

Gymnasiale Oberstufe Saar (GOS)

Lehrplan Darstellendes Spiel

für die Einführungsphase
der gymnasialen Oberstufe

April 2008

„Der Mensch [...] ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“

Friedrich Schiller, Briefe über die ästhetische Erziehung des Menschen

Inhaltsverzeichnis

- I. Vorwort
- II. Präambel
- III. Konkretisierung der Anforderungen der EPA bezogen auf Kompetenzbereiche
- IV. Hinweise zur Stundenverteilung
- V. Hinweise zur Leistungsbeurteilung
- VI. BSCW-Server
- VII. Literaturliste
- VIII. ANHANG
 1. Übungen zum Darstellenden Spiel
 2. Fachbegriffe
 - 2.1. Verzeichnis zentraler Fachbegriffe
 - 2.2. Erläuterung ausgewählter Fachbegriffe

I. Vorwort

„Schultheater“, „Schulspiel“, „szenisches Darstellen“, „Darstellendes Spiel“ - zahlreiche Begriffe bezeichnen einen Bereich mit so vielfältigen Inhalten wie Stegreif- und Rollenspielen, fächerübergreifenden Projekten oder der Inszenierung eines Theaterstückes. Dabei hat sich der Begriff ‚Darstellendes Spiel‘ auch in der Fachdiskussion durchgesetzt. Als ganzheitlich auf die Entwicklung der Persönlichkeit des Schülers / der Schülerin ausgerichtetes Unterrichtsangebot erfüllt das Fach Darstellendes Spiel viele Forderungen aktueller methodisch-didaktischer Diskussionen und bildungspolitischer Debatten.

Das Fach Darstellendes Spiel kann in der Einführungsphase der gymnasialen Oberstufe als zweistündiges Wahlpflichtfach, in der Hauptphase als zweistündiger G-Kurs angeboten werden.

Beim Darstellenden Spiel existiert ein Spannungsverhältnis zwischen Ästhetik und Pädagogik. Der Anspruch des Theaters zielt auf die Zuschauer; der Anspruch des Darstellenden Spiels zielt in erster Linie auf den Schüler / die Schülerin und dann erst auf den Zuschauer, das heißt, die Schüler/-innen und die Darstellungsprozesse, der Einsatz des Körpers sowie die gestischen und mimischen Möglichkeiten der Schüler/-innen stehen im Mittelpunkt.

Das Darstellende Spiel besitzt also eine pädagogisch-ästhetische Dimension, die es vom professionellen Theater unterscheidet. Es geht dabei um die Förderung der ästhetischen Bildung der Schüler/-innen und um die Erweiterung ihrer eigenen Handlungs- und Kommunikationsmöglichkeiten.

Der Lehrplan Darstellendes Spiel will einerseits einen für die Lehrkräfte verbindlichen Rahmen abstecken, andererseits dem Unterrichtenden Spielraum für die inhaltliche Ausgestaltung des Unterrichts lassen und ihm Hilfestellung für seine Arbeit geben. Da beim Darstellenden Spiel das Ausprobieren und Experimentieren als wichtige Unterrichtsprinzipien im Mittelpunkt des Unterrichtes stehen, enthält der Lehrplan einen Anhang mit Übungen sowie Hinweisen auf nützliche Literatur. Ein Verzeichnis zentraler Fachbegriffe befindet sich ebenfalls dort.

Die Lehrkräfte haben außerdem die Möglichkeit, sich in einem eigens dafür eingerichteten Bereich auf dem BSCW-Server weitergehend zu informieren und auszutauschen (siehe Anhang).

II. Präambel

Das Fach Darstellendes Spiel beschäftigt sich mit der Beobachtung, Gestaltung und Deutung von kommunikativ-sozialen und psychologisch-reflexiven Prozessen unter dem Aspekt der Darstellbarkeit. Es ist wie Musik und Bildende Kunst ein Fach der musisch-ästhetischen Bildung, ermöglicht ein breites künstlerisches und ästhetisches Betätigungsfeld und bietet sich daher für interdisziplinäre Projektarbeit geradezu an.

Ziele des Fachs sind die Ausbildung von ästhetischer Sachkompetenz, Gestaltungskompetenz, kommunikativer Kompetenz und soziokultureller Kompetenz. Dabei sind die Differenzierung der eigenen Wahrnehmungsfähigkeit, insbesondere der Fähigkeit zur Beobachtung und Beschreibung szenisch-künstlerischer Prozesse, sowie die Entwicklung von szenischer Gestaltungskompetenz und die Handhabung von Bewertungskriterien zur Beurteilung von Lösungswegen im Bereich künstlerischer Darstellungsformen von zentraler Bedeutung.

Das Darstellende Spiel fordert den ganzen Menschen. Da der eigene Körper und die Stimme vorrangige Ausdrucksmittel sind, ist ein vertrauensvoller und respektvoller Umgang mit sich und den anderen Basis für Kooperation, Kreativität, problemlösendes Denken in Modellen und insbesondere für die emotionale Erlebnis- und Gestaltungsfähigkeit. Somit ist nicht nur die Erweiterung der eigenen Ausdrucksmöglichkeiten Gegenstand des Fachs, sondern auch Kommunikations- und Kooperationsbereitschaft, Teamfähigkeit und gestalterische Zusammenarbeit in der Gruppe.

