

Gruppe
nachhaltig **ästhetisch**
Erfahrung **flexibel** Praxis
ganzheitlich Interaktion
motivierend sinnlich Körper positiv
Schüleraktivierung
kreativ Emotion **performativ**
Lehrmethode **Erlebnis** Lernmethode
Gestaltung Körper Raum Spiel
abwechslungsreich Handlung

Szenisches Lernen

Inhaltsverzeichnis

1.	EINLEITUNG.....	6	5.1.6	SYNCHRONES BEWEGEN.....	40
2.	WAS IST SZENISCHES LERNEN?.....	8	5.1.7	STUHLGALERIE.....	41
2.1	SZENISCHES LERNEN DEFINITION IN DIESER HAND- REICHUNG.....	8	5.1.8	MEMORIEREN ÜBER BEWEGUNGEN UND INHALTE.....	42
2.2	BILDUNGSTHEORETISCHE GRUNDLAGEN.....	8	5.1.9	HEIßER STUHL.....	44
2.3	DEFINITIONEN IN DER FACHLITERATUR.....	9	5.1.10	REIHENÜBUNG.....	45
3.	VERANKERUNG DES SZENISCHEN LERNENS IM LEHRPLAN ALLER SCHULARTEN.....	12	5.1.11	IMPROVISATION.....	46
3.1	SCHLÜSSELQUALIFIKATIONEN.....	14	5.1.11.1	Assoziationskreis.....	47
3.2	BEISPIELE AUS DEM LEHRPLANPLUS.....	17	5.1.11.2	Improvisierte Szenen.....	48
4.	HINWEISE ZUR PRAKTISCHEN DURCHFÜHRUNG.....	25	5.1.11.3	Aus dem Hut.....	49
4.1	WELCHE VORAUSSETZUNGEN ERFORDERT SZENISCHES LERNEN?.....	27	5.1.11.4	Es war einmal.....	50
4.2	WAS MUSS VORBEREITET WERDEN?.....	27	5.1.12	MASCHINE.....	50
4.3	WELCHEN ZEITLICHEN RAHMEN NIMMT EINE EINHEIT ZUM SZENISCHEN LERNEN EIN?.....	28	5.1.13	TALKSHOW/DEBATTE.....	51
4.4	WELCHE ROLLE SPIELT DIE LEHRKRAFT?.....	28	5.1.14	STAMMTISCH.....	53
4.5	WIE WERDEN PROBLEME GELÖST?.....	29	5.1.15	EXPERTENRUNDE.....	54
5.	KATEGORISIERUNG DER METHODEN DES SZENISCHEN LERNENS.....	30	5.1.16	PERSONENGASSE.....	55
5.1	KÖRPER UND ROLLE.....	31	5.1.17	SPIEGELN.....	56
5.1.1	FREEZE.....	32	5.2	OBJEKT.....	57
5.1.2	STANDBILD.....	33	5.2.1	SCHATTENSPIEL.....	57
5.1.3	MORPHEN.....	35	5.2.2	KOMPOSITION.....	59
5.1.4	TABLEAU.....	37	5.2.3	SPIEL MIT PUPPEN.....	61
5.1.5	PANTOMIME.....	39	5.3	STIMME UND KLANG.....	63
			5.3.1	CHORISCHES SPRECHEN.....	63
			5.3.2	RHYTHMISIERUNG.....	64
			5.3.3	KLANGCOLLAGE.....	65
			5.3.4	STIMMENSKULPTUR.....	65
			5.3.5	SCIENCE-POETRY-SLAM.....	67
			5.4	RAUM.....	68
			5.4.1	RAUMLAUF.....	69
			5.4.2	LOCI-METHODE.....	70

5.4.3	VIER-FELDER-METHODE.....	71			
5.4.4	INSTALLATION IM RAUM.....	72			
5.4.5	ERLEBNISREISE.....	73			
5.4.6	SPEAKER'S CORNER.....	74			
6.	NACHBEREITUNG.....	75			
6.1	FEEDBACK UND REFLEXION.....	75			
6.1.1	FEEDBACK.....	75			
6.1.1.1	Expertenrunde.....	75			
6.1.1.2	Vier-Ecken-Methode.....	76			
6.1.1.3	Lieblingsmoment.....	77			
6.1.1.4	Konferenz.....	77			
6.1.1.5	Meinungslinie.....	78			
6.1.1.6	Fishbowl.....	79			
6.1.1.7	WWW-Methode.....	79			
6.1.2	REFLEXION.....	80			
6.2	BEWERTUNG VON SZENISCHEM LERNEN.....	81			
7.	UNTERRICHTSBEISPIELE.....	83			
7.1	UNTERRICHTSBEISPIELE – EINE ÜBERSICHT.....	83			
7.2	UNTERRICHTSBEISPIELE NACH FÄCHERN.....	87			
7.2.1	DEUTSCH.....	87			
	U1: Lyrik mit Schattenspiel.....	87			
	U2: Lektürearbeit.....	88			
	U3: Wortschatzarbeit zum Thema Herbst.....	89			
	U4: Rechtschreibstrategien.....	90			
	U5: Erzählungen sinnvoll aufbauen – Reizwortgeschichte.....	91			
	U6: Die vier Kasus.....	92			
	U7: Erzählen: Darstellung von Gefühlen üben.....	93			
	U8: Ringelnetz: „Die Ameisen“ auswendig lernen.....	94			
	U9: Geschichten zusammenfassen.....	95			
	U10: Illustrieren von Geschichten.....	96			
	U11: Gedichtvortrag.....	97			
	U12: Zugang zu einer Figur.....	98			
	U13: Einstieg in die Lektüre mit Freeze am Beispiel „Faust“ von J. W. Goethe.....	99			
	U14: Einstieg in die Lektüre mit Einzelstandbildern am Beispiel „Faust“ von J. W. Goethe.....	100			
	U15: Einstieg in die Lektüre mit Gruppenstandbildern am Beispiel „Iphigenie auf Tauris“ von J. W. Goethe.....	101			
7.2.2	DEUTSCH ALS ZWEITSPRACHE.....	102			
	U16: Wortschatzeinführung: Wochentage.....	102			
	U17: Personalpronomen üben.....	103			
	U18: Wortschatzwiederholung: Schulsachen.....	104			
	U19: Wortschatzarbeit: Tiere.....	105			
	U20: Gesten beim Sprechen einsetzen.....	106			
7.2.3	FREMDSPRACHEN.....	107			
	U21: Schulsysteme in englischsprachigen Ländern.....	108			
	U22: Dialoge üben.....	108			
	U23: Grammatik: Struktur to have got.....	109			
	U24: Boston Tea Party.....	111			
	U25: Textarbeit: „Nightmare at the mall!“.....	112			
	U26: Gesten aus aller Welt.....	113			
	U27: Nützliche Sätze für den Unterricht: Qu'est-ce qu'on dit en classe?.....	114			
	U28: Wortschatzarbeit.....	115			
	U29: Wortschatzarbeit.....	116			
7.2.4	GESELLSCHAFTSWISSENSCHAFTLICHE FÄCHER.....	117			
	U30: Massentierhaltung vs. ökologische Landwirtschaft.....	117			

U31: Entwicklungshilfe: Segen oder Fluch?.....	118	7.2.7	MUSIK.....	149
U32: Massentourismus.....	120		U54: Frühlingslied: „Ich liebe den Frühling“.....	149
U33: Zeitalter.....	121		U55: Zusammensetzung eines Streichquartetts.....	151
U34: Bismarck – Das deutsche Kaiserreich.....	122		U56: Berühmte Komponisten der Romantik.....	152
U35: Arbeitsweisen der Altsteinzeit.....	124		U57: Roaring Twenties – die populäre Musik der 1920er-Jahre.....	153
U36: Flüssigkeitssäule Thermometer.....	126	7.2.8	NATURWISSENSCHAFTLICHE FÄCHER.....	154
U37: Nahrungsnetz im Ökosystem Wald.....	127		U58: Erlernen von schwierigen chemischen Begriffen.....	154
U38: Bayern – Regierungsbezirke.....	128		U59: Astronomische Weltbilder.....	155
U39: Gemeinderatssitzung – Wer entscheidet in einer Gemeinde?.....	129	7.2.9	SPORT.....	156
U40: Zeitbewusstsein und Orientierung in der Zeit.....	131		U60: Imitieren von Bewegungen zu Tänzen aus Musicals.....	156
U41: Nahrungsnetz im Ökosystem Wald.....	133	7.2.10	WIRTSCHAFTSWISSENSCHAFTLICHE FÄCHER.....	157
7.2.5	KUNST / WERKEN UND GESTALTEN.....	135	U61: Erstellen eines eigenen Kompetenzprofils und Zuordnung zu Berufsfeldern.....	157
	U42: Skulpturen präsentieren.....	135		
	U43: Werdegang eines Materials – Vom Schaf zur Wolle.....	137	8. WARM-UP.....	159
7.2.6	MATHEMATIK.....	138	9. GLOSSAR: DIGITALE FORMATE.....	171
	U44: Geometrische Flächen erkennen, benennen und abbilden...138		10. LITERATURVERZEICHNIS.....	176
	U45: Eigenschaften von Flächen und Körpern.....	139	10.1 QUELLEN.....	176
	U46: Umfang von Quadraten und Rechtecken.....	140	10.2 LITERATUREMPFEHLUNGEN.....	177
	U47: Wiederholung der Grundrechenarten.....	141	10.3 INTERNETQUELLEN.....	179
	U48: Gleichungen darstellen.....	143	10.4 WEITERFÜHRENDE LINKS ZUM SZENISCHEN LERNEN.....	180
	U49: Umgang mit Längenmaßen.....	144	11. ANHÄNGE.....	181
	U50: Lagebeziehungen.....	145	PROTOKOLLVORLAGE.....	181
	U51: Bruchteile handelnd darstellen.....	146	ANHANG U1.....	182
	U52: Konstruktion von Dreiecken.....	147	ANHANG U11.....	182
	U53: Verschiebung gebrochener rationaler Funktionen entlang der x-Achse.....	148	ANHANG U26.....	184
			ANHANG U57.....	186

12.	BAUSTEINE ZUR AUS- UND FORTBILDUNG IM SZENISCHEN LERNEN.....	187
12.1	EINFÜHRUNG.....	188
12.2	WEGWEISER DURCH DIE BAUSTEINWELT.....	189
12.3	ENERGIZER, PAUSE/BREAK.....	190
12.4	BAUSTEIN KENNENLERNEN.....	191
12.5	BAUSTEIN GRUNDLAGEN.....	192
12.6	BAUSTEIN BASISÜBUNGEN.....	193
12.7	BAUSTEIN FACHUNTERRICHT (SPORT, IT, WERKEN, HAUSWIRTSCHAFT ...).....	194
12.8	BAUSTEIN ÄSTHETISCH BILDENDE FÄCHER (KUNST, MUSIK, THEATER ...).....	195
12.9	BAUSTEIN GEISTES- UND KULTURWISSENSCHAFTEN (DEUTSCH, SPRACHEN, GESCHICHTE, GEOGRAPHIE ...).....	196
12.10	BAUSTEIN MINT-FÄCHER (MATHEMATIK, INFORMATIONSTECHNOLOGIE, BIOLOGIE, CHEMIE, PHYSIK, RECHNUNGSWESEN...).....	197
12.11	BAUSTEIN ABSCHLUSS.....	198
12.12	EXEMPLARISCHE ABLÄUFE.....	199
	IMPRESSUM.....	208

1. Einleitung

08:10 Uhr:

Pausenhof einer unterfränkischen Mittelschule – auf dem Boden liegen mehrere Springseile und Turnstäbe, die zu unterschiedlich großen Drei- und Rechtecken ausgelegt sind. Zwischen diesen bewegen sich zahlreiche Fünftklässler, immer in Paaren, einer mit verbundenen Augen, der andere diesen führend. Es ist Mathematikunterricht und die Schülerinnen und Schüler lernen gerade, die unterschiedlichen mathematischen Formen blind zu erkennen und sie in unterschiedlichen Größen wahrzunehmen.



09:25 Uhr:

Physikunterricht in einer 10. Klasse: 15 Schülerinnen und Schüler stehen in einem Kreis. In diesem hat sich ein Schüler mit ausgebreiteten Armen gleich einer Wand positioniert. Nun stürmen fünf Schülerinnen durch eine Lücke im Kreis, stoßen gegen den in der Mitte stehenden Schüler, prallen in einem Winkel von 60 Grad von diesem ab und bleiben im Innenkreis der Mitschülerinnen und Mitschüler stehen.

11:30 Uhr: Zu Stundenbeginn positioniert sich eine Gruppe von fünf Schülerinnen und Schülern einer 3. Klasse und beginnt ein in der Vorstunde gelerntes Gedicht chorisch aufzusagen.

Bei den oben beschriebenen Unterrichtsszenarien handelt es sich um Anwendungsbeispiele der Unterrichtsmethode des Szenischen Lernens. Die Methode des Szenischen Lernens ist in allen Fächern und in allen Schularten einsetzbar. Sowohl im Deutsch- oder Fremdsprachenunterricht als auch in den Naturwissenschaften können Lerninhalte durch die Methode des Szenischen Lernens vermittelt werden. Dabei sollte Szenisches Lernen nicht mit dem Fach Theater verwechselt werden. Zwar bedient sich die Methode einiger theatraler Mittel, ist aber nicht darauf



ausgerichtet, abendfüllende Präsentationen vor einem ausgewählten Publikum zu produzieren. Die ganzheitliche Unterrichtsmethode des Szenischen Lernens dient vielmehr dem Zweck, die Schülerinnen und Schüler zu aktivieren und deren Lern- und Behaltensleistungen zu erhöhen. In den letzten 40 Jahren hat das Szenische Lernen in der Schule seinen Platz gefunden. In einigen Schularten ist die Methode des Szenischen Lernens fest in der Ausbildung der Referendarinnen und Referendare verankert (siehe Gymnasium).

Die Inhalte der zahlreichen Einzelpublikationen zum Szenischen Lernen werden in dieser Handreichung gebündelt und ein Pool an Beispielen zur Anwendung im Unterricht präsentiert. Das

Alleinstellungsmerkmal dieser Veröffentlichung ist die Kategorisierung der Methoden des Szenischen Lernens, die eine bessere Orientierung, ohne Anspruch auf Vollständigkeit, gewährleistet. Unabhängig von Schulart und Jahrgangsstufe wird mit dieser Handreichung jeder Lehrkraft etwas an die Hand gegeben, mit dem sie befähigt wird, Übungen in den Unterricht einzubauen und die Schülerinnen und Schüler darin zu unterstützen, ganzheitlich zu lernen.

*„Sage es mir, und ich werde es vergessen. Zeige es mir, und ich werde es vielleicht behalten. Lass es mich tun, und ich werde es können.“
(Konfuzius)*

Der Mehrwert dieser Methode liegt in der Nachhaltigkeit, die durch ihre Ganzheitlichkeit erreicht wird. Dem hier beschriebenen Ansatz des Szenischen Lernens liegt eine sehr aktuelle und zeitgemäße Auffassung von Lernen zugrunde. Schülerinnen und Schüler lernen performativ (siehe [2.2 Bildungstheoretische Grundlagen, Winkelmann 2020](#)), das heißt, dass sie Lerninhalte zum großen Teil durch Ausprobieren und Experimentieren erarbeiten.



2. Was ist Szenisches Lernen?

Gefühle bleiben im Gedächtnis!

2.1 Szenisches Lernen – Definition in dieser Handreichung

DEFINITION

Szenisches Lernen ist eine Lehr- und Lernmethode, die in allen Schularten, Fächern und Unterrichtssituationen eingesetzt werden kann. Schülerinnen und Schüler werden beim Szenischen Lernen in einem vorgegebenen Raum körperlich aktiv und treten in Interaktion mit Personen und Sachverhalten. Durch diesen ganzheitlich-performativen Zugang werden fast immer positive Emotionen hervorgerufen und es wird ein nachhaltiger Lerneffekt erreicht.

2.2 Bildungstheoretische Grundlagen

Seit Jahrzehnten wird die Methode des Szenischen Lernens mit verschiedenen Zuschreibungen versehen.

Eine der zentralen Theorien, auf welche Szenisches Lernen zurückgeht, ist der Konstruktivismus, der besagt, dass Lernen ein aktiver und konstruktiver Prozess ist, bei dem das Wissen individuell und interaktiv aufgebaut wird (vgl. Piaget 1972, Vygotsky 1978). Die Methode des Standbildes ist ein Beispiel hierfür. Schülerinnen und Schüler stellen Unterrichtsinhalte mit ihrem eigenen Körper dar und stärken somit das kognitive Erfassen der Inhalte. Der Zugriff erfolgt nicht nur kognitiv, sondern aktiv handelnd.

Steiner beschreibt das Szenische Lernen als „eine handlungsorientierte- und erfahrungsorientierte Unterrichtsform, die ganzheitliches Lernen ermöglichen will“ (Steiner 2017). „Lerninhalte [werden] neben der sprachlich-kognitiven Verarbeitung körperlich und emotional aufgenommen und somit kann Wissen im Gedächtnis mehrfach verarbeitet und langfristig gespeichert werden.“ (Ebd.)

Seit Beginn der Verwendung des Begriffes Sze-

nisches Lernen kursieren unterschiedliche Interpretationen der Methode. So ist die Rede von Szenischem Lernen (Scheller 1981), erlebnisorientiertem Lernen (Aebli 1983), erfahrungsbezogenem Unterricht (Schafhausen 1995) und Interaktionserziehung (Gudjons 1997).

Das Verständnis, welche Inhalte in der Methode verhaftet sind, divergiert stark. Scheller versteht darunter das szenische Rollenspiel im Deutschunterricht (Scheller 1981, 1996). Er betont die Bedeutung von handlungs- und erfahrungsorientiertem Lernen, das die Schülerinnen und Schüler aktiv in den Lernprozess miteinbezieht.



Bei Mühlhausen hingegen geht es um schüleraktivierende Elemente wie das Stationenlernen und die Durchführung von Experimenten im naturwissenschaftlichen Unterricht (Mühlhausen 2008).

Ästhetische Übungen, wie zum Beispiel rhythmisiertes chorisches Sprechen in verschiedenen Unterrichtsfächern, stehen bei Bittner und Linck im Vordergrund (Bittner 2009, Linck 2008). Die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten der Methode in den Fremdsprachen (z. B. Einsatz einer Handpuppe, YouTube-Projekte und Improvisation) werden bei Küppers, Schmidt, Walter thematisiert (Küppers, Schmidt, Walter 2011).

Diese Handreichung macht deutlich, dass alle oben angeführten Ansätze im Szenischen Lernen ihre Berechtigung haben, und zeigt die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten in allen Schularten, Jahrgangsstufen und Fächern auf.

Die oben angeführte Definition, welche dieser Handreichung zugrunde liegt, greift Schlüsselbegriffe auf und setzt einen Fokus auf den schüleraktivierenden Aspekt der Methode.

Dabei folgt die Handreichung dem aktuellen Ansatz, wonach „[e]ine zeitgemäße Lernkultur [...] performatives Arbeiten [erfordert], also eine Lehr- und Lernmethode, mit der improvisiert und

experimentiert werden darf und die in vielen Fächern und unterschiedlichen Lehr- und Lernkontexten anwendbar ist“ (Winkelmann 2020), weil die Methode des Szenischen Lernens all dies leisten kann.

„Den Lernenden werden performative Räume angeboten, in denen sie sich selbst organisieren, ihre Ideen kommunizieren, gemeinsam Verantwortung übernehmen und Lösungsstrategien entwickeln. Auch wenn sich die Ergebnisse nicht mit den von der Lehrperson geplanten (oder gewünschten) Ergebnissen decken, sind die Bewertungsmuster ‚falsch‘ und ‚richtig‘ unangebracht, denn alle Ideen, Vorschläge, Angebote, die von den Lernenden in den Prozess eingebracht werden, gilt es zu wertschätzen, da sie auf deren erfahrener Lebenswelt basieren.“ (Winkelmann 2020)

2.3 Definitionen in der Fachliteratur

In der Fachliteratur finden sich zusätzlich folgende Definitionen:

„Lernen ist ein neurobiologisches Phänomen. [...] Das Werkzeug dazu ist der Körper mithilfe seiner Sinneskanäle und Motorik.“

Dr. Christian Andrä, Dr. Manuela Macedonia:
Bewegtes Lernen (Andrä, Macedonia 2020, S. 6)

„[D]as Szenische Lernen ist ein ganzheitlicher Weg, an Inhalte und Zielsetzungen des Lehrplans kompetenzorientiert herangeführt zu werden. Es ist ein Lehr- und Lernverfahren, das Schüler*innen durch den Einsatz von Körper, Emotionen und Sprache Lerninhalte in allen Unterrichtsfächern vermitteln kann.“ (Dr. Eva-Maria Post in Apel / Börding / Deisinger / Kelling 2020, S. 4)

„[D]as Szenische Lernen ist ein elementarer Baustein im Rahmen des selbstgesteuerten Lernens. Es gibt Anknüpfungspunkte in allen Fächern. Der zusätzliche Materialaufwand ist sehr gering. Alle Übungen sind ohne große Vorbereitungen schnell einsetzbar.“ (Ebd., S. 4)

„Beim Szenischen Lernen handelt es sich um ein

Lehr- und Lernverfahren. Charakteristisch sind dabei die theatralen Mittel und Methoden. Mit ihnen erkunden Schüler*innen Lerninhalte auf der sinnlich-körperlichen Ebene.“ (Ebd., S. 12)
„Szenisches Lernen schafft also über das Handeln und Interagieren einprägsame Berührungspunkte mit Menschen und Lerninhalten. Die Schüler*innen erfahren sich als selbstwirksam in diesem Handeln und erschaffen Bezüge in ihrem Tun, selbst wenn dieses Tun nur ein kleiner Beitrag ist.“

Bernhard Apel, Petra Börding, Kerstin Deisinger, Karin Kelling: Methodenset Szenisches Lernen (Ebd., S. 4)

„[D]as Szenische Lernen [bietet] eine weitere Art des Methodenwechsels. Es ist [e]ine weitere effektive Lernmethode, die [...] den Schulalltag aufbrechen und den Schülern durch Bewegung auch zu erneuter Konzentrationsfähigkeit verhelphen kann.“

Fördergemeinschaft für das Schultheater an Realschulen in Bayern: Bausteine Schultheater und Unterrichtsspiel (FSR 2006, S. 116)

„Das Szenische Lernen ist eine ganzheitliche, schüleraktivierende Unterrichtsmethode, die in einem gestaltenden Spiel mit dem gesprochenen Wort und/oder dem Körper einerseits nachhaltig Lerninhalte vermittelt, andererseits auch emotionale und gruppendynamische Prozesse auslöst.“

Robert Grimbs, in Dagmar Bittner: Szenisches Lernen. Eine schüleraktivierende Unterrichtsmethode (Bittner 2009, S. 21)

„Der Einsatz theatraler Mittel ermöglicht Lernenden, einen Inhalt in eine Form zu übertragen und so handelnd und körperlich erfahrend einen Zugang zum Stoff zu finden.“

Sabine Köstler-Kilian, in Schultheater Ausgabe 35 Theatrale Methoden in anderen Fächern (Schultheater 4/2018, S. 38)

„Sinneserfahrungen und Bewegungen sind Teil eines ganzheitlichen Bildungs- und Lernverständnisses. Ganzheitliches Lernen verbindet kognitives, emotionales, soziales, praxisorientiertes und sensomotorisches Lernen.“

Rudi Lütgeharm, in Bewegte Schule Lernen mit allen Sinnen (Lütgeharm 2022, S. 4)

„Szenisches Lernen ist eine handlungsorientierte und Schüler aktivierende Unterrichtsmethode, die sich nicht spezifisch auf ein einzelnes Unterrichtsfach bezieht, sondern grundsätzlich in allen Fächern einsetzbar ist. Inhaltlich beruft sie sich auf die Didaktik und Methodik des Schultheaters [...]“

Dieter Linck: Lernen mit allen Sinnen. Zur Theorie der Unterrichtsmethode Szenisches Lernen (Linck 2008, S. 71).

„Ansätze mit szenisch-spielerischen, theaterpädagogischen Arrangements haben dabei einen besonders hohen Stellenwert, da mit ihnen eine große Palette von unmittelbaren, erfahrungs- und erlebnisorientierten, also sehr intensiven Verfahren zum sozialen Lernen zur Verfügung steht.“

Albert Mühldorfer, in Joachim Kahlert, Gabriele Lieber, Sigrid Binder: Ästhetisch bilden. Begegnungsintensives Lernen in der Grundschule (Kahlert, Lieber, Binder 2006, S. 200–201)

„Handlungsorientiert [...] lernen Schüler, wenn sie mithilfe eines geeigneten didaktischen Arrangements dazu angeregt werden, den Weg, der zur angestrebten Erkenntnis führt, ein Stück weit selbst zu beschreiten.“

Ulf Mühlhausen: Schüleraktivierung im Schulalltag (Mühlhausen 2008, S. 138)

„Szenisches Lernen ist eine interessante und abwechslungsreiche Unterrichtsform. Der Reiz des Theaters und die Erarbeitung der Szenen motivieren den Lernprozess. Szenisches Lernen verknüpft die Arbeit an Texten mit der kreativen Erstellung von Szenen: Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten Texte szenisch oder entwickeln im Spiel eigene Geschichten und schreiben sie dann auf.“

Barbara Müller, Helmut Schafhausen: Einfach Deutsch. Szenisches Lernen. Texte und Theater im Deutschunterricht (Müller, Schafhausen 2008, S. 5)

„Szenisches Lernen verwendet ästhetische Formen in ganzheitlichen Lernprozessen und versucht so verschiedene Elemente szenischen Spiels zu integrieren, wie sie in der pädagogischen und didaktischen Diskussion der siebziger Jahre entwickelt wurden.“ (Schafhausen 1995, S. 6)

„Theatralische Formen werden im Rahmen des normalen Unterrichts mit ganzen Klassen und im normalen Stundentakt als Lernform eingesetzt.“ (Ebd., S. 19) „Lernprozesse [sind] dann erfolgreich, wenn sie möglichst viele Aktivitäten der Lernenden einschließen.“

Helmut Schafhausen: Handbuch Szenisches Lernen. Theater als Unterrichtsform (Ebd., S. 16)

„Lernprozesse sind eng mit Erlebnissen verknüpft, und Erlebnisse entstehen immer in oder als Reaktion auf Szenen, in die wir körperlich, emotional, denkend und handelnd eingebunden sind.“

Ingo Scheller: Szenisches Spiel. Handbuch für die pädagogische Praxis (Scheller 2004, S. 18)

„Dabei wird Wissen nicht nur konkreter und erfahrbarer aufbereitet, die Schüler sollen auch im Umgang mit diesen Übungen einen engeren Bezug zu sich selbst und ihrer Körperlichkeit aufbauen. Szenisches Spiel beschränkt sich hierbei nicht nur auf das Rollenspiel, sondern umfasst unterschiedlichste Möglichkeiten menschlicher Ausdrucksformen: Bewegung, Mimik, Gestik, mündliche und schriftliche Artikulationsformen.“

Ursula Welscher-Forche: Lernen fördern mit Elementen des Szenischen Spiels (Welscher-Forche 1999, S. 7)

„Ohne den Einsatz unserer Sinne und die Öffnung von Körper und Leib durch Performance ist Lernen nicht möglich.“

Ulrike Winkelmann: Lernen ist Performance! Zur Bedeutung der Performativen Didaktik für eine zeitgemäße Lernkultur (kubi-online 2020)



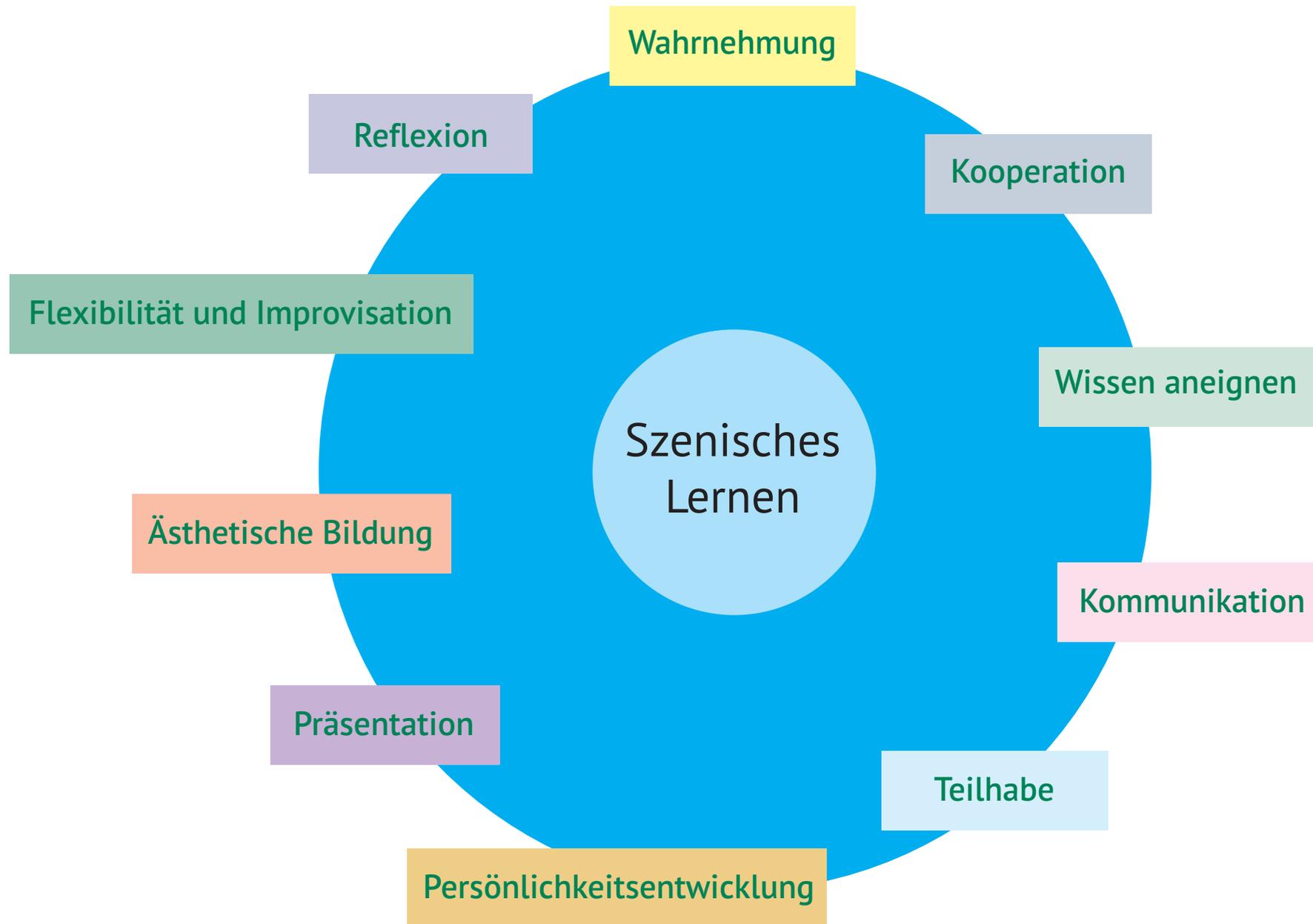
3. Verankerung des Szenischen Lernens im Lehrplan aller Schularten

Der seit dem Schuljahr 2014/15 eingeführte LehrplanPLUS in Bayern legt den Schwerpunkt auf die Kompetenzorientierung.

Ziel ist es, in allen Schularten und Fächern Fähigkeiten und Fertigkeiten zur Problemlösung auszubilden, diese einzusetzen, anzuwenden und aufzubauen.

Lehrende aller Bildungseinrichtungen sind gefordert, die verschiedenen Kompetenzen zu vermitteln, zu verbessern und zu beurteilen. Das Szenische Lernen (im LehrplanPLUS über weite Strecken als Szenisches Spiel bezeichnet) eignet sich hierbei als Methode, da es durch seine Vielseitigkeit, Aktivierung und Handlungsorientierung den Erwerb verschiedener Kompetenzen gleichermaßen unterstützt.

Prozessbezogene Kompetenzen im Szenischen Lernen



3.1 Schlüsselqualifikationen

Das Szenische Lernen unterstützt die unten genannten Schlüsselqualifikationen. Diese tragen nicht nur zum künstlerischen Verständnis bei, sondern sind auch in vielen anderen Bereichen des Lebens nützlich.

Wahrnehmung

- visuell wahrnehmen
- sinnlich und körperlich spüren
- akustisch erfassen

Wahrnehmung und Szenisches Lernen werden durch ganzheitliche Lernaktivitäten verknüpft. Sie basieren auf der aktiven Nutzung von Sinnen, die gleichzeitig szenische Elemente wie Rollenspiele oder andere ganzheitliche (theatrale) Methoden einbeziehen. Lehrkräfte berücksichtigen verschiedene Sinneskanäle, die die Schülerin, den Schüler entlasten, um Informationen aufzunehmen und zugleich die Merkfähigkeit zu steigern.

7.2.4 Jgst. 9/Talkshow/Entwicklungshilfe

Kooperation

- handlungsorientiert arbeiten
- arbeitsteilig agieren
- eigene Kompetenzen einbringen
- sich verantwortlich fühlen
- hilfsbereit sein und Hilfe annehmen



Szenisches Lernen fördert soziale Interaktionen und eine positive Gruppendynamik. Die Spielenden lernen, sich aufeinander zu verlassen, Informationen zu teilen und gemeinsam Lösungen zu finden. Gemeinsame Strategien werden entwickelt, Entscheidungen getroffen, um Herausforderungen zu bewältigen. Durch Perspektivenübernahme werden Empathie und Verständnis für unterschiedliche Standpunkte angebahnt.

7.2.6 Jgst. 6./7./Installation im Raum/Gleichungen darstellen

Wissen aneignen

- selbst tätig werden, selbstbestimmt handeln
- Interesse haben
- motiviert sein

Reale oder realitätsnahe Situationen motivieren die Lernenden beim Szenischen Lernen, ihr Wissen in einem praktischen Kontext anzuwenden. Die Schülerinnen und Schüler beteiligen sich aktiv und sind im Dialog mit anderen. Unter Einbeziehung aller Sinne wird Wissen effektiv verankert.

7.2.3 Jgst. ab 5/Rhythmisierung/Memorieren über Bewegungen und Inhalte/Vokabeln lernen



Kommunikation

- sprachliche Ausdrucksfähigkeit schulen
- Gestik und Mimik einsetzen und verstehen
- aktiv zuhören

Die Methode des Szenischen Lernens fördert eine gelungene Kommunikation zwischen den Schülerinnen und Schülern, schult die Fähigkeit zur verbalen und nonverbalen Kommunikation sowie das aktive Zuhören und das Verhandeln. Die Schülerinnen und Schüler erproben ihre kommunikativen Fähigkeiten an realen oder simulierten Kontexten.

7.2.1 Jgst. 12/Standbild/Faust Deutsch



Teilhabe

- demokratische Grundhaltung entwickeln
- am gesellschaftlichen Leben teilhaben
- die eigene Meinung äußern

Die Methode des Szenischen Lernens ermöglicht allen Lernenden eine aktive Teilnahme am Unterrichtsgeschehen. Durch das selbsttätige Handeln werden demokratische Grundhaltungen eingeübt. Lernschwierigkeiten und körperliche Einschränkungen werden durch flexible und kreative Aufgabenstellungen überwunden.

7.2.4 Jgst. 4/Heißer Stuhl/Gemeinderatssitzung HSU



Persönlichkeitsentwicklung

- eigene Stärken und Schwächen einschätzen
- eigene Werte entwickeln
- Selbstbewusstsein aufbauen

Durch das Spielen von Rollen und das Durchführen von szenischen Aktivitäten können die Schülerinnen und Schüler ihren Selbstausdruck verbessern und im Schonraum proben. Sie werden ermutigt, sich in andere Menschen hineinzuversetzen, und kommunizieren ihre Gedanken, Gefühle und Ideen auf kreative Weise.

Die Schülerinnen und Schüler reflektieren ihre Erfahrungen, analysieren ihre Reaktionen und verstehen, wie sie in unterschiedlichen Situationen agieren und reagieren.

7.2.3 Jgst. ab 4/Verklanglichung und Stuhlgalerie /Gesten aus aller Welt



Präsentation

- eigene Ausdrucksfähigkeit stärken
- digitale Medien sicher einsetzen
- vor Gruppen sprechen
- Körpersprache bewusst einsetzen

Die Methode des Szenischen Lernens versetzt die Lernenden sehr häufig in eine Situation, in der sie Gelerntes präsentieren. Dadurch schulen sie ihre Ausdrucksfähigkeit vor Publikum. Je nach Inhalt kommen digitale Medien als Präsentationsformen zum Einsatz.

7.2.10 Jgst./Speaker's Corner und Standbild/Berufsorientierung Wirtschaft und Beruf



Ästhetische Bildung

- sich sinnlich-wahrnehmend mit dem Lebensumfeld auseinandersetzen

Die ästhetische Bildung fördert die Kreativität im Lernprozess. Sie bietet sinnliche Erfahrungen, bei der die Schülerinnen und Schüler nicht nur verbal, sondern auch körperlich und emotional lernen.

Es werden andere Kunstformen integriert wie Musik, Tanz, Malerei oder multimediale Elemente, um weitere Kanäle zu öffnen.

7.2.4 Jgst. 5/Installation im Raum/Massentierhaltung vs ökologische Landwirtschaft



Flexibilität und Improvisation

- auf unvorhergesehene Entwicklungen angemessen und gelassen reagieren
- sich an verschiedene Rollen und Situationen anpassen

Szenisches Lernen erfordert eine flexible Herangehensweise an Lerninhalte. Die Fähigkeit, Pläne anzupassen und auf unvorhergesehene Entwicklungen zu reagieren, ist daher wichtig.

Szenisches Lernen beinhaltet Elemente der Improvisation, zum Beispiel in unsicheren Umgebungen und Situationen spontan zu agieren und sich flexibel an Veränderungen anzupassen. Das ist eine wichtige Komponente der persönlichen und beruflichen Entwicklung.

7.2.3 Jgst.8/Improvisation/Nightmare at the mall



Reflexion

- die eigene Meinung äußern
- sich selbst reflektieren
- Kritik annehmen

Szenisches Lernen fördert die Selbstreflexion. Die Spielenden bekommen genügend Zeit, um darüber nachdenken, wie sie sich während der Aktivität gefühlt, welche Emotionen sie erlebt und wie ihre eigenen Erfahrungen ihre Sichtweise beeinflusst haben. Dies unterstützt das Bewusstsein für die eigenen Stärken und Schwächen.

Die Reflexion ist wichtiger Bestandteil eines pädagogischen Prozesses.

6.1 Feedback und Reflexion



Eigene Notizen:

3.2 Beispiele aus dem LehrplanPLUS

Die folgenden Beispiele aus dem LehrplanPLUS zeigen eine Auswahl konkreter Einsatzmöglichkeiten der Methode des Szenischen Lernens in allen Lehrplänen. Der Schwerpunkt liegt auf dem Begriff des Szenischen Spiels. Diese klassische Form des Szenischen Lernens ist im Lehrplan sehr prominent verankert. Das Methodenrepertoire des Szenischen Lernens ist nach dem Verständnis dieser Handreichung jedoch viel größer und lässt sich auf weit mehr Lehrplaninhalte anwenden.

(Siehe 5. Kategorisierung der Methoden des Szenischen Lernens/7. Unterrichtsbeispiele)



- **Grundschule**
- > Leitlinien (Grundschule)
- Erziehungsa...
- > Übergreifende Bildungs- und Erziehungsziele
- > Fachprofile
- > Grundlegende Kompetenzen (Jahrgangsstufenprofile)
- > Fachlehrpläne
- Mittelschule
- Förderschule
- Realschule
- Gymnasium
- Wirtschaftsschule
- Fachoberschule
- Berufoberschule
- weitere Schularten

Deutsch Jahrgangsstufe 1/2 1.5 Szenisch spielen

Die Schülerinnen und Schüler ...

- benennen zentrale Merkmale und Eigenschaften einer Figur, die sie darstellen, versetzen sich in diese Rolle und variieren sie nach Vorgaben oder eigenen Ideen.
- gestalten eine Rolle im medialen Spiel (z. B. Hand- oder Fingerpuppen, Schattenspiel) oder im personalen Spiel und finden Möglichkeiten, Gefühle und Stimmungen auszudrücken (z. B. durch Worte, Stimme, Körperhaltung).
- stellen eine Szene (z. B. aus einem literarischen Text oder ein eigenes Erlebnis) gestisch, mimisch und durch Bewegungsgrundformen dar.
- beobachten andere im szenischen Spiel (z. B. auch, indem sie Medien wie Fotos, Podcasts, Hörspiele oder Videos nutzen), benennen persönliche Eindrücke und tauschen sich darüber aus.

[Link zu 5.1 Körper und Rolle](#)

Deutsch Jahrgangsstufe 3/4 1.5 Szenisch spielen

Die Schülerinnen und Schüler ...

- beobachten andere im szenischen Spiel und beschreiben die Wirkung der einzelnen Aspekte ihres Spiels (z. B. Stimme oder Gestik) auf das Publikum.

[Link zu 5.3 Stimme und Klang](#)

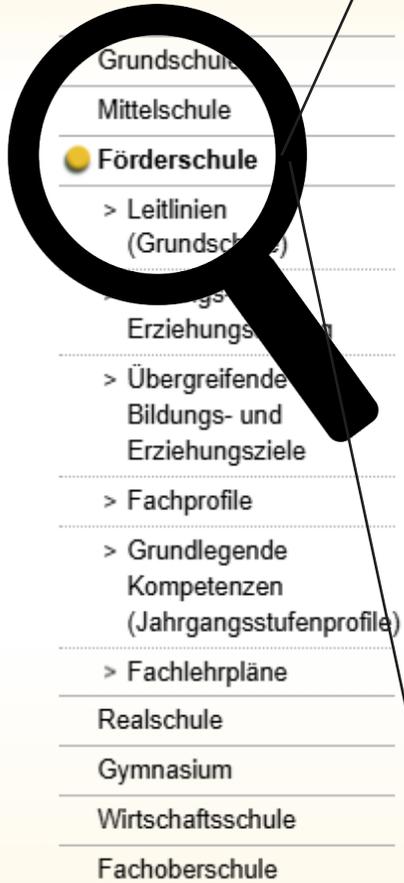
Ethik Jahrgangsstufe 3/4 1.3 Mit eigenen Gefühlen umgehen

Die Schülerinnen und Schüler ...

- nehmen ihre Gefühle bewusst wahr und bringen sie angemessen zum Ausdruck.
- setzen sich mit Gefühlen als einem wichtigen Bestandteil des Lebens auseinander und reflektieren die Auswirkungen eigener Gefühle im Hinblick auf ein gelingendes Zusammenleben.

[Link zu 6.1 Feedback und Reflexion](#)

BStMUK/ISB (Hrsg.): *LehrplanPLUS Grundschule* München 2014, online abrufbar unter: <https://www.lehrplanplus.bayern.de> (letzter Zugriff März 2025)



Deutsch Jahrgangsstufe 7 Motorik und Wahrnehmung

Die Schülerinnen und Schüler ...

- stimmen motorische Aktivitäten bei Vorträgen und im szenischen Spiel so gut als möglich eigenständig aufeinander ab, zeigen Erfahrung in der räumlichen Orientierung und bewerten die individuelle Entwicklung in Bezug auf Körperhaltung, räumliches Verhalten, Gestik und Mimik angemessen.

[Link zu 5.1 Körper und Rolle](#)

[Link zu 5.4 Raum](#)

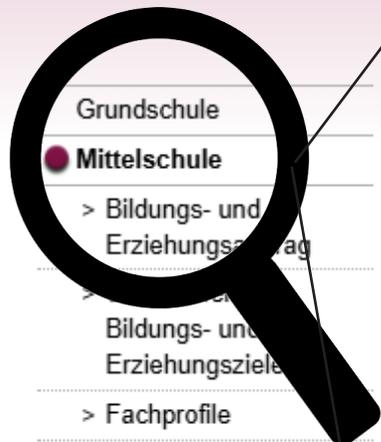
Förderschule: Natur und Technik R9 Kommunikation und Sprache

Die Schülerinnen und Schüler ...

- sprechen beim Präsentieren ihrer Ergebnisse sicher und selbstbewusst vor der Klasse, setzen sprachliche Mittel (Mimik, Gestik, Intonation) gezielt ein und treten in Interaktion mit den Mitschülerinnen und Mitschülern.

[Link zu 5.3 Stimme und Klang](#)

BStMUK/ISB (Hrsg.): *LehrplanPLUS Förderschule* München 2014, online abrufbar unter: <https://www.lehrplanplus.bayern.de>
(letzter Zugriff März 2025)



Grundsschule

Mittelschule> Bildungs- und
ErziehungszieleBildungs- und
Erziehungsziele

> Fachprofile

> Grundlegende
Kompetenzen
(Jahrgangsstufenprofile)

> Fachlehrpläne

Förderschule

Realschule

Gymnasium

Wirtschaftsschule

Fachoberschule

Berufsoberschule

weitere Schularten

 Newsletter**Deutsch Jahrgangsstufe 7 1.4 Szenisch Spielen**

Die Schülerinnen und Schüler ...

- setzen geeignete Sequenzen aus Jugendbüchern, Filmen, Computerspielen szenisch um und interpretieren literarische Rollen, indem sie Gefühle und Charakter einer Figur durch die Variation im Sprechausdruck und rollengerechter Stimmmodulation hinsichtlich Artikulation und Melodie verdeutlichen. Sie setzen verschiedene akustische Gestaltungsmittel ein und unterstützen ihre Darstellung durch Gestik, Mimik und Körperhaltung. [Link zu 5.3 Stimme und Klang](#)
- zeigen ein differenziertes Darstellungsrepertoire sowie umfangreiche gestalterische Möglichkeiten beim Entwerfen und Spielen von Rollen hinsichtlich des mimischen Ausdrucks oder der Kulissengestaltung und gelangen so zu einem tieferen Textverständnis. [Link zu 5.1 Körper und Rolle](#)
- reflektieren szenische Umsetzungen hinsichtlich des mimischen Ausdrucks, der Körperhaltung, des Blickkontakts, des räumlichen Verhaltens und von Körperberührungen, zeigen Handlungsalternativen auf und bringen konstruktive Kritik in Bezug auf Ausdruck, Mimik, Körperhaltung und Gestik ein. [Link zu 6.1 Feedback und Reflexion](#)

Musik Jahrgangsstufe 6 Lernbereich 3 Bewegung – Tanz – Szene

Die Schülerinnen und Schüler ...

- improvisieren, imitieren und variieren koordinierte Bewegungen zu Musikstücken verschiedener Stilrichtungen, Länder und Kulturen, um auch fremde Tanzformen als Bereicherung erleben zu können. [Link zu 5.3 Stimme und Klang](#)

BStMUK/ISB (Hrsg.): *LehrplanPLUS Mittelschule* München 2014, online abrufbar unter: <https://www.lehrplanplus.bayern.de>
(letzter Zugriff März 2025)

- Grundschule
- Realschule
- Förderschule
- Realschule**
- > Bildungs- und Erziehungsberatung
- Übersicht
- Bildungs- und Erziehungsberatung
- > Fachprofile
- > Grundlegende Kompetenzen (Jahrgangsstufenprofile)
- > Fachlehrpläne
- Gymnasium
- Wirtschaftsschule
- Fachoberschule
- Berufsoberschule
- weitere Schularten

Newsletter

Ethik Jahrgangsstufe 6 1.1 Freundschaft

Die Schülerinnen und Schüler ...

- vollziehen, z. B. in szenischer Darstellung, in altersgemäßer Weise die Gedanken, Ansichten und Gefühle ihrer Freunde oder Mitschüler nach und reagieren angemessen in Wort und Tat.

[Link zu 5.1 Körper und Rolle](#)
[Link zu 6.1 Feedback und Reflexion](#)

PuG Jahrgangsstufe 10 Lernbereich 1

Die Schülerinnen und Schüler ...

- sind in der Lage, sich durch szenische Spiele in eine fremde Rolle hineinzuversetzen und diese überzeugend darzustellen (z. B. Oppositionsführer, Gewerkschaftsvertreter, Asylbewerber), um die Beweggründe und das Handeln von Mitmenschen konkret zu erfahren und nachzuvollziehen.

[Link zu 5.1 Körper und Rolle](#)
[Link zu 5.3 Stimme und Klang](#)

PuG Jahrgangsstufe 10 Lernbereich 1

Die Schülerinnen und Schüler ...

- formen zentrale Passagen (z. B. Konflikte) aus literarischen Texten (v. a. Balladen bzw. Erzählgedichte, Kurzgeschichten) in Dialoge um. Sie versetzen sich in die Rollen von Figuren, um (durch angemessenen Einsatz von Körperhaltung, Gestik, Mimik, Sprache und Wortschatz) Handlungs- und Gesprächsverläufe, unterschiedliche Gefühle, Charaktereigenschaften oder Einstellungen darzustellen (z. B. pantomimisch oder als Standbilder), das Textverständnis zu vertiefen und ihre Empathiefähigkeit zu steigern. Sie geben anderen (unter Beachtung der Feedbackregeln) konstruktiv Rückmeldungen zu ihrem Spiel und berücksichtigen Rückmeldungen anderer zu ihrer eigenen szenischen Arbeit, um ihr Verständnis für künstlerische Gestaltungsweisen zu vertiefen.

[Link zu 5.1 Körper und Rolle](#)
[Link zu 6.1 Feedback und Reflexion](#)

BStMUK/ISB (Hrsg.): *LehrplanPLUS Realschule* München 2014, online abrufbar unter: <https://www.lehrplanplus.bayern.de> (letzter Zugriff März 2025)

- Grundschule
- Mittelschule
- Fachoberschule
- Realschule
- Gymnasium**
- > Bildungs- und Erziehungsberatung
- Überregionale Bildungs- und Erziehungsziele
- > Fachprofile
- > Grundlegende Kompetenzen (Jahrgangsstufenprofile)
- > Fachlehrpläne
- Wirtschaftsschule
- Fachoberschule
- Berufoberschule
- weitere Schularten

Newsletter

Sport Jahrgangsstufe 11/12 4.5 Sich körperlich ausdrücken und Bewegungen gestalten / Gymnastik und Tanz

Die Schülerinnen und Schüler ...

