



SCHATZSUCHE

Seit August 2009 besteht das theaterpädagogische Kooperationsprojekt SCHATZSUCHE zwischen GRIPS Werke e.V., GRIPS Theater und der Christian Morgenstern Schule.

Die vorliegende Broschüre bietet einen Überblick über die bisherige Arbeit und zugleich dient sie als Materialsammlung von Spielansätzen, die für den Schulunterricht verwendet werden können. Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wurde die maskuline Schreibweise genutzt, diese schließt die weibliche aber mit ein.

Wir hoffen Ihnen Inspirationen für Ihre Arbeit zu bieten und Ihnen vermitteln zu können, was man mit Theater alles machen kann und wie viel Spaß dies macht.
Wir wünschen Ihnen unterhaltsames Lesen!

Herzlichst,

Handwritten signatures of Anne Herrmann and Laura Klatt in black ink.

Anne Herrmann & Laura Klatt
(Theaterpädagoginnen)

SCHATZSUCHE

Inhaltsverzeichnis

Was sind GRIPS Theater und GRIPS Werke e.V.	5
Das Projekt SCHATZSUCHE	6
Planung der Expedition	7
Zielklärung	8
Auftakt	8
Projektplanungstreffen	8
Elternabend	8
Theaterbesuch im GRIPS Theater	9
Lehrerworkshop	9
Sprechstunden	9
Die ersten Theaterblitzlichter der SCHATZSUCHE	9
Vor-Generalprobe und Generalprobe	10
Präsentation	11
Reflexion	11
Theaterpädagogische Stationen	13
allgemeiner Merkzettel für einen theaterpädagogischen Projekttag	14
Station: Nachbereitung zu „Rosinen im Kopf“	17
Station: Eigen- und Fremdwahrnehmung	21
Station: Chaos	29
Station: Spannungen in der Klasse	34
Station: Orte etablieren	40
Station: Musik und Theater	45
Station: Geschichten erzählen	52
Station: Sprache	60
Literatur und Film	67
Impressum	68
Dank	68

Was sind GRIPS Theater und GRIPS Werke e.V.



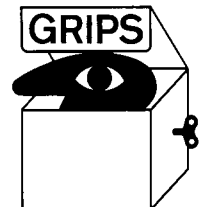
Träger: GRIPS Werke e.V.

GRIPS Werke e.V. ist ein gemeinnütziger Verein, der Ende 2007 zur Verstärkung emanzipatorischer kultureller Bildungsarbeit und Theaterpädagogik am GRIPS Theater gegründet wurde. Schwerpunkte der Arbeit sind:

- schulische & außerschulische Projekte mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen
- kostenlose Theaterbesuche für Kinder und Jugendliche aus einkommensschwachen Familien
- theaterpädagogische Produktionen & innovative Praxisprojekte
- Vernetzung & Zusammenarbeit mit Schulen, Kinder-, Jugendprojekten, anderen Institutionen und Initiativen
- Fortbildungen & Fachtagungen für Multiplikatoren
- Dokumentationen & Publikationen

Bisher wurden neben zahlreichen kleinen bereits mehrere umfangreiche theaterpädagogische Projekte durchgeführt. (z.B. „Grenzgänger – Jugendliche in Berlin“, „Fundstücke“, „In die Hände gespuckt“.... – vgl. www.gripswerke.de) – u.a. gefördert durch Berliner Projektfonds Kulturelle Bildung, Jugend- und Familienstiftung des Landes Berlin, Bundesstiftung Aufarbeitung, Landeszentrale für Entwicklungszusammenarbeit der Berliner Senatsverwaltung für Wirtschaft, Technologie und Frauen.

Kooperationspartner: GRIPS THEATER GmbH



Das Berliner GRIPS Theater hat Ende der 60er und Anfang der 70er Jahre als erstes Theater in der Bundesrepublik Deutschland gesellschaftliche Themen und Fragestellungen für Kinder und Jugendliche auf der Bühne behandelt. Das GRIPS ist Gründungsstätte des emanzipatorischen Kinder- und Jugendtheaters.

Es versucht, die Bedürfnisse, Probleme und Sehnsüchte seines Publikums zu erkennen, sie sich zu Eigen zu machen und daraus sinnliche, vitale Stücke zu entwickeln.

Durch diese Herangehensweise wird den Zuschauern die Möglichkeit gegeben, sich in den Stücken wieder zu erkennen und dadurch ihre soziale Fantasie zu entwickeln, ihre Umwelt besser zu durchschauen und zu verändern.

In den letzten Jahren wurden im Rahmen emanzipatorischer Bildungsarbeit neue, beispielgebende Spiel- und Aktionsformen entwickelt, die Kinder, Jugendliche und Erwachsene aktiv einbeziehen und zum eigenen Handeln auffordern.

Für mehr Informationen siehe:

<http://www.gripswerke.de>

<http://www.grips-theater.de>

SCHATZSUCHE

Das Projekt SCHATZSUCHE

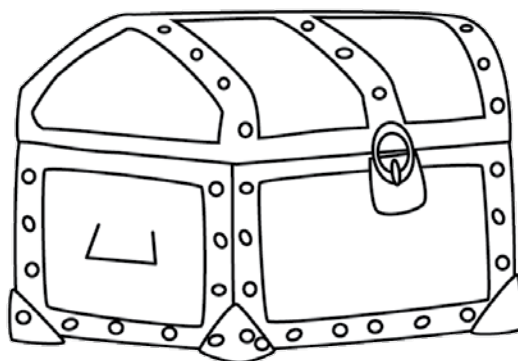
Zusammen mit GRIPS Werke e.V. und den Kindern und Erwachsenen der Christian Morgenstern Schule begann im August 2009 das Projekt SCHATZSUCHE, das der langfristigen Integration von Theater im Schulalltag dienen soll. Das Projekt richtet sich vorrangig an Schüler der 4. bis 6. Klassen. Innerhalb der theaterpädagogischen Arbeit lernen die Schüler Theater in all seinen Facetten kennen: als Zuschauer, Schauspieler, Entwickler und Forscher.

SCHATZSUCHE lebt von den Schätzen der Kinder, die sich am Projekt beteiligen. Grundsatz des Projektes ist es, die Stärken der Beteiligten herauszufinden, diese hervorzuheben und zu festigen – eben Schätze zu bergen. Ihr Wissen, ihre Fähigkeiten und ihre Fantasie sind wichtig, um das Projekt mit Ideen zu bereichern. Die theaterpädagogische Arbeit soll dazu beitragen, ihre Persönlichkeitsentwicklung zu fördern, sowie vorhandene Talente sichtbar zu machen. Ob jemand besonders gut Schauspielen kann oder sich um die Beleuchtung kümmert, ist hierbei zweitrangig. Im Vordergrund stehen die Ausgestaltung und Stärkung der sozialen, kognitiven und emotionalen Kompetenzen und der gemeinsame Prozess.

Im Projekt werden Theatermethoden vermittelt, die in den Unterricht integriert werden bzw. den Fachunterricht methodisch bereichern können.

Darüber hinaus bietet das Projekt eine Chance zur Netzwerkbildung. Neue Kooperationen können geschlossen werden, und eine Verzahnung verschiedener Akteure des sozialen Umfelds der Schule bieten neue Ansätze für zukünftige Projekte. Denn im Projekt SCHATZSUCHE geht es nicht nur um die Schüler. Auch die Lehrer, Sozialpädagogen, Erzieher, die Eltern der Schüler und Kooperationspartner der Schule bekommen die Möglichkeit, sich in dieses Projekt einzubringen, denn sie verfügen über Kompetenzen, die den Prozess vielfältig bereichern.

Das Projekt ist in mehrere Phasen unterteilt. Das erste Schulhalbjahr 2009/10 diente dazu, verschiedenen Klassen, Lehrern und Erziehern einen ersten Einblick in die Theaterarbeit zu geben und sie auf das zweite Halbjahr neugierig zu machen. Im Sommer 2010 wird mit möglichst vielen Beteiligten eine große Theateraufführung stattfinden.



PLANUNG DER EXPEDITION



Ein Schwerpunkt des Projektes ist die gemeinsame Entwicklung und Abstimmung der konkreten Umsetzung mit den beteiligten Lehrern und Erziehern sowie eine aktive Elternbeteiligung. Um eine individuell genau auf die Schule und die Schüler abgestimmte Arbeit zu gewährleisten, trafen alle erwachsenen Akteure des Projektes bereits vor der eigentlichen Theaterarbeit mehrfach zusammen. Dabei wurden sie von einem Prozessbegleitungsteam unterstützt. Zudem gab es vor Weihnachten erste theaterpädagogische Projekttag in den Schulklassen, Theaterbesuche und Fortbildungen mit den Lehrern und Erziehern, um erste Theaterluft zu schnuppern. Im Folgenden werden die einzelnen Treffen kurz beschrieben.

Zielklärung

Bei einem ersten Treffen einigten sich die Schulleitung, zwei Kollegiumsvertreter und die Projektleitung der GRIPS Werke e.V. auf die gemeinsamen Ziele, die innerhalb des Projektes erreicht werden sollen.

Folgende Ziele wurden festgelegt:

1. Aufführung als öffentlichkeitswirksames Abschlussprojekt.
2. Einbindung von Theater in den schulischen Unterricht
3. Vernetzung/Verknüpfung mit anderen Projekten an der Schule (z.B. Musikalische Grundschule) für die Nachhaltigkeit
4. Öffnung der Schule für/in den Stadtteil (z.B. Senioren bei Probe)
5. Nach Möglichkeit Einbindung der Eltern (z.B. auch durch die Workshops: Präsenz, Wahrnehmung von Außen und durch Mitgestaltung der Aufführung)
6. Die Möglichkeiten des Theaterspiels in Bezug setzen zu den im Rahmenplan geforderten Kernkompetenzen

Auftakt

Das Treffen war offen für alle Lehrer und Erzieher der Klassenstufen 4 bis 6. Es wurde ein allgemeiner Überblick über die Idee und die Ziele des Projektes SCHATZSUCHE gegeben, um bei den Pädagogen Interesse zu wecken und ihnen ausreichend Grundlage für die Entscheidung zur aktiven Teilnahme mit ihrer Klasse zu geben. In der Veranstaltung wurde nicht nur mit Schaubildern und Plakaten, sondern auch mit praktischen Übungen ein lebendiger Eindruck der Chancen und Möglichkeiten von Theaterarbeit vermittelt.

Projektplanungstreffen

An diesem Treffen nahmen alle Lehrer und Erzieher teil, die sich am Projekt beteiligen wollten. Gemeinsam wurde erörtert, wie der weitere Projektverlauf aussehen würde, und die erste Projektphase detailliert geplant. Die gemeinsamen Ziele, die mit der ersten Phase erreicht werden sollten, wurden formuliert, Wünsche und Anregungen ausgetauscht und die Termine für folgende Treffen, Theaterbesuche, Workshops etc. abgesprochen.

Elternabend

Zum Elternabend wurden alle Eltern der Klassen eingeladen. Sie wurden über das Projekt informiert und ihnen wurde theoretisch und praktisch ein Einblick gegeben, was mit Theater alles erreicht werden kann, und wie auch sie sich selbst am Projekt beteiligen können. Das Treffen half Vertrauen gegenüber dem Projekt und den Projektbeteiligten aufzubauen und so kamen am Ende der Veranstaltung von den Eltern erste Vorschläge zum Mitmachen:
beispielsweise das Schneiden von Kostümen oder das Zubereiten von Essen für die Feier nach der großen Aufführung.

Theaterbesuch im GRIPS Theater

Gemeinsam mit den Lehrern, Erziehern und Eltern kamen die unterschiedlichen Klassen, die am Projekt teilnahmen, ins GRIPS Theater. Sie schauten sich eine Voraufführung des Stücks „Rosinen im Kopf“ an. So lernten sie das GRIPS Theater kennen und bekamen einen Vorgeschmack auf die Projektstage. Zudem wurde den Eltern und Kindern ein gemeinsames Theatererlebnis ermöglicht.

Lehrerworkshop

Im Vorfeld des Theaterbesuchs zu „Rosinen im Kopf“ gab es für alle Multiplikatoren der Schule die Gelegenheit an einem theaterpädagogischen Workshop im GRIPS Theater teilzunehmen. Der Workshop vermittelte ihnen die erforderlichen Kenntnisse, um selbst eine Nachbereitung zum Stück „Rosinen im Kopf“ mit der eigenen Klasse durchführen zu können.

Sprechstunden

Gemeinsam mit den Lehrern, Erziehern und den Theaterpädagogen gab es im Vorfeld Projekt-Sprechstunden, in denen überlegt wurde, welche Thematik für die jeweilige Klasse interessant wäre und was die Jungen und Mädchen gerade besonders beschäftigt.

Die ersten Theaterblitzlichter der SCHATZSUCHE

Im November und Dezember 2009 hatten mehrere Klassen der Klassenstufen 3 bis 6 die Möglichkeit, an den „Theaterblitzlichtern“ teilzunehmen. In verschiedenen Stationen konnten sich die Kinder mit dem Medium Theater vertraut machen und einen Vorgeschmack auf das große Theaterprojekt im zweiten Halbjahr bekommen. Innerhalb der verschiedenen Stationen wurden unterschiedliche Ansätze der Theaterpädagogik vorgestellt. Jede Klasse war Teilnehmer mindestens einer solchen Station. Die Teilnehmenden arbeiteten zusammen mit den Theaterpädagogen zu ganz unterschiedlichen Themen wie Sprache, Körpergefühl, Musik oder Bewegung. Zwar wurde jede Station individuell auf die jeweilige Klasse zugeschnitten, doch gab es Spiele und Szenenansätze, die sich wiederholten, um beispielsweise in allen Klassen den Teamgeist zu stärken. Am Ende jeder Station stand immer eine kleine Vorführung vor anderen Klassen - im Musikraum, im Schulflur oder im eigenen Klassenzimmer - so wurden erste Bühnenerfahrungen gesammelt!

Vor-Generalprobe und Generalprobe

Nach den einzelnen Projekttagen in den unterschiedlichen Klassen, wurde anhand der Protokolle und Fotos überlegt, welche „Theaterblitzlichter“ man aus den Tagen heraus greifen könnte, um einen möglichst vielfältigen Überblick über die bisherige Arbeit in der Präsentation zu zeigen.

An zwei Tagen kam es in jeder Klasse noch einmal zu einem Besuch, in dem innerhalb einer Stunde geklärt wurde, was bei der Präsentation genau passieren würde. Zudem wurde die ausgewählte Einlage geprobt.

Innerhalb dieser kurzen Zeit brachten die Kinder tolle Einfälle ein, sodass am Ende jeder Stunde alle Klassen einen Beitrag zur Präsentation vorbereitet hatten.

Diese Vor-Generalprobe war die Grundlage für die eigentliche Generalprobe.

Zu dieser kamen alle Kinder, insgesamt über 160 Mädchen und Jungen.

Nacheinander wurde jede Gruppe auf die Bühne gerufen, um ihre Einlage zu proben und den anwesenden Kindern vorzuführen. Die Probe diente hauptsächlich dazu, Auf- und Abgänge zu klären, die Lautstärke beim Sprechen zu regeln, die Abläufe zu verinnerlichen und zu erkennen, wo eventuell noch kleine Änderungen vorgenommen werden mussten. Den Kindern sollte so eine Sicherheit für die Aufführung gegeben und ihnen die erste Scheu vor der Bühne genommen werden.

Trotz der Größe der Gruppe verlief die Generalprobe sehr gut und es konnten kleinere Unklarheiten schnell gelöst werden, sodass dem Ablauf von dieser Seite aus nichts mehr im Wege stand.

GENERALPROBE TO-DO-LISTE

Im Folgenden findet sich eine To-do-Liste mit Punkten, die wichtig sind, wenn man eine Generalprobe durchführt.

- Alle Auf- und Abgänge von der Bühne klären und diese den Schauspielern klar vermitteln.
- Eventuell Auf- und Abgangsplan hinter die Bühne hängen.
- „Roten Faden“ vorab überlegen – welche Szenen kommen nacheinander.
- Checken, ob alle Requisiten da und funktionsbereit sind. Klären, an welchem Ort sie bei der Aufführung zu finden sind und wer sie holt.
- Ablaufplan hinter die Bühne hängen. Lehrer und Erzieher diesen zusätzlich mitgeben.
- Wenn Mikros genutzt werden, diese ausprobieren und mit den Kindern den Gebrauch üben.
- Wenn technische Geräte genutzt werden, diese vorher testen.
 - Klären, wie die einzelnen Gruppen erfahren, dass sie dran sind, Bsp. Zeichen vereinbaren.
 - Klären, wo die Kinder sitzen und was sie machen, wenn sie dran waren.
- Gemeinsames Verbeugen üben.
- Beleuchtung klären.

Die Präsentation

Zum Abschluss der ersten Projektphase gab es kurz vor den Weihnachtsferien eine gelungene Präsentation mit allen teilnehmenden Klassen vor Eltern, Geschwistern, Lehrern, der Schulleitung und Schülern der Amalienhof Grundschule, dem Quartiersmanagement, einigen Vertretern des Quartiersbeirats sowie den Kooperationspartnern der Schule und weiteren Interessierten.

Die Theaterstationen, die von den unterschiedlichen Klassen besucht worden waren, wurden vorgestellt durch Fotos, kurze Berichte der Theaterpädagoginnen und kleine Auftritte der über 160 Teilnehmenden.

Die Präsentation diente als Zusammenfassung der bisherigen Arbeit und sollte auch praktisch zeigen, was man mit Theater alles machen kann, und den Schülern und Multiplikatoren Lust machen auf die nächste Projektphase. Ein Orchester trat auf, es wurde gezeigt, wie eine Strandung auf einer Schatzinsel in kürzester Zeit spannend mit allen Beteiligten erzählt werden kann, wie man gemeinsam schleicht oder Zungenbrecher chorisch und emotional zu einer kleinen Showeinlagen werden lässt.

Zum Schluss wurde das Publikum mit einem Bus mit in die Weihnachtsferien genommen und die Darsteller wurden mit großem Applaus gefeiert!

Reflexion

Zum Abschluss der ersten Projektphase kam es zu einer Reflexion mit allen beteiligten Multiplikatoren seitens der Schule, dem Projektteam und der Prozessbegleitung.

Hierbei wurde überprüft, ob die vorgenommenen Ziele erreicht wurden und was es für die zweite Projektphase noch zu beachten gäbe. Alle Beteiligten freuten sich gemeinsam über eine gelungene erste Phase und so kann mit viel Elan die nächste Phase beginnen!

THEATERPÄDAGOGISCHE STATIONEN



Im Folgenden finden Sie Spiele und Vorschläge für die szenische Arbeit mit Kindern. Zum einen finden Sie Anregungen wie eine Nachbereitung zum Stück „Rosinen im Kopf“ aussehen kann und zum anderen „theaterpädagogische Stationen“ die thematisch unterteilt sind und Bezug nehmen zu den Projekttagen.