Didaktische Vorüberlegungen

Das Fach Darstellendes Spiel stellt Anforderungen an kognitive Fähigkeiten (Verstehen, Wissen), produktive Fähigkeiten (Anwenden und Gestalten) sowie reflexive Fähigkeiten (Problemlösen, Reflektieren und Werten). Der Auftrag zur theaterästhetischen Bildung erstreckt sich auf zwei Ebenen:

Die produktionsästhetische Ebene umfasst alle Aspekte des eigenen Gestaltungsprozesses. Sie zielt auf Verständnis der eigenen Person und der Welt durch eine imaginative und kreative Auseinandersetzung mit sich selbst und der Gesellschaft. Eigene Erfahrungen im Darstellenden Spiel sollen dazu beitragen, ein lebenslanges Interesse an darstellender Kunst und Kultur zu schaffen und zu bewahren. Wenn die Schüler/-innen ihre eigenen Ausdrucksmittel erforschen, deuten, reflektieren, gestalten, präsentieren, in Frage stellen und dabei mit eigenen und literarischen Themen spielen, finden sie eigene Positionen im gesellschaftlichen und kulturellen Diskurs und erweitern ihr eigenes Erfahrungs- und Erlebnisspektrum.

Die rezeptionsästhetische Ebene (insbesondere Lerngegenstand der Hauptphase) umfasst die Auseinandersetzung mit Theaterkunst im weitesten Sinne. Die rezeptionsästhetische Ebene beinhaltet Kenntnisse der Kunstform Theater und ihrer Zeichensysteme im diachronen (Theatergeschichte) und synchronen Bezugfeld (heutige Theatertheorien und Theaterformen). Hierbei wird Fachwissen erworben, und Kriterien zur Bewertung szenischer Prozesse als Grundlage ästhetischer Entscheidungen werden entwickelt und angewendet. Das Ziel der rezeptionsästhetischen Ebene ist die bewusste Teilnahme am und die kritische Auseinandersetzung mit dem kulturellen Leben der Gegenwart.

III. Konkretisierung der Anforderungen der EPA bezogen auf Kompetenzbereiche

Verbindliche Inhalte

Kompetenzbereiche	AB I Kennen/Wissen	AB II Anwenden und Gestalten	AB III Probleme lösen, Reflektieren und Werten
Theater- ästhetische Grundlagen	<p>1. <u>Der Schauspieler und seine Ausdrucksmittel:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Körperarbeit als Grundlage für alle theatralen Darstellungsprozesse begreifen • Mimik , Gestik, Haltung, Position • Lautbildung und Sprache: Grammolo, Monolog, Dialog, Beiseitesprechen, direkte Publikumsansprache • Raum – Bewegung – Ensemblespiel: die Bedeutung und Wirkung eines Raumes und der Gruppe für die Spielszene erkennen 	<ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernübungen • Vertrauensübungen • Übungen zur Körperwahrnehmung • Reaktions- und Gruppenübungen • Gleichgewichtsübungen • Übungen zu Bewegungsabläufen • Atemübungen • Übungen zu Mimik, Gestik, Haltung • Übungen zur Stimmführung (Intonation, Lautstärke, Pausen, Rhythmus, Betonung und Sprechtempo) • Übungen zu Dimensionen des Bühnenraums (z.B. Diagonale, Profil, Rückseite, Linie, Kreis, etc., Position zu Mitspieler) • Übungen zum Zuschauerbezug und zur Imagination • Übungen zum Status • Übungen zum Ensemblespiel 	<ul style="list-style-type: none"> • Rückmeldung der theatralen Wirkung • Analyse von Intention und Wirkung hinsichtlich der verwendeten theatralen Zeichensysteme, ggf. Alternativen finden

<p>Theater- ästhetische Grundlagen</p>	<p>2. <u>Theatrale Darstellungsmittel</u> sowie ihre Funktion und Wirkungsweise kennen: Text, Requisit, Musik, Klang Geräusch, Kostüm, Schminkmaske, Lichtstimmung, Bühnenbild, Bühnenform (Arenabühne, Guckkastenbühne, Laufsteg)</p> <p>3. Verschiedene <u>Spielformen</u> erkennen und charakterisieren können:</p> <p>Sprechtheater, Bewegungs- theater</p> <p><i>fakultativ:</i></p> <p>Schattentheater, Bildentheater, Objekttheater Maskentheater, Puppentheater, Musiktheater, Tanztheater, Videotheater, Mischformen, Pantomime, Schwarzes Theater, Straßentheater, Improvisations- theater</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Übungen zum Umgang mit dem Requisit als Mitspieler und Gegenspieler • Rhythmus und Musik als Strukturierungshilfe für Spiel- und Bewegungsabläufe • weitere Darstellungsmittel fakultativ <ul style="list-style-type: none"> • Besuch einer Theateraufführung (Spielerische Vor- und Nachbereitung möglich: siehe TPZ-Angebote) • Improvisationen ausgehend von Grundsituationen allein oder in Gruppe, an Orten (z.B. Zoo, Wartezimmer beim Arzt, Bahnhof, Restaurant) und in Situationen (Unfall, Verlust des Geldbeutels, Lottogewinn) 	<ul style="list-style-type: none"> • Analyse und Diskussion der in der Aufführung verwendeten Darstellungs- mittel
---	---	--	---