- führen eine auch in Teilen selbständig erarbeitete ausdauerorientierte Fitnessgymnastik in der Gruppe durch. Link zu 5.3 Stimme und Klang
- analysieren ein Musikstück. Link zu 5.1 Körper und Rolle
- choreografieren und präsentieren nach einer vorgegebenen Systematik eine Tanzsequenz nach vorgegebener Musik zu zweit oder in der Gruppe.

Musik Jahrgangsstufe 9 Lernbereich 3 Bewegung – Tanz – Szene

Die Schülerinnen und Schüler ...

- stellen gesellschaftliches Leben in verschiedenen Epochen in Gruppen szenisch dar, um gesellschaftliche Moden in den jeweiligen Lebenswelten zu vergleichen. Link zu 5.1 Körper und Rolle
- erklären soziologische Aspekte von Tänzen im Musiktheater, z. B. W.A. Mozart, „Don Giovanni“ (Finale des 1. Akts), L. Bernstein, „West Side Story“ (Tänze der Sharks und der Jets).
- formulieren Sach- und Werturteile zu Inszenierungen und Wirkungen des zeitgenössischen Balletts, z. B. von P. Bausch, G. Balanchine, J. Neumeier. Link zu 6.1 Feedback und Reflexion

Deutsch Jahrgangsstufe 7 1.4 Szenisch spielen

Die Schülerinnen und Schüler ...

- gestalten beim szenischen Spiel eigenständig Szenen und Rollen und setzen dabei ggf. Medien ein. Sie nutzen das szenische Darstellen als eine Möglichkeit der Persönlichkeitsentfaltung und für das Verständnis von Sachverhalten bzw. literarischen Texten. Link zu 5.1 Körper und Rolle

BStMUK/ISB (Hrsg.): *LehrplanPlus Gymnasium* München 2014, online abrufbar unter: <https://www.lehrplanplus.bayern.de> (letzter Zugriff März 2025)



Grundschule

Mittelschule

F

Realschule

Gymnasium

 Wirtschaftsschule

 > Bildungs- und
Erziehungsauf

übergrif

 Bildungs- und
Erziehungsziele

> Fachprofile

 > Grundlegende
Kompetenzen
(Jahrgangsstufenprofile)

> Fachlehrpläne

Fachoberschule

Berufoberschule

weitere Schularten

Newsletter

Fachprofil Deutsch 2.2 Kompetenzbereiche Sprechen und Zuhören, Werteerziehung

- Szenisches Spiel als eine besondere Form der Kommunikation bildet den Abschluss.
- Im szenischen Spiel erleben [die Schülerinnen und Schüler] Sprache und Körpersprache als Gestaltungs- und Ausdrucksmittel und schulen ihre Empathiefähigkeit. [Link zu 5.3 Stimme und Klang](#)
- Durch die Beurteilung des Verhaltens der Figuren, z. B. auch im szenischen Spiel, schulen sie ihre Empathiefähigkeit, zeigen Verständnis und kommen so zu eigenen reflektierten Werthaltungen. [Link zu 6.1 Feedback und Reflexion](#)

Fachprofil Geschichte/Politik und Gesellschaft 4. Zusammenarbeit mit anderen Fächern

- Geschichte/Sozialkunde kann aufbauen auf Kompetenzen, die bereits im Fach Deutsch eine zentrale Rolle spielen, wie Lesetechniken und -strategien, Texte planen und schreiben, zu und vor anderen sprechen und szenisches Spielen.

Deutsch 7 1.4 Szenisch spielen

Die Schülerinnen und Schüler ...

- stellen vorgegebene Situationen aus literarischen oder pragmatischen Texten in Rollen szenisch dar, um sich in die verschiedenen Figuren hineinzudenken und damit ihre Empathie- und Ausdrucksfähigkeit nachzuweisen.
- verwenden bei der Darstellung von Erlebnissen und Situationen aus ihrem Alltag gestalterische Mittel der Rolleninterpretation (Mimik, Gestik, Aussprache, rollentypisches Verhalten) mit dem Ziel, die Wirkung von Ausdrucksvermögen und Körpersprache zu erleben und einzuschätzen.
- beobachten und reflektieren den Einsatz außersprachlicher Mittel sowie die Ausdrucksfähigkeit der Akteure, um die gestalterische Umsetzung der Rolle zu beurteilen.

BStMUK/ISB (Hrsg.): *LehrplanPlus Wirtschaftsschule* München 2014, online abrufbar unter: <https://www.lehrplanplus.bayern.de>
(letzter Zugriff März 2025)



 Grundschule

 Mittelschule

 Förderschule

 Realschule

 G...

 Wirtschaftsschule

 Fachoberschule

 Berufsoberschule

 > Bildungs- und
Erziehungsauftr...

 Bildungs- und
Erziehungsziele

 > Fachprofile

 > Grundlegende
Kompetenzen
(Jahrgangsstufenprofile)

 > Fachlehrpläne

 weitere Schularten

 Newsletter

FOS Deutsch Jahrgangsstufe 11 1.3 Mit anderen sprechen

Die Schülerinnen und Schüler ...

- stellen die eigene Position überzeugend dar und nehmen verschiedene Rollen und Standpunkte ein, um Diskussionsregeln zu vertiefen sowie Argumentationsstrategien sicher anzuwenden und zu analysieren.

[Link zu 5.1 Körper und Rolle](#)

[Link zu 5.3 Stimme und Klang](#)

BOS Deutsch Jahrgangsstufe 12/13 1.4 Szenisch spielen

Die Schülerinnen und Schüler ...

- wenden szenische Verfahren (z. B. Rezitationstechniken, Standbild, Standbildfolgen, szenische Präsentation) zur Interpretation literarischer Texte an. Dabei reflektieren sie die Wirkung der eingenommenen Rolle auf Spieler und Zuschauer.
- setzen verschiedene szenische Verfahren (z. B. Heißer Stuhl, Rollenbiografie, Gerichtsverhandlung, Figurengasse) zur eigenständigen szenischen Gestaltung ein.

[Link zu 5.1 Körper und Rolle](#)

[Link zu 5.3 Stimme und Klang](#)

BStMUK/ISB (Hrsg.): *LehrplanPlus Fachoberschule* München 2014, online abrufbar unter: <https://www.lehrplanplus.bayern.de>
(letzter Zugriff März 2025)

BStMUK/ISB (Hrsg.): *LehrplanPlus Berufsoberschule* München 2014, online abrufbar unter: <https://www.lehrplanplus.bayern.de>
(letzter Zugriff März 2025)

4. Hinweise zur praktischen Durchführung

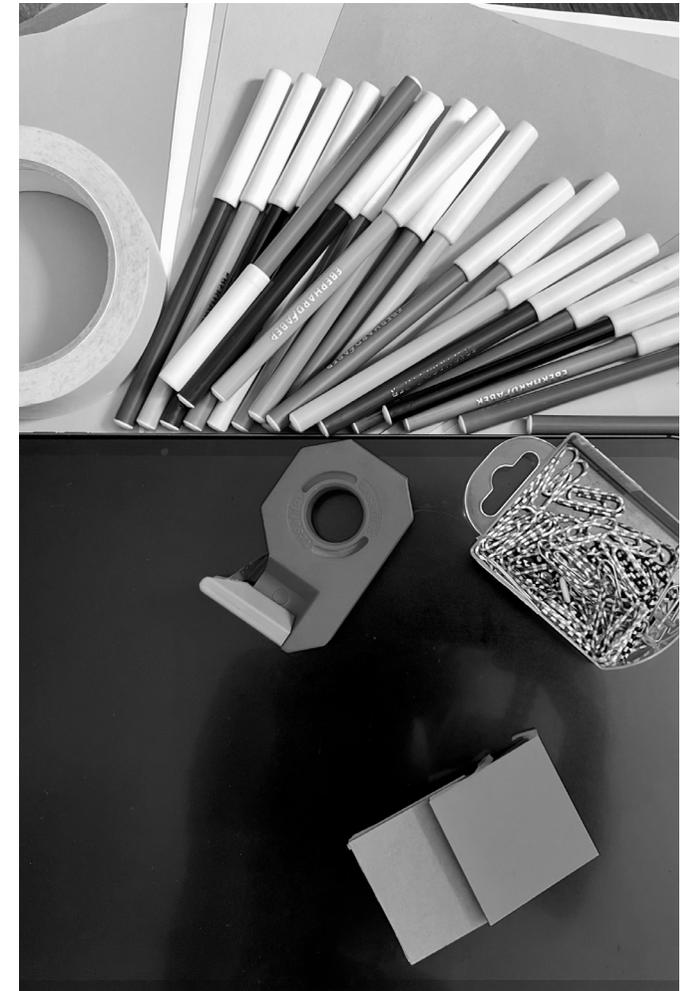
WELCHE VORAUSSETZUNGEN ERFORDERT SZENISCHES LERNEN?

Herstellen einer vertrauensvollen Lernatmosphäre
Einüben einer neuen Methode
Positive Einstellung der Lehrkraft gegenüber der Lernmethode



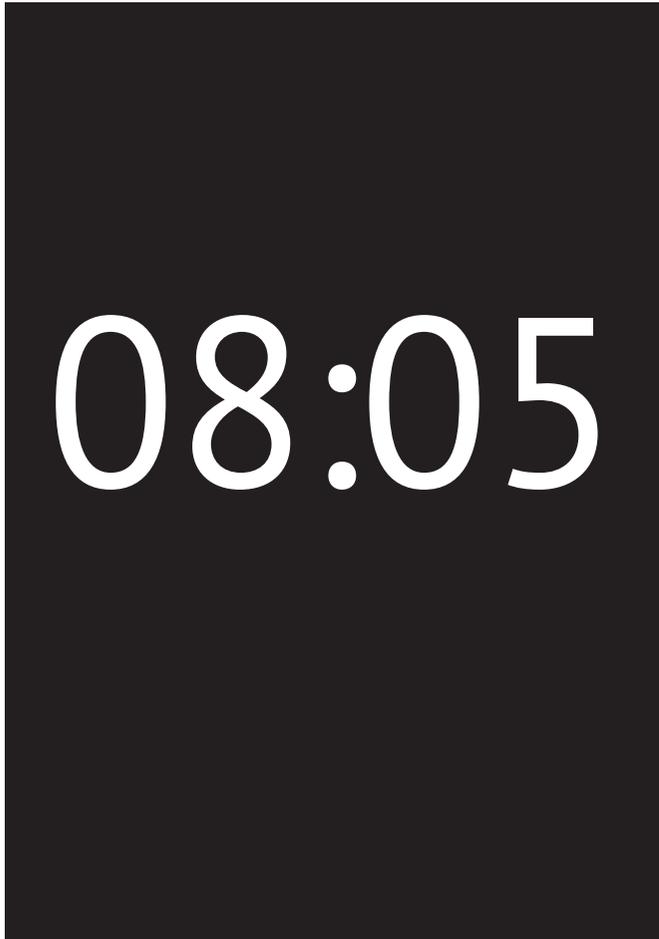
WAS MUSS VORBEREITET WERDEN?

Material
Raum



WELCHEN ZEITLICHEN RAHMEN NIMMT EINE EINHEIT ZUM SZENISCHEN LERNEN EIN?

Konsequente zeitliche Planung
Einbindung in die Unterrichtsphase
Warm-ups



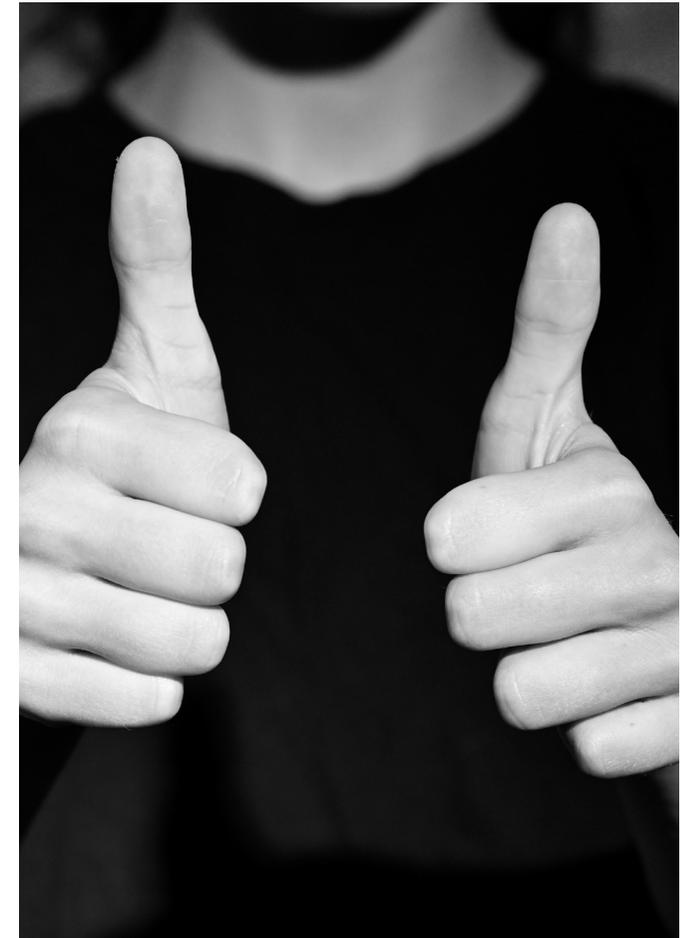
WELCHE ROLLE SPIELT DIE LEHRKRAFT?

Führung und Begleitung
Aufsicht und Motivation



WIE WERDEN PROBLEME GELÖST?

Flexibilität in Vorbereitung und Durchführung
Abbruch



4.1 Welche Voraussetzungen erfordert Szenisches Lernen?



Herstellen einer vertrauensvollen Lernatmosphäre: Die Bereitschaft, mit dem Körper zu arbeiten, hängt direkt mit der vorherrschenden Atmosphäre zusammen. Wenn sich alle Beteiligten wohlfühlen, ist ein vertrauensvoller Umgang miteinander möglich. Hierzu zählen eine geschützte Umgebung, die Vermeidung von Unterbrechungen, das Verhältnis der Lernenden untereinander und zur Lehrkraft. Das Aufstellen und Einhalten von Regeln und Ritualen ist unabdinglich.

Einüben einer neuen Methode: Wie für andere Lernmethoden ist es auch für das Szenische Lernen essenziell, Regeln und Spielprinzipien zu etablieren sowie klare, inhaltlich nachvollziehbare Arbeitsanweisungen zu geben. Geduld ist der Schlüssel. Ausreichend Zeit beim Einüben einer neuen Methode zahlt sich aus.

Positive Einstellung der Lehrkraft gegenüber der Lernmethode: Eine überzeugte Lehrperson mit körperlicher Präsenz ist hilfreich. Auch gewissenhafte Vorbereitung, durchdachte Unterrichtsorganisation und realistische Ziele sind von Vorteil. Je nach Methode bietet sich ein zielgerichtetes Aufwärmen der Schülerinnen und Schüler an.

4.2 Was muss vorbereitet werden?



Material: Texte oder etwaige andere Materialien sollten bereitliegen, damit die Unterrichtseinheit ohne Unterbrechungen bleibt. Feedbackbögen sollten vorher verteilt und die Beobachtungsaufträge geklärt werden.

Raum: Grundsätzlich kann Szenisches Lernen in jeder Räumlichkeit und an jedem Ort (Klassenzimmer, Gang, Aula, Turnhalle, Keller, Pausenhof etc.) stattfinden. Je nach Methode ist ein geeigneter Raum zu wählen. Szenisch gestalteter Unterricht kann lauter sein als gewohnt, man sollte daher darauf achten, niemanden außerhalb des genutzten Raumes zu stören. Für bestimmte Methoden wie Standbilder muss die Lehrkraft sich im Vorfeld Gedanken machen, wo die Schülerinnen und Schüler die Standbilder entwickeln und präsentieren sollen. Beispielsweise kann man über die Tafel ein schwarzes Tuch legen und den Platz davor als Präsentationsort für die Standbilder nutzen.



TIPP

Je nach räumlicher Anforderung kann die entsprechende Vorbereitung des Lernortes eine Art Aufwärmen darstellen. Arbeitsanweisungen könnten etwa sein: *Ihr habt für die Länge eines Liedes Zeit, Tische und Stühle zur Seite zu räumen. Denkt dabei über folgende Fragestellung nach: ...! Oder: Räumt alle eure Schulsachen in eure Schultasche. Stellt euch hinter eure Stühle. Nehmt eine Körperhaltung ein, die Macht ausdrückt.*

4.3 Welchen zeitlichen Rahmen nimmt eine Einheit zum Szenischen Lernen ein?

08:05

Konsequente zeitliche Planung: Neben stundenfüllenden Einheiten lassen sich auch einzelne Teile einer Unterrichtsstunde durch Methoden des Szenischen Lernens gestalten. Es ist wichtig, konsequent zu planen und die Länge der jeweiligen Unterrichtseinheit genau festzusetzen.

Einbindung in die Unterrichtsphase: Je nachdem in welcher Phase die gewählte Methode zum Einsatz kommt, variiert die Dauer (Einstieg, Erarbeitung, Wiederholung/Übung, Sicherung, Reflexion).

Warm-ups: (siehe 8. Warm-up) Der Einsatz eines Warm-ups ist nicht zwingend nötig und richtet sich nach der Gruppenkonstellation, der Unterrichtssituation und dem Lernziel. Bereits während einer Aufwärmphase lassen sich zielgerichtet Übungen einbauen, die dem weiteren Unterrichtsverlauf dienlich sind (siehe 7.2.1 Deutsch Einstieg in die Lektüre „Faust“).

08:05

08:25

08:40



TIPP

Szenisches Lernen ist auch in kurzen Phasen des Unterrichts – also als eine Art Einschub – anwendbar. Viele Übungen, beispielsweise Spiele und Konzepte in Anlehnung an das Improvisationstheater, eignen sich als Anknüpfungen an die Vorstunde oder als Bausteine zur Festigung eines Stoffes zum Ende einer Schulstunde.

4.4 Welche Rolle spielt die Lehrkraft ?



Führung und Begleitung: Mehr Führung durch die Lehrkraft ist insbesondere zu Beginn einer Einheit erforderlich, wenn es darum geht, die Methode zu erklären. Während der Arbeitsphase der Lernenden nimmt sich die Lehrperson bewusst zurück und wird zum Begleiter bzw. zur Begleiterin. Zum Ende hin sind aus Zeitgründen Führungsimpulse manchmal wieder notwendig.

Aufsicht: Körperaktive Unterrichtsmethoden in einem umgeräumten Klassenzimmer erfordern ein waches Auge. Es ist gut und wichtig, bewusst Start- und Endpunkte für Spiele und Aktionen zu definieren (z. B. ein Klatschen, Pfeifen o. Ä.) und

dabei sich selbst so im Raum zu positionieren, dass man aktiv den Überblick behält.

Motivation: Neben der eigenen Freude am Tun hat die Lehrkraft die Aufgabe, die Lernenden zu begeistern und in Aktion zu halten.



TIPP

Das Szenische Lernen lebt vom Experimentieren und Erleben. Deshalb sollen die Schülerinnen und Schüler zum Handeln, nicht zum Diskutieren angehalten werden.

4.5 Wie werden Probleme gelöst?



Flexibilität in Vorbereitung und Durchführung:

Bei aller Planung und Vorausschau erfordert kreatives Arbeiten Flexibilität. Die Lehrkraft sollte in der Lage sein, den Ideen der Schülerinnen und Schüler Raum zu geben und Abläufe situationsbedingt anzupassen.

Abbruch: In seltenen Fällen ist es erforderlich, eine Einheit abubrechen. Unüberbrückbare Differenzen können beispielsweise bei persönlichen Verletzungen oder Unklarheiten bei der Trennung von Rollenträgern und einer Rolle auftreten. In diesen Situationen ist es sinnvoll, das Szenische Lernen zu unterbrechen, gemeinsam die Situation zu bewerten und neu zu starten.



TIPP

Es ist ratsam, bereits während der Vorbereitung des Klassenzimmers darauf zu achten, einige Stühle so stehen zu lassen, dass sie als Safe Space genutzt werden können. Schülerpersönlichkeiten mit individuellen Befindlichkeiten müssten über diese Rückzugsmöglichkeit bereits in der Vorstunde informiert werden.



5. Kategorisierung der Methoden des Szenischen Lernens

Strukturierung der verschiedenen Methoden des Szenischen Lernens:

Die Methoden lassen sich nicht immer eindeutig einem Baustein zuordnen. Die Übersicht hilft den Lehrenden bei der Auswahl der geeigneten Methoden und stellt eine Zeitersparnis bei der Unterrichtsvorbereitung dar. Die Orientierung fällt durch das Bilden von Kategorien leichter.

BAUSTEINE	METHODE	
KÖRPER UND ROLLE 	Freeze Standbild Tableau Pantomime Synchrones Bewegen Stuhlgalerie Memorieren über Bewegungen und Inhalte	Heißer Stuhl Improvisation Biografisches Schreiben Maschine Talkshow/Debatte Expertenrunde
OBJEKT   	Schattenspiel Komposition Spiel mit Puppen	
STIMME UND KLANG  	Chorisches Sprechen Rhythmisierung Klangcollage	Stimmenskulptur Science-Poetry-Slam Assoziationskreis
RAUM 	Raumlaf Speaker's Corner Loci-Methode Reihenübung	Vier-Felder-Methode Installation im Raum
DIGITALE FORMATE (GLOSSAR) 	Aufnahmen Erklärvideo Stop-Motion-Film Fotografie QR-Codes	Audio Walk Tonaufnahmen Hörspiel Concept board Digitale Schnitzeljagd



5.1 Körper und Rolle

Im Szenischen Lernen spielt der Körper und dessen Einsatz eine tragende Rolle. Er ist ein wichtiges Werkzeug und ermöglicht es der Schülerin oder dem Schüler, ihre bzw. seine Umwelt aktiv wahrzunehmen. Je besser es gelingt, diese Wahrnehmung zu schulen, desto stärker wird das Körpergefühl der Lernenden ausgebildet. Im Kontakt mit dem anderen setzen Schülerinnen und Schüler ihre Körper bewusst ein. Dies führt zu einer Steigerung des Selbstwerts, was sich wiederum positiv auf die Lernleistung auswirkt. Im leiblichen Agieren werden Lernprozesse in die Wege geleitet, die mit einer rein kognitiven Herangehensweise nicht erreicht werden. Denn hier lernen die Schülerinnen und Schüler, ihre Körperlichkeit bewusst einzusetzen, um erfolgreich mit anderen zu interagieren. Was bewirkt man mit einer bewusst gesetzten Mimik oder Gestik? Wie wirke ich auf andere?

Um einen affektiven Zugang zu einem Unterrichtsinhalt zu ermöglichen, gilt es zudem, die Emotionen der Schülerinnen und Schüler zu wecken, zum Beispiel, indem sie eine bestimmte Haltung einnehmen. Hierbei übernehmen die Schülerinnen und Schüler unterschiedliche Rollen, die reale oder fiktive Personen sowie Dinge

verkörpern, die auf einem Text oder selbst erstelltem biografischen Material basieren. Auch hier erfolgt eine Schulung der Wahrnehmung über den Körper.



An vielen Stellen bietet es sich bei der Methode des Szenischen Lernens an, mittels digitaler Endgeräte und digitaler Arbeitsweisen weiterzuarbeiten:

1. Dokumentation der Ergebnisse
2. Hervorhebung der Wirkung von Ergebnissen oder Abläufen
3. Ausbau der ästhetischen Gestaltungskompetenz

Die Möglichkeiten, die sich hier ergeben, werden jeweils mit dem Icon Smartphone angezeigt. Die digitalen Optionen können auf eine Vielzahl von Übungen adaptiert werden. An entsprechender Stelle wird der Leser, die Leserin der Handreichung auf das Glossar: Digitale Formate (**siehe Kapitel 9**) verwiesen.

Eigene Notizen:



5.1.1 Freeze

Freeze bedeutet, Szenen oder Handlungsabläufe an bestimmten Stellen zu unterbrechen und anzuhalten. Die Spielenden erstarren in ihren Haltungen: Wie bei einem Schnapsschuss werden Körperhaltungen, Gesten und Beziehungskonstellationen fixiert und somit sichtbar.

Diese Methode dient der genauen Wahrnehmung von Handlungen und Interaktionen sowie der Überprüfung der Einstellungen von Figuren in bestimmten Momenten. Sie kann helfen, Beziehungen von Figuren sichtbar zu machen oder Höhepunkte einer Situation festzuhalten.

Die Freeze-Momente können aus Sicht der Figuren, aber auch aus Sicht der Beobachter gedeutet werden.

Die Methode ist als Grundelement des Szenischen Lernens in allen Fächern und Unterrichtsphasen auf vielfältige Weise schnell einsetzbar.

So geht's

Die Schülerinnen und Schüler bewegen sich durch den Raum. Die Lehrkraft gibt ein Signal (Klatschen, Stopp-Ruf). Auf das Klatschen hin frieren alle in ihren Bewegungen ein. Daraufhin besteht die Möglichkeit, dass beobachtende Schülerinnen und Schüler die Wirkung der im Freeze stehenden Personen beschreiben und da-

durch beispielsweise ihre Interpretationsleistungen steigern.



TIPP

Die Schülerinnen und Schüler bewegen sich zu Musik durch den Raum und frieren in ihrer Bewegung ein, sobald die Musik stoppt.

(Siehe 7.2.1 Deutsch/„Faust“ – Einstieg in die Lektüre)



Tablets und Smartphones verfügen über hochwertige Kameras und Mikrofone. Szenische Lernergebnisse können eine Basis sein, um filmisch aktiv zu werden. Bilder von Personen im Freeze oder Standbilder lassen sich als Foto durch Filter ästhetisch verfremden und neben der reinen Dokumentation auch für Collagen verwenden.





5.1.2 Standbild

INFO

Die drei Raumebenen, verkürzt auch häufig „die drei Ebenen“ genannt, sind:

- Ebene 1: aufgerichteter Körper
- Ebene 2: der Körper bewegt sich auf halber Höhe (geht etwas in die Knie)
- Ebene 3: der Körper bewegt sich am Boden oder etwas oberhalb des Bodens

(aus: Kündiger, Sabine: Praxis Schultheater. Reihen und Modelle für die Sekundarstufe I und II, Hannover 2019, S. 26)

Unter Standbildern versteht man bewusst gewählte Positionierungen von Spielerinnen und Spielern, um damit Haltungen einer Figur, wahlweise auch mehrerer Figuren, in bestimmten Situationen herauszustellen. Standbilder sind im Gegensatz zum Freeze in der Regel keine spontan entstehenden Schnappschüsse, sondern werden vor der Präsentation vorbereitet.

Mit Standbildern lassen sich Haltungen von Figuren und Situationen darstellen. Sie verdeutlichen Personenkonstellationen, soziale Beziehungen, Gefühle oder auch abstrakte Begriffe.

Dabei besteht die Möglichkeit, einzelne Figuren in den Fokus zu setzen, zum Beispiel, indem

man diese isoliert darstellt oder mehrere Schülerinnen und Schüler dieselbe Figur in einem Standbild darstellen lässt, um etwa die unterschiedlichen Gefühle der Figur zu zeigen. Auch Gruppenkonstellationen lassen sich mithilfe von Standbildern verdeutlichen.

Im Szenischen Lernen wird der Begriff Standbild auch mit dem Begriff Foto gleichgesetzt.

Die Methode ist als Grundelement des Szenischen Lernens in allen Fächern und Unterrichtsphasen auf vielfältige Weise einsetzbar. Sie dient als erster Zugang zu einem Text bzw. zu einem Thema, als Sicherung von Textverständnis oder zur Reflexion.

Die Gruppengröße richtet sich je nach der darzustellenden Situation oder Textstelle.



So geht's

Die Lerngruppe wird in kleinere Gruppen aufgeteilt. Die Schülerinnen und Schüler bekommen den Arbeitsauftrag, zu einem Thema, einer Figur, einer Textstelle etc. ein Standbild zu entwickeln. Hierfür erhalten sie entsprechend Zeit. Die Gruppen teilen sich auf in Darstellerinnen und Darsteller und eine Standbildbauerin oder einen Standbildbauer. Bei der Auswahl der Darstellerinnen und Darsteller ist es nicht zwingend notwendig, dass Mädchen Frauenrollen und Jungen Männerrollen einnehmen. Die Darstellerinnen und Darsteller werden gemäß den Vorüberlegungen der Gruppe von den Standbildbauern in Positionen gestellt und einer Knetmasse gleich geformt. Der Einsatz von Requisiten ist nicht erlaubt. Dabei verändert man Körperhaltungen und Personenkonstellationen so lange, bis das Standbild dem entspricht, was ausgedrückt werden soll. Das endgültige Standbild friert nun ein und die Darstellerinnen und Darsteller prägen sich ihre Haltungen ein, sodass im Plenum das Standbild wieder abgerufen werden kann. Anschließend erfolgen die Präsentation und ggf. Analyse der Standbilder.



Beispiele für Arbeitsaufträge:

Entwickelt ein Standbild ...

... zum Thema Lebewesen im Wald! (HSU)

... zum Thema Funktionen und deren Verschiebung! (Mathematik)

... in dem, ausgehend von der Szene 8 „Beim Doktor“ aus G. Büchners Drama „Woyzeck“, das Verhältnis zwischen Doktor und Woyzeck abzulesen ist! (Deutsch)

... zum Anfangsmonolog von „Iphigenie auf Tauris“ von J. W. von Goethe und lasst die Figuren sprechen! (Deutsch) (Z. B. Zitat aus dem Text, Subtext, Engelchen-Teufelchen, Alter Ego etc.)

INFO

Subtext: Das, was die Figur wirklich denkt, aber nicht laut ausspricht.

Engelchen-Teufelchen: Auf die Hauptfigur wirken zwei weitere Figuren ein: auf der einen Seite das Engelchen, das stets das Positive hervorhebt, auf der anderen das Teufelchen, das immer wieder auf das Böse, Negative hinweist. Beide Figuren versuchen, die Hauptfigur zu beeinflussen.

Alter Ego: Die Figur wird von einer außenstehenden Person „gespiegelt“, d. h., ausgehend von deren Darstellung werden ihr Gedanken in den Mund gelegt, die aufzeigen, wie sie auf die Außenstehenden wirkt.

Eine Beobachtergruppe interpretiert das Standbild einer anderen Gruppe, indem

- sie beschreibt, was sie sieht.
- sie die dargestellte Textstelle errät.
- sie jeder Figur einen Gedanken- oder Sprechsatz gibt (dabei die Hand leicht auf die Schulter der Figur legen).
- sie die Figur um einen Gedanken- oder Sprechsatz bittet (wieder mit Handauflegen).
- die Beobachterinnen und Beobachter nacheinander die Position der Figuren im Standbild übernehmen und anschließend beschreiben, wie sie sich gefühlt haben.
- die Figurenkonstellation verändert und anschließend die Auswirkung beschrieben wird.



TIPP

- Mit räumlicher Begrenzung arbeiten: Gruppen wird ein festgelegter Arbeitsplatz zugewiesen
- Mit zeitlicher Begrenzung arbeiten: Ihr habt drei Minuten – setzt eure Ideen gleich um!
- Mit einem Start- und Endsignal arbeiten: Geht in euer Standbild, wenn ich schnipse! – Danke, entspannt euch, bleibt aber bitte an Ort und Stelle!
- Ausdrückliches Augenmerk auf Gestik und Mimik richten
- Mit Erzählerin bzw. Erzähler oder Kommentatorin bzw. Kommentatorin arbeiten: erleichtert

die szenische Gestaltung von Texten durch aufeinanderfolgende Standbilder (Foto-Story)

- Berührungen vermeiden (insbesondere in schwierigen Klassen oder wenn die Kinder und Jugendlichen sich nicht gut kennen bzw. nicht gerne anfassen): Die Standbildbauerin, der Standbildbauer macht eine Geste, einen Gesichtsausdruck vor, die Darstellerin, der Darsteller imitiert.

(Siehe 7.2.4 Gesellschaftswissenschaftliche Fächer/
Lebensräume: Nahrungsnetz im Ökosystem Wald)



Mithilfe von Tablets oder Smartphones ist die Arbeit mit Greenscreens möglich. Über eine geeignete App und eine einfarbige Wand wird der dargestellte Lerninhalt aufgenommen. Das sonst filmisch schwierige Freistellen von Figuren oder Ausschnitten übernimmt die App. Damit kann man kreativ mit unzähligen Hintergründen arbeiten – beispielsweise ein Interview vor einer wissenschaftlichen Apparatur, ein szenischer Spaziergang durch Paris ... Ein Greenscreen ist ein grüner Hintergrund, den man bei Filmproduktionen verwendet, um später in der Postproduktionsphase visuelle Effekte anstelle des grünen Hintergrundes zu platzieren. Diese Technik erlaubt es, die vor einem Greenscreen agierenden Personen dann in beliebige Szenerien zu setzen.



5.1.3 Morphen

Morphen bezieht sich auf den Prozess des Veränderns, insbesondere in Bezug auf den Wechsel von Form oder Gestalt. Diese Umformung soll mit dem Körper nachempfunden werden. In der Technik des Morphens geht ein Ausgangszustand (Standbild) fließend und nahtlos in einen Zielzustand (Standbild) über. Das Ziel ist es, eine fließende und überzeugende Transformation von einer Haltung zur nächsten zu erzeugen, um die Handlung oder Atmosphäre nachzuempfinden. Dabei wird nicht gesprochen.

Da der Fokus hier nicht auf dem Zustand vorher oder nachher liegt, sondern auf der Umformung, bietet es sich an, diese Übung in Zeitlupe auszuführen. Der Veränderungsprozess kann an jeder beliebigen Stelle durch ein Freeze (**siehe 5.1.1**) angehalten und besprochen werden.

Neben dem genauen Einfühlen in den Ausgangszustand und den Endzustand wird den Schülerinnen und Schülern hier ermöglicht, sich Übergänge bewusst zu machen und in der Reflexion danach auch Erklärungen zu finden.

Einige Beispiele:

- Aggregatzustände (Physik oder Chemie)
- Wandel von Tieren (Biologie: von der Raupe zum Schmetterling)
- Wachsen von Pflanzen, Pflanzen in den Jahreszeiten (Biologie, HSU)
- Charaktere (Figuren in literarischen Texten)
- verschiedene Zustände von Wörtern (Verben in unterschiedlichen Zeiten, Wortstamm mit verschiedenen Wortarten)
- Veränderung von Mengen (Mathematik, Chemie)
- musikalische Veränderungen in Tempo, Rhythmus, Genre (Musik)
- Farbverläufe (Kunst)

So geht's

Die Schülerinnen und Schüler bekommen einen Ausgangszustand (Standbild) vorgegeben und finden dazu eine Körperhaltung. Diese merken sie sich. Nun erhalten sie einen Endzustand und überlegen sich auch hierzu eine passende Haltung. Auch diese halten sie gedanklich fest. Nun ist die Aufgabe, sich in Zeitlupe von der ersten in die zweite Haltung zu bewegen. Dabei soll die Bewegung jedes Körperteils langsam und zielstrebig sein. Die Schülerinnen und Schüler achten auf einen neutralen oder passenden Gesichtsausdruck.

Diese Übung kann allein, in Paaren oder in Gruppen ausgeführt werden. Bei Gruppen ist darauf zu achten, dass die Konzentration auf der Aufgabenstellung bleibt und Körperhaltung und Einstellung aller Teilnehmenden fokussiert bleiben. Haben alle Schülerinnen und Schüler die Bewegungsabfolge entwickelt, kann man in einer Aufteilung in Präsentationsgruppe und Beobachtergruppe die Bewegungen zeigen. Dabei ist eine Reflexion wichtig. Wenn Ausgangs- und Endzustände von den Beobachtenden erraten werden sollen, dürfen diese vorher nicht informiert werden.



Reflexionsmöglichkeiten

- Besprechung nach dem Morphen:
 - Wie erging es der Präsentationsgruppe?
Wie fühlt sich die Zustandsveränderung an?
 - Wie sieht die Veränderung aus Sicht der Beobachtergruppe aus? Welche Merkmale zeigen die Veränderung an?
 - Die Beobachtergruppe rät: Wie ist der Ausgangszustand, wie der Endzustand?
Welche Charaktere/Pflanzen/Aggregatzustände etc. wurden dargestellt? Woran wurde dies deutlich?
- Besprechung während des Morphens (setzt das Beherrschen des Freeze voraus):
 - Die Beobachtergruppe oder die Moderation (Lehrkraft) stoppt das Morphen an einer Stelle (Stopp!, Freeze!, Klatschen oder anderes akustisches Signal).
 - Zu diesem Freeze-Zustand werden Fragen gestellt oder der Fokus der Beobachter wird auf ein Detail gelenkt.



Mit einfachen Film-Applikationen lassen sich Fotos oder Filmsequenzen, die während einer Einheit zum Morphen entstanden sind, durch Zeitdehnung oder -raffung weiterbearbeiten. Als Ausgangspunkt für das bewusste Fokussieren von Handlungsabläufen und damit für das Morphen eignet sich eine verlangsamte Filmsequenz. Umgekehrt kann eine langsame Morph-Sequenz, die im natürlichen Tempo abgespielt wird, auf Vollständigkeit der Handlungen oder deren Natürlichkeit überprüft werden.

Eigene Notizen:



5.1.4 Tableau

Ein Tableau (oder tableau vivant, frz.), ein lebendes Bild, ist ein Gruppenbild von mehreren Personen bzw. Figuren. Die Figuren stehen meist eng zusammen und sind ggf. untereinander durch Berührungen verbunden. Sowohl durch das Herstellen von Nähe als auch durch das gezielte Zeigen von räumlicher Distanz kann eine intensive Wirkung erzeugt werden. In der Regel gibt es einen zum Publikum ausgerichteten eindeutigen Fixpunkt, zu welchem geschaut wird. Im Tableau werden Beziehungsstrukturen, Emotionen, Zustände, Befindlichkeiten oder auch Themen,

Motive und abstrakte Begriffe zusammengefasst dargestellt. Insbesondere abstrakte Begriffe, wie zum Beispiel Emotionslosigkeit, die eine Gruppe ausstrahlen soll, lassen sich durch eine voneinander abgewandte Positionierung der Personen abbilden. Eine entsprechende Mimik wirkt unterstützend.

Ein Tableau kann aus einer Aktion entstehen und im Freeze enden oder jede einzelne Figur nimmt nacheinander ihre Position ein, bis das Bild komplett ist. Die so entstandene Gruppierung geht über das Standbild hinaus, da in der Regel eine größere Personenzahl beteiligt ist.

Besonders im bewussten und aktiven Zusammenstellen eines Tableaus besteht der Reiz dieser Methode: Schülerinnen und Schüler erarbeiten beispielsweise eine Reihenfolge für die Auftritte der einzelnen Figuren und drücken so eine inhaltliche Gewichtung aus. Genauso kann es hier auch um die Darstellung eines Prozesses oder die Entwicklung einer Figur, einer Geschichte oder einer Szene gehen.





So geht's

Die Lerngruppe baut Schritt für Schritt das Tableau auf. Nachdem die erste Schülerin, der erste Schüler eine Position eingenommen hat und eingefroren ist, stellt sich die zweite Schülerin, der zweite Schüler dazu, nimmt ebenfalls eine passende Position ein etc., bis alle Schülerinnen und Schüler im Tableau untergebracht sind.

Beispiele:

- Nach der ersten Lektüre werden die Schülerinnen und Schüler aufgefordert, die Figuren des Romans oder des Dramas so im Raum aufzustellen und zu gruppieren, dass ihre persönlichen und sozialen Beziehungen zueinander abgebildet sind.
- Nach Besprechung einer Lektüre werden die Schülerinnen und Schüler aufgefordert, die Entwicklung der Beziehung zwischen den beiden Hauptfiguren vom Anfang bis zum Ende der Handlung in einem Tableau darzustellen. Die Veränderung ist dann wieder durch Morphen darstellbar.

(Siehe 5.1.3 Morphen)



TIPP

Damit alle Darstellerinnen und Darsteller das Tableau ansehen können, bietet es sich an, das Tableau abzufotografieren (siehe 9. Glossar: **Digitale Formate**) und anschließend gemeinsam anzusehen.

Bei größeren Lerngruppen baut erst die eine Hälfte das Tableau, die andere Hälfte fungiert als Publikum. Dann wird gewechselt. So erhalten alle Schülerinnen und Schüler die Gelegenheit, sich das Tableau live anzusehen.

Link zum Unterrichtsbeispiel U30: Massentierhaltung vs. ökologische Landwirtschaft



Da der Reiz an Tableaus in deren Entstehung besteht, ist es für eine Lerngruppe förderlich, den Entstehungsprozess mit Fotos zu dokumentieren. Zudem besteht die Möglichkeit, aus diesem Bildmaterial mit einfachen digitalen filmischen Mitteln einen Stop-Motion-Film zu erstellen.

Eigene Notizen:



5.1.5 Pantomime

Bei der Pantomime werden Geschichten, Emotionen und Handlungen ohne den Einsatz von gesprochenen Worten dargestellt, nur mit Körperbewegungen, Gesten, Gesichtsausdrücken und Körperhaltungen. Bekannt ist die Pantomime durch das Spiel Scharade. Diese Übung ist zum Beispiel als Warm-up einsetzbar, um den Fachwortschatz der letzten Stunde oder einer Unterrichtssequenz zu wiederholen. Die Pantomime bietet sich besonders dort an, wo Sprache überbrückt werden soll, und wirkt somit inkludierend. Die dargestellten Wörter aktivieren das Vorstellungsvermögen und die Gedächtnisleistung wird verbessert.

So geht's

Es werden zwei Teams gebildet. Eine Spielerin, ein Spieler aus dem ersten Team zieht einen Begriff (z. B. aus einem Text) und zeigt diesen körperlich, nur mit Gestik und Mimik, ihrem/seinem Team, das ihn erraten muss. Es darf kein Wort, kein Buchstabe, kein Laut verwendet werden. Auch auf Gegenstände und Menschen zu zeigen, ist verboten. Danach wird gewechselt. Am Ende der Spielzeit wird überprüft, welches Team in der vorgegebenen Zeit die meisten Begriffe erraten

hat. Im Anschluss wird besprochen, weshalb das Wort auf diese Art und Weise dargestellt und wie es erkannt wurde.



Auf Sprache und Laute wird bei der Arbeit mit Pantomime grundsätzlich verzichtet. Bei der Dokumentation der Arbeitsergebnisse kann aus ästhetischen Gründen bewusst auf akustische Mittel zurückgegriffen werden. Aus einem rein spielerischen Ansatz wird nun ein gestalterischer: Pantomimisch dargestellte Inhalte werden mit Musik oder durch die Untermalung mit Effekten zu einem Film.

(Siehe U55 Streichquartett und 8. Warm-up/Mitmachpantomime)

Eigene Notizen:



5.1.6 Synchrones Bewegen

Synchron bedeutet gleichlaufend, gleichzeitig, simultan. Menschen, die gemeinsam singen bzw. sich synchron bewegen, werden sich schneller einig. Synchrone Handlungen fördern soziale Kompetenzen, die Kooperationsbereitschaft, die Konzentration und die Merkfähigkeit. Diese Methode eignet sich besonders, um synchrone Abläufe in Fächern wie Mathematik, Physik und Chemie deutlich zu machen.

Beispiele:

a) Gemeinsam gehen – gemeinsam stehen

Die Schülerinnen und Schüler verteilen sich im Raum, eine Schülerin oder ein Schüler gibt nonverbal den Impuls zum Gehen, alle folgen der Aufforderung des Impulsgebers und gehen durch den Raum. Eine anderer Schülerin oder eine anderer Schüler bleibt stehen, alle bleiben stehen. Alle bewegen sich im gleichen Tempo. Nach einigen Runden sollte die Impulsgeberin bzw. der Impulsgeber für einen Außenstehenden nicht mehr sichtbar sein. Die Gruppe agiert *blind* miteinander. Variationen: gemeinsam hinsetzen, aufstehen, hinlegen ...

b) Gemeinsames Ziel

Zwei Schülergruppen sitzen sich in zwei Stuhlreihen gegenüber. Die Aufgabe besteht nun darin, dass beide Gruppen zeitgleich aufstehen, zwei bis drei Schritte nach vorne gehen, sich dann umdrehen, zum Stuhl zurückgehen und sich gemeinsam wieder hinsetzen.



TIPP

Genügend Übungszeit geben! Eine Präsentation der synchronen Handlung vor einer Beobachtergruppe bietet sich an. Die Beobachtergruppe gibt anschließend Feedback zum Gelingen der synchronen Bewegungen.



c) Dirigent/Impulsgeber

Eine Schülerin oder ein Schüler verlässt den Raum. Die anderen bestimmen eine Dirigentin oder einen Dirigenten. Dieser oder diese zeigt eine Bewegung und die anderen ahmen diese nach. Die Person, die vor der Tür gewartet hat, muss nun erraten, wer die Dirigentin oder der Dirigent ist. Sie oder er verändert die Bewegung, die anderen schließen sich an. Wichtig dabei ist, dass die Dirigentin oder der Dirigent die Bewegung langsam verändert, damit sie oder er nicht gleich entlarvt wird.

(Siehe 7.2.3 Fremdsprachen/Boston Tea Party)



Der Einsatz von Kameras ermöglicht Fokussierung. Diese reicht von Detailwahrnehmungen (Makromodus – den Blick gerichtet auf eine Handbewegung) bis hin zum Wahrnehmen des gesamten Bewegungsapparates (totaler Aufnahmemodus – den Blick gerichtet auf die gesamte Bewegung und die gesamte Gruppe).



5.1.7 Stuhlgalerie

Bei der Methode Stuhlgalerie werden Bewegungsabläufe immer wiederholt bzw. Texte chorisch erarbeitet. Die Methode schult die Wahrnehmung, steigert das Selbstwertgefühl und fördert die gegenseitige Rücksichtnahme. Die gemeinsame Wiederholung von Inhalten und deren Verknüpfung mit gleichförmigen Bewegungen erhöht außerdem die Behaltensleistung. Zurückhaltende Schülerinnen und Schüler trauen sich in der Gruppe möglicherweise expressivere Ausdrucksformen zu, da sie nicht exponiert arbeiten müssen. Chorisches Arbeiten gelingt nur, wenn alle aufeinander achten und sich zurücknehmen.

INFO

Chorisches Arbeiten: Die Schülerinnen und Schüler handeln, bewegen sich oder sprechen gemeinsam in einer Formation.

So geht's

Passend zum Thema (z. B. mathematische Formeln, Infotext zu Wasser, Märchen) werden Bewegungen erarbeitet. Stühle werden in einer Reihe zum Publikum ausgerichtet. Zu Beginn der Übung sitzen je nach Anzahl der Stühle drei bis vier Personen in einer neutralen, ausdruckslosen

Haltung auf ihrem Stuhl. Jede Person sitzt aufrecht, Blick diffus nach vorne in den Raum, die Hände auf den Oberschenkeln abgelegt und die Füße im 90-Grad-Winkel, schulterbreit und fest auf den Boden gestellt. Diese Haltung ist immer der Ausgangspunkt. Dann starten die Schülerinnen und Schüler mit ihren zuvor erarbeiteten Bewegungen.

Die erste Person in der Stuhlreihe beginnt mit einem wiederholbaren Bewegungsablauf, bei dem auch der Stuhl einbezogen werden darf. Die überlegte Darstellungsabfolge wiederholt sich immer wieder. Es beginnt die Spielerin, der Spieler auf der linken Seite. Der Nachbar, die Nachbarin setzt mit einer eigenen Bewegungsabfolge ein, dann Nummer 3 und Nummer 4. Die Performance kann mit Musik begonnen und beendet werden.

Variationen

- Alle vier Akteure bzw. Akteurinnen präsentieren ihre Darstellungen zeitgleich.
- Die Schülerinnen und Schüler performen auf verschiedenen Ebenen (stehend, sitzend, liegend). Das heißt, wenn Nummer 1 sitzt, muss sich der Nächste oder die Nächste stehend oder liegend eine Abfolge überlegen etc.
- Die Schülerinnen und Schüler überlegen sich

gegenteilige Bewegungen. Nummer 1 macht fließende Bewegungen, Nummer 2 abgehakte Bewegungen etc.



TIPP

Die Methode funktioniert auch mit Geräuschen und Wörtern, Sätzen oder Texten. Dafür eignen sich Aussagen aus Märchen, literarischen Texten und Sachtexten oder auch mathematische Formeln.

(Siehe 7.2.3 Fremdsprachen/Gesten aus aller Welt)





5.1.8 Memorieren über Bewegungen und Inhalte

Die Schülerinnen und Schüler memorieren Inhalte oder Strukturen, zum Beispiel mithilfe eines Merksatzes, eines Lernspruchs und einer ausgedachten Geschichte, unter Einbezug von Gesten. Je ungewöhnlicher der Kontext, in den die Lerninhalte eingebettet werden, desto höher ist die Merkleistung. Man spricht hierbei von assoziativem Lernen oder Elaborieren.

Diese Methode bietet sich beispielsweise für das Memorieren von mathematischen Merksätzen, geschichtlichen Zahlen oder grammatikalischen Strukturen an, insbesondere wenn die Schülerinnen und Schüler eine Rolle einnehmen und somit eine affektive Haltung zum Lerngegenstand entwickeln. Viele Wiederholungen in der Marktplatz-Situation (**siehe Info-Kästchen S. 43, Marktplatz**) erhöhen die Merkleistung.

(Siehe 7.2.4 Gesellschaftswissenschaftliche Fächer/Das deutsche Kaiserreich)

(Siehe 7.2.3 Grammatik: Struktur to have got)

So geht's

Die Schülerinnen und Schüler erhalten den Arbeitsauftrag, sich allein oder in Kleingruppen zu bestimmten Unterrichtsinhalten (z. B. Vokabeln im Fremdsprachenunterricht) eine Geste zu überlegen. Die ausgedachten Gesten werden anschließend zusammen mit dem zugehörigen Begriff vor der Klasse gezeigt und von den anderen Schülerinnen und Schülern nachgemacht und anschließend eingeübt, zum Beispiel im Plenum oder im Rahmen einer Marktplatzsituation. Alternativ denkt sich die Lehrkraft Gesten aus, macht diese vor und lässt sie von den Schülerinnen und Schülern einüben.