Allgemeiner Merktzettel für einen theaterpädagogischen Projekttag

Dauer

Die Länge eines Projekttagess kann ganz individuell bestimmt werden. Je nach Klassengröße und Klassenstufe kann ein Tag länger oder kürzer sein. Auch die Zeit für Gruppenspiele und Szenen können je nach Klasse individuell bestimmt werden. Es sollte jedoch einen Zeitraum von vier bis sieben Zeitstunden eingeplant werden.

Räumlichkeiten

Der Ort, an dem ein Projekttag stattfindet, sollte sich in einem Bereich der Schule befinden, wo es auch mal etwas lauter zugehen kann. Geeignet ist ein großer, nicht hallender Raum, in dem die Möglichkeit besteht auch zu rennen und wo für alle Teilnehmenden genug Stühle vorhanden sind.

Begrüßung

Zu Beginn des Projekttagess ist es für alle Teilnehmenden angenehm gemeinsam anzukommen. In einem Sitzkreis können erste wichtige Fragen des Projekttagess geklärt werden. Der Teamleiter sollte einen Einblick in den Ablauf des Tages geben und Pausenzeiten klären. Wenn zu den Schülern noch kein Kontakt besteht, ist es wichtig, sich vorzustellen. Interessant für den Verlauf des Tages ist auch herauszufinden, ob die Mädchen und Jungen vorher schon Kontakt mit dem Medium Theater hatten. Es können erste Fragen gestellt werden, ob sie schon im Theater waren, ob sie selbst schon Theater gespielt haben und was sie meinen, was für das Theaterspielen wichtig ist.

Aufwärmung

Der Tag sollte mit Spielen beginnen, die dazu dienen, gemeinsam anzukommen, langsam ins Spiel zu kommen und sich aufzulockern. Alltagsorgen und Müdigkeit sollen hier abgeschüttelt werden.

Wie viele Spiele zur Aufwärmung genutzt werden, hängt zum einen von der Zeit und zum anderen von der Gruppe ab. Jedoch sollten es nicht weniger als drei Spiele sein. Zudem finden sich in den Aufwärmspielen Elemente, die für die spätere Arbeit wichtig sind. So geht es zum Beispiel schon um Rhythmusgefühl, Körpergefühl oder Zusammenarbeit und das aufeinander hören.

Mit Hilfe der verschiedenen Aufwärmübungen können die Jungen und Mädchen einen ersten Kontakt zum Theater herstellen. Hilfreich für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen ist immer eine anschließende Erklärung, warum bestimmte Spiele gemacht werden. Meistens können sie durch Fragen und Überlegungen selbst eine Antwort darauf geben.

Namensspiel

Falls in einer Gruppe gearbeitet wird, die sich untereinander nicht kennt, bietet es sich an ein Namensspiel zu machen.

Beispiele: Mein Name + Eigenschaft, Mein Name + Mein Hobby, Namensrunde mit unterschiedlichen Begrüßungen

Annäherung an die Thematik

Auch wenn man ein bestimmtes Thema behandeln möchte, kann man Spiele einbauen, die vielleicht auf den ersten Blick nicht mit der jeweiligen Thematik zu tun haben. Übungen für die Selbst- und Fremdwahrnehmung, die Stimme und das Miteinander in der Gruppe sind von großer Wichtigkeit. Im Idealfall erlauben diese gleichzeitig die Hinführung zum Thema – nur muss man dies nicht „übers Knie brechen“.

An thematisch festgelegten Projekttagen bietet es sich an, kleinere Diskussionsrunden einzubauen, in denen Sie mit den Mädchen und Jungen über das jeweilige Thema sprechen und so Raum für eigene Beiträge seitens der Kinder lassen. Es ist nicht wichtig, so schnell wie möglich mit der Szenearbeit zu beginnen. Die Annäherung an die Thematik kann mit Gruppenspielen fortgesetzt werden und mit pantomimischen Bildern weitergeführt werden.

Pause

Pausen können individuell gelegt werden. Zum Beispiel wenn Unruhe in der Gruppe herrscht oder nach einem langen Übungsabschnitt. Meist eignen sich Pausen vor der szenischen Arbeit. Um nach einer Pause wieder Dynamik und Spielspaß in den Workshop zu bringen, bieten sich schnelle Spiele an, die den Teamgeist der Gruppe wecken und meist allen Spaß machen. Je nachdem, in welcher Stimmung die Teilnehmenden sind, kann aber auch ein ruhiges Spiel angebracht sein.

Spiele für Zwischendurch

Oft reagieren Gruppen sehr unterschiedlich auf die theaterpädagogische Arbeit. Mal sind sie sehr laut, mal sehr ruhig oder schüchtern. Um sie für den gesamten Projekttag zu begeistern, sie zwischendurch wieder zu motivieren und zur Förderung der Konzentration eignet sich die Wiederholung von Spielen, die schon während der Aufwärmphase stattgefunden haben.. Zudem tut es jedem gut, hin und wieder einfach mal abzuschalten und wieder einen klaren Kopf und bewegliche Glieder zu bekommen.

Beispiele: Klatschkreis, Achterkreis, Reise von Jerusalem, Raumlaf, Gemeinsames Einzählen

Gruppeneinteilung

Es gibt verschiedene Spiele, die dazu dienen, die Spieler in Kleingruppen einzuteilen. Eine einfache Möglichkeit beispielsweise vier Gruppen zu bekommen ist, die Teilnehmer bis vier durchzählen zu lassen und die jeweils gleichen Zahlen eine Gruppe bilden zu lassen. Es besteht auch die Möglichkeit, dass die Spieler selbst entscheiden, mit wem sie eine Gruppe bilden wollen. Doch das kann oft sehr lang dauern oder es werden nur Gruppen aus Spielern gebildet, die ohnehin immer zusammen sind.

Beispiele: Tierspiel, Sich alphabetisch dem Namen nach aufstellen (oder der Augenfarbe, Größe,...), Obstsalat

Szenearbeit

Bevor die Szenearbeit beginnt, können sich alle noch einmal im Sitzkreis zusammenfinden. Gemeinsam kann überlegt werden, was man beachten muss, um eine Szene zu entwickeln. Mit Stift und Papier können alle Informationen, die die Schüler geben, festgehalten werden und anschließend, sichtbar für alle, im Raum angebracht werden. So können die Schüler beim Entwickeln der Szenen immer mal wieder einen Blick darauf werfen.

ROLLEN:	WER ist in der Szene
SCHAUPLATZ:	WO spielt die Szene
ZEITPUNKT:	WANN spielt die Szene
HANDLUNG:	WAS passiert in der Szene
GRUND/ANLASS:	WESHALB passiert etwas in der Szene
HANDLUNGSRahmen:	WIE beginnt und endet die Szene

Bewertung von Präsentationen vor der eigenen Gruppe

Wenn die einzelnen Szenen in der großen Gruppe präsentiert werden, ist es wichtig, dass das jeweilige Publikum aufpasst, um hinterher die Szene zu reflektieren. Dabei gibt es verschiedene Theaterregeln, die die Zuschauer, aber auch die Schauspieler einhalten:

- Bevor eine Szene beginnt, werden das Publikum, sowie die Schauspieler gefragt, ob sie bereit sind zu spielen. Dann wird ein Zeichen für den Beginn der Szene vereinbart.
Zum Beispiel: „1... 2... 3... Bitte!“
- Egal was auf der Bühne gezeigt wird, die Schauspieler geben sich Mühe und haben ein Recht auf Ruhe im Zuschauerraum.
- Es gibt kein Richtig oder Falsch.
- Wenn eine Szene reflektiert wird, nennt das Publikum zuerst nur Positives. Wenn es negative Kritik gibt, wird sie so formuliert, dass die Schauspieler daraus etwas lernen. Die Zuschauer können zusätzliche Tipps geben, damit die Schauspieler wissen, was sie wie besser machen können.
- Die Szene kann evtl. noch mal gespielt werden.
- Die Schauspieler bleiben auf der Bühne und warten bis das Publikum sich geäußert hat.

Präsentation

Als Abschluss für den Projekttag bietet sich eine Präsentation an. Entweder in der eigenen Gruppe oder vor anderen Schülern. Dabei haben alle das Gefühl, am Tag etwas geschafft und erreicht zu haben. So haben sie einen zusätzlichen Ansporn und es ist ein schöner Abschluss für einen gelungenen Projekttag.

Hilfreich ist dabei ein zweiter Durchgang der verschiedenen Szenen und eine Festlegung der Reihenfolge. Sozusagen eine Generalprobe vor der Aufführung.

Tipps für die Präsentation:

- lautes und klares Sprechen
- nicht mit dem Rücken zum Publikum spielen
- den „Bühnenraum“ so aufbauen, dass er nicht zu weit vom Publikum entfernt ist
- Zeichen festlegen, wann die Spieler mit ihrer Szene beginnen; Einklatschen:
„1,2,3 und Bitte!“

Gemeinsamer Abschluss

Nach der szenischen und spielerischen Arbeit bietet es sich an, eine gemeinsame Abschlussrunde zu haben. Diese dient dazu, dass jeder noch mal einen Eindruck zum Workshop geben kann. Dieser Beitrag wird unkommentiert im Raum stehen gelassen, damit jeder die Möglichkeit bekommt sich zu äußern, ohne Sorge haben zu müssen, etwas Falsches gesagt zu haben. In dieser Runde können auch Verbesserungsvorschläge für weitere Projekttag gemacht werden.

Abschlussspiele

Nachdem man gemeinsam gearbeitet hat, ist es schön einen gemeinsamen Ausklang mit einem Gemeinschaftsspiel zu finden. Dieses verbindet die ganze Gruppe, da man vorher oft in der szenischen Arbeit in Kleingruppen gearbeitet hat.

Beispiele: Italienischer Regen, Rakete, Galopprennbahn, Daumenblume, Vokale rufen



STATION: Nachbereitung zu „Rosinen im Kopf“



Stückbeschreibung

Kann man zu viel Fantasie haben? Mit seinen Spinnereien geht Nico seiner Schulfreundin Sonja gehörig auf die Nerven und riskiert manchen Ärger. Meistens muss sein allein erziehender Vater den Schlamassel ausbaden. Der wiederum hat eigentlich genug damit zu tun, den gemeinsamen Lebensunterhalt als Fahrradkurier zu verdienen, große Sprünge sind damit nicht drin.

Auf eine völlig andere Lebenswelt, die Nico nur aus dem Fernsehen kennt, trifft er zuhause bei Oliver, dessen Vater als Werbefilmer arbeitet. Als Nico zu ihm zu Probeaufnahmen eingeladen wird, ist er im siebten Himmel: Die aufregende Welt von Film und Fernsehen scheint ihm in erreichbarer Nähe: Er wird ein Star! Doch beim Casting „funktioniert“ Nico nicht wie gewünscht.

(Quelle: <http://www.grips-theater.de/stuecke/kinder/repertoire.rosinen>)

1. Warm up

Begrüßung im Kreis

In einem Sitzkreis kann die Nachbereitung eingeführt werden. Wenn sich die Teilnehmenden und Leitenden noch nicht kennen, ist es hilfreich, für den Verlauf des Tages sich gegenseitig kurz vorzustellen.

Durch erste Fragen zum Stück können kleine Unklarheiten geklärt werden und somit findet auch schon die Hinführung zur Thematik statt. Die Schüler können in kurzen Sätzen berichten, welches Stück sie gesehen haben und welche Themen auf der Bühne angesprochen wurden.

Blickrunde

Alle sitzen im Kreis. Der Teamleiter sieht seinem Nachbarn in die Augen und versucht wahrzunehmen, wie es der anderen Person geht. Dabei wird nicht gesprochen. Dann wird der Blick von einer Person zur nächsten weiter gegeben bis er wieder beim Spielleiter ankommt.

Ziele:

- sich gegenseitig wahrnehmen
- sich trauen, dem anderen in die Augen zu schauen und dies einen Moment lang auszuhalten
- Empathie

Blickwechsel

Alle sitzen im Kreis und man schaut alle Personen an. Wenn sich zwei Blicke begegnen, wechseln die Spieler die Plätze. Dabei wird nicht gesprochen. Jeder sollte mindestens drei Mal den Platz gewechselt haben.

Anmerkungen:

- Wenn immer nur Jungen und nur Mädchen untereinander tauschen, kann auch die Anweisung geben werden, dass nur Mädchen mit Jungen die Plätze wechseln.
- Darauf hinweisen, dass beim Platzwechsel keine körperlichen Berührungen stattfinden sollen und keiner rennt!

Variationen:

- nachdem alle Spieler parallel den Platz gewechselt haben, kann die Aufgabe dazukommen, dass immer nur ein Spielerpaar den Platz wechselt. Die anderen müssen also darauf achten, dass sie erst ihren Platz wechseln, wenn dies nicht schon jemand anderes macht. Dies fördert vermehrt die Konzentration auf die Gruppe.

Ziele:

- sich gegenseitig wahrnehmen
- Kommunikation ohne Sprache
- Aufbrechen der Sitzordnung

Blicktausch

Alle sitzen im Kreis auf Stühlen. Eine Person steht in der Mitte, denn es gibt einen Stuhl zu wenig. Durch den Blickkontakt werden die Plätze weiterhin getauscht, allerdings so, dass die Person in der Mitte nicht mitbekommt, wer als nächstes die Plätze tauscht. Ihr Ziel ist es, einen Platz zu ergattern. Gelingt dies, übernimmt diejenige Person die Mitte, die den Platz nicht bekommen hat.

Ziele:

- im Team agieren
- Kommunikation durch den Blickkontakt
- Schnelligkeit
- Aufbrechen der Sitzordnung
- Körperkontakt

Gespräch zum Stück

Wichtig ist vor allem die Klärung, welche Personen im Stück vorkamen und worum es genau ging. Dies kann auch spielerisch umgesetzt werden, indem immer ein Schüler in die Mitte des Kreises geht und eine kleine Szene oder einen Satz aus dem Stück nachstellt. Die anderen klären, wer dargestellt wurde, wann, wo, mit wem und in welcher Situation. Dies soll als spielerischer Einstieg dienen sich noch mal das Stück und die Situationen zurück ins Gedächtnis zu rufen.

Ziele:

- Den Schülern die Möglichkeit geben im Nachhinein Dinge besser zu verstehen.
- Sich an Szenen erinnern die vielleicht schon entfallen sind.



Figur herum geben

Alle Teilnehmenden stehen im Kreis. Der Leitende beginnt einen unsichtbaren Gegenstand oder ein unsichtbares Wesen in seiner Hand bildlich werden zu lassen. Dazu überlegt er selbst, ob es sich um ein Wesen oder einen Gegenstand handelt, welche Form es hat und welches Gefühl dabei ausgedrückt wird. Nach einiger Zeit wird es an die nächste Person weitergegeben, die es so aufnimmt, wie es eben gesehen wurde, es aber dann in der eigenen Hand spontan zu etwas anderem werden lässt.

Ziele:

- Fantasie-, Spontaneitätsförderung
- aufeinander achten
- Wahrnehmung schulen

2. Übungen zum Thema

Raumlauf Freeze-Superstar

Alle Teilnehmenden laufen durch den Raum. Wenn der Spielleiter in die Hände klatscht und zum Beispiel „Nico Superstar“ sagt, frieren alle an Ort und Stelle in einer Pose ein, die für sie „Nico Superstar“ darstellt. Alle Spieler merken sich genau, an welcher Stelle sie stehen. Dann laufen alle weiter. Beim nächsten Klatschen kann zum Beispiel „Pia, das Tennis-As“ gerufen werden und alle überlegen sich erneut eine Haltung und merken sich ihren Standort. Dann geht es weiter. Wenn eine Aktion ein zweites Mal genannt wird, stellen sich alle so schnell, wie möglich an den Ort, wo sie das erste Mal gestanden haben.

Beispiele:

- Nico Superstar
- Pia das Tennis-As!
- Computerfreak Olli
- Riesenwurmschwanzratte

Ziele:

- Förderung des Reaktionsvermögens
- Haltungsübung
- Konzentration
- Orientierung im Raum

Hinweis: Das Spiel mit "Nico Superstar" enden lassen und die Spieler in dieser Haltung in den Kreis kommen lassen. Wenn sie sich gesetzt haben, die Rolle auflösen und sich kurz ausschütteln. Dies kann als Übergang in das Gespräch genutzt werden.

Gespräch im Kreis

Für eine Nachbereitung ist es immer wieder wichtig, im Kreis Fragen zum Stück zu klären. Nach der letzten Übung bietet sich dies an, denn es kann genauer nachgefragt werden, was Nicos Wünsche waren, wie er gelebt hat und welches Verhältnis er zu seinen Mitmenschen hatte. Zudem können erste Bezüge zu eigenen Träumen und Lebenswelten hergestellt werden.

3. Szenenentwicklung

Szenen

In Kleingruppen können drei verschiedene Szenen entwickelt werden. Für die Bearbeitung der einzelnen Szenen sollten jeweils fünf Minuten zur Verfügung stehen. Im Anschluss werden sie der gesamten Gruppe präsentiert und gemeinsam reflektiert.

Szene 1: Was ist Nicos / euer größter Traum?

Szene 2: Was können die Schattenseiten dieses Traumes sein?

Szene 3: Wie kann dieser Traum erreicht werden?

Feedbackrunde

Zum Abschluss kommen noch einmal alle im Kreis zusammen. Jeder hat jetzt die Gelegenheit dazu, einen kurzen Eindruck zum Workshop zu geben. Hier ist Raum für Kritik aber auch für Einschätzungen, was durch die Nachbereitung im Bezug auf die Thematiken des Stücks noch mal einen tieferen Wert bekommen hat.



STATION: Eigen- und Fremdwahrnehmung

Gruppengröße:	10 – 35 Personen
Klassenstufe:	4. – 6. Klasse
Dauer:	4 bis 7 Zeitstunden (inklusive Pausen)
Räumlichkeit:	siehe Merkzettel
Materialien:	Musik & Abspielgerät, drei Plakate, dicke Filzstifte, Klebestift, kleine bunte Zettel, Schlüssel, zwei Stoppuhren (funktioniert notfalls auch mit nur einer)
Ziele:	Stärkung des Klassenzusammenhaltes, Verbesserung der Gruppendynamik, Eigen- und Fremdwahrnehmung, Fantasieförderung, aufeinander hören und acht geben, Stärkung des Einfühlungsvermögens, lernen sich vor anderen zu präsentieren
Unterrichtsfach:	Sprachunterricht, Deutsch, Gemeinschaftskunde, Kunst

Teil 1 – Aufwärmung

Begrüßung

Alle Teilnehmenden sitzen im Kreis und bekommen vom Spielleiter eine kurze Zusammenfassung über Ablauf des Tages. Gegebenenfalls stellt sich der Teamleiter vor und klärt erste Fragen zum Medium Theater. Fragen, wie beispielsweise die Pausenregelung, können hier geklärt werden.