Theater- ästhetische Gestaltung	<ul style="list-style-type: none"> • Spieler – Figur - Rolle • Genaues Beobachten und Beschreiben von Aktionen oder einer Szene • Bezug zur eigenen Lebenswirklichkeit herstellen • Vorlage (fiktionale u. nichtfiktionale Textsorten, Bild, Musik, Requisit, Personenkonstellation, o.ä.) adäquat auswählen und sich aneignen 	<ul style="list-style-type: none"> • Eine Rollenbiografie erstellen • Erarbeitung eines Projektes (Gruppenarbeit): eigene oder fremde Vorlage szenisch gestalten • Dabei einfache Bauprinzipien wie: Steigerung, Wiederholung, Spannungsaufbau, Überraschung, Gegensatz berücksichtigen 	<ul style="list-style-type: none"> • Sich über den Gestaltungsprozess austauschen • Über Aktionen und Szenen und ihre Wirkung diskutieren und sie reflektieren • Alternative Umsetzungsmöglichkeiten entwickeln und begründen
--	--	--	--

Theater- ästhetische Kommunikation	<ul style="list-style-type: none"> • - Besuch von Theateraufführungen, um rezeptive Erfahrungen zu erwerben • Bewertungskriterien kennen • Die eigene Gestaltung als produktiver Prozess zwischen Zuschauer und Spieler erfassen 	<ul style="list-style-type: none"> • Das persönliche Erleben differenziert verbalisieren Bewertungskriterien auf den Kontext beziehen • Die eigene Gestaltung auf die spezielle Kommunikationssituation ausrichten 	<ul style="list-style-type: none"> • Eine eigene Stellungnahme darlegen und diskutieren • Alternativen entwickeln und begründen
---	---	--	---

Sozio- kulturelle Partizipation	<ul style="list-style-type: none"> • Theater und andere Medien in ihrer Wirkungsweise kennen 	<ul style="list-style-type: none"> • Unterschiedliche Medien rezeptionsorientiert vergleichen 	<ul style="list-style-type: none"> • Vor- und Nachteile der unterschiedlichen Medien problematisieren und in Bezug zur eigenen Lebenswirklichkeit setzen
--	---	--	---

IV. Hinweise zur Stundenverteilung

Es liegt in dem experimentellen Charakter des Fachs Darstellendes Spiel begründet, dass eine genaue zeitliche Festlegung für bestimmte Unterrichtsinhalte nicht vorgesehen ist. Allerdings sollte die Lehrkraft berücksichtigen, dass die Entwicklung von Gruppenprozessen eine angemessene Zeitspanne erfordert. Aspekte der Körperarbeit spielen in den ersten Wochen eine größere Rolle, während die gestalterische und szenische Arbeit nach und nach einfließen. Die Weiterentwicklung der Körperarbeit findet darüber hinaus in Verbindung mit „Aufwärmübungen“ zielgerichtet immer wieder statt. Die Übungen sind funktional auf die gestalterische Arbeit zu beziehen.

Während im ersten Halbjahr der Einführungsphase überwiegend kleinere Szenen ausprobiert werden, stehen im zweiten Halbjahr größere Projekte im Vordergrund (z.B. Eigenproduktion, szenische Collage, Bearbeitung einer literarischen Vorlage, fächerübergreifendes Projekt).

V. Hinweise zur Leistungsbeurteilung

Es muss den Unterrichtenden bewusst sein, dass die Leistungsbeurteilung im Fach Darstellendes Spiel nicht nur die Beurteilung eines von der Person unabhängigen Fachwissens sein kann, sondern auch die Bewertung personaler Faktoren in Bezug auf die szenische Gestaltung einschließt. Deshalb ist es unerlässlich, dass die Bewertungskriterien den Schülerinnen und Schülern bereits bei der Aufgabenstellung transparent gemacht werden.

Der Schwerpunkt der Bewertung liegt auf den Leistungen im ästhetischen Handeln, vor allem dem szenischen Spiel. Noch vor der Qualität der szenischen Leistung müssen persönliche Risikobereitschaft, Engagement, Spielbereitschaft und die Bereitschaft zum Gelingen von Ensembleprozessen berücksichtigt werden. Neben den spielpraktischen Leistungen tragen in geringerem Maße auch schriftliche Leistungen im Unterricht (Rolleninterview, Rollenbiografie, Szenenskizze, Portfolio, u.a.) zur Beurteilung bei.

Die Beurteilung der Gesamtleistung setzt zusammen sich aus

a) der **Arbeit im Unterricht:**

Die Gewichtung der Arbeit im Unterricht beläuft sich auf 50%, wobei der individuelle Lernfortschritt besonders zu berücksichtigen ist.

b) zwei **punktuellen Prüfungssituationen:**

Die punktuellen Prüfungssituationen teilen sich in eine **schriftliche Leistung** (Kursarbeit) und eine **spielpraktische Aufgabe**. Diese beiden Prüfungsteile gehen jeweils mit einer Gewichtung von 25% in die Gesamtnote ein.

In der Einführungsphase muss pro Schulhalbjahr sowohl eine punktuelle schriftliche Leistungsüberprüfung (1-2 Unterrichtsstunden) als auch eine spielpraktische Leistungsüberprüfung erfolgen. Die spielpraktische Leistungsüberprüfung kann entweder die Erarbeitung einer kurzen Szene oder die Rollenleistung in einem größeren Projekt sein.

Mögliche Beurteilungskriterien

Beurteilungskriterien für die spielpraktische Aufgabe können sein:

- Die Einhaltung der Vorgaben und der kreative Umgang mit ihnen
- Einfallsreichtum und die individuelle Qualität der Darstellung
- Der Spannungsaufbau der Szene
- Zeitliche Gliederung der Szene
- Spiel mit den Mitspielern (Impulse geben und aufnehmen)
- Spiel mit Requisit und Kostüm

Beurteilungskriterien für die schriftliche Aufgabe können sein:

- Angemessener Umgang mit der Aufgabenstellung
- Originalität und Kreativität der Leistung
- Einbeziehung von spielpraktischen Erkenntnissen
- Angemessene Anwendung von Fachkenntnissen und Fachterminologie
- Verständliche und zusammenhängende Ausdrucksweise

Beispiele für die punktuelle Prüfungssituation

Spielpraktische Aufgaben:

In einer spielpraktischen Aufgabe entwickeln die Schüler – in der Regel zu zweit -eine Szene, die sie anschließend vorspielen (Vorbereitungszeit: ca. 30-45 Minuten; Spieldauer: ca. 5-10 Minuten).

