von Sprache benutzt werden können. (Nur Klasse 8 !)

Nenne 6 verschiedene Gangarten.

Gib an, wozu Kostüme dienen.

Nenne die darstellerischen Mittel, mit denen ein Text umgesetzt werden kann.

3. Szenische Umsetzung

ZUR BEARBEITUNG SCHREIBE AUF DAS VORBEREITETE ARBEITSBLATT !!

Nutze folgenden Text für eine szenische Umsetzung. Du kannst ihn kürzen, erweitern, variieren ...

Hallo.
Pssst.
Ich bin ...
Später!
Also ich wollte nur
Ruhe !
Dann geh ich
Momentchen. Gleich So, was wolltest du sagen ?
- jetzt ist er wieder weg.
Nie kann man in Ruhe mit ihm reden.

1. Finde eine Spielsituation zum Text. Schreibe sie als **kurze** Geschichte auf.
2. Lege Rollen fest, charakterisiere die Personen, gib die stimmliche/sprachliche Umsetzung ihres Textes an. Nutze dazu die vorbereitete Tabelle.
3. Wähle eine geeignete Bühnenform, gib sie über der Skizze an.
4. Schaffe einen Spielraum, indem du in die Skizze zeichnest (Kulisse, Requisiten, Kostüme, Bewegungsräume der Spieler)
5. Ergänze Angaben zu Musik und Licht eventuell Maske.
6. Schreibe an den Text Regieanweisungen zu Bewegung, Gangart, Mimik, Gestik.
Beispiel: Hallo. - laut rufend, fröhlich winkend, hineinstürmend

Arbeitsblatt zu Aufgabe 3

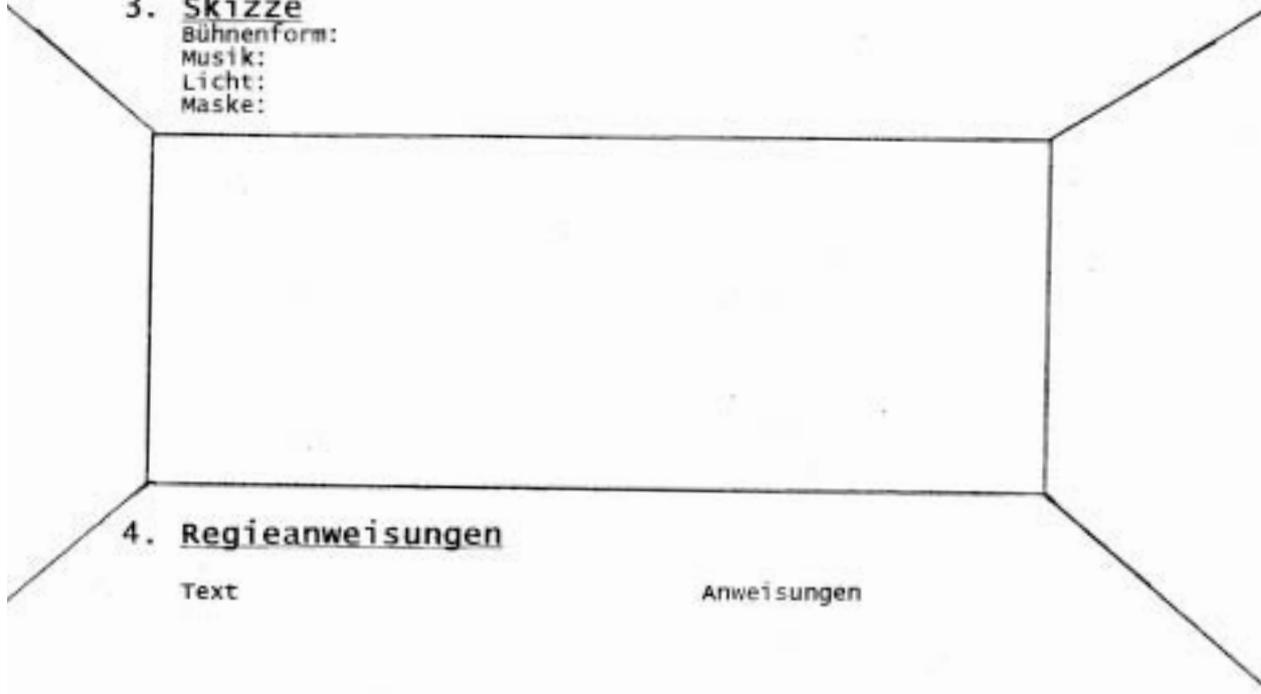
1. Geschichte

2. Rollen

Rolle	Charakteristik	stimml./sprachl. Umsetzung

3. skizze

Bühnenform:
Musik:
Licht:
Maske:



4. Regieanweisungen

Text

Anweisungen

BILD und PRÄSENTATION

Wählt eines der zur Verfügung stehenden Bilder aus, setzt euch mit ihm auseinander und bereitet eine Präsentation vor, die folgende Punkte zu beinhalten hat.

- Nennen von Künstler, Titel, Entstehungszeit, Technik, Größe
- Genaues Beschreiben des Bildes
- Äußern eigener Eindrücke, z. B. zu Stimmungsgehalt, persönlichen Bezügen, Zeitbezügen
- Entwickeln von Stehenden Bildern(mindestens 4), die Bezüge zum Bild haben und interpretiert werden müssen

Die folgenden Aufgaben sind wahlweise zu lösen und in die Präsentation einzuarbeiten.

- Schreiben eines Dialoges, in dem die auf dem Bild abgebildeten Figuren zu Wort kommen sollen oder
- Schreiben einer Geschichte, ausgehend vom Bildinhalt oder
- Schreiben einer Expertenrunde, in der sich verschiedene Experten zum Bild äußern und auf die Meinungen der anderen Bezug nehmen

Für die Ausarbeitung, Gestaltung und Präsentation der einzelnen Beiträge seid ihr selbst verantwortlich. Achtet auf eine logisch schlüssige Verbindung der Präsentationsteile. Setzt Medien ein. Überlegt euch, wie der Veranstaltungsraum effektiv genutzt werden kann. Bemüht euch um einen hohen Qualitätsgrad in der Ausführung verbaler und nonverbaler Beiträge.

Gute Ideen und viel Erfolg!