Blickrunde

Alle sitzen im Kreis. Der Teamleiter sieht seinem Nachbarn in die Augen und versucht wahrzunehmen, wie es der anderen Person geht. Dabei wird nicht gesprochen. Dann wird der Blick von einer Person zur nächsten weiter gegeben bis er wieder beim Spielleiter ankommt.

Ziele:

- sich gegenseitig wahrnehmen
- sich trauen, dem anderen in die Augen zu schauen und dies einen Moment lang auszuhalten
- Empathie

Blickwechsel

Alle sitzen im Kreis und man schaut alle Personen an. Wenn sich zwei Blicke begegnen, wechseln die Spieler die Plätze. Dabei wird nicht gesprochen. Jeder sollte mindestens drei Mal den Platz gewechselt haben.

Anmerkungen:

- Wenn immer nur Jungen und nur Mädchen untereinander tauschen, kann auch die Anweisung geben werden, dass nur Mädchen mit Jungen die Plätze wechseln können.
- Darauf hinweisen, dass beim Platzwechsel keine körperlichen Berührungen stattfinden sollen und keiner rennt!

Variationen:

- nachdem alle Spieler parallel den Platz gewechselt haben, kann die Aufgabe dazukommen, dass immer nur ein Spielerpaar den Platz wechselt. Die anderen müssen also darauf achten, dass sie erst ihren Platz wechseln, wenn dies nicht schon jemand anderes macht. Dies fördert vermehrt die Konzentration auf die Gruppe.

Ziele:

- sich gegenseitig wahrnehmen
- Kommunikation ohne Sprache
- Aufbrechen der Sitzordnung

Blicktausch

Alle sitzen im Kreis auf Stühlen. Eine Person steht in der Mitte, denn es gibt einen Stuhl zu wenig. Durch den Blickkontakt werden die Plätze weiterhin getauscht, allerdings so, dass die Person in der Mitte nicht mitbekommt, wer als nächstes die Plätze tauscht. Ihr Ziel ist es, einen Platz zu ergattern. Gelingt dies, übernimmt diejenige Person die Mitte, die den Platz nicht bekommen hat.

Ziele:

- im Team agieren
- Kommunikation durch den Blickkontakt
- Schnelligkeit
- Aufbrechen der Sitzordnung
- Körperkontakt



Mein Name + Eigenschaft

Alle stehen im Kreis. Der Reihe nach nennt jeder seinen Namen, mit einem Adjektiv, das mit demselben Anfangsbuchstaben wie der eigene Name beginnt, und macht eine Bewegung und ein Geräusch dazu. Alle anderen begrüßen die Person und machen dabei das eben Gesehene nach.

Beispiel:

Anne: „Ich bin die aufgeregte Anne“
Alle: „Hallo aufgeregte Anne“

Ziele:

- kennen lernen der Namen
- Mut zur Übertreibung/Peinlichkeit
- ganze Sätze werden gesprochen

Meinungsbild

Der Teamleiter beschreibt den Teilnehmenden eine Situation mit zwei möglichen Ausgängen. Die Teilnehmenden entscheiden nun, für welche vorgegebene Situation sie sich entscheiden und gehen in die jeweilige Situationsrichtung. Der Spielleiter gibt vorher an, auf welche Raumseite man sich stellt, wenn man sich für Antwort A oder B entscheidet.

1. Was trinkt Ihr zum Frühstück?
A: Kakao
B: Tee
2. Jemand wird geschubst. Wie reagierst Du?
A: Ich gehe hin und sage den anderen, dass sie aufhören sollen.
B: Ich schaue weg und laufe weiter.
3. Du bist im Unterricht sehr müde und Dir wird langsam langweilig. Was machst Du?
A: Du fängst an mit Papierkügelchen zu werfen.
B: Du gehst kurz auf die Toilette und machst Dir kaltes Wasser ins Gesicht, um wieder munter zu werden.



4. Auf dem Schulflur wirst du angerempelt. Was machst Du?

A: Du schubst zurück und beginnst einen Streit.

B: Du gehst weiter, denn der andere war sicher in Zeitnot und so schlimm war es ja gar nicht.

5. Du bist spät am Nachmittag zu Hause und total fertig, vom Schultag. Deine Mama will dass Du nun aufräumst und noch Vokabeln lernst. Was tust Du?

A: Du schreist deine Mama an, weil Du sauer auf sie bist.

B: Du sagst deiner Mama, dass Du nicht mehr kannst und erstmal eine Pause brauchst.

Ziele:

- Den Teilnehmern die Möglichkeiten zeigen, wie man eine Situation anders enden lassen kann.
- Herausfinden, wie die Gruppe auf verschiedene Situationen reagiert.

Gefühlslauf

Alle Schüler laufen quer durch den gesamten Raum. Dabei gehen sie allein, jeder für sich ohne zu sprechen. Der Spielleiter erzählt eine Geschichte. Die Spieler haben die Aufgabe die Emotionen zu spielen, die im Verlauf der Geschichte empfunden werden. Sobald der Spielleiter in die Hände klatscht, bleiben alle im Freeze stehen und jeder kann sich kurz umschaun, um zu sehen, wie unterschiedlich Situationen empfunden werden können.

Beispiele:

- Ihr steht morgens auf und seid noch ganz verschlafen und müde
- Ihr geht in die Küche und seid total glücklich, weil Euch eure Mama heute ein Stück Kuchen zum Frühstück gegeben hat
- Ihr lauft in die Schule und seid betrübt und traurig, weil es regnet
- Ihr seid total erleichtert, weil Ihr euren besten Freund trifft
- Ihr seid total genervt, weil Ihr nur langweilige Sachen lernt

Variationen:

- Falls die Teilnehmenden zu unruhig sind, gibt es auch die Variante, dass alle durch den Raum laufen und bei einem Klatschen im Freeze stehen bleiben. Jetzt wird eine Anweisung an die Schüler geben und im Stehen können sie nun ihr Gefühl zur jeweiligen Situation darstellen.

Ziele:

- wie werden Gefühle dargestellt
- welche Gefühle gibt es
- in welcher Situation kann es welche Gefühle geben



Klatschkreis

Alle stehen in aufrechter Haltung (Füße schulterbreit auseinander, locker in den Knien) im Kreis. Mit klarem Blickkontakt zum Nachbarn und leichter, ganzkörperlicher Drehung wird nun ein Klatscher im Kreis weitergegeben. Zunächst nur in eine Richtung, damit sich das Tempo steigern kann, danach wird die andere Richtung ausprobiert.

Nach ein paar Runden können unvorhergesehene Richtungswechsel hinzukommen. Jeder entscheidet also in welche Richtung der Klatscher weitergegeben wird. VORSICHT: Es sollte darauf geachtet werden, dass das Tempo schnell bleibt und der Klatscher an keiner Stelle hängen bleibt.

Variationen:

- Anstelle eines Klatschers wird ein lautes JA weitergegeben und in die andere Richtung ein lautes NEIN.
- Die Gruppe stellt sich vor eine kleine Maus rennt unter ihren Füßen entlang. Jeder muss also erst mit dem rechten, dann mit dem linken Fuß in die Höhe hüpfen. So geht das der Reihe nach. Die Maus kann schneller, langsamer und größer und kleiner werden.
- Es können auch themenspezifische Wörter oder kurze Sätze weitergegeben werden.
- Slowmotionklatschkreis
Wie beim Klatschkreis stehen alle Teilnehmenden im Kreis und ein Klatscher wird weiter gegeben. Hier geht es nicht um Schnelligkeit, sondern darum in einer großen, übertriebenen Bewegung, so leise, wie möglich einen Klatscher weiter zu geben.

Ziele:

- Reaktionsvermögen
- Spannung halten
- Konzentration
- aufeinander achten
- Auflockerung für zwischendurch
- Miteinander spielen

Rantasten

Ein Spieler steht auf der einen Seite des Raums mit dem Rücken zu seinen Mitspielern. Diese versuchen, so schnell und leise wie möglich, auf die Seite des Spielers zu kommen. Wenn dieser sich jedoch umdreht, was er jederzeit machen kann, müssen sie einfrieren. Wer sich noch bewegt, muss wieder zurück zum Anfang. Derjenige, der es geschafft hat als erstes auf der Raumseite des einen Spielers anzukommen, steht als nächstes vor der Gruppe.

Ziele:

- Geschicklichkeit
- Gleichgewichtsgefühl
- Förderung von Genauigkeit, Ruhe
- Konzentration
- Körpergefühl

Kampf um den Schlüssel

Materialien: Schlüssel

Zwei gleichgroße Gruppen stehen sich gegenüber mit einem Abstand von ca. zwei Meter. Nun wird in der einen Gruppe von rechts nach links durchgezählt. Dasselbe wird in der anderen Gruppe auch gemacht, jedoch von links nach rechts. D.h. Nummer 1 und Nummer 1 stehen am weitesten voneinander entfernt.

In die Mitte der beiden Gruppen wird ein Schlüssel gelegt. Der Spielleiter ruft nun eine Nummer und die beiden Spieler mit dieser Nummer müssen nun versuchen den Schlüssel so schnell wie möglich zu bekommen. Der Spieler, der den Schlüssel bekommen hat, bekommt nun einen Punkt für seine Gruppe. Das Spiel endet, wenn die erste Gruppe zehn Punkte hat.

Ziele:

- Geschicklichkeit
- Konzentration
- Auf einander achten – keiner sollte verletzt werden

Reise von Jerusalem

Materialien: Musik, CD Player

Es werden, wie bei „Reise nach Jerusalem“ (Stuhlpolonaise), zwei Stuhlreihen in der Mitte des Raumes aufgebaut, genauso viele Stühle wie Spieler. Während Musik läuft, bewegen sich die Spieler um die Stühle herum. Sobald die Musik aus ist, müssen sich alle auf den Stühlen befinden. Kein Körperteil darf den Boden berühren. Nach jeder Runde wird ein Stuhl weggenommen, d.h. die Spieler müssen auf eine geringere Anzahl von Stühlen passen und sich - je weniger Stühle vorhanden sind - helfen, auf die verbliebenen Stühle zu kommen. Bei diesem Spiel geht es nicht darum, dass der Einzelne gewinnt, sondern die ganze Gruppe zusammenhält. Das Spiel ist dann zu Ende, wenn die Spieler es nicht mehr schaffen, alle auf die Stühle zu „retten“.

Ziele:

- Teamarbeit
- Umgang mit Körperkontakt schulen

Slowmotionfight

Die Schulklasse wird in zwei Gruppen geteilt, die sich (mit Abstand zum Nachbarn) gegenüber aufstellen. Die sich gegenüberstehenden Personen bilden nun ein Paar. Einer von beiden beginnt den anderen in Zeitlupe, ohne ihn dabei zu berühren, zu verprügeln und die andere Person reagiert in Zeitlupe darauf und macht Geräusche, wenn er vermeintlich getroffen ist.

Wenn der Spielleiter in die Hände klatscht, tauschen die beiden Personen ihre Rollen.

Ziele:

- aufeinander reagieren
- Gefühl dafür bekommen, was kann weh tun, was nicht
- richtiges Schauspieltraining, denn auch auf der Bühne werden Kampfszenen gezeigt, wobei
- sich die Schauspieler nicht berühren
- Achtsamer Umgang miteinander



Emotionsmaler

Materialien: Stoppuhren, Zettel mit Gefühlen/Zuständen

Es gibt zwei Gruppen, die sich gegenüberstehen. Jede Gruppe hat gleich viele Zettel zur Verfügung, auf denen immer ein Gefühl oder Zustand steht.

Eine Gruppe fängt an. Eine Person dieser Gruppe zieht einen Gefühls-Zettel und versucht aus der anderen Gruppe eine Person so zu formen, dass diese die gewünschte Emotion darstellt. Wenn die eigene Gruppe (also, die des Bauers) das Gefühl errät, ist die andere Gruppe dran. Das geht so bis alle einmal dran waren. Mit Stoppuhren wird gemessen, wie viel Zeit jedes Mal zum Bauen und Raten gebraucht wird. Die Gruppe mit der kürzeren Zeit hat gewonnen.

Gefühls-/Zustandsbeispiele:

fröhlich, traurig, wütend, müde, gelangweilt, verliebt, böse, ängstlich, kränklich/schwach, fit/stark, erschrocken, streng
entspannt, arrogant/eingebildet, beleidigt, beschämt, selbstbewusst/selbstsicher, verpeilt – „du verstehst etwas nicht“, alt/gebrechlich, nervös/aufgeregt, genervt, schüchtern

Ziele:

- Gefühlswahrnehmung
- Einfühlungsvermögen
- Achtsamer Umgang miteinander

Langsam und leise über den Gang schleichen

Damit das nächste Spiel in einer klassischen Frontalsituation (Lehrer vorne, Kinder sitzen an Tischen vor ihm) gespielt werden kann, kann der Raum gewechselt werden und alle gehen zurück in den Klassenraum. Hierbei können sie von dem einem zum anderen Raum langsam und ganz leise schleichen und müssen sich auch im Klassenzimmer ruhig und leise verhalten, bis alle anderen da sind.

Ziele:

- Konzentrationsförderung
- Förderung der Ruhe und Zusammenarbeit in der Gruppe
- Bewusstmachen von Lautstärke

Störorchester

Alle Spieler setzen sich wie im Frontalunterricht mit Stühlen vor den Spielleiter. Alle Spieler, die Schreibzeug dabei haben, sollen dies mit zu ihrem Platz nehmen. Der Anleiter erklärt, dass alle nun die Aufgabe haben, Klassenzimmer-Geräusche (z.B. gähnen, mit den Füßen stampfen, reden, ...) zu machen. Hierfür gibt es verschiedene Lautstärkestufen, die der Spielleiter vorgibt. Z.B. wenn er die Hände zu den Knien bewegt, bedeutet dies, die Geräusche ganz leise zu machen, Hände zur Hüfte bedeutet mittel laut, Hände bis zum Brustbereich bedeutet laut, über den Kopf sehr laut und Hände vor der Brust verschränken absolute sofortige Ruhe. Der Spielleiter macht als erstes einmal alle vier Stufe durch und beginnt dann die Stufen zu variieren. Die Spieler sollen Geräusche einer unmotivierten Schulklasse machen. Nach diesem Durchlauf findet ein Weiterer statt, indem die Spieler die Geräusche einer lerneifrigeren Klasse imitieren sollen.

Ziele:

- Schüler für Geräusche sensibilisieren
- Wahrnehmung stärken



Teil 2 - erste Annäherung an das szenische Arbeiten

Gemeinsames Einzählen im Kreis

Die Gruppe sitzt im Kreis und jeder Person zählt nacheinander laut eine Zahl auf. Wird eine Zahl gleichzeitig genannt, fängt man von vorn an. Hier geht es darum auf einander zu reagieren, sich zu konzentrieren, sich Zeit zu lassen. Zu versuchen, so viele Zahlen, wie möglich zu nennen. Jeder ist dabei nur einmal dran und sagt eine Zahl. Darauf achten, dass keine Absprachen gemacht werden, wer wann welche Zahl nennt.

Ziele:

- aufeinander achten
- Teamarbeit – das Spiel funktioniert nur, wenn alle zusammen arbeiten

Gespräch im Sitzkreis

Materialien: Plakat, Stifte, kleine Zettel

Ein Plakat liegt in der Mitte des Kreises, auf dem geschrieben steht: „Was kann in der Klasse stören?“ Die Schüler und Teamleiter überlegen gemeinsam, was das alles sein kann. Es wird auf kleine Karten geschrieben und auf das Plakat gelegt.

Ziele:

- herausfinden, welche Themen die Klasse beschäftigen
- Spielern Anregungen für folgende Szenen geben

Standbilder zu den gefundenen Themen

Die Klasse wird in kleine Gruppen geteilt, indem sie sich alphabetisch nach den Vornamen geordnet aufstellt. Immer drei bis vier Personen, die nebeneinander stehen bilden eine Gruppe.

In den Kleingruppen haben sie nun die Aufgabe, sich von den eben besprochenen (oder gefundenen?) Themen eines herauszusuchen und als Standbild darzustellen, dazu haben sie ca. drei bis fünf Minuten Zeit. Dabei dürfen die anderen Gruppen nichts vom eigenen Thema mitbekommen.

Die Standbilder werden dann vor den anderen Gruppen präsentiert:

Der Spielleiter kann nun dem Publikum bestimmte Fragen stellen wie beispielsweise:

1. „Wo würdest Du in der Situation stehen?“
2. „Stell Dich hinter eine Person und spreche das Gefühl aus, was sie deiner Meinung nach haben könnte.“
3. Such Dir eine Person, die du in dieser Situation austauschen möchtest, und nimm eine für dich passende Haltung ein.“
4. Du kannst die Standbildpersonen interviewen, zum Beispiel:
 - „Wie fühlst du dich?“
 - „Was passiert dir gerade/was tust du gerade/warum?“
5. Die zwei gegenseitigsten Pole im Standbild können ihren Platz wechseln und interviewt werden:
 - „Wie fühlst du dich jetzt?“

Teil 3 - Erarbeitung eigener Szenen

Gespräch im Kreis

Materialien: Plakat, Stifte, kleine Zettel

Es liegt ein Plakat in der Mitte. Im Gespräch werden nun Lösungen zu den vorherigen Standbildern/ Störungen in der Klasse gesammelt, wie unangenehme Situationen gelöst werden können. Diese werden auf kleine Zettel geschrieben und auf das Plakat geklebt, auf welchem groß LÖSUNGEN steht.

Ziele:

- Themenfindung für Szenen
- Die Schüler entdecken allein, Lösungen für unangenehme Situationen
- Auseinandersetzung mit ihrer eigenen Lebensrealität

Szenen zu den gefundenen Lösungen

Die jeweiligen Gruppen haben nun erneut ca. drei Minuten Zeit, sich Lösungen zu der eben gezeigten Szene zu überlegen und diese in eine weitere Szene zu verpacken.

Die Szenen werden wieder gegenseitig vorgespielt und die Zuschauer nennen alles Positive in den Szenen, welche Lösung sie gezeigt haben und welche es noch geben könnte.

Ziele:

- Welche Problemsituationen gibt es – wie können sie gelöst und vermieden werden

Variationen:

- Die Spieler überlegen für die Szenenentwicklung in ihrer Gruppe, welche Lösungen es zu den verschiedenen Situationen geben kann. Diese zeigen sie den anderen in ihrer Szene. Auf einem Plakat werden nun die Lösungen aufgeschrieben, das eventuell in der Klasse aufgehängt werden kann.