Für spielpraktische Aufgaben eignen sich kurze Szenen oder Szenenausschnitte. Der Umfang des Textes muss so bemessen sein, dass er in der vorgegebenen Unterrichtszeit bewältigt werden kann (vgl. dazu ausführlich Schlünzen, Wulf: Werkstatt Schultheater, DS4, Beobachten – Feedback - Bewerten, hg. v. Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung, Hamburg, 2005, S.42ff.).

Zwei Beispiele dazu:

a) Parkbank

Gehe bei der zu erbringenden szenischen Improvisation von folgenden Vorgaben aus:

Du sitzt auf einer Bank im Park und versuchst, eine sich auch im Park befindliche Person auf Dich aufmerksam zu machen. Je nach dem Typus der ins Auge gefassten Person änderst Du Deine Taktik. Der Zuschauer soll aus Deinem Verhalten erkennen, auf wen Du es abgesehen hast.

Du kannst während der Vorbereitungszeit wenige Dir notwendig erscheinende Requisiten auswählen.

b) Partnerszene

Erarbeitet zu zweit eine Szene, die einen klar strukturierten Aufbau hat. Durch das Spiel sollen ein Handlungsort und eine konkrete Handlung deutlich werden, die im weiteren Sinne etwas mit dem Thema ‚...‘ zu tun haben.

- Beginnt und endet mit je einem ausdrucksstarken Freeze.
- Nutzt den gesamten Raum.
- Ein Requisit muss wichtig für die dargestellte Handlung sein.

Anregungen für die schriftliche Prüfung

Der Umfang muss so bemessen sein, dass die Aufgaben in 1-2 Unterrichtsstunden zu bearbeiten sind. Die Arbeit muss mit dem im Unterricht Erarbeiteten im Zusammenhang stehen, sollte also keine verkappte Deutscharbeit sein. Die Aufgaben können sich auf kreative Schreibaufgaben beziehen (Rollenbiografie, Rollentext), auf Erläuterungen zu einem Projekt für das Programmheft, auf Vorschläge zur Dramatisierung einer nichtdramatischen Vorlage oder zur Gliederung und bildnerischen Gestaltung des Aktionsraums sowie zum Kostüm u.v.a.m.

VI. BSCW-Server <http://bscw.saarland.de>

Alle Lehrkräfte, die das Fach Darstellendes Spiel unterrichten, haben die Möglichkeit sich für den Zugang zum BSCW-Server registrieren zu lassen. Mit einem Passwort als Zugang der Nutzergruppe des Bereichs Darstellendes Spiel ist dann Folgendes möglich:

- Lesen von Beiträgen, Stundenentwürfen, Erfahrungen anderer Lehrkräfte
- Abrufen aktueller Lehrpläne auch anderer Bundesländer
- Übersicht über Fortbildungen
- Einstellen eigener Erfahrungen und Unterrichtseinheiten, Übungen und Aufgaben sowie Stundenvorschlägen, Literaturempfehlungen u.a.
- Links zu relevanten Internetseiten

Die Anmeldung zur User-Gruppe Darstellendes Spiel erfolgt über das Sekretariat des Ludwigsgymnasiums Saarbrücken (Tel.: 0681-920 6050).

Erforderlich ist eine eigene E-Mail Adresse.

VI. Literaturliste

Bezugsmöglichkeiten

TheaterBuch Versand c/o Schultheater-Studio, Hammarskjöldring 17a, 60439 Frankfurt,
Tel. 069-21230608, Fax 069-21232070,

E-Mail: theaterbuchversand@gmx.net

Hilfreiche Arbeitsmaterialien und Bücher bei der Unterrichtsvorbereitung

- Boal, Augusto: Theater der Unterdrückten. Frankfurt, 2007. Suhrkamp NF361 (*geeignet für Einsteiger; mit Praxisteil*)
- Brauneck, M., Schneilin, G. (Hrsg.): Theaterlexikon. Reinbek bei Hamburg, 2007. Rowohlt's Enzyklopädie, ISBN 3 499 55417 8 (*Standardwerk*)
- Johnstone, Keith: Theaterspiele. Berlin, 2006. Alexander Verlag ISBN 3-89581-001-0 (*für Fortgeschrittene*)
- Kunz, Marcel: Spielraum. Zug (Schweiz), 1994. Klett und Balmer. ISBN 3-264-83004-3 (*gut für Projektarbeit mit literarischen Vorlagen*)
- Kunz, Marcel: Theatralisiert den Literaturunterricht. Hohengehren, 2006. Schneider Hohengehren (*gut für Projektarbeit mit literarischen Vorlagen*)
- Mangold Christiane: Darstellendes Spiel. Handreichungen zum Lehrplan Sek. II. Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen Schleswig-Holstein (IQSH) 2003 (*geeignet für Einsteiger; mit Praxisteil, Beurteilungsbogen und Aufgabenvorschlägen*)
- Schlünzen, Wulf: Werkstatt Schultheater, DS1. Zur Methodik und Didaktik SI und SII. Landesinstitut Für Lehrerbildung und Schulentwicklung Hamburg, 2005 (*geeignet für Einsteiger*)
- Schlünzen, Wulf: Werkstatt Schultheater, DS2. Übungen-Experimente-Projekte SI und SII. Landesinstitut Für Lehrerbildung und Schulentwicklung Hamburg, 2006 (*geeignet für Einsteiger; mit Praxisteil*)
- Schlünzen, Wulf: Werkstatt Schultheater, DS4. Beobachten-Feedback-Bewerten SI und SII. Landesinstitut Für Lehrerbildung und Schulentwicklung Hamburg, 2005 (*geeignet für Einsteiger; mit Praxisteil*)
- Vlcek, Radim: Workshop Improvisationstheater. Übungs- und Spielesammlung für Theaterarbeit, Ausdrucksfindung und Gruppendynamik. Donauwörth, 2006 Auer Verlag ISBN 978-3-403-03423-0