Reiner Künze

VEREINSAMTER GARTEN

Allzusehr hatte sich der kleine Junge über das Ufer des Weihers gebeugt.

Vielleicht dachte er, die großen schwarzen Fische, die reglos an der Wasseroberfläche standen, warteten auf ihn.

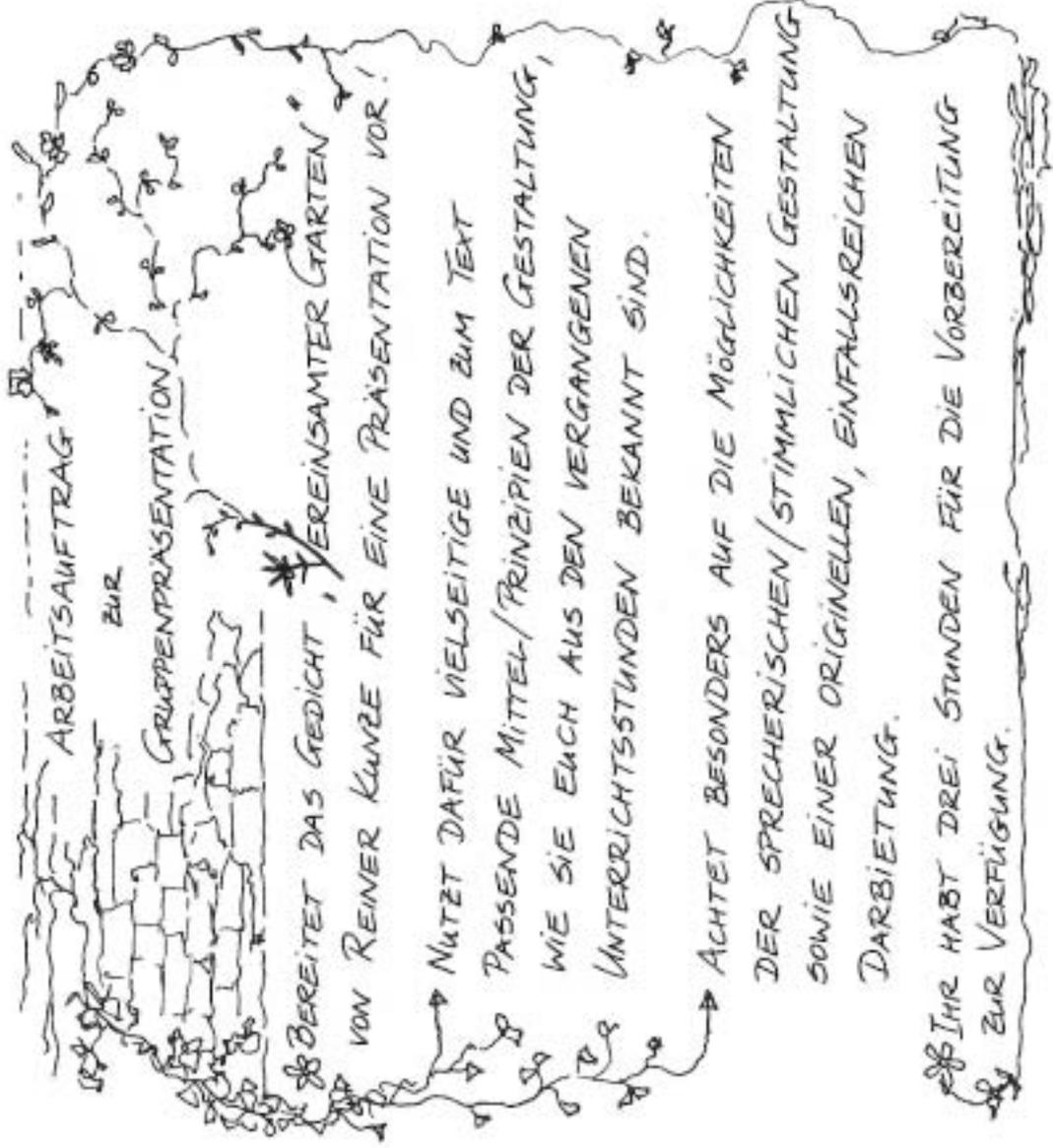
Vielleicht auch sah er sie mit den Flossen winken.

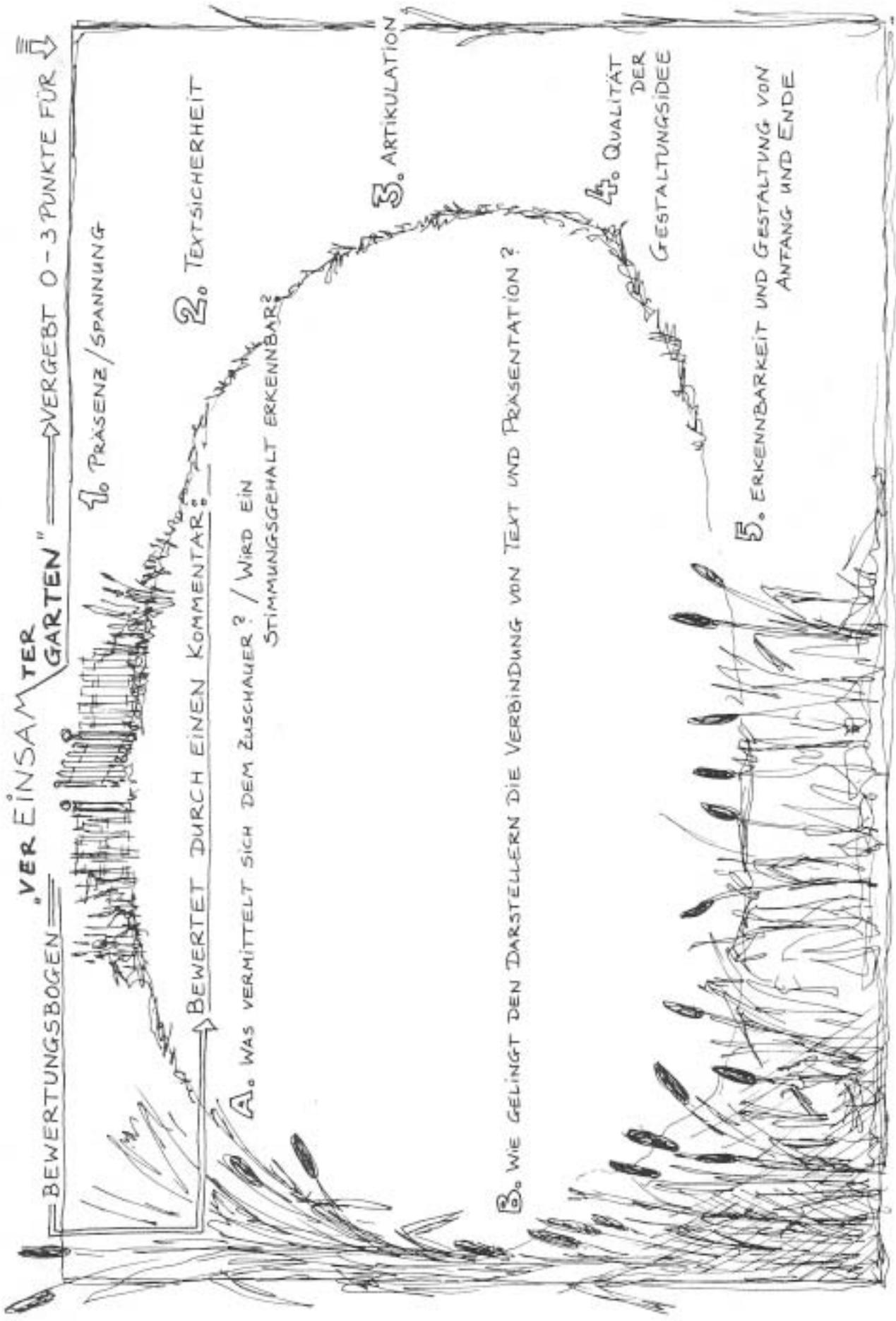
Oder er entdeckte in der Tiefe einen Jungen, der ihm ähnelte und