TIPP

(zur Überprüfung der Merkleistung)

- Die Lehrkraft nennt einen Begriff, die Schülerinnen und Schüler führen die zugehörige Geste aus.
- Fremdsprachenunterricht: Die Lehrkraft zeigt eine Geste und nennt die Bedeutung des zugehörigen Begriffs in der jeweiligen Fremdsprache, die Schülerinnen und Schüler sprechen nach, ergänzen ggf. das deutsche Wort mit der Geste, dann umgekehrt.
- Fremdsprachenunterricht: Die Lehrkraft zeigt nur die Geste, die Schülerinnen und Schüler ergänzen die Vokabel in der Fremdsprache (ggf. auch auf Deutsch) mit einer Geste.
- Die Schülerinnen und Schüler fragen sich in einer Marktplatz-Situation gegenseitig ab.
- Nach einer Übungsphase folgt das Aufschreiben oder Aufnehmen so vieler Begriffe bzw. Merksätze wie möglich aus dem Gedächtnis.
- Die Schülerinnen und Schüler denken sich einen Merksatz oder eine Geschichte zum Unterrichtsinhalt aus und überlegen sich dazu eine Geste bzw. mehrere Gesten.



INFO

Marktplatz

Die Schülerinnen und Schüler bewegen sich durch den Raum. Bei jeder Begegnung erfolgt ein kurzer Austausch zu zweit oder zu dritt. Je nach Arbeitsauftrag kann das zum Beispiel das Zeigen einer Geste, die Wiederholung eines gemerkten Wortes bzw. Satzes oder ein Dialog sein. Die Übung endet automatisch, wenn die zuvor festgelegte Anzahl der Begegnungen stattgefunden hat.

Eigene Notizen:



5.1.9 Heißer Stuhl

Der Heiße Stuhl ist eine besondere Art der Rollenbegegnung oder -durchdringung. Eine Schülerin oder ein Schüler nimmt auf einem Stuhl Platz, der besonders im Raum positioniert und ggf. durch ein Tuch hervorgehoben wird. Die Person, die auf dem Heißen Stuhl sitzt, übernimmt eine vorgegebene Rolle und stellt sich den Fragen der Gruppe. Eine Schülerin oder ein Schüler beantwortet diese aus der Perspektive der eingenommenen Rolle.

Als Rolle bieten sich eine literarische Figur, eine Filmrolle, eine historische oder berühmte Persönlichkeit, ein Tier an, aber auch ein geometrischer Körper kann auf dem Heißen Stuhl Platz nehmen.



TIPP

Der Heiße Stuhl kann erst eingesetzt werden, wenn die Inhalte zuvor erarbeitet wurden. Je nach Intensität der Identifikation mit der Rolle ist es wichtig, die Schülerin, den Schüler auf dem Heißen Stuhl zu schützen. Es dürfen keine Fragen gestellt werden, die beleidigen oder verletzen (auch keine Suggestivfragen). Die Person auf dem Stuhl hat das Recht, die Auskunft zu verwei-

gern. Als Befragte oder Befragter kann man das Spiel jederzeit beenden, indem man vom Heißen Stuhl aufsteht.



So geht's

Nachdem die Schülerin, der Schüler auf dem Heißen Stuhl Platz genommen hat, beginnt die Lehrkraft oder eine Schülerin bzw. ein Schüler damit, Fragen zu stellen, zum Beispiel mit folgendem Satz: Hallo Rotkäppchen, wie geht es dir? Die Person auf dem Heißen Stuhl antwortet in ihrer Rolle. Abwechselnd stellt die Beobachtergruppe nun Fragen. Die Übung endet, wenn die zuvor festgelegte Zeit vorbei ist, die im Vorfeld vereinbarte Zahl an Fragen gestellt wurde oder wenn die Person auf dem Heißen Stuhl diesen verlässt.

Einsatzmöglichkeiten:

- zur Wiederholung von Unterrichtsinhalten
- zur Vorstellung von unterrichtsrelevanten Personen
- als Ratespiel (die Klasse muss erraten, wer oder was auf dem Heißen Stuhl sitzt); auch in Mathematik, z. B. Körper, Flächen ...
- zur Reflexion



TIPP

Darauf achten, dass offene Fragen gestellt werden, die die Person auf dem Heißen Stuhl zu umfangreicheren Antworten animieren!

(Siehe 7.2.6 Mathematik/Eigenschaften von Flächen und Körpern)

(Siehe 7.2.4 Gesellschaftswissenschaftliche Fächer/Gemeinderatssitzung: Wer entscheidet in der Gemeinde?)



Schülerinnen und Schüler tauchen unterschiedlich tief in Rollen und deren Umsetzung auf dem Heißen Stuhl ein. Interviewsituationen können auch als Audiodatei mitgeschnitten werden. Diese Aufnahmen können so zudem in einer Art Podcast-Reihe dokumentiert und weiter editiert werden.

5.1.10 Reihenübung

Durch Nachahmen und Wiederholen von Bewegungen, die bestimmten Inhalten (z. B. Vokabeln, Fachbegriffen) zugeordnet werden können, wird die Merkleistung erhöht. Die Reihenübung ist eine Steigerung zur Methode Memorieren über Bewegungen und Inhalte (siehe 5.1.8), da sie zusätzlich chorisches Arbeiten erfordert.

(Siehe 5.1.7 Info-Kästchen Chorisches Arbeiten/ 5.1.6 Synchrones Bewegen)

So geht's

Die Schülerinnen und Schüler sammeln zum Unterrichtsgegenstand passende Gesten oder Bewegungen und probieren diese aus. Dann werden zwei Gruppen gebildet. Jede Gruppe entscheidet sich für eine Geste oder Bewegung und übt diese ein. Im Anschluss stellen sich die beiden Gruppen in Reihen gegenüber, sodass jede Schülerin und jeder Schüler ein Gegenüber hat. Die Schülerinnen und Schüler einer Reihe führen nun entweder einzeln nacheinander oder gemeinsam chorisch die gewählte Geste oder Bewegung in Kombination mit dem Lerninhalt (Text, Vokabel etc.) aus.

(Siehe 7.2.3 Fremdsprachen/Schulsysteme in englischsprachigen Ländern)

(Siehe 7.2.4 Geisteswissenschaftliche Fächer/ Zeitbewusstsein und Orientierung in der Zeit)



Reihenübungen (siehe 8. Warm-up Nr. 41) lassen sich, einmalig auf Video aufgezeichnet, mit sich selbst durchführen, indem man sich das Video ansieht und versucht, sich selbst zu spiegeln. Alternativ wird die Reihenübung via Videocall mit Schülerinnen und Schülern zu Hause oder in anderen Schulen durchgeführt.



5.1.11 Improvisation

Bei der Improvisation sind die Schülerinnen und Schüler damit konfrontiert, spontan und ungeplant etwas aus einer Situation zu machen. In der Auseinandersetzung mit dem Unvorhergesehenen setzen die Lernenden ihre individuellen Erfahrungen, Handlungsweisen und Haltungen ein. Es lassen sich zum Beispiel Figuren passend zu einem vorgegebenen Raum oder ausgehend von einem Requisit improvisieren oder es bietet sich an, Szenen ausgehend von zuvor erarbeiteten Rollen darzustellen.

Mittels Improvisation lassen sich so Leerstellen füllen, zum Beispiel zwischen Szenen eines Dramas, zur Klärung von Handlungszusammenhängen, zum Verständnis von Verhaltensweisen oder zur Vertiefung des Textverständnisses oder des Verständnisses für eine Figur oder für einen Sachverhalt.

Improvisation bietet viel Raum für Fantasie und Kreativität, da die Schülerinnen und Schüler dazu gezwungen sind, eigene Ideen und Lösungsmöglichkeiten einzubringen.





5.1.11.1 Assoziationskreis

Der Assoziationskreis eignet sich als Einstieg in eine Unterrichtsstunde, um in der Gruppe zu brainstormen oder in einen gemeinsamen Rhythmus zu kommen, zum Beispiel zum Sammeln neuer Vokabeln oder zur Wiederholung von Vokabeln.

So geht's

Die Schülerinnen und Schüler bilden einen Kreis. Eine Schülerin oder ein Schüler sagt ein Wort. Der oder die Nächste im Kreis assoziiert zu diesem Begriff ein neues Wort. So geht es reihum weiter.



TIPP

Die Lehrkraft kann zum Beispiel durch Schnippen das Tempo vorgeben, in dem die Begriffe genannt werden müssen.

(Siehe 7.2.3 Fremdsprachen/Wortschatzarbeit)



Ein ästhetischer Mehrwert kann mit einfachen digitalen Mitteln erreicht werden, indem man bewusst den Rhythmus in das Zentrum der Aufmerksamkeit legt. Die Idee ist, über einen Drum Beat, der in einem Loop läuft, einen Rhythmus-teppich zu erzeugen. Motivierend ist hier vor allem die Aufnahme eines Freestyle-Raps.

Eigene Notizen:



5.1.11.2 Improvisierte Szenen

Szenen zu improvisieren, bietet sich für die Transferphase am Ende einer Stunde zur Reflexion an, oder um Inhalte zu entwickeln, die den Schülerinnen und Schülern noch unbekannt sind. Dies ist beispielsweise der Fall, wenn die Lektüre noch nicht zu Ende gelesen wurde, wenn zwischen zwei Szenen eines Dramas ein Sprung in der Handlung festzustellen ist oder weil für eine Dilemma-Situation eine Lösung zu finden ist etc. Mögliche Fragestellungen können sein: Wie geht die Geschichte weiter? Wie kann der Konflikt gelöst werden? Etc.

Für die Schülerinnen und Schüler sollte zudem klar sein: Wer spielt (Rolle)? Wo findet die Situation statt? Welcher Konflikt soll gezeigt werden? Die Spielleitung gibt ein Startsignal und beendet die Szene auch wieder.

So geht's

Eine Lerngruppe arbeitet zum Beispiel mit einem literarischen Lehrbuchtext. An einer geeigneten Stelle werden die Schülerinnen und Schüler gebeten, den Text nicht weiterzulesen, sondern ihn wegzulegen. Nun legen die Schülerinnen und Schüler durch die oben genannten Fragen die Eckpunkte der Szene fest. Anschließend wird die

Szene von einer Gruppe von Schülerinnen und Schülern gespielt. Ziel ist es, im improvisierten Spiel mögliche weitere Handlungsverläufe (z. B. das Ende einer Geschichte) zu entwickeln.



TIPP

- Die Schülerinnen und Schüler, die die Szene improvisieren, stehen im Freeze (**siehe 5.1.1 Freeze**), bis die Lehrkraft ein akustisches Startsignal gibt (z. B. Klatschen). Die Szene endet wieder mit dem akustischen Signal und die Schülerinnen und Schüler beenden ihr Spiel im Freeze.
- Die Lehrkraft macht unterstützende Unterrichtsinhalte (z. B. bereits semantisierte Vokabeln im Fremdsprachenunterricht, Charaktereigenschaften einer Figur, Argumente für eine Diskussion, weitere thematische Punkte etc.) mittels Tafelanschrieb oder über eine Projektion zugänglich und hilft so den Spielenden.
- Die Lehrkraft gibt – sollte die Szene ins Stocken geraten – mit Einwüfen Hilfestellung und kündigt das Ende einer Szene an.
- Um mehr Schülerinnen und Schüler in die Improvisation einzubinden, bietet sich das Spielprinzip „Clap and Go!“ an: Die Beobachtenden

klatschen während der Improvisation an geeigneter Stelle, die Spielerinnen und Spieler gehen in ein Freeze, die Person, die geklatscht hat, nimmt die Haltung einer Spielerin oder eines Spielers ein, ersetzt sie oder ihn und gibt der Szene so einen neuen Verlauf.

Variation

Im (Fremd-)Sprachenunterricht kann zusätzlich die Aufgabe gestellt werden, die aktuellen Vokabeln in die Improvisation mit einzubauen. Gamification: Einem Impro-Team werden für die Verwendung von Vokabeleinheiten oder wichtigen Phrasen Punkte gegeben. So motiviert man Teams, im Spiel möglichst viele Inhalte des aktuellen Unterrichts mit einzubauen.

INFO

Gamification meint die Übertragung von spielerischen Vorgängen und Elementen in spielfremde Kontexte. Durch die Integration dieser spielerischen Elemente soll im Wesentlichen eine Motivationssteigerung erreicht werden.

(Siehe 7.2.3 Fremdsprachen/Nightmare at the mall!)



5.1.11.3 Aus dem Hut

Diese Methode vereint das Erzählen von Geschichten mit der geschickten Einbindung von Unterrichtsinhalten, die aus dem Hut gezogen und in einer Szene eingebaut werden müssen. Die Methode eignet sich insbesondere für das Zusammenfassen oder Festigen von Inhalten.

So geht's

Die Unterrichtsinhalte (z. B. Vokabeln, Fachbegriffe etc.) werden von den Schülerinnen und Schülern auf Zetteln stichpunktartig festgehalten. Diese werden daraufhin auf dem Boden der Spielfläche verteilt. Zwei bis drei Schülerinnen und Schüler beginnen eine improvisierte Szene zu spielen. Der Ort und die in der Szene handelnden Figuren werden zuvor festgelegt. Immer dann, wenn das Publikum laut Zettel! ruft, muss eine oder einer der Spielenden einen Zettel aufnehmen – eben bildlich aus dem Hut nehmen – und dessen Inhalt in die laufende Szene einbauen.



TIPP

Diese Methode ist anspruchsvoll und für spiel-
freudige Klassen geeignet.



Eigene Notizen:

(Siehe 7.2.3 Fremdsprachen/Wortschatzarbeit)



5.1.11.4 Es war einmal...

Die Schülerinnen und Schüler erzählen anhand von Satzanfängen spontan eine kleine Geschichte. Ziel der Übung ist die Förderung der Ausdrucksfähigkeit und des Sprachflusses der Lernenden.

So geht's

Die Schülerinnen und Schüler sitzen im Stuhlkreis und haben auf Wortkarten fünf Satzanfänge vor sich liegen. Zu jedem Satzanfang wird ein Satz gebildet. Die Reihenfolge darf nicht verändert werden. Es entsteht eine kurze Geschichte oder Abhandlung. Nach deren Beendigung beginnt die nächste Schülerin oder der nächste Schüler wieder mit dem ersten Satzanfang. Diese Übung ist nicht nur im Fach Deutsch denkbar, sondern beispielsweise auch im Fach Hauswirtschaft zur Erstellung eines Rezeptes.



TIPP

Die Schülerinnen und Schüler führen zusätzlich eine passende Bewegung oder Geste zu ihrem Satz aus. Dadurch wird die Behaltensleistung gesteigert und der Körpereinsatz fördert zudem die Motivation.

(Siehe 7.2.1 Deutsch/Erzählungen sinnvoll aufbauen – Reizwortgeschichte)

5.1.12 Maschine

Die Schülerinnen und Schüler bauen auf einer ausreichend großen Spielfläche nach und nach eine Maschine auf, indem jeder Schülerin bzw. jeder Schüler einen Baustein der Maschine darstellt. Er bzw. sie tut dies durch eine Körperhaltung und eine sich wiederholende Bewegung, die von einem selbst produzierten Geräusch begleitet wird. Die Methode eignet sich sehr gut für alle Lerninhalte, die (Bewegungs-) Abläufe zum Thema beinhalten (z. B. Physik: Stromkreis, Biologie: Wasserkreislauf u. v. m.).

So geht's

Nacheinander kommen die Schülerinnen und Schüler auf die Spielfläche und ergänzen laufend die Maschine. Dabei interagieren deren Komponenten. Zum Beispiel greift eine Hand immer wieder etwas auf, reicht weiter, lässt los oder die Hand der oder des anderen fängt einen fiktiven Gegenstand immer wieder auf.

(Siehe 7.2.5 Kunst/Werken und Gestalten/Werdengang eines Materials)

(Siehe 7.2.4 Gesellschaftswissenschaftliche Fächer/Nahrungsnetz im Ökosystem Wald)



Es ist reizvoll, die fertige Maschine auf Video aufzunehmen und dann mit dem Tempo der Aufnahme zu spielen. Durch die Veränderung des Rhythmus der Maschine können die Schülerinnen und Schüler die Wirkung der Geschwindigkeit wahrnehmen und im Anschluss versuchen, diese selbst umzusetzen.



5.1.13 Talkshow/Debatte

Wie in einer Debatte wird in einer Talkshow ein Thema diskutiert. Zusätzlich versetzen sich die Schülerinnen und Schüler ganz bewusst in verschiedene Charaktere. Das können historische Figuren, Figuren aus einem Roman oder fiktive Figuren, die in einem bestimmten Sachverhalt eine Rolle spielen, sein. Die Schülerinnen und Schüler argumentieren also aus einer bestimmten Rolle heraus zu einem vorgegebenen, möglichst kontroversen Thema.

So geht's

Zur Vorbereitung arbeiten die Schülerinnen und Schüler in Gruppen, in denen sie die Rollen vorbereiten, zum Beispiel die der Moderatorin bzw. des Moderators. Vier Gruppen (z. B. zwei pro, zwei kontra) erarbeiten die Rollen der Gäste der Talkshow. Diese fünf Gruppen entsenden später je eine Person, die die Rolle in der Talkshow spielt. Eine weitere Gruppe formuliert die Beobachtungsaufträge für die Zuschauerinnen und Zuschauer, die nach der Durchführung der Talkshow/Debatte zur Reflexion dienen.

Vorbereitung der Rollen in Gruppen:

- Die Moderatorin bzw. der Moderator (eine Gruppe):
Die Moderatorin bzw. der Moderator (oder die Gastgeberin bzw. der Gastgeber) der Talkshow moderiert die Show. Die Schülerinnen und Schüler überlegen, wie das Thema der Talkshow und die Gäste vorgestellt werden sollen. Sie denken sich Fragen aus, die die Diskussion am Laufen halten, und besprechen, wie die Diskussion beendet werden kann.
- Die Talkshow-Teilnehmerinnen und -Teilnehmer (vier oder mehr Gruppen):
Jede Gruppe ist für eine Rolle zuständig. Die Schülerinnen und Schüler bereiten für ihre Figur eine kurze Vorstellung vor, in der die Figur sich bezüglich des Themas positioniert. Sie sammeln überzeugende Argumente und recherchieren hierfür Zahlen und Fakten in den im Unterricht behandelten Materialien und/oder darüber hinaus. Dabei überlegen sie, welche Argumente die Rollen vorbringen könnten, und bereiten sich vor, darauf zu reagieren.
- Die Zuschauerinnen und Zuschauer (eine Gruppe):
Diese Gruppe formuliert einen Beobachtungsbogen, mithilfe dessen die Diskussion später reflektiert wird. Folgende Aspekte können im





Beobachtungsbogen Beachtung finden:

Wurden die Rollen überzeugend präsentiert? Konnte die Spielerin, der Spieler die Rolle durchgehend spielen? Haben sich die Diskutierenden an die Fakten gehalten? Welche Argumente wurden diskutiert?

Ablauf der Talkshow:

Die Moderatoren-Gruppe und die Gäste-Gruppen benennen jeweils ein Gruppenmitglied, das an der Talkshow teilnimmt.

Die anderen Gruppenmitglieder werden zusammen mit der Zuschauer-Gruppe Teil des Publikums. Sie können während der Talkshow Kommentare abgeben oder Fragen stellen.

Die Talkshow sollte so authentisch wie möglich durchgeführt werden. Dafür ist eine halbkreisförmige Sitzordnung förderlich. Die Schülerinnen und Schüler werden dazu angehalten, frei zu sprechen.

Nach Beendigung der Talkshow verlassen alle ihre jeweilige Rolle wieder. Im Anschluss wird die Talkshow reflektiert.

Alle Schülerinnen und Schüler, die als Moderatorin bzw. Moderator oder Gast an der Talkshow teilgenommen haben, berichten von ihren Erfahrungen und Gefühlen.

Die Zuschauerinnen und Zuschauer teilen auf der Basis des Beobachtungsbogens ihre Meinung mit. Abschließend wird in der Lerngruppe diskutiert, ob die Talkshow etwas an der eigenen Einstellung zum Thema verändert hat (*Was habe ich gelernt? Welches Argument hat mich am meisten überzeugt? War es gewinnbringend, das Thema aus verschiedenen Perspektiven zu beleuchten? Etc.*).

(7.2.4 Gesellschaftswissenschaftliche Fächer/ Entwicklungshilfe)

Eigene Notizen:



5.1.14 Stammtisch

Die Schülerinnen und Schüler unterhalten sich in einer gespielten Stammtischrunde ganz offen über ein Thema oder über eine (literarische) Figur und ihre Meinung zu dieser Person.

Bei der Methode Stammtisch wird in Szenen agiert, die realen Alltagssituationen sehr ähnlich sind und in denen die Schülerinnen und Schüler sprachlich handeln. Die Spielform erkundet Einstellungen, die im Schutz der Gruppe offen ausgetauscht werden und die die Mitglieder miteinander verbinden und von anderen abgrenzen.

Hierfür müssen die Schülerinnen und Schüler eigenes Erlebnismaterial anwenden, um die Figuren zu spielen, denn das Thema oder der Text liefert ggf. nur begrenzt Informationen über die Gruppen.

So geht's

Nach der Lektüre eines literarischen Texts oder im Rahmen der Auseinandersetzung mit einem Sachverhalt erhalten die Schülerinnen und Schüler die Aufgabe, zum Beispiel einen bestimmten Aspekt oder das Verhalten einer (literarischen) Figur am Stammtisch zu diskutieren.

Zunächst werden die Anzahl und die Rollen der später am Stammtisch Diskutierenden festgelegt. Dann wird die Klasse entsprechend in Gruppen

eingeteilt. Jede Gruppe bereitet nun für eine oder einen der am Stammtisch Diskutierenden mögliche Argumente vor. Je eine Person pro Gruppe spielt anschließend die vorbereitete Rolle am Stammtisch. Die übrigen Schülerinnen und Schüler sitzen als Zuschauende um den Stammtisch herum und beobachten die Diskussion bzw. machen Notizen für die sich anschließende Reflektionsphase



TIPP

Es sollten nicht mehr als vier bis fünf Personen an der Stammtisch-Diskussion teilnehmen.

Die Gruppen zur Vorbereitung der Rollen sollten nicht zu groß sein. Es empfiehlt sich, in großen Lerngruppen jeweils zwei Gruppen pro Rolle zu bilden und per Los zu entscheiden, welche der Gruppen ein Mitglied für die Diskussion an den Stammtisch entsendet.

Bei den zuschauenden und bei den spielenden Schülerinnen und Schülern kann nach dem Vorspielen durch Fragen der Lehrkraft ein Reflexionsprozess über die Thematik angestoßen werden.

(7.2.4 Gesellschaftswissenschaftliche Fächer/ Massentourismus)

Eigene Notizen:



5.1.15 Expertenrunde

Die Schülerinnen und Schüler nehmen die Rolle einer Expertin, eines Experten ein, wie zum Beispiel ...

...Expertinnen oder Experten für berühmte Persönlichkeiten (Wissenschaftler, Sportlerinnen, Musiker ...),

...Expertinnen oder Experten für einen Merksatz oder

...Expertinnen oder Experten für einen Unterrichtsinhalt.

So geht's

Die Expertinnen, die Experten nehmen einen Platz im Raum ein, entweder sitzen sie auf einem Stuhl oder sie stehen. Sie gehen ins Freeze. Die anderen Schülerinnen und Schüler können die Expertinnen und Experten durch Antippen zum Leben erwecken und bitten diese um die gewünschten Informationen. Danach friert die Expertin, der Experte wieder ein.

Variationen

- Die Expertinnen, die Experten erzählen aus ihrem Leben, die Schülerinnen und Schüler erraten die Person. (Um die Übung einfacher zu machen, können die Expertinnen, die Experten zu-

dem zielgerichtet befragt werden, wie zum Beispiel: Wie alt sind Sie geworden? Wo wurden Sie geboren?)

- Die Expertinnen, die Experten sind Touristenführer für Länder oder Städte.

(Siehe 7.2.6 Mathematik/Zahlen und Operationen/natürliche Zahlen: Grundrechenarten)



Schülerinnen und Schüler werden in der Rolle eines Experten oder einer Expertin unterstützt, wenn man Aufnahmen an authentischen Orten entstehen lässt (z. B. als Wissenschaftler vor einer Apparatur oder als Reporterin im Freien). Dabei eröffnet die Arbeit mit dem Greenscreen eine weitere digitale Dimension.

Eigene Notizen:



5.1.16 Personengasse

Bei der Personengasse handelt es sich um eine Art menschliche Allee, die aus zehn bis zwölf Schülerinnen und Schülern gebildet wird, wobei sich jeweils fünf bis sechs Schülerinnen und Schüler mit einem Abstand von etwa eineinhalb Metern gegenüberstehen. Jede Seite der Personengasse steht für eine bestimmte Figur oder eine Gruppe aus Figuren. Die Figuren können Protagonisten eines literarischen Texts sein oder in einem an der Realität orientierten Fallbeispiel (z. B. Dilemma-Situation im Fach Ethik etc.) agieren.

Eine weitere Figur X des literarischen Texts oder des Fallbeispiels, die sich in einer Konfliktsituation befindet, hält zu Beginn einen Monolog und geht anschließend langsam durch die Gasse. Von jeder Seite wird ihr dabei abwechselnd ein Satz gesagt. Diese Sätze tragen dazu bei, den inneren Konflikt der Figur X, die durch die Gasse geht, zu verdeutlichen bzw. zum weiteren Nachdenken anzuregen und den Konflikt zu intensivieren oder auch zu einer Lösung beizutragen. Dies geschieht durch die Offenlegung der Haltungen und Erwartungen der verschiedenen Personen gegenüber der Figur, die die Gasse durchschreitet.

So geht's

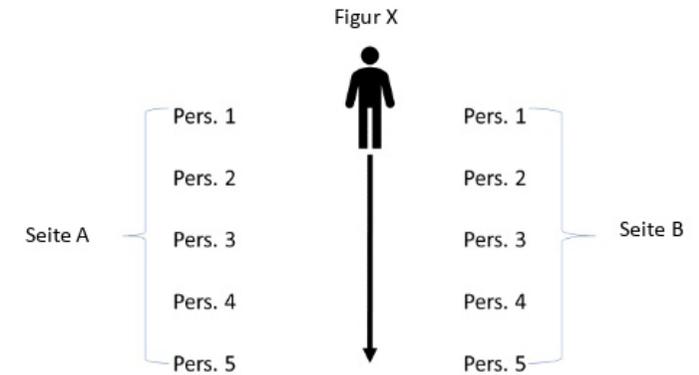
Die Vorbereitung der Personengasse erfolgt in drei Untergruppen. Zwei der drei Gruppen sind für die beiden Seiten A und B der Personengasse zuständig, die dritte Gruppe (zwei bis drei Schülerinnen und Schüler) erarbeitet den Monolog für die konfliktgeplagte Figur X.

Zunächst finden die Schülerinnen und Schüler der Untergruppen der Seiten A und B in Einzelarbeit einen Satz, den sie Figur X direkt sagen würden.

Danach treten die Gruppen A und B jeweils zusammen, um ihre Sätze zusammenzutragen, zu prüfen, dass kein Satz zweimal vorkommt, und – falls nötig – sprachliche Veränderungen oder Verbesserungen an den Sätzen vorzunehmen.

Die Gruppe der Schülerinnen und Schüler, die für den Monolog der Figur X zuständig ist, tauscht sich währenddessen im Gespräch über ihre Ideen aus und formuliert einen Monolog, in dem der Konflikt, in dem sich die Figur befindet, deutlich wird.

Nach einem Signalton erfolgt die Aufstellung und die Durchführung der Personengasse nach folgendem Schema:



Figur X durchschreitet langsam im Zickzack die Personengasse, indem sie sich abwechselnd den Personen 1 bis 5 (ggf. 6) jeder Seite in der Gasse zuwendet und sich den jeweiligen Satz anhört.



TIPP

Um eine Hilfestellung zu bieten, erhalten die Lernenden auf einem Arbeitsblatt Bildimpulse sowie kurze Fragen, die als Anregung für den Monolog oder die Sätze dienen können.

Nach dem Durchschreiten der Personengasse sollte die Person, die Figur X verkörpert, unbedingt Gelegenheit haben, die Rolle abzustreifen. Dies geschieht zum Beispiel durch Ausschütteln, Ablegen eines Requisites oder ein bewusstes Aus der Rolle herauspringen, da diese Methode sehr intensiv und eindrücklich ist.



5.1.17 Spiegeln

Beim Spiegeln liegt der Fokus auf der genauen Beobachtung des Gegenübers. Dadurch werden bewusste und kontrollierte Bewegungen geübt und die Wahrnehmung geschult.

So geht's

Die Schülerinnen und Schüler stehen sich in Paaren gegenüber. Eine oder einer übernimmt die Führung. Jede Bewegung, die sie oder er ausführt, muss vom Spiegelgegenüber genau abgebildet werden. Die Bewegungen sollten langsam, zu Beginn in Zeitlupe, ausgeführt werden. Sowohl die Mimik als auch die Gestik wird gespiegelt. Nach einiger Zeit wird die Führung gewechselt. Die Zuschauenden sollen nicht merken, wer die oder der Führende ist bzw. wann die Führung wechselt. Es darf auch die Ebene geändert werden (liegen, sitzen, stehen). Dabei ist zu beachten, dass der Spiegel und die Führungsperson den Blickkontakt nicht verlieren.

Variationen

- Spannend ist es manchmal, die Spiegelebene zu durchbrechen und den Spiegel zu berühren. Es können hierbei zum Beispiel die Handflächen aneinandergelegt werden.
- Eine dritte Spielerin, ein dritter Spieler ruft dem Spiegel Wörter zu (z. B. Gefühle, Gesten, Situationen), welche die Führungsperson in ihre Bewegungen einbauen muss. Das Spiegelbild muss entsprechend reagieren. Keiner der beiden darf den Fokus oder die Konzentration verlieren.
- Das Spiegelbild macht genau das Gegenteil von dem, was es im Spiegel sieht.

Eigene Notizen:



Eigene Notizen:

5.2 Objekt

Die Arbeit mit Objekten erweitert den praktischen Erprobungsrahmen, da man als aktive Person nicht unmittelbar im Fokus steht (siehe auch 5.2.3 Spiel mit Puppen). Damit können neben rein abstrakten Themen auch schwierigere Inhalte szenisch umgesetzt werden. Je abstrakter ein Gegenstand ist, desto mehr lässt er eine offene Interpretation zu. Ein Schlampermäppchen kann viele Charaktere darstellen, während zum Beispiel eine Zauberer-Handpuppe immer ein Zauberer bleibt.

5.2.1 Schattenspiel

Mit dem Schattenspiel lässt sich mit geringem Aufwand eine große ästhetische Wirkung erzielen. Außerdem bietet es die Möglichkeit, Irreales und Fantastisches darzustellen und, wenn man zusätzlichen Aufwand nicht scheut, jede Menge Special Effects. Im Schattenspiel bietet sich vor allem auch für schüchterne Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit, sich zu beteiligen, ohne direkten Kontakt zu den Beobachtenden zu haben.





a) Spiel unter einer Dokumentenkamera oder am Overhead-Projektor ohne Leinwand

Auf den Overhead-Projektor gelegte Gegenstände oder Schattenrisse aus Papier, auch kombiniert mit farbigen Folien, sowie an Stäbchen oder Folienstreifen geführte Figuren ergeben in der Projektion bereits eindrucksvolle Bilder. Insbesondere wenn mehrere Projektoren zur Verfügung stehen, können viele Schülerinnen und Schüler gleichzeitig ihre Ideen gestalten. Ein ähnlicher Effekt kann erzeugt werden, indem Gegenstände oder Gestaltungsmittel (Papier, Bilder, Objekte ...) unter eine Dokumentenkamera gelegt oder arrangiert werden.

(Siehe 7.2.1 Deutsch/Lesen – mit Texten umgehen: Geschichten zusammenfassen)



Overhead-Projektoren gehören nicht mehr zur Standardausstattung in Klassenzimmern, dennoch bietet sich die Arbeit damit für bestimmte Themen und Übungen an. Vor allem für das Schattenspiel oder beim Legen von ausgeschnittenen Figuren ist ein solches Gerät praktisch.

b) Schattenspiel mit Leinwand

Projiziert man ein Bild von hinten auf eine Leinwand, bleiben der Projektor und die am Projektor arbeitenden Schülerinnen und Schüler verborgen. Zusätzlich zu den Projektionen lässt sich personales Spiel integrieren, d. h., die Schülerinnen und Schüler spielen direkt hinter der Leinwand stehend.

Personen, Kulissen und Requisiten können dabei über den Overhead projiziert werden, was ein großes Spektrum an Darstellungsmöglichkeiten eröffnet.

Auch mit einem Beamer können solche Kulissen erzeugt werden. Hier kommen besonders Farben und auch bewegte Bilder zur Geltung. Mit einer einfachen PowerPoint-Präsentation entwickeln Schülerinnen und Schüler eine Dramaturgie oder einen bewusst gestalteten Ablauf. Auf diese Weise ist es möglich, authentisches Filmmaterial einzubinden.

So geht's

Eine Schnur quer über die Klassenzimmerbreite spannen (z. B. mithilfe von Kartenständern). Ein weißes Leintuch darüber hängen, eine Lichtquelle (ausrangierte Tageslichtprojektoren, Beamer, Dokumentenkamera ...) installieren und dann mithilfe von ausgeschnittenen Figuren oder mit dem Schatten der Schülerinnen und Schüler beginnen.

(Siehe 7.2.1 Deutsch/Lesen – mit Texten umgehen: Geschichten zusammenfassen)

(Siehe 7.2.1 Deutsch/Lyrik im Schattenspiel)



Einheiten zum Szenischen Lernen eignen sich zur digitalen Dokumentation. Foto- oder Filmaufnahmen stehen in Folgestunden bereit zur weiteren Bearbeitung. Das Fokussieren oder ein bewusst gewählter Bildausschnitt blenden beispielsweise das Klassenzimmersetting aus und lassen Arbeitsergebnisse besser wirken.



5.2.2 Kompositon

Von einem Unterrichtsinhalt ausgehend wird mittels eines sich im Klassenraum befindlichen Objekts eine Figur gestaltet, indem zum Beispiel ein Gegenstand aus dem Schulranzen Verwendung findet. Dabei stellen die Schülerinnen und Schüler einen Kausalzusammenhang zum Unterrichtsinhalt her: Sie begründen die Auswahl des Objekts und stellen an ihrem Gegenstand Details und Besonderheiten fest.

Die ausgewählten Objekte oder Figuren können den Impuls für eine Geschichte geben. In diesem Fall lassen sich unterschiedliche Objekte in einem Tableau zu einem neuen Ganzen zusammenfügen. Ein Unterrichtsinhalt wird komponiert. Als weiterführende Variation erforschen die Schülerinnen und Schüler das Bewegungsrepertoire eines Objekts (klappen, falten, klicken, öffnen, schieben ...) und legen ein Führungsmittel fest (Hand, Fäden, Stäbe ...).

So geht's

Eine Lerngruppe erhält den Auftrag, am Platz mit den gewählten Objekten eine Komposition (eine einfache Aufstellung der Objekte) bis hin zu einer Szene zu einem Thema zu entwickeln.



TIPP

Folgende Fragen können sich die Schülerinnen und Schüler bei der Arbeit stellen:

- *Warum hast du genau diesen Gegenstand ausgewählt?*
- *Welche markanten Charaktereigenschaften repräsentiert der ausgewählte Gegenstand?*
- *In welcher Beziehung stehen die Objekte zueinander?*
- *Wie verändert sich die Wirkung, wenn du deinen Gegenstand anders platzieren würdest?*

Animierte Gegenstände sind geeignet als Ausgangslage für filmische Projekte. Weil keine Menschen gefilmt werden, können die Schülerinnen und Schüler leichter aus sich herausgehen. Auch der Datenschutz ist hier kein Thema.



Fotocollagen: Fotos, die aus der Komposition von Objekten und Figuren entstehen, stellt man über systemeigene Apps in einer freien oder alternativen Reihenfolge zusammen. Schülerinnen und Schüler haben zudem die Möglichkeit, durch Variation in der Anordnung und durch *Zoomeffekte* eine weitere ästhetische Dimension zu erschließen.





TIPP

Bei der Arbeit mit Objekten bietet sich das Speeddating an: Spielpartnerinnen und -partner interagieren für ein kurzes Zeitintervall über ihre Objekte. Auf einen Impuls hin wird gewechselt. Runde um Runde werden die zu verhandelnden Inhalte durch Wiederholung vertieft.

(Siehe 7.2.1 Deutsch/Erzählen)



Die entstandenen Kompositionen können digital, zum Beispiel in Form eines Concept Boards (digitales Tool zur Visualisierung und zur Zusammenarbeit), festgehalten oder weiterbearbeitet werden. Unter Umständen entwickelt sich daraus eine Diskussion oder die Schülerinnen und Schüler hinterlassen Kommentare zu den entstandenen Arbeiten.

(Siehe 9. Glossar: Digitale Formate)





5.2.3 Spiel mit Puppen

Beim Puppenspiel treten Puppen oder auch Gegenstände ([Link: Installation und Komposition/Animation von Gegenständen](#)) an die Stelle der Schülerinnen und Schüler und verkörpern eine Handlung. Das Spiel mit Puppen ermöglicht den Schülerinnen und Schülern somit, eine Rolle zu übernehmen, ohne sich mit ihrem Körper darstellen zu müssen. Zudem ist beim Spiel mit vergleichsweise kleinen Puppen der Raumbedarf kleiner als beim personalen Spiel.

Mögliche Arten von Puppen:

Klassische Formen sind Marionetten, Stabpuppen oder Handpuppen. Die Hand wird hierfür mit einem Handschuh, einer Mütze oder Ähnlichem bekleidet. Zieht man ihr einen Strumpf über und öffnet zwischen Daumen und den anderen Fingern ein großes Maul, hat man, wenn man die Augen markiert hat, schon die Grundform der Strumpfpuppe.

Aber auch Alltagsgegenstände werden schnell zu Puppen, wie zum Beispiel eine Glasflasche, ein Kochlöffel ...

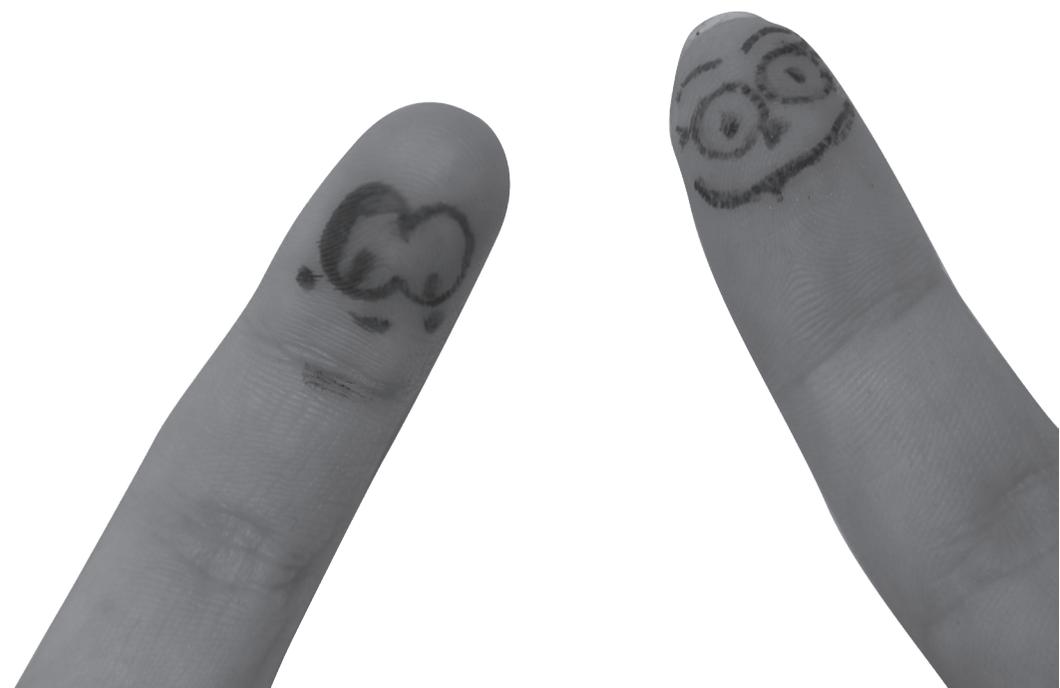
Wenn das Puppenspiel innerhalb der Klasse präsentiert werden soll, sollte die PuppenspielerIn bzw. der Puppenspieler möglichst in den Hintergrund treten, denn vor allem das sichtbare Gesicht der SpielerIn bzw. des Spielers nimmt der Puppe sehr viel Aufmerksamkeit. Bereits ein umgekippter Tisch oder der Flügel einer Tafel können eine Bühne bilden. Will man große Gruppen, etwa eine halbe Klasse, ohne übermäßigen Aufwand agieren lassen, genügt es, wenn sich jede SpielerIn bzw. jeder Spieler das Gesicht mit einem Blatt Papier abdeckt. Jüngere Schülerinnen und Schüler sehen die spielende Person nicht mehr, sondern konzentrieren sich auf die Figuren bzw. Puppen.



TIPP

Puppen haben für Schülerinnen und Schüler eine Stellvertreterfunktion, eine magische Ausstrahlung und eine therapeutische Bedeutung. Sie sind ein Abbild des Menschen, in das viel hineingedacht werden kann: Persönlichkeit, Charakter und Verhaltensweisen. Eine Puppe widerspricht nicht, sie muss das sein, was wir wollen. Puppen sind oft auch Vermittler zwischen Lehrkräften und Schülerinnen sowie Schülern.

Den Schülerinnen und Schülern fällt das Puppenspiel unter Umständen leichter, wenn eine Kennenlernrunde mit den Puppen vorgelagert wird, um den Puppen eine Biografie zu geben.





So geht's

Die Lehrkraft, eine Mitschülerin oder ein Mitschüler fragt die Puppe und die Puppenspielerin, der Puppenspieler antwortet für die Puppe:

- *Wie alt bist du?*
- *Wie bist du zu deiner Besitzerin, deinem Besitzer gekommen?*
- *Warum magst du sie oder ihn so gerne oder nicht so gerne?*
- *Was hast du schon alles erlebt? Kannst du eine Geschichte über dich erzählen?*
- ...

(Siehe 7.2.3 Fremdsprachen/Kommunikative Kompetenzen verbessern – Dialoge)



Mittels eines Trickfilms können die im Szenischen Lernen verwendeten Objekte digital festgehalten oder erweitert werden. *Die Stop-Motion-Technik*, eine Animationstechnik, bietet sich hier an. Einzelne Bilder werden aneinandergereiht, wodurch die Illusion eines bewegten Bildes entsteht. Bezogen auf das oben beschriebene Spiel mit der Puppe geht man folgendermaßen vor: Die Schülerinnen und Schüler schreiben Antworten

auf die oben gestellten Fragen in vorgefertigte Sprechblasen. Dann wird ein Trickfilm (Stop Motion) erstellt, indem die Schülerinnen und Schüler der Reihe nach Fotos der Puppe in einer entsprechenden Haltung mit ihrer Sprechblase (vor schwarzem Hintergrund) machen. Diese werden dann zusammengeschnitten, wodurch ein variationsreicher Film zum Thema entsteht.

Eigene Notizen:



5.3 Stimme und Klang

5.3.1 Chorisches Sprechen

Chorisches Sprechen bezeichnet gemeinsames und gleichzeitiges Sprechen in der Gruppe.

Was chorisches Sprechen leistet:

- Das Nachsprechen eines lautlichen Vorbilds, ohne über andere sprachliche Aspekte nachdenken zu müssen, fördert die Automatisierung.
- Die Sprachproduktionszeit wird erhöht.
- Chorisches Sprechen hat einen hohen Memorierungseffekt.
- Der Schutz der Gruppe ermöglicht ein sicheres Gefühl beim Üben neuer Laute bzw. Inhalte.

So geht's

- Vorsagen – nachsagen
Die Lehrerin oder der Lehrer spricht ein Wort (einen Satz, eine Zeile ...) vor, die Gruppe bzw. die Klasse spricht im Chor nach. Es können auch mehrere Gruppen gebildet werden, eine Gruppe spricht vor und die andere ist die Zuschauergruppe und gibt Feedback. Eine Schülerin oder ein Schüler ist die Vorsagerin, der Vorsager, indem sie bzw. er aus der Reihe tritt und den Satz sagt.
- Gehen und sprechen
Die Gruppe geht durch den Raum und ein Text wird gemeinsam chorisches gesprochen oder gelesen.
- Gehen, sprechen, wiederholen, automatisieren
Die Schülerinnen und Schüler gehen durch den Raum und sprechen zum Beispiel die Sätze einer Definition chorisches. Sie beginnen mit dem 1. Satz, dann sprechen sie den 1. und 2. Satz, dann den 1., 2. und 3. Satz etc.
- Gedichte im Chor lesen
Mehrere Gruppen erhalten das gleiche Gedicht. Jede Gruppe bekommt Zeit, den Text zu üben, und überlegt, welche Zeile im Gedicht chorisches oder als Solo gesprochen wird. Danach folgt eine Präsentation der einzelnen Gruppen, ggf. mit einer Feedbackrunde.

Eigene Notizen:



TIPP

Die Impulsgeberin oder der Impulsgeber atmet hörbar ein und gibt damit den Startschuss zum gemeinsamen Sprechen.

(Siehe 7.2.2 Deutsch als Zweitsprache/Personalpronomen)

(Siehe 5.4.2 Info-Kästchen Mnemotechnik)

5.3.2 Rhythmisierung

Durch rhythmisches Sprechen wird die Begriffsfolge zu einer Art Melodie, die das Erlernen stark unterstützt. Als Variation lässt sich die Lautstärke ändern, ggf. eine Geste bzw. Körperhaltung dazu nehmen und es wird im Chor oder Kanon gesprochen oder gesungen. Zusätzlich können perkussive Geräusche unterstützend wirken (Beat Box, Bodypercussion, Stampfen, Klopfen etc.).

So geht's

Als erste Übung bietet es sich an, die Schülerinnen und Schüler im Kreis aufzustellen, damit sich alle sehen können. Dann beginnt das rhythmisierte Sprechen. Dabei werden die Silben betont (Silbenklatschen kennen alle aus der Grundschule).



TIPP

Insbesondere Gedichte, Merksätze, Formeln, grammatikalische Begriffe und zum Beispiel Verbformen eignen sich dafür, rhythmisch gestaltet oder gesungen zu werden.

(Siehe 7.2.1 Deutsch/Die vier Kasus)



5.3.3 Klangcollage

Mithilfe einer Klangcollage kann ein Text von einer Schülerinnen- bzw. Schülergruppe oder von der ganzen Lerngruppe zum Klingen gebracht werden. Wörter, die den Schülerinnen und Schülern für den Inhalt des Texts besonders wichtig erscheinen, werden betont. Weitere Geräusche schaffen Atmosphäre.

So geht's

Die Schülerinnen und Schüler erhalten den Arbeitsauftrag, eine Klangcollage zu einem Gedicht zu entwickeln. Sie treffen hierfür zum Beispiel folgende gestalterische Entscheidungen:



TIPP

Jede Form von Text eignet sich für die Gestaltung einer Klangcollage. Die Schülerinnen und Schüler entwerfen einen Regieplan für den gesamten Text und präsentieren ihre Ergebnisse den Zuhörenden, die mit dem Rücken zu den Vortragenden sitzen und sich ganz auf das Hörerlebnis konzentrieren.

(Siehe 7.2.1 Deutsch/Lyrik)

5.3.4 Stimmenskulptur

Aus den Sätzen, Phrasen oder Wörtern einzelner Schülerinnen und Schüler entsteht eine Komposition, die von einer Leiterin bzw. einem Leiter dirigiert wird. Mit dieser Form des Szenischen Lernens ist zum Beispiel eine vertiefte Einsicht in Handlungsmotive, Emotionen und Gedanken einer literarischen, ggf. auch historischen Figur möglich. Das stimmliche Erforschen ermöglicht einen besonderen emotionalen Zugang und fördert so die sinnliche Wahrnehmung von Unterrichtsinhalten.

So geht's

Aus einem Text entnehmen die Schülerinnen und Schüler Zitate einer ausgewählten Figur oder generieren Subtext für diese. Diese Sätze werden nun gleichzeitig, im Kanon oder nacheinander gelesen oder frei vorgetragen. Dadurch entsteht eine Stimmenskulptur.

Aufstellung der Stimmenskulptur

1. Die Darstellerin, der Darsteller der Figur sitzt der Klasse auf einem Stuhl gegenüber. Neben und hinter dem Stuhl muss ausreichend Platz sein.
2. Die Schülerinnen und Schüler, die einen Satz

Sprecher:	Stimme:	Klang:	Text:
<ul style="list-style-type: none"> - solo - mit verteilten Rollen - abwechselnd - zeitversetzt - ... 	<ul style="list-style-type: none"> - langsam/schnell - flüssig/unterbrochen - traurig/fröhlich - ... 	<ul style="list-style-type: none"> - Vokale dehnen - im Stakkato sprechen - Geräusche machen (z. B. Klatschen) - Instrumente einsetzen (Trommel, Klangholz ...) - ... 	<ul style="list-style-type: none"> - Wörter / Verse wiederholen - Wörter / Verse umstellen - Wörter / Verse abbrechen - ...



- einbringen wollen (ca. zehn), stellen sich nacheinander hinter der Figur auf und sprechen ihren Satz.
3. Die Darstellerin, der Darsteller der Figur hört sich die Sätze seiner bzw. ihrer Mitschülerinnen und Mitschüler der Reihe nach noch einmal an.
 4. Während die Sätze ein drittes Mal gesprochen werden, entscheidet sie bzw. er, welche Sätze sie bzw. er behalten möchte. Die Sprecherinnen und Sprecher der nicht gewünschten Sätze setzen sich wieder.
 5. Jetzt wird die Figur von der Lehrkraft aufgefordert, mögliche, ihr noch fehlende Sätze zu ergänzen, die dann von freien Schülerinnen und Schülern übernommen werden.
 6. In einem weiteren Durchgang entscheidet die Figur, welche Sätze sie näher an sich heranholen will, welche an ihrer Position bleiben sollen und welche in größerer Entfernung positioniert werden sollen, bis für alle Sätze der passende Ort gefunden ist.
 7. Nun wird die Stimmenskulptur von der Lehrkraft dirigiert, indem sie die näheren Sätze öfter drannimmt als die weiter entfernten. Das Tempo wird durch Wiederholung und Überlappung der Sätze gesteigert, der Eindruck intensiver.

Nach Beendigung der Stimmenskulptur fragt die Lehrkraft, ob der Eindruck so für die Darstellenden der Figur gestimmt hat, entlässt sie bzw. ihn aus der Rolle und fragt, wie es geht. Im Anschluss erfolgt die Reflexionsphase mit der gesamten Klasse.