Theaterpädagogische Institutionen

- Theaterpädagogisches Zentrum (TPZ) Saarbrücken
Scharnhorststr.10 66119 Saarbrücken
Tel.: 0681-855401 Fax: 0681-9850236
E-Mail: tpz-sbr@t-online.de
Internet: www.theater-saarbruecken.de (Link TPZ)
- Theater Überzwerg
Scharnhorststr.10 66119 Saarbrücken
Tel.: 0681-854021 Fax: 0681-851734
E-Mail: kontakt@ueberzwerg.de
Internet: www.ueberzwerg.de

VII. ANHANG

1. Übungen zum Darstellenden Spiel

Körperarbeit

- Kennenlernübungen
 - a) Den eigenen Namen im Metrum weitergeben
 - b) Per Handschlag begrüßen (möglichst viele Personen in kurzer Zeit, auf dem Weg zum Bahnhof, auf dem Friedhof, etc.)
 - c) Sich Vorstellen:- „ich heiße...“ (mit Geste, Bewegung), lautlicher „aha-Kommentar“ der Gruppe oder die Gruppe ahmt nach
 - d) Fiktives Vorstellen des Partners

- Vertrauensübungen
 - a) Blindes Führen (Handfassung, Hand zwischen den Schultern, mit Stimme)
 - b) Blindes Gehen (Gruppenmitglieder bilden Hindernisse)
 - c) Gruppe bildet Handkreis, führt blinden Mitspieler im Innern
 - d) Abklopfen und andere Massageformen, z.B. Gelenke lockern
 - e) Lehnen und Aufnehmen des Gewichts (partnerweise oder in Gruppe)

- Übungen zur Wahrnehmung / Körperwahrnehmung
 - a) Bei Stopp Augen schließen und Position eines bestimmten Mitspielers per Handzeichen aufzeigen
 - b) Der eigenen Hand (Fingerspitze, Handrücken) folgen in slow motion (auch als Partnerübung „Dirigieren“)
 - c) Umriss zeichnen, Auflageflächen markieren
 - d) Gelenkstellungen des liegenden Partners verändern, auch im Sitzen und Stehen bis hin zum Bau von Statuen
 - e) Imaginatives Tragen unterschiedlich schwerer Gegenstände
 - f) Schatten und Spiegel bilden

- Reaktions- und Gruppenübungen
 - a) Imaginäre Gegenstände jonglieren oder zuwerfen (verändern sich beim Auffangen), Tennismatch
 - b) Bei Stopp Augen schließen und Position eines bestimmten Mitspielers per Handzeichen aufzeigen
 - c) Gehen – Stehen oder Bewegen – Einfrieren (Freeze) auf verschiedene Zeichen (akustisch: Musik, Eigengeräusch der Bewegung; visuell: wenn einer stoppt, stoppen alle; taktil: über die Berührung mit geschlossenen Augen)
 - d) „Ochs am Berg“: Spieler dreht sich um, alle frieren ein, wer sich noch bewegt, muss zurück zum Start

- e) Zip-Zap-Boing (siehe Vlcek S.47)
 - f) Begriffs-Ketten (Zuordnung von Begriffen zu Personen in bestimmter Reihenfolge)
 - g) Stop-Come-Go (Mit Handzeichen den Partner dirigieren)
 - h) Atom-/Molekülspiel (Raumwege der Spieler mit abstoßenden (anziehenden) Kräften)
 - i) Roboter-Spiel (Partner steuert den Roboter durch Antippen diverser Körperteile)
- Gleichgewichtsübungen
 - a) „Mast im Wind“ (Schwerpunktverlagerung und Veränderung der Druckempfindung auf die Fußsohlen)
 - b) Posen einnehmen wie „Denker“, „Flamingo“, etc.
 - c) Diverse Einbeinstände
 - d) Körperachse bei Drehungen halten (Fixpunkt)
- Übungen zu Bewegungsabläufen
 - a) Variationen des Gehens, Laufens, Hüpfens, Springens, Rollens, Kriechens mit assoziativem Charakter
 - b) „Elefanten-Katzen-Mäuse“
 - c) Schwerpunktverlagerungen als Ursache der Fortbewegung
 - d) Hand-/ Armgesten, Beingesten
 - e) Schwungbewegungen des Rumpfes, Bein- und Armschwünge
 - f) Rumpfbeugen und –strecken (sich wie eine Schlange winden, öffnen und schließen wie eine Blume)
- Atemübungen
 - a) Atembewegung durch Handauflegen spüren (auch mit Partner)
 - b) Gehen mit verschiedenen Aus-/ Einatemlängen
 - c) Experimentelles Koppeln von Bewegung und Atmung
 - d) Konzentration auf die eigene Atmung