plötzlich beide Arme ihm entgegenstreckte.

Unseliger Augenblick, da die Eltern ins Haus gegangen waren und das Gartentor offenstand!

Nun wachsen im Sandkasten zwei Blätter des Löwenzahns – ein Flügelpaar, das niemandem gehört.





Spiel
mit mir ein
LIEBE_sSPIEL
SPIEL die LIEBE
LIEBE das SPIEL

Wähle dir Spielpartner aus,
mit denen du gemeinsam zu diesem Spielauftrag arbeiten möchtest.
Ein Team darf aus 4 bis 8 Akteuren bestehen.

Am Ende soll ein 15 bis 20-minütiges Spiel gezeigt werden können,
das szenisch einer Handlung folgt oder collageartig verknüpft ist.

Im Spiel sollen enthalten sein:

Szenisches Spiel und Bewegungstheater

Die Inszenierung des vorgegebenen Textausschnitts
aus dem Stück „Discopigs“

Ein Liebeslied nach eigener Wahl
(klassisch/volkstümlich/modern, mit/ohne Text, deutsch/fremdsprachlich, ...)

Freier Umgang mit Text
(selbst geschriebene oder „fertige“ literarische Texte, Sachtexte, Wortmaterialien verwendbar)

Im Spiel dürfen enthalten sein:

Natürlich alle zusätzlichen Mittel des Theaters,
die das Spiel interessant machen und es aufwerten,
wie

andere Spieltechniken

spielerische und technische
Ausstattungsmitel

...

Am

2. Juni

erwartet das Publikum

das

LIEBE_sSPIEL

Spiel
mit mir ein
LIEBEsSPIEL
SPIEL die LIEBE
LIEBE das SPIEL

SPIELKRITIK

Die Ergebnisse zum Spielaufwurf sollen heute präsentiert und eingeschätzt werden.
Jedes Team bewertet dabei das eigene Team sowie ein anderes Team
nach den aus der Aufgabenstellung bekannten Kriterien.

Lest im Aufgabenblatt nach, welche Bedingungen das Spiel erfüllen sollte!
Beurteilt das jeweilige Spiel danach und begründet eure Einschätzung!

1. FREMDKRITIK

Einschätzung zu Team:

Beachtung aller vorgegebenen Kriterien:

– **Spieldauer**

.....

– **Spielaufbau
und -verknüpfung**

1. logischer Aufbau
2. szen. Handlungsfolge
oder Collage

.....

– **Spielelemente, laut Vorgabe**

1. szen. Spiel
2. Bewegungstheater
3. vorgegebener Text
4. Liebeslied
5. freier Text

.....

– **Spielelemente, zusätzlich/aufwertend**

1. weitere Spieltechniken
2. Ausstattung,
 - spielerisch
 - technisch

.....

„BLICKWINKEL“ für die Zuschauer:

– **Spielidee**

Was, denkt ihr, wolltet euch die Akteure auf der Bühne zeigen?

2. SELBSTKRITIK

Einschätzung zu unserem Team:

Beachtung aller vorgegebenen Kriterien:

– **Spieldauer**

.....

– **Spielaufbau
und -verknüpfung**

1. logischer Aufbau
2. szen. Handlungsfolge
oder Collage

.....

– **Spielelemente, laut Vorgabe**

1. szen. Spiel
2. Bewegungstheater
3. vorgegebener Text
4. Liebeslied
5. freier Text

.....

– **Spielelemente, zusätzlich/aufwertend**

1. weitere Spieltechniken
2. Ausstattung,
 - spielerisch
 - technisch

.....