Teil 4 – Präsentation

Die Präsentation kann in der eigenen Gruppe stattfinden oder vor anderen Klassen.

Teil 5 – gemeinsamer Abschluss

Feedbackrunde

Im stehenden Kreis kommen alle Teilnehmenden noch einmal zusammen und jeder hat die Möglichkeit in ein bis zwei Sätzen zu sagen, wie ihm der Tag gefallen hat und was er für sich daraus mitnehmen kann.

Rakete

Alle Teilnehmenden kommen im Kreis zusammen und gehen in die Hocke. Jeder Spieler hält die linke Hand in die Mitte flach auf den Boden. Auf Zeichen des Spielleiters beginnen allen einen tiefen Ton zu summen. Ganz langsam lassen sie ihre Hände nach oben steigen, stehen dabei langsam auf und der gesummte Ton wird immer höher. Bis alle stehen und ihre Hände ganz weit oben sind, dann ist die Abschlussrakete losgeflogen.

Ziele:

- Zusammenspiel
- Gemeinsamer Ausklang des Projekttag

STATION: Chaos

Gruppengröße:	10 – 35 Personen
Klassenstufe:	4. – 6. Klasse
Dauer:	4 bis 7 Zeitstunden (inklusive Pausen)
Räumlichkeit:	siehe Merkzettel
Materialien:	Musik & Abspielgerät, Plakate, dicke Filzstifte, Klebestift, kleine bunte Zettel, Decke
Ziele:	Stärkung des Klassenzusammenhaltes, Verbesserung der Gruppendynamik, Eigen- und Fremdwahrnehmung schärfen, Fantasieförderung, aufeinander hören und acht geben, Stärkung des Einfühlungsvermögens, lernen sich vor anderen zu präsentieren
Unterrichtsfach:	geeignet für Sprachunterricht, Deutsch, Kunst, Musik

Teil 1 – Aufwärmung

Begrüßung

Alle Teilnehmenden sitzen im Kreis und bekommen vom Spielleiter eine kurze Zusammenfassung über den Ablauf des Tages. Gegebenenfalls stellt sich der Teamleiter vor und klärt erste Fragen zum Medium Theater. Fragen wie beispielsweise wie die Pausen ablaufen, können hier geklärt werden.

Blickrunde

Alle sitzen im Kreis. Der Teamleiter sieht seinem Nachbarn in die Augen und versucht wahrzunehmen, wie es der anderen Person geht. Dabei wird nicht gesprochen. Dann wird der Blick von einer Person zur nächsten weiter gegeben bis er wieder beim Spielleiter ankommt.

Ziele:

- sich gegenseitig wahrnehmen
- sich trauen, dem anderen in die Augen zu schauen und dies einen Moment lang auszuhalten
- Empathie



Blickwechsel

Alle sitzen im Kreis und man schaut alle Personen an. Wenn sich zwei Blicke begegnen, wechseln die Spieler die Plätze. Dabei wird nicht gesprochen. Jeder sollte mindestens drei Mal den Platz gewechselt haben.

Anmerkungen:

- Wenn immer nur Jungen und nur Mädchen untereinander tauschen, kann auch die Anweisung geben werden, dass nur Mädchen mit Jungen die Plätze wechseln können.
- Darauf hinweisen, dass beim Platzwechsel keine körperlichen Berührungen stattfinden sollen und keiner rennt!

Variationen:

nachdem alle Spieler parallel den Platz gewechselt haben, kann die Aufgabe dazukommen, dass immer nur ein Spielerpaar den Platz wechselt. Die anderen müssen also darauf achten, dass sie erst ihren Platz wechseln, wenn dies nicht schon jemand anderes macht. Dies fördert vermehrt die Konzentration auf die Gruppe.

Ziele:

- sich gegenseitig wahrnehmen
- Kommunikation ohne Sprache
- Aufbrechen der Sitzordnung

Blicktausch

Alle sitzen im Kreis auf Stühlen. Eine Person steht in der Mitte, denn es gibt einen Stuhl zu wenig. Durch den Blickkontakt werden die Plätze weiterhin getauscht, allerdings so, dass die Person in der Mitte nicht mitbekommt, wer als nächstes die Plätze tauscht. Ihr Ziel ist es, einen Platz zu ergattern. Gelingt dies, übernimmt diejenige Person die Mitte, die den Platz nicht bekommen hat.

Ziele:

- im Team agieren
- Kommunikation durch den Blickkontakt
- Schnelligkeit
- Aufbrechen der Sitzordnung
- Körperkontakt

Mein Name + Mein Hobby

Alle Teilnehmenden stehen im Kreis. Der Teamleiter beginnt und nennt den eigenen Namen und macht sein Hobby pantomimisch vor. Die nächste Person, versucht zu erraten, um welches Hobby es sich dabei gehandelt hat. Dann wird die Bewegung noch einmal von allen im Kreis wiederholt und dann geht es weiter mit dem eigenen Namen und der eigenen pantomimischen Bewegung eines Hobbys. Damit die Teilnehmenden konzentriert bleiben, kann man sagen, dass jeder insgesamt zweimal dran kommt und dann alles nachmachen muss, was die anderen vorgemacht haben.

Beispiel:

Teamleiterin: Hallo, ich bin die Anne und mache gerne *ich renne*

Laura: Anne, du rennst gerne. Ich bin die Laura und mache gerne *fotografiert*

Ziele:

- sich auf spielerische Art und Weise, die Namen der anderen merken
- erste spielerische Übung

Deckenspiel

Materialien: Decke oder Laken, evtl. Stoppuhr

Alle Spieler stehen gemeinsam auf einer Decke. Diese ist so groß, dass gerade alle Spieler



gemeinsam draufpassen. Nun geht es darum die Decke einmal gemeinsam umzudrehen ohne den Boden zu berühren, also von der Decke runtergehen zu müssen.

Dieses Spiel kann auch im Wettkampf stattfinden, wenn es zwei Gruppen gibt. Dabei treten die Gruppen nacheinander an und diejenige gewinnt, die schneller ist.

Ziele:

- Gruppendynamik
- Körperkontakt
- Geschicklichkeit
- Konzentration

Stille Post (pantomimisch)

Alle gehen vor die Tür bis auf zwei Personen. Diese zwei Personen denken sich eine Situation aus, die sie pantomimisch präsentieren. Es werden zwei Personen von draußen hineingebeten. Ihnen wird die Szene vorgespielt und danach verlassen die Spieler den Raum. Die Szene wird nun von den Personen, die eben zugeschaut haben, den nächsten Zuschauern vorgespielt, bis im Wechsel alle dran waren. Am Schluss sagen alle was sie meinten gesehen und gespielt zu haben.

Ziele:

- Konzentration
- Genauigkeit
- Miteinander spielen
- Eigen- und Fremdwahrnehmung schärfen

Reise von Jerusalem

Materialien: Musik, CD Player

Es werden, wie bei „Reise nach Jerusalem“ (Stuhlpolonaise), zwei Stuhlreihen in der Mitte des Raumes aufgebaut, genauso viele Stühle wie Spieler. Während Musik läuft, bewegen sich die Spieler um die Stühle herum. Sobald die Musik aus ist, müssen sich alle auf den Stühlen befinden. Kein Körperteil darf den Boden berühren. Nach jeder Runde wird ein Stuhl weggenommen, d.h. die Spieler müssen auf eine geringere Anzahl von Stühlen passen und sich je weniger Stühle vorhanden sind helfen, auf die Stühle zu kommen. Bei diesem Spiel geht es nicht darum, dass der Einzelne gewinnt, sondern die ganze Gruppe zusammenhält. Das Spiel ist dann zu Ende, wenn die Spieler es nicht mehr schaffen, alle auf die Stühle zu „retten“.

Ziele:

- Teamarbeit
- Umgang mit Körperkontakt schulen
- Aufeinander acht geben

Teil 2 - erste Annäherung an das szenische Arbeiten

Ich möchte...

Die Teilnehmenden laufen durch den Raum. In einer Ecke steht ein Stuhl. Ein Spieler stellt sich auf den Stuhl und sagt, was er von den anderen möchte. Er kann z.B. sagen: „Ich möchte, dass ihr alle hoch hüpf.“ Alle Spieler müssen dies nun tun. So geht dies weiter, bis jeder mal dran war. Es sollte darauf geachtet werden, dass keine Wünsche genannt werden, bei denen Verletzungsgefahr besteht.

Ziele:

- Sensibilisierung
- Aufeinander achten
- Gruppendynamik





Typische Schulsätze

Materialien: Zettel, Stifte

Gemeinsam werden mit den Spielern typische Sätze aus dem Schulalltag gesammelt, dies kann im Sitzkreis geschehen. Dabei soll keine Unterscheidung zwischen den Sätzen der Schüler und der Lehrer gemacht werden. Die einzelnen Sätze werden auf Zettelchen aufgeschrieben, um sie für die weitere Arbeit zu nutzen.

Beispiele:

1. „Sei bitte leise.“
2. „Wenn du ... machst, dann fliegst du raus.“
3. „Auf Toilette geht man in der Pause.“
4. „Wir schreiben eine Arbeit.“

Pantomimisches Satzspiel

Die Spieler werden in Kleingruppen (drei bis vier Personen) aufgeteilt und bekommen pro Gruppe einen Zettel mit den eben gesammelten Sätzen. Die Aufgabe der einzelnen Gruppen ist es, die Sätze in einer pantomimischen Szene darzustellen. Die Kleingruppen spielen sich gegenseitig ihre Szenen vor. Die Zuschauer erraten, um welche Sätze es sich handelt.

Ziele:

- Reflexion des bisherigen Verhaltens
- Bessere Wahrnehmung für eigenes und fremdes Verhalten
- Körperwahrnehmung



Teil 3 - Erarbeitung eigener Szenen

Gespräch im Kreis

Materialien: Zettel, Stifte

Alle Teilnehmenden sitzen im Kreis und besprechen, die typischen Sätze, die sie vorher im Pantomimespiel gezeigt haben. Nun wird gemeinsam überlegt, wie diese Sätze ins komplett Positive umgesetzt werden können.

Beispiel:

- Ich habe überhaupt keine Lust mehr weiter aufzupassen, denn es ist so langweilig
- Ich will unbedingt aufpassen, denn es ist so spannend.

Szenen

In den schon bestehenden Gruppen oder in neuen werden nun positive Szenen zu den Sätzen entwickelt.

Im Anschluss werden alle Szenen in der großen Gruppe präsentiert.

Die Zuschauer sagen, was sie gesehen haben und was ihnen Positives aufgefallen ist.

Teil 4 – Präsentation

Die Präsentation kann in der eigenen Gruppe stattfinden oder vor anderen Klassen.

Teil 5 – gemeinsamer Abschluss

Feedbackrunde

Im stehenden Kreis kommen alle Teilnehmenden noch einmal zusammen und jeder hat die Möglichkeit in ein bis zwei Sätzen zu sagen, wie ihm der Tag gefallen hat und was er für sich daraus mitnehmen kann.

Daumenblume

Die Spieler stellen sich zu einem engen Kreis zusammen. Alle strecken den gleichen Arm – z.B. den linken – in die Kreismitte, schließen die Hand, drehen den Handrücken nach oben und strecken den Daumen aus. Man rückt so nah zusammen, dass der jeweils rechte Nachbar den Daumen mit seiner Hand umschließt. Es bildet sich ein Kreis aus Handrücken, der über die Daumen miteinander verbunden ist. Dieser Kreis stellt eine Blütenknospe dar. Alle Spieler öffnen auf ein Signal des Spielleiters hin gleichzeitig in Zeitlupe ihre Hände, heben die Arme nach oben und über oben nach Außen, so dass die Blume aufblüht und ihre Blütenblätter nach Außen öffnet – dann löst sich der Kreis und alle gehen auseinander.

Ziele:

- zur Ruhe kommen
- gemeinsamer Abschluss



STATION: Spannungen in der Klasse

Gruppengröße:	10 – 35 Personen
Klassenstufe:	4. – 6. Klasse
Dauer:	4 bis 7 Zeitstunden (inklusive Pausen)
Räumlichkeit:	siehe Merkzettel
Materialien:	Musik & Abspielgerät, Plakate, dicke Filzstifte, Klebestift, kleine bunte Zettel
Ziele:	Stärkung des Klassenzusammenhaltes, Verbesserung der Gruppendynamik, Eigen- und Fremdwahrnehmung schärfen, Fantasieförderung, aufeinander hören und acht geben, Stärkung des Einfühlungsvermögens, lernen sich vor anderen zu präsentieren
Unterrichtsfach:	Deutsch, Gemeinschaftskunde, Fremdsprachenunterricht, Musik, Kunst

Teil 1 – Aufwärmung

Begrüßung

Alle Teilnehmenden sitzen im Kreis und bekommen vom Spielleiter eine kurze Zusammenfassung in den Ablauf des Tages. Gegebenenfalls stellt sich der Teamleiter vor und klärt erste Fragen zum Medium Theater. Fragen wie beispielsweise wie die Pausen ablaufen, können hier geklärt werden.

Blickrunde

Alle sitzen im Kreis. Der Teamleiter sieht seinem Nachbarn in die Augen und versucht wahrzunehmen, wie es der anderen Person geht. Dabei wird nicht gesprochen. Dann wird der Blick von einer Person zur nächsten weiter gegeben bis er wieder beim Spielleiter ankommt.

Ziele:

- sich gegenseitig wahrnehmen
- sich trauen, dem anderen in die Augen zu schauen und dies einen Moment lang auszuhalten
- Empathie

Blickwechsel

Alle sitzen im Kreis und man schaut alle Personen an. Wenn sich zwei Blicke begegnen, wechseln die Spieler die Plätze. Dabei wird nicht gesprochen. Jeder sollte mindestens drei Mal den Platz gewechselt haben.

Anmerkungen:

- Wenn immer nur Jungen und nur Mädchen untereinander tauschen, kann auch die Anweisung geben werden, dass nur Mädchen mit Jungen die Plätze wechseln können.
- Darauf hinweisen, dass beim Platzwechsel keine körperlichen Berührungen stattfinden sollen und keiner rennt!

Variationen:

nachdem alle Spieler parallel den Platz gewechselt haben, kann die Aufgabe dazukommen, dass immer nur ein Spielerpaar den Platz wechselt. Die anderen müssen also darauf achten, dass sie erst ihren Platz wechseln, wenn dies nicht schon jemand anderes macht. Dies fördert vermehrt die Konzentration auf die Gruppe.

Ziele:

- sich gegenseitig wahrnehmen
- Kommunikation ohne Sprache
- Aufbrechen der Sitzordnung



Blicktausch

Alle sitzen im Kreis auf Stühlen. Eine Person steht in der Mitte, denn es gibt einen Stuhl zu wenig. Durch den Blickkontakt werden die Plätze weiterhin getauscht, allerdings so, dass die Person in der Mitte nicht mitbekommt, wer als nächstes die Plätze tauscht. Ihr Ziel ist es, einen Platz zu ergattern. Gelingt dies, übernimmt diejenige Person die Mitte, die den Platz nicht bekommen hat.

Ziele:

- im Team agieren
- Kommunikation durch den Blickkontakt
- Schnelligkeit
- Aufbrechen der Sitzordnung
- Körperkontakt

Mein Name + Mein Hobby

Alle stehen im Kreis. Der Reihe nach nennt jeder seinen Namen, was sein Hobby ist und macht eine passende Bewegung dazu. Der Nachbar begrüßt die Person, wiederholt das eben Gehörte und sagt selbst seinen Namen. Ähnlich wie bei „Ich packe meinen Koffer“ werden alle, bevor der eigene Name genannt wird, nachgemacht.

Beispiel:

Anne: „Ich bin Anne und fahre gern Fahrrad“ + Bewegung.

Laura: „Das ist die Anne und sie fährt gern Fahrrad + Bewegung. Ich bin die Laura und fotografiere gern.“

Ziele:

- kennenlernen der Namen
- ganze Sätze werden gesprochen
- erstes voreinander präsentieren – Scheu abbauen

8er- Kreis

Alle Teilnehmenden stehen im Kreis. Nacheinander wird erst der rechte Arm, dann der linke Arm, das rechte Bein, das linke Bein und der Po acht mal ausgeschüttelt, dann jeweils sieben mal, sechs mal... bis man bei Null angekommen ist.

Ziele:

- Schnelligkeit
- Konzentration
- Abwechslung
- Müdigkeit und Alltagsorgen abschütteln



Klatschkreis

Alle stehen in aufrechter Haltung (Füße schulterbreit auseinander, locker in den Knien) im Kreis. Mit klarem Blickkontakt zum Nachbarn und leichter, ganzkörperlicher Drehung wird nun ein Klatscher im Kreis weitergegeben. Zunächst nur in eine Richtung, damit sich das Tempo steigern kann, danach wird die andere Richtung ausprobiert.

Nach ein paar Runden können unvorhergesehene Richtungswechsel hinzukommen. Jeder entscheidet also in welche Richtung der Klatscher weitergegeben wird. Es sollte darauf geachtet werden, dass das Tempo schnell bleibt und der Klatscher an keiner Stelle hängen bleibt.

Variationen:

- Anstelle eines Klatschers wird ein lautes JA weitergegeben und in die andere Richtung ein lautes NEIN.
- Die Gruppe stellt sich vor eine kleine Maus rennt unter ihren Füßen entlang. Jeder muss also erst mit dem rechten, dann mit dem linken Fuß in die Höhe hüpfen. So geht das der Reihe nach. Die Maus kann schneller, langsamer und größer und kleiner werden.
- Es können auch Themenspezifische Wörter oder kurze Sätze weitergegeben werden.
- Slowmotionklatschkreis
Wie beim Klatschkreis stehen alle Teilnehmenden im Kreis und ein Klatscher wird weiter gegeben. Hier geht es nicht um Schnelligkeit, sondern darum in einer großen, übertriebenen Bewegung, so leise, wie möglich einen Klatscher weiter zu geben.

Ziele:

- Reaktionsvermögen
- Spannung halten
- Konzentration
- aufeinander achten
- Auflockerung für zwischendurch
- Miteinander spielen



Rantasten

Ein Spieler steht auf der einen Seite des Raums mit dem Rücken zu seinen Mitspielern. Diese versuchen so schnell und leise wie möglich auf die Seite des Spielers zu kommen. Wenn dieser sich jedoch umdreht, was er jederzeit machen kann, müssen sie einfrieren. Wer sich noch bewegt muss wieder zurück zum Anfang. Derjenige, der es geschafft hat als erstes auf der Raumseite des einen Spielers anzukommen, steht als nächstes vor der Gruppe.