Mimik, Gestik, Haltung

- a) Mimische Stille Post
- b) Mimische Kette als Weiterführung von nonverbalen Situationen (auch mit Beobachtergruppe)
- c) Monsterspiel
- d) Mund: „Bonbon lutschen“, „Kussmund“ etc. Partner imitiert, Ratespiel bei abgedeckten Augen: Was zeigt der Mund?
- e) „Spiegelübung“ zu Augenbewegungen
- f) Körperspannung: Auswirkungen von Unter-, Normal-, Überspannung in verschiedenen Positionen (z.B. Rückenlage) erforschen
- g) „Schnappschuss“ als Gruppenbild zu Aufgaben wie „Sommerschlussverkauf“, „im Schwimmbad“

Stimm- und Sprechübungen

- a) Töne singen und Geräusche erzeugen (z.B. Rückenlage mit geschlossenen Augen)
- b) Urschrei!
- c) Sprechtechnik: Endungen betonen, Vokale tönen lassen, jede Silbe betonen, jedes Wort betonen, etc.
- d) Buchstabensalat, Vokale und Konsonanten als Lautreihen (Frage-Antwort, rhythmisieren, Emotionen)
- e) Nonsens-Monolog mit Unsinnswörtern, Zahlen, Berufen, Automarken, Pflanzennamen etc.
- f) Grammolo
- g) Worte und Sätze in Lautstärke, Tonhöhe, Sprechtempo, Bedeutung variieren
- h) Wortwiederholung oder -rhythmisierung, z.B. „Ich-Spiel“
- i) Artikulation unter erschwerten Bedingungen (Korken im Mund, fixierte Zungenpositionen)
- j) Einüben des bühnenwirksamen Flüsterns und Schreiens
- k) Chorisches Sprechen
- l) Frage – Antwort – Sätze variieren

Übungen zu Dimensionen des Bühnenraums

- a) Richtungen zeigen, Körperwendungen in vorgegebene Richtungen
- b) Armbewegung in Frontal-, Horizontal-, Sagittalebene
- c) Zahlen gehen
- d) Gehen in diverse Richtungen (seitwärts –diagonal, vorwärts-rückwärts)
- e) Linien, Reihen, Dreieck, Viereck, Kreis bilden
- f) Raumwege festlegen (evt. div. Bewegungsformen oder Fortbewegungsarten dazu kombinieren)
- g) Schachbrett-Spiel (Raumwege als Schachbrettfigur)
- h) „Manhattan oder das geordnete Chaos“ (Straßenverkehr auf Längs- u. Querstraßen imitieren)

Zuschauerbezug und Imagination

- a) Sich präsentieren: ohne/mit Worten „Ich bin...und kann das...“
- b) Publikum fixieren, den Blick wandern lassen, sich vorstellen
- c) Eine Zuschauermenge, die redet, zum Schweigen bringen
- d) Zuschauer loben, umschmeicheln, beschimpfen, verwirren
- e) Nach einem Flugzeugabsturz durch den Dschungel irren
- f) „Auf der Flucht“, „Was ist im Koffer?“

Status (nonverbal/verbal)

- a) Herr und Diener nehmen Position ein, wechseln in Partnerform ihren Status
- b) Zwei Gangs: Wer weicht zurück?
- c) Arm und Reich (z.B. zur Musik von Mussorgskis „Bilder einer Ausstellung“)

- d) Sich entschuldigen, sich selbst schlecht machen, Mitleid erregen (Status halten oder kippen)
- e) Unterordnung – Überordnung
- f) Königsspiel: Das Ensemble definiert den König
- g) Aussagen in diversen Aufstellungen: gegenüber, nebeneinander, hintereinander, Rücken an Rücken, unten und oben

Ensemblespiel

- a) Bewegungsdiktat
- b) gruppensynchrone Reaktionen auf verschiedene Impulse (Geschichte, Musik, Anweisung)
- c) „Eisscholle darf nicht kippen“ als Gruppenübung, „Auf der Wippe“ als Partnerübung
- d) Gemeinsame synchrone Aktionen ohne Worte
- e) Impulse aufnehmen und weitergeben

Requisit als Mitspieler und als Gegenspieler

- a) Aktionen wiederholen mit Kissen, Lippenstift, Kamm, Spiegel, Hut, Blume, Buch, Stift, etc.
- b) Dem Requisit Befehle erteilen / vom Requisit Befehle erhalten
- c) Mit dem Requisit schimpfen / vor dem Requisit Angst haben
- d) Verfremdung des Requisites: Ein Stock wird im Kreis weitergegeben und verändert dabei seine Bedeutung

Rhythmus und Musik als Strukturierungshilfen

- a) Bewegungen im Metrum, auf Viertelnoten, halben und ganzen Notenwerten
- b) Bewegungsmotive kombinieren zu den Notenwerten, z.B. Start zum 100m-Lauf
- c) Fließband
- d) Klänge, Töne, Geräusche selber produzieren (auch am eigenen Körper)
- e) Maschine bauen mit eigenen Geräuschen
- f) Synchrone Bewegungsausführung mit einfachen Mustern auf diverse Metren
- g) Betonungen setzen, synkopische Variationen, Tempoänderungen
- h) Schritte / Sprechen im 2er Takt, 3er Takt, 4er Takt
- i) Kleine Handlungen, z.B. Verbeugung mit / ohne Musik
- j) Wirkung musikalischer Untermalung (Experimentieren!) des Gehens o.ä.
- k) Grundsclagbezogene Musik versus Melodie oder musikalische Phrasen
- l) Bewegungsmotive zu musikalische Motiven finden, bzw. umgekehrt
- m) Bewegung mit und gegen die Musik auch als Kontrast

Von der Improvisation zur festgelegten Szene

- a) Im Wartezimmer des Arztes: Schüler erhalten Kärtchen mit Vorgaben, z.B. Punk, feine Dame, Streber, Quengler
- b) Abklatschtheater

- c) Zwei Schüler treffen den Lehrer in einer berüchtigten Bar
- d) In einen berstend vollen Aufzug steigt ein hübsches Mädchen zu (der Firmenchef)
- e) Politikerrede mit falschem Skript
- f) Zwei Frauen haben das gleiche Kleid an

2. Fachbegriffe

2.1. Verzeichnis zentraler Fachbegriffe

Ohne Anspruch auf Vollständigkeit werden hier Begriffe des Theaters zugeordnet.