„BLICKWINKEL“ für die Akteure:

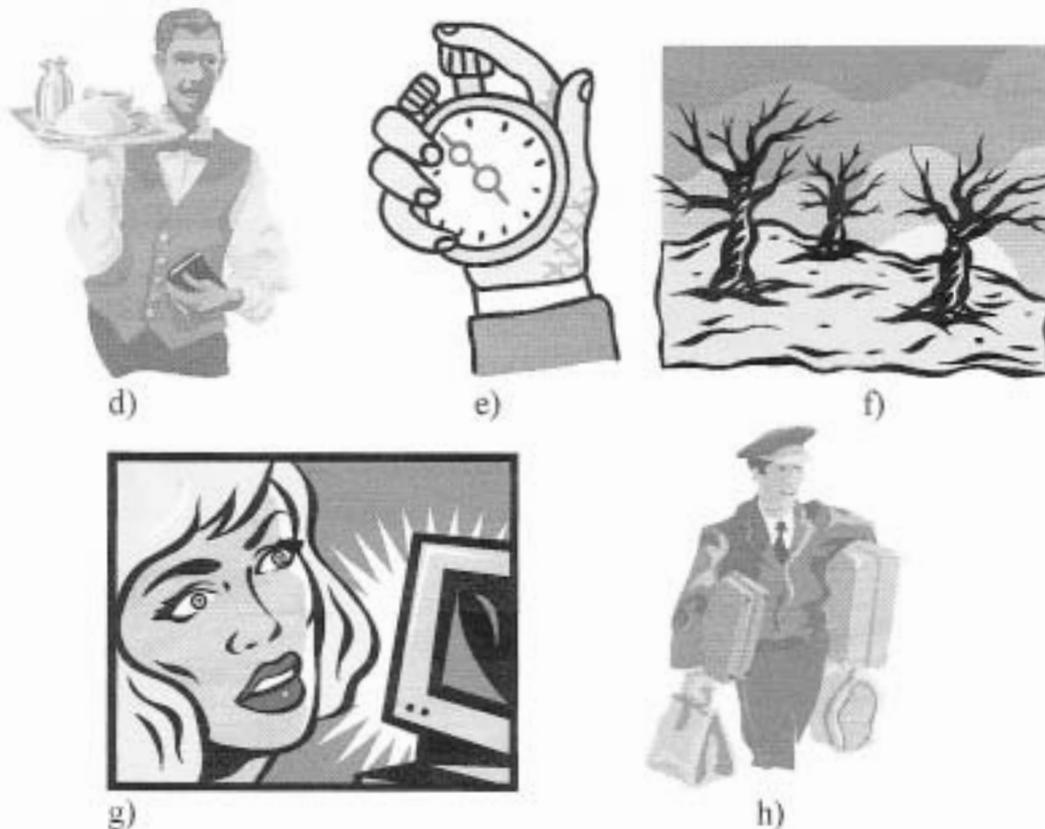
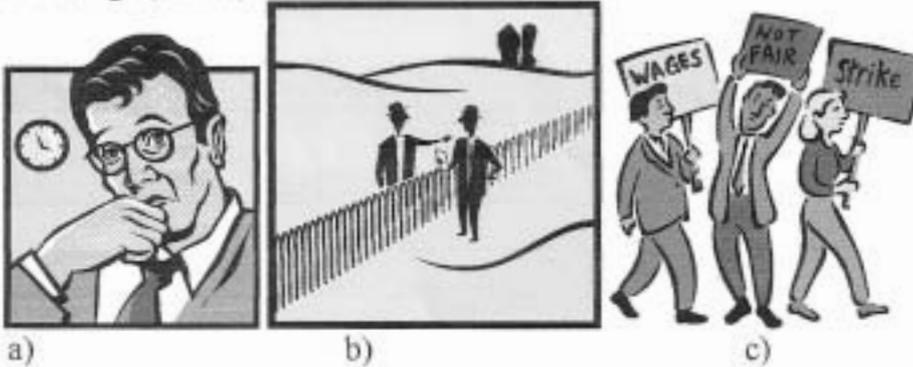
– **Spielerfolg**

1. Wie zufrieden seid ihr mit dem präsentierten Ergebnis?
2. Was ist euch wie geplant gelungen und was nicht? W oran lag das?

Spiel
mit mir ein
LIEBEsSPIEL
SPIEL die LIEBE
LIEBE das SPIEL

LK Darstellen und Gestalten
- Film-

1. Bestimme die Einstellungsgrößen bei den folgenden Bildern und begründe jeweils deine Entscheidung! (8 Pkt.)



2. a) Nenne und erläutere die 3 Kameraperspektiven! (3 Pkt.)
 b) Ordne jeder Perspektivart einen Ausschnitt aus unserem Stück „Die beiden Böcke“ zu und begründe, warum du die Sequenzen in der gewählten Perspektive aufnehmen würdest (Wirkung auf Betrachter beachten)! (6 Pkt.)

3. a) Nenne alle Formen der Kamerabewegung! (6 Pkt.)
 b) Du bist Regisseur und drehst einen Film. Beschreibe eine beliebige Situation, in der du eine bestimmte Art der Kamerafahrt als wirkungsvolles Mittel einsetzen möchtest! (2 Pkt.)

LK „Darstellen und Gestalten“
Thema: Sprecherziehung

1. Nenne die 4 Hauptziele der Sprecherziehung!

2. Nenne 5 typische Fehler beim Sprechen auf der Bühne!

3. Kennzeichne im folgenden Text alle langgesprochenen „a“ rot, alle langgesprochenen „i“ blau, alle ich-Laute grün und alle ach-Laute schwarz!

Die beiden Ziegen

Zwei Ziegen begegneten einander auf einem schmalen Stege, der über einen reißenden, tiefen Waldstrom führte; die eine wollte hinüber, die andere herüber.

„Geh mir aus dem Wege!“, sagte die eine. „Das wär mir schön!“, rief die andere, „Geh du zurück und lass mich hinüber; ich war zuerst auf der Brücke!“

„Was fällt dir ein?“, versetzte die erste, „Ich bin so viel älter als du und sollte dir weichen? Nimmermehr!“

Keine wollte nachgeben; jede wollte zuerst hinüber, und so kam es vom Zank zum Streit und zu Tätlichkeiten.