Ziele:

- Geschicklichkeit
- Gleichgewichtsgefühl
- Förderung von Genauigkeit, Ruhe
- Konzentration
- Körpergefühl

Reise von Jerusalem

Materialien: Musik, CD Player

Es werden, wie bei „Reise nach Jerusalem“ (Stuhlpolonaise), zwei Stuhlreihen in der Mitte des Raumes aufgebaut, genauso viele Stühle wie Spielende. Während Musik läuft, bewegen sich die Teilnehmenden um die Stühle herum. Sobald die Musik aus ist, müssen sich alle auf den Stühlen befinden. Kein Körperteil darf den Boden berühren. Nach jeder Runde wird ein Stuhl weggenommen, d.h. die Spieler müssen auf eine geringere Anzahl von Stühlen passen und sich je weniger Stühle vorhanden sind helfen, auf die Stühle zu kommen. Bei diesem Spiel geht es nicht darum, dass der Einzelne gewinnt, sondern die ganze Gruppe zusammenhält. Das Spiel ist dann zu Ende, wenn die Spieler es nicht mehr schaffen, alle auf die Stühle zu „retten“.

Ziele:

- Teamarbeit
- Umgang mit Körperkontakt schulen

Teil 2 - erste Annäherung an das szenische Arbeiten

Machtspiel

Zwei Spieler gehen vor die Tür und überlegen sich fünf Befehle, die sie den anderen gleich vorgeben. Während sich die zwei Spieler draußen überlegen, welche Befehle sie verwenden wollen, teilt der Spielleiter den anderen mit, dass sie immer drei Befehle ohne Murren ausführen, aber den vierten und fünften nicht mehr.

Ein Schüler wird nun hereingebeten. Er führt seine Befehle aus und die anderen „gehörchen“ ihm. Beim dritten Befehl machen sie einfach nicht mehr mit. Danach wird der Befehlende aufgeklärt und die andere Person kommt herein und spricht ihre Befehle.

Hinterher werden die zwei Befehlenden gefragt, wie es sich angefühlt hat Befehle auszusprechen, wenn diese ausgeführt werden bzw. wie es ist, wenn sie nicht mehr ausgeführt werden.

Ziele:

- Zusammenhalt in einer Gruppe
- Gemeinsames Wehren gegen Unrecht
- Spüren wie es sich anfühlt Macht zu haben und wie es ist, wenn andere nicht mehr auf einen hören
- Gruppendynamik

Gespräch im Kreis

Materialien: Zettel, Stifte

Alle Teilnehmenden kommen im Kreis zusammen und überlegen, welche Formen von Spannungen und Problemen sie in der Klasse kennen und schreiben diese auf kleine Kärtchen. Diese Kärtchen brauchen sie später für die szenische Arbeit.

Tierspiel

Materialien: CD-Player + Musik, Zettel mit verschiedenen Tieren

Es gibt mehrere Tiergruppen, von jeder Gruppe gibt es drei - vier Kärtchen auf dem ein bestimmtes Tier steht. Jeder Spieler zieht ein verdecktes Kärtchen und so lange die Musik spielt tauschen die Schüler ihre Kärtchen die ganze Zeit untereinander. Hört die Musik auf müssen die Spieler ihre Gruppe finden, in dem sie pantomimisch das Geschriebene nachahmen und so ihre Partner finden. Die Gruppen, die fertig sind, setzen sich auf den Boden.

Beispiele:

- Hase
- Affe
- Tiger
- Schlange
- Elefant

Ziele:

- spielerisch Gruppen einteilen

Standbilder zum Thema

In Kleingruppen haben die Teilnehmenden nun die Aufgabe zu einem der genannten Themen von den vorher geschriebenen Zetteln ein Standbild zu entwickeln. Dazu haben sie ca. drei bis fünf Minuten Zeit. Anschließend präsentieren sich die Gruppen ihre Standbilder und überlegen, welches Thema im jeweiligen Bild gezeigt wird und mit Hilfe des Spielleiters können die Zuschauer Teil an den präsentierten Bildern haben:

1. die Zuschauer können sich ebenfalls ins Bild stellen, wo sie in der Situation stehen würden
2. die Zuschauer können sich hinter eine Person stellen und deren mögliches Gefühl laut aussprechen
3. die Zuschauer können eine Person austauschen und für diese eine andere Haltung einnehmen
4. die Standbildpersonen können interviewt werden:
 - „Wie fühlst du dich?“
 - „Was passiert dir gerade/was tust du gerade/warum?“
5. die gegenseitigsten Pole können getauscht werden und interviewt werden
 - „Wie fühlst du dich jetzt?“

Teil 3 - Erarbeitung eigener Szenen

Gespräch im Kreis

Materialien: Papier, Stifte

Im Kreis überlegen die Spieler, was für sie der Idealzustand in ihrer Klasse wäre. So lernen sie zu spüren wie sie sich das Miteinander mit Mitschülern vorstellen würden und dies auch zu verbalisieren. Die gesammelten Ideen werden gegebenenfalls aufgeschrieben, um sie für die folgende Szenearbeit zu nutzen.



Kleinszenenentwicklung

Die Teilnehmenden werden durch Abzählen in 3er bis 4er Gruppen geteilt. In den Kleingruppen haben sie nun fünf bis sieben Minuten Zeit, sich eine Szene zu den gesammelten Idealzuständen in der Klasse zu überlegen und diese zu proben. Im Anschluss werden die Szenen in der großen Gruppe präsentiert, reflektiert und eventuell ausgebaut.

Teil 4 – Präsentation

Die Präsentation kann in der eigenen Gruppe stattfinden oder vor anderen Klassen.

Teil 5 – gemeinsamer Abschluss

Feedbackrunde

Im stehenden Kreis kommen alle Teilnehmenden noch einmal zusammen und jeder hat die Möglichkeit in ein bis zwei Sätzen zu sagen, wie ihm der Tag gefallen hat und was er für sich daraus mitnehmen kann.

Vokale rufen

Alle stehen im Kreis und fassen sich an den Händen. Gleichzeitig und gemeinsam werden die Hände in die Kreismitte geschwungen, die Arme erhoben und dabei stimmlich anschwellend der Vokal „Aaaaaaa“ gerufen. Die Spieler gehen dabei etwas aufeinander zu. Alle gehen wieder nach außen, holen erneut Schwung und es folgt „Eeeeeee“. Dann „Iiiiiiiii“, „Ooooooo“ und schließlich „Uuuuuuu“. Die Lautstärke und der Schwung steigern sich dabei. Bei „Uuuuuuu“ ist das Maximum erreicht, die Spieler lösen oben ihre Hände und lassen den Kreis auseinander brechen.

Ziele:

- Stimmübung
- gemeinsamer Abschluss



STATION: Orte etablieren

Gruppengröße:	10 – 35 Personen
Klassenstufe:	4. – 6. Klasse
Dauer:	4 bis 7 Zeitstunden (inklusive Pausen)
Räumlichkeit:	siehe Merkzettel
Materialien:	Musik & Abspielgerät, Plakate, dicke Filzstifte, Klebestift, kleine bunte Zettel
Ziele:	Stärkung des Klassenzusammenhaltes, Verbesserung der Gruppendynamik, Eigen- und Fremdwahrnehmung schärfen, Fantasieförderung, aufeinander hören und Acht geben, Stärkung des Einfühlungsvermögens, lernen sich vor anderen zu präsentieren
Unterrichtsfach:	Geographie, Geschichte, Deutsch, Fremdsprachenunterricht

Teil 1 – Aufwärmung

Begrüßung

Alle Teilnehmenden sitzen im Kreis und bekommen vom Spielleiter eine kurze Zusammenfassung in den Ablauf des Tages. Gegebenenfalls stellt sich der Teamleiter vor und klärt erste Fragen zum Medium Theater. Fragen wie beispielsweise wie die Pausen ablaufen, können hier geklärt werden.

Blickrunde

Alle sitzen im Kreis. Der Teamleiter sieht seinem Nachbarn in die Augen und versucht wahrzunehmen, wie es der anderen Person geht. Dabei wird nicht gesprochen. Dann wird der Blick von einer Person zur nächsten weiter gegeben bis er wieder beim Spielleiter ankommt.

Ziele:

- sich gegenseitig wahrnehmen
- sich trauen, dem anderen in die Augen zu schauen und dies einen Moment lang auszuhalten
- Empathie

Blickwechsel

Alle sitzen im Kreis und man schaut alle Personen an. Wenn sich zwei Blicke begegnen, wechseln die Spieler die Plätze. Dabei wird nicht gesprochen. Jeder sollte mindestens drei Mal den Platz gewechselt haben.

Anmerkungen:

- Wenn immer nur Jungen und nur Mädchen untereinander tauschen, kann auch die Anweisung geben werden, dass nur Mädchen mit Jungen die Plätze wechseln können.
- Darauf hinweisen, dass beim Platzwechsel keine körperlichen Berührungen stattfinden sollen und keiner rennt!

Variationen:

nachdem alle Spieler parallel den Platz gewechselt haben, kann die Aufgabe dazukommen, dass immer nur ein Spielerpaar den Platz wechselt. Die anderen müssen also darauf achten, dass sie erst ihren Platz wechseln, wenn dies nicht schon jemand anderes macht. Dies fördert vermehrt die Konzentration auf die Gruppe.

Ziele:

- sich gegenseitig wahrnehmen
- Kommunikation ohne Sprache
- Aufbrechen der Sitzordnung





Blicktausch

Alle sitzen im Kreis auf Stühlen. Eine Person steht in der Mitte, denn es gibt einen Stuhl zu wenig. Durch den Blickkontakt werden die Plätze weiterhin getauscht, allerdings so, dass die Person in der Mitte nicht mitbekommt, wer als nächstes die Plätze tauscht. Ihr Ziel ist es, einen Platz zu ergattern. Gelingt dies, übernimmt diejenige Person die Mitte, die den Platz nicht bekommen hat.

Ziele:

- im Team agieren
- Kommunikation durch den Blickkontakt
- Schnelligkeit
- Aufbrechen der Sitzordnung
- Körperkontakt

Namensrunde mit unterschiedlichen Begrüßungen

Alle stehen im Kreis. Der Reihe nach nennt jeder seinen Namen mit Begrüßungsworten und -gesten aus einem anderen Land.

Ziele:

- kennen lernen der Namen
- Reaktionsvermögen



Schlüsselspiel

Zwei gleichgroße Gruppen stehen sich gegenüber mit einem Abstand von ca. zwei Meter. Nun wird in der einen Gruppe von rechts nach links durchgezählt. Dasselbe wird in der anderen Gruppe auch gemacht, jedoch von links nach rechts. D.h. Nummer 1 und Nummer 1 stehen am weitesten voneinander entfernt.

In die Mitte der beiden Gruppen wird nun ein Schlüssel gelegt. Der Spielleiter ruft nun eine Nummer und die beiden Spieler mit dieser Nummer müssen nun versuchen den Schlüssel so schnell wie möglich zu bekommen. Der Spieler der den Schlüssel bekommen hat, bekommt nun einen Punkt für seine Gruppe. Das Spiel endet wenn die erste Gruppe zehn Punkte hat.

Ziele:

- Geschicklichkeit
- Konzentration
- Auf einander achten – keiner sollte verletzt werden

Raumlauf mit Gegenständen – Wo ist was?

Materialien: Gegenstände, die auch für die weitere Szenearbeit genutzt werden können, beispielsweise: Klingel, Mütze, Tuch, Sonnenbrille, Partyhütchen, Regenschirm, Kerze, Ball, leere Weinflasche, Schlüssel, Tagebuch, ...

Die Gegenstände werden im Raum verteilt.

Die Teilnehmenden laufen durch den Raum, jeder für sich allein ohne dabei zu reden. Auf ein Zeichen des Spielleiters bleiben alle stehen und schließen sofort die Augen. Der Spielleiter fragt zum Beispiel: „Wo ist die Mütze?“ Mit geschlossenen Augen zeigen die Teilnehmer dahin, wo sie den gefragten Gegenstand vermuten.

Wenn alle mit den Fingern in eine Richtung zeigen, gibt der Spielleiter die Erlaubnis, die Augen zu öffnen und für sich selbst zu überprüfen, ob man richtig lag.

Anmerkung:

Hier geht es darum, auf sein Bauchgefühl zu achten, d.h. es darf nicht gezögert werden und alle müssen irgendwohin zeigen.

Variationen:

Anstelle von Gegenständen können auch die Namen der Spieler aufgerufen werden.

Ziele:

- Konzentration
- Wahrnehmung der Umgebung/Gruppenwahrnehmung
- Wahrnehmen der eigenen Bauchgefühle

Emotionsmaler

Materialien: Stoppuhren, Zettel mit Gefühlen/Zuständen

Es gibt zwei Gruppen, die sich gegenüberstehen. Jede Gruppe hat gleich viele Zettel zur Verfügung auf denen immer ein Gefühl oder Zustand steht.

Eine Gruppe fängt an. Eine Person dieser Gruppe zieht einen Gefühls-Zettel und versucht aus der anderen Gruppe eine Person so zu formen, dass diese die gewünschte Emotion darstellt. Wenn die eigene Gruppe (also, die des Bauers) das Gefühl errät, ist die andere Gruppe dran. Das geht so bis alle einmal dran waren. Mit Stoppuhren wird gemessen, wie viel Zeit jedes Mal zum bauen und raten gebraucht wird. Die Gruppe mit der kürzeren Zeit hat gewonnen.

Gefühls-/Zustandsbeispiele:

fröhlich, traurig, wütend, müde, gelangweilt, verliebt, böse, ängstlich, kränklich/schwach, fit/stark, erschrocken, streng, entspannt, arrogant/eingebildet, beleidigt, beschämt, selbstbewusst/selbstsicher, verpeilt – „du verstehst etw. nicht“, alt/gebrechlich, nervös/aufgeregt, genervt, schüchtern



Ziele:

- Gefühlswahrnehmung
- Einfühlungsvermögen
- Achtsamer Umgang miteinander

Reise von Jerusalem

Materialien: Musik, CD Player

Es werden, wie bei „Reise nach Jerusalem“ (Stuhlpolonaise), zwei Stuhlreihen in der Mitte des Raumes aufgebaut, genauso viele Stühle wie Spieler. Während Musik läuft, bewegen sich die Spieler um die Stühle herum. Sobald die Musik aus ist, müssen sich alle auf den Stühlen befinden. Kein Körperteil darf den Boden berühren. Nach jeder Runde wird ein Stuhl weggenommen, d.h. die Spieler müssen auf eine geringere Anzahl von Stühlen passen und sich je weniger Stühle vorhanden sind helfen, auf die Stühle zu kommen. Bei diesem Spiel geht es nicht darum, dass der Einzelne gewinnt, sondern die ganze Gruppe zusammenhält. Das Spiel ist dann zu Ende, wenn die Spieler es nicht mehr schaffen, alle auf die Stühle zu „retten“.

Ziele:

- Teamarbeit
- Umgang mit Körperkontakt schulen

Teil 2 - erste Annäherung an das szenische Arbeiten**Pantomimische Bilder - Fröhlich in der Mülltonne**

Materialien: Zettel, Stifte

Alle Teilnehmenden kommen im Kreis zusammen und sammeln Orte aus ihrer unmittelbaren Umgebung wo sie leben.

Jeder Mitspieler bekommt zwei Zettel (am Besten zwei unterschiedliche Farben) und einen Stift. Auf einen Zettel schreibt man ein Adjektiv (fröhlich, traurig, lustig, zerzaust,...) und auf den anderen Zettel wird ein Ort geschrieben (unter der Dusche, auf dem Baum, im Flugzeug,...). Nun werden die Zettel eingesammelt und sortiert. Die Spieler werden in Gruppen mit 4-5 Personen aufgeteilt und jede Gruppe zieht nun von jedem Stapel einen Zettel. Ihre Aufgabe ist es nun, dieses Begriffspaar in einer Szene pantomimisch darzustellen. Die Vorbereitungszeit soll nicht länger als fünf Minuten sein. Die anderen Gruppen müssen erraten, was dargestellt wird.

Teil 3 - Erarbeitung eigener Szenen**Szenen**

In Kleingruppen können die eben gezeigten pantomimischen Bilder ausgebaut werden. Die Gruppen haben fünf bis sieben Minuten Zeit sich Szenen zu überlegen, die an einem der Orte stattfinden, mit einer bestimmten Handlung und dem passenden Gefühl dazu. Im Anschluss werden die Szenen in der großen Gruppe präsentiert.

Teil 4 – Präsentation

Die Präsentation kann in der eigenen Gruppe stattfinden oder vor anderen Klassen.



Teil 5 – gemeinsamer Abschluss

Feedbackrunde

Im stehenden Kreis kommen alle Teilnehmenden noch einmal zusammen und jeder hat die Möglichkeit in ein bis zwei Sätzen zu sagen, wie ihm der Tag gefallen hat und was er für sich daraus mitnehmen kann.

Gordischer Knoten

Die Schüler stellen sich in die Mitte, schließen die Augen und halten ihre Hände nach oben. Der Leitende verbindet nun die Hände der Schüler miteinander. Dann öffnen die Schüler die Augen, ohne die Hände los zu lassen und versuchen den entstandenen Knoten so zu entfitzen, dass am Ende ein Kreis bzw. ein Ring entsteht.

Ziele:

- Zusammenhalt
- Gemeinsamer Ausklang des Projekttages



STATION: Musik und Theater

Gruppengröße:	10 - 35 Schüler
Klassenstufe:	3. - 7. Klasse
Dauer:	4 - 6 Zeitstunden
Räumlichkeiten:	siehe Merkzettel
Materialien:	- verschiedene Musikinstrumente, so viele, dass jeder eins bekommen kann, am besten eignen sich Instrumente, die man einfach in die Hand nimmt - Handpuppen (mind. für die Hälfte der Schüler)
Ziele:	- Kindern Musik näher bringen - Verbesserung des Rhythmusgefühls - Verbesserung der Gruppendynamik - lernen, sich vor anderen zu präsentieren - Einfühlungsvermögen - Aufeinanderhören und acht geben - Einsatz der Stimme verbessern - lernen, Gefühle durch die Stimme auszudrücken
Unterrichtsfach:	Musik, Bildende Kunst

Teil 1 – Aufwärmung

Begrüßung

Alle Teilnehmenden sitzen im Kreis und bekommen vom Spielleiter eine kurze Zusammenfassung über den Ablauf des Tages. Gegebenenfalls stellt sich der Teamleiter vor und klärt erste Fragen zum Medium Theater. Fragen wie beispielsweise wie die Pausen ablaufen, können hier geklärt werden.

Blickrunde

Alle sitzen im Kreis. Der Teamleiter sieht seinem Nachbarn in die Augen und versucht wahrzunehmen, wie es der anderen Person geht. Dabei wird nicht gesprochen. Dann wird der Blick von einer Person zur nächsten weiter gegeben bis er wieder beim Spielleiter ankommt.