(Siehe 7.2.1 Deutsch/Literarischer Text: Zugang zu Protagonistin oder Protagonist)



Audiomaterial wird beispielsweise mit entsprechenden Aufnahmefiltern (z. B. Roboterstimme, Telefonstimme, Stimme eines Außerirdischen) bei der Entstehung gezielt ästhetisiert. Interessant ist es auch, mit einer einzelnen Stimme durch Mehrfachaufnahmen einen Chor zu gestalten. Natürliche Geräusche (Straßenlärm, Stimmen im Schulhaus, Vogelgezwitscher) lassen sich schnell und unkompliziert festhalten und bilden damit einen authentischen klanglichen Hintergrund.

Eigene Notizen:



5.3.5 Science-Poetry-Slam

Bei dieser Vortragsform geht es darum, wissenschaftlich fundierte Präsentationen so zu inszenieren, dass sie pointiert, mitreißend, anschaulich und auch witzig wirken. Wissenschaftliche Fakten sollen so verpackt werden, dass sie in einem vorgegebenen zeitlichen Rahmen (fünf bis zehn Minuten) dem Bühnenformat eines Poetry-Slams entsprechen. Neben der inhaltlichen Richtigkeit wird über das Szenische Lernen bewusst die Art und Weise des Vortrags in den Vordergrund gestellt. Grundsätzlich gelten ähnliche Bewertungskriterien wie bei einem gewöhnlichen Referat, die Gewichtung der Vortragsart ist jedoch anders. Hier treten bekannte inszenatorische Mittel ins Zentrum der Bewertung (Blick, Intonation, Dramaturgie, Einsatz von Humor und Ironie ...).

So geht's

Schülergruppen erarbeiten einen Science-Slam nach vorher benannten Kriterien (Dauer, Einbezug von Quellen, Nutzung einer Präsentationssoftware...). Als Team sind sie dafür verantwortlich, wissenschaftlich korrekt zu recherchieren, Fakten zu sammeln und diese entsprechend zu präsentieren. Dabei gibt es einen gestalterischen Korridor, der beispielsweise auch mehrere Präsentierende zulässt.



TIPP

Bewährte Science-Slams können auch als theatrale Intervention einem breiteren Publikum als dem Klassenverband vorgestellt werden, vielleicht als humorvolle Wissenschaftspause an einem ganz normalen Schultag.

Eigene Notizen:

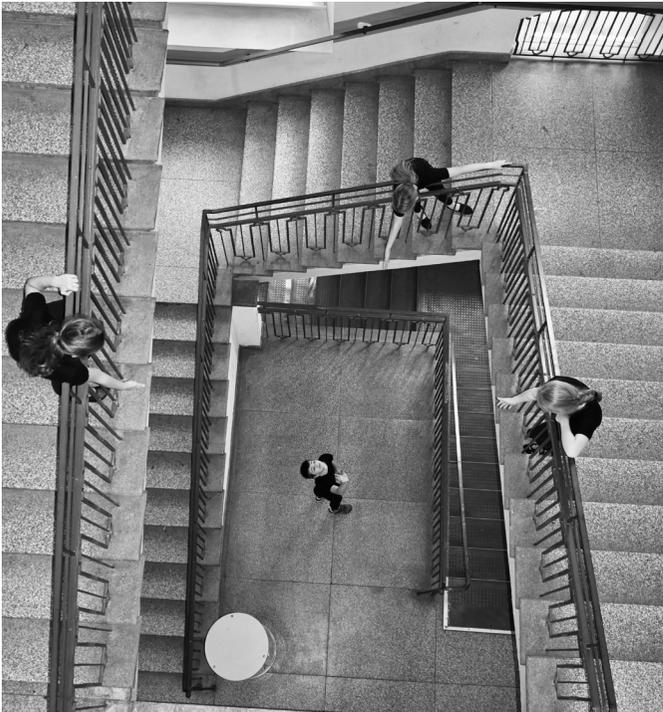
Lined area for taking notes.





5.4 Raum

Beim Szenischen Lernen bezieht sich der Begriff Raum auf den tatsächlichen oder imaginären Ort, an dem sich die Aktivität abspielt. Dem Raum kommt eine entscheidende Rolle bei der Schaffung von Atmosphäre, der Gestaltung von Interaktionen und der Unterstützung der Handlung zu. Dabei wird er sowohl konkret als auch abstrakt und durch verschiedene Elemente wie Requisiten, Licht, Klang und Bewegung vermittelt (durch gezielte Lichteinstellungen werden



verschiedene Räume hervorgehoben, genaue Bewegungen der Spielenden können Begrenzungen des Raumes darstellen, das Spiel mit Lautstärke schafft Klangräume).



TIPP

In der Regel reicht es, wenn der Ort konkret benannt wird. Gegebenenfalls wird ein Raum mittels einer Projektion dargestellt.

Eigene Notizen:



5.4.1 Raumlaut

Die Übung des Raumlauts ist sehr gut geeignet, um Räume kennenzulernen bzw. Räume bewusst wahrzunehmen. Der zu erkundende Raum ist meist der, in dem die Schülerinnen und Schüler arbeiten, lernen und üben. Wohlbefinden und Sicherheit tragen dazu bei, eine angenehme Lernatmosphäre zu gestalten.

Bei dieser Übung werden neben der Raumwahrnehmung die Mitschülerinnen und Mitschüler aus dem Augenwinkel beobachtet, ansonsten sind Zusammenstöße unvermeidbar. Das heißt mehrere Dimensionen der Wahrnehmung werden geübt.

So geht's

Die Schülerinnen und Schüler gehen zielgerichtet auf einen frei gewählten Punkt im Raum zu. Jede, jeder bleibt bei sich, nur das Ziel wird fixiert. Die Schülerinnen und Schüler achten dabei auf einen aufrechten, neutralen Gang, auf einen zielstrebigem Blick und gehen in Tempo 3 (siehe Info-Kasten: Tempi). Sobald der Zielpunkt erreicht wird, hält man kurz inne, sucht sich ein neues Ziel aus und geht wieder auf direktem Wege darauf zu. Die Lehrkraft legt fest, wie viele Ziele erreicht werden sollen. Falls man einer anderen Person

begegnet, hält man kurz inne und wartet, bis der Weg zum Ziel frei ist. Ist das letzte Ziel erreicht, bleibt die Schülerin, der Schüler im Freeze stehen und wartet, bis alle stillstehen.

(Siehe 5.1.1 Freeze)

Variationen

- Um den Raum noch besser zu nutzen, erhalten die Schülerinnen und Schüler die Aufgabe, immer dort hinzugehen, wo sie eine Lücke sehen. Sie gehen weiterhin gerade Linien.
- In der Turnhalle können die aufgemalten Linien als gerade Wege verwendet werden. Wenn man jemandem begegnet, wird die Richtung gewechselt.
- Die Lehrkraft gibt verschiedene Tempi vor.
- Die Schülerinnen und Schüler nehmen die anderen bewusst wahr. Sie schauen die anderen an, lächeln ihnen zu.
- Die Schülerinnen und Schüler erhalten von der Lehrkraft eine Zahl (5 oder 10 oder 15). Wenn sie ein Ziel erreicht haben, zählen sie ihre Zahl und visieren ein neues Ziel.
- Die Schülerinnen und Schüler nehmen bewusste, abrupte Richtungswechsel vor.
- Die Lehrkraft verkleinert optisch oder verbal den Raum. Je enger der Raum, desto höher die Konzentration und die Umgebungswahrnehmung.

- Der Raumlaut wird mit einer Partnerin oder einem Partner ausgeführt. Die oder der Vordere schließt die Augen, die oder der Hintere führt. Sobald ein Punkt im Raum erreicht ist, tippt die oder der Hintere die Vordere oder den Vorderen an. Diese, dieser öffnet kurz die Augen wie ein **Fotoapparat** und prägt sich ein, was sie/er sieht. Das kann eine Wortkarte sein, die aufgehängt wurde, ein Bild oder eine Person. Von Wortkarte zu Wortkarte geführt entsteht so auch ein Satz. Dieser wird dann zum Beispiel an der Speaker's Corner (siehe 5.4.6) verkündet.



TIPP

Diese Übung eignet sich sehr gut als Warm-up und dient der Präsenzverbesserung durch einen bewussten Blick und die gerade Haltung.

INFO

Tempi

Die Tempo-Skala reicht in der Regel von 0 bis 5, wobei 0 Stehen bedeutet, 1 Slow Motion, 3 ein mittleres Gehtempo und 5 schnellstmögliches Gehen (NICHT Rennen!).



5.4.4 Installation im Raum

In einem ausreichend großen Raum, auch außerhalb des Klassenzimmers, zum Beispiel auf dem Schulhof, stellen die Schülerinnen und Schüler räumlich Unterrichtsgegenstände dar. Dies kann ausschließlich mit dem Körper, aber auch unter Einbezug verschiedener Hilfsmittel geschehen. Insbesondere Unterrichtsinhalte der MINT-Fächer lassen sich durch diese Methode gut darstellen.

So geht's

Je nach Arbeitsauftrag stellen sich die Schülerinnen und Schüler auf, zum Beispiel in Form einer geometrischen Figur, als Funktion etc., oder sie erhalten den Auftrag, diese mit Hilfsmitteln im Raum zu konstruieren.

(Siehe 7.2.6 Mathematik/Link zu Lagebeziehung/
Konstruktion von Dreiecken)



Es ist ein besonderes Erlebnis, wenn an anderen Orten als dem Klassenzimmer gelernt wird. Um diese Wahrnehmungen zu dokumentieren oder Perspektiven zu wechseln, sind Foto- oder Filmaufnahmen aus größerer Distanz (z. B. ein Foto aus einem Klassenzimmerfenster des 3. Stocks) gut geeignet. Damit haben auch aktive Spielerinnen und Spieler im Nachhinein die Möglichkeit, ein Arbeitsergebnis zu sehen.



Eigene Notizen:



5.4.6 Speaker's Corner

Eine Schülerin oder ein Schüler steht auf einer Erhöhung (Stuhl, klappbares Trittbrett) und präsentiert. Sobald die Präsentation beendet ist, applaudiert das Publikum.

Es findet eine natürliche Differenzierung statt, da die Schülerin oder der Schüler selbständig entscheidet, wie viel sie oder er sagt bzw. wie lange seine oder ihre Aktion dauert. Eine sogenannte Speaker's Corner ist im Klassenzimmer immer verfügbar und ohne großen Aufwand jederzeit einsetzbar.

So geht's

Je nach Arbeitsauftrag wählt jede Schülerin und jeder Schüler, durch den Raum laufend, einen Satz, ein Wort, eine Aussage etc. aus und stellt sich zur Präsentation auf den Stuhl.

Variationen

- Üben von Textstellen, unbekanntem oder schwierigen Wörtern
- Modulation der Stimme
- Objekte vorstellen, zeigen, anpreisen ...
- pantomimisches Darstellen von Stimmungen mit Mimik und Gestik (glücklich, traurig, gelangweilt, cool, verärgert, verliebt, schläfrig ...)

- Automatisieren (z. B. Einmaleins-Reihen)
- Reflexion einer Unterrichtsstunde



TIPP

Vermeiden von Schlangen vor der Speaker's Corner:

- Nach der Präsentation darf die Schülerin bzw. der Schüler eine neue Spielerin bzw. einen neuen Spieler bestimmen.
- Die Schülerinnen und Schüler zählen bis zehn und gehen dann erst in die Speaker's Corner.
- Es können auch mehrere Podeste eingesetzt werden.

(Siehe 7.2.1 Deutsch/Lektüre einer Ganzschrift)

6. Nachbereitung

Analog zum Einstieg ist auch ein bewusster Ausstieg aus der jeweiligen Methode des Szenischen Lernens sinnvoll. Ein deutliches Abschlusszeichen signalisiert den Schülerinnen und Schülern, dass die Übung beendet ist. Dies geschieht mittels eines akustischen Zeichens, beispielsweise durch Gong, Klangschale oder ein einfaches Klatschsignal. Oft wirkt aber auch schon der Applaus der Beobachterinnen und Beobachter nach einem präsentierten Standbild auflösend.

An den Ausstieg schließt sich unmittelbar die Nachbereitung durch ein Feedback, eine Reflexion oder eine Bewertung an. Feedback erhält man von einer Lehrkraft, den Mitschülerinnen und Mitschülern. Danach haben die Lernenden die Möglichkeit, ihr Verhalten zu reflektieren, zu überdenken oder zu verändern. Reflexion hingegen setzt sich bewusst mit eigenen Erlebnissen auseinander, um wertvolle Erkenntnisse und Schlüsse zu ziehen.

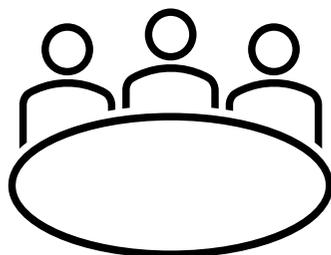
6.1 Feedback und Reflexion

6.1.1 Feedback

Feedback kann eine Rückmeldung auf Sachebene oder auf Personenebene sein. Man informiert die andere oder den anderen, was man von ihr bzw. ihm gehört und/oder gesehen bzw. wie man sie/ihn erlebt hat und wie dies wirkt. Feedback ist ein Prozess, der prüft, vergleicht und untersucht, um Lehr- und Lernprozesse besser zu verstehen und daraus zu lernen. Wichtig ist, dass nicht die Schülerin oder der Schüler als Person bewertet werden, sondern ihre bzw. seine Performance.

Feedback ist lernwirksam, wenn ...

- ... wertschätzend und konstruktiv formuliert wird.
- ... konkrete Anregungen für das weitere Vorgehen genannt werden.
- ... empathisch und respektvoll agiert wird.

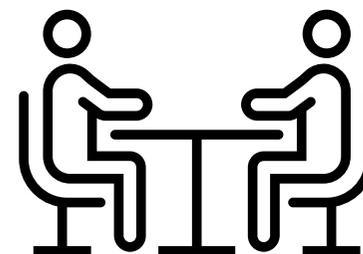


6.1.1.1 Expertenrunde

So geht's

Vor einer Präsentation werden drei bis fünf Expertenkarten an Schülerinnen und Schüler verteilt. Auf den Expertenkarten stehen Beobachtungsaufträge, die im Feedback Verwendung finden können. Die Beobachtungsaufträge beziehen sich zum Beispiel auf die korrekte Wiedergabe des Lerninhalts oder auf die Qualität der Präsentation (siehe 7.2.6 Mathematik/Zahlen und Operationen oder 7.2.1 Deutsch/Rechtschreibstrategien).

Nach Beendigung der Präsentation begeben sich Schülerinnen und Schüler in die Rolle der Expertinnen und Experten. Dies kann sowohl im Raum verteilt als auch im Rahmen einer Diskussionsrunde erfolgen. Die Schülerinnen und Schüler können die Experten aufsuchen und in einem Vier-Augen-Gespräch ihr Feedback erhalten (Feedback im Schonraum) oder hören im Plenum zu.



Beispiele für Expertenkarten:

Beobachte, ob die Spielerin, der Spieler laut, deutlich und im ansprechenden Tempo spricht!

Beobachte, ob die/der Vortragende lebendig und ausdrucksvoll spricht!

Beobachte, ob die/der Vortragende sich an alle wichtigen Inhalte erinnern kann und diese verständlich wiedergibt!

6.1.1.2 Vier-Ecken-Methode

So geht's

In den vier Ecken des Klassenzimmers werden verschiedene Aussagen bzw. Fragen zum Unterricht ausgelegt oder an der Wand befestigt. Die Schülerinnen und Schüler verteilen sich gleichmäßig in den Ecken und äußern sich zur jeweiligen Aussage oder Frage. Sie überlegen sich, wie etwaige Mängel ausgeglichen werden könnten. Ihre Ergebnisse halten sie auf Plakaten schriftlich fest. Zur Dokumentation und weiteren Bearbeitung werden die fertigen Plakate aufbewahrt und zu einem späteren Zeitpunkt wieder betrachtet. Die Schülerinnen und Schüler sollten nach Beendigung der Vier-Ecken-Methode nochmals die Möglichkeit haben, die Tipps umzusetzen.

Beispiel für die Umsetzung:

Arbeitsauftrag: Die Schülerinnen und Schüler haben Standbilder zu verschiedenen Lerninhalten gebaut. Daran anschließend erfolgt eine Feedbackrunde in Form der Vier-Ecken-Methode.

Ecke 1: Darstellung des Standbildes (Sind die Schülerinnen und Schüler in ihrer Rolle geblieben? Wurde das Freeze eingehalten?) (siehe 5.1.1 Freeze)

Ecke 2: Inhalt des Standbildes (Ist ein Themenbezug gegeben? Ist die dargestellte Situation erkennbar? Ergibt die Interpretation Sinn?)

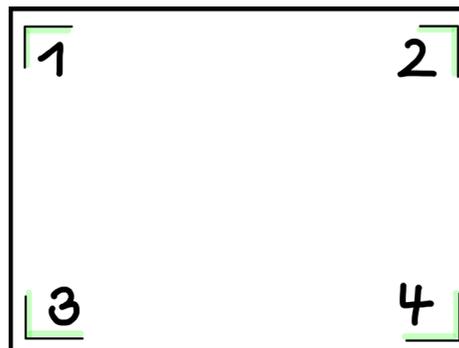
Ecke 3: Personen in der Rolle (Wie werden Gefühle umgesetzt? Sind Mimik und Gestik stimmig?)

Ecke 4: Aufbau der Szene (Wurden die drei Ebenen beachtet? Wurde der Raum passend gewählt?) (siehe 5.1.2 Standbild Info-Kasten und siehe 5.4 Raum)

Je nach Leistungsniveau und Alter der Schülerinnen und Schüler können die geschlossenen Fragen in offenere Fragestellungen umgewandelt werden.

Variationen

Es werden Bewertungen in den Ecken verteilt (Ecke 1: übertrifft die Erwartungen, Ecke 2: trifft zu, Ecke 3: trifft teilweise zu, Ecke 4: trifft nicht zu). Die Lehrkraft liest eine Aussage vor und die Schülerinnen oder die Schüler ordnen sich zu, zum Beispiel „Die Gruppe hat den Inhalt richtig dargestellt“.



6.1.1.3 Lieblingsmoment

Jede Schülerin und jeder Schüler schreibt einen Satz zu einem konkreten Lieblingsmoment der Unterrichtsphase auf einen Zettel. Die Zettel werden von der Lehrkraft eingesammelt und unkommentiert vorgelesen. Die Schülerinnen und Schüler entscheiden selbständig, ob sie zu bestimmten Inhalten ein ausführlicheres Feedback erhalten oder geben möchten.

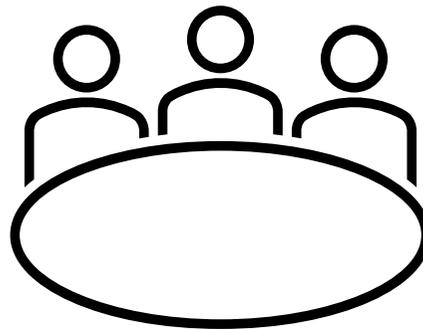
Variation

Die Schülerinnen und Schüler verteilen sich im Raum und stellen ihren Lieblingsmoment in einem Einzel-Standbild dar. Wenn alle stehen, tippt die Lehrkraft einzelne Agierende an. Die Schülerinnen und Schüler nennen ihren Lieblingsmoment.



6.1.1.4 Konferenz

Zu Beginn der Unterrichtsphase wird eine Protokollvorlage ausgeteilt (siehe Anhänge/Protokollvorlage). Ein Teil der Schülerinnen und Schüler, die Zusehenden, erhält den Arbeitsauftrag, die Präsentation der aktiven Gruppe genau mitzuverfolgen und sich Notizen zu machen. Anschließend treffen sich die Protokollanten an Gruppentischen. Jede Gruppe bestimmt eine Konferenzleiterin oder einen Konferenzleiter. Schriftführer, Zeitmesser und Regelwächter sind weitere Rollen, die die Schülerinnen und Schüler einnehmen. Die Konferenzleitung eröffnet die Konferenz und geht die einzelnen Punkte der Protokollvorlage durch. Zu jedem Punkt werden die dazu besprochenen Inhalte von der Schriftführerin oder dem Schriftführer notiert und so für die nächste Unterrichtseinheit festgehalten.



Eigene Notizen:

A series of horizontal lines for taking notes, contained within a green rectangular border.

6.1.1.5 Meinungslinie

Es wird eine Linie gezogen, entweder durch ein Seil, ein Klebeband oder eine imaginäre Linie mit einem Anfangs- und Endpunkt. Die Lehrkraft legt fest, welche Äußerung die Enden und Punkte der Linie bedeuten (trifft zu bis trifft gar nicht zu). Dann macht sie oder eine Schülerin bzw. ein Schüler Aussagen oder stellt Fragen das Gesehene betreffend. Alle anderen positionieren sich auf der Linie und geben so ihre Meinung kund. Dies kann auch nonverbal geschehen und mit einer Geste verstärkt werden.

Variation

Der rasende Reporter

Nachdem die Schülerinnen und Schüler sich entlang der Linie positioniert haben, geht die Lehrkraft oder eine Schülerin oder ein Schüler mit einem imaginären Mikrofon durch die Reihen und befragt die Schülerinnen und Schüler zum Thema: *Was hat dir am besten geholfen? Welchen Begriff kannst du schon sicher? Wie hast du dir die Bruchbegriffe am besten gemerkt? Was würde dir helfen?*

Beispiel:

Ich kann Bruchbegriffe richtig zuordnen.

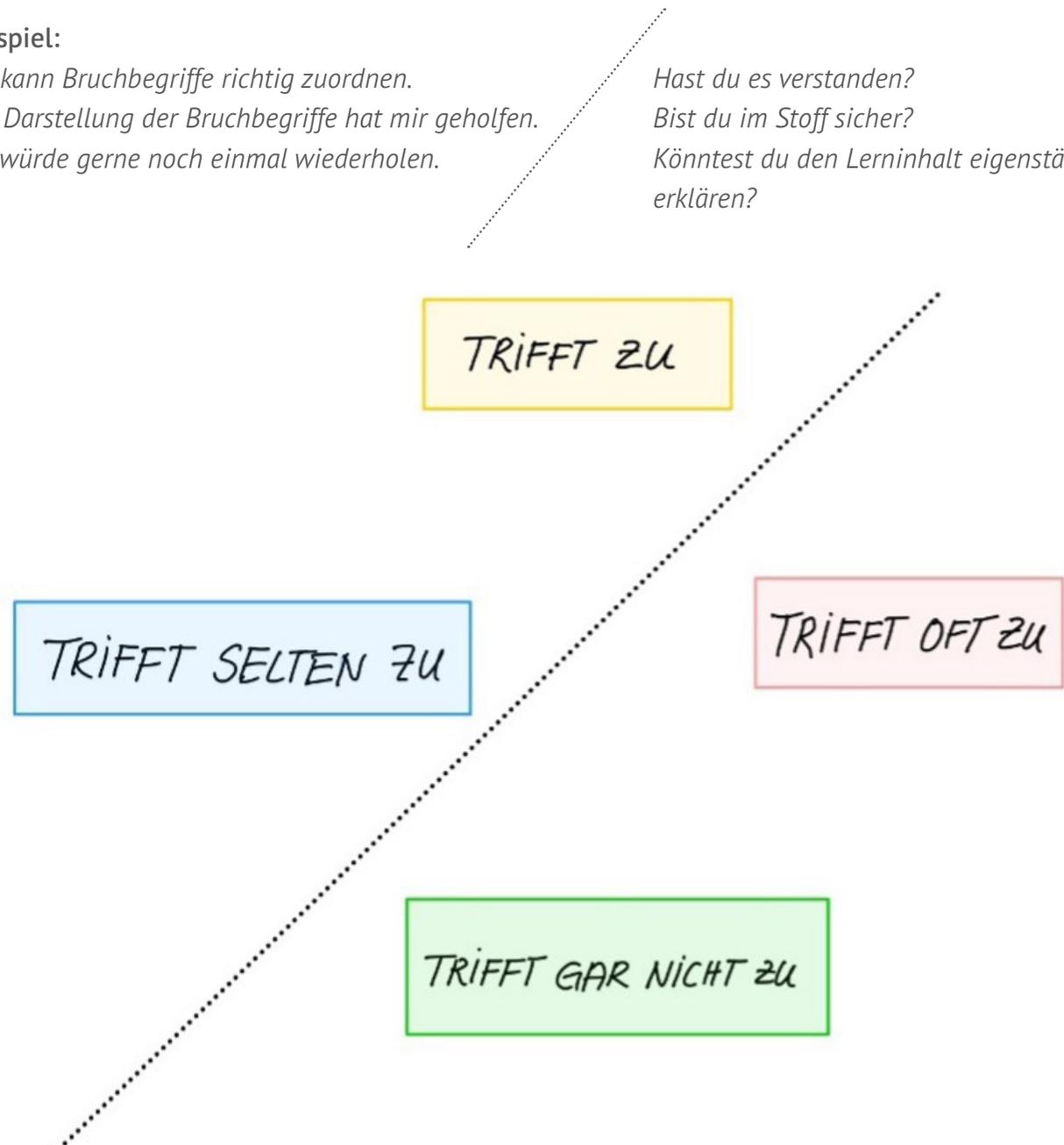
Die Darstellung der Bruchbegriffe hat mir geholfen.

Ich würde gerne noch einmal wiederholen.

Hast du es verstanden?

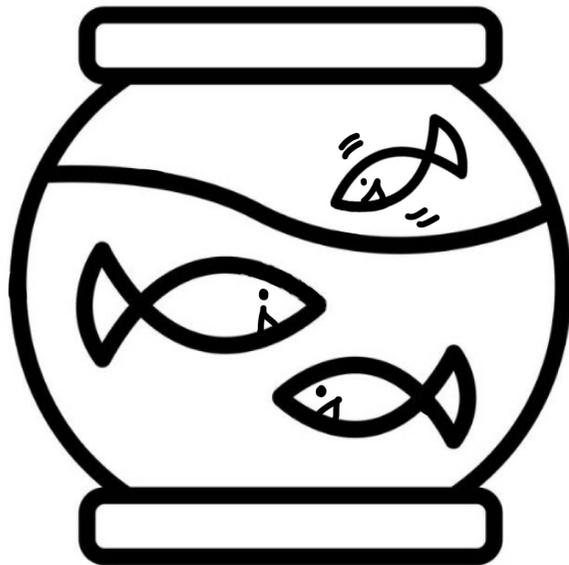
Bist du im Stoff sicher?

Könntest du den Lerninhalt eigenständig erklären?



6.1.1.6 Fishbowl

Eine Teilgruppe von bis zu sechs Schülerinnen und Schülern befindet sich in der Mitte des Raumes. Um sie herum sitzt eine Beobachtergruppe. Nur diejenigen in der Mitte dürfen sich an der Diskussion beteiligen. Jederzeit ist ein Wechsel von der Beobachtergruppe in die Diskussionsgruppe möglich. Dazu tippen Schülerinnen und Schüler aus dem Außenkreis Diskutierende aus der Mitte an und lösen sie ab. Dies sollte freiwillig geschehen. Falls die Diskussion ins Stocken kommt, werden Fragen der Lehrkraft oder der Beobachtenden in den Kreis gegeben.



Beispiel:

Die Schülerinnen und Schüler werden dazu animiert, zunächst zu beschreiben, was sie gesehen und erlebt haben. Im Anschluss diskutieren sie die Wirkung, bewerten das Gesehene und geben Verbesserungsvorschläge.

Ich habe gesehen, dass du ein Spinnrad bedient hast.

Ich habe ein Schaf gesehen, das geschoren wurde.

Heute fand ich besonders interessant zu erfahren, dass es so viele Einzelschritte zur Wollgewinnung gibt.

Ich hätte lieber etwas über die Haltung von Schafen erfahren.

Sehr wichtig fand ich, dass ich die Abläufe zur Wollgewinnung kennenlernen konnte.

Ich kann mir die Abläufe jetzt viel besser merken.

**(Feedback zu 7.2.5 Kunst/Werken und Gestalten/
Werdegang eines Materials – Vom Schaf zur Wolle)**

6.1.1.7 WWW-Methode

WWW steht hier für Wahrnehmung, Wirkung und Wunsch. Die Schülerinnen und Schüler notieren, wie sie das Gesehene wahrnehmen, und verwenden dabei Ich-Botschaften. Sie beschreiben außerdem, welche Wirkung das Wahrgenommene auf sie hat. Zuletzt formulieren sie einen Wunsch für die Zukunft.

Beispiel:

Klangcollage eines Gedichts

Die Schülerinnen und Schüler formulieren ein Feedback für die Sprecherinnen und Sprecher nach dem oben beschriebenen Muster.

Wahrnehmung: *Ich habe mich gefreut, weil du so deutlich gesprochen hast.*

Wirkung: *Ich habe dich deshalb sehr gut verstanden.*

Wunsch: *Ich würde mir wünschen, dass du noch an deiner Tonlage arbeitest.*

6.1.1.8 Reflexion

Im Gegensatz zum Feedback, bei dem man Rückmeldung von anderen Personen erhält oder anderen eine Rückmeldung gibt, bedeutet Reflexion, sich mit dem eigenen Lernprozess auseinanderzusetzen.

Reflexion über den Lerngegenstand

Der Lerngegenstand bezieht sich auf Unterrichtsinhalte und Sachverhalte.

Was habe ich bis jetzt gelernt?

Welche Inhalte sind für mich bedeutsam?

Welche Inhalte haben mich am meisten motiviert oder gehemmt?



Reflexion über die Lernhandlungen

Die Lernhandlung bezieht sich auf Lernorganisation, -methode, -strategien, Vorwissen und soziale Eingebundenheit.

Wie habe ich mich während des Lernprozesses entwickelt?

Welche Strategien waren für mich hilfreich bzw. hinderlich?

Wie war die Zusammenarbeit mit meinen Mitschülerinnen und Mitschülern?

Welche Methoden haben mich zum Erfolg geführt, welche Methoden haben mir nicht geholfen?

Methoden des Szenischen Lernens eignen sich zur kreativen Gestaltung der Reflexion (siehe hier [5.1.2 Standbild](#), [5.1.9 Heißer Stuhl](#), [5.3.4 Stimmenskulptur](#)).



Zur Nachbereitung des eigentlichen Szenischen Lernens können digitale Verfahren zur Dokumentation Anwendung finden. Momentaufnahmen aus der Arbeit beim Szenischen Lernen werden fotografiert. In der Nachbereitung haben auch die darstellenden Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit, sich selbst zu beobachten, indem sie Fotos ihrer Arbeit betrachten und über diese reflektieren.

6.2 Bewertung von Szenischem Lernen

Grundsätzliche Überlegungen

Wer Elemente des Szenischen Lernens regelmäßig im Unterricht einsetzt, wird nicht umhinkommen, sich zum Thema Bewertung Gedanken zu machen.

Grundsätzlich steht einer Bewertung nichts entgegen, aber es gilt, einige Punkte zu bedenken.

Objektivität durch Transparenz

Bei der Bewertung müssen subjektive Vorstellungen davon, was schön und gelungen ist, überwunden werden. Es ist notwendig, transparent zu machen, nach welchen Kriterien im Einzelnen bewertet wird.

Fingerspitzengefühl bei der Bewertung

Bei der Bewertung ist achtsam vorzugehen, denn die Schülerinnen und Schüler bringen sich mit ihren Körpern und durch ihre Körper ein. Es besteht somit die Gefahr, dass von den Schülerinnen und Schülern die Bewertung nicht als Beurteilung über ein Fach- und Sachwissen, sondern zugleich als Beurteilung der eigenen Person wahrgenommen wird.

Außerdem gilt es, Selbstzensur zu vermeiden. Die

Bewertung darf nicht bewirken, dass die Schülerinnen und Schüler sich einem Bewertungsdruck ausgesetzt sehen, der sich der Kreativität gegenüber kontraproduktiv äußern kann.

Möglichkeit der Freiwilligkeit

Letztlich steht es jeder Lehrkraft frei, zu entscheiden, ob das Szenische Lernen einer Bewertung bedarf oder im Gegenteil sogar von einer Bewertung ausgenommen werden soll. Einige Lehrkräfte stellen es Schülerinnen und Schülern frei, ob diese sich an Unterrichtssequenzen, die Elemente des Szenischen Lernens enthalten, beteiligen oder nicht.

Auch diese Sichtweise gilt es bei der Überlegung, ob eine Bewertung erfolgen soll oder nicht, zu berücksichtigen.

Bewertungskriterien

So vielfältig der Einsatz des Szenischen Lernens als Unterrichtsmethode ist, so wenig eindeutig lässt sich die Frage nach der perfekten Bewertungsmöglichkeit beantworten.

Für welche Bewertungskriterien man sich entscheidet, hängt nicht nur davon ab, welche Form des Szenischen Lernens zu bewerten ist, sondern auch davon, ob der Prozess bewertet werden soll oder ein vorzeigbares Endprodukt, ob die Schü-

lerinnen und Schüler in die Bewertung einbezogen werden sollen oder nicht, und wenn ja, in welcher Form, ob Nachgespräche zur Reflexion geführt werden, die in die Bewertung einfließen etc.

Insbesondere bei größeren Projekten erleichtert es die Bewertung, wenn schriftliche Arbeiten als „vorzeigbare“ Produkte eingefordert werden, zum Beispiel eine „Dokumentation dessen, was im Spiel und bei der Informationsbeschaffung entstanden ist, eine Verschriftlichung des szenischen Interpretierens (Szenentexte und innere Monologe, andere fiktionale Texte, z. B. Figurenträume etc.), ein schriftlicher Nachweis der Fähigkeit, die im szenischen Arbeiten erworbenen Fertigkeiten und Kenntnisse auf andere Texte bzw. Problemfelder zu übertragen, die Auseinandersetzung des Einzelnen mit der szenischen Arbeit in größeren Textdokumenten: Protokolle, Tagebücher, Erfahrungsberichte, Artikel für Projektzeitung“ (Kunz 1995, S. 50).

Allgemeine Kriterien	Kriterien in Bezug auf eine Rolle / die Deutung einer Figur oder eines Sachverhalts	Kriterien in Bezug auf eine literarische Textvorlage
<p>Fantasie, Kreativität, Spiel- bzw. Handlungsintelligenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ästhetische Kompetenz, ästhetische Sensibilität - Fähigkeit, Ideen zu entwickeln, darzulegen und umsetzen - angemessene Verwendung von Sprache (Lautstärke, Klarheit ...) - Einhaltung der Regeln - Interaktionsfähigkeit - Konzentrationsfähigkeit 	<p>Individuelle Arbeit an Figur und Rolle:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Auseinandersetzung mit der Figur - Entwicklung der Rolle - Qualität der individuellen Textrezeption - Auseinandersetzung mit dem Sachverhalt - darstellerische Logik und Genauigkeit - Übereinstimmung von formaler und inhaltlicher Darstellung 	<p>Literarische Kompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erwerb von Texteinsicht und Interpretationszugängen - Qualität des Textzugangs / der Interpretation - Umsetzung von Textfragen ins Spiel - Richtigkeit des Sachverhaltes - Klärung themenrelevanter Begriffe - Begründung des Sachverhalts und Auseinandersetzung mit diesem

7. Unterrichtsbeispiele

Die Methode Szenisches Lernen ist in allen Phasen des Unterrichts einsetzbar. Die hier aufgeführten Beispiele entstammen einer konkreten Jahrgangsstufe einer bestimmten Schulart, können aber größtenteils auf alle Schularten, Jahrgangsstufen und Fächer angepasst werden.

7.1 Unterrichtsbeispiele – eine Übersicht

	Schulart	Jahrgangsstufe	Fach	Thema	Methode
U1	Grundschule	Jahrgangsstufe 2	Deutsch	Lyrik mit Schattenspiel	Schattenspiel
U2	Grundschule	Jahrgangsstufe 3	Deutsch	Lektürearbeit	Speaker's Corner
U3	Grundschule	Jahrgangsstufe 2	Deutsch	Wortschatzarbeit zum Thema Herbst	Raumlauf Klangcollage
U4	Grundschule	Jahrgangsstufe 2	Deutsch	Rechtschreibstrategien	Expertenrunde
U5	Grundschule	Jahrgangsstufe 3	Deutsch	Erzählungen sinnvoll aufbauen – Reizwortgeschichte	Es war einmal ...
U6	Grundschule	Jahrgangsstufe 4	Deutsch	Die vier Kasus	chorisches Sprechen Rhythmisierung
U7	Grundschule	Jahrgangsstufe 3	Deutsch	Erzählen: Darstellung von Gefühlen üben	Komposition
U8	Grundschule	Jahrgangsstufe 4	Deutsch	Ringelnetz: „Die Ameisen“ auswendig lernen	Memorieren über Bewegungen und Inhalte
U9	Mittelschule	Jahrgangsstufe 6	Deutsch	Geschichten zusammenfassen	Schattenspiel Audio-Aufnahme
U10	Gymnasium	Jahrgangsstufe 5	Deutsch, Fremdsprachen	Illustrieren von Geschichten	Standbild
U11	Realschule	Jahrgangsstufe 6	Deutsch	Gedichtvortrag	Klangcollage
U12	Gymnasium	Jahrgangsstufe 9	Deutsch, Fremdsprachen	Zugang zu einer Figur	Stimmenskulptur
U13	Gymnasium	Jahrgangsstufe 12	Deutsch	Einstieg in die Lektüre mit Freeze am Beispiel „Faust“ von J. W. Goethe	Freeze

U14	Gymnasium	Jahrgangsstufe 12	Deutsch	Einstieg in die Lektüre mit Einzelstandbildern am Beispiel „Faust“ von J. W. Goethe	Standbild
U15	Gymnasium	Jahrgangsstufe 12	Deutsch	Einstieg in die Lektüre mit Gruppenstandbildern am Beispiel „Iphigenie auf Tauris“ von J. W. Goethe	Standbild
U16	Grundschule	Jahrgangsstufe 1	Deutsch als Zweitsprache	Wortschatzeinführung: Wochentage	Memorieren über Bewegungen und Inhalte
U17	Grundschule	Jahrgangsstufe 2	Deutsch als Zweitsprache	Personalpronomen üben	chorisches Sprechen Installation im Raum
U18	Grundschule	Jahrgangsstufe 2	Deutsch als Zweitsprache	Wortschatzwiederholung: Schulsachen	Assoziationskreis Memorieren über Bewegungen und Inhalte
U19	Grundschule	Jahrgangsstufe 2	Deutsch als Zweitsprache	Wortschatzarbeit: Tiere	Memorieren über Bewegungen und Inhalte
U20	Mittelschule	Jahrgangsstufe 5	Deutsch als Zweitsprache	Gesten beim Sprechen einsetzen	Memorieren über Bewegungen und Inhalte chorisches Sprechen
U21	Realschule	Jahrgangsstufe 6	Englisch	Schulsysteme in englischsprachigen Ländern	Reihenübung
U22	Mittelschule	Jahrgangsstufe 5	Englisch	Dialoge üben	Spiel mit Puppen improvisierte Szenen
U23	Gymnasium	Jahrgangsstufe 5	Englisch	Grammatik: Struktur <i>to have got</i>	Memorieren über Bewegungen und Inhalte
U24	Gymnasium	Jahrgangsstufe 8	Englisch	Boston Tea Party	synchrones Bewegen
U25	Gymnasium	Jahrgangsstufe 8	Englisch	Textarbeit: „Nightmare at the mall!“	improvisierte Szenen
U26	Mittelschule	Jahrgangsstufe 6	Ethik	Gesten aus aller Welt	Klangcollage Stuhlgalerie
U27	Realschule	Jahrgangsstufe 7	Französisch	Nützliche Sätze für den Unterricht: <i>Qu'est-ce qu'on dit en classe?</i>	Memorieren über Bewegungen und Inhalte
U28	Gymnasium	Jahrgangsstufe 5	Fremdsprachen	Wortschatzarbeit	Rhythmisierung Memorieren über Bewegungen und Inhalte

U29	Gymnasium	Jahrgangsstufe 6	Fremdsprachen	Wortschatzarbeit	Improvisation
U30	Gymnasium	Jahrgangsstufe 5	Geographie	Massentierhaltung vs. ökologische Landwirtschaft	Tableau Heißer Stuhl
U31	Realschule	Jahrgangsstufe 10	Politik und Gesellschaft	Entwicklungshilfe: Segen oder Fluch?	Talkshow
U32	Gymnasium	Jahrgangsstufe 10	Geographie	Massentourismus	Stammtisch
U33	Mittelschule	Jahrgangsstufe 6	Geschichte/Politik/Geographie	Zeitalter	Expertenrunde
U34	Realschule	Jahrgangsstufe 8	Geschichte	Bismarck – Das deutsche Kaiserreich	Memorieren über Bewegungen und Inhalte
U35	Mittelschule	Jahrgangsstufe 5	Geschichte/Politik/Geographie	Arbeitsweisen der Altsteinzeit	Stuhlgalerie
U36	Grundschule	Jahrgangsstufe 1	Heimat- und Sachunterricht	Flüssigkeitssäule Thermometer	Installation im Raum
U37	Mittelschule	Jahrgangsstufe 6	Natur und Technik	Nahrungsnetz im Ökosystem Wald	Maschine
U38	Grundschule	Jahrgangsstufe 4	Heimat- und Sachunterricht	Bayern – Regierungsbezirke	Memorieren über Bewegungen und Inhalte Loci-Methode
U39	Grundschule	Jahrgangsstufe 4	Heimat- und Sachunterricht	Gemeinderatssitzung – Wer entscheidet in einer Gemeinde?	Heißer Stuhl Speaker's Corner
U40	Grundschule	Jahrgangsstufe 4	Heimat- und Sachunterricht	Zeitbewusstsein und Orientierung in der Zeit	Reihenübung
U41	Grundschule	Jahrgangsstufe 4	Heimat- und Sachunterricht	Nahrungsnetz im Ökosystem Wald	Standbild
U42	Mittelschule	Jahrgangsstufe 9	Kunst	Skulpturen präsentieren	Standbild
U43	Grundschule	Jahrgangsstufe 3	Werken und Gestalten	Werdegang eines Materials – Vom Schaf zur Wolle	Maschine
U44	Grundschule	Jahrgangsstufe 2	Mathematik	Geometrische Flächen erkennen, benennen und abbilden	Standbild Installation im Raum
U45	Grundschule	Jahrgangsstufe 2	Mathematik	Eigenschaften von Flächen und Körpern	Heißer Stuhl
U46	Realschule	Jahrgangsstufe 5	Mathematik	Umfang von Quadraten und Rechtecken	Installation im Raum

U47	Mittelschule	Jahrgangsstufe 5	Mathematik	Wiederholung der Grundrechenarten	Expertenrunde
U48	Mittelschule	Jahrgangsstufe 7	Mathematik	Gleichungen darstellen	Installation im Raum
U49	Mittelschule	Jahrgangsstufe 5	Mathematik	Umgang mit Längenmaßen	Installation im Raum
U50	Gymnasium	Jahrgangsstufe 5	Mathematik	Lagebeziehungen	Installation im Raum
U51	Mittelschule	Jahrgangsstufe 6	Mathematik	Bruchteile handelnd darstellen	Installation im Raum
U52	Gymnasium	Jahrgangsstufe 7	Mathematik	Konstruktion von Dreiecken	Installation im Raum
U53	Realschule	Jahrgangsstufe 10	Mathematik	Verschiebung gebrochener rationaler Funktionen entlang der x-Achse	Installation im Raum
U54	Grundschule	Jahrgangsstufe 2	Musik	Frühlingslied: „Ich liebe den Frühling“	Vier-Felder-Methode
U55	Grundschule	Jahrgangsstufe 3	Musik	Zusammensetzung eines Streichquartetts	Pantomime Klangcollage
U56	Realschule	Jahrgangsstufe 5	Musik	Berühmte Komponisten der Romantik	Stuhlgalerie
U57	Realschule	Jahrgangsstufe 9	Musik	Roaring Twenties – die populäre Musik der 1920er-Jahre	Erlebnisreise
U58	Mittelschule	Jahrgangsstufe 8	Natur und Technik	Erlernen von schwierigen chemischen Begriffen	Memorieren über Bewegungen und Inhalte
U59	Gymnasium	Jahrgangsstufe 11	Physik	Astronomische Weltbilder	verschiedene Methoden aus den Bereichen Körper und Rolle, Objekt sowie Digitale Formate
U60	Grundschule	Jahrgangsstufe 4	Sport	Imitieren von Bewegungen zu Tänzen aus Musicals	Memorieren über Bewegungen und Inhalte
U61	Mittelschule	Jahrgangsstufe 8	Wirtschaft und Beruf	Erstellen eines eigenen Kompetenzprofils und Zuordnung zu Berufsfeldern	Speaker's Corner Reihenübung Standbild

7.2 Unterrichtsbeispiele nach Fächern

7.2.1 Deutsch

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach Grundschule/Jahrgangsstufe 2/Deutsch	Thema U1: Lyrik mit Schattenspiel	Methode Schattenspiel
Material Leinwand, Lichtquelle, Hut	Zeitaufwand 10 Minuten	Unterrichtsphase Erarbeitung

Das Gedicht „Sommermädchenküssetauschelächelbeichte“ soll als Schattenspiel inszeniert werden. Es ist von Vorteil, wenn die Schülerinnen und Schüler das Gedicht bereits in der Vorstunde besprochen haben und die komplizierten Wörter gut aussprechen können.

Erster Schritt:

Entlang des Textes werden die beiden Charaktere kurz besprochen und dann wird die Klasse in Dreiergruppen geteilt.

Zweiter Schritt:

Die Dreiergruppen gehen in eine Planungsphase, in der sie besprechen, wer den Text liest und wie er gelesen werden muss. Außerdem soll von den Gruppen selbst festgelegt werden, welche Bewegungen die beiden Schülerinnen bzw. Schüler hinter der Leinwand machen, um die Protagonisten und die Handlung treffend darzustellen.

Dritter Schritt:

Während der Erarbeitung kann immer eine Gruppe zur Probe hinter die Leinwand kommen, Bewegungen ausprobieren und testen, wie man hinter der Leinwand agieren muss, um für die Beobachtenden bestimmte Effekte zu erzielen. Die Gruppen wechseln.

Vierter Schritt:

Wenn alle bereit sind (spätestens 20 Minuten vor Stundenende, um genug Zeit für die Präsentation zu haben), werden alle Schülerinnen und Schüler zu Beobachtenden und eine Gruppe nach der anderen präsentiert ihr Schattenspiel.



TIPP

Besonders gut funktioniert das Agieren hinter der Leinwand, wenn die Klasse bereits mit Körperübungen zur Mimik und Gestik oder Pantomime vertraut ist.

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Grundschule/Jahrgangsstufe 3/Deutsch	U2: Lektürearbeit	Speaker's Corner
Material Schemel, Stuhl, Trittleiter Ganzschrift – Aussagen aus der Ganzschrift	Zeitaufwand 10 Minuten	Unterrichtsphase Sicherung

Die Schülerinnen und Schüler haben bereits die Ganzschrift gelesen.

Runde 1:

Die Schülerinnen und Schüler entscheiden sich geheim für jeweils eine Aussage, die eine Person aus der Geschichte getätigt hat.

Die gewählten Aussagen werden an der Speaker's Corner präsentiert, das Publikum versucht, die Personen zu erraten. Als Ratehilfe können sich die Akteure zudem passende Bewegungen überlegen.

Runde 2:

Es werden Gruppen gebildet. Die Schülerinnen und Schüler bringen ihre Personen in Beziehung, indem sie Aussagen finden, die sie zueinander sagen könnten. Es folgt eine kurze Präsentation mit Feedback der Zuschauerinnen und Zuschauer.



TIPP

Die Lehrkraft hängt Fotos oder Bilder, die Inhalte aus der Ganzschrift aufgreifen, an der Tafel bzw. im Klassenzimmer auf.

Die Fotos, die zum Beispiel Zusammenfassungen einzelner Szenen der Ganzschrift darstellen, können im Vorfeld mit der Klasse entstehen.

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Grundschule/Jahrgangsstufe 2/Deutsch	U3: Wortschatzarbeit zum Thema Herbst	Raumlauf Klangcollage
Material viel Platz, Papier und dicke Stifte	Zeitaufwand 10 Minuten	Unterrichtsphase Erarbeitung

Die Schülerinnen und Schüler verteilen sich im Raum und legen vor sich je drei Blätter Papier und einen Stift zurecht.

Die Lehrkraft gibt folgende Anweisung:

- *Gehe zielgerichtet durch den Raum! Während des Raumlaufs hast du Zeit zu überlegen, was du notieren möchtest.*
- *Suche dir drei Ziele und kehre dann zu deinen leeren Blättern zurück und schreibe auf das erste Blatt einen Begriff zum Thema Herbst auf. Drehe das Blatt um und gehe wieder zielgerichtet durch den Raum!*
- *Komm nach drei Zielen wieder zurück und beschreibe das zweite Blatt mit einem Begriff zum Thema Herbst. Drehe es um.*
- *Das Gleiche folgt mit Blatt Nr. 3.*
- *Wenn du fertig bist, setze dich still neben deine beschriebenen Blätter.*

Wenn alle wieder zurück auf den Plätzen sind, sammelt die Lehrkraft die beschriebenen Blätter ein. Die Schülerinnen und Schüler schließen die Augen. Die Lehrkraft liest die Begriffe vor und die Schülerinnen und Schüler reagieren kurz mit Geräuschen und/oder einer Bewegung auf die Aussagen, zum Beispiel fallende Blätter, Drachen steigen, Wind ...

Doppelte Begriffe werden nicht genannt. Es entsteht eine angenehme, herbstliche Atmosphäre.



TIPP

Je nach Klasse können es weniger oder mehr als drei Blätter pro Schülerin und Schüler sein. Die Lehrkraft sollte auf das Einhalten der Regeln achten (geschlossene Augen, passende Geräusche und Bewegungen).

Die gefundenen Begriffe können im Anschluss an der Tafel in einer Mindmap visualisiert und ergänzt werden.

Im Anschluss bietet sich eine Feedbackphase an, in der folgende Fragen besprochen werden können:

- *Wie erging es dir bei der Begriffsfindung?*
- *Wie hast du dir die Begriffe erarbeitet, vielleicht beim Zielgehen?*
- *Wie hat dir die Präsentation der Begriffe gefallen?*
- *Hast du dich dabei wohl oder unwohl gefühlt?*

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Grundschule/Jahrgangsstufe 2/Deutsch	U4: Rechtschreibstrategien	Expertenrunde
Material Rollenkarten, Wörterbuch, Expertenkarten	Zeitaufwand 20 Minuten	Unterrichtsphase Übung

Diese Übung ist immer dann gut einsetzbar, wenn Schülerinnen und Schüler Hilfe bei der richtigen Schreibweise von Wörtern benötigen. Dafür benennt die Lehrkraft drei Expertinnen oder Experten, die von den Schülerinnen und Schülern befragt werden können:

1. Mrs/Mr Dolmetscher

Mrs/Mr Dolmetscher hat ein Wörterbuch zur Hand und ist besonders schnell im Umgang mit dem Wörterbuch. Die Hilfesuchenden gehen zu Mrs/Mr Dolmetscher und lassen sich das Wort anhand des Wörterbucheintrages erklären.