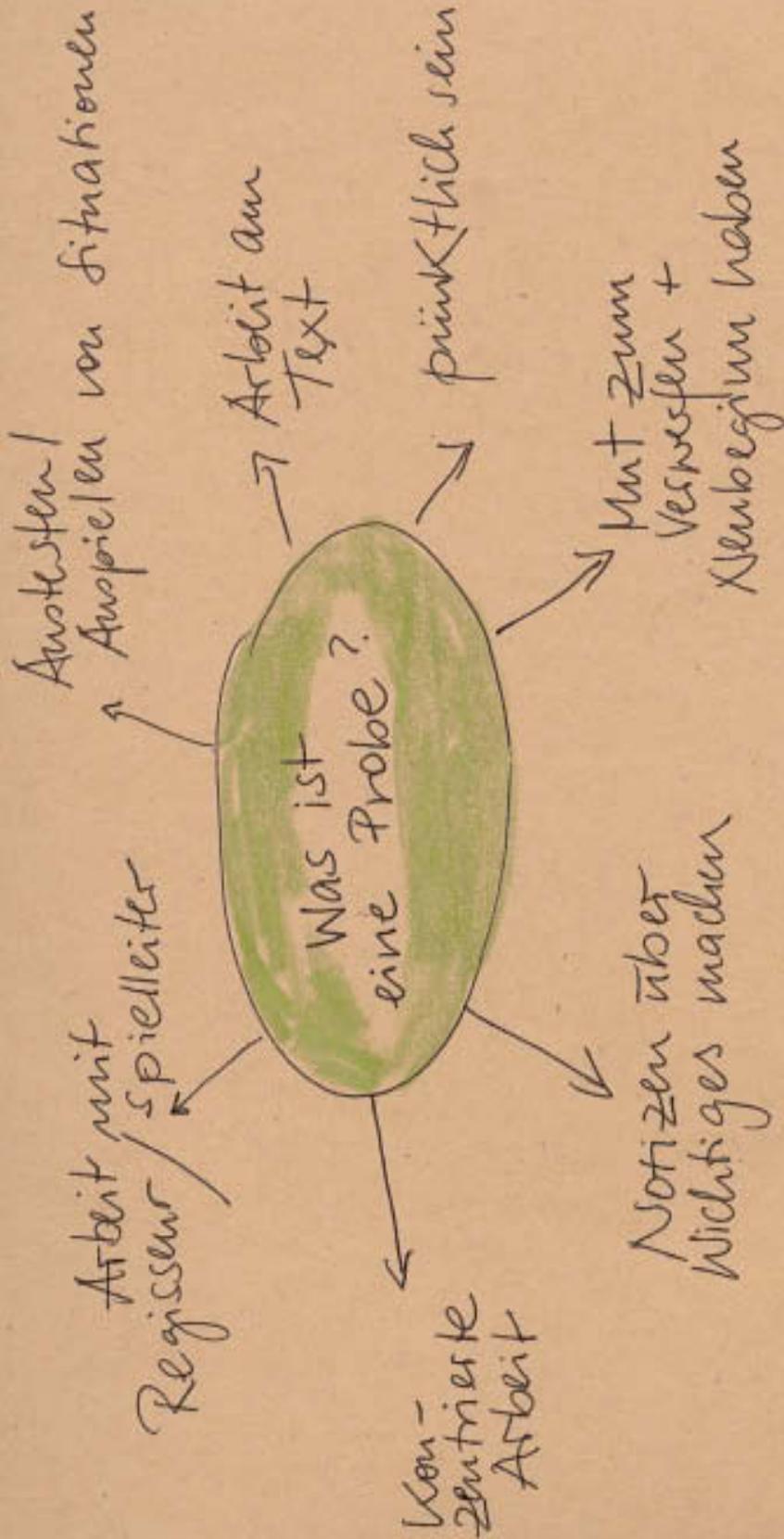
Sie hielten ihre Hörner vorwärts und rannten zornig gegeneinander. Von dem heftigen Stoßen verloren sie das Gleichgewicht, und sie stürzten miteinander von dem schmalen Steg hinab in den reißenden Waldstrom, aus dem sie sich nur mit großer Anstrengung ans Land retteten.

Albert Ludwig Grimm

4. Wie würdest du diesen Text vortragen?

Punkte:

Note:



schrittliche Arbeit

1. In welchem Zusammenhang stehen Regisseur und Schauspieler?
 2. Nenne mindestens 5 Aspekte, die für eine Probe wichtig sind!
 3. Was ist ein Regisseur? Welche Aufgaben hat dieser zu bewältigen?
 4. Nenne die 3 wichtigsten Bereiche des Schauspiels, die auch in der Theaterwerkstatt in Form von Workshops eine Rolle spielen! Gehe auf einen Bereich ausführlich ein!
- Zusatz: Außere dich zu einem weiteren Bereich ausführlich!

III. Anhang

1 Verbindung zum Kernbereich Wirtschaft – Recht – Technik

Der modulare Aufbau des Wahlpflichtfaches bietet vielfältige Möglichkeiten der Verbindung zum Kernbereich Wirtschaft – Recht – Technik.

So können zum Beispiel Ziele und Inhalte mit gemeinsamen Bezügen aus Kernbereich und Wahlpflichtfach in allen Formen des fächerübergreifenden Arbeitens inhaltlich, zeitlich und organisatorisch aufeinander abgestimmt bearbeitet werden.

Im Folgenden sind einige Lehrplaninhalte, Methoden und Anknüpfungspunkte des Kernbereiches Wirtschaft – Recht – Technik als Beispiel aufgeführt:

Teilbereich Wirtschaft

Inhalte wie:

- Geld- und Zahlungsverkehr
- Arbeit – Arbeitsmarkt – Beruf
- Unternehmensbilanz, Gewinn- und Verlustrechnung

Methoden wie:

- Fallstudie
- Projekt
- Planspiel
- Simulation

Besondere Anknüpfungspunkte wie:

- Bedeutung von Eigeninitiative und Eigenverantwortung
- Verhältnis von Subventionen und Investitionen im Bereich Bildung und Kultur

Teilbereich Recht

Inhalte wie:

- Grundlagen des Vertragsrechts

Methoden wie:

- Fallstudie
- Rollenspiel
- Planspiel
- Projekt

Besondere Anknüpfungspunkte wie:

- Anwenden spezieller Vertragsarten im öffentlichen kulturellen Leben (Urheberrecht, Tantiemen, Aufführungsrecht)

Teilbereich Technik

Lehrplaninhalte wie:

- Planung, Herstellung und Verwendung einfacher und mehrteiliger Produkte
- Handhaben von Werkzeugen
- Umgang mit Werkstoffen
- Arbeitsverfahren

Methoden wie:

- Projekt
- Fertigungsaufgabe
- Konstruktionsaufgabe
- experimentelle Methode

Besondere Anknüpfungspunkte:

- Planen und Verwirklichen eines Bühnenbildes
- Planen, Bauen und Handhaben einfacher mechanischer und elektrischer Bühnentechnik

Mögliches Unterrichtsbeispiel

Thema: Tunisreise

Das Projekt beschäftigt sich mit der 1914 stattgefundenen Reise der drei Maler Paul Klee, August Macke und Louis Moilliet nach Tunesien mit dem Ziel, Überliefertes und selbst Erlebtes in einer theatralen Aktion zu präsentieren.