Ziele:

- sich gegenseitig wahrnehmen
- sich trauen, dem anderen in die Augen zu schauen und dies einen Moment lang auszuhalten
- Empathie

Blickwechsel

Alle sitzen im Kreis und man schaut alle Personen an. Wenn sich zwei Blicke begegnen, wechseln die Spieler die Plätze. Dabei wird nicht gesprochen. Jeder sollte mindestens drei Mal den Platz gewechselt haben.

Anmerkungen:

- Wenn immer nur Jungen und nur Mädchen untereinander tauschen, kann auch die Anweisung geben werden, dass nur Mädchen mit Jungen die Plätze wechseln können.
- Darauf hinweisen, dass beim Platzwechsel keine körperlichen Berührungen stattfinden sollen und keiner rennt!

Variationen:

- nachdem alle Spieler parallel den Platz gewechselt haben, kann die Aufgabe dazukommen, dass immer nur ein Spielerpaar den Platz wechselt. Die anderen müssen also darauf achten, dass sie erst ihren Platz wechseln, wenn dies nicht schon jemand anderes macht. Dies fördert vermehrt die Konzentration auf die Gruppe.

Ziele:

- sich gegenseitig wahrnehmen
- Kommunikation ohne Sprache
- Aufbrechen der Sitzordnung

Blicktausch

Alle sitzen im Kreis auf Stühlen. Eine Person steht in der Mitte, denn es gibt einen Stuhl zu wenig. Durch den Blickkontakt werden die Plätze weiterhin getauscht, allerdings so, dass die Person in der Mitte nicht mitbekommt, wer als nächstes die Plätze tauscht. Ihr Ziel ist es, einen Platz zu ergattern. Gelingt dies, übernimmt diejenige Person die Mitte, die den Platz nicht bekommen hat.

Ziele:

- im Team agieren
- Kommunikation durch den Blickkontakt
- Schnelligkeit
- Aufbrechen der Sitzordnung
- Körperkontakt

Mein Name + mein Hobby

Alle Spieler stellen sich im Kreis auf. Einer nach dem anderen nennt seinen Namen und macht danach pantomimisch sein Lieblingshobby vor. Die anderen im Kreis erraten das dargestellte Hobby. In einer zweiten Runde nennen alle nochmals ihren Namen. Nun machen alle zusammen das Hobby desjenigen der dran ist, vollkommen übertrieben nach.

Ziele:

- gegenseitiges Kennen lernen
- Scheu verlieren
- Mut vor anderen etwas zeigen

Klatschkreis

Alle stehen in aufrechter Haltung (Füße schulterbreit auseinander, locker in den Knien) im Kreis. Mit klarem Blickkontakt zum Nachbarn und leichter, ganzkörperlicher Drehung wird nun ein Klatscher im Kreis weitergegeben. Zunächst nur in eine Richtung, damit sich das Tempo steigern kann, danach wird die andere Richtung ausprobiert.

Danach können unvorhergesehene Richtungswechsel gemacht werden. Jeder entscheidet also, in welche Richtung er den Klatscher weiter gibt. Das Tempo sollte schnell bleiben.

Variationen:

- Anstelle eines Klatschers wird ein lautes JA weitergegeben und in die andere Richtung ein lautes NEIN.
- Die Gruppe stellt sich eine Maus vor, die unter ihren Füßen entlang rennt. Jeder muss also erst mit dem rechten, dann mit dem linken Fuß in die Höhe hüpfen. So geht das der Reihe nach. Die Maus kann schneller, langsamer, größer und kleiner werden.
- Es können auch themenspezifische Wörter oder kurze Sätze weitergegeben werden.

Ziele:

- Konzentration
- Reaktionsvermögen
- Miteinander spielen
- Konzentration



Italienischer Regen

Die Gruppe steht oder sitzt im Kreis und stellt sich vor, gemeinsam einen Regenschauer an- und ab-schwellen zu lassen.

Dazu öffnet man die rechte oder linke Hand mit der Handfläche nach oben. Alle beginnen mit einem Finger auf die Handfläche der anderen Hand zu klopfen. Nach einiger Zeit kommt ein zweiter, ein dritter, vierter und fünfter Finger dazu.

Dann wird der Regen wieder weniger – nach und nach wird ein Finger wieder weggenommen, bis der Regen schließlich ganz aufgehört hat.

In einem zweiten Durchgang schließen alle die Augen und es wird versucht, den Regen auch ohne gegenseitiges Anschauen gleichmäßig lauter und leiser werden zu lassen.

Variationen:

Zu dem Regen kann auch noch ein Donner, durch Fußtrampeln hinzukommen.

Ziele:

- Aufeinander achten
- Konzentration

Anmerkung:

Dieses Spiel eignet sich auch gut als Abschlussspiel, da es etwas sehr Beruhigendes hat und die Gruppe noch mal aufeinander achtet und sich als Ganzes wahrnimmt.



Teil 2 - erste Annäherung an die musikalisch-theatrale Arbeit

Stampf – Klatsch – Lauf

Alle Spieler stehen in einem Kreis. Gemeinsam laufen alle zehn Schritte in die Mitte. Wenn sie bei zehn angekommen sind, klatschen sie einmal in die Hand. Nun laufen sie rückwärts zurück und klatschen wieder bei zehn in die Hände. Beim nächsten Durchgang zählen sie nur bis neun und klatschen dann wieder. So geht es weiter bis man bei null angekommen ist.

Variationen:

es kann festgelegt werden, dass beim Hinweg in die Mitte alle ganz doll mit den Füßen stampfen und beim Rückweg schleichen.

Ziele:

- Konzentration
- Rhythmusgefühl
- Aufeinander achten

Geräuschmaschine

Die Gruppe bildet einen großen Kreis. Eine Person beginnt und stellt sich in die Mitte vom Kreis. Sie macht eine klare Bewegung und dazu ein Geräusch. Beides wiederholt sie in derselben Geschwindigkeit fortlaufend. Ein weiterer Mitspieler stellt sich dazu und macht auch ein Geräusch und eine Bewegung. Nach und nach treten alle Spieler dazu. So bildet sich eine Geräusch-Bewegungsmaschine. Mit Zeichen, die vorher vereinbart werden, kann der Spielleiter die Maschine dirigieren und sie schneller oder langsamer, lauter oder leiser laufen lassen.

Variationen:

- Alle Spieler müssen in irgendeiner Weise durch Körperkontakt miteinander verbunden sein
- Diese Maschine kann zu jedem Thema gebaut werden, zum Beispiel auch als Obstmaschine, Gefühlsmaschine, usw.

Ziele:

- Konzentration
- Aufmerksamkeit
- Rhythmusgefühl
- Gruppendynamik



Rhythmuskreis

Alle Teilnehmenden stehen im Kreis. Sie suchen sich einen Grundrhythmus, indem sie mit dem linken und rechten Fuß einen Takt auf den Boden stampfen. Haben sie einen gemeinsamen Grundrhythmus gefunden fängt ein Spieler an einen Rhythmus zu klatschen. Die anderen machen diesen gemeinsam nach. Nach einiger Zeit wechselt es und der Nächste im Kreis beginnt einen neuen Rhythmus zu klatschen.

Variationen:

- Ein Spieler beginnt einen Rhythmus zu klatschen. Die anderen steigen nach und nach im Kreis in den Rhythmus ein bis alle Spieler mitmachen. Nach einer Weile kann dieser Rhythmus beendet werden und der nächste Spieler im Kreis beginnt mit einem neuen. Die anderen Spieler müssen jedoch so lange den alten Rhythmus weitermachen, bis der neue bei ihnen angekommen ist.
- Anstelle eines Klatschens wird ein anderes Geräusch weitergegeben, das mit einer Bewegung verbunden werden kann.

Ziele:

- Konzentration
- Rhythmusgefühl
- Aufeinander hören
- Gruppengefühl

Geräuschkreis

Alle Spieler stehen im Kreis. Jeder im Kreis denkt sich ein Geräusch aus, das mit dem Körper gemacht werden kann. Einer beginnt und macht ein Geräusch vor, das die anderen nachmachen. Dann ist der Nächste dran.

Variationen:

- Die Spieler tauschen nun ihre Plätze im Kreis und führen davor immer zu zweit eine kleine Unterhaltung mit ihren Geräuschen.
- Zu den Geräuschen nehmen die Spieler eine bestimmte Haltung ein. Wenn sie ihren Platz tauschen, machen sie das nicht nur mit Geräuschen, sondern spielen zusätzlich noch eine Rolle oder drücken eine Emotion aus.

Ziele:

- Erstes Einfühlen in Musik
- Körperwahrnehmung
- Fantasie schulen

Bayrisches Capoeira

Die Gruppe kommt in einem Kreis zusammen. Sie entwickeln durch gleichmäßiges Hin- und Herwippen vom rechten auf den linken Fuß einen Rhythmus. Zudem beginnen sie mit den Händen einen Rhythmus zu klatschen. Im letzten Takt wird eine Hand in die Mitte des Kreises gestreckt und ein lautes DA gesagt.

Ein Spieler geht dann in die Mitte des Kreises und tanzt zu dem immer gleich bleibenden Rhythmus, den die Gruppe klatscht. Immer, wenn das DA kommt und alle ihre Hände in die Mitte strecken, klatscht der Spieler eine von diesen Händen ab und tanzt dann weiter. Wenn er nicht mehr möchte, zieht er beim DA einen der Spieler an der Hand aus dem Kreis in die Mitte und reiht sich selbst wieder im Kreis ein.

Ziele:

- Bewegung
- Rhythmusgefühl
- Unsicherheit abbauen

Teil 3 - Erarbeitung eigener Szenen + musikalischer Darstellungen

Aufteilung nach Vornamen

Die Spieler nennen ihren Namen für alle hörbar. Ihre Aufgabe ist es, sich möglichst schnell in alphabetischer Reihe aufstellen. Dies sollte erst ohne Hilfestellung passieren. Eventuell sollte man erklären, dass, wenn mehrere Namen mit einem Buchstaben beginnen, man den zweiten Buchstaben des Namens nimmt. Wenn ein Name doppelt vorkommt, kann man den Nachnamen nehmen. Jetzt können der Reihe nach Kleingruppen von 3-? Spielern eingeteilt werden.

Ziele:

- Konzentration
- Logisches Denken
- Gruppendynamik
- Spielerische Gruppeneinteilung

Geräuschszenen basteln

In den Kleingruppen überlegen sich die Spieler zu einem beliebigen Thema eine kleine Szene. Diese Szene kann einmal mit normalem Sprechen gespielt werden und danach sollen die Dialoge nur noch über Geräusche erfolgen.

Nach ca. 3 min. kommen alle wieder zusammen und spielen sich gegenseitig die erarbeiteten Szenen vor.

Variationen:

- Es können auch bestimmte Themen vorgegeben werden, zu denen sich die Spieler Szenen einfallen lassen – diese können auch Vorab in einer Diskussion gemeinsam beschlossen werden
- Es kann vorgegeben werden, dass die Spieler nur Geräusche mit den Füßen oder Händen machen

Ziele:

- Fantasie
- Lernen, sich nonverbal verständlich zu machen
- Zusammenarbeit

Orchester

Materialien: Instrumente (für jedes Kind eins)

Alle nehmen sich ein Instrument und stellen sich wie in einem Orchester auf. D.h. in die eine Ecke die Bläser, in die andere die Tasteninstrumente usw. Nun wird ein Dirigent ausgesucht, der sich vor das Orchester stellt. Der Dirigent vereinbart mit dem Orchester Zeichen, damit sie wissen, wann sie lauter oder leiser, schneller oder langsamer spielen. Nach einiger Zeit wird der Dirigent ausgetauscht und ein anderer Teilnehmer kann sie im Dirigieren ausprobieren.

Variationen:

- Balaleika Orchester
- Anstelle eines Instrumentes, nehmen sich die Spieler ein Geräusch als Instrument. Beispielsweise Pfeifen, Klatschen, auf die Knie Klopfen, etc.
WICHTIG: Dieses „INSTRUMENT“ sollten sie das ganze Konzert über durchgängig spielen und nicht mitten drinnen ein anderes beginnen

Ziele:

- Aufeinander hören
- eindeutige Signale geben
- Konzentration



Handpuppen-Szenen mit musikalischer Unterstreichung

Materialien: Handpuppen, Stühle und eventuell eine Jacke/Tuch um eine Bühne für die Puppen zu bauen

Es werden 4-er Gruppen gebildet. Zwei der Spieler nehmen sich eine Handpuppe und zwei ein Instrument. Es geht darum, eine kleine Szene zu entwickeln, in der jede Handpuppe von einem Instrument unterstützt wird. Zum Beispiel kann der Auftritt eines Hasen von einer Flöte angekündigt werden und wenn ein Fuchs dazukommt, kann dieser Unterstützung von einer Trommel bekommen.

Diese kleinen Szenen spielen sich die Gruppen gegenseitig vor.

Man kann diese Übung anhand von Filmmusik erklären. Wenn es beispielsweise in einem Film gruselig wird, ändert sich auch automatisch die Musik und klingt ganz anders als in einer ganz fröhlichen Szene.

WICHTIG: Den Spielern sollte erklärt werden, dass es wichtig ist, auch Pausen beim Spielen zu machen, und dass, wenn beide gleichzeitig spielen oder die Puppen gleichzeitig sprechen, man wenig versteht.

Variationen:

- um es zu vereinfachen, hilft es den Spielern zu sagen, dass sie nur drei Töne auf den Instrumenten verwenden und diese unterschiedlich variieren können.

Ziele:

- Aufeinander hören
- Konzentration
- Gefühl für Stimmungen bekommen
- Einfühlungsvermögen

Teil 4 – Präsentation

Die Präsentation kann in der eigenen Gruppe stattfinden oder vor anderen Klassen.

Teil 5 – gemeinsamer Abschluss

Feedbackrunde

Im Kreis kommen alle Teilnehmenden noch einmal zusammen und jeder hat die Möglichkeit in ein bis zwei Sätzen zu sagen, wie ihm der Tag gefallen hat und was er für sich daraus mitnehmen kann.

Galopprennbahn

Alle setzen sich ganz dicht auf den Knien nebeneinander in einen Kreis. Nun stellen sich alle vor, sie seien Jockeys und Pferde zugleich und galoppieren. Hierfür klatschen sie mit den Händen auf den Boden. Nun werden verschiedene Dinge vom Spielleiter angesagt, welche die Gruppe gemeinsam ausführt.

Beispiele:

- | | |
|------------------|---|
| - Hindernis: | Alle gehen mit dem Oberkörper nach oben und heben die Hände |
| - Pferd prustet: | mit den Lippen prusten |
| - Linkskurve: | alle kippen nach links |
| - Rechtskurve: | alle kippen nach rechts |
| - Ziel: | alle müssen schneller werden |

STATION: Geschichten erzählen

Gruppengröße:	10 – 35 Schüler
Klassenstufe:	4. – 8. Klasse
Dauer:	4 - 7 Zeitstunden
Räumlichkeiten:	siehe Merkzettel
Materialien:	- Papier - Stifte/Marker - Klebeband
Requisiten:	- für jeden Schüler ein Requisit. Hierbei ist es egal was. Es kann auch thematisch ausgesucht werden. (Bsp. Flasche, Uhr, Buch, Feder, Tuch, etc.)
Ziele:	- gemeinsam eine schlüssige Geschichte erfinden - roten Faden beim Geschichten erzählen/schreiben nicht verlieren - Verbesserung der Gruppendynamik - lernen sich vor anderen zu präsentieren - Einfühlungsvermögen - Nähe und Distanz lernen - laut, klar und deutlich sprechen - aufeinander hören und acht geben - Angst vor Referaten, öffentlichen Vorträgen, mündl. Prüfungen abbauen - Fantasie fördern
Unterrichtsfach:	Sprachfächer, Geschichte, Gemeinschaftskunde

Das Thema Südsee steht hier exemplarisch für alle Arten von Themen. Es kann überlegt werden, welches Thema die Schüler momentan beschäftigt oder gerade ein spezielles Thema im Unterricht behandelt wird. Ideen sind hier keine Grenzen gesetzt!

Teil 1 - Aufwärmung

Begrüßung

Alle Teilnehmenden sitzen im Kreis und bekommen vom Spielleiter eine kurze Zusammenfassung über den Ablauf des Tages. Gegebenenfalls stellt sich der Teamleiter vor und klärt erste Fragen zum Medium Theater. Fragen wie beispielsweise wie die Pausen ablaufen, können hier geklärt werden.

Blickrunde

Alle sitzen im Kreis. Der Teamleiter sieht seinem Nachbarn in die Augen und versucht wahrzunehmen, wie es der anderen Person geht. Dabei wird nicht gesprochen. Dann wird der Blick von einer Person zur nächsten weiter gegeben bis er wieder beim Spielleiter ankommt.

Ziele:

- sich gegenseitig wahrnehmen
- sich trauen, dem anderen in die Augen zu schauen und dies einen Moment lang auszuhalten
- Empathie



Blickwechsel

Alle sitzen im Kreis und man schaut alle Personen an. Wenn sich zwei Blicke begegnen, wechseln die Spieler die Plätze. Dabei wird nicht gesprochen. Jeder sollte mindestens drei Mal den Platz gewechselt haben.