Ausdrucksmittel

Bewegung	Körpersprache
Choreografie	Laut
Chorisches Sprechen	Mimik
Einfrieren (Freeze)	Rolle
Ensemble	Rollenbiografie
Figur	Rolleninterview
Figurenkonstellation	Spielangebot
Gesamtwirkung	Sprache
Gestik	Status
Gruppenbild	Stimme
Gruppierung	Verbale und nonverbale Kommunikation
Haltung	Wahrnehmung (Fremd- und
Impuls	Eigenwahrnehmung)

Darstellungsmittel

Abgang	Dialog – Monolog
Akustische Stimmung	Dramaturgie
Auftritt	Exposition
Bildsprache,	Führung der Bewegung durch Musik
Blackout	Fundus
Bühnenbild	Gasse
Bühnenform (Guckkasten, Arena,	Geräuschkulisse
Simultan, Laufsteg)	Handlungsbogen
Bühnenraum	Inszenierung

Katastrophe, Happy-End
Kostüm
Kulisse
Leerer Raum
Licht
Maske
Podest
Portal
Regie, Spielleitung
Regieanweisung
Regiekonzept
Requisit
Rhythmus

Schminkmaske
Spielort
Spielvorlage
Spielzeit und gespielte Zeit
Stimmung
Stoff – Motiv – Plot
Strichfassung
Stückauswahl
Tableau (lebendes Bild)
Tempo
Vierte Wand
Zuschauerraum

Spielformen

Bewegungstheater
Botenbericht
Figurentheater
Komödie
Maskentheater
Mauerschau
Musical
Musiktheater
Objekttheater

Performance
Revue
Schattentheater
Schwarzes Theater
Spiel im Spiel
Sprechtheater
Szenische Collage
Tanztheater
Tragödie

Probenphase

Beleuchtungsprobe
Durchlaufprobe
Generalprobe
Hauptprobe

Kostümprobe
Leseprobe
Probe
Probenplan

2.2. Erläuterung ausgewählter Fachbegriffe

Im Folgenden werden einige wichtige Begriffe des Theaters erläutert.

Bühne

Die Bühne bzw. der Bühnenraum ist neben dem Zuschauerraum das Kernstück einer Theateraufführung. Die Bühnenfläche umfasst die vom Zuschauer einsehbare Spielfläche. Die Gestaltung der Bühne ist Teil der Inszenierung und Konzeption.

Unter Bühnenbild versteht man, was als Handlungsrahmen mit Ausdrucksmitteln der bildenden Kunst und der Beleuchtung gestaltet wird. Dabei sollte auf eine Illusionierung oder Visualisierung des Textes verzichtet, dem Zuschauer nicht die Illusion des realen Ortes „vorgegaukelt“ werden, da dies mit finanziellem und technischem Aufwand verbunden ist. Wüfel aus Styropor, Podeste, Stellwände, Stoffbahnen oder Tücher können einen Bühnenraum gliedern helfen.

Alles, was sich auf der Bühne befindet, sollte eine Funktion haben und für das Spiel gebraucht werden. Jeder Gegenstand wird vom Zuschauer wahrgenommen und interpretiert. Es ist daher sinnvoll mit wenigen Zeichen einen Ort zu markieren. Weniger ist mehr! Der bewusst freigelassene szenische Raum („leere Bühne“) ermöglicht den Akteuren eine größere Beweglichkeit.

In Schulen wird als Bühnenraum meist eine Aula, ein Musik- oder Sportraum bespielt. Doch andere ‚kreative‘ Räume sind auch in Schulen immer da, Räume als Rahmen für eine Inszenierung, die es sich anzueignen gilt. Die Anverwandlung von Räumen kann mutige Raumentwürfe befördern, die die Schule neu erlebbar machen. Die Verwandlung von Klassenzimmern, Fluren, Treppenhäusern..., die Nutzbarmachung von vorgefundenem Mobiliar in Unterrichtsräumen kann eine spannende Auseinandersetzung mit Bühnenbildmaterial sein, die der Kreativität der Schülerinnen und Schüler ungeahnte Möglichkeiten der Bühnengestaltung, des Spiels, der Inszenierungsmöglichkeiten bietet.

Kostüm

Das Bühnenkostüm ist die Kleidung, welche die Spieler während einer Aufführung tragen. Es unterstützt den Geist und das Ziel der Inszenierung, beeinflusst die Darstellungskraft und trägt zur Wirkung auf das Publikum bei.

Form, Farbe, Material und Schnitt geben Auskunft über die Figur, charakterisieren diese, helfen dem Zuschauer das Dargestellte zu verstehen. Die Kostüme sind Teil der Gesamtwirkung einer Inszenierung, einer Konzeption. Daher sollte auf eine Ausleihe im Kostümfundus weitestgehend verzichtet werden, da diese Kostüme nicht für die Spieler geschaffen wurden und meist „zu groß“ für das Schultheater sind. „Das perfekte Kostüm fordert das perfekte Spiel“.