2. Mrs/Mr Sheriff

Mrs/Mr Sheriff hat die Lösungen zu den Aufgaben. Mrs/Mr Sheriff schaut nach und gibt Tipps bzw. korrigiert. (Aber nicht einsagen!)

3. Mrs/Mr Strategie

Mrs/Mr Strategie hat die Rechtschreibstrategien zur Hand und erklärt, welche Strategie jeweils anzuwenden ist.

Mrs/Mr Strategie kann weitere Expertinnen und Experten hinzuziehen, zum Beispiel zu folgenden Strategien: Verlängern: Mrs/Mr Long, Silben schwingen*: Mrs/Mr Swing



TIPP

Die Rolle Mrs/Mr Sheriff trägt zur Steigerung des Selbstvertrauens durch Expertenwissen bei, denn diese kann auch von schwächeren Schülerinnen und Schülern übernommen werden.

Im Anschluss bietet sich eine Feedbackrunde an, in der die Schülerinnen und Schüler gebeten werden, den Expertinnen und Experten eine Rückmeldung zu geben, zum Beispiel: Mir hat dein Tipp (nicht) weitergeholfen, weil ...

*Silben schwingen:

Beim Silbenschwingen wird ein Wort laut ausgesprochen. Dabei schwingt die Hand von links nach rechts einen Bogen in der Luft oder unter einem Wort. Ein Schwung dauert genauso lang wie eine Silbe. Wie oft geschwungen wird, verrät, aus wie vielen Silben das Wort besteht.

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Grundschule/Jahrgangsstufe 3/Deutsch	U5: Erzählungen sinnvoll aufbauen – Reizwortgeschichte	Es war einmal ...
Material Wortkarten	Zeitaufwand ca. 10 Minuten	Unterrichtsphase Erarbeitung, Übung

Alle sitzen im Kreis. Die Schülerinnen und Schüler bekommen als Wiederholungsübung, wie in **5.1.11.4** beschrieben, folgende Wortkarten als Hilfe zur Verfügung gestellt, die Reihenfolge darf nicht verändert werden:

Es war einmal – Jeden Tag – Plötzlich – Deshalb – Somit

Reihum erzählen fünf Schülerinnen und Schüler eine abgeschlossene Geschichte im Kreis, dann sind die nächsten fünf an der Reihe.

Als zweiter Schritt werden fünf Reizwörter in die Mitte gelegt. Eines der Wörter muss im Satz verwendet werden, zum Beispiel Haus – Garten – Vogelhäuschen – Winter – Amsel. Reihum erzählen erneut fünf Schülerinnen und Schüler eine abgeschlossene Geschichte im Kreis, dann sind wieder die nächsten fünf an der Reihe.

Danach werden Fünfergruppen gebildet und mit den Wörtern werden neue Geschichten erfunden. Jede Gruppe einigt sich auf die beste Geschichte, probt das Erzählen der Geschichte, präsentiert sie den anderen Gruppen und verschriftlicht diese.



TIPP

Handpuppen können eine zusätzliche Motivation darstellen und unterstützen zudem schwächere Kinder: Jede Schülerin, jeder Schüler bekommt eine Handpuppe, überlegt sich für diese einen Charakter und eine zu ihr passende Stimmlage. Der Satz bzw. die Geschichte wird mit der Handpuppe gesprochen.

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Grundschule/Jahrgangsstufe 4/Deutsch	U6: Die vier Kasus	chorisches Sprechen Rhythmisierung
Material --	Zeitaufwand 5 Minuten	Unterrichtsphase Sicherung

Die vier Kasus (Nominativ, Genitiv, Dativ, Akkusativ) werden auf Zuruf an der Tafel notiert. Um sich die Reihenfolge der Kasus merken zu können, welcher also der 1., der 2., der 3. und der 4. Fall ist, werden die Begriffe in die richtige Reihenfolge gebracht und zusätzlich mit den Fragewörtern versehen:

Nominativ – Wer oder was?

Genitiv – Wessen?

Dativ – Wem?

Akkusativ – Wen oder was?

Beim lauten Wiederholen der Begriffe in Form von chorischem Sprechen werden nun die Silben mitgeklatscht. Es entsteht ein immer wiederkehrendes, rhythmisches Muster. Dadurch wird die Begriffsfolge zu einer Art Melodie, die das Erlernen unterstützt.

Als Variation lässt sich die Lautstärke ändern, ggf. eine Gestik oder Körperhaltung dazunehmen und im Kanon sprechen.

Der Rhythmus könnte wie folgt sein:

Nominativ Genitiv Dativ Akkusativ

• • • – • • – – – • • • –



TIPP

Es können auch zwei Gruppen gebildet werden. Die eine Gruppe nennt den Kasus, die andere antwortet mit dem Fragewort. Zusätzlich kann ein Dirigent ein Schild hochhalten, auf dem die Nummern der Fälle stehen. Der hochgehaltene Fall muss dann von den Gruppen gesprochen werden.

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Grundschule/Jahrgangsstufe 3/Deutsch	U7: Erzählen: Darstellung von Gefühlen üben	Komposition
Material	Zeitaufwand	Unterrichtsphase
Objekte aus der Schultasche	20 Minuten	Erarbeitung

Diese Methode eignet sich als Einstieg in eine Geschichte, in der es um die Darstellung von Gefühlen geht.

Erster Schritt:

Die Schülerinnen und Schüler wählen einen beliebigen Gegenstand aus ihrer Schultasche. Sie beschreiben das Objekt und sagen, weshalb sie diesen Gegenstand gewählt haben.

Zweiter Schritt:

Die Gegenstände werden untersucht. Was lässt sich damit machen?

Ein Lineal kann man vorsichtig biegen, bei einem Stift die Kapsel öffnen. Man kann die Sachen drehen.

Wo ist vorne, wo hinten? Gibt es eine Stelle, an der Augen oder ein Mund sein könnten?

Dritter Schritt:

Den Schülerinnen und Schülern werden Gefühle zugewiesen. Dies kann in Form von Kärtchen geschehen, die an die Tische verteilt werden. Möchte man mehr Bewegung haben, können die Kärtchen auch im Raum verteilt werden, sodass die Schülerinnen und Schüler zu den Gefühlskarten gehen müssen. Das jeweilige Gefühl versuchen die Kinder nun durch ihren Gegenstand auszudrücken.

Ein trauriger Stift würde sich vielleicht nach vorne beugen oder seine Kapsel verlieren, ein trauriges Lineal sich nach unten biegen. Fröhlichkeit kann beispielsweise durch einen aufgeregt hüpfenden Radiergummi ausgedrückt werden.

Vierter Schritt:

Nun treten jeweils zwei Gegenstände miteinander in Aktion. Entweder spielt jede bzw. jeder mit ihrem bzw. seinem Tischnachbarn oder die umherlaufenden Schülerinnen und Schüler begegnen sich mit ihren Gegenständen. Dabei entstehen kurze Dialoge, die das Gefühl aufnehmen. Was sagt das fröhliche Lineal zum traurigen Radiergummi?

Fünfter Schritt:

Jede bzw. jeder geht mit ihrem bzw. seinem Gegenstand an ihren, seinen Platz. Nun werden die entstandenen Geschichten weitergesponnen und verschriftlicht. Neben einer selbst ausgedachten Geschichte besteht auch die Möglichkeit, dass die Schülerinnen und Schüler eine ihnen bekannte Geschichte mit ihren Objekten nachspielen.



TIPP

Als Hilfestellung können auf die Gegenstände auch Augen und ein Mund gemalt oder geklebt werden.

Als Vertiefung wird in der Gruppe besprochen, wie Mimik und Gestik helfen, Gefühle auszudrücken.

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Grundschule/Jahrgangsstufe 4/Deutsch	U8: Ringelnetz: „Die Ameisen“ auswendig lernen	Memorieren über Bewegungen und Inhalte
Material	Zeitaufwand	Unterrichtsphase
Gedichttext	20 Minuten	Erarbeitung

1. Die Schülerinnen und Schüler stehen idealerweise im Kreis. Ist dies aufgrund der Klassenzimmersituation nicht möglich, dann sollten sie sich so aufstellen, dass sie einander anschauen können. Die Lehrkraft ist Teil des Kreises.
2. Das Gedicht wird zuerst einmal von der Lehrkraft vorgetragen.
3. Nun geht die Klasse das Gedicht Vers für Vers durch. Immer zwei Schülerinnen oder Schüler dürfen einen Vorschlag für eine Bewegung machen, die sie beim Sprechen des Verses vormachen. Idealerweise hat die Bewegung einen Bezug zum Gesagten.

Beispiel: Bei dem Wort Hamburg zeigen alle Schülerinnen und Schüler mit gestrecktem Arm und ebenfalls ausgestrecktem Zeigefinger nach oben. Bei dem Wort zwei zeigen sie zwei Finger und bei dem Wort Ameisen deuten sie mit Daumen und Zeigefinger etwas sehr Kleines an.

4. Die Kombination aus Verszeilen und Bewegungen wird nun mehrfach wiederholt, bis sich die Schülerinnen und Schüler sicher fühlen.
5. Dann versuchen die Schülerinnen und Schüler, in Kleingruppen das Gedicht auswendig zu sprechen. Als Stützen dienen ihnen dabei die Bewegungen.

Ringelnetz: Die zwei Ameisen

In Hamburg lebten zwei Ameisen,
 Die wollten nach Australien reisen.
 Bei Altona auf der Chaussee,
 Da taten ihnen die Beine weh,
 Und da verzichteten sie weise
 Dann auf den letzten Teil der Reise.
 So will man oft und kann doch nicht
 Und leistet dann recht gern Verzicht.



TIPP

Die Kombination von Text und Bewegung, die die Schülerinnen und Schüler gewählt haben, kann auf Video aufgenommen und den Kindern über eine digitale Austauschplattform zur Verfügung gestellt werden. So können sie den Text zu Hause weiter verinnerlichen. Diese Methode lässt sich auf alle Arten von Texten anwenden.

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Mittelschule/Jahrgangsstufe 6/Deutsch	U9: Geschichten zusammenfassen	Schattenspiel Audio-Aufnahme
Material	Zeitaufwand	Unterrichtsphase
Lesetext, Schattenfiguren, Schattentheater, Tablet	45 Minuten	Erarbeitung

Im Rahmen der Lektüre einer Geschichte oder eines Kinder- bzw. Jugendbuchs arbeitet die Lehrkraft zu einem Kapitel Dialoge aus bzw. lässt bei einer starken Lerngruppe die Schülerinnen und Schüler selbst Dialoge erarbeiten.

In Partnerarbeit werden die Szenen mehrmals gelesen, wichtig ist dabei, auch Emotionen einzubauen. Die geübten Dialoge werden mithilfe eines Tablets oder Smartphones aufgenommen. (Datenschutzrichtlinien beachten! Ggf. Einverständnis der Eltern sowie der Schülerinnen und Schüler einholen!) Für die Darbietung eignet sich zum Beispiel ein Schattentheater. Dazu werden entweder passende Schattenfiguren hergestellt oder die Schülerinnen und Schüler agieren selbst. Je nach Raumgröße wird eine Schattenbühne aufgebaut.

Jede Gruppe führt ihren Dialog hinter der Schattenwand vor, während der Dialog gleichzeitig über das Tablet oder Smartphone abgespielt wird.



TIPP

Zusätzliche Atmosphäre entsteht durch den Einsatz von Musik.

Im Anschluss bietet sich eine Feedbackrunde in Form einer Meinungslinie oder einer Daumenabfrage zu folgenden Aussagen an:

- *Der Dialog wurde verständlich vorgetragen.*
- *Die Spielenden waren gut hörbar und sprachen deutlich.*
- *Die Spielenden sprachen gefühlsbetont.*
- *Die Figuren wurden sinnvoll bewegt.*
- *Der Dialog fasste den Inhalt der Szene gut zusammen.*

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Gymnasium/Jahrgangsstufe 5/Deutsch, Fremdsprachen	U10: Illustrieren von Geschichten	Standbild
Material --	Zeitaufwand 15 bis 30 Minuten	Unterrichtsphase Erarbeitung, Sicherung

Verschiedene Gruppen in der Klasse erhalten den Auftrag, zu je einer Geschichte (z. B. Märchen) ein zentrales Standbild zu stellen. Die beobachtenden Gruppen versuchen, anhand des Standbildes die Geschichte zu erraten.

Variation:

Der Verlauf einer Geschichte wird in drei bis vier Standbildern dargestellt, ähnlich einer Bildergeschichte. Hierzu erhalten die Gruppen Textstellen, zu denen sie sich aufstellen sollen. Anhand dieser Bilder lässt sich die Handlung sortieren oder eine Einteilung in Einleitung, Hauptteil und Schluss diskutieren.



TIPP

Die Methode des Standbildes sollte den Gruppen klar sein, bevor sie allein zur Erarbeitung schreiten. Bei der ersten Verwendung von Standbildern sollten die Schülerinnen und Schüler bei der Erarbeitung unterstützt werden.

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Realschule/Jahrgangsstufe 6/Deutsch	U11: Gedichtvortrag	Klangcollage
Material Gedicht(e) in Kopie, ggf. Beispiele für eine ausgearbeitete Klangcollage	Zeitaufwand eine bis zwei Unterrichtsstunden à 45 Minuten, ggf. auch mehr	Unterrichtsphase Erarbeitung, Sicherung

Mithilfe einer Klangcollage kann ein Gedicht von einer Gruppe von Schülerinnen und Schülern, oder sogar von der ganzen Lerngruppe, zum Klingen gebracht werden. Wörter, die den Schülerinnen und Schülern für den Inhalt des Gedichts besonders wichtig erscheinen, werden betont. Geräusche schaffen Atmosphäre. Die Schülerinnen und Schüler treffen für das gesamte Gedicht bzw. für den zu bearbeitenden Text gestalterische Entscheidungen:

Sprecher: <ul style="list-style-type: none"> - solo - mit verteilten Rollen - abwechselnd - zeitversetzt - ... 	Stimme: <ul style="list-style-type: none"> - langsam/schnell - flüssig/unterbrochen - traurig/fröhlich - ...
Klang: <ul style="list-style-type: none"> - Vokale dehnen - im Stakkato sprechen - Geräusche machen (z. B. Klatschen) - Instrumente einsetzen (Trommel, Klangholz ...) - ... 	Text: <ul style="list-style-type: none"> - Wörter / Verse wiederholen - Wörter / Verse umstellen - Wörter / Verse abbrechen - ...

Die Schülerinnen und Schüler entwerfen einen Regieplan für das ganze Gedicht und präsentieren ihre Ergebnisse. Während der Präsentation sitzen die Zuschauerinnen und Zuschauer mit dem Rücken zu den Vortragenden oder schließen die Augen und konzentrieren sich ganz auf das Hörerlebnis.

Anhang U11

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Gymnasium/Jahrgangsstufe 9/Deutsch, Fremdsprachen	U12: Zugang zu einer Figur	Stimmenskulptur
Material Textvorlage	Zeitaufwand ca. 30 bis 45 Minuten	Unterrichtsphase Erarbeitung, Sicherung, Transfer

Die Lehrkraft liest einen (literarischen) Text vor oder lässt ihn von den Schülerinnen und Schülern leise lesen.

Aus dem Text (z. B. Wolfgang Borchert: Die Küchenuhr) entnehmen die Schülerinnen und Schüler Zitate einer ausgewählten Figur oder generieren einen Subtext zu dieser. Idealerweise überlegen sie sich aussagekräftige Sätze aus der Ich-Perspektive der Figur.

Die Stimmenskulptur wird nur für eine Figur erstellt, dementsprechend stellt eine Schülerin oder ein Schüler diese Rolle dar.

Aufstellung der Stimmenskulptur

1. Die Darstellerin, der Darsteller der Figur sitzt der Klasse auf einem Stuhl gegenüber. Neben und hinter dem Stuhl muss ausreichend Platz sein.
2. Die Schülerinnen und Schüler, die einen Satz einbringen wollen (ca. zehn), stellen sich nacheinander hinter der Figur auf und sprechen ihren Satz.
3. Die Darstellerin, der Darsteller der Figur hört sich die Sätze der Mitschülerinnen und Mitschüler der Reihe nach noch einmal an.
4. Während die Sätze ein drittes Mal gesprochen werden, entscheidet sie bzw. er, welche Sätze sie oder er behalten möchte. Die Sprecherinnen und Sprecher der nicht gewünschten Sätze setzen sich wieder.
5. Jetzt wird die Figur von der Lehrkraft aufgefordert, mögliche ihr noch fehlende Sätze zu ergänzen, die dann von freien Schülerinnen und Schülern übernommen werden.
6. In einem weiteren Durchgang entscheidet die Figur, welche Sätze sie näher an sich heranholen will, welche an ihrer Position bleiben sollen und welche in größerer Entfernung positioniert werden sollen, bis für alle Sätze der passende Ort gefunden ist.
7. Nun wird die Stimmenskulptur von der Lehrkraft dirigiert, indem sie die näheren Sätze öfter drannimmt als die weiter entfernten. Das Tempo wird durch Wiederholung und Überlappung der Sätze gesteigert, der Eindruck intensiver.

Nach Beendigung der Stimmenskulptur fragt die Lehrkraft, ob der Eindruck so für die Darstellende bzw. den Darstellenden der Figur gestimmt hat, entlässt sie bzw. ihn aus der Rolle und fragt, wie es geht. Im Anschluss erfolgt die Reflexionsphase mit der gesamten Klasse.



TIPP

Mit dieser Form des Szenischen Lernens wird eine vertiefte Einsicht in Handlungsmotive, Emotionen und Gedanken einer literarischen, ggf. auch historischen Figur möglich. Die Methode eignet sich sowohl zu Beginn der Beschäftigung mit einer Figur als auch in einer späteren Phase einer Unterrichtseinheit zur Reflexion o. Ä. Die Stimmenskulptur lässt sich auch in anderen Fächern anwenden, zum Beispiel in Kunst zum Thema Bildbetrachtung.

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Gymnasium/Jahrgangsstufe 12/Deutsch	U13: Einstieg in die Lektüre mit Freeze am Beispiel „Faust“ von J. W. Goethe	Freeze
Material fünf oder mehr Schilder (DIN A4) mit den darauf vermerkten Emotionen	Zeitaufwand ca. 5 bis 10 Minuten	Unterrichtsphase Einstieg

Der Raum wird durch auf dem Boden liegende Schilder in Segmente geteilt, die jeweils einer Emotion zugeordnet sind (z. B. *euphorisch, angewidert, im Größenwahn, niedergeschlagen, kritisch* = Eigenschaften von Goethes Faust-Figur).

Die Schülerinnen und Schüler bewegen sich durch den Raum und nehmen beim Freeze-Zeichen eine Haltung in der das Segment charakterisierenden Emotion ein.

Jede Schülerin, jeder Schüler sollte bis zum Ende dieser kurzen Unterrichtsphase möglichst zu jeder Emotion eine Freeze-Haltung eingenommen haben.



TIPP

Die Übung kann als Einführung in die Lektürearbeit dienen.

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Gymnasium/Jahrgangsstufe 12/Deutsch	U14: Einstieg in die Lektüre mit Einzelstandbildern am Beispiel „Faust“ von J. W. Goethe	Standbild
Material Anfang der Szene Nacht (erster Monolog Fausts) in Kopie in ausreichender Zahl (pro Paar eine Kopie)	Zeitaufwand ca. 15 Minuten	Unterrichtsphase Einstieg

Die Schülerinnen und Schüler arbeiten paarweise zusammen. Sie lesen zunächst den kurzen Textausschnitt still und erhalten anschließend den Arbeitsauftrag, ihre Partnerin oder ihren Partner zu einem Standbild zu formen. Im Raum verteilt formt zunächst Schülerin oder Schüler A ihre bzw. seine Partnerin oder Partner.

Wichtig ist, dass man sehr rücksichtsvoll das Standbild formt.

Bei der Präsentation stellt die Bildhauerin oder der Bildhauer das Standbild vor und/oder spricht die zentrale Textstelle aus dem Monolog dazu.

Zunächst präsentiert nur eine Hälfte der Klasse/des Kurses und die andere sieht zu, anschließend wird gewechselt.



TIPP

Die Schülerinnen und Schüler haben noch keinerlei Textkenntnis und werden durch die entstehenden Standbilder neugierig gemacht, das heißt, sie lesen motiviert „Faust – Der Tragödie erster Teil“.

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Gymnasium/Jahrgangsstufe 12/Deutsch	U15: Einstieg in die Lektüre mit Gruppenstandbildern am Beispiel „Iphigenie auf Tauris“ von J. W. Goethe	Standbild
Material Kopien des Monologs in ausreichender Zahl	Zeitaufwand 30 bis 45 Minuten	Unterrichtsphase Erarbeitung

Gruppen à drei bis vier Personen bauen anhand einer Textstelle aus dem Anfangsmonolog von Goethes „Iphigenie auf Tauris“ ein Standbild. Herausforderung: Drei bis vier Personen, die alle die Figur Iphigenie darstellen, müssen im Standbild untergebracht werden, zum Beispiel stellen die Schülerinnen und Schüler jeweils eine andere Stimmung der Figur dar etc. (Erweiterung der Szene, symbolisch-allegorische Darstellung).

Arbeit mit den Standbildern:

Anschließend werden die Standbilder der Reihe nach präsentiert und ausgewertet, wobei je eine Beobachtergruppe das Standbild einer anderen Gruppe interpretiert,

- indem sie beschreibt, was sie sieht. (Die Ergebnisse können ggf. an der Tafel gesammelt und später geordnet werden, wodurch sich eine interpretatorische Auseinandersetzung mit dem Text ergibt.)
- indem sie die Textstelle errät.
- indem sie jeder Figur einen Gedanken- oder Sprechsatz gibt (dabei die Hand leicht auf die Schulter der Figur legen).
- indem sie die Figur um einen Gedanken- oder Sprechsatz bittet (wieder mit Handauflegen).
- indem die Beobachter nacheinander die Position der Figuren im Standbild übernehmen und anschließend über das Körpererlebnis Auskunft geben.
- indem die Figurenkonstellation geringfügig oder wesentlich verändert wird und anschließend die Auswirkungen beschrieben werden.

Variation: Die Schülerinnen und Schüler legen der Figur Sätze in den Mund, die über den reinen Inhalt hinausgehen und zur Interpretation auffordern, zum Beispiel, indem sie Subtext generieren, als Engelchen-Teufelchen oder ein Alter Ego sprechen.



TIPP

Die Verschiedenartigkeit der Standbilder führt zu einer ganzen Palette von – ggf. sogar gegensätzlichen – Charakteristika, die im Anschluss geordnet werden können, wodurch sich eine interpretatorische Auseinandersetzung mit dem Text ergibt.

Die Ergebnisse der letzten vier Methoden lassen sich anschließend noch im Unterrichtsgespräch oder in Gruppenarbeit festigen.

7.2.2 Deutsch als Zweitsprache

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Grundschule/Jahrgangsstufe 1/Deutsch als Zweitsprache	U16: Wortschatzeinführung: Wochentage	Memorieren über Bewegungen und Inhalte
Material Wortkarten <i>Wochentage</i> Fotos der entstandenen Standbilder	Zeitaufwand 10 Minuten	Unterrichtsphase Übungsphase

Die Schülerinnen und Schüler verbinden die Wochentage mit einer Bewegung.

Montag: Die Schülerinnen und Schüler gehen in die Hocke.

Dienstag: Der Körper richtet sich bis zum Rumpf auf, der Kopf bleibt zum Boden hin gebeugt, der Rücken gekrümmt, beide Hände berühren möglichst den Boden.

Mittwoch: Kopf, Oberkörper und beide Arme gehen in die Waagerechte nach vorne, auch die Arme sind nach vorne gestreckt.

Donnerstag: Der Oberkörper richtet sich auf, beide Arme hängen locker am Körper herunter.

Freitag: Der Körper bleibt aufgerichtet, beide Arme sind waagrecht auf Schulterhöhe zur Seite gestreckt.

Samstag: Beide Arme gehen nach oben in senkrechte Position parallel zum Kopf.

Sonntag: Die Hände werden über dem Kopf zusammengeschlagen.

Die fertigen Standbilder werden fotografiert und ausgedruckt. Sie können zu Beginn der Stunde den passenden Wortkarten zugeordnet werden.



TIPP

Gruppen à sieben Schülerinnen und Schülern bilden eine Reihe und stellen die Wochentage chronologisch dar, dazu sprechen sie den passenden Wochentag in ganzen Sätzen.

(Idee aus: Unterricht in Bewegung – Materialien für die Grundschule, BZgA 2013, S. 206)

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Grundschule/Jahrgangsstufe 2/Deutsch als Zweitsprache	U17: Personalpronomen üben	chorisches Sprechen Installation im Raum
Material als Hilfe Satzkarten	Zeitaufwand 5 bis 10 Minuten	Unterrichtsphase Sicherung, Übungsphase

Die Schülerinnen und Schüler stehen im Raum verteilt im Freeze.

Das Verb gehen ist das Übungswort.

Ich: Eine Schülerin, ein Schüler (S1) geht los und sagt: *Ich gehe durch den Raum.* Sie, er tippt eine Schülerin, einen Schüler (S2) an, welche bzw. welcher losgeht und den Satz wiederholt.

Du: S2 zeigt auf eine Schülerin oder einen Schüler. Diese oder dieser (S3) geht los. S2 sagt: *Du gehst durch den Raum.*

Er/Sie/Es: S3 zeigt auf einen Jungen und sagt dessen Namen. Dieser (S4) geht los. S3 sagt: *Er geht durch den Raum.* S4 zeigt nun auf eine Schülerin und sagt deren Namen. Die Schülerin (S5) geht los. S4 sagt: *Sie geht durch den Raum.* Bei der Personalform „es“ wird darauf hingewiesen, dass hier das Kind, das Mädchen oder das Tier gemeint sind.

Wir: S5 sagt: *Alle gehen durch den Raum.* Alle Schülerinnen und Schüler gehen los und wiederholen chorisch: *Wir gehen durch den Raum.*

Ihr: Die Lehrkraft nennt einige Namen von Schülerinnen und Schülern aus der Lerngruppe. Die Schülerinnen und Schüler gehen los: Die Lehrkraft sagt: *Ihr geht durch den Raum.*

Sie (Plural): Die Lehrerin ruft S1 nochmals auf. S1 ruft einige Namen von Schülerinnen und Schülern aus der Lerngruppe auf. Die Gruppe geht los. S1 sagt: *Sie gehen durch den Raum.*

(Idee von Silke Hasselmann, Grundschullehrerin)



TIPP

Die Übung funktioniert mit allen Verben aus dem Wortfeld gehen und stärkt das Gemeinschaftsgefühl der Gruppe.

Die Schülerinnen und Schüler werden darauf hingewiesen, auf alle gut zu achten und die Regeln einzuhalten. So wird zusätzlich die Achtsamkeit gefördert.

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Grundschule/Jahrgangsstufe 2/Deutsch als Zweitsprache	U18: Wortschatzwiederholung: Schulsachen	Assoziationskreis Memorieren über Bewegungen und Inhalte
Material ggf. Bild- und Wortkarten	Zeitaufwand ca. 10 Minuten	Unterrichtsphase Übung, Sicherung

Das Thema Schulsachen ist eines der ersten Wortschatzthemen im Fach Deutsch als Zweitsprache. Die Schülerinnen und Schüler haben in der Stunde zuvor neue Wörter erlernt. Bei der Wortschatzwiederholung wird als vorentlastende Übung der Assoziationskreis verwendet. Dieser ist eine effektive Methode, um zu Beginn der Stunde die Vokabeln zu wiederholen.

Die Schülerinnen und Schüler stehen im Kreis. Die Lehrkraft beginnt und sagt *die Schultasche* und zeigt auf eine Schülerin, einen Schüler im Kreis. Diese, dieser überlegt, was in einer Schultasche sein kann, und sagt zum Beispiel *das Federmäppchen* etc.

Um die schwächeren Schülerinnen und Schüler zu unterstützen, liegen im Kreis Bilder zum Thema bzw. Wortkarten, die dann als Hilfe genutzt werden könnten.

Variation:

Die genannten Begriffe müssen mit einer Bewegung unterstützt werden. Je mehr Sinne angesprochen werden, desto besser kann sich der neue Wortschatz festigen. Ein Beispiel: Die Schülerin, der Schüler sagt *der Füller* und zeigt auf eine Schülerin, einen Schüler. Diese, dieser macht dazu eine passende Bewegung, in diesem Falle eine Schreibbewegung, und nennt dann einen neuen Begriff etc.

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Grundschule/Jahrgangsstufe 2/Deutsch als Zweitsprache	U19: Wortschatzarbeit: Tiere	Memorieren über Bewegungen und Inhalte
Material ggf. Tierfotos als Hilfe	Zeitaufwand 10 Minuten	Unterrichtsphase Übung, Sicherung

Vorbereitung:

Die Lehrkraft erarbeitet mit den Schülerinnen und Schülern den Wortschatz Tiere in der Einführungsstunde.

Durchführung:

Für das Tiermemory werden in Paaren typische Bewegungen für ein Tier erarbeitet.

Mindestens zwei Schülerinnen oder Schüler gehen vor die Tür.

Die darstellenden Paare verteilen sich im Raum und gehen ins Freeze, wie beim Memoryspiel mit Karten.

Die Schülerinnen und Schüler kommen zurück in den Raum und tippen nach den Regeln von Memory die Spielerinnen und Spieler an.

Diese zeigen kurz ihre Bewegung und gehen zurück ins Freeze.

Die Ratenden finden die zusammengehörigen Paare heraus und benennen das jeweils dargestellte Tier. Zusätzlich können alle Bewegungen im Kreis nacheinander wiederholt und der Tiername kann dazu chorisch gesprochen werden.



TIPP

Bei einer großen Klasse sind Ratepaare empfehlenswert, das heißt, es gehen mindestens vier Schülerinnen und Schüler vor die Tür.

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach Mittelschule/Jahrgangsstufe 5/Deutsch als Zweitsprache	Thema U20: Gesten beim Sprechen einsetzen	Methode Memorieren über Bewegungen und Inhalte chorisches Sprechen
Material Satzanfänge, Begriffe aus der Höflichkeitserziehung	Zeitaufwand 15 Minuten	Unterrichtsphase Einstieg, Übung, Sicherung

Runde 1:

Die Schülerinnen und Schüler sowie die Lehrkraft stehen im Kreis. Die Lehrkraft macht eine Bewegung vor und alle machen die Bewegung nach, zum Beispiel stabiles Gleichgewicht im Stand, aufrechte Körperhaltung, Blickkontakt, Lächeln, Hand nach vorne zum Gruß strecken.

Runde 2:

Die Schülerinnen und Schüler bleiben im Kreis. Die Lehrkraft macht eine Bewegung und sagt dazu einen Satz, zum Beispiel Hand zum Gruß reichen und *Guten Tag, wie geht es Ihnen?* sagen. Alle machen die Bewegung nacheinander nach und wiederholen den Satz.

Zum Schluss werden der Satz und die Bewegung chorisch wiederholt.

Variation: Die Schülerinnen und Schüler überlegen sich eine Bewegung und sagen einen Satz dazu, alle wiederholen.

Runde 3:

Die Schülerinnen und Schüler stehen im Kreis. Die Lehrkraft dreht sich zur linken Nachbarin bzw. zum linken Nachbarn um, macht eine Bewegung und sagt einen Satz. Die linke Nachbarin oder der linke Nachbar reagiert auf den Satz mit einer Geste und mit einer Erwiderung. Daraufhin wiederholt sich das Szenario mit der nächsten Schülerin bzw. dem nächsten Schüler.



TIPP

Die Übung funktioniert auch mit anderen Gesten aus der Höflichkeitserziehung: sich bedanken, nach dem Weg fragen, sich entschuldigen. Auch Teile von Vorstellungsgesprächen können so eingeübt werden.

Es bietet sich an, eine Reflexionsphase an die Übung anzuschließen, die folgende Fragen beinhalten kann:

Warum ist Höflichkeit wichtig?

Was ist in anderen Ländern besonders höflich? Hast du ein Beispiel?

Was bedeutet für dich Höflichkeit?

Eine Erweiterung zu dieser Übung ist die Speaker's Corner. Die Schülerinnen und Schüler stellen ihre Sätze und Bewegungen auf der Speaker's Corner vor. Das Publikum gibt eine Rückmeldung entweder klatschend oder in Form einer zustimmenden Geste.

7.2.3 Fremdsprachen

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Realschule/Jahrgangsstufe 6/Englisch	U21: Schulsysteme in englischsprachigen Ländern	Reihenübung
Material --	Zeitaufwand 10 Minuten	Unterrichtsphase Erarbeitung, Sicherung

Vorbereitung:

Die Schülerinnen und Schüler sammeln vorab im Internet Unterschiede zwischen Schulsystemen in Deutschland und in englischsprachigen Ländern (z. B. Großbritannien, USA ...).

Die einzelnen Besonderheiten (z. B. Schuluniform, Unterrichtszeit, Fächer) werden auf Karteikarten geschrieben und ausgelegt.

Durchführung:

Jede Gruppe (ca. 5–6 Mitglieder) zieht einen Begriff und überlegt dazu passende Gesten, Bewegungsmuster oder eine kurze Performance, zum Beispiel mithilfe des Stilmittels Vergrößern von Bewegungen. Zur Präsentation bildet die Gruppe eine Reihe und stellt die ausgewählte Besonderheit des Schulsystems des Landes dem Rest der Klasse vor.

Die erste Person zeigt eine Geste, die sehr klein ausgeführt wird, wie zum Beispiel das Tragen einer Schuluniform. Die Nächste oder der Nächste versucht, die Bewegung ein wenig zu vergrößern. Die Geste wird immer größer. Nach der letzten Schülerin, dem letzten Schüler in der Reihe versucht die Beobachtergruppe die Geste zu beschreiben, die Besonderheit zu erraten und Gemeinsamkeiten oder Unterschiede zum deutschen Schulsystem zu finden.



TIPP

Die Reihenübung kann gut mit Alltagsbewegungen geübt werden, zum Beispiel Haare kämmen, Zähne putzen ...

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Mittelschule/Jahrgangsstufe 5/Englisch	U22: Dialoge üben	Spiel mit Puppen improvisierte Szenen
Material Puppen (Marionetten, Stabpuppen oder Handpuppen)	Zeitaufwand 20 Minuten	Unterrichtsphase Einstieg, Sicherung

Vorbereitung:

Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten sich in Partnerarbeit einen Dialog, zum Beispiel an der Supermarktkasse, am Bahnhofsschalter ...

Durchführung:

Die Partner nehmen Puppen zur Hand und spielen den eingeübten Dialog nach. Die Spielerinnen und Spieler sind dabei nicht zu sehen.



TIPP

Schülerinnen und Schüler mit guten Sprachkenntnissen sprechen keine eingeübten Dialoge, sondern improvisieren

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Gymnasium/Jahrgangsstufe 5/Englisch	U23: Grammatik: Struktur <i>to have got</i>	Memorieren über Bewegungen und Inhalte
Material	Zeitaufwand	Unterrichtsphase
Tafel	10 bis 15 Minuten	Übung, Sicherung

Vorbereitung:

Die Struktur *to have got* wurde eingeführt und an der Tafel erklärt. Zur Einübung wird die **Marktplatz-Methode** verwendet.

Die Schülerinnen und Schüler erhalten den Arbeitsauftrag, sich eine prominente, reiche Persönlichkeit zu überlegen (Schauspieler/in bzw. Schauspieler, Sängerin bzw. Sänger, Sportlerin bzw. Sportler, Model ...), die auffällige, teure Dinge besitzt. Die englischen Bezeichnungen für diese Dinge werden in einem kurzen Unterrichtsgespräch genannt und an der Tafel notiert.

Der Marktplatz:

In der Rolle einer oder eines Prominenten ihrer Wahl begeben sich die Schülerinnen und Schüler auf den Marktplatz zu einer Prominentenparty (Sie stehen auf und stolzieren als Prominente im Klassenzimmer umher). Die Schülerinnen und Schüler treffen jeweils auf eine Gesprächspartnerin bzw. einen Gesprächspartner und spielen folgenden Dialog:

A: *I've got a And what have you got?*

B antwortet: *I've got a ...* und kann ergänzen *And what have you got?*

Nach einigen Wortwechseln trennt sich das Paar und sucht sich jeweils eine neue Partnerin oder einen neuen Partner, um dasselbe Gesprächsmuster durchzuführen.

Während des Marktplatzes werden die Struktur *to have got* und die zuvor gesammelten Besitztümer (z. B. *horse, yacht, mansion* etc.) für alle gut lesbar projiziert, sodass Schülerinnen und Schüler, die unsicher sind, Unterstützung finden. Die Rolle und das damit verbundene oft exaltierte Verhalten bildet das szenische Element, vor dessen Hintergrund die Struktur von jedem viele Male gesprochen wird.

Im Anschluss kann die mündlich eingeübte Struktur in einem Arbeitsblatt auch schriftlich überprüft werden.

Erweiterung durch Präsentation:

Die Lehrkraft gibt während der Marktplatz-Begegnung ein akustisches Signal und leitet damit eine kurze Freeze-Runde ein. Sie tippt auf ein Paar und diese spielen ihren Dialog vor. Danach erwachen alle wieder und die Übung wird vorgesetzt. Dies kann mehrmals in der Übungsphase angewendet werden.

Erweiterung um die 3. Person Singular:

In einem weiteren Marktplatz-Durchgang bekommen die Schülerinnen und Schüler den Auftrag, sich in Gesprächsgruppen zu viert auf der Party zusammenzufinden. A und B führen das gleiche Gesprächsmuster durch wie oben. Anschließend reagiert C, indem sie oder er zu D über A kommentiert: *He's got a ...* und D über B antwortet: *And he's got a ...* Dann tauschen die Paare A/B und C/D die Aufgaben. Anschließend schwärmen sie aus, um eine neue Vierergruppe zu bilden.



TIPP

Es empfiehlt sich, den Ablauf einer Marktplatz-Begegnung vor dem Start mit einer Schülerin oder einem Schüler durchzuspielen, was zur Erfolgssicherung beiträgt.

Auch ist es günstig, vor Beginn die Anzahl der Begegnungen auf dem Marktplatz festzulegen (fünf bis sieben) und sich nach der letzten Begegnung wieder hinzusetzen. So kommt die Marktplatz-Situation von allein zum Ende.

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Gymnasium/Jahrgangsstufe 8/Englisch	U24: Boston Tea Party	synchrones Bewegen
Material Textmaterial, Musik	Zeitaufwand 15 bis 20 Minuten	Unterrichtsphase Einstieg, Erarbeitung, Sicherung

Vorbereitung des Raumes:

Bei einem Raumlaf werden Tische und Bänke zur Seite geräumt, während treibende Musik läuft. In Freeze-Momenten bittet die Lehrkraft um Einzelstandbilder zu folgenden Themen: Revolution, Wut, Aufruhr ...

Durchführung:

Die Schülerinnen und Schüler erhalten einen Quelltext, der die Situation kurz nach dem Townshend Act (1767) in den englischen Kolonien beschreibt (vgl. GL Bay. 4, S. 28, B)

Die Lerngruppe wird geteilt und beide erhalten einen Arbeitsauftrag. Eine Hälfte überlegt sich Einzelstandbilder, die zu den Kolonialisten passen. Die andere Hälfte entwickelt eine Geste für die britischen Soldaten. Beide Gruppen stellen die Arbeitsergebnisse vor.

Mit der Musik aus dem Warm-up erarbeiten beide Gruppen nun arbeitsteilig eine synchrone Bewegung, üben diese in mehreren Wiederholungen ein und präsentieren die Ergebnisse.

Nach der Präsentation fragt die Lehrkraft in einem Unterrichtsgespräch nach der Gefühlslage der Kolonialisten und der Soldaten.

Abschließend performen beide Gruppen ihr synchrones Bewegungsmuster gleichzeitig. Danach fragt die Lehrkraft nach einem möglichen Ausweg, einem Kompromiss oder einer weiteren Entwicklung.

Im weiteren Unterrichtsverlauf arbeiten die Schülerinnen und Schülern nun mit einem zusätzlichen Textdokument (ebd., S. 29, D) und erfahren, wie die Sons of Liberty bei der Boston Tea Party die Loslösung von England besiegelten.



TIPP

Die synchronen Bewegungen können auch mit Stimmen und Geräuschen untermalt werden.

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Gymnasium/Jahrgangsstufe 8/Englisch	U25: Textarbeit: „Nightmare at the mall!“	improvisierte Szenen
Material Text	Zeitaufwand 10 Minuten	Unterrichtsphase Erarbeitung

Die Lehrkraft steigt mit einem geeigneten Impuls zum Thema *mall* in den Unterricht ein (z. B. Standbild, Erlebnisreise, Bildbeschreibung ...).

Die Schülerinnen und Schüler lesen gemeinsam den Text „Nightmare at the mall!“ (GL Bay 4, S. 19). Mit dem Hinweis *Now close your books* auf S. 20 wird die Lerngruppe gebeten, die Bücher wegzulegen. Die Lehrkraft fragt nun nach Freiwilligen, die bereit sind, eine Szene zu improvisieren.

Die Leitfragen zur Gestaltung der Szene könnten lauten:

Who are they?

What are they doing at the mall?

What's their problem?

(Dabei müssen die Figuren nicht zwingend die Charaktere des Lehrbuchtextes sein – es können auch Beobachter sein.)

Nach der ersten Improvisation können je nach zeitlichem Rahmen weitere Szenen folgen.



TIPP

Es ist möglich, die Stunde mit einem Impuls zum szenischen Arbeiten (vgl. z. B. Bildimpuls) vorzubereiten: Das Thema *mall* bietet unzählige Möglichkeiten, auf das Szenische Lernen einzustimmen und damit gleich ein Warm-up zu gestalten.

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Mittelschule/Jahrgangsstufe 6/Ethik	U26: Gesten aus aller Welt	Klangcollage Stuhlgalerie
Material vier Stühle, Infomaterial zu Gesten aus aller Welt	Zeitaufwand 15 Minuten	Unterrichtsphase Erarbeitung

Die Schülerinnen und Schüler werden in Dreier- oder Vierergruppen aufgeteilt und erhalten Infomaterial zu Gesten aus aller Welt.

Beispiel für eine Infokarte:

Arabische Länder

Weißt du, worauf du beim Essen im arabischen Raum achten musst? Im arabischen Raum wird das Besteck durch Brotstücke ersetzt. Mit dem Brot werden die verschiedenen Gerichte gegriffen und zum Mund geführt. Hierbei ist unbedingt darauf zu achten, nur die rechte Hand zu benutzen, denn im arabischen Raum gilt die linke Hand als unrein.

Wenn im arabischen Raum Diskussionen und Verhandlungen für europäische Verhältnisse zuweilen laut und mit ausladender Gestik stattfinden, sollte man dabei unbedingt vermeiden, mit geballter Faust in die Hand zu schlagen. Dies bedeutet eine ordinäre Einladung zu einem Schäferstündchen.

Wer etwas Zeit gewinnen möchte, kann dies mit der Blütengeste zum Ausdruck bringen. Dabei werden die Finger der Hand nach oben zusammengeführt. Wer Zufriedenheit zum Ausdruck bringen möchte, sollte dabei nicht einen Ring aus Zeigefinger und Daumen formen, dies gilt im arabischen Raum als Null oder nutzlos.

Jede Schülerin, jeder Schüler führt eine für das jeweilige Land typische Bewegung oder Geste aus. Nach einer kurzen Übungsphase präsentiert jede Gruppe nach der Methode der Stuhlgalerie 5.1.7 ihre Ergebnisse.

Die Zuschauerinnen und Zuschauer versuchen, die Kultur bzw. das Land zu erraten. Wichtig hierbei ist, auf die unterschiedliche Bedeutung gleicher Gesten je nach Land einzugehen.



TIPP

Im Anschluss bietet sich eine Feedbackrunde an, in der folgende Fragen gestellt werden können:

- *Wie leicht/schwer ist dir das Finden einer passenden Geste gefallen?*
- *Wie überrascht warst du über die Gesten deiner Mitspielerinnen und Mitspieler?*
- *Welche Bewegung und Bedeutung dazu kannst du dir am besten merken?*
- *Konntest du dich gut in der Gruppe integrieren?*

Anhang U26

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Realschule/Jahrgangsstufe 7/Französisch	U27: Nützliche Sätze für den Unterricht: Qu'est-ce qu'on dit en classe?	Memorieren über Bewegungen und Inhalte
Material Sätze auf Textstreifen	Zeitaufwand 15 bis 30 Minuten	Unterrichtsphase Übung, Sicherung

Die Schülerinnen, die Schüler und die Lehrkraft sitzen oder stehen im Kreis. Die Lehrkraft spricht die Sätze in verschiedenen Rollen (Schülertypen) unter Einbezug einer unterstützenden Bewegung vor, die Schülerinnen und Schüler sprechen nach und imitieren die Bewegung.

1. *J'ai oublié mes devoirs.* (Schussel) – *Ich habe meine Hausaufgaben vergessen.*
2. *Vous pouvez répéter, s'il vous plaît?* (Streber) – *Können Sie das bitte wiederholen?*
3. *Je ne comprends pas.* (Nullchecker) – *Ich verstehe nicht.*
4. *Monsieur/Madame, je n'ai pas encore fini.* (Zappelphilipp) – *Ich bin noch nicht fertig.*
5. *Je ne sais pas.* (Schüler in Depri-Laune) – *Ich weiß nicht.*
6. *J'aime l'histoire.* (Träumer) – *Ich mag die Geschichte.*
7. *Je n'entends pas bien le CD.* (Hörgeschädigter) – *Ich kann die CD nicht gut hören.*
8. *Qu'est-ce que ça veut dire?* (Philosoph) – *Was bedeutet das?*
9. *J'ai encore une question.* (Schüchterne) – *Ich habe noch eine Frage.*
10. *Qu'est-ce qu'il faut faire?* (Klassenkaspar) – *Was sollen wir machen?*

Die Sätze werden anschließend an die Schülerinnen und Schüler verteilt, jeder und jede lernt je einen Satz auswendig und verinnerlicht die unterstützende Bewegung.

Die Schülerinnen und Schüler begeben sich in die Marktplatzsituation, bei der jede bzw. jeder ihren bzw. seinen Satz und die Bewegung vorsagt und vormacht, die oder der andere wiederholt (ggf. inklusive der deutschen Übersetzung).

Dann bleiben die Schülerinnen und Schüler jeweils mit einer Partnerin bzw. einem Partner stehen und inszenieren die eigenen zwei Sätze, indem sie sie als Szene im Klassenzimmer spielen.



TIPP

Wenn die Anzahl der Begegnungen in der Marktplatzsituation vorgeben wird, kommt die Übung von selbst zum Ende.

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Gymnasium/Jahrgangsstufe 5/Fremdsprachen	U28: Wortschatzarbeit	Rhythmisierung Memorieren über Bewegungen und Inhalte
Material --	Zeitaufwand 5 bis 15 Minuten	Unterrichtsphase Sicherung

Ausgewählte Vokabeln werden von der Lehrkraft rhythmisch vorgesprochen und mit einer sinnstützenden Bewegung begleitet. Die Schülerinnen und Schüler sprechen das Wort chorisch nach und wiederholen die Bewegung.

Beispiele:

- **comprehension**

Handbewegung im Tenor eines Aha-Erlebnisses, mit dem rechten Zeigefinger an die rechte Schläfe und bei der dritten Silbe mit beiden Händen eine Geste der Erleuchtung

- **suggestion**

Angebotsgeste mit beiden Händen vor dem Körper, die sich im Laufe der ersten beiden Silben entfaltet und mit der dritten Silbe die geöffneten Hände noch ein Stück näher auf ein fiktives Gegenüber zubewegt

- **immediately**

Haltung der Hände mit den Handflächen zum Körper vor der Brust, sodass die vordere Hand die hintere verdeckt, aber nicht berührt, schrittweises Voreinandersetzen der Handflächen im Rhythmus der vier Silben bei hohem Tempo
Variation: vier kleine, schnelle Schritte gehen

Sowohl zum Einüben als auch zum späteren Überprüfen der Lernleistung eignen sich folgende Variationen:

- Die Lehrkraft nennt das Wort, die Schülerinnen und Schüler machen die Bewegung.
- Die Lehrkraft zeigt die Bewegung und nennt das Wort auf Englisch, die Schülerinnen und Schüler ergänzen das deutsche Wort mit der Bewegung, dann umgekehrt.
- Die Lehrkraft zeigt nur die Geste, die Schülerinnen und Schüler ergänzen die Vokabel zuerst auf Englisch dann auf Deutsch mit Geste.
- Gegenseitiges Abfragen der Schülerinnen und Schüler untereinander in einer Marktplatz-Situation.
- Nach einer Übungsphase folgt das Aufschreiben so vieler Vokabeln wie möglich aus dem Gedächtnis.



TIPP

Alternativ kann den Schülerinnen und Schülern zunächst der Arbeitsauftrag gegeben werden, sich zu überlegen, wie eine ausgewählte Vokabel rhythmisch gesprochen und mit welcher Bewegung dies sinnstützend begleitet werden kann. Dann sprechen die Schülerinnen und Schüler anstelle der

Lehrkraft die Vokabel für alle vor und führen die Bewegung dazu aus, die anderen Schülerinnen und Schüler sprechen im Chor nach und imitieren die Bewegung.

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Gymnasium/Jahrgangsstufe 6/Fremdsprachen	U29: Wortschatzarbeit	Improvisation
Material	Zeitaufwand	Unterrichtsphase
Wortschatz	5 bis 10 Minuten	Übung, Transfer

- Die Lehrkraft übernimmt zu Beginn der Stunde semantisierte Vokabeln und ggf. weiteren Wortschatz auf Zettel (vielleicht auch erst im Verlauf der Stunde, ggf. die Wörter und Phrasen, die sich als größte Hürde herausgestellt haben). Diese Zettel werden auf einer definierten Spielfläche verteilt.
- Am Ende der Stunde fragt die Lehrkraft nach Freiwilligen und legt die Eckpunkte einer Impro-Szene mittels geeigneter Fragen fest: *Who are they? Where are they? What's their problem?*
- Die in der Szene aktiven Schülerinnen und Schüler improvisieren nun die Szene und bauen auf den Zuruf „Zettel“ das jeweilige Wort (oder die genannte Phrase), das auf einem von ihnen aufgenommenen Zettel steht, in die laufende Improvisation ein.
- Nach der gespielten Szene wird das Publikum gefragt, welche Begriffe verwendet wurden.