Wahlpflichtfach Darstellen und Gestalten			
<i>Theoretische Fähigkeiten</i>	<i>Präsentationstechniken</i>	<i>Organisatorische Fähigkeiten</i>	<i>Soziales Lernen</i>
Die Schüler setzen sich mit Themenschwerpunkten (Künstlerbiografie, Verlauf der Reise und künstlerische Ergebnisse sowie geografische und kulturelle Besonderheiten Tunesiens) auseinander und erarbeiten dazu Informationsmaterialien, die durch Kurzreferate vorgestellt werden.		Sie planen gemeinsam mit den Lehrern den Arbeitsprozess bis hin zur theatralen Präsentation.	Dabei werden konkrete Arbeitsphasen und -aufgaben gemeinsam festgelegt und projektbegleitend überprüft.
<i>Gestalterische Fähigkeiten</i>		<i>Verbindung zum Kernbereich Wirtschaft – Recht – Technik</i>	
Es entstehen bildnerische Arbeiten, die später zum Bestandteil der Inszenierung werden.		Zwischen Wahlpflichtfach und Kernbereich finden während der einzelnen Arbeitsphasen ständig Abstimmungen statt.	Im Kernbereich werden vorrangig handwerklich-technische Arbeiten ausgeführt, die auf die Gestaltung des Spielraumes und die Herstellung flexibel handhabbarer Bühnenelemente zielen. (Umgang mit Werkstoffen, Arbeitsverfahren usw.) Im Wahlpflichtfach arbeiten die Schüler parallel an Kostümen und Requisiten (Zuschneiden, Nähen, Färben, Batiken, Formen).
<i>Darstellerische Fähigkeiten</i>			
In der zweiten Hälfte der Unterrichtsreihe beginnen die Schüler im Wahlpflichtfach mit dem Erproben von Spielaktionen zum Projekt-Thema.			
Nach der Festlegung einzelner Szenen werden die im Kernbereich und Wahlpflichtbereich hergestellten Bühnenelemente, Requisiten und Kostüme nach und nach in den Probenprozess einbezogen, deren Funktionalität überprüft und Korrekturen vorgenommen. Am Ende werden die Einzelszenen zu einem kompositorischen Ganzen zusammengefügt. Dazu gehören Licht- und Tonregie, bei der einfache Bühnentechnik gebaut und gehandhabt wird.			
Die theatrale Aktion wird an verschiedenen Aufführungsorten innerhalb und außerhalb der Schule präsentiert.		Am Rande werden die Schüler mit wirtschaftlichen und rechtlichen Aspekten der Aufführungsreihe vertraut gemacht (Kalkulation, Aufführungs- und Urheberrechte).	
<i>Kommunikative Fähigkeiten</i>		<i>Leistungsbewertung</i>	
Im Dialog mit dem Publikum reflektieren die Schüler ihre Leistungen und gewinnen durch den Perspektivwechsel Publikumserfahrung.		Sie erfolgt sowohl prozessual als auch punktuell in den unterschiedlichen Arbeitsphasen und Bereichen. Die Schüler sind durch Selbsteinschätzung und Einschätzung anderer in die Bewertung einzubeziehen.	

2 Literaturhinweise

Grundlagen für Spielleiter

- Barz, Andre: Vom Umgang mit darstellendem Spiel (Unterrichtsmaterialien) Volk und Wissen 1998; ISBN 3061028234
- Bubner, Claus; Mangold, Christiane: Schule macht Theater (Lernmaterialien) Westermann 1995; ISBN 3141620210
- Diekhans, Johannes (Hrsg.): Szenisches Spiel in der Schule (Unterrichtsmodell) Ferdinand Schöningh 1999; ISBN 3 506 22263 5
- Ebd.: Spiel- und Arbeitsbuch Theater (Unterrichtsprojekt); ISBN 3 506 22344 5
- Ebd.: 99 Theaterspiele (Unterrichtsprojekt); ISBN 3 140 22434 6
- Hefft, Günter: Theater Spiel, Bd.8: Das Spielleiterhandbuch. Meyer & Meyer Aachen o.J.; ISBN 3891241011
- Hoffmann, Christel; Israel, Annett: Theaterspielen mit Kinder und Jugendlichen. Konzepte, Methoden und Übungen. Juventa Weinheim 1999; ISBN 3779910616
- Vortisch, Stephanie: Keine Angst vor dem Theater. Werkstattbuch mit 100 Spielideen und mehr. Luchterhand 2000; ISBN 3472033738

Anwärmen

- Amler, Wolfgang; Knörzel, Wolfgang: Bewegungspausen – in Schule, Beruf und Alltag. Haug Heidelberg 1995; ISBN 377601525X
- Rooyacker, Paul: Mit den Händen flüstern. 100 Interaktionsspiele für Kinder ab 6. Veritas Linz 1997; ISBN 34664218643

Körper- und Bewegungstheater, Tanz und Pantomime

- Bartussek, Walter: Bewusst sein im Körper. Training für Bühne und Alltag. M. Grünewald Mainz 2000; ISBN 3786722498
- Bartussek, Walter: Pantomime und darstellendes Spiel. Körperausdruck – Selbsterfahrung – Persönlichkeitsbildung. M. Grünewald Mainz, 4. Aufl. 1998; ISBN 3786714274
- Braun, Helmut: Pantomime und Körpertheater. 18 praxiserprobte Pantomimestücke zum Nachspielen. (Lernmaterialien) OL Lichtenau 1999; ISBN 3891110294
- Canacahis, Jorgos: Wir spielen mit unseren Schatten. Deuticke o.J.; ISBN 3215061929
- Gothot, Maria Helena: Tanz - Theater- Spiel mit Kindern. Auer Donauwörth 1993; ISBN 340021198X
- Haselbach, Barbara: Tanz und Bildende Kunst. Modelle zur Ästhetischen Erziehung. Klett