Anmerkungen:

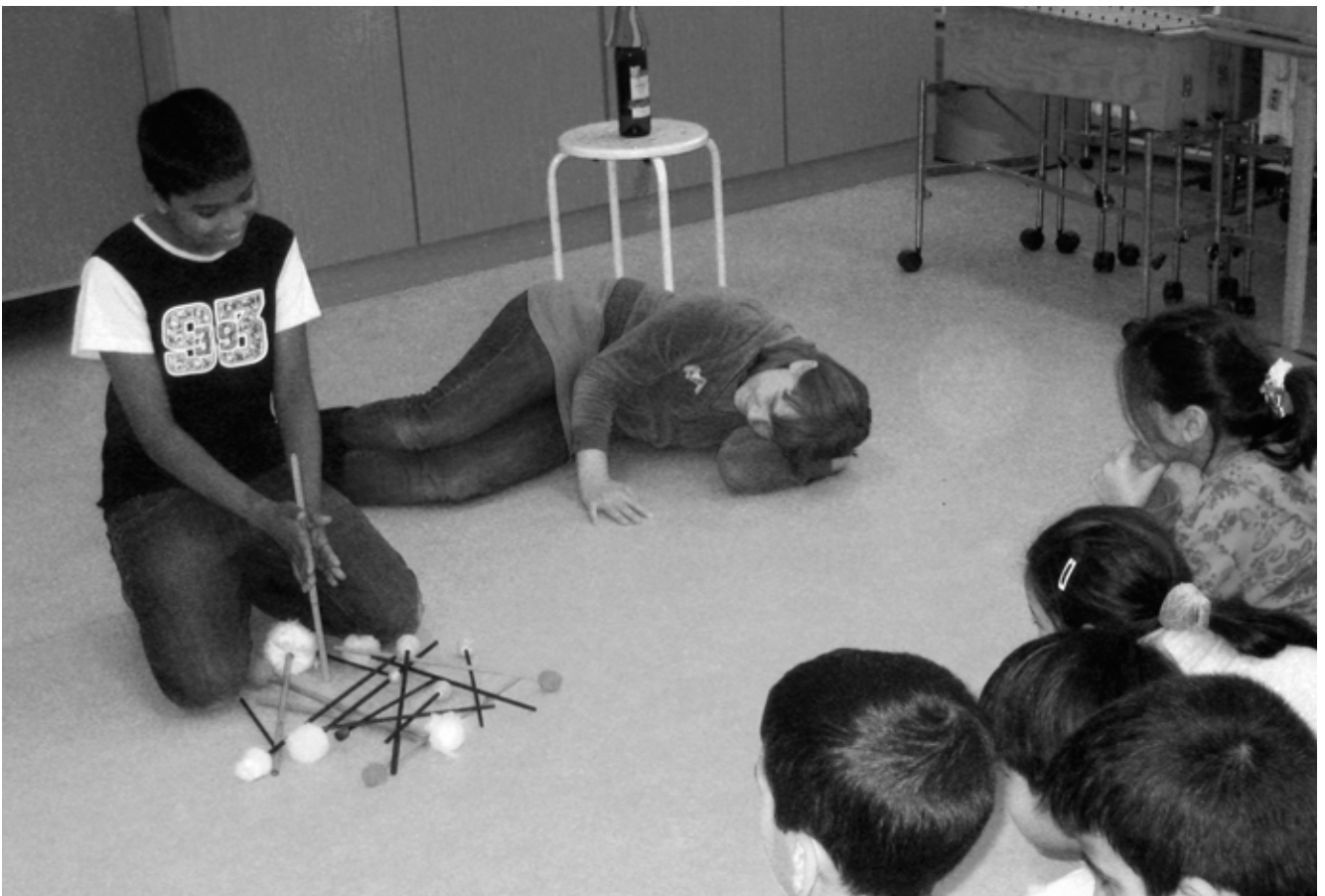
- Wenn immer nur Jungen und nur Mädchen untereinander tauschen, kann auch die Anweisung geben werden, dass nur Mädchen mit Jungen die Plätze wechseln können.
- Darauf hinweisen, dass beim Platzwechsel keine körperlichen Berührungen stattfinden sollen und keiner rennt!

Variationen:

nachdem alle Spieler parallel den Platz gewechselt haben, kann die Aufgabe dazukommen, dass immer nur ein Spielerpaar den Platz wechselt. Die anderen müssen also darauf achten, dass sie erst ihren Platz wechseln, wenn dies nicht schon jemand anderes macht. Dies fördert vermehrt die Konzentration auf die Gruppe.

Ziele:

- sich gegenseitig wahrnehmen
- Kommunikation ohne Sprache
- Aufbrechen der Sitzordnung



Blicktausch

Alle sitzen im Kreis auf Stühlen. Eine Person steht in der Mitte, denn es gibt einen Stuhl zu wenig. Durch den Blickkontakt werden die Plätze weiterhin getauscht, allerdings so, dass die Person in der Mitte nicht mitbekommt, wer als nächstes die Plätze tauscht. Ihr Ziel ist es, einen Platz zu ergattern. Gelingt dies, übernimmt diejenige Person die Mitte, die den Platz nicht bekommen hat.

Ziele:

- im Team agieren
- Kommunikation durch den Blickkontakt
- Schnelligkeit
- Aufbrechen der Sitzordnung
- Körperkontakt

Namensspiel – Wer bin ich und was nehme ich mit auf meine Reise

Das Spiel funktioniert ähnlich wie das Spiel „Ich packe meinen Koffer“. Nacheinander nennt jeder Spieler in der Gruppe seinen Namen und zeigt pantomimisch, was er auf eine Reise mitnehmen würde. Die anderen Schüler sollen dies erraten. Der Nächste in der Reihe sagt nun: „Das ist er/sie nimmt auf die Reise mit und ich bin und nehme auf die Reise mit.“ Den Gegenstand des vorherigen Spielers benennt er, wiederholt aber trotzdem die pantomimische Bewegung. Seinen eigenen Gegenstand zeigt er nur und lässt die anderen wieder raten. Der Spieler, der etwas pantomimisch darstellt, darf entscheiden wer die Antwort nennt.

Falls ein Spieler nicht mehr weiter weiß, darf er die Mitspieler um Hilfe bitten. Das Spiel geht so lange, bis alle an der Reihe waren.

Ziele:

- Namen kennen lernen,
- erste Scheu vor dem gegenseitigen Vorspielen verlieren
- Konzentration



Kampf um den Schlüssel zur Schatztruhe

Zwei gleichgroße Gruppen stehen sich in einem Abstand von ca. zwei Meter gegenüber. Nun wird in der einen Gruppe von rechts nach links durchgezählt. Dasselbe wird in der anderen Gruppe auch gemacht, jedoch von links nach rechts. D.h. Nummer 1 und Nummer 1 stehen am weitesten voneinander entfernt.

In die Mitte der beiden Gruppen wird nun ein Schlüssel gelegt. Der Spielleiter ruft eine Nummer und die beiden Spieler mit dieser Nummer müssen versuchen, den Schlüssel so schnell wie möglich zu bekommen. Der Spieler der den Schlüssel bekommen hat, bekommt einen Punkt für seine Gruppe.

Ziele:

- Geschicklichkeit
- Konzentration
- Aufeinander achten – keiner soll verletzt werden

Requisiten einführen – Fundstücke vom gesunkenen Schiff

Materialien: mitgebrachte Requisiten (für jeden Mitspieler ein Requisit), Kiste, Wäschekorb, etc. in welche die Requisiten kommen

Alle Spieler stehen im Kreis. In der Mitte des Kreises steht eine große Kiste in der sich ganz verschiedene Requisiten befinden.

Jeder Spieler holt sich einen Gegenstand aus der Kiste. Der erste fängt an eine Geschichte zu erfinden. In dieser muss sein Gegenstand vorkommen. Nach höchstens 30 Sekunden oder zwei Sätzen, gibt er das Wort an den Nächsten weiter. Dieser muss die Geschichte fortsetzen und sein Requisit auch einbauen. So geht es im Kreis weiter bis alle dran gekommen sind.

Beispielsweise: „Dieser Schuh gehörte dem gefährlichsten aller Piraten, Kapitän Rotbart...“

Ziele:

- vor anderen frei sprechen
- Fantasie anregen
- Schlüssige Geschichte gemeinsam erfinden
- Konzentration
- Reaktionsvermögen

Teil 2 - erste Annäherung an das szenische Arbeiten

Die Geschichtenerzähler

Materialien: vorbereitete Zettel mit Sätzen
Beispiele für Sätze zum Thema Südsee:

- Die Schifffahrt beginnt
- Das Schiff sinkt
- Wir stranden auf einer Insel
- Wir erkunden die Insel

Die Spieler teilen sich in Dreiergruppen ein. Die Gruppen bekommen vom Spielleiter eine Karte mit einem Begriff/Satz. Jede Gruppe hat fünf Minuten Zeit sich zu ihrem Begriff eine Geschichte einfallen zu lassen. Des Weiteren nutzen sie die Requisiten, die sie im Spiel vorher bekommen haben. Nach fünf Minuten kommt die ganze Gruppe wieder im Kreis zusammen.

Nun erzählen die Spieler ihre Geschichte der Gruppe. Einer ist der Erzähler und die beiden anderen spielen pantomimisch das Erzählte vor.

Ziele:

- Konzentration
- Fantasie anregen
- Spontaneität
- Roten Faden in einer Geschichte behalten



Klatschkreis Heck – Bug

Alle stehen in aufrechter Haltung (Füße schulterbreit auseinander, locker in den Knien) im Kreis. Mit klarem Blickkontakt zum Nachbarn und leichter, ganzkörperlicher Drehung wird ein Klatscher im Kreis weitergegeben. Zunächst nur in eine Richtung, damit sich das Tempo steigern kann, danach wird die andere Richtung ausprobiert.

Hiernach können unvorhergesehene Richtungswechsel gemacht werden. Jeder entscheidet also, in welche Richtung er den Klatscher weiter gibt.

Hinweis: Das Tempo sollte schnell bleiben.

Variationen:

- Anstelle eines Klatschers wird ein lautes JA weitergegeben und in die andere Richtung ein lautes NEIN.
- Die Gruppe stellt sich vor, eine kleine Maus rennt unter ihren Füßen entlang. Jeder muss erst mit dem rechten, dann mit dem linken Fuß in die Höhe hüpfen. So geht das der Reihe nach. Die Maus kann schneller, langsamer, größer und kleiner werden.
- Es können auch themenspezifische Wörter oder kurze Sätze weitergegeben werden:
 - Steuerbord – Backbord
 - Heck – Bug
 - Süd – See

Ziele:

- Konzentration
- Reaktionsvermögen
- Miteinander spielen

Backbord - Steuerbord - Feuer - Blitz - Sturm

Ein Spieler wird zum Kapitän ernannt, die anderen bilden die Besatzung. Die Besatzung wird den Anweisungen des Kapitäns gehorsam folgen. Alle laufen durch den Raum, durch ein lautes Klatschen macht der Kapitän auf sich aufmerksam.

Hier kommen die Anweisungen:

- **“Ducken an Deck”** - alle liegen auf dem Bauch
- **“Achtung an Deck”** - alle sagen “Aye aye Kapitän”
- **“Drei Mann ins Boot”** - alle bilden Dreiergruppen
- **“Schrubbt das Deck”** - alle laufen kniend im Kreis herum
- **“Mann über Bord”** - jeder sucht sich einen Partner, der eine auf dem Bauch liegend, der andere den Fuß auf das Hinterteil
- **“Steuerbord”** - alle rennen auf die linke Seite des Bootes
- **“Backbord”** - alle rennen auf die rechte Seite des Bootes
- **“Achtern”** - alle rennen nach hinten
- **“.....”** - alle rennen nach vorne
- **“Kranke Möwe”** - jeder setzt sich auf den Hintern und rudert mit den Füßen und Händen wild in der Luft
- **“Rudert”** - jeder sucht sich einen Partner, beide sitzen sich gegenüber, halten sich die Hände und beginnen, Ruderbewegungen nachzuahmen
- **“Ab in den Ausguck”** - jeder sucht sich einen Partner, der Leichtere sitzt auf dem Rücken

Anmerkung:

- Es können drei bis vier Anweisungen ausgesucht werden, da mehr die Spieler überfordern könnte. Falls man das Spiel öfter spielt, könnte man von mal zu mal mehr Anweisungen dazu nehmen.

Ziele:

- aufeinander hören
- Reaktionsvermögen/Schnelligkeit
- Konzentration



Gemeinsamer Marsch – Seefahrerpolonaise

Materialien: Musik, CD Player

Alle Spieler stehen hintereinander in einer Schlange. Der erste beginnt, in einer bestimmten Art zu gehen – beispielsweise könnte er mit dem rechten Bein hinken. Alle Spieler machen es ihm nach und laufen so in der Schlange durch den Raum. Wenn der Spielleiter klatscht, stellt sich der Schlangenfänger hinten in die Schlange und der nächste überlegt sich eine Gangart.

Ziele:

- Aufeinander achten
- Gruppendynamik
- Konzentration

Welche Orte gibt es auf einer Insel? – „Los lasst sie uns erkunden!“

Materialien: Papier, Stifte

Alle kommen im Kreis zusammen und es wird besprochen, welche Orte es auf einer Insel gibt. Diese können eventuell aufgeschrieben werden, wenn man das Gefühl hat, dies würde es den Spielern erleichtern.

Nun werden die Spieler in Kleingruppen von 3-4 Personen eingeteilt und suchen sich einen der Orte, die sie gerade im Kreis besprochen haben, aus. Jeder Gruppe wird dann ein Platz im Klassenzimmer zugeteilt, beispielsweise die Ecke hinten links. So können die einzelnen Gruppen besser arbeiten. Sie haben nun drei Minuten Zeit, sich eine Geschichte zum jeweiligen Ort einfallen zu lassen. Zudem bekommen die Gruppen noch die Karten des Spiels „Geschichtenerzähler“. Diese geben vor was an dem jeweiligen Ort geschieht. (beispielsweise erstes Ankommen auf der Insel). Falls es viele Gruppen gibt, können noch weitere Szenarien auf Zettel geschrieben und dazu gemischt werden. Nach den drei Minuten kommen alle Spieler wieder zusammen und es beginnt ein Inselrundgang. An jeder Station wird gehalten und die jeweilige Gruppe erzählt den anderen Spielern, wo sie auf der Insel sind und was sie sehen können. Zwei Kinder spielen in der Szene und ein Dritter erzählt was passiert, Beispielsweise: „Seht mal dort oben der Affe“ oder „Oh Vorsicht, stolpert nicht über die Wurzel dort.“

Ziele:

- Fantasie fördern
- Lernen eine Geschichte zu erfinden und dieser eine Logik zu geben
- Zusammenarbeit

Reise von Jerusalem – „Schnell, rettet alle auf das sinkende Schiff!“

Materialien: Musik, CD Player

Es werden, wie bei „Reise von Jerusalem“, zwei Stuhlreihen in der Mitte des Raumes aufgebaut. Genauso viele Stühle wie Spieler. Während die Musik läuft, bewegen sich die Spieler um die Stühle herum. Sobald die Musik aus ist, müssen sich alle Spieler auf den Stühlen befinden. Kein Körperteil darf den Boden berühren. Nach jeder Runde wird ein Stuhl weggenommen, d.h. die Spieler müssen auf eine geringere Anzahl von Stühlen passen. Bei diesem Spiel geht es nicht darum, dass der Einzelne gewinnt, sondern die ganze Gruppe zusammenhält. Das Spiel ist dann zu Ende, wenn die Spieler es nicht mehr schaffen, alle auf die Stühle zu „retten“.

Ziele:

- Zusammengehörigkeitsgefühl
- Körperkontakt



Rantasten: Dorf entdecken

Ein Spieler steht auf der einen Seite des Raums mit dem Rücken zu seinen Mitspielern. Diese müssen nun versuchen so schnell und leise möglich auf die Seite des Spielers zu kommen. Wenn dieser sich jedoch umdreht, was er jederzeit machen kann, müssen sie einfrieren. Wer sich noch bewegt muss wieder zurück zum Anfang. Derjenige der es geschafft hat, steht als nächstes vor der Gruppe.

Ziele:

- Geschicklichkeit
- Gleichgewichtsgefühl
- Förderung von Genauigkeit, Ruhe
- Konzentration
- Körpergefühl

Teil 3 - Erarbeitung eigener Szenen

Szenen zur Erkundung der Insel

Materialien: Zettel. Auf diese die bestimmten Situationen schreiben. Sie fungieren als Vorlage für die kommenden Szenen. Beispiele: ankommen; erste Nacht; Begegnung mit anderen Menschen
Es werden Kleingruppen von 3-4 Personen gebildet. Diese ziehen nun einen Zettel und entwickeln zu dem jeweiligen Thema eine Szene. Hierfür haben sie ca. fünf Minuten. Zeit. Die Requisiten dürfen in die Szenen integriert werden.

Ziele:

- Fantasie
- Geschichten einen roten Faden geben
- Vorstellungskraft
- Präsentieren vor anderen

Teil 4 – Präsentation

Die Präsentation kann in der eigenen Gruppe stattfinden oder vor anderen Klassen.

Teil 5 - Gemeinsamer Abschluss

Feedbackrunde

Im Kreis kommen alle Teilnehmenden noch einmal zusammen und jeder hat die Möglichkeit, in ein bis zwei Sätzen zu sagen, wie ihm der Tag gefallen hat und was er für sich daraus mitnehmen kann.



Italienischer Regen

Die Gruppe steht oder sitzt im Kreis und stellt sich vor, gemeinsam einen Regenschauer an- und abschwellen zu lassen.

Dazu öffnet man die rechte oder linke Hand mit der Handfläche nach oben. Alle beginnen mit einem Finger auf die Handfläche der anderen Hand zu klopfen. Nach einiger Zeit kommt ein zweiter, ein dritter, vierter und fünfter Finger dazu.

Dann wird der Regen wieder weniger – nach und nach wird ein Finger wieder weggenommen, bis der Regen schließlich ganz aufgehört hat.

In einem zweiten Durchgang schließen alle die Augen und es wird versucht, den Regen auch ohne gegenseitiges Anschauen gleichmäßig lauter und leiser werden zu lassen.

Variationen:

- Zu dem Regen kann auch noch ein Donner, durch Fußtrampeln hinzukommen.

Ziele:

- Aufeinander achten
- Konzentration

Anmerkung:

- Dieses Spiel eignet sich auch gut als Abschlussspiel, da es etwas sehr Beruhigendes hat und die Gruppe noch mal aufeinander achtet und sich als Ganzes wahrnimmt.



STATION: Sprache

Gruppengröße:	10 -35 Schüler
Klassenstufe:	4. - 7. Klasse
Dauer:	4 - 6 Zeitstunden
Räumlichkeiten:	siehe Merkzettel
Materialien:	<ul style="list-style-type: none">- Stifte und Papier- vorbereitete Zettel. Auf jedem sollte ein Zungenbrecher stehen. Insgesamt vier verschiedene, sodass sich nachher vier Zungenbrechergruppen bilden können.- vier DIN A 4 Zettel. Auf diesen steht: Laut, Leise, Langsam, Schnell- DIN A 4 Zettel ca. 6 Stück. Auf jedem soll groß eine Emotion stehen- DIN A 4 Zettel auf jedem Zettel steht ein Satz:<ul style="list-style-type: none">Alles ist in OrdnungGrund für einen StreitAlle sind traurigVersöhnungDiktiergerätKlebeband- Zwei Stoppuhren (notfalls geht es auch mit einer)
Ziele:	<ul style="list-style-type: none">- Gruppendynamik- klar und deutlich sprechen- Auseinandersetzung mit der Sprache- Selbst- und Fremdwahrnehmung- Einsatz der Stimme verbessern- lernen, Gefühle durch die Stimme auszudrücken und auch bei anderen wahrzunehmen
Unterrichtsfach:	Sprachfächer, Geschichte, Musik

1. Aufwärmung

Begrüßung

Alle Teilnehmenden sitzen im Kreis und bekommen vom Spielleiter eine kurze Zusammenfassung über den Ablauf des Tages. Gegebenenfalls stellt sich der Teamleiter vor und klärt erste Fragen zum Medium Theater. Fragen wie beispielsweise wie die Pausen ablaufen, können hier geklärt werden.