TIPP

Gamification: Impro-Teams treten gegeneinander an und erhalten für jede gut eingebaute Wortschatzkarte Punkte. Im Publikum wird eine Jury festgelegt, die darauf achtet, wie viele Ausdrücke auf gelungene Art und Weise eingebaut wurden.

7.2.4 Gesellschaftswissenschaftliche Fächer

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Gymnasium/Jahrgangsstufe 5/Geographie	U30: Massentierhaltung vs. ökologische Landwirtschaft	Tableau Heißer Stuhl
Material Info-Texte	Zeitaufwand pro Landwirtschaftsform eine Vorstunde, dann als Abschluss der Unterrichtseinheit 45 Minuten	Unterrichtsphase Sicherung

Möglicher Stundenaufbau:

Begrüßung und Umbau des Klassenzimmers

Warm-up:

- Raumlaf und Raumlafvarianten
- Magnetspiel: Gegenstände werden im Raum mit unterschiedlicher Intensität magnetisch und ziehen die Schülerinnen und Schüler unterschiedlich intensiv stark an (Hinführung zur Thematik der Käfigenge)

Erarbeitungsphase

Ziel: Spüren von Raumbegebenheiten in zwei Gruppen

Die Klasse wird in zwei Gruppen eingeteilt.

- **Enger Käfig:** Die Schülerinnen und Schüler der Gruppe A betreten nacheinander die vorgegebene Käfigzone (z. B. angezeigt durch ein Seil auf dem Boden) und gehen ins Freeze. Die Aufgabe besteht darin, alle unterzubringen. Wenn das Tableau fertig ist, verharren alle noch einige Sekunden im Freeze. Mit einem akustischen Signal als Startpunkt bewegen sich alle innerhalb der Käfigzone. Ausgehend von einem erneuten Freeze bauen die Schülerinnen und Schüler das Tableau wieder zurück.
- **Freilandhaltung:** analog zu Enger Käfig

Reflexion mittels der Methode Heißer Stuhl

Die Spielerinnen und Spieler sprechen über ihre (körperlichen) Erfahrungen und stellen einen Transfer zur Lebenswirklichkeit der Hühner her.



TIPP

- Die Situationen lassen sich filmen und durch die Veränderung der Wiedergabegeschwindigkeit ästhetisch verändern.
- Thematisch kann diese Stundeneinheit auch ganz an den Anfang der Unterrichtseinheit gesetzt werden.

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Realschule/Jahrgangsstufe 10/Politik und Gesellschaft	U31: Entwicklungshilfe: Segen oder Fluch?	Talkshow
Material Materialien, die im Unterricht zu diesem Thema behandelt wurden; ggf. weitere Materialien; ggf. Internetzugang	Zeitaufwand eine bis zwei Schulstunden à 45 Minuten	Unterrichtsphase Sicherung, Transfer

Einbettung am Ende einer Unterrichtssequenz zum Thema:

Zur Talkshow werden verschiedene Gäste eingeladen, zum Beispiel die Staatschefin oder der Staatschef des Landes, das Entwicklungshilfe erhält; die Staatschefin oder der Staatschef eines Landes, das Entwicklungshilfe leistet; eine Entwicklungshelferin bzw. ein Entwicklungshelfer, die bzw. der vor Ort arbeitet; die Einwohnerin oder der Einwohner eines Dorfes/einer Stadt, die oder der unmittelbar von Entwicklungshilfe profitiert; die oder der CEO eines Unternehmens, das durch Entwicklungshilfe Aufträge für die Bereitung von Infrastruktur erhält; eine kritische Journalistin oder ein kritischer Journalist, die bzw. der Korruption aufdeckt etc.

Vorbereitung der Rollen in Gruppen

Moderatorin bzw. Moderator (eine Gruppe):

Die Moderatorin bzw. der Moderator (oder die Gastgeberin bzw. der Gastgeber) der Talkshow moderiert die Show. Die Schülerinnen und Schüler überlegen, wie das Thema der Talkshow und die Gäste vorgestellt werden sollen. Sie denken sich Fragen aus, die die Diskussion am Laufen halten, und besprechen, wie die Diskussion beendet werden kann.

Talkshow-Teilnehmerinnen und -Teilnehmer (vier oder mehr Gruppen):

Jede Gruppe ist für eine Rolle zuständig. Die Schülerinnen und Schüler bereiten für ihre Figur eine kurze Vorstellung vor, in der die Figur sich bezüglich des Themas positioniert. Sie sammeln überzeugende Argumente und recherchieren hierfür Zahlen und Fakten in den im Unterricht behandelten Materialien und/oder darüber hinaus. Dabei entscheiden sie, welche Argumente die anderen Rollen vorbringen könnten und bereiten sich vor, darauf zu reagieren.

Zuschauerinnen und Zuschauer (eine Gruppe):

Diese Gruppe bespricht den Beobachtungsbogen, mit dessen Hilfe die Diskussion später reflektiert wird. Folgende Aspekte sollten im Beobachtungsbogen Beachtung finden:

- *Wurden die Rollen überzeugend präsentiert?*
- *Konnte die Spielerin, der Spieler die Rolle durchgehend spielen?*

- *Haben sich die Diskutierenden an die Fakten gehalten?*
- *Welche Argumente wurden diskutiert?*

Ablauf der Talkshow:

Die Moderatoren-Gruppe und die Gäste-Gruppen benennen jeweils ein Gruppenmitglied, das an der Talkshow teilnimmt.

Die anderen Gruppenmitglieder werden zusammen mit der Zuschauer-Gruppe Teil des Publikums. Sie können während der Talkshow Kommentare abgeben oder Fragen stellen.

Die Talkshow sollte so authentisch wie möglich durchgeführt werden. Dafür ist eine halbkreisförmige Sitzordnung förderlich. Die Schülerinnen und Schüler werden dazu angehalten, frei zu sprechen.

Nach Beendigung der Talkshow verlassen alle ihre jeweilige Rolle wieder. Im Anschluss wird über die Talkshow reflektiert.

Alle Schülerinnen und Schüler, die als Moderatorin bzw. Moderator oder Gast an der Talkshow teilgenommen haben, berichten von ihren Erfahrungen und Gefühlen.

Die Zuschauerinnen und Zuschauer teilen auf der Basis des Beobachtungsbogens ihre Meinung mit.

Abschließend wird in der Lerngruppe diskutiert, ob die Talkshow etwas an der eigenen Einstellung zum Thema verändert hat.

- *Was habe ich gelernt?*
 - *Welches Argument hat mich am meisten überzeugt?*
 - *War es gewinnbringend, das Thema aus verschiedenen Perspektiven zu beleuchten?*
- Etc.*

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Gymnasium/Jahrgangsstufe 10/Geographie	U32: Massentourismus	Stammtisch
Material Unterrichtsmaterialien zum Thema; ggf. Internetzugang	Zeitaufwand eine Schulstunde à 45 Minuten	Unterrichtsphase Sicherung, Transfer

Einbettung am Ende einer Unterrichtssequenz zum Thema

Am Stammtisch sollen insgesamt vier Personen diskutieren: eine Kreuzfahrtunternehmerin bzw. ein Kreuzfahrtunternehmer, eine Touristin oder ein Tourist sowie eine Einheimische oder ein Einheimischer und ein Mitglied einer Umweltschutzorganisation.

Die Klasse wird entsprechend in Gruppen eingeteilt.

Jede Gruppe bereitet nun für eine oder einen der am Stammtisch Diskutierenden mögliche Argumente vor. Die Schülerinnen und Schüler sammeln überzeugende Argumente und recherchieren hierfür Zahlen und Fakten in den im Unterricht behandelten Materialien und/oder darüber hinaus. Dabei entscheiden sie, welche Argumente die anderen Rollen vorbringen könnten, und bereiten sich vor, darauf zu reagieren.

Je eine Person pro Gruppe spielt anschließend die vorbereitete Rolle am Stammtisch.

Die übrigen Schülerinnen und Schüler sitzen als Zuschauerinnen und Zuschauer um den Stammtisch herum und beobachten die Diskussion bzw. machen Notizen für die sich anschließende Reflexionsphase.

Gegebenenfalls wird hierfür ein Beobachtungsbogen verwendet: *Wurden die Rollen überzeugend präsentiert? Konnte die Spielerin, der Spieler die Rolle durchgehend spielen? Haben sich die Diskutierenden an die Fakten gehalten? Welche Argumente wurden diskutiert?*

Abschließend wird in der Lerngruppe diskutiert, ob die Stammtisch-Diskussion etwas an der eigenen Einstellung zum Thema verändert hat:

- *Was habe ich gelernt?*
 - *Welches Argument hat mich am meisten überzeugt?*
 - *War es gewinnbringend, das Thema aus verschiedenen Perspektiven zu beleuchten?*
- Etc.*

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Mittelschule/Jahrgangsstufe 6/Geschichte, Politik, Geographie	U33: Zeitalter	Expertenrunde
Material Rollenkarten	Zeitaufwand 10 Minuten	Unterrichtsphase Sicherung

Die Schülerinnen und Schüler haben im Geschichtsunterricht ein Zeitalter erarbeitet. Zur Sicherung der Lerninhalte wird eine Expertenrunde durchgeführt.

Es werden einige Rollenkarten ausgegeben, entweder mit kurzen Informationen zu zu spielenden Personen oder nur mit dem Namen der Person.

Die Schülerinnen und Schüler, die eine Rollenkarte erhalten haben, sind nun Expertinnen und Experten. Sie nehmen einen Platz im Raum ein, entweder auf einem Stuhl oder sie stehen. Sie gehen ins Freeze.

Die anderen Schülerinnen und Schüler erwecken die Expertinnen und Experten durch Antippen zum Leben und bitten diese um die gewünschten Informationen.

Danach friert die Expertin, der Experte wieder ein.



TIPP

Statt Personen können auch abstrakte Begriffe oder Dinge auf den Rollenkarten vermerkt sein und von den Expertinnen und Experten verkörpert werden.

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Realschule/Jahrgangsstufe 8/Geschichte	U34: Bismarck – Das deutsche Kaiserreich	Memorieren über Bewegungen und Inhalte
Material Textstreifen zu Bismarck, ggf. Arbeitsblatt mit Lückentext	Zeitaufwand ca. 30 Minuten	Unterrichtsphase Sicherung

Die Lehrkraft bereitet Textstreifen mit je einem Merksatz pro Schülerin bzw. Schüler vor, sodass jeder Merksatz in der Regel dreimal vorkommt, zum Beispiel:

1. *Ich war von 1871 bis 1889 deutscher Reichskanzler.*
2. *Ich habe das Deutsche Kaiserreich gegründet.*
3. *Ich stamme aus einer der ältesten deutschen Adelsfamilien.*
4. *Ich bin ein preußischer Junker.*
5. *Ich verachte die Schwätzer im Parlament.*
6. *Ich bin für die kleindeutsche Lösung – ach, diese Österreicher!*
7. *Meine Devise ist Handeln statt Reden.*
8. *Ich habe Frankreich durch eine geschickte Bündnispolitik isoliert.*
9. *Ich habe die Österreicher bei Königgrätz geschlagen.*
10. *Ich habe Angst vor einem Zweifrontenkrieg zwischen Frankreich und Russland.*

- Die Textstreifen werden an die Schülerinnen und Schüler verteilt mit dem Auftrag, diese **auswendig** zu lernen.
- Im Kreis stehend **tragen** dann die Schülerinnen und Schüler nacheinander den Satz vor und alle anderen sprechen ihn im Chor nach. Das Mehrfachvorkommen der Sätze fördert das Einprägen und erhöht das Erfolgserlebnis.
- In einem zweiten Durchgang übernimmt jede bzw. jeder für ihren oder seinen Satz die Rolle des Bismarck und unterstreicht sie mit einer deutlichen, den Sinn der Aussage stützenden **Geste**. Die so dargestellten Merksätze werden wieder von allen anderen inklusive der Geste wiederholt. Um hier Doppelungen zu vermeiden, tun sich die Schülerinnen und Schüler mit gleichen Sätzen zusammen und präsentieren eine chorische (= eine gemeinsam gesprochene) Variante, die von den anderen wiederholt wird. Dieser Durchgang kann – zum Beispiel mit der Vorgabe **expressiver zu sprechen** – wiederholt werden.
- Zur weiteren Einübung des Gelernten begeben sich die Schülerinnen und Schüler nun auf den **Marktplatz**, d. h., sie bewegen sich frei durch den

Raum und immer, wenn zwei sich begegnen, spricht erst die oder der eine ihren bzw. seinen Satz mit Geste und die oder der andere wiederholt dies und umgekehrt. Wenn man die Anzahl der Begegnungen festlegt, kommt die Übung von allein zum Stillstand.

- Einen höheren Übungsgrad erfordert die nächste Variante, bei der man den Satz des Gegenübers erinnert und vorspricht und von diesem bestätigt bzw. korrigiert wird.
- Davor könnte noch die Variante eingeschoben werden, dass jede bzw. jeder nur ihre bzw. seine Geste zeigt und die oder der andere den Satz dazu sprechen muss.
- Zur Überprüfung des Gelernten schreibt jede bzw. jeder anschließend so viele Sätze auf, wie sie oder er sich gemerkt hat. Diese Überprüfung kann auch zu einem späteren Zeitpunkt ohne großen Aufwand durchgeführt werden. Auch die Ergebnissicherung an der Tafel ist sinnvoll.

Zur nachhaltigen Festigung des Wissens sind kurze Wiederholungsrunden in der üblichen Zeitstaffelung empfehlenswert.



TIPP

Durch die szenische Interpretation der Merksätze bekommen diese eine für die beteiligten Schülerinnen und Schüler große Anschaulichkeit, indem sich die Aussage mit der darstellenden Person verbindet, sodass sowohl die Runden im Kreis als auch die Marktplatzsituation von großer Lebendigkeit geprägt sind. Das Lernen geschieht gleichsam nebenher und wird als überraschend unproblematisch erlebt. Bei späteren Wiederholungen zeigt sich, dass vor allem die Gesten erinnert werden, die damit eine hervorragende Brücke zu den Merksätzen bilden. Die Gefahr, dass die Merksätze die stofflichen Zusammenhänge zu sehr reduzieren, ist nicht gegeben, da sie lediglich als Gedächtnisanker dienen, die einen umfassenden Zugriff auf die Lerninhalte möglich machen.

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Mittelschule/Jahrgangsstufe 5/Geschichte, Politik, Geographie	U35: Arbeitsweisen der Altsteinzeit	Stuhlgalerie
Material vier Stühle	Zeitaufwand 20 Minuten	Unterrichtsphase Übung

Voraussetzung: Die Lehrkraft hat mit der Klasse bereits Tätigkeiten in der Altsteinzeit besprochen: Menschen als Jäger und Sammler, als Künstler (Höhlenmalerei), als Viehzüchter, als Erfinder etc.

Vier Schülerinnen und Schüler erhalten den Auftrag, eine dieser Tätigkeiten darzustellen. Die übrigen Schülerinnen und Schüler dürfen nicht wissen, was die anderen darstellen.

Vier Stühle stehen in einer Reihe zum Publikum. Zu Beginn der Übung sitzen die vier Personen in einer ausdruckslosen Haltung auf je einem Stuhl. Jede Person sitzt aufrecht, Blick diffus in den Raum, die Hände auf den Oberschenkeln abgelegt und die Füße im 90-Grad-Winkel, schulterbreit und fest auf den Boden gestellt. Diese Haltung ist der Ausgangspunkt. Dann beginnen die Schülerinnen und Schüler mit Bewegungen, die die vorgegebene Tätigkeit bzw. das vorgegebene Thema darstellen.

Runde 1:

Die erste Person links in der Stuhlreihe beginnt mit einer Bewegung, macht aber noch keine Geräusche, sondern zeigt nur einen wiederholbaren Bewegungsablauf, bei dem auch der Stuhl einbezogen werden darf. Die überlegte Darstellungsabfolge wiederholt sich immer wieder. Die Nachbarin, der Nachbar hat sich eine eigene Bewegungsabfolge überlegt und fängt nun auch an, diese in Wiederholung zu zeigen, dann folgen die Schülerin bzw. der Schüler 3 und 4. Die Performance wird ggf. durch Musik oder durch nonverbale Absprache beendet. Das Publikum darf nun erraten, was die Schülerinnen und Schüler dargestellt haben. Es gibt noch keine Auflösung.

Runde 2:

Die Akteure überlegen sich ein passendes Geräusch zu ihrer Bewegung und wiederholen ihre Darbietung. Auch könnte eine Raterunde dazwischengeschaltet werden. (*Welche Tätigkeiten hast du erkannt? Wer könnte sie ausgeübt haben?*)

Runde 3:

Die Akteure wiederholen ihre Bewegungen und überlegen sich einen passenden Satz dazu, zum Beispiel:

Ich pflücke essbare Beeren.

Ich passe auf meine beiden Kühe auf.

Ich mache Feuer mit dem Feuerstein.

Ich male ein neues Bild auf die Höhlenwand.

Nun folgt die Auflösung ggf. unter Einbezug folgender Impulse: *Welches Werkzeug wäre hilfreich für die Menschen in der Altsteinzeit gewesen? Wie würde die Bewegung heute aussehen?*

Variation:

Schülerinnen oder Schüler aus dem Publikum treten hinter die Akteure und ergänzen die Bewegungsabläufe mit eigenen Sätzen oder setzen das Gesehene in die moderne Welt um.



TIPP

Zur Unterstützung für die Schülerinnen und Schüler können Satzanfänge hilfreich sein, ebenso Bildmaterial oder Wortkarten.

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Grundschule/Jahrgangsstufe 1/Heimat- und Sachunterricht	U36: Flüssigkeitssäule Thermometer	Installation im Raum
Material Geschichte	Zeitaufwand 10 Minuten	Unterrichtsphase Einstieg

Die Funktionsweise des Flüssigkeitsthermometers muss zunächst erklärt werden:

Bei Erwärmung dehnt sich die Flüssigkeit aus, die Säule steigt an; bei Abkühlung zieht sich die Flüssigkeit zusammen, die Säule sinkt.

Im Vorfeld wird den Schülerinnen und Schülern außerdem der Bewegungsablauf erklärt:

Bei steigender Temperatur richten sich die Schülerinnen und Schüler auf, strecken die Arme; bei sinkender Temperatur machen sie sich klein. Unter 0 Grad sitzen die Schülerinnen und Schüler unter der Bank.

Dann erzählt die Lehrkraft folgende Geschichte, die Schülerinnen und Schüler führen die zuvor eingeübten Bewegungen aus:

Es ist Schulanfang. Die Temperaturen liegen bei 15 Grad (*die Schülerinnen und Schüler stehen aufrecht vor ihrem Stuhl*). Es wird Oktober und die Temperaturen sinken. Es wird kälter und kälter (*die Schülerinnen und Schüler setzen sich langsam auf den Stuhl*). Die Temperaturen sinken, der Winter kommt. Es hat 0 Grad und es schneit (*die Schülerinnen und Schüler gehen unter den Tisch*). Im Februar sind es oft 5–10 Grad (*die Schülerinnen kommen unter dem Tisch heraus und gehen in die Hocke*). Ab März wird es langsam wärmer und es hat bereits 10–15 Grad (*die Schülerinnen und Schüler stehen wieder aufrecht*). Nun wird es Frühling. Bald steigt die Temperatur auf 20 Grad. Im Juni wird es noch wärmer, bald haben wir 25 Grad und es ist Sommer (*die Schülerinnen und Schüler nehmen die Arme hoch*). Im Juli und August wird es dann auch mal über 30 Grad heiß (*die Schülerinnen und Schüler stellen sich auf den Stuhl*).

Variation:

Die Lehrkraft hat Gradzahlen auf kleine Zettel geschrieben. Eine Schülerin, ein Schüler zieht eine Gradzahl und stellt die Temperatur nach, die anderen versuchen, die Temperatur zu erraten.

Variation:

Die Schülerinnen und Schüler stellen die Temperatur mit dem Körper dar: frierend, schwitzend, für sich angenehm ...



TIPP

Diese Übung lässt sich gut in der Turnhalle durchführen, zum Beispiel unter Einbeziehung der Sprossenwand.

Im Anschluss an die Übung bietet sich eine Reflexionsphase an, in der folgende Fragen besprochen werden können:

Warum kann Temperatur von uns nicht genau dargestellt werden?

Wie empfindest du Temperatur? Warum nimmt jeder Mensch Temperatur anders wahr? Warum hat die Schülerin, der Schüler X 15 Grad nicht frierend dargestellt?

(Idee aus: Unterricht in Bewegung – Materialien für die Grundschule, BZgA 2013, S. 182)

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Mittelschule/Jahrgangsstufe 6/Natur und Technik	U37: Nahrungsnetz im Ökosystem Wald	Maschine
Material ggf. Bilder	Zeitaufwand 10 Minuten	Unterrichtsphase Übung

Voraussetzung für die Durchführung der Übung ist, dass im Vorfeld, zum Beispiel in der Vorstunde, folgende Informationen mit den Schülerinnen und Schülern besprochen wurden:

Das Ökosystem Wald setzt sich aus dem Lebensraum (= Biotop) und aus der Lebensgemeinschaft der dort lebenden Organismen (= Biozönose) zusammen. Verschiedene Organismen sind über eine Nahrungsbeziehung (= Nahrungskette) miteinander verbunden.

Die Schülerinnen und Schüler bekommen die Aufgabe, eine Maschine (**siehe 5.1.12**) zu bauen, die das Zusammenspiel zwischen Nahrungsnetz und Stoffkreislauf darstellt. Nacheinander betreten die Schülerinnen und Schüler die Bühne, zeigen ihre Gestik bzw. Mimik und machen ggf. ein passendes Geräusch dazu.

Beispiel für eine Maschine: Die Eiche (Schülerin oder Schüler 1), dargestellt durch ein Wachsen des Baumes, eine Eichel (Schülerin oder Schüler 2), die am Baum wächst, wird von einer Raupe (Schülerin oder Schüler 3) gefressen, der Konsument der Raupe, die Meise (Schülerin oder Schüler 4), wird wiederum vom Habicht (Schülerin oder Schüler 5) gefressen etc.



TIPP

Schwächeren Schülerinnen und Schülern können Bilder als Hilfestellung angeboten werden.

Im Anschluss bietet sich eine Feedbackrunde an, in der folgende Fragen gestellt werden können:

- *Wie erging es dir in deiner Rolle?*
- *Was hättest du gerne dargestellt?*
- *Ist der Ablauf der Nahrungskette durch die Übung verständlicher geworden?*
- *Wenn ja, warum?*

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Grundschule/Jahrgangsstufe 4/Heimat- und Sachunterricht	U38: Bayern – Regierungsbezirke	Memorieren über Bewegungen und Inhalte Loci-Methode
Material	Zeitaufwand	Unterrichtsphase
--	15 Minuten	Erarbeitung, Sicherung

Die Schülerinnen und Schüler stehen im Kreis oder frontal zur Lehrkraft. Die Lehrkraft spricht und zeigt die Bewegung. Die Schülerinnen und Schüler sagen und machen nach:

Die sieben bayerischen Regierungsbezirke und ihre Hauptstädte

1. *Ganz oben in Bayern, auf unserem Kopf, ist Oberfranken. Deutlich zu spüren sind die Mittelgebirge Frankenwald und Fichtelgebirge (mit beiden Händen die Gebirge spüren). Weil das ganz oben in Bayern ist, kann man sich die Hauptstadt Bayreuth gut merken.*
2. *Etwas weiter unten, in der Mitte des Kopfes, befindet sich Mittelfranken. Da ist auch der Berg mit der Nürnberger Burg, unsere Nase (mit der Hand die Burg auf der Nase spüren). Nürnberg ist zwar die größte Stadt, aber in der Nase steckt der Hinweis auf die Hauptstadt Ansbach.*
3. *Auf unserem Unterkiefer ist es ganz nass, denn dort ist der Main (Nässe mit der Hand spüren, Verlauf zeichnen). Dort liegt Unterfranken. Der Unterkiefer ist ganz dicht am Mund. Und mit dem Mund schmecken wir Gewürze. So kommen wir leicht auf die Hauptstadt Würzburg.*
4. *Auf dem rechten Oberarm befindet sich die Oberpfalz (Hand auf der Schulter). Der Oberarm kann sich regen (Bewegung) – das ist der Hinweis auf die Hauptstadt Regensburg. Wir stellen uns den Regensburger Dom wie einen Stachel auf der Schulter vor (mit der linken Hand spüren).*
5. *An unserer linken Schläfe liegt Schwaben (mit der Hand spüren) mit der Hauptstadt Augsburg an unserem linken Auge (Auge bedecken).*
6. *Auf unserem Oberkörper, besser gesagt auf unserer Brust, liegt Oberbayern mit den Alpen (Berge mit den Händen formen). Der FC Bayern brüstet sich (auf die Brust schlagen): Mia san mia! Das bringt uns auf die Hauptstadt München.*
7. *Weiter unten, rund um unseren Nabel, denken wir uns Niederbayern (Hände auf den Nabel legen). Da unten gibt es bei vielen Menschen auch eine Erhebung, den Bayerischen Wald. Zum Glück enthält das Wort Nabel auch den Anfangsbuchstaben der Hauptstadt Landshut.*



TIPP

Die Übung sollte mehrmals wiederholt werden. Schülerinnen und Schüler, die sich sicher sind, könnten die Moderation übernehmen.

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Grundschule/Jahrgangsstufe 4/Heimat- und Sachunterricht	U39: Gemeinderatssitzung – Wer entscheidet in einer Gemeinde?	Heißer Stuhl Speaker's Corner
Material Stuhl, Hocker	Zeitaufwand 15 Minuten	Unterrichtsphase Übung, Sicherung

Die Schülerinnen und Schüler haben über die Aufgaben einer Gemeinde, eines Gemeinde- bzw. Stadtrats im Unterricht gesprochen und auf Plakaten die Ergebnisse visualisiert.

Vorentlastende Übung mit der Speaker's Corner

Mit der Methode der Speaker's Corner können die verschiedenen Ämter in einer Gemeinde wiederholt werden. Schülerinnen und Schüler erhalten Aussagen, die sie auf der Speaker's Corner vortragen, und die Klasse errät das passende Amt.

Beispiel:

Meine Eltern möchten die Geburt meines Bruders anzeigen. (Standesamt)

Mein Onkel ist in unsere Gemeinde gezogen.

Ich habe meinen Schlüssel verloren.

Meine Mama braucht einen neuen Personalausweis.

Unser Nachbar möchte eine Garage bauen.

Mit der Methode Heißer Stuhl schlüpfen Schülerinnen und Schüler anschließend in verschiedene Rollen.

Runde 1:

Eine Schülerin, ein Schüler (S1) stellt sich als Bürgermeisterin oder Bürgermeister zur Verfügung. Die übrigen Schülerinnen und Schüler überlegen sich vorher in Kleingruppen passende Fragen. Die spielende Schülerin, der spielende Schüler darf sich als Joker eine stellvertretende Bürgermeisterin bzw. ein stellvertretender Bürgermeister wählen.

Beispielfragen:

Welche Aufgabe als Bürgermeisterin, als Bürgermeister findest du besonders wichtig?

Wie viele Einwohner hat die Gemeinde?

Welches Projekt möchtest du gerne in der Gemeinde umsetzen?

Die Schule benötigt einen neuen Pausenhof, wie setzt du dich für dieses Projekt ein?

Runde 2:

Eine Schülerin, ein Schüler stellt sich als Gemeinderätin, Gemeinderat zur Verfügung.

Materialien:

Informationen zur Zusammensetzung des Gemeinderates: <https://www.gesetze-bayern.de/Content/Document/BayGO-30> und <https://www.gesetze-bayern.de/Content/Document/BayGO-37> sowie <https://www.grundschulkoenig.de/hsu-sachkunde/demokratie-und-gemeinschaft/gemeinde-stadt/>



TIPP

Als Rollenspiel bietet sich auch eine Gemeinderatsitzung mit der Fishbowl-Methode an.

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Grundschule/Jahrgangsstufe 4/Heimat- und Sachunterricht	U40: Zeitbewusstsein und Orientierung in der Zeit	Reihenübung
Material --	Zeitaufwand mind. 30 Minuten	Unterrichtsphase Erarbeitung

Vorbereitende Übungen:

Die Schülerinnen und Schüler bilden ein Spalier. In der Mitte lässt man ca. zwei Meter Platz. Es wird ein Thema, ein Ereignis gewählt, zum Beispiel Gefühle erkennen.

Beispiel Begeisterung:

Eine Schülerin oder ein Schüler geht durch die Gasse, blind oder sehend. Die Schülerinnen und Schüler in den Reihen klatschen frenetisch, sie jubeln der Schülerin, dem Schüler in der Gasse zu. Danach erfolgt eine kurze Rückmeldung der Schülerin, des Schülers.

Variation: Das Spalier fungiert als Waschstraße (mit Berührung).

Die Schülerin, der Schüler geht durch die Gasse. Sie, er ist ein Auto und lässt sich waschen. Achtung! Vorher unbedingt vereinbaren, dass nur die Arme und Beine sowie die Schultern und der Rücken, ggf. auch der Kopf, vorsichtig berührt werden dürfen!

Reihenübung zum Thema Zeitbewusstsein und Orientierung in der Zeit: Vergangenheit – Gegenwart – Zukunft

Die Schülerinnen und Schüler bilden ein Spalier.

Runde 1:

Die Lehrkraft überlegt sich passende Ereignisse aus der Vergangenheit, der Gegenwart und der Zukunft ihrer Schülerinnen und Schüler. Folgende Begriffe könnten auf einer Wortkarte stehen: erster Schultag, Kindergarten, Familienfest, Spielplatz, Spieleabend, Berufswünsche, Schulabschluss, gute Note, Familienplanung.

Mögliche Anweisung:

Suche dir ein Erlebnis aus der Vergangenheit aus und erzähle eine kleine Geschichte. Dann gehe mit offenen oder geschlossenen Augen durch die Gasse bzw. die Waschstraße. Die Schülerinnen und Schüler in der Waschstraße werden Gefühle aus deiner Geschichte aufnehmen und gestalten.

Ablauf Runde 1:

Die Schülerin, der Schüler steht am Anfang der Gasse, wählt ein Ereignis aus und erzählt ein kurzes Erlebnis passend zum Thema. Die Schülerinnen und

Schüler in der Gasse spielen das Ereignis mit Geräuschen und Bewegungen nach. Die Erzählerin, der Erzähler geht währenddessen mit offenen Augen oder blind durch die Gasse bzw. die Waschstraße.

Runde 2:

Die Schülerin, der Schüler erzählt ein Ereignis aus der Gegenwart.

Runde 3:

Die Schülerin, der Schüler erzählt eine Geschichte aus der Zukunft.

Runde 4:

Die Schülerinnen und Schüler schreiben im Unterricht kleine Geschichten. Sie haben durch die Übung viele Anregungen erhalten und können Teile bzw. ganze Geschichten übernehmen.



TIPP

Im Anschluss bietet sich eine Feedbackrunde an, in der folgende Fragen gestellt werden können:

- *Konntest du das Ereignis fühlen?*
- *Wie ist das Erleben intensiver, mit geschlossenen oder offenen Augen?*
- *Welche Gefühle hast du gespürt?*
- *Wie hat dir die Vorübung für das Schreiben geholfen?*

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Grundschule/Jahrgangsstufe 4/Heimat- und Sachunterricht	U41: Nahrungsnetz im Ökosystem Wald	Standbild
Material ggf. Wortkarten als Hilfe	Zeitaufwand 30 Minuten	Unterrichtsphase Erarbeitung, Übung

Alle Schülerinnen und Schüler stehen im Kreis.

Immer drei Personen bilden nacheinander ein gemeinsames Standbild. Die erste Person stellt sich als Baum in die Mitte und sagt: *Ich bin ein Baum*. Die bzw. der Zweite stellt sich dazu und überlegt, was zum Begriff Baum passt, zum Beispiel *Ich bin ein Apfel (am Baum)*. Die, der Dritte schließt das Standbild mit einer weiteren Assoziation zum Baum ab, zum Beispiel *Ich bin ein Blatt am Baum*. Die erste Person entscheidet nun, wer bleiben darf, und sagt zum Beispiel *Das Blatt bleibt*. Jetzt beginnt das Blatt und von ihm geht ein neues Standbild aus: *Ich bin ein Blatt*. Die Übung beginnt von vorne, mit neuen Assoziationen.

Variation 1:

Sobald ein Standbild komplett ist, kommt eine Beobachterin oder ein Beobachter dazu, die bzw. der einzelne Personen antippt und damit einschalten kann. Die Person, die angetippt wurde, überlegt sich eine Bewegung, einen Ton oder ein Geräusch. Es können auch alle gleichzeitig eingeschaltet werden. So entsteht ein bewegtes Standbild.

Variation 2:

Die Schülerinnen und Schüler bekommen die Aufgabe, ein Nahrungsnetz im Ökosystem Wald aufzubauen:

Beispiele:

Standbild 1: *Ich bin ein Baum*. – *Ich bin das Moos am Baum*. – *Ich bin die Ameise am Stamm*.

Standbild 2: *Ich bin die Ameise am Stamm*. – *Ich bin der Ameisenhaufen*. – *Ich bin die Ameisenkönigin*.

Standbild 3: *Ich bin der Ameisenhaufen*. – *Ich bin das Tunnelsystem*. – *Ich bin eine Arbeiterameise*.

Die Schülerinnen und Schüler gehen in Dreier-, Vierer- oder Fünfer-Gruppen zusammen und führen die Übung durch. Jede Gruppe wählt eines ihrer Standbilder für die anschließende Präsentation aus. Dann zeigen alle Klein-Gruppen ihr Standbild inklusive einer Beobachterin oder eines Beobachters die bzw. der das Standbild nach Belieben ein- und ausschalten kann.

Variation 3:

Beim Bau der Standbilder müssen alle drei Ebenen bedient werden (Ebene 1: stehend – Ebene 2: sitzend – Ebene 3: liegend)



TIPP

Als Hilfe werden Wortkarten an der Tafel angebracht, aus denen die Schülerinnen und Schüler auswählen können. Die Übung Ich bin ein Baum eignet sich gut als Vorübung zur Einführung von Standbildern.

Im Anschluss bietet sich eine Feedbackrunde an, in der folgende Fragen gestellt werden können:

- *Welche Standbilder bzw. welche Begriffe hast du dir gemerkt?*
- *Konntest du dir durch die Übung die Begriffe besser einprägen?*

7.2.5 Kunst / Werken und Gestalten

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Mittelschule/Jahrgangsstufe 9/Kunst	U42: Skulpturen präsentieren	Standbildl
Material selbst gestaltete Skulpturen oder Plastiken aus unterschiedlichen Materialien	Zeitaufwand pro Präsentation 3 Minuten	Unterrichtsphase Sicherung

Lehrplan: Die Schülerinnen und Schüler präsentieren ihre Plastiken bzw. Skulpturen im Rahmen einer realen oder virtuellen Ausstellung, entscheiden sich bewusst für eine wirkungsvolle Hängung, finden Titel für die Werke und erläutern ihre Intention nach einer gemeinsam erarbeiteten, inhaltlichen Gliederung.

Mögliche Abfolge

Präsentation der Skulpturen:

Die Hälfte der Klasse präsentiert ihre gefertigten Skulpturen oder Plastiken, die Schülerinnen und Schüler nehmen die Rolle der Künstlerin, des Künstlers ein. Die andere Hälfte ist die Beobachtergruppe bzw. die Schülerinnen und Schüler schlüpfen in die Rolle der Museumsbesucherinnen und -besucher. Sie betrachten die Skulpturen und stellen den Künstlerinnen und Künstlern Fragen, zum Beispiel *Aus welchem Material ist die Skulptur gefertigt?, Wie lange hast du an dieser Skulptur gearbeitet?, Welchen Namen würdest du deiner Skulptur geben?, Wie hoch, wie breit ist deine Skulptur?* Etc.

Menschenskulpturen bauen:

Die Beobachtergruppe, die Museumsbesucherinnen und -besucher, suchen sich eine Skulptur aus und stellen diese körperlich nach. Sie werden zur Skulptur. Sie überlegen sich einen kleinen Text zu ihrer Menschenskulptur, zum Beispiel *Ich bin aus Lehm geformt. Ich bin 30 cm hoch und heiße ...* Die Künstlerinnen und Künstler werden zu Museumsbesucherinnen und -besucher. Sie gehen durch den Raum, tippen die Skulpturen an. Die Menschenskulpturen sprechen ihren ausgedachten Text.

Variationen:

- Beschreiben der Skulptur

Die Museumsbesucher gehen durch den Raum und beschreiben die Skulpturen auf der sachlichen Ebene (nicht interpretieren, sondern das Gesehene beschreiben).

Mögliche Frage: *Was siehst du?* Mögliche Antwort: *Ich sehe eine blaue Kugel. Auf der blauen Kugel ist in der Mitte eine kleine weiße Kugel geklebt ...*

- Beschreiben der Menschenskulptur

Die Museumsbesucher gehen durch den Raum und interpretieren die Menschenskulptur.

Mögliche Fragen: *Wie wirkt die Skulptur auf dich?* (Mögliche Antwort: *Sie wirkt bedrohlich, ruhig, interessant, fröhlich ...*), *Was könnte sich die Künstlerin, der Künstler gedacht haben?*, *Welche Intention könnte die Künstlerin, der Künstler gehabt haben?*, *Wie hat sich die Bildhauerin, der Bildhauer gefühlt, als sie bzw. er die Skulptur erschaffen hat?*, *Warum hat sie, er ... als Material verwendet?*



TIPP

Skulpturen können auch auf der Speaker's Corner präsentiert werden, die Künstlerinnen und Künstler stellen selbst ihre Skulptur vor und beschreiben diese. Eine weitere Möglichkeit ist, die Skulpturen auf dem Heißen Stuhl zu befragen. Die Künstlerin, der Künstler wird selbst zur Skulptur und beschreibt diese, deren Entstehung etc.

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Grundschule/Jahrgangsstufe 3/Werken und Gestalten	U43: Werdegang eines Materials – Vom Schaf zur Wolle	Maschine
Material --	Zeitaufwand 10 Minuten	Unterrichtsphase Sicherung

Vorbereitung:

Die Schülerinnen und Schüler haben im Vorfeld den Ablauf der Wollgewinnung kennengelernt.

Als Vorübung werden die typischen Handbewegungen eingeführt und chorisch wiederholt.

- das Schaf scheren
- die Wolle untersuchen
- die Wolle reinigen
- die Wolle auflockern und kämmen
- die Wolle zupfen
- die Wolle zu Garnfäden spinnen

Die Schülerinnen und Schüler stellen nun die Handlungsabläufe als Maschine nach. In einer zweiten Runde können noch Geräusche dazukommen.



TIPP

Im Anschluss bietet sich eine Feedbackrunde an, in der folgende Fragen gestellt werden können:

- *Wie leicht/schwer ist es dir gefallen, eine typische Handbewegung zu finden?*
- *Wie gut kannst du die Abläufe nach der Übung wiederholen?*

7.2.6 Mathematik

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Grundschule/Jahrgangsstufe 2/Mathematik	U44: Geometrische Flächen erkennen, benennen und abbilden	Standbild Installation im Raum
Material --	Zeitaufwand 15 Minuten	Unterrichtsphase Erarbeitung

Die Schülerinnen und Schüler stellen in dieser Übung geometrische Flächen nach. Es gibt Architekten und Former. Nach Anleitung der Architekten stellen die Former nacheinander Rechteck, Quadrat, Dreieck und Kreis dar. Erkenntnis daraus ist, dass man mit den eigenen Körpern nicht genau ist und keine exakt geraden Linien darstellen kann.

Mögliche Anweisungen der Architekten:

Bildet ein Quadrat.

Schülerin bzw. Schüler X, lege dich auf den Boden. Y, lege dich im 90-Grad-Winkel links zu X, zu ihren bzw. seinen Füßen ...

Um die Flächen danach genau nachzubauen, empfiehlt es sich, Seile zu verwenden. Die Former haben ein Stück des Seiles in der Hand und werden von den Architekten angeleitet. Danach wird das Seil am Boden abgelegt und die Fläche wird überprüft.



TIPP

Jüngere Schülerinnen und Schüler geben nonverbale Befehle oder formen ihre Mitschülerinnen und -schüler wie Bildhauer. Im Anschluss bietet sich eine Reflexionsphase an, in der folgende Fragen zur Sprache kommen sollten:

- *Wie genau war die Anleitung der Architekten?*
- *Haben die Former die Anweisung exakt ausgeführt? Wenn nicht, woran lag es?*
- *Welche Möglichkeiten gibt es, Flächen genau zu formen?*

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Grundschule/Jahrgangsstufe 2/Mathematik	U45: Eigenschaften von Flächen und Körpern	Heißer Stuhl
Material ein Stuhl	Zeitaufwand 10 Minuten	Unterrichtsphase Übung, Sicherung

Im Unterricht werden die Eigenschaften von Flächen bzw. Körpern besprochen und Steckbriefe zu diesen erstellt. Die Steckbriefe werden an die Schülerinnen und Schüler verdeckt verteilt. Die Lehrkraft stellt den Heißen Stuhl auf. Eine Schülerin oder ein Schüler nimmt Platz und wird vom Rest der Klasse zu den Eigenschaften der Fläche bzw. des Körpers befragt. Eine direkte Frage zur Fläche, zum Körper ist nicht erlaubt.

Mögliche Fragen:

Hast du vier Seiten?

Sind deine Seiten gleich lang?

Sind deine gegenüberliegenden Seiten parallel?

Wie viele 90-Grad-Winkel hast du?

Wo kommst du in deinem Umfeld vor?

Heißt deine Formel für die Flächenberechnung eines Quadrats: $a \cdot a$?



TIPP

Damit viele Schülerinnen und Schüler auf dem Heißen Stuhl Platz nehmen können, ist es auch möglich, Gruppen zu bilden.

Im Anschluss bietet sich eine Feedbackphase an, in der folgende Fragen besprochen werden können:

- *Wie ging es dir in der Rolle?*
- *Welche Frage fiel dir schwer zu beantworten?*

(Idee aus <https://www.mathemonsterchen.de/Geometrie/Geometrie/>)

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Realschule/Jahrgangsstufe 5/Mathematik	U46: Umfang von Quadraten und Rechtecken	Installation im Raum
Material Seile bzw. Stäbe, großer Raum	Zeitaufwand 10 Minuten	Unterrichtsphase Übung

Vorbereitung: Die Lehrkraft legt mehrere Rechtecke und Quadrate mit Seilen oder Stäben auf dem Boden aus.

Durchführung: Die Schülerinnen und Schüler gehen zu zweit zusammen. A ist blind und B führt. B führt A zu einem Rechteck und lässt A auf dem Seil bzw. Stab das Quadrat oder Rechteck ablaufen. Dann wird A zum Ausgangspunkt zurückgeführt und A muss das abgelaufene Rechteck wieder finden. Dann wird gewechselt, B wird blind und A führt.

Variationen:

Die Schülerinnen und Schüler schätzen eine Seite, den Umfang oder die Fläche der Rechtecke mit Körpermaßen.



TIPP

Bei dieser Übung ist es hilfreich, mit Stützpunktvorstellungen (siehe Info-Kästchen) zu arbeiten. Im Anschluss bietet sich eine Feedbackrunde an, in der folgende Fragen gestellt werden können:

- *Wie hat dich deine Partnerin, dein Partner geführt?*
- *Was ist dir bei der Übung leicht oder schwer gefallen?*
- *Wie schnell hast du die Fläche wiedergefunden?*
- *Was hat dir dabei geholfen?*

INFO

Stützpunkt:

Stützpunktvorstellungen sind mentale Repräsentanten für Größen (z. B. die Höhe einer Tür für die Länge 2 m, eine Packung Zucker für das Gewicht 1 kg oder eine Packung Milch für das Volumen 1 l) und werden häufig als Stützpunktvorstellungen bezeichnet. Dabei handelt es sich um gedankliche Bilder, die ihren Ursprung in konkreten Messerfahrungen haben und über eine bewusste Auseinandersetzung mit diesen verinnerlicht werden.

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Mittelschule/Jahrgangsstufe 5/Mathematik	U47: Wiederholung der Grundrechenarten	Expertenrunde
Material Expertenkarten	Zeitaufwand 10 bis 15 Minuten	Unterrichtsphase Übung

Für die Wiederholung des Fachwortschatzes erstellt die Lehrkraft vier Expertenkarten zu den vier Grundrechenarten.

Beispiel:

Addition

Die Addition ist die erste Grundrechenart. Bei dieser geht es um das Zusammenzählen von zwei oder mehr Zahlen. Beispiele für die Addition sind:

- $2 + 3 = 5$
- $4 + 2 = 6$

Der Operator für die Addition ist das Pluszeichen (+). Die Fachbegriffe lauten wie folgt: Summand + Summand = Summe. Manchmal schreibt man dies auch so: 1. Summand + 2. Summand = Summe.

Für die anderen Grundrechenarten werden ebenfalls Expertenkarten erstellt (siehe Link).

Vier Schülerinnen und Schüler erhalten je eine Expertenkarte. Diese vier Schülerinnen oder Schüler verteilen sich im Klassenzimmer und gehen ins Freeze. Sie sind jetzt ein Infopoint und jeweils für eine Grundrechenart zuständig.

Sobald sie angetippt werden, erwachen sie zum Leben und informieren ihre Mitschülerinnen und Mitschüler über die jeweilige Grundrechenart. Die Mitschülerinnen und Mitschüler können nach der Präsentation zudem Fragen an die Expertinnen und Experten stellen.

Die Beschreibungen der Grundrechenarten findet man hier:

<https://www.gut-erklaert.de/mathematik/grundrechenarten-erklaerung-begriffe.html#:~:text=Die%20Grundrechenarten%20umfassen%20die%20Addition,Subtraktion>



TIPP

Die Schülerinnen und Schüler dürfen das Ein- und Ausschalten der Expertinnen und Experten nicht vergessen, ansonsten müssen diese wieder von vorne beginnen.

Im Anschluss bietet sich eine Feedbackrunde in Form einer Daumenabfrage an, in der folgende Fragen gestellt werden können:

- *Hat die Expertin bzw. der Experte laut und deutlich gesprochen?*
- *Konnte die Expertin bzw. der Experte frei sprechen?*
- *Konnten Fragen beantwortet werden?*

Mögliche Fragen an die Expertinnen und Experten:

- *Waren die Zuhörerinnen und Zuhörer aufmerksam?*
- *Was haben die Wiederholungen bei dir bewirkt?*

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Mittelschule/Jahrgangsstufe 7/Mathematik	U48: Gleichungen darstellen	Installation im Raum
Material ein Seil, viel Platz (Bewegungsraum, Gang, Turnhalle, Pausenhof)	Zeitaufwand 10 Minuten	Unterrichtsphase Übung

Die Gruppe geht mit Musik durch den Raum, möglichst zielorientiert. Die Musik stoppt und alle Schülerinnen und Schüler bleiben stehen.

Runde 1:

Bei Musikstopp erzählt die Lehrkraft: *Stellt euch vor, ihr seid auf einem Floß mitten auf einem Fluss. Damit das Floß aber nicht untergeht, müsst ihr euch gleichmäßig auf dem Floß verteilen. Schaut euch um und sagt, ob das Floß jetzt untergehen würde. Ist es auf den ersten Blick erkennbar, ob es untergeht? Was würde euch helfen, um es zu überprüfen?* (Falls die Schülerinnen und Schüler Hilfe benötigen, bietet die Lehrerin oder der Lehrer ein Seil an.)

Nach einer kurzen Beratungszeit erkennen die Schülerinnen und Schüler, dass ein Seil, das in der Mitte des Raumes ausgelegt wird, Klarheit bringen könnte.

Die Personen auf beiden Seiten des Seiles werden gezählt. Dabei ist es hilfreich, wenn man den Akteurinnen und Akteuren erzählt, dass sie für diese Übung alle gleich groß und gleich schwer sind.

Sobald die Schülerinnen und Schüler festgestellt haben, ob sie gleichmäßig im Raum verteilt sind, verbessern sie ggf. ihre Positionen, damit das Floß nicht kentert.

Runde 2:

Die Musik startet wieder, das Seil bleibt als Hilfe liegen. Die Schülerinnen und Schüler bewegen sich im Raum und versuchen, Lücken zu schließen, zum Beispiel auf die andere Seite des Seils zu gehen, damit das Floß im Gleichgewicht bleibt. Wenn die Musik stoppt, wird wieder überprüft und ggf. verbessert.



TIPP

Bei Runde 2 hilft es den Schülerinnen und Schülern, den Musikstopp mit Herunterzählen anzukündigen. Auch das Tempo zu drosseln, ist hilfreich. Im Anschluss bietet sich eine Feedbackrunde an, in der folgende Fragen gestellt werden können:

- *Warum ist das Seil hilfreich?*
- *Inwieweit hat die Übung mit Mathematik zu tun?*
- *Wie konzentriert habt ihr gearbeitet?*

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Mittelschule/Jahrgangsstufe 5/Mathematik	U49: Umgang mit Längenmaßen	Installation im Raum
Material ein großer Raum, zum Beispiel die Turnhalle oder der Pausenhof, Zahlenkarten mit einer Einteilung der Skalierung von je 50 cm	Zeitaufwand 20 Minuten	Unterrichtsphase Übung

Die Übung wird eingebettet in ein bekanntes Kinderspiel: Herr Fischer, Herr Fischer, wie tief ist das Wasser?

Eine Schülerin oder ein Schüler ist Herr Fischer, steht vor der Gruppe und dreht den anderen Schülerinnen und Schülern den Rücken zu.

Die Schülerinnen und Schüler stehen in einer Reihe etwa 20 Meter auseinander dem Fischer gegenüber.

Die Gruppe ruft: *Herr Fischer, Herr Fischer, wie lang ist die Strecke?*

Herr Fischer antwortet mit einer beliebigen Größe, zum Beispiel *2,50 m*.