Stuttgart o.J.; ISBN 3129231609

- Mahler, Madeleine: Kreativer Tanz. Zytglogge Bern, 7. Aufl. 1993; ISBN 3729601032
- Mahler, Madeleine: Tanz als Ausdruck und Erfahrung, Zytglogge Bern, 2. Aufl. 1992; ISBN 372960242X
- Meyerholz, Ulrike; Reichle-Ernst, Susi: Einfach los tanzen. Inkl. Begleit- CD. Zytglogge Bern, 2. Aufl. 1995; ISBN 3729604295
- Müller, Werner: Körpertheater und Commedia dell'arte. Wewel München 1984.; ISBN 3790404101
- Neuber, Nils: Kreative Bewegungserziehung, Bewegungstheater. Meyer & Meyer Aachen 2000; ISBN 3891245955
- Nold, Winfried: Das Spiel der Schatten. Ed. Aragon Moers 1995; ISBN 3895354147
- Reichel Gusti, Bewegungstheater. Darstellen und pantomimisch spielen. Ettliger 1990; ISBN 39921850614
- Reichel, Gusti: Kreativ tanzen. Bewegungserfahrung und Ausdruckstanz. Ettliger 1992 ISBN 3921850606
- Rosenberg, Christiana: Theater Spiel, Bd.7, Praxis für das Bewegungstheater. Meyer & Meyer Aachen o.J.; ISBN 3891240813
- Schemann, Sara: Das getanzte Gebet. Wege des meditativen, liturgischen und sakralen Ausdrucks. Kreuz Stuttgart 1999; ISBN 3783117380
- Zwiefka, Hans Jürgen: Pantomime, Ausdruck, Bewegung. Ed. Aragon Moers, 3. Aufl. 1997; ISBN 3895354015

Improvisationstheater

- Johnstone, Keith: Improvisation und Theater. Alexander Berlin, 5. Aufl. 2000; ISBN 3923854676
- Johnstone, Keith: Theaterspiele. Spontaneität, Improvisation und Theatersport. Alexander Berlin, 3. Aufl. 2000; ISBN 3895810010
- Spolin, Viola: Improvisationstechniken. E. Reinhardt München.1993; ISBN 3497014427

Clowns- und Zirkustheater

- Ballreich, Rudi; Weinz, Ulrike: Zirkus-Theater Theater-Zirkus. Hirzel Stuttgart o.J.; ISBN 377610674
- Ballreich, Rudi; Grabowiecki, Udo v.: Zirkus – Spielen. Hirzel Stuttgart, 2. Aufl. 1999; ISBN 3777609684
- Koch, Gerd; Vaßen, Florian: Lach- und Clowntheater. Brandes & Aspel Frankfurt (Main) 1995; ISBN 3925798781

Rothstein, Arminio: Du wollen Clown spielen?
Zirkus, Clowns, Handpuppen, Marionetten.
Ennsthaler Steyr; ISBN 385684091

Sprecherziehung/Stimmbildung

Aderhold, Egon: Das gesprochene Wort. Sprech-
künstlerische Gestaltung deutschsprachiger
Texte. Henschel Berlin 1995; ISBN 3894872306
Aderhold, Egon: Sprecherziehung des Schau-
spielers. Grundlagen und Methoden. Henschel
Berlin, 5. überarb. Aufl. 1998;
ISBN 3894870044
Pramendorfer, Ulrike: Stimme, Sprache, Lebens-
freude, Veritas Linz 1997; ISBN 3705850849;
Sondereinband 346217663
Wolf, Edith; Aderhold, Egon: Sprecherziehe-
risches Übungsbuch. Henschel Berlin, 11. Aufl.
1999; ISBN 3894870354

Theatermusik

Gubler, Marcel; Tresa, Splett-Sialm, Maria Tresa;
Vogel, Fritz Franz: Theater Musik. Ein Ton- und
Ideenarchiv für die Spiel-, Theater- und Musik-
pädagogik (2 integr. CDs) 1998;
ISBN 340309877X (Sondereinband)

Masken und Kostüm

Gubler, Marcel; Vogel, Fritz Franz: Kleider, Kla-
motten, Kostüme. 1995; ISBN 34030098761
(Sondereinband)
Nold, Winfried: Das Spiel der Masken. Ed. Ara-
gon Moers 1993; ISBN 3895354139
Riemer, Christoph: Masken und andere Gesich-
ter. Moby Dick Kiel 1992; ISBN 3922843670
Seitz, Rudolf: Maskenbau und -spiel. Don Bosco
München, 4. Aufl. 1991; ISBN 376980676
Urbanski, Rudolf: Maskenbau, Schminken, eige-
ne Maske. Ed. Aragon, 2. Aufl. 1994; ISBN
3895354031

Andere Anwendungsbereiche

Büchen, Hajo: Gegen die Gewalt anspielen. Vom
Umgang mit Aggression (Für Jugendliche 8-13
J.) Burckhardthus-Laetare 1999
ISBN 3766493663
Portmann, Rosemarie: Spiele zum Umgang mit
Aggressionen. Don Bosco München 1999
ISBN 3769807960
Schau, Albrecht: Szenisches Interpretieren, Klett
Stuttgart, 2. Aufl. 2000
ISBN 3123063704
Simon, Eva: Spielmodelle für die Grundschule.
Theaterspiele mit Variationen. (Lernma-
terialien) Oldenburg München 1995; ISBN
3486986694