Blickrunde

Alle sitzen im Kreis. Der Teamleiter sieht seinem Nachbarn in die Augen und versucht wahrzunehmen, wie es der anderen Person geht. Dabei wird nicht gesprochen. Dann wird der Blick von einer Person zur nächsten weiter gegeben bis er wieder beim Spielleiter ankommt.

Ziele:

- sich gegenseitig wahrnehmen
- sich trauen, dem anderen in die Augen zu schauen und dies einen Moment lang auszuhalten
- Empathie



Blickwechsel

Alle sitzen im Kreis und man schaut alle Personen an. Wenn sich zwei Blicke begegnen, wechseln die Spieler die Plätze. Dabei wird nicht gesprochen. Jeder sollte mindestens drei Mal den Platz gewechselt haben.

Anmerkungen:

- Wenn immer nur Jungen und nur Mädchen untereinander tauschen, kann auch die Anweisung geben werden, dass nur Mädchen mit Jungen die Plätze wechseln können.
- Darauf hinweisen, dass beim Platzwechsel keine körperlichen Berührungen stattfinden sollen und keiner rennt!

Variationen:

nachdem alle Spieler parallel den Platz gewechselt haben, kann die Aufgabe dazukommen, dass immer nur ein Spielerpaar den Platz wechselt. Die anderen müssen also darauf achten, dass sie erst ihren Platz wechseln, wenn dies nicht schon jemand anderes macht. Dies fördert vermehrt die Konzentration auf die Gruppe.

Ziele:

- sich gegenseitig wahrnehmen
- Kommunikation ohne Sprache
- Aufbrechen der Sitzordnung

Blicktausch

Alle sitzen im Kreis auf Stühlen. Eine Person steht in der Mitte, denn es gibt einen Stuhl zu wenig. Durch den Blickkontakt werden die Plätze weiterhin getauscht, allerdings so, dass die Person in der Mitte nicht mitbekommt, wer als nächstes die Plätze tauscht. Ihr Ziel ist es, einen Platz zu ergattern. Gelingt dies, übernimmt diejenige Person die Mitte, die den Platz nicht bekommen hat.

Ziele:

- im Team agieren
- Kommunikation durch den Blickkontakt
- Schnelligkeit
- Aufbrechen der Sitzordnung
- Körperkontakt

Mein Name + mein Hobby

Alle Teilnehmer stehen im Kreis. Einer nach dem anderen nennt seinen Namen und macht danach pantomimisch sein Lieblingshobby. Die anderen im Kreis erraten das dargestellte Hobby.

Variationen:

In einer zweiten Runde nennen erneut alle nacheinander ihren Namen und zeigen ihr Hobby. Diesmal machen alle zusammen jedes gezeigte Hobby übertrieben nach.

Ziele:

- gegenseitiges Kennenlernen
- Scheu verlieren
- Mut vor anderen, etwas zu zeigen



Emotionsmaler

Materialien: Stoppuhren

Zwei gleichgroße Gruppen stehen sich gegenüber. Jede Gruppe hat gleich viele Zettel zur Verfügung, auf denen jeweils ein Gefühl steht.

Eine Gruppe fängt an. Eine Person dieser Gruppe zieht einen Zettel und versucht aus der anderen Gruppe eine Person so zu formen, dass diese die gewünschte Emotion darstellt. Wenn die eigene Gruppe das Gefühl errät, ist die andere Gruppe dran. Das Spiel endet, wenn jeder in der Gruppe dran war. Mit Stoppuhren wird gemessen, wie viel Zeit jedes Mal zum bauen und raten gebraucht wurde. Die Gruppe mit der kürzeren Zeit hat gewonnen.

Beispiele:

fröhlich, traurig, wütend, müde, gelangweilt, verliebt, böse, ängstlich, kränklich/schwach, fit/stark, erschrocken, streng, schwer, entspannt, arrogant/eingebildet, beleidigt, beschämt, selbstbewusst/selbstsicher, verpeilt – „du verstehst etw. nicht“, alt/gebrechlich, nervös/aufgeregt, genervt, schüchtern

Ziele:

- Gefühlswahrnehmung
- Gruppendynamik
- Achtsamer Umgang miteinander
- Konzentration

Teil 2 - erste Annäherung an das szenische Arbeiten

Raumlauf

Materialien: Zettel mit Zungenbrechern

Alle Spieler stehen im Kreis und bekommen vom Spielleiter einen Zettel, auf dem ein Zungenbrecher steht. Zu allererst lesen alle Spieler ihren Zungenbrecher laut der Gruppe vor.

WICHTIG: Hier geht es nicht um besonders schnelles Sprechen, sondern um klare und deutliche Aussprache. Nachdem dies geschehen ist, laufen alle Spieler, jeder für sich, durch den Raum und sagen ihren Zungenbrecher. Vorab wird ihnen erklärt, dass sie ausprobieren können, das Sprechen zu variieren: mal schnell, mal langsam, mal laut oder leise.

Ziele:

- Auseinandersetzung mit Sprache
- Gefühl für Wörter bekommen
- Klares und deutliches Sprechen



Gefühlsecken (Weiterführung des Raumlafs)

Materialien: DIN A 4 Zettel auf denen verschiedene Emotionen stehen (ca.6 Stück), Klebestreifen, Diktiergerät

Vor Spielbeginn werden an unterschiedlichen Plätzen im Raum die vorbereiteten DIN A 4 Blätter mit den Emotionen aufgehängt. Wenn die Spieler durch den Raum laufen und ihren Zungenbrecher aufzusagen, ist ihre Aufgabe an den verschiedenen Zetteln stehen zu bleiben und ihren Zungenbrecher in der jeweiligen Emotion zu sagen. Wenn der Spielleiter klatscht, bleibt jeder an einer Emotion stehen. Der Spielleiter geht zu den Spielern und interviewt sie mit dem Diktiergerät. D.h. er sucht sich Spieler aus, die ihren Zungenbrecher in der jeweiligen Emotion aufzusagen.

Dies kann einige Male wiederholt werden, damit mehrere Spieler ihren Satz vortragen können.

Variationen:

- Wenn die Spieler durch den Raum laufen und jemandem begegnen, begrüßen sie sich gegenseitig mit ihrem Zungenbrecher. Sie können diesen in unterschiedlichen Emotionen aber als Begrüßung aufzusagen. D.h. sie überlegen sich, wie ein Satz gesagt wird, damit klar wird, dass es sich um eine Begrüßung handelt und zugleich die Emotion mitschwingt.

Ziele:

- Auseinandersetzung mit Emotionen
- Lernen, klar, deutlich und laut zu sprechen
- Konzentration

Reise von Jerusalem

Materialien: CD, CD Player

Es werden, wie bei der „Reise von Jerusalem“, zwei Stuhlreihen in der Mitte des Raumes aufgebaut. Genauso viele Stühle wie Spieler. Während Musik läuft, bewegen sich die Spieler um die Stühle herum. Sobald die Musik aus ist, müssen sich alle Spieler auf den Stühlen befinden. Kein Körperteil darf den Boden berühren. Nach jeder Runde wird ein Stuhl weggenommen, d.h. die Spieler müssen auf eine geringere Anzahl von Stühlen passen. Bei diesem Spiel geht es nicht darum, dass der Einzelne gewinnt, sondern die ganze Gruppe zusammenhält. Das Spiel ist dann zu Ende, wenn die Spieler es nicht mehr schaffen, alle auf die Stühle zu „retten“.

Ziele:

- Zusammengehörigkeitsgefühl
- Körperkontakt

Slowmotionfight

Die Schulklasse wird in zwei Gruppen geteilt, die sich (mit Abstand zum Nachbarn) gegenüber aufstellen. Die sich gegenüberstehenden Personen bilden nun ein Paar. Einer von beiden beginnt den anderen in Zeitlupe, ohne ihn dabei zu berühren, zu verprügeln und die andere Person reagiert in Zeitlupe darauf und macht Geräusche, wenn er vermeintlich getroffen ist.

Wenn der Spielleiter in die Hände klatscht tauschen die beiden Personen und der jeweils andere ist dran den anderen zu verprügeln, bzw. darauf zu reagieren.

Ziele:

- aufeinander reagieren
- Gefühl dafür bekommen, was kann weh tun, was nicht
- richtiges Schauspieltraining, denn auch auf der Bühne werden Kampfszenen gezeigt, wobei sich die Schauspieler nicht berühren
- Achtsamer Umgang miteinander



Zungenbrechergruppen

Materialien: Zettel mit Zungenbrechern, 4 Zettel auf diesen steht immer ein Wort:
LAUT, LEISE, SCHNELL, LANGSAM

Beispiele:

- Der Cottbusser Postkutscher putzt den Cottbusser Postkutschkasten.
- Der Flugplatzspatz nahm auf dem Flugplatz platz. Auf dem Flugplatz nahm der Flugplatzspatz platz.
- Fischers Fritz fischt frische Fische; frische Fische fischt Fischers Fritz.
- In Ulm und um Ulm und um Ulm herum. In Ulm, um Ulm und um Ulm herum.
- Blaukraut bleibt Blaukraut und Brautkleid bleibt Brautkleid.
- Ob er über Oberammergau, oder aber über Unterammergau, oder ob er überhaupt noch kommt, ist ungewiss!
- Wenn Fliegen hinter Fliegen fliegen, dann fliegen Fliegen Fliegen nach.
- Zwanzig Zwerge zeigen Handstand, zehn im Wandschrank, zehn am Sandstrand.
- Zehn zahme Ziegen zogen zehn Zentner Zucker zum Zoo.
- Zwischen zwei Zwetschkenzweigen zwitschern zwei Schwalben, zwei Schwalben zwitschern zwischen zwei Zwetschkenzweige.
- Drei dicke Drachen dienen drei dünnen Damen.
- Der dünne Dackel düst daher, doch dummerweise ist da Teer.
- Acht alte Ameisen aßen am Abend Ananas.

Die Spieler finden sich in ihrer jeweiligen Zungenbrecherguppe zusammen. Jede Gruppe nimmt sich einen der Emotionszettel vom vorherigen Spiel und gemeinsam üben sie den Zungenbrecher in der jeweiligen Emotion chorisch zu sprechen. Im Anschluss präsentieren sich die Gruppen gegenseitig ihren eingeübten Zungenbrecherchor. Es stehen sich immer zwei Zungenbrecherguppen gegenüber. Als nächstes gibt der Spielleiter durch vereinbarte Zeichen oder mit Hilfe vonzetteln vor, ob die einzelnen Gruppen ihren Spruch laut oder leise, schnell oder langsam sprechen. Dies geschieht abwechselnd zwischen den Gruppen. Wenn eine Gruppe beispielsweise schnell spricht, spricht die andere besonders langsam.

Ziele:

- miteinander Spielen
- aufeinander hören
- lernen durch die Sprache Emotion auszudrücken
- klar und deutlich sprechen

Obstsalat-Spiel

Die Gruppe sitzt im Kreis. Der Spielleiter stellt die Frage: "Was kommt in einen Obstsalat?" Dann zählt die Gruppe durch, z. B. Apfel, Orange, Banane. Ein Teilnehmer steht in der Mitte und ruft eine Obstsorte aus, z. B. „Äpfel“. Dann müssen alle Äpfel miteinander Plätze tauschen. Der Teilnehmer in der Mitte sucht sich einen freien Stuhl, so dass ein Anderer übrig bleibt und eine neue Obstsorte ausruft etc.
HINWEIS: Keiner darf sich wieder auf den Stuhl setzen, auf dem er eben saß. Wenn jemand Obstkorb ruft, müssen alle die Plätze tauschen.



Variationen:

- Den Obstsalat durch eine Gemüsesuppe und den Obstkorb durch einen Gemüsetopf ersetzen.
- Dieses Spiel kann auch zur Gruppenbildung genutzt werden.

Ziele:

- Auflockerung/Bewegung
- Mischen der Gruppe

Teil 3 - Erarbeitung eigener Szenen

Gruppenbildung Vornamenschlange

Den Vornamen nach sortieren sich die Spieler so schnell es geht in eine Reihe, am Besten ohne Hilfe von Außen. Der Spielleiter kann entscheiden, wie er die Kleingruppen aufteilen will, ob immer 3-4, die nebeneinander stehen eine Gruppe bilden oder ob bis vier durchgezählt wird.

Szenen zum Thema Streit und Versöhnung

Materialien: Zettel mit Sätzen, Themenbeispiele: Alles ist in Ordnung, Grund für einen Streit, Alle sind traurig, Versöhnung

Die Spieler treffen sich im Sitzkreis und überlegen gemeinsam, an welchem Ort sie die entwickelten Szenen spielen wollen. Dadurch können Szenen entwickelt werden, die mehr oder weniger auf einander aufbauen. Wenn der Ort beschlossen ist, wird überlegt, was es für Situationen geben kann, in denen es an diesem Ort zu Streit kommt. Als nächstes werden Ansätze überlegt, wie man sich nach einem Streit versöhnen kann. Nachdem die Spieler nun Inspirationen bekommen haben, kommen gehen sie in ihren Kleingruppen zusammen. Der Spielleiter teilt jeder Gruppe eines der Themen zu und die Szenenentwicklung kann beginnen.

Jede Gruppe hat fünf Minuten Zeit, eine Szene zu entwickeln. Danach spielen sich alle Gruppen die entwickelten Szenen vor.

Teil 4 – Präsentation

Die Präsentation kann in der eigenen Gruppe stattfinden oder vor anderen Klassen.

Teil 5 – gemeinsamer Abschluss

Feedbackrunde

Im Kreis kommen alle Teilnehmenden noch einmal zusammen und jeder hat die Möglichkeit, in ein bis zwei Sätzen zu sagen, wie ihm der Tag gefallen hat und was er für sich daraus mitnehmen kann.

Galopprennbahn

Alle setzen sich ganz dicht auf den Knien nebeneinander in einen Kreis. Nun stellen sich alle vor, sie seien Jockeys und Pferde zugleich und galoppieren. Hierfür klatschen sie mit den Händen auf den Boden. Nun werden verschiedene Dinge vom Spielleiter angesagt, welche die Gruppe gemeinsam ausführt.

Beispiele:

- Hindernis: alle gehen mit dem Oberkörper nach oben und heben die Hände
- Pferd prustet: mit den Lippen prusten
- Linkskurve: alle kippen nach links
- Rechtskurve: alle kippen nach rechts
- Ziel: alle müssen schneller werde





Literatur und Film

Schule und Theater

Baiguini, Gabriel; Gugelmann, Marc (2000): Geschichte im Spiel erleben. Situationsspiele vom Altertum bis zur Gegenwart. Westermann Schulbuchverlag GmbH. Braunschweig.

Bülow-Schramm, Margret; Gipser, Dietlinde; Krohn, Doris (Hrsg.) (2007): Bühne frei für Forschungstheater. Theatrale Inszenierungen als wissenschaftlicher Erkenntnisprozess. Edition Neuer Diskurs. Bd. 17. Paulo Freire Verlag. Oldenburg.

Kramer, Martin (2008): Grundlagen der Schulpädagogik. Band 60. Schule ist Theater. Methoden als Grundlage des Unterrichts. Schneider Verlag Hohengehren GmbH. Baltmannsweiler.

Stankewitz, Winfried (1977): Szenisches Spiel als Lernsituation. (Analyse einer Methode schulischen Lernens. Darstellung erreichbarer Unterrichtsziele. Beispiele aus den Lernbereichen Sprache und Gesellschaftswissenschaften.) U&S Pädagogik-Orientierung. Urban & Schwarzenberg. München-Berlin-Wien.

Vaßen, Florian & Hoffmann, Klaus (Hrsg.) (1995): Theater und Schule. Konzepte und Materialien. (Für den Literaturverband Niedersachsen e.V.) eine Publikation des Literarrates Niedersachsen e. V.

Welscher-Forche, Ursula (1999): Lernen fördern mit Elementen des szenischen Spiels. Schneider Verlag. Hohengehren.

Theaterpädagogik

Bidlo, Tanja (2006): Theaterpädagogik. Einführung. Essen,

Boal, Augusto (1989): Theater der Unterdrückten. Übungen für Schauspieler und Nichtschauspieler. Frankfurt/M.

Rellstab, Felix (2000): Handbuch Theaterspielen, 4 Bände, Wädenswil.

Johnstone, Keith (1993): Improvisation und Theater. Berlin

Johnstone, Keith (1998): Theaterspiele. Berlin.

Materialhefte

Das GRIPS Theater verfügt für all seine Stücke über Materialhefte. In diesen gibt es Texte und allgemeine Informationen über die jeweilige Stückthematik, Nachbereitungsanregungen in Form von Diskussionsvorschlägen und spielerischen und szenischen Ideen, die in den Unterricht integriert werden können. Die Materialhefte können im GRIPS Theater an der Kasse oder die Theaterpädagogik gegen einen Unkostenbeitrag von 2,50€ erworben werden.

www.grips-theater.de

Filme

Rhythm is it – (2004) Regie: Grube, Thomas, Lanzsch Sanchez Enrique

El Sistema – (2009) Regie: Smaczny Paul



SCHATZSUCHE

Dank

Wir danken allen Lehrerinnen und Erzieherinnen, die uns bisher so toll unterstützt haben und Herrn Odzoba, dem Schulleiter der Christian Morgenstern Schule, für ihre große Offenheit und Ihr Engagement für das Projekt SCHATZSUCHE. Besonderer Dank gilt Frau Lottermoser und Frau Praetz für ihre Unterstützung!

Weiterer Dank gilt Jetti Hahn, Meike Herminghausen und Claudia Ratering für die Prozessbegleitung und Angela Görlich für die Projektleitung. Ein spezieller Dank geht an Jörg Isermeier, der die Projekt-tage „Musik und Theater“ entwickelt und mit durchgeführt hat!

Danke an Jürgen Scheer für die schönen Fotos!

Danke an Cornelia Dittmar vom Quartiersmanagement und allen Förderern, ohne die das Projekt gar nicht möglich wäre!

Impressum



Herausgeber:
GRIPS Werke e.V.
Altonaer Str. 22
10557 Berlin

Redaktion:
Anne Herrmann, Laura Klatt

Texte:
Anne Herrmann, Laura Klatt

Mitarbeit:
Angela Görlich, Meike Herminghausen

Fotos:
Jürgen Scheer,
Probenfotos „Rosinen im Kopf“ von David Baltzer

Gestaltung:
Jürgen Scheer, Markus Pötter

Das Projekt Schatzsuche ist eine Kooperation von GRIPS Werke e.V. und GRIPS Theater mit der Christian Morgenstern Grundschule mit Unterstützung des Stadtteilmanagements Heerstraße. Gefördert wird das Projekt durch die Europäische Union, den Europäischen Fonds für regionale Entwicklung, die Bundesrepublik Deutschland und das Land Berlin im Rahmen des Programms „Zukunftsinitiative Stadtteil“, Teilprogramm „Soziale Stadt“. Investition in Ihre Zukunft!