Es ist für Schüler interessanter ein Kostüm selbst zu entwerfen, auf den „eigenen Fundus“ zurückzugreifen. Oft ist es sinnvoll, ein Grundkostüm zu wählen (Hose, Rock, T-Shirt) und die einzelnen Figuren mit Versatzstücken auszustatten (Hut, Kette, Umhang, Stiefel...), die eine Rolle charakterisieren. Wichtig ist, dass die Bewegungsmöglichkeit nicht beeinflusst wird, es sei denn, ein Kostüm „verlangt“ dies vom Spieler, unterstützt ihn so in seiner Rolle.

Grundsätzlich gilt, dass so früh wie möglich mit den Kostümen geprobt werden sollte, um Pannen auf der Bühne zu vermeiden (gehen mit hochhackigen Schuhen, sitzen mit kurzen, engen Röcken, schreiten mit Stofffülle, tragen von Hüten oder Waffen u.v.a.m.)

Requisit

Ein Requisit (von lat. requisitum – „erforderliches Ding“) ist ein beweglicher Gegenstand, der gemeinsam mit Bühnenbild, Kostüm, Maske und Beleuchtung die Ausstattung einer Theateraufführung ausmacht. Alles, was auf der Bühne geschieht, ist wichtig; alles, was sich auf der Bühne befindet, hat seine Bedeutung, so auch jeder Gegenstand. Soll ein Gegenstand – ein Requisit – eine Rolle spielen, muss dieser bewusst in Szene gesetzt, ins Spiel einbezogen werden.

Wird der Gegenstand zum Mitspieler, unterstützt er die Aussage, er verstärkt den Spieler in seiner Rolle. Ein Requisit kann auch Gegenspieler sein, der Spieler erfährt dann die Tücke des Objekts, wie z.B. Charlie Chaplin. Körperteile können ebenso zu Mit- oder Gegenspielern werden.

Der Gegenstand muss genau erforscht werden in seinen Möglichkeiten; seine optischen, haptischen und akustischen Qualitäten müssen erkannt werden. Ein Gegenstand ruft beim Zuschauer aufgrund seiner Form und Farbe, seines Materials Gedanken und Empfindungen wach (z. B. unterschiedliche Flaschen).

Requisiten lösen Assoziationen aus, ein Gegenstand kann eine phantasievolle Umwandlung erfahren, zu ‚neuem Leben‘ durch die Phantasie, in eine ‚andere Rolle‘ gelangen und so für das Spiel genutzt werden.

Beleuchtung

Das Licht als Gestaltungsmittel hat das Theater in seiner Entwicklung ständig begleitet: Das Naturlicht im antiken Theater war Zuschauern wie Spielern gemeinsam, der Schauspieler konnte nicht aus dem Dunkeln heraus auftreten, die Szene nicht atmosphärisch gestützt werden.

Die Gestaltung mit elektrischem Bühnenlicht ist neben der Tontechnik eine der jüngsten Theaterkünste. Der Beleuchtung beim Theaterspielen kommt eine große Bedeutung zu, sie hat dramaturgische Funktion, die Bühne kann mittels Licht strukturiert, Orte können gekennzeichnet werden, auf ein Bühnenbild kann dann gegebenenfalls verzichtet werden. Das Licht lenkt den Blick des Zuschauers, versetzt ihn durch unterschiedliche Einstellungen in Stimmungen, bietet dem Spieler verschiedene Auftritts- und Abgangsmöglichkeiten (allmähliches Ein- und Abblenden, abruptes Ein- bzw. Ausschalten), ermöglicht das Spiel mit Schatten.

Da die meisten Schulbühnen nicht mit komfortablen Lichanlagen ausgestattet sind, genügt eine einfache Beleuchtungs-Grundausstattung, die durch andere Lichtquellen (Lampen, Taschenlampen, Kerzen, Overhead-Projektoren) ergänzt werden kann.

Musik – Klang – Geräusch

Im Schauspiel wird – im Gegensatz zum Musiktheater – jeglicher Einsatz von Musik bei Aufführungen als Bühnenmusik bezeichnet. Man unterscheidet drei Arten:

1. Musik zu tänzerischen Szenen und zur Liedbegleitung
2. musikalische Ausgestaltung einzelner Szenen
3. Pausen ausfüllende, verbindende Funktion von Musik

Die Auswahl von Musik unterliegt den gleichen Kriterien wie die Auswahl des passenden Requisites. Musik und Klänge sind starke Ausdrucksträger, die Assoziationsräume eröffnen und die szenische Wirkung verstärken. Sie sollten daher nicht beliebig ausgewählt werden, sondern in direktem Bezug zu Situation und emotionaler Lage stehen. Die musikalische Information darf die szenische nicht erschlagen, sie soll atmosphärisch unterstützen oder kommentieren, Bewegungsabläufe strukturieren helfen, Figuren musikalisch charakterisieren, eine Figur leitmotivisch durch das Stück begleiten.

Neben der Sprache entstehen beim Spiel immer auch Geräusche (durch Schritte, Zerbrechen von Gegenständen, Ticken einer Uhr...). Diesen Geräuschen sollte besondere Aufmerksamkeit geschenkt werden, da sie als wichtiges Gestaltungselement bewusst szenisch genutzt werden können, auch um eventuelle Umbaupausen oder sogenannte „akustische Löcher“ zu überbrücken.