Die Gruppe ruft: *Und wie kommen wir dahin?*

Herr Fischer antwortet: *Ihr kommt dahin, indem ihr auf einem Bein hüpf.*

Die Schülerinnen und Schüler überlegen nun, wie weit sie hüpfen müssen, um 2,50 m möglichst genau zu erreichen. Jeder und jede versucht es selbst, um möglichst nahe an 2,50 m zu kommen.

Die Lehrkraft misst mit einem Maßband nach. Die Siegerin oder der Sieger wird nun Herr Fischer.

Variation:

Je nach Länge des Weges können auch Emotionen eingebaut werden, zum Beispiel wenn der Weg länger ist, kommt man müde an; das kann auch Herr Fischer bestimmen: *Ihr kommt dahin, indem ihr schleicht und unsicher seid!*



TIPP

Für schwächere Schülerinnen und Schüler werden an der Seite im Abstand von 50 cm Zahlenkarten ausgelegt, zum Beispiel 0,50 m; 1,00 m; 1,50 m ...

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Gymnasium/Jahrgangsstufe 5/Mathematik	U50: Lagebeziehungen	Installation im Raum
Material	Zeitaufwand	Unterrichtsphase
--	10 bis 15 Minuten	Einstieg, Übung

Die Schülerinnen und Schüler erhalten den Auftrag, sich so im Raum zu positionieren, dass sie ...

- a) zu einer bestimmten Person einen Abstand von ca. 3 m haben.
- b) zu einer bestimmten Person einen Abstand von mehr als 2 m haben.
- c) zu einer bestimmten Person einen Abstand von höchstens 3 m haben.
- d) genau gleich weit von zwei auseinanderstehenden Personen entfernt sind.
- e) näher bei Person A als bei Person B stehen.

Etc.

Die Positionen werden jeweils thematisiert und mit den mathematischen Fachbegriffen belegt.

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Mittelschule/Jahrgangsstufe 5/Mathematik	U51: Bruchteile handelnd darstellen	Installation im Raum
Material Stuhl	Zeitaufwand 5 bis 10 Minuten	Unterrichtsphase Übung

Die Begriffe Zähler, Nenner und Bruchstrich müssen bereits eingeführt sein.

Ein Stuhl wird in die Mitte gestellt. Der Sitzfläche symbolisiert den Bruchstrich. Die Lehrkraft nennt einen Bruch, zum Beispiel $\frac{3}{5}$.

Auf dem Stuhl steht eine Schülerin oder ein Schüler und zählt mit den Fingern die Bruchstücke, in diesem Fall bis zur Zahl 3. Ein passender Satz könnte sein: *Ich zähle die Bruchstücke 1, 2, 3.* Unter dem Stuhl bzw. vor dem Stuhl sitzt eine Schülerin oder ein Schüler und teilt mit dem Satz: *Ich teile das Ganze durch 5.* Zusätzlich macht die Schülerin oder der Schüler eine Bewegung, die den Vorgang des Teilens darstellt.

Variation 1:

Die Schülerinnen und Schüler überlegen selbst einen Bruch und stellen diesen dar. Das Publikum nennt die Bruchzahl.

Variation 2:

Die Schülerinnen und Schüler verbinden ihre Tätigkeit mit einer Emotion, zum Beispiel die Schülerin oder der Schüler auf dem Stuhl zählt gelangweilt und die untere Schülerin oder der Schüler teilt mit viel Freude.



TIPP

Es macht den Schülerinnen und Schülern Spaß, wenn mehrere Stühle im Klassenzimmer verteilt stehen. Das Publikum geht durch den Raum und errät die Bruchzahlen.

Im Anschluss bietet sich eine Feedbackrunde an, in der folgende Fragen gestellt werden können:

- *An welche Performance kannst du dich am besten erinnern und warum?*
- *Was hat dir mehr geholfen, die Rolle als Spielende bzw. Spielender oder als Beobachterin bzw. Beobachter?*

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Gymnasium/Jahrgangsstufe 7/Mathematik	U52: Konstruktion von Dreiecken	Installation im Raum
Material Kreide, Schnur	Zeitaufwand 45 Minuten	Unterrichtsphase Übung

Die Schülerinnen und Schüler werden in Gruppen eingeteilt und erhalten den schriftlichen Arbeitsauftrag, auf dem Pausenhof, der idealerweise geteert ist, Dreiecke zu konstruieren. Dazu erhalten sie verschiedenfarbige Kreide und eine genau zwei Meter lange Schnur, die sie sowohl als Lineal als auch als Zirkel benutzen dürfen.



TIPP

Die Längenangaben bei der Konstruktion sollten durch die Schnur herstellbar sein, also zum Beispiel 1 m, 50 cm, 1,50 m etc.; Winkel sollten ebenfalls konstruierbar sein, also 60 Grad, 90 Grad, 45 Grad etc.

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Realschule/Jahrgangsstufe 10/Mathematik	U53: Verschiebung gebrochener rationaler Funktionen entlang der x-Achse	Installation im Raum
Material Kreide und Seile	Zeitaufwand 45 Minuten	Unterrichtsphase Erarbeitung

Die Lehrkraft begibt sich mit der Klasse in einen geeigneten Raum bzw. an einen geeigneten Ort, zum Beispiel auf den Pausenhof oder den Sportplatz, wo die Schülerinnen und Schüler folgende Arbeitsaufträge erhalten und durchführen:

Auftrag 1: *Zeichnet im Pausenhof ein Koordinatensystem im gekennzeichneten Bereich (x-Achse von -6 bis 6, in 0,5er-Schritten)*

Auftrag 2: *Stellt euch entlang der x-Achse auf ($-5 < x < 5$): 21 Schülerinnen und Schüler*

Wiederholung: *Wir betrachten die Funktion $f(x)=1/x$. Berechnet den y-Wert und positioniert euch auf dem Koordinatensystem. Fasst euch mit euren Partnerinnen und Partnern an den Händen und vergleicht eure y-Werte. (Wiederholung der Begriffe Asymptote, Kurvenverlauf, Definitionslücke)*

Zwei Schülerinnen und Schüler positionieren sich auf $x = +/-0,25$ und berechnen den y-Wert zur Veranschaulichung des Kurvenverlaufs.

Auftrag 3: analog (2) mit $f(x) = 1/x - 0,25 \rightarrow$ *Was fällt auf?*

Auftrag 4: analog (2, 3) mit $f(x) = 1/x - 1 \rightarrow$ *Was fällt auf?*

Die Sicherung der Ergebnisse erfolgt anschließend im Klassenzimmer.



TIPP

- Die Schülerinnen und Schüler können die Kurvenverläufe unter Umständen auch vom Schulhaus aus der Vogelperspektive fotografieren.
- Die Schülerinnen und Schüler können mit Seilen die Asymptote auslegen.

7.2.7 Musik

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Grundschule/Jahrgangsstufe 2/Musik	U54: Frühlingslied: „Ich liebe den Frühling“	Vier-Felder-Methode
Material	Zeitaufwand	Unterrichtsphase
Bildkarten/Wortkarten	15 Minuten	Einstieg

Vorübung:

Alle Schülerinnen und Schüler bewegen sich frei im Raum. Auf ein Signal der Lehrkraft werden unterschiedliche Wetterlagen angesagt, zum Beispiel *Es weht ein leichter Wind. Die Sonne scheint sehr hell. Es ist eisig kalt ...*

Die Schülerinnen und Schüler spielen passend zur Aussage ihre Bewegungsideen pantomimisch vor. Anschließend wird der Raum zum Beispiel mit Seilen in vier Felder geteilt.

Übung 1: Bildbetrachtung

Jedes Feld bekommt eine Bildkarte zum Frühjahr (Bild 1: Frühblüher; Bild 2: schmelzender Schneemann; Bild 3: Aprilwetter; Bild 4: Osterhase).

Die Schülerinnen und Schüler stellen sich in eines der vier Felder und bewegen sich passend zum Bild. In jedem Feld stellen sie Gefühle bzw. Lieblingsbeschäftigungen passend zum Bild gestisch bzw. pantomimisch dar. Sie können zwischen den Feldern hin- und hergehen. Die Übergänge können fließend sein oder in Zeitlupe geschehen.

Falls Musik eingesetzt wird, können Stopps eingebaut werden und die Schülerinnen und Schüler gehen ins Freeze.

Variation:

Die Schülerinnen und Schüler in einem Feld können Kontakt aufnehmen und miteinander agieren, kleine Szenen entstehen. Es besteht jederzeit die Möglichkeit, das Feld zu wechseln.

Übung 2: Liedbegegnung

Die Lehrkraft spielt das Lied vor. Währenddessen legt die Lehrkraft den Text der ersten Strophe in die vier Felder. Die Schülerinnen und Schüler sprechen in den Feldern den passenden Text in verschiedenen Gefühls- und Stimmlagen.

Feld 1: *Ich lieb den Frühling,*

Feld 2: *ich lieb den Sonnenschein.*

Feld 3: *Wann wird es endlich mal wieder wärmer sein?*

Feld 4: *Schnee, Eis und Kälte müssen bald vergehn.*

Variante 1:

Die Schülerinnen und Schüler bewegen sich zum Text alleine oder spielen mit den anderen Schülerinnen und Schülern im Feld.

Variante 2:

Sobald man in ein Feld tritt, wird der Text mit veränderter Stimmlage, in verschiedenen Gefühlslagen gesprochen. Auch hier kann Kontakt zu anderen Schülerinnen und Schülern aufgenommen werden.

Variante 3:

Der Einsatz des englischen Textes ist ebenfalls möglich.

Variante 4:

Der Text wird gesungen.

Übung 3: Arbeit am Refrain

Der Refrain wird vorgesungen und gemeinsam im Chor nachgesungen:

Dum di da di, dum di da di, dum di da di, dum di da di,

I like the flowers, I like the daffodils,

I like the mountains, I like the rolling hills.

I like the fireside, when the light is low.

Dum di da di, dum di da di, dum di da di, dum di da di ...

Dazu geht man je nach Vers von Feld zu Feld.

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Grundschule/Jahrgangsstufe 3/Musik	U55: Zusammensetzung eines Streichquartetts	Pantomime Klangcollage
Material vier Stühle	Zeitaufwand 15 Minuten	Unterrichtsphase Übung, Sicherung

Vorentlastend werden Fachbegriffe und die Zusammensetzung eines Streichquartetts erklärt.

Die Klasse wird in Vierergruppen eingeteilt. Bei ungeraden Zahlen können auch Fünfergruppen gebildet werden. Die fünfte Schülerin, der fünfte Schüler ist der Dirigent.

Beispiel 1 mit allen Streichinstrumenten:

Die Schülerinnen und Schüler einigen sich, wer welches Streichinstrument pantomimisch darstellt (Zusammensetzung eines Streichquartetts: zwei Violinen, eine Bratsche und ein Violoncello). Sie überlegen sich eine kleine Performance und zeigen ihr Ergebnis. Die Instrumente können auch als Klangteppich fungieren und zusätzlich Atmosphäre schaffen.

Mögliche Anweisung:

Alle Streichinstrumente müssen in eurer Präsentation vorkommen. Bitte entscheidet euch innerhalb der Gruppe, wer welches Instrument pantomimisch darstellt. Ob ihr gleichzeitig zu spielen beginnt oder nacheinander, das ist euch überlassen. Es ist eure Entscheidung, wie ihr spielt. Ihr könnt die Bewegungen vergrößern, verkleinern, schnell oder langsam spielen.

(Als Zusatz möglich: Außerdem wäre es schön, wenn wir eure Instrumente hören könnten.) Ihr habt dafür zehn Minuten Zeit.

Beispiel 2 mit einem Streichinstrument

Die Schülerinnen und Schüler einigen sich auf ein Streichinstrument. Die Lehrkraft sucht ein geeignetes Musikstück aus und die Schülerinnen und Schüler üben und präsentieren dann ihr Ergebnis.

Mögliche Anweisung:

Wählt in der Gruppe ein Streichinstrument aus. Ich habe passende Musik ausgesucht. Dazu überlegt ihr euch eine Performance. Hört gut zu und überlegt, ob ihr immer alle gleichzeitig spielen möchtet oder ob die eine oder der andere pausieren möchte. Wie ihr euer Instrument darstellt, ist euch überlassen. Überlegt euch, ob ihr ein großes oder kleines Instrument in der Hand haltet. Auch mit welchem Gefühl ihr spielt (leidenschaftlich, gelangweilt, genervt ...), entscheidet ihr in der Gruppe. Ihr habt zehn Minuten Zeit.



TIPP

Gute Musikbeispiele bzw. Anschauungsmaterial findet man auf YouTube unter dem Stichwort Streichquartett Haydn.

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach	Thema	Methode
Realschule/Jahrgangsstufe 5/Musik	U56: Berühmte Komponisten der Romantik	Stuhlgalerie
Material vier Stühle	Zeitaufwand 15 Minuten	Unterrichtsphase Übung, Sicherung

Die Schülerinnen und Schüler haben sich mit Komponisten aus der Romantik beschäftigt und bereits Steckbriefe erstellt und wurden in Vierergruppen eingeteilt.

Beispiel für eine Gruppenarbeit:

Eine Gruppe erhält Informationen zur Biografie von Franz Schubert.

Jede Schülerin, jeder Schüler überlegt sich eine typische Handbewegung, die zum Leben von Franz Schubert passt.

Schülerin oder Schüler 1: *Mit fünf Jahren begann er mit dem Geigenunterricht* (Bewegung – Geigenspiel).

Schülerin oder Schüler 2: *Franz Schubert lernte Klavier* (Bewegung – Klavierspiel).

Schülerin oder Schüler 3: *Er verdiente sein Geld als Hilfslehrer* (typische Bewegung eines Lehrers – Schreiben an der Tafel, erhobener Finger ...).

Schülerin oder Schüler 4: *Er war Musiklehrer bei Graf Esterhazy in Ungarn* (Bewegung – korrigiert Schüler 1 und zeigt die richtige Geigenhaltung).

Mögliche Präsentation der Gruppenaufgabe:

Alle Gruppenmitglieder sitzen in einer Stuhlreihe und schauen diffus ins Publikum. Schülerin oder Schüler 1 beginnt mit dem Geigenspiel. Danach folgen die anderen Schülerinnen und Schüler. Die Zuschauerinnen und Zuschauer versuchen, am Ende der Präsentation den Komponisten zu erraten.

Variation:

Es werden nicht Vierer-, sondern Fünfergruppen gebildet. Die fünfte Schülerin, der fünfte Schüler erzählt aus dem Leben des Komponisten. Die Schülerinnen und Schüler auf den Stühlen reagieren auf die Erzählung, entweder einzeln oder als Gruppe. Die Aktion kann vorher in der Gruppe abgesprochen werden oder auch als Improvisation stattfinden.

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach Realschule/Jahrgangsstufe 9/Musik	Thema U57: Roaring Twenties – die populäre Musik der 1920er-Jahre	Methode Erlebnisreise
Material Text- und Tonmaterial, Requisiten: Fächer, Parfüm, Geschirr, Münzen	Zeitaufwand ca. 20 Minuten	Unterrichtsphase Erarbeitung

- Die Lehrkraft fragt nach sechs Personen, die freiwillig an der Erarbeitungsphase teilnehmen: Tanzlehrer, O-Ton eines Soldaten, Fächer aufschlagen, Parfüm versprühen, mit Geschirr klappern, mit Geldmünzen spielen und mit Papierscheinen rascheln.
- Der Rest der Klasse wird gebeten, sich im Raum zu verteilen und die Augen zu schließen.
- Zu Beginn wird als Klangbeispiel das Lied „Schöner Gigolo“ abgespielt.
- Die Lehrkraft übernimmt den ersten Leseteil, an den der Sprechtext des Tanzlehrers angeschlossen wird.
- Die Lehrkraft liest nun den zweiten Teil des Texts, an den der O-Ton des Soldaten anschließt.
- Während die Lehrkraft den dritten Teil des Texts liest, wird der Fächer aufgeschlagen und hörbar gemacht.
- Während die Lehrkraft den vierten Teil des Texts vorliest, wird Parfüm versprüht.
- Während der fünfte Teil des Texts vorgelesen wird, wird mit dem Geschirr geklappert.
- Die Erlebnisreise schließt mit Geldmünzengeklapper und Papiergeldrascheln.



TIPP

Nachdem die Methode einmal bekannt ist, können die Schülerinnen und Schüler auch selbständig mit zur Verfügung gestelltem Material entsprechende Erlebnisreisen erarbeiten.

Siehe Anhang U57

7.2.8 Naturwissenschaftliche Fächer

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach Mittelschule/Jahrgangsstufe 8/Natur und Technik	Thema U58: Erlernen von schwierigen chemischen Begriffen	Methode Memorieren über Bewegungen und Inhalte
Material ggf. Wortkarten	Zeitaufwand 10 Minuten	Unterrichtsphase Übung, Sicherung

Die Schülerinnen und Schüler haben sich zuvor mit Säuren und Basen beschäftigt. Dazu befinden sich an der Tafel bereits passende Wortkarten wie Salzsäure, Phosphorsäure, Kohlensäure, Essigsäure etc., Natriumhydroxid, Kaliumhydroxid, Ammoniak, Calciumhydroxid etc.

Die Übung wird zu zweit gespielt. Die Personen stehen sich gegenüber und zählen immer abwechselnd bis 3. Die Übung wird gesteigert.

Phase 1: Die Zahl 1 kann durch eine Bewegung (die Partnerinnen und Partner einigen sich auf eine Bewegung) ersetzt werden. Man entscheidet sich blitzschnell, ob man die Zahl 1 sagt oder die Bewegung macht.

Phase 2: Die Zahl 2 kann auch durch eine Bewegung ersetzt werden.

Phase 3: Die Zahl 3 kann durch die Nennung einer Base oder Säure ersetzt werden, zum Beispiel Bewegung (oder die Zahl 1), Bewegung (oder die Zahl 2), Base/Säure (oder die Zahl 3).



TIPP

Die Zahl 3 kann auch durch andere Unterrichtsinhalte ersetzt werden.

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach Gymnasium/Jahrgangsstufe 11/Physik	Thema U59: Astronomische Weltbilder	Methode verschiedene Methoden aus den Bereichen Körper u. Rolle, Objekt sowie Digitale Formate
Material Infomaterial über astronomische Weltbilder	Zeitaufwand ca. fünf Unterrichtsstunden à 45 Minuten	Unterrichtsphase Erarbeitung

Die Klasse wird in Gruppen zu verschiedenen Themen rund um astronomische Weltbilder eingeteilt (geozentrisches Weltbild, heliozentrisches Weltbild, Galileo Galilei, Keplersche Gesetze, das Gravitationsgesetz ...).

Nach einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Schulstunden präsentieren die Schülerinnen und Schüler die Bearbeitung des Themas in der von ihnen gewählten Form (siehe Tipps). Voraussetzung für diese Arbeit ist, dass die verschiedenen Methoden des Szenischen Lernens vorher eingeführt und eingeübt wurden.

Diese Herangehensweise ermöglicht es den Schülerinnen und Schülern, die Methode auszuwählen, die ihnen am meisten liegt.



TIPP

Vorher unterschiedliche mögliche Varianten vorstellen, bestenfalls einüben:

- Talkshow ([siehe 5.1.13](#))
- Interview
- Unterhaltung im alten Griechenland: Hier denken sich die Schülerinnen und Schüler ein fiktives Gespräch zwischen Personen aus dem alten Griechenland aus, das diese über das jeweilige Weltbild geführt haben könnten.
- Schattenspiel ([siehe 5.2.1](#))
- Physik-Abfrage zum Thema ... steht kurz bevor: In einem Gespräch gehen die Schülerinnen und Schüler mögliche Fragen durch, die zu dem von ihnen erarbeiteten Thema in einer Abfrage der Lehrkraft gestellt werden könnten. Dieses Gespräch spielen die Schülerinnen und Schüler vor.
- Kurzfilm

7.2.9 Sport

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach Grundschule/Jahrgangsstufe 4/Sport	Thema U60: Imitieren von Bewegungen zu Tänzen aus Musicals	Methode Memorieren über Bewegungen und Inhalte
Material --	Zeitaufwand 10 Minuten	Unterrichtsphase Erarbeitung

Die Schülerinnen und Schüler erhalten als Hausaufgabe, sich Musicalszenen anzusehen, um Bewegungen bzw. Bewegungsabfolgen aus einem Tanz im Unterricht präsentieren zu können.

Für die Übung teilt die Lehrkraft die Klasse in Dreiergruppen ein. Die Dreiergruppen verteilen sich im Raum.

Eine Schülerin, ein Schüler steht an der Spitze als Leader und die beiden anderen stehen seitlich versetzt hinter der Leaderin, bzw. dem Leader damit ein Dreieck entsteht.

Mit dem Einsatz der Musik beginnt die Leaderin bzw. der Leader mit einem Bewegungsmuster. Die beiden hinteren machen die Bewegung nach. Wenn die Leaderin, der Leader nicht mehr möchte, dreht sie oder er sich nach links oder rechts, die anderen beiden machen es nach. Somit steht die bzw. der Nächste vorne und ist nun Leaderin bzw. Leader. Die Führungsperson kann beliebig oft gewechselt werden.

Variation:

Es können auch Vierergruppen gebildet werden. Die Schülerinnen und Schüler stehen dann rautenförmig.



TIPP

Musikwechsel nach spätestens zwei Minuten ist empfehlenswert.

Im Anschluss bietet sich eine Feedbackrunde an, in der folgende Fragen gestellt werden können:

- *Wie erging es dir als Leader?*
- *Wie leicht bzw. schwer ist es dir gefallen, der Leaderin, dem Leader zu folgen?*
- *Welche Bewegungen waren leicht bzw. schwer nachzumachen?*
- *Was würdest du beim nächsten Mal verbessern?*

7.2.10 Wirtschaftswissenschaftliche Fächer

Schulart/Jahrgangsstufe/Fach Mittelschule/Jahrgangsstufe 8/Wirtschaft und Beruf	Thema U61: Erstellen eines eigenen Kompetenzprofils und Zuordnung zu Berufsfeldern	Methode Speaker's Corner Reihenübung Standbild
Material individuelle Kompetenzprofile im Vorfeld als Hausaufgabe erstellen lassen	Zeitaufwand 30 Minuten	Unterrichtsphase Erarbeitung

Ziel ist es, dass alle Schülerinnen und Schüler einen Lebenslauf mit ihren Stärken, Interessen und Neigungen erstellen.

Als Hausaufgabe haben alle Schülerinnen und Schüler ein Kompetenzprofil auf ein Blatt geschrieben, jeweils mit zwei Stärken, einem Hobby, besonderen Neigungen etc.

Runde 1:

Die Schülerinnen und Schüler gehen durch den Raum und lesen sich gegenseitig ihr Kompetenzprofil vor. Wer sich sicher ist, stellt es den Klassenkameraden auf der Speaker's Corner vor.

Runde 2:

Es werden zwei Reihen gebildet. Die linke Spielerin bzw. der linke Spieler zeigt eine Stärke als Bewegung und der Reihe nach versuchen die anderen, nacheinander die Bewegung zu vergrößern. Hierbei darf und soll übertrieben werden.

Die zweite Reihe, die Beobachtergruppe, versucht die Stärke zu erraten. Dann kommt die bzw. der Nächste an die Reihe. Sie oder er rückt nun an den Anfang der Reihe (**siehe 5.1.10**).

Nach den Schülerinnen und Schülern der ersten Reihe folgen die Präsentationen der Stärken der zweiten Reihe nach demselben Schema.

Runde 3:

In jeder Ecke liegt ein Berufsfeld mit den gewünschten Voraussetzungen. Alle Schülerinnen und Schüler stehen in der Mitte des Raumes, gehen neutral und langsam zu einem ausgelegten Berufsfeld und lesen sich das Anforderungsprofil durch. Passt es zum eigenen Kompetenzprofil, so geben sie eine Rückmeldung in Form einer Daumenabfrage ab.

Variation:

Wenn eine Kompetenz zutrifft, stellen die Schülerinnen und Schüler diese in einem Standbild dar (**siehe 5.1.2**).

Voraussetzungen am Beispiel eines Berufsmechatronikers:

- Geschicklichkeit und Auge-Hand-Koordination (z. B. beim Montieren von Schaltungsrelais, beim Austauschen von Verschleißteilen)
- technisches Verständnis (z. B. beim Montieren von Anlagen und Maschinen aus mechanischen und elektronischen Teilen)
- Umsicht (z. B. beim Arbeiten an stromführenden Bauteilen)
- Sorgfalt (z. B. beim Analysieren und Beheben von Fehlfunktionen)



TIPP

Je mehr Platz im Raum ist, desto mehr Berufsfelder können ausgelegt werden. Danach machen sich die Schülerinnen und Schüler Notizen, zum Beispiel in Form von Emojis.

8. Warm-up

Aufwärmen bedeutet Bereitschaft herstellen auf körperlicher, geistiger und/oder emotionaler Ebene. In diesem Sinne leisten die verschiedenen Spiele und Übungen Unterschiedliches.

Kennenlernübungen	Konzentration	Körperübungen	Stimmübungen	Kooperation	Improvisation	Energizer
Namen verbunden mit Geste (1)	Fingerspiel (Armspiel) (6)	Stehen im Standbild (15)	Sound-Orgel (25)	Aufstellen nach der alphabetischen Reihenfolge der Namen (5)	Drei-Wort-Geschichte (8)	Einfache Stuhlgymnastik (9)
Namen und Eigenschaften (2)	Kniechen, Näschen, Ohrchen (7)	Hindernis-Parcours (16)	Kreisimprovisation mit einem Wort (31)	3-Wort-Geschichte (8)	Fantasiereise mit Merkauftrag (12)	Zappelphilipp (20)
Begrüßungsmarktplatz (3)	Gedankenjonglage (10)	Zahlgymnastik (18)	Soundball (33)	Im Wald (19)	Genau daneben (17)	Bunny-Bunny (22)
Namenobstsalat (4)	Zeitlupen-Faust (13)	Erdbeben – Zappelphilipp – Nasser Hund (20)	Satz mit Emotion (40)	Du-Spiel (23)	Mitmach-Pantomime (26)	Wirbelwind (36)
Das Namen-Schreispiel (11)	Bewegungsabläufe in Zeitlupe (14)	Maschine bauen (24)		Maschine bauen (24)	Danke-Spiel (27)	Bewegung auf Ansage (38)
Wirbelwind (36)	Hüpfreihen (21)	Mitmach-Pantomime (26)		Sound-Orgel (25)	Partnerspiel „Was tust du?“ (28)	Hüpfreihen (21)
	Bunny-Bunny (22)	Emotionen-Standbild (34)		Spiegelübung (41)	Koffer auspacken (29)	
	Assoziationskreis (30)	Atomspiel (37)			Assoziationskreis (30)	
	Ha – 1, 2, 3 (35)	Bewegung auf Ansage (38)			Kreisimprovisation mit einem Wort (31)	
		Fastfood (39)			Reizwortgeschichte (32)	
					Soundball (33)	

1 Namen verbunden mit Geste

Alle stehen im Kreis. Die oder der Erste nennt ihren oder seinen Namen und macht dazu eine Geste. Die Gruppe wiederholt Namen und Geste. Dann folgt die oder der Zweite.

Variation (Gruppe unter 15 Teilnehmerinnen und Teilnehmern):

Die Gruppe beginnt mit der Wiederholung jedes Mal bei der ersten Person, vergleichbar mit dem Spiel *Ich packe meinen Koffer*.

2 Namen und Eigenschaften mit gleichem Anfangsbuchstaben

Alle stehen im Kreis. Die oder der Erste nennt ihren oder seinen Namen und dazu ein charakteristisches Adjektiv oder Substantiv mit dem gleichen Anfangsbuchstaben. Alle wiederholen chorisch den Namen und die Eigenschaft, zum Beispiel: *Ich bin die beliebte Birgit*. Alle antworten: *Du bist die beliebte Birgit*. Danach kommt die oder der Nächste dran.

Variationen:

- Zusätzlich zum Namen und der charakteristischen Eigenschaft überlegt sich jede oder jeder noch eine passende Bewegung.
- Die oder der Zweite wiederholt das der ersten Person, bevor der eigene Beitrag hinzugefügt wird. Alle Weiteren wiederholen die Beiträge aller Vorgangegangenen und fügen ihren hinzu wie bei *Ich packe meinen Koffer*.

3 Begrüßungsmarktplatz

Alle gehen im Raum umher und begrüßen sich, indem sie sich mit ihrem Namen vorstellen. In der zweiten Runde nennen sie den Namen des Gegenübers. Verschiedene Begrüßungsgesten sind möglich. Das Spiel kann im Anschluss an eine Namensrunde gespielt werden.

4 Namenobstsalat

Die Namen sind allen bekannt (ggf. durch Namensschildchen). Die Schülerinnen und Schüler sitzen im Kreis, ein Stuhl ist zu wenig und eine oder einer steht im Kreis. Diese Person nennt zwei Namen; die beiden Teilnehmerinnen oder Teilnehmer tauschen den Platz und die im Kreis stehende Person versucht, sich auf einen der dadurch kurz frei werdenden Stühle zu setzen. Die übrig bleibende Person nennt die nächsten beiden Namen.

5 Aufstellen nach der alphabetischen Reihenfolge der Namen

Die Lehrkraft legt fest, wo die oder der Erste im Alphabet stehen soll, und alle anderen suchen sich den entsprechenden Platz.

Variation:

- Alle stehen „unsortiert“ auf einer Langbank. Die Schülerinnen und Schüler dürfen nicht von der Langbank steigen. Wenn eine oder einer von der Langbank fällt, müssen alle von vorne beginnen.
- Aufstellen nach Schuhgröße, Augenfarbe, Alter ist ebenfalls möglich.

6 Fingerspiel (Armspiel)

Der Anleitung der Lehrkraft folgend zählen alle mit drei Fingern der linken Hand bis zwölf, anschließend mit vier Fingern der rechten Hand ebenfalls bis zwölf, dann mit beiden Händen gleichzeitig. Die Schülerinnen und Schüler können dann in individuellem Tempo üben.

Erweiterung:

Vier Finger der linken und fünf Finger der rechten Hand, mit denen man bis 20 zählt.

Mehr körperliche Aktivität erfordert das Armspiel:

Der ausgestreckte linke Arm nimmt nacheinander drei verschiedene Positionen ein, der rechte eine zusätzliche vierte. Entsprechend dem ersten Fingerspiel wird bis zwölf gezählt.

7 Kniechen, Näschen, Öhrchen

Im Kreis sitzend schlagen alle mit beiden Händen auf die Oberschenkel. Dann fasst die rechte Hand an die Nase und die linke Hand fasst gleichzeitig an das rechte Ohr. In gleichbleibendem Rhythmus schlägt man wieder auf die Oberschenkel und fasst dann mit der linken Hand an die Nase und der rechten Hand an das linke Ohr.

8 Drei-Wort-Geschichte

Nach Festlegung eines Titels erzählen die Schülerinnen und Schüler eine Geschichte, indem von jeder bzw. jedem nur drei Wörter auf einmal genannt werden dürfen. Punkte werden deutlich gemacht. Die Sätze sollten nicht zu lang sein. Außer den drei Wörtern und Punkt darf nichts gesagt werden. Die Lehrkraft kündigt den letzten Satz an. Sie kann die Schülerinnen und Schüler, die sich melden, aufrufen oder die Reihenfolge erfolgt nach Kreisauflistung.

9 Einfache Stuhlgymnastik

Die Schülerinnen und Schüler sitzen im Stuhlkreis oder im Klassenzimmer an Tischen. Nach Anleitung der Lehrkraft heben alle die gestreckten Beine vom Boden ab, kreisen mit den Füßen, strecken die Arme dazu über den Kopf etc. Wenn die Stühle entsprechend stabil sind, wird der Boden berührt, wird mit dem Stuhl nach rechts und links geschaukelt, nach vorne oder hinten gewippt.

10 Gedankenjonglage mit Wörtern oder Zahlen

Die Schülerinnen und Schüler setzen (legen) sich bequem hin, ggf. mit geschlossenen Augen, sodass sie gut zuhören können und von niemandem abgelenkt werden. Die Lehrkraft erklärt, dass sie fünf (später auch sechs oder sieben) Begriffe nennen wird, die sie sich merken müssen. Jeder Begriff wird nur einmal genannt, dazwischen ist genügend Zeit, um sich jeden zu merken.

Wenn alle Begriffe bekannt sind, werden damit noch weitere Operationen vorgenommen. Sollte ein Begriff verloren gehen, nicht aufhören, sondern mit den restlichen weiterarbeiten.

Die Begriffe können assoziativ (reine Konzentrationsübung) oder fachlich gebunden (Vertiefung von Unterrichtsinhalten) sein. Beim Nennen der Begriffe müssen die Zeitintervalle immer größer werden, damit die Teilnehmenden alles wiederholen und sich merken können. Wenn alle Begriffe bekannt sind, sollen die Teilnehmenden sich die Begriffe in einer Liste untereinander geschrieben vorstellen.

Anschließend bittet die Lehrkraft, auf einzelne Begriffe (den zweiten, den fünften etc.) zu schauen. Nun sind die Begriffe alphabetisch zu ordnen. Sie werden nach einem bestimmten Kriterium (z. B. Vorkommen eines Buchstabens oder auch inhaltliches Kriterium) in Spalten geordnet. Je nach Übungsstand der Gruppe können noch weitere Schritte vorgenommen werden.

Wenn die Übung abgeschlossen ist, teilen sich die Schülerinnen und Schüler zunächst untereinander das Ergebnis mit, bevor es an die Tafel geschrieben wird.

Die Übung lässt sich auch mit Zahlenreihen und -operationen durchführen.

11 Das Namen-Schreispiel

Die Gruppe steht in einem großen Kreis, am besten draußen oder in der Sporthalle. Die Lehrkraft beginnt und schreit nun ihre Nachbarschülerin, ihren Nachbarschüler mit dem Namen an. Die Schülerin oder der Schüler antwortet ebenfalls schreiend mit den Worten *Hallo*, und nennt den Namen der Lehrkraft. Als Nächstes brüllt dann die Schülerin oder der Schüler im Kreis die Nächste, den Nächsten mit Namen an. So geht es einmal im Kreis. Das Spiel erfordert Selbstvertrauen und das Ablegen von Hemmschwellen.

Variation:

Die Namensrunde kann mit einer niedrigen Tonlage, beispielsweise flüsternd, starten. Runde für Runde wird die Lautstärke erhöht.

12 Fantasiereise mit Merkauftrag

Die Schülerinnen und Schüler sitzen entspannt auf einem Stuhl. Die Lehrkraft erzählt eine Geschichte, in der immer wieder Zahlen (Numerale) vorkommen.

*(Es war einmal **ein** Vater, der hatte **vier** Kinder. Immer um **sieben** Uhr morgens weckte er einen nach dem anderen auf, deckte den Frühstückstisch und brachte anschließend alle in die Schule. Alle Kinder hatten zwar um **13** Uhr Schulschluss, gingen danach aber noch in den Hort. Um **16** Uhr holte der Vater drei von seinen Kindern ab und sie fuhren fröhlich und plaudernd zurück nach Hause. **Zwei** Mal in der Woche machten sie noch einen Abstecher zu ihren Großeltern.)*

Maximal zehn Elemente. Die Schülerinnen und Schüler sollen sich das Zahlwort mit dem dazugehörigen Substantiv merken.

13 Zeitlupen-Faust

Die Schülerinnen und Schüler sitzen entspannt auf einem Stuhl. Die Hände liegen offen auf dem Schoß. Sie bekommen die Aufgabe, die offene Hand zu einer Faust zu ballen. Der Vorgang muss fünf Minuten dauern. Die Lehrkraft nennt die Halbzeit. Hintergrundmusik ist günstig. Es darf nicht gesprochen werden.

14 Bewegungsabläufe in Zeitlupe

Ähnlich wie bei Nummer 13 kann ein Weg durch den Raum oder das Aufstehen vom Boden durchgeführt werden. Die Bewegung und der Zeitraum müssen genau festgelegt werden. Hintergrundrhythmus oder -musik sind günstig. Die Halbzeit wird von der Lehrkraft angegeben.

15 Stehen im Standbild

Einfrieren in einer Sitz- oder Stehposition und dieses Standbild 20 bis 60 Sekunden zu halten, bedeutet eine erhebliche Konzentrationsleistung. In der Einübungsphase sollten die Standbilder mit schnellen Bewegungsphasen abwechseln. Beim Einfrieren auf extreme Positionen verzichten (beide Füße auf den Boden stellen), die Augen auf einen Punkt fixieren (Blinzeln ist erlaubt) und gleichmäßig atmen.

Die Standbilder können auch unter einer thematischen Vorgabe gebildet werden.

16 Hindernis-Parcours

Mit den vorhandenen räumlichen Möglichkeiten (Tische, Stühle) wird ein Hindernis-Parcours aufgebaut, über den sich die Schülerinnen und Schüler (eigenverantwortlich und rücksichtsvoll) bewegen. Schwierige Passagen sind eine Herausforderung und fördern die Konzentration. Statt Gegenständen können auch Menschenstatuen eingesetzt werden.

17 Genau daneben

Bei diesem, aus dem Impro-Theater stammenden Spiel gehen die Schülerinnen und Schüler durch den Raum und zeigen (mit der rechten Hand) auf einen Gegenstand, merken sich diesen und zeigen auf einen weiteren, wobei sie die Bezeichnung des ersten Gegenstands nennen. Beim Zeigen auf den dritten Gegenstand wird der zweite Gegenstand genannt etc.

Nach einiger Zeit wird die Gehrichtung und die Zeigehand gewechselt.

18 Zahlengymnastik

Alle bewegen sich durch den Raum, die Lehrkraft macht eine einfache gymnastische Übung vor und bezeichnet sie mit 1, die nächste Übung erhält die Bezeichnung 2 etc. Anhand der Nummern können die Übungen schnell abgerufen werden.

Einzelne Schülerinnen oder Schüler können neue Übungen dazuerfinden. Das Spektrum sollte so sein, dass der ganze Körper aufgewärmt wird.

19 Im Wald

Alle stehen im Kreis. Die Gebärde eines Wildschweins wird nachgeahmt: erhobene Arme, nach unten gerichteter Handfläche als drohende Hauer und gefährliches Gebrüll; diese Gebärde wandert im Gegenuhrzeigersinn schnell von einer Schülerin oder einem Schüler zum nächsten. In einem zweiten Schritt bewegt sich ein Jogger (auf der Stelle laufend) im Uhrzeigersinn durch den Kreis.

In einem dritten Schritt eine Pilze suchende Oma, mit dem Satz *Heute werde ich Pilze finden*, wieder im Gegenuhrzeigersinn.

Die Lehrkraft bringt dies mit kurzen Abständen auf den Weg. Vor allem bei Überschneidungen muss besonders darauf geachtet werden, dass keine Gebärde verloren geht.

20 Erdbeben – Zappelphilipp – Nasser Hund

Alle drei Übungen dienen der Lockerung des Körpers durch Durchschütteln. Man beginnt langsam, steigert die Intensität und lässt die Bewegung dann wieder abklingen.

21 Hüpfreihen

Vier Schülerinnen und Schüler stellen sich hintereinander mit einem Abstand von einem Meter auf. Die übrigen stellen sich gleichmäßig verteilt hinter die ersten. Nachdem die Lehrkraft vier Schläge vorgezählt hat, springt die erste Reihe dreimal in die Höhe und dreht sich beim vierten Sprung um 180 Grad der zweiten Reihe zu. Diese springt den Rhythmus übernehmend genauso, bis alle vier Reihen dran waren. Beim Springen zählt jede Reihe laut: *Eins, zwei, drei, rum!*

Wenn die vierte Reihe dran war, leitet sie ohne Unterbrechung den zweiten Durchgang ein, indem sie auf *Eins, zwei, rum!* springt und diesen verkürzten Takt so an die dritte Reihe weitergibt.

Wenn die erste Reihe dran war, leitet sie den dritten Durchgang mit *Eins, rum!* ein.

Der vierte Durchgang besteht dann nur noch aus: *Rum!*

Im Anschluss daran werden ohne Unterbrechung des Rhythmus die Reihen wieder aufgebaut, bis alle *Eins, zwei, drei, rum!* gesprungen sind.

22 Bunny-Bunny

Alle stehen im Kreis. Eine Schülerin oder ein Schüler legt die Hände wie Hasenohren an den Kopf, seine Nachbarinnen und Nachbarn nur die ihr bzw. ihm zugewandte Hand. Alle wackeln mit den Ohren und rufen gemeinsam *Bunny, Bunny, Bunny – Wusch*, wobei die bzw. der mittlere mit *Wusch* das Bunny einer Schülerin oder einem Schüler zuwirft, die bzw. der dann wiederum das Zentrum des nächsten Bunny-Trios ist.

Wichtig ist ein hohes Tempo.

23 Du-Spiel

Alle stehen im Kreis und haben die rechte Hand am Kopf. Die Lehrkraft macht einen Ausfallschritt in die Mitte des Kreises, zeigt deutlich auf eine Schülerin oder einen Schüler und sagt *Du*. Diese, dieser nimmt die Hand vom Kopf zum Zeichen, dass sie, er dran ist, und zeigt auf eine weitere Schülerin oder einen weiteren Schüler, bis die oder der Letzte wieder auf die Lehrkraft zeigt und sich so das Netz schließt.

Das *Du* kann gespielt werden: laut, leise, in verschiedenen Gefühlslagen ...

24 Maschine bauen

Es wird gemeinsam eine Maschine gebaut, indem eine Schülerin oder ein Schüler auf die Bühne geht und mit einer rhythmischen Bewegung ihrer bzw. seiner Wahl beginnt. Die Nächste, der Nächste baut die Maschine weiter (mit Körperkontakt) und passt sich dem Rhythmus an. Wenn alle (max. 15) sich eingebaut haben, kann das Tempo gesteigert und wieder zurückgenommen werden, bis die Maschine einfriert. Geräusche sind erlaubt.

25 Sound-Orgel

Jede Schülerin oder jeder Schüler überlegt sich zu einem Thema (z. B. Thema Dschungel) ein Geräusch, einen Ton, eine Tonfolge, ein klanglich gestaltetes Wort. Die Töne werden im Kreis vorgestellt. Die Schülerinnen und Schüler stellen sich im Halbkreis auf und die Lehrkraft spielt auf dieser Orgel, indem sie durch Handzeichen die einzelnen Töne abrufen. Melodie, Rhythmus, Akkorde entstehen. Nach kurzer Zeit können einzelne Schülerinnen und Schüler dirigieren.

26 Mitmach-Pantomime

Eine Schülerin oder ein Schüler stellt passend zu einem vereinbarten Thema, zum Beispiel Hausputz etc., pantomimisch einen einzelnen Vorgang dar. Wer den Vorgang passend erweitern kann, stellt sich dazu und zeigt den Vorgang pantomimisch. Wenn keine Ideen mehr vorhanden sind, wird der Vorgang eingefroren und ein anderes Thema wird dargestellt.

27 Danke-Spiel

Alle stehen im Kreis. Die Lehrkraft gibt pantomimisch einen erdachten Gegenstand an die linke Nachbarin, an den linken Nachbarn weiter. Diese oder dieser übernimmt und sagt: *Danke für das schöne ...* und benennt den Gegenstand entsprechend ihrer bzw. seiner Assoziation. Dann wird der Gegenstand verändert, indem er sich in der Hand verformt. Er wird an die Nächste, den Nächsten weitergegeben. Es wird sich wiederum dafür bedankt und der Gegenstand benannt.

28 Partnerspiel „Was tust du?“

Eine Schülerin oder ein Schüler zeigt pantomimisch einen einfachen Vorgang. Die oder der Zweite fragt: *Was tust du?* Darauf antwortet die oder der Erste,

indem sie oder er einen möglichst wenig ähnlichen anderen Vorgang nennt. Diesen führt dann die Zweite bzw. der Zweite aus. Wenn die oder der Erste fragt, was sie oder er tut, antwortet sie bzw. er wieder mit einem neuen Vorgang. Wichtig ist ein hohes Tempo.

29 Koffer auspacken

Die Schülerinnen und Schüler sitzen paarweise vor einem Koffer. A packt aus, indem sie oder er ohne nachzudenken assoziativ Gegenstände benennt, die in dem Koffer sein könnten.

B feuert sie oder ihn durch Begeisterung an. Nach einiger Zeit wird gewechselt. Wichtig ist ein sehr hohes Tempo, das kein Nachdenken erlaubt.

30 Assoziationskreis

Alle stehen im Kreis und schwingen den rechten Arm in einem nicht zu schnellen Tempo in den Kreis und wieder zurück. Den vordersten Punkt markiert ein Fingerschnalzen, das den Takt bestimmt. Unmittelbar nach dem Schnalzen nennt die erste Schülerin oder der erste Schüler einen Begriff. Bereits nach dem nächsten Schnalzen nennt die oder der Nächste einen verwandten Begriff, bis alle dran waren.

Wichtig ist nicht, den einen richtigen Begriff zu finden, sondern die gleichmäßige Abfolge, es soll ein Rhythmus entstehen. Wünschenswert ist nicht, schon einen Begriff parat zu halten, sondern unmittelbar auf den vorangegangenen zu reagieren. Wenn einem gar nichts einfällt, sagt man *Plop*.

31 Kreisimprovisation mit einem Wort

Alle sitzen oder stehen im Kreis. Die Lehrkraft gibt ein Wort vor (*ja, nein*), das dann von jeder Schülerin und jedem Schüler in seinem Ausdruck modelliert wird. Wichtig ist, dass die Schülerin oder der Schüler sich zu seiner Nachbarin, seinem Nachbarn dreht und das Wort sagt.

32 Reizwortgeschichte

Die Schülerinnen und Schüler sitzen verteilt im Raum und bequem, ohne Kontakt miteinander aufzunehmen. Die Lehrkraft nennt in ausreichenden Abständen Begriffe, anhand derer die Schülerinnen und Schüler eine Geschichte entwickeln. Das zum ersten Stichwort Ausgedachte darf aber nicht mehr revidiert werden, wenn das zweite Stichwort kommt (fünf bis sechs Stichwörter).

Wenn die Geschichten fertig sind, memorieren die Schülerinnen und Schüler die Geschichte noch einmal in Gedanken und erzählen sich dann ihre Geschichte paarweise.

33 Soundball

Alle stehen im Kreis. Die erste Schülerin oder der erste Schüler überlegt sich die Größe des imaginären Balles und ein passendes Geräusch dazu. Sie, er macht eine lautlich unterstützte Bewegung und wirft den Soundball mit Blickkontakt einer anderen Schülerin oder einem anderen Schüler zu. Diese, dieser nimmt den Soundball an, indem sie bzw. er die Größe des Balles übernimmt und das Geräusch wiederholt. Sie, er formt einen neuen Soundball und gibt diesen an die Nächste, den Nächsten weiter.

34 Emotionen-Standbild

Alle stehen mit dem Rücken im Kreis. Die Lehrkraft nennt eine Emotion, die die Schülerinnen und Schüler darstellen sollen. Sobald die Emotion gesagt wird, drehen sich alle auf einmal um, stellen das Standbild dar und frieren ein.

Variation:

Die Lehrkraft nennt eine Situation, zum Beispiel: *Ich habe ab morgen Ferien./ Mein Zahnarzt sagt mir, dass ich ein Loch im Zahn habe./ Ich bin beim Schummeln erwischt worden ...*

35 Ha – 1, 2, 3

Alle stehen im Kreis. Die Lehrkraft gibt ein Kommando. Alle beginnen mit dem rechten Fuß und mit geballter Faust zu stampfen. Dazu sagen sie laut und energisch *Ha*. Vor dem zweiten *Ha* sagen sie die Zahl eins (*eins, Ha*), vor dem dritten eins, zwei (*eins, zwei, Ha*), bis man bei der Zahl acht angekommen ist. Dann wird ohne Unterbrechung des Rhythmus die Reihe wieder abgebaut, bis nur noch ein einsames *Ha* übrig ist. Wichtig ist eine hohe Energie.

36 Wirbelwind

Alle sitzen im Stuhlkreis. Eine freiwillige Schülerin oder ein freiwilliger Schüler steht in der Mitte, der freie Stuhl wird aus dem Kreis entfernt. Die Schülerin oder der Schüler in der Mitte sagt: *Ich bin der Wirbelwind und wirble alle durcheinander, die braune Haare haben.*

Anschließend müssen alle, die braune Haare haben, die Plätze tauschen. Die Schülerin oder der Schüler aus der Mitte versucht, sich einen Platz zu sichern. Die bzw. der Übriggebliebene ist als Nächstes an der Reihe und nennt eine neue Eigenschaft. Es werden nicht nur Äußerlichkeiten genannt, sondern auch Hobbys, Lieblingsfächer, Lieblingsessen ...

Es ist auch möglich nur *Wirbelwind* zu rufen. Dann müssen alle einen Platz suchen.

37 Atomspiel

Alle Schülerinnen und Schüler laufen zu Musik frei durch den Raum. Die Lehrkraft hält die Musik an und ruft zum Beispiel *Atom 3*. Jetzt müssen sich alle Schülerinnen und Schüler möglichst schnell zu Dreiergruppen (Kreis mit Handfassung) formieren. Wer keine Gruppe mehr findet, muss eine Zusatzaufgabe absolvieren, zum Beispiel ein Standbild seiner Wahl oder nach Ansage bauen, fünf Hampelmänner hüpfen ...

Variation:

Alle Schülerinnen und Schüler laufen kreuz und quer durch den Raum. Die Lehrkraft sagt: *Alle, die schwarze Schnürsenkel haben!* oder *Alle, die blonde Haare haben!* Alle Schülerinnen und Schüler, auf die diese Eigenschaft zutrifft, finden sich zusammen und berühren sich mit einem Finger. Sie bilden wieder ein Atom.

38 Bewegung auf Ansage

Alle Schülerinnen und Schüler laufen zu Musik durcheinander, am besten in einem größeren Raum. Die Lehrkraft gibt vor, was sie dabei machen sollen. Etwa nach 30 Sekunden sollte die Vorgabe wechseln.

Mögliche Vorgaben:

- *Begrüßt euch, als hättet ihr euch schon lange nicht mehr gesehen!*
- *Zeigt euch die kalte Schulter!*
- *Hüpft im Raum herum, als wärt ihr Kängurus!*
- *Schaut jeder Person tief in die Augen!*
- *Lächelt eure Gegenüber an!*
- *Tut mit eurem Gegenüber so, als wärt ihr ein verliebtes Paar!*
- *Schaut schüchtern auf den Boden und vermeidet jeden Augenkontakt!*
- *Schreit wütend durch die Gegend und blafft jeden, der euch über den Weg läuft, an!*
- *Geht hochmütig (stolz) durch den Raum!*

Variation:

Es können von den Schülerinnen und Schülern Vorgaben gemacht werden.