Theatertheorie

Boal, Augusto: Theater der Unterdrückten.
Übungen und Spiele für Schauspieler und
Nichtschauspieler. Edition Suhrkamp Frankfurt
(Main) 1989; ISBN 3518113615
Brooke, Peter: Der leere Raum. Alexander Ber-
lin 1997; ISBN 3923854900
Fischer-Lichte, Erika; Pflug, Isabel: Die Ent-
deckung des Zuschauers. Paradigmenwechsel
auf dem Theater des 20. Jahrhunderts. Francke
Tübingen 1997; ISBN 3772021735
Fischer-Lichte, Erika: Kurze Geschichte des deut-
schen Theaters. Uni-Tb Stuttgart 1999; ISBN
3825216675
Fischer-Lichte, Erika: Inszenierung von Authen-
tizität. Francke Tübingen o.J.;
ISBN 3772029418
Fischer-Lichte, Erika: Theater Avantgarde. Wahr-
nehmung – Körper – Sprache. Uni-Tb Stutt-
gart 1994; ISBN 3825218074
Henschel, Ingrid; Hoffmann, Klaus; Vaaßen,
Florian: Brecht und Stanislawski und die Fol-
gen. Anregungen für die Theaterarbeit.
Henschel Berlin 1997; ISBN 389487273X
Jenisch, Jakob: Ich selbst als ein anderer. Der
Darsteller und das Darstellen. Henschel Ber-
lin 1996; ISBN 3894872438
Knitsch, Norbert: Die Kraft des Theaterspiels.
Leer 2000; ISBN 3921229928
McDougall, Joyce: Theater des Körpers. Klett-
Cotta 1991; ISBN 360885041
Pfaff, Walter u. a.: Der sprechende Körper. Texte
zur Theateranthropologie. Alexander Berlin
1996; ISBN 3729600575
Roselt, Jens: Die Ironie des Theaters. Passagen
o.J.; ISBN 3851653793
Strasberg, Lee: Schauspielen und das Training
des Schauspielers. Alexander Berlin 2000
ISBN 3923854870
Stanislawski, Konstantin Sergejewitsch: Die
Arbeit des Schauspielers an sich selbst. Hen-
schel Berlin, 3. Aufl. 1996; ISBN 3894871733
Stanislawski, Konstantin Sergejewitsch: Die Ar-
beit des Schauspielers an der Rolle. Ma-
terialien für ein Buch. Henschel Berlin, 5. Aufl.
1996; ISBN 389487001
Stanislawski-Lesebuch. Hrsg. von Peter Sim-
handl. Ed. Sigma Berlin, 2. Aufl. 1992; ISBN
3894049014
Wilson, Robert: 14 stations. Prestel München
2000; ISBN 3791324438

Nachschlagewerke

Reiß/v. Schoenebeck: Musiktheater für Kinder
und Jugendliche Stückeverzeichnis mit Auf-

führungsdauer, Besetzung, technischen Voraussetzungen, Inhalt/Thematik. VdM 1992; ISBN 3925574034 (Bd. 1), ISBN 3925574042 (Bd. 2)

Reiß/v. Schoenebeck/Helms: Musicals ... nicht nur für Kinder. Stückeverzeichnis mit Aufführungsdauer, Besetzung, technischen Voraussetzungen. Inhalt/Thematik. Con Brio Verlagsgesellschaft 1996; ISBN 3930079283

Reiß/v. Schoenebeck/Helms: Musicals und mehr. Stückeverzeichnis mit Aufführungsdauer, Besetzung, technischen Voraussetzungen. Inhalt/Thematik. Verlag Junges Musiktheater 1998; ISBN 3993009049

Schoenebeck, Mechthild; von Reiß, Gunter; Noll, Justus: Musiklexikon. Kompaktwissen für Schüler und junge Erwachsene. Cornelsen scriptor Berlin o.J.; ISBN 3589209003

Schwab, Lothar; Weber, Richard: Theaterlexikon. Kompaktwissen für Schüler und junge Erwachsene. Cornelsen scriptor Berlin o.J.; ISBN 35892089307

Zirbs, Wieland: Literaturlexikon. Kompaktwissen für Schüler und junge Erwachsene. Cornelsen scriptor Berlin o.J.; ISBN 3589211032

Theatertexte

Barz, Andre: Darstellendes Spiel. Texte. Für die Sekundarstufen I und II. (Lernmaterialien) Volk und Wissen; ISBN 3061008489

Söllinger-Letzbor, Rotraud: Rundes, kunterbuntes Jahr. Spiele und Theaterstücke für jede Jahreszeit. Veritas Linz 1995; ISBN 3705800159

Vogel, Franziska: Gespielt fürs Leben. Neue Texte für Schul- und Jugendspielgruppen. Auer Donauwörth 1988; ISBN 340301925X

Vogel, Franziska: Gespielt. Gelacht, G'danken gemacht. Spielszenen für Schul- und Jugendspielgruppen. Auer Donauwörth 1986; ISBN 3403017788

Ausgesuchte Einakter und Kurzspiele, Stücke moderner Autoren. Grafenstein (Auslieferung durch bsv); ISBN 3762728011 (Teil 2); ISBN 3762728100 (Teil 3)

Klassische Einakter und Kurzspiele. Grafenstein (Auslieferung durch bsv); ISBN 376272802x (Teil 1); ISBN 3762728119 (Teil 2)

Sketche und Einakter für Feste und Feiern 1. Heitere Stücke und Szenen. Grafenstein (Auslieferung durch bsv); ISBN 3762728186

Theater für Kinder und Jugendliche. Sketche, Einakter, Spielentwürfe, Stücke mit offenem Ende. Grafenstein (Auslieferung durch bsv); ISBN 3762728046 (Teil 1), ISBN 3762728054 (Teil 2), ISBN 3762728283 (Teil 3)

Theaterbuch. Moderne Szenen und Stücke für die Sekundarstufe II. Diesterweg Frankfurt (Main) 1991; ISBN 3425064010 (Teil 1); ISBN 3425064029 (Teil 2)

3 Kontaktadressen

Steffen Adam
Rolandsweg 1
99734 Nordhausen
Tel.: 0 36 31/47 77 88

Staatliche Regelschule „Hainleite“
Schleifweg 3
99735 Wolframshausen
Tel.: 03 63 34/5 01 95

Ute Binder
Richterstr. 7
07545 Gera
Tel.: 03 65/55 24 443

Staatliches Studienseminar
für Lehrerbildung Gera
Lehramt an Regelschulen
Puschkinplatz 7
07545 Gera
Tel.: 03 65/82 23 239

Gabriele Groß
Ernseer Str. 23c
07548 Gera
Tel.: 03 65/55 20 910
Staatliche Regelschule „Otto Dix“
Gutenbergstr. 1
07548 Gera
Tel.: 03 65/23 228

Monika Machoy
Gödissaer Weg 1a
04626 Altkirchen
Tel.: 03 44 91/57 802

Staatliche Regelschule „Am Eichberg“
Rudolf-Seyfarth-Str. 21
04626 Schmölln
Tel.: 03 44 91/81 322

Ulrich Mittelstädt
Furthmühlgasse 2
99084 Erfurt
Tel.: 03 61/34 51 056