39 Fastfood

Alle Schülerinnen und Schüler bewegen sich zu Musik durch den Raum. Die Lehrkraft nennt Begriffe, die mit Fastfood zu tun haben und die im Vorfeld mit den Schülerinnen und Schülern besprochen wurden (siehe nächste Seite). Die Schülerinnen und Schüler müssen sich nun je nach Produkt in unterschiedlichen Konstellationen zusammenfinden.

- **Pommes:** Jede und jeder liegt allein auf dem Boden.
- **Hamburger:** Jeweils drei Schülerinnen und Schüler legen sich aufeinander (zweimal Brötchen, einmal Fleisch dazwischen).
- **Milchshake:** Alle Schülerinnen und Schüler rütteln und schütteln sich.
- **Cola:** Zwei Schülerinnen und Schüler bilden mit den Armen einen Kreis (Becher), eine, einer in der Mitte ist der Strohhalm.
- **Döner:** Eine Schülerin oder ein Schüler dreht sich um die eigene Längsachse (Dönerspieß). Die zweite Schülerin oder der zweite Schüler stellt sich daneben und stellt die Finger auf den Kopf des drehenden Kindes (Dönergrill) und die oder der Dritte schneidet Fleisch vom drehenden Döner (Dönerverkäuferin oder -verkäufer).
- **Kaugummi:** Alle Schülerinnen und Schüler kleben an der Wand (Arme, Beine und Bauch berühren die Wand).

Der Fantasie sind bei der Einführung weiterer Produkte keine Grenzen gesetzt. Diejenigen, die keine vollständigen Produkte machen können oder zu langsam sind, stellen sich als trauriges Standbild auf.

40 Satz mit Emotion

Alle Schülerinnen und Schüler stehen im Kreis. Die Lehrkraft überlegt sich im Vorfeld einen Satz, der emotional variabel einsetzbar ist.

Beispielsätze:

- *Ich gehe in mein Zimmer.*
- *Ich habe die Hausaufgabe nicht gemacht.*
- *Ich sag dir mal etwas.*
- *Ich will nach Hause.*

Jede Schülerin oder jeder Schüler sagt den vorgegebenen Satz in ihrer bzw. seiner Stimmung, zum Beispiel mit Betonung eines Wortes im Satz, in verschiedenen Lautstärken, in verschiedenen Emotionen (traurig, fröhlich, wütend, verliebt, ängstlich ...).

41 Spiegelübung (auch Reihenübung)

Die Schülerinnen und Schüler stehen sich paarweise in einem Meter Abstand gegenüber. Eine Schülerin, ein Schüler beginnt und macht langsame Bewegungen. Die zweite Person ist der Spiegel und ahmt die Bewegung synchron nach. Langsame Musik hilft den Schülerinnen und Schülern.

9. Digitale Formate

Digitalität prägt den Zeitgeist von Schule und damit Lernen und Lehren. Bei der Gestaltung von Unterricht steht man vor der Herausforderung, aus den Möglichkeiten, die einem die digitale (Schul-)Welt bietet, auszuwählen. Ergebnisse aus dem Szenischen Lernen eröffnen einen ästhetischen Zugang zu diesen inhaltlichen Ausgangspunkten: Standbilder liefern Fotos oder werden zu einem Stop-Motion-Film, eine Geräuschkulisse bildet zusammen mit vorgetragenem Text die Grundlage für ein Hörspiel.

Szenisches Lernen im digitalen Kontext bietet den Ausgangspunkt für das Festhalten oder Archivieren von Prozessen und Ergebnissen, indem man beispielsweise ein Standbild fotografiert oder eine Übung aufzeichnet. Faktoren, die für das Szenische Lernen ausschlaggebend sind, wie zum Beispiel Sinneseindrücke und Emotionen oder Aktivierung und Bewegung, werden durch Medien digital unterstützt, ihre Wirkung verstärkt und verändert. Digitale Lerninhalte (Hard- und Software) und die Medienkompetenz können durch Szenisches Lernen vermittelt und digital-ästhetische Gestaltungskompetenz erworben werden.

Immer wieder werden auch in Lehrwerken und Lehrplänen Unterrichtsbeispiele genannt, die die Lebenswirklichkeit von Jugendlichen abbilden. Hier geht es beispielsweise um die Adaption von typischen Internet-Formaten wie Erklärvideos oder Tutorials.

Da sich Apps, digitale Angebote und die Möglichkeiten, die sich aus der Weiterentwicklung künstlicher Intelligenz ergeben, permanent weiterentwickeln, soll hier versucht werden, losgelöst von konkreten Programmen, einen Überblick über digitale Zugänge zum Szenischen Lernen zu geben.



Fotografieren und Filmen

Tablets und Smartphones verfügen über hochwertige Kameras und Mikrofone. Szenische Lernergebnisse können eine Ausgangsbasis sein, um filmisch aktiv zu werden. Durch den ästhetischen Fokus – nicht den rein technischen – kommen Ergebnisse zustande, die weitere Optionen bieten. Ergebnisse des Szenischen Lernens werden somit haltbar, können wiederholt betrachtet, verändert und weitergegeben werden. Es stellt keine große Hürde dar, Arbeitsergebnisse von Schülerinnen und Schülern auch von zu Hause aus einzufügen.

Dabei kann in Verbindung mit dem Fach Kunst auch das Augenmerk auf Porträt- und Detail-Fotografie gelegt werden, indem zum Beispiel in einem Standbild oder beim Heißen Stuhl markante Details fotografisch festgehalten und somit hervorgehoben werden: der Gesichtsausdruck eines traurigen Menschen, die Geste eines Aufsehers oder der Jubel eines Gewinners.

Die Aufnahmen aus dem Szenischen Lernen können zur Reflexion des eigentlichen Szenischen Lernens verwendet werden. So haben in der Nachbereitung auch die darstellenden Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit, sich selbst zu beobachten, indem sie Fotos ihrer Arbeit betrachten. Hierbei ist unbedingt auf den Datenschutz zu achten.



Fotocollagen

Fotos, die aus Standbildern oder auch aus der Komposition von Objekten und Figuren entstehen, stellt man über systemeigene Apps in einer freien oder alternativen Reihenfolge zusammen. Methoden wie die der Kamerafahrt eröffnen Schülerinnen und Schülern zudem die Möglichkeit, eine weitere ästhetische Dimension zu er-

schließen: Die Fotos wirken so dynamischer und dramatischer. Mit dem Arbeitsauftrag, einen Director's Cut (alternative Schnittversion meist der regieführenden Person selbst) zu erstellen, arbeiten Schülergruppen zum Beispiel mit vorhandenem Fotomaterial und finden eine alternative Fassung für eine Geschichte.



TIPP

Hilfreich sind hier Fragestellungen, wie zum Beispiel: *In welcher Reihenfolge müssen die Fotos der Standbilder aneinandergereiht werden, damit ein offenes Ende entsteht?*

Fotofilter

Standbilder lassen sich durch Fotofilter verfremden und neben der reinen Dokumentation auch für Collagen verwenden.



Film-Apps

Mittels verschiedener Apps kann Standbildmaterial zu einem Film geschnitten werden. Dabei spielt es zunächst keine Rolle, ob aus Fotos mit einfachen Kamerafahrten bewegte Bilder entstehen

oder tatsächliche Spielszenen zu einem experimentellen Film werden. Es besteht auch die Möglichkeit der Nachvertonung.

Stop Motion

Stop Motion ist eine Filmtechnik, bei der Bilder zeitlich hintereinandergelegt den Eindruck eines Filmes erwecken. Es gibt Anwendungen, die Stop Motion in einfachen Schritten ermöglichen. Szenisches Lernen schafft hier durch die Arbeit mit Figuren und Objekten eine solide Ausgangsbasis. Anstatt auf vorgefertigte Charaktere oder Avatare zurückzugreifen, erstellen Schülerinnen und Schüler selbst inhaltliches Szenenmaterial oder Animationen.



Greenscreen

Ein Greenscreen ist ein grüner Hintergrund, den man bei Filmproduktionen verwendet, um später in der Postproduktionsphase visuelle Effekte anstelle des grünen Hintergrundes zu platzieren. Diese Technik erlaubt es, die vor einem Greenscreen agierenden Personen dann in beliebige Szenarien zu setzen. Mithilfe von Tablets ist die Arbeit mit Green-

screens möglich. Über eine geeignete App und eine einfarbige Wand wird der gewünschte Effekt erzielt. Das sonst filmisch schwierige Freistellen von Figuren oder Ausschnitten übernimmt eine App. Damit lässt man der Kreativität freien Lauf und kann mit beliebigen Hintergründen arbeiten. So wird es beispielsweise möglich, eine Szene ins antike Griechenland zu verlegen oder in den Weltraum.

Kollaborative Arbeitsbereiche

Viele kollaborative Boards erlauben die Integration von Bild-, Film- und Tonmaterial und geben Raum für Differenzierung und Kreativität. Beispiel: „The absolutely true diary of a part-time Indian“

Digitale Variation zur Spiegelübung

Die Spiegelübung lässt sich, einmalig auf Video aufgezeichnet, mit sich selbst durchführen, indem man sich das Video ansieht und versucht, sich selbst zu spiegeln. Alternativ wird die Spiegelübung via Videocall mit Schülerinnen und Schülern zu Hause oder in anderen Schulen durchgeführt.



Erklärvideos

In Erklärvideos wird die Beschreibung von Sachverhalten oder Begriffen auf Video aufgezeichnet.

Schülerinnen und Schüler sind im Umgang und oft auch in der Erstellung von solchen Videos geübt. Das Angebot solcher Tutorials zu allen denkbaren Inhalten auf Plattformen wie YouTube oder TikTok ist breit. Viele Kinder und Jugendliche erstellen in ihrer Freizeit selbst solche Videos und üben sich dabei in Erklärung, Selbstdarstellung und digitaler Wirksamkeit. Neben der inhaltlichen Klarheit kommt es auch auf Teamwork und logistisches Geschick an – viele sind beteiligt (Kamera, Requisiten, Text, Sprechen, Effekte ...). Der didaktische Mehrwert liegt besonders in der Formattreue: zeitliche und inhaltliche Raffung auf das Wesentliche, klare und prägnante Sprache, Einleitung, griffige Erklärungen und logische Zusammenfassungen.

Arten von Erklärvideos:

- Im klassischen **Erklärvideo** wird ein Begriff oder Sachverhalt kurz und mündlich von einer Person vorgestellt und erklärt.
- Im **Produktvideo** steht das Produkt im Vordergrund und die Erklärung bezieht sich

auf die Funktionen und Anwendungen dieses Gegenstandes.

- Im **Tutorial** oder **Anleitungsvideo** wird eine Anleitung für eine Handlung gegeben.
- Der **Imagefilm** schafft eine gesamtbildliche Vorstellung einer Situation mit verschiedenen Aspekten und Personen (z. B. Vorstellung einer Schule oder eines Wahlfaches).
- Auch aus Grafiken oder Zahlenmaterial lassen sich Videos erstellen. Zum Beispiel durch **Legetrick-Videos**, bei denen Elemente in den Fokus der Kamera geschoben oder wieder entfernt werden. Die Erklärung ist hier meist nur zu hören (siehe auch Stop Motion).
- Auch **eLearning-Videos** finden Anwendung, z. T. handelt es sich um Aufzeichnungen ganzer Vorlesungen oder Schulstunden.

Leitfragen zur Videoproduktion:

- *Wie präsentiere ich mich oder den Lerngegenstand vor der Kamera?*
- *Aus welcher Perspektive muss ich oder der Gegenstand zu sehen sein?*
- *Gibt es einen bestimmten Stil einer vortragenden Person, der analysiert und nachgeahmt werden soll?*

- *Wer ist mein Zielpublikum?*
- *Welche technischen Möglichkeiten oder Fähigkeiten habe ich?*
- *Welches Sprachniveau oder Register wähle ich?*
- *Wie lang soll das Video sein – wird es in einer Aufnahme produziert oder geschnitten?*

So geht's

Mit vorgegebenem Material (z. B. Stifte, farbiges Papier) soll in einem Video ein Unterrichtsinhalt auf den Punkt gebracht werden. Die Dauer ist vorher festzulegen, die Entscheidung für eine Variation des Erklärvideos kann mit den Schülerinnen und Schülern gemeinsam getroffen werden. Die Schülergruppen sollten nicht zu groß sein, sodass jede bzw. jeder sich einbringen kann (Darstellende, Helfer, Kameraführung ...). Die Schülergruppe überlegt sich eine schlüssige Erklärung, probt diese und versucht anschließend, die Erklärung ohne Unterbrechung auf Video (z. B. mit einem Smartphone) aufzuzeichnen. Nach der Erstellung des Videos kann dieses der ganzen Klasse oder einer anderen Gruppe präsentiert werden. Dabei wird sowohl über den Inhalt als auch über die Präsentation reflektiert.



TIPP

MINT-Fächer bieten einen guten Startpunkt für szenisches Arbeiten mit Erklärvideos: Versuchsaufbauten, Versuchsbeschreibungen und Versuchsergebnisse werden in Physik, Chemie oder Biologie inhaltlich zielführend kommentiert und auf den Punkt gebracht. Auch grundlegende Fertigkeiten wie das schriftliche Umsetzen der Grundrechenarten in Mathematik sind ein möglicher Inhalt von Erklärvideos.

Audioprojekte

Auch Audioaufnahmen können mit der Methode des Szenischen Lernens entstehen und zu einem späteren Zeitpunkt weiterbearbeitet werden (Beispiele siehe mittlere Spalte). Verschiedene Apps ermöglichen ein unkompliziertes Mitschneiden von Momenten und lassen mit einfachen technischen Mitteln ein Audioprojekt entstehen.

Ein weiterer Schritt kann sein, mit entsprechenden Audiotools in mehreren Ebenen zu arbeiten. Neben einer Spur mit gesprochenem Text fügt man nun Musik, weitere Texte oder andere Stimmen hinzu. Anders als bei der Produktion eines klassischen Podcast ist es hier ganz im Sinne

des Szenischen Lernens, mit Verfremdung oder einer gezielten Ästhetisierung weiterzuarbeiten. Ähnlich wie bei der Vorgehensweise mit Figuren und Objekten entwickelt sich die Anonymität der Spielenden zu einem Vorteil. Die Aktiven bleiben unsichtbar und finden einen niederschweligen Zugang dazu, aus sich herauszugehen oder etwas zu wagen. Der Vorteil einer Tonaufnahme kommt so vor allem dann zum Tragen, wenn Schülerinnen und Schüler nicht vor die Kamera oder ein Publikum treten können oder wollen.

Anwendungsbeispiele:

- Vertonungen von lyrischen Texten
- lautmalerische Collagen zum Erzeugen einer Atmosphäre
- rhythmisierte Sprachpatterns als Mnemotechnik (Rap, Reime ...)
- eine Videoszene mit Audiokommentaren versehen und verfremden

Hilfreiche Fragestellungen:

- *Wie verändert der Einsatz von Musik die Atmosphäre der gefilmten Szene?*
- *Wie muss eine Stimmen- oder Geräuschkulisse gestaltet sein, damit ein Standbildfoto beispielsweise die Wirkung Tragik hat?*
- *Wie hören sich Gefühle an?*

Hörspiel: Die Vertonung eines Textes ergibt ein differenziertes Aufgabenfeld (technisches Personal, Leser und Stimmen, Effekte und Atmosphäre, Regie) und aktiviert eine große Lerngruppe. Oft fehlt es in Ausgangstexten an genügend wörtlicher Rede. So entstehen auch Impulse für kreatives Schreiben. Ästhetisch reizvoll und spannend ist es, einer Klasse die Vorgabe zu machen, die Audioproduktion an einem Stück mit möglichst wenig Unterbrechungen durchzuführen.

Chorisch sprechen mit sich selbst:

Nimmt man einen Satz oder einen kurzen Text auf Tonband auf (Diktiergerät oder Diktier-App), lässt sich ein chorisches Sprechen einer Person mit sich selbst anlegen. Dazu muss der aufgenommene Text über Kopfhörer angehört und dann zeitgleich mitgesprochen und wieder aufgezeichnet werden. Das lässt sich beliebig oft wiederholen. Alle Tonspuren werden dann über ein gängiges Audioprogramm zusammengeführt. Manche Audioprogramme zeichnen während des Abspielens neu auf, sodass die Parallelität der Tonspuren direkt entsteht. Genauso kann eine Audioplattform (**D**igital **A**udio **W**orkstation) durch das Spielen mit der eigenen Stimme und der Möglichkeit der Verfremdung ein kreativer Arbeitsraum werden – auch weil anonym und arbeitsteilig produziert werden kann.

Ein **Audio Walk** ist ein Spaziergang durch einen öffentlichen oder privaten Raum. Die Teilnehmenden, auch *Walker* genannt, erhalten hierbei Zugang zu Audiomaterial, das während des Umhergehens auf einem portablen Gerät mit Kopfhörern rezipiert wird. Ausgangspunkt für einen Audio Walk bilden dabei lokale Begebenheiten, Fakten oder vergangene Ereignisse des Ortes und ggf. seiner Bewohnerinnen und Bewohner. Die Walks oder Spaziergänge folgen einem vorgegebenen Weg, den die Walkenden zumeist einzeln durchlaufen.

Hilfreiche Fragestellungen:

1. Welche Altersgruppen sollen angesprochen werden?
2. Warum werden die Menschen auf den Weg geschickt? Was sollen sie mitnehmen? Was ist für die Ausführenden interessant?
3. Welche Geschichte wird erzählt?
4. Wie werden Intonation und Stimme eingesetzt?
5. Wer ist der Host? Welche Figur führt die Walkenden?
6. Welche Beziehungen gehen die Ersteller der Arbeit während des Walks mit den Walkenden ein?
7. Welche Rahmenhandlung hat der Audio Walk?
8. Welche Musik- und Geräuschauswahl soll getroffen werden?

Folgende inhaltliche Ideen können in Audio Walks Beachtung finden:

- **Arbeit mit Fotos:** Fotos als Ausgangspunkt, dazu Musik und Gedanken darbieten
- **historisches Ambiente und Geräusche** in der Stadt erforschen
- **Spiele** einbauen, zum Beispiel auf einer Treppe: auf jeder Stufe eine Frage stellen und mit Ja oder Nein beantwortete Fragen zählen ...
- **Bewegungen einbauen**, die durchgeführt werden müssen
- passende **Soundeffekte** an geeigneter Stelle einfügen
- besondere Gebäude mit einbeziehen: Was befindet sich in diesem Haus? Woran erinnern einzelnen architektonische Besonderheiten?
- weitere Figuren einbauen: Szenen oder Gespräche nachspielen
- persönlichen Bezug zum Thema und eigene Emotionen nutzen



TIPP

Es kann hilfreich sein, die Wegstrecke des Audio Walks auf Video aufzunehmen, damit man beim Entwickeln und Gestalten immer weiß, wie viel Zeit übrig ist. Auch Texte sind immer wieder zu prüfen: Sind sie verständlich? Passen sie zum Weg (inhaltlich und von der Länge)?

Eigene Notizen:

10. Literaturverzeichnis

10.1 Quellen

Aebli, Hans: Zwölf Grundformen des Lehrens: Eine Allgemeine Didaktik auf psychologischer Grundlage. Medien und Inhalte didaktischer Kommunikation. Stuttgart 1983.

Andrä, Dr. Christian, Macedonia, Dr. Manuela: Bewegtes Lernen, Handbuch für Forschung und Praxis. Berlin 2020.

BZgA: Unterricht in Bewegung – Materialien für die Grundschule. Berlin 2013.

Fördergemeinschaft für das Schultheater an Realschulen in Bayern (Hrsg.): Bausteine Schultheater und Unterrichtsspiel. Friedberg 2006.

Grimbs, Robert, in Bittner, Dagmar: Szenisches Lernen. Eine schüleraktivierende Unterrichtsmethode. Saarbrücken 2009.

Gudjons, Herbert: Handlungsorientiert lehren und lernen. Schüleraktivierung, Selbsttätigkeit, Projektarbeit. Bad Heilbrunn 1997.

Klepacki, Leopold, Liebau, Eckhart, Linck, Dieter, Warstat, Matthias: Schultheater. Seelze 2010 ff. (Zeitschrift erscheint viermal im Jahr mit jeweils einem Themenschwerpunkt).

Köstler-Kilian, Sabine, in Schultheater Ausgabe 35 – Theatrale Methoden in anderen Fächern. Seelze 2018.

Kündiger, Sabine: Praxis Schultheater. Reihen und Modelle für die Sekundarstufe I und II. Hannover 2019.

Küppers, Almut, Schmidt, Torben, Walter, Maik (Hrsg.): Inszenierungen im Fremdsprachenunterricht. Grundlagen, Formen, Perspektiven. Braunschweig 2011.

Kunz, Marcel, in Spinner, Kaspar: Szenische Verfahren im Literaturunterricht, in: Imaginative und emotionale Lernprozesse im Deutschunterricht. Frankfurt am Main [u. a.]: Lang 1995 (= Beiträge zur Geschichte des Deutschunterrichts 20).

Kunz, Marcel: Spieltext und Textspiel. Szenische Verfahren im Literaturunterricht der Sekundarstufe II. Seelze 1997.

Kunz, Marcel: Theatralisiert den Literaturunterricht. Unterrichtsmodelle für den Literaturunterricht der Sekundarstufe II. Baltmannsweiler 2006 (= Deutschdidaktik aktuell 24).

Linck, Dieter: Lernen mit allen Sinnen, in: Jurké, Volker, Linck, Dieter, Reiss Joachim (Hrsg.): Zukunft Schultheater. Das Fach Theater in der Bildungsdebatte. Hamburg 2008.

Lütgeharm, Rudi, in Bewegte Schule – Lernen mit allen Sinnen. Kerpen 2022.

Mühldorfer, Albert, in Kahlert, Joachim, Lieber, Gabriele, Binder, Sigrid, Meyer-Öhlmann, Inge (Hrsg.): Ästhetisch bilden. Begegnungsintensives Lernen in der Grundschule. Braunschweig 2006.

Mühlhausen, Ulf: Schüleraktivierung im Schulalltag. Band 1: Ungewöhnliche Unterrichtsmethoden in der Sekundarstufe. Hohengehren 2008.

Müller, Barbara, Schafhausen, Helmut: EinFach Deutsch – Szenisches Lernen. Texte und Theater im Deutschunterricht. Braunschweig 2008.

Piaget, Jean: Die Entwicklung des Erkennens I. Stuttgart 1972.

Post, Dr. Eva-Maria, in Apel, Bernhard, Börding, Petra, Deisinger, Kerstin, Kelling, Karin: Methodenset Szenisches Lernen. Augsburg 2020.

Schafhausen, Helmut: Handbuch Szenisches Lernen, Theater als Unterrichtsform. Weinheim Basel 1995.

Scheller, Ingo: Erfahrungsbezogener Unterricht. Theorie, Praxis, Planung. Königstein 1981.

Scheller, Ingo u. a.: Praxis Deutsch. Szenisches Interpretieren, Heft 136/1996.

Scheller, Ingo: Szenisches Spiel. Handbuch für die pädagogische Praxis. Berlin 1998.

Scheller, Ingo: Szenische Interpretation. Theorie und Praxis eines handlungs- und erfahrungsbezogenen Literaturunterrichts in Sekundarstufe I und II. 1996. Seelze 2016.

Steiner, Anne: Szenisches Interpretieren in der Grundschule, in Abraham, Ulf, Knopf, Julia (Hrsg.): Deutsch Didaktik für die Grundschule. Berlin 2017.

Vygotsky, L. S.: Mind in society. The development of higher psychological processes. Massachusetts 1978.

Welscher-Forche, Ursula: Lernen fördern mit Elementen des Szenischen Spiels. Hohengehren 1999.

Winkelmann, Ulrike: Lernen ist Performance! Zur Bedeutung der Performativen Didaktik für eine zeitgemäße Lernkultur. kubi-online 2020.

10.2 Literaturempfehlungen

Aigner-Haberstroh, Elke: Rund um Szenisches Spielen: Kopiervorlagen für den Deutschunterricht. Berlin 2007.

Barz, André: Darstellendes Spiel. Berlin 1998.

Baumgärtner, Ulrich: Geschichte mit Szenischem Spiel lebendig gestalten: Schnell und einfach umgesetzt – mit Handlungsanleitungen, Rollenkarten und historischen Quellen. Augsburg 2019.

Bayerdörfer, Hans-Peter: Stimmen, Klänge, Töne. Synergien im szenischen Spiel. Tübingen 2002.

Boal, Augusto: Theater der Unterdrückten. Übungen für Schauspieler und Nicht-Schauspieler. Frankfurt a. M. 1998.

Boal, Augusto: Der Regenbogen der Wünsche. Frankfurt a. M. 2000.

Brandorff Senna, Constanze: Szenisches Spiel zur Sprachförderung in DaF. Eine Handreichung für den Integrationskurs. München 2009.

Bredella, L.: Zielsetzungen interkultureller Fremdsprachenunterricht, in: Bredella, L., Delaunoy W.: Interkultureller Fremdsprachenunterricht: Das Verhältnis von Fremdem und Eigenem. Tübingen 1999.

Bubner, Claus, Mangold, Christiane: Schule macht Theater. Braunschweig 1995.

Daublewsky, Benita: Das Spiel in der Schule. Vor-

schläge und Begründungen für ein Spielcurriculum. Stuttgart 1983.

Eckermann, Karin: Die fantasievolle Welt des Darstellenden Spiels. 10 Jahre Schultheater am Neuen Gymnasium Glienicke. Norderstedt 2021.

Faragó, Timea: Szenisches Spiel im Literaturunterricht an einem deutschen Gymnasium Ungarns. Saarbrücken 2009.

Foster, John: Aktives Lernen. Ravensburg 1974.

Frommer, Harald: Lesen und Inszenieren. Produktiver Umgang mit dem Drama auf der Sekundarstufe. Stuttgart 1995.

Gudjons, Herbert: Spielbuch Interaktionserziehung. Bad Heilbrunn 1992.

Haas, Gerhard u. a.: Praxis Deutsch. Handlungs- und produktionsorientierter Unterricht, Heft 123/1994.

Häckl, Barbara, Samajdar, Christian: Szenisches Lernen. Ideen für spielerisches Lernen im Unterricht, in: Grundschulmagazin. Hannover 3/2021.

Hattie, John: Lernen sichtbar machen für Lehrpersonen. Überarbeitete deutschsprachige Ausgabe. Hohengehren 2014.

Heringhaus Judith: Szenisches Lernen. Nichtsprachliche Interaktion und nicht-sprachlicher Ausdruck in der Schule. Studienarbeit. München 2018.

Hippe, Lorenz: Und was kommt jetzt? Szenisches

- Schreiben in der theaterpädagogischen Praxis. Weinheim 2011.
- Hüther, Gerald:** Was wir sind und was wir sein könnten. Ein neurobiologischer Mutmacher. Frankfurt a. M. 2017.
- Johnstone, Keith:** Improvisation und Theater. Berlin 1993.
- Klepacki, Leopold, Liebau, Eckhart, Linck, Dieter, Warstat, Matthias:** Schultheater. Seelze 2011 ff. (Zeitschrift erscheint viermal im Jahr mit jeweils einem Themenschwerpunkt).
- Kosuch, Markus:** Szenische Interpretation von Musik und Theater, in: Jank, Werner: Musikdidaktik. Praxishandbuch für die Sekundarstufe I und II. Berlin 2021.
- Kunz, Marcel:** Spieltext und Textspiel. Szenische Verfahren im Literaturunterricht der Sekundarstufe II. Seelze 1997.
- Masemann, Sandra:** Improvisation und Storytelling in Training und Unterricht. Weinheim 2017.
- Mielich Matthias:** Wie kann man mit den Techniken des szenischen Spiels im Unterricht arbeiten? Sprechförderung in der Grundschule. Studienarbeit. Augsburg 2010.
- Müller, Barbara, Schafhausen, Helmut:** EinFach Deutsch – Unterrichtsprojekte: 99 Theaterspiele. Paderborn 2003.
- Müller, Werner:** Körpertheater und Commedia dell'Arte. München 1994.
- Neber, Heinz:** Entdeckendes Lernen. Weinheim 1973.
- Pfeiffer, Malte, List, Volker:** Darstellendes Spiel. Schülerbuch 11.–13. Schuljahr. Stuttgart 2009.
- Plath, Maike:** Biografisches Theater in der Schule: Mit Jugendlichen inszenieren. Weinheim 2008.
- Praxis Deutsch:** Drama – Theater – Szenisches Spiel. Sammelband. Hannover 2005.
- Richardt, Thomas:** Szenisches Schreiben im Unterricht. Seelze 2011.
- Schau, Albrecht:** Szenisches Interpretieren. Ein literaturdidaktisches Handbuch. Stuttgart 1996.
- Schau, Albrecht:** Szenisches Interpretieren im Unterricht. Stuttgart 2001.
- Scheller, Ingo:** Wir machen unsere Inszenierungen selber. Szenische Interpretation von Dramentexten. Theorie und Verfahren zum erfahrungsbezogenen Umgang mit Literatur und Alltagsgeschichte(n), Band 2. Oldenburg 1993.
- Scheller, Ingo:** Szenische Interpretation: Theorie und Praxis eines handlungs- und erfahrungsbezogenen Literaturunterrichts in Sekundarstufe I und II. Seelze/Velber 2004.
- Scheller, Ingo:** Szenische Interpretation von Dramentexten: Materialien für die Einfühlung in Rollen und Szenen. Hohengehren 2008.
- Schmidt, Stefanie:** Die Bedeutung des Szenischen Spiels für die Ausbildung sprachlich-kommunikativer Kompetenz und Möglichkeiten der Realisierung. Szenisches Spiel in Jahrgangsstufe 4. München und Ravensburg 2005.
- Spinner, Kaspar (Hrsg.):** Imaginative und emotionale Lernprozesse im Deutschunterricht. Frankfurt 1995.
- Spinner, Kaspar (Hrsg.):** Neue Wege im Literaturunterricht. Hannover 1999.
- Stanislawski, Konstantin:** Die Arbeit des Schauspielers an sich selbst. Berlin 1983.
- Steindorf, Johanna:** Speaking from somewhere – Der Audiowalk als künstlerische Praxis und Methode. Weimar 2018.
- Vlcek, Radim:** Workshop Improvisationstheater. Donauwörth 2002.
- Wahl-Bucka Birgit:** Szenisches Lernen im kompetenzorientierten Geschichtsunterricht. Mössingen 2016.
- Waldmann, Günter:** Produktiver Umgang mit dem Drama. Baltmannsweiler 1996.
- Waegner, Heinrich:** Theaterwerkstatt. Von innen nach außen – über den Körper zum Spiel. Stuttgart 1994.

10.3 Internetquellen

Alle **Links** zuletzt besucht am 23.03.2025

Burns, Ken:

https://de.m.wikipedia.org/wiki/Ken_Burns

Gemeinderat:

<https://www.gesetze-bayern.de/Content/Document/BayGO-30>

Gemeinderat:

<https://www.grundschulkoenig.de/hsu-sachkunde/demokratie-und-gemeinschaft/gemeinde-stadt/>

Geo:

<https://www.geo.de/geolino/mensch/6703-rtkl-gestik-kultur-mal-anders-gesten-aus-aller-welt>

Grundrechenarten Erklärung und Begriffe:

https://www.gut-erklaert.de/mathematik/grundrechenarten-erklaerung-begriffe.html#google_vignette

Hille, Katrin, Vogt, Katrin, Fritz, Michael, Sambanis, Michaela:

Szenisches Lernen im Fremdsprachenunterricht: die Evaluation eines Schulversuchs:

<https://www.ssoar.info/ssoar/handle/document/35468>

ISB, LehrplanPLUS:

<https://www.lehrplanplus.bayern.de/>

Klepacki, Leopold, Klepacki, Tanja, Lohwasser,

Diana:

Ästhetisches Lehren: eine kritisch-reflexive Begriffsbefragung <https://www.kubi-online.de/artikel/aesthetisches-lehren-kritisch-reflexive-begriffsbefragung>

Kompetenzorientierung:

<https://geschichte-kompetent-erleben.jimdo.free.com>

Kompetenzorientierung Niedersächsisches Kultusministerium:

https://www.mk.niedersachsen.de/startseite/schule/schulqualitaet/orientierungsrahmen_schulqualitaet_in_niedersachsen/lehren_und_lernen/kompetenzorientierung/kompetenzorientierung-129111.html#:~:text=Kompetenzorientierung%20bedeutet%2C%20Lernanlaesse%20zu%20schaffen,eigenem%2C%20kreativem%20Handeln%20verknuepft%20werden

Link, Heidrun:

Link Moves <https://linkmoves.de/ueber-uns/wissenschaftliche-belege/>

Methodenkartei Uni Oldenburg:

Fishbowl

<https://www.methodenkartei.uni-oldenburg.de/methode/fishbowl-diskussion/>

Methodenkartei Uni Oldenburg:

WWW-Methode

<https://www.methodenkartei.uni-oldenburg.de/>

<methode/www-methode/>

Müller, Barbara, Schafhausen, Helmut:

Szenisches Lernen

<http://www.szenisches-lernen.de/index.html>

Reich, Kersten:

Konstruktivistische Didaktik http://methodenpool.uni-koeln.de/buch1_2.html

Reich, Kersten:

Konstruktiver Methodenpool. Szenisches Spiel: http://methodenpool.uni-koeln.de/buch1_2.html

Reiss, Joachim: Streitfall: Geht Theater nur im Theater? Oder: Die Schule als kreativer Ort – ohne Alternative?

<https://www.kubi-online.de/artikel/streitfall-geht-theater-nur-theater-oder-schule-kreativer-ort-ohne-alternative>

Roaring Twenties:

<https://www.bpb.de/themen/zeit-kulturge-schichte/sound-des-jahrhunderts/210142/roaring-twenties/>

Sommermädchenküsetauschelächelbeichte:

<https://de.wikisource.org/wiki/Sommermädchenküsetauschelächelbeichte>

Struck, Peter:

Psychodrama-Netz. Lernen mit Körper und Geist – Szenisches Lernen

<http://www.psychodrama-netz.de/content/koerpererfahrung>

Struck, Peter: Die 15 Gebote des Lernens – Vortrag von Dr. Peter Struck

<https://vimeo.com/6312008>

Science-Poetry-Slam:

<https://slamtermine.de/events/science-slam-berlin-university-alliance/>

Science-Slam:

<https://www.scienceslam.de/>

Universität Osnabrück:

Schlüsselkompetenzen

<https://www.uni-osnabrueck.de/studium/im-studium/professionalisierung/schluesselkompetenzen/>

Winkelmann, Ulrike:

Lernen ist Performance! Zur Bedeutung der Performativen Didaktik für eine zeitgemäße Lernkultur. kubi-online 2020

<https://www.kubi-online.de/artikel/lernen-performance-zur-bedeutung-performativen-didaktik-zeitgemaesse-lernkultur>

10.4 Weiterführende Links zum Szenischen Lernen

Alle **Links** zuletzt besucht am 23.03.2025

Landesarbeitsgemeinschaft Theater und Film an den Bayerischen Schulen

<https://www.lagtheaterundfilm-bayern.org/szenisches-lernen.html>

Bayerisches Realschulnetz; Theater an der Schule und Szenisches Lernen

<https://www.realschulebayern.de/seminarstudium/bestimmungen/seminaranweisungen-asr/2-ausbildung/25-zusatzausbildung/253-theater-an-der-schule-und-szenisches-lernen/>

Pädagogischer Arbeitskreis Schultheater

<https://www.paks-bayern.de/>

Theaterübungen des Fachverbandes Schultheater – Darstellendes Spiel Niedersachsen e. V.

<https://www.schultheater-nds.de/ideenf%C3%BCr-die-praxis/theater%C3%BCbungen/Schultheater>

Studio Frankfurt, Spielend Deutsch Lernen

<https://schultheater.de/theaterpaedagogik/spielend-deutsch-lernen/>

Oberhaus, Lars, Stroh, Martin:

Institut für Szenische Interpretation von Musik und Theater

ISIM 2020 BIS-Reihe, www.musiktheaterpaedagogik.de

Szenisches Lernen digital

<https://www.paks-bayern.de/szenisches-lernen-digital.html>

Inszenierung im Fremdsprachenunterricht

https://deutsch-lernen.zum.de/wiki/Inszenierungen_im_Fremdsprachenunterricht

Bundesverband Theater in Schulen

<https://bvts.org/>

Dietrich, Cornelia:

Ästhetische Erziehung

<https://www.kubi-online.de/artikel/aesthetische-erziehung>

11. Anhänge

Protokollvorlage

Protokoll – Feedbackkonferenz

Anwesende: _____

Datum: _____

Aufgabenverteilung:

Vorsitz: _____

Protokollführung: _____

Zeitmessung: _____

Regeleinhaltung: _____

Thema: _____

Ablauf:

Stolpersteine:

Verbesserungsvorschläge:

Erkenntnis:

Weiterarbeit:

Unterschrift – Protokollführung

Anhang U1

Sommermädchenküsetauschelächelbeichte

An der Marmelrieselplauderplätscherquelle
 Saß ich sehnsuchtstränentropfeltrauerbang:
 Trat herzu ein Augenblinzeljunggeselle
 In verweg'nem Hüfteschwingschlendergang,
 Zog mit Schäkerehfurchtsbittegrußverbeugung
 Seinen Federbaumelriesenkrämpenhut -
 Gleich verspürt' ich Liebeszauberkeimeneigung,
 War ihm zitterjubelschauerherzensgut!

Nahm er Platz mit Spitzbubglücketückekichern,
 Schlang um mich den Eisenklammermuskelarm:
 Vor dem Griff, dem grausegruselsiegesichern,
 Wurde mir so zappelseligswiedewarm!
 Und er rief: „Mein Zuckerschnuckelputzelkindchen,
 Welch ein Schmiegeschwatzeschwelgehochgenuß!“
 Gab mir auf mein Schmachteschmollerosenmünd-
 chen
 Einen Schnurrbartstachelkitzelkosekuß.

Da durchfuhr mich Wonneloderflackerfeuer, -
 Ach, das war so überwinderwundervoll.
 Küßt' ich selbst das Stachelkitzelungeheuer,
 Sommersonnenrauschverwirrungsrasetoll!
 Schilt nicht, Hüstelkeifewackeltrampeltante,
 Wenn dein Nichtchen jetzt nicht knickeknirschekniet,
 Denn der Plauderplätscherquellenunbekannte,
 Küßte wirklich wetterbombenexquisit!!

Hanns von Gumpenberg

Anhang U11

Ausgangstext für die Klangcollage:

Georg Britting

Raubritter

Zwischen Kraut und grünen Stangen
 Jungen Schilfes steht der Hecht,
 Mit Unholdsaugen im Kopf, dem langen,
 Der Herr der Fische und Wasserschlängen,
 Mit Kiefern, gewaltig wie Eisenzangen,
 Gestachelt die Flossen: Raubtiergeschlecht.

Unbeweglich, uralt, aus Metall,
 Grünspanig von tausend Jahren.
 Ein Steinwurf! Wasserspritzen und Schwall:
 Er ist blitzend davongefahren.

Butterblume, Sumpfdotterblume, feurig, gelblich rot,
 Schaukelt auf den Wasserringen wie ein Seeräuber-
 boot.

Eigene Notizen:

Praktisches Beispiel für einen Regieplan:

Georg Britting, *Raubritter*, 1. Strophe

Die Klasse wird in zwei Gruppen geteilt (A, B) sowie eine Sprecherin oder einen Sprecher ernannt. A 1 etc. bezeichnet einzelne Sprecherinnen oder Sprecher in der Gruppe, die nacheinander in Aktion treten. Die fett gedruckten Wörter in Großbuchstaben in der Mitte werden von allen außer der Sprecherin oder dem Sprecher gesprochen.

A:

1. Zwwwischschschennnn
Zwwwischschschennnn

A1, 2 ... (Stakkato-Echo, das leise ausklingt)
Hecht, Hecht, Hecht ...

2. (alle A, bedrohlich)
Uuuunhooldsauauaugen

(alle A, aggressives Stakkato)
gewaltig
gewaltig
...

(Das Stakkato wird leiser, geht aber weiter, während der Sprecher spricht.)
(Abbrechen des Stakkato)

Sprecherin oder Sprecher:

(in den letzten f-Laut hinein)
Zwischen Kraut und grünen Stangen
Jungen Schilfes steht der Hecht.

Mit Unholdsaugen im Kopf, dem langen,
Der Herr der Fische und Wasserschlängen,
Mit Kiefern, gewaltig wie Eisenzangen,
Gestachelt die Flossen:

(breit)

R A U B T I E R G E S C H L E C H T .

B:

Schschschilllffff
Schschschilllffff

(alle B, kapriziös)
Wasserschlängen
Wasserschlängen

(alle B, unmittelbar anschließend)
gestachelt
gestachelt
...

(Das Stakkato wird leiser, geht aber weiter, während der Sprecher spricht.)

(Abbrechen des Stakkato)

B1, 2 ... (Stakkato-Echo, das leise ausklingt)
schlecht, schlecht ...

Anhang U26

Material zu Gesten in aller Welt (Artikel aus der Zeitschrift Geolino.de)

Kultur mal anders: Gesten aus aller Welt
von Kathrin Dorscheid

Kopfschütteln und Nicken bedeuten überall auf der Welt das Gleiche? Von wegen! Gesten oder Handzeichen sind von Kultur zu Kultur verschieden. Wir erklären euch einige Unterschiede – damit ihr in der Fremde in kein Fettnäpfchen tretet!

Die Kopfbewegungen für „Ja“ und „Nein“

Ein Kopfnicken wird in den meisten Ländern der Welt als ein bestätigendes „ja“ verstanden. Nicht so in Indien, Pakistan und Bulgarien. Dort wiegt man den Kopf hin und her, um „ja“ zu sagen. In Äthiopien wirft man den Kopf sogar zurück, um eine Frage zu bejahen.

Die gleiche Geste, das Zurückwerfen des Kopfes, bedeutet andernorts aber genau das Gegenteil: In arabischen Ländern, in der Türkei, in Griechenland und in Süditalien sagt man auf diese Weise „nein“. Und in Japan verneint man ein Angebot nicht durch ein Kopfschütteln, sondern indem man wie ein Scheibenwischer mit der Hand vor dem Gesicht wedelt.

Die Geste für „Ich“

Deutsche, die sich selbst meinen, zeigen mit dem Zeigefinger auf Bauch oder Brust. Amerikaner dagegen legen die rechte Hand flach auf Höhe des Herzens auf die Brust. Japaner deuten mit ausgestrecktem Zeige- und Mittelfinger auf seine [sic!] eigene Nase, um das Wort „ich“ zu signalisieren. Wenn ein Italiener dagegen mit dem Zeigefinger an die Seite seiner Nase klopft, dann will er damit nicht etwa „ich“ sagen, sondern „das kommt mir verdächtig vor“ oder „meine Nase sagt mir, dass hier etwas nicht stimmt“.

Das Zeichen für „Essen“

Wie würdest du selbst das Wort „Essen“ mit einer Geste darstellen? Wenn du aus Deutschland kommst, vermutlich mit der angedeuteten Bewegung, eine Gabel zum Mund zu führen. Ein Südeuropäer oder Südamerikaner würde dagegen die zusammengedrückten Fingerspitzen an den Mund führen, so als ob er mit den Fingern isst. Und ein Japaner würde mit der nach oben geöffneten linken Hand eine Suppenschale andeuten, die er vor den Mund hält, und mit dem rechten Zeige- und Mittelfinger zwei Esstättchen andeuten, die er von der Schale zum Mund führt. Andere Länder, andere Essgewohnheiten - und andere Essgesten!

Heikle Gesten

Bei manchen Gesten muss man höllisch aufpassen. Was in einem Land als wohlwollendes Lob gemeint ist, kann in anderen Regionen als schlimme Beleidigung aufgefasst werden.

Der nach oben gestreckte Daumen, der in Deutschland „eins“ bedeutet, bedeutet in Australien und Nigeria dagegen eine sehr vulgäre Beschimpfung, mit der man jemanden loswerden möchte.

In vielen anderen Ländern und auch in Deutschland bedeutet der ausgestreckte Daumen genau das Gegenteil: „prima“ oder „toll“.

Eindeutig zweideutig

Auch wer das bekannte „Peace-“ (= Frieden) oder „Victory-“ (= Sieg) Zeichen machen will, sollte vorsichtig sein. Streckt man Zeigefinger und Mittelfinger wie ein V nach oben und knickt die restlichen Finger nach unten, so wird das in den meisten Ländern zwar als „Frieden“ oder „Sieg“ verstanden.

Dreht man dabei jedoch den Handrücken nach vorne, so könnte das von Briten und Australiern übel genommen werden. Dort steht dieses Zeichen nämlich für die vulgäre und extrem unhöfliche Variante, „lass mich in Ruhe, verdammt“ zu sagen.

Andere Länder, andere Gesten

Und auch mit den zum Kreis geformten Zeigefinger und Daumen bei ausgestreckten Fingern sollte man Vorsicht walten lassen: Während diese Geste in weiten Teilen Europas und den USA meist als „in Ordnung“ oder „gut so, bestens“ verstanden wird, bedeutet sie in Frankreich und Belgien „null“ oder „nutzlos“.

In vielen Teilen Südeuropas, Südamerikas, im Nahen Osten sowie in Russland sollte man dieses Handzeichen aber tunlichst vermeiden: Dort stellt sie eine üble Beschimpfung dar, die auf diskriminierende Weise Homosexuelle verspottet.

Passt also auf, welche Gesten und Handzeichen ihr verwendet, wenn ihr in einem anderen Land im Urlaub seid, damit ihr in kein Fettnäpfchen tretet. Und beobachtet doch einfach mal die Einheimischen - denn es gibt noch jede Menge andere lustige, phantasievolle und kulturell geprägte Gesten und Handzeichen, die wir Westeuropäer nicht kennen.

Eigene Notizen:

Anhang U57

Original-Text: „Roaring Twenties. Die populäre Musik der 1920er Jahre“ von Carolin Stahrenberg (03.08.2016)

Ablaufplan der Erlebnisreise:

Einspielung Musik: Schöner Gigolo

Text Teil 1:

Die vermutlich erste Einspielung des „Schönen Gigolo“ ist heute nur wenigen bekannt. Es handelt sich um eine Aufnahme vom 22. August 1929 mit dem Orchester Dajos Béla und dem Refraingesang von Kurt Mühlhardt. Im Gegensatz zu vielen späteren Versionen, die das Lied musikalisch eher der Ballade oder auch dem Swing annäheren (z. B. die bekannte Version von Louis Prima, 1956), steht hier noch deutlich der Tango-Rhythmus im Vordergrund. Ein Hinweis, dass und auf welche Weise zu dieser Musik getanzt wurde?

Tango-Anleitung Tanzlehrer/Tanzlehrerin: „lang – lang – Wie-ge-schritt – rück – seit – schlie-ßen“ (1)

Text Teil 2:

[...] Um der populären Musik der 1920er-Jahre auf die Spur zu kommen, müssen wir nicht nur fragen, wo und von wem diese Musik gespielt oder gehört wurde; es geht auch darum, sich den Klang der alten Aufnahmen wieder „vor Ohren“ zu führen. [...]

Schöner Gigolo: Die Geschichte, die das Lied erzählt und die primär über den Refrain vermittelt wird, handelt vom Abstieg eines ehemaligen Soldaten, der sich nach Ende des Krieges sein Geld als Eintänzer verdient:

O-Ton eines Soldaten: „Man zahlt und du musst tanzen. Die ganze Nacht.“(2)

Text Teil 3:

Das eigentliche Vergnügen wird hier zur lästigen Pflicht, die Arbeit ist anstrengend, erfordert neben tänzerischen Fähigkeiten auch Fremdsprachenkenntnisse, Einfühlungsvermögen und vor allem Ausdauer, ...

Fächer (3)

Text Teil 4:

...wenn der junge, schöne Mann den Damen zu ihrem (Tanz-)Vergnügen zur Verfügung stehen muss.

Parfüm (4)

Text Teil 5:

Waren für die Besucher die Bars, Theater und Tanzpaläste Orte des Vergnügens und der Erholung, waren sie für Musiker, Sänger und Tänzer mehr oder weniger attraktive Arbeitsorte.

Geschirr (5)

Text Teil 6:

Ob Geld verdienend oder Geld ausgebend – von Musik waren hier alle umgeben und alle partizipierten daran, musizierend, (mit-)singend, tanzend oder (zu-)hörend.

Geldscheine und Münzen (6)

Ende der Erlebnisreise

12. BAUSTEINE ZUR AUS- UND FORTBILDUNG IM SZENISCHEN LERNEN

Szenisches Lernen

Baustein
Grundlagen

Baustein
Kennenlernen

Baustein
Basisübungen

Baustein
MINT-Fächer

Baustein
Geistes-und
Kulturwissenschaften

Baustein
ästhetisch
bildende Fächer

Baustein
Fachunterricht

Baustein
Pause/Break

Baustein
Abschluss

12.1 Einführung

Im folgenden Kapitel finden Sie ein Lehrgangskonzept für die Aus- und Fortbildung im Szenischen Lernen, das auf der Handreichung aufbaut. Ziel dieses Angebots ist eine Unterstützung für Lehrkräfte, die bereits mit dem Szenischen Lernen vertraut sind, schon damit gearbeitet haben und nun ihr Wissen den Kolleginnen und Kollegen in der eigenen Schule, in der Ausbildung oder in einer Fortbildung weitergeben möchten.

Das Lehrgangskonzept basiert auf einem Baukastenprinzip. Die Bausteine sind so konzipiert, dass sie miteinander kompatibel sind, beliebig aufeinander aufgebaut und auf die Teilnehmenden abgestimmt werden können. Unzählige Kombinationen sind möglich, um den Bedürfnissen der Teilnehmenden gerecht zu werden. Die Bausteine können je nach Schulart, Fächern und Dauer des Workshops zusammengestellt werden. In jedem Baustein finden sich Verweise zur Handreichung, um die passenden Übungen und Inhalte schnell nachschlagen zu können. Die Zuordnung der Übungen zu den Bausteinen ist ein Vorschlag, jede Übung kann aber selbstverständlich auch in einem anderen Fach oder in einer anderen Phase der Fortbildung verwendet und beliebig ange-

passt werden. Deshalb tauchen Übungen teilweise wiederholt auf. Am Ende jedes Bausteines ist absichtlich ein ... aufgeführt, um zu signalisieren, dass viele weitere Übungen hier denkbar sind.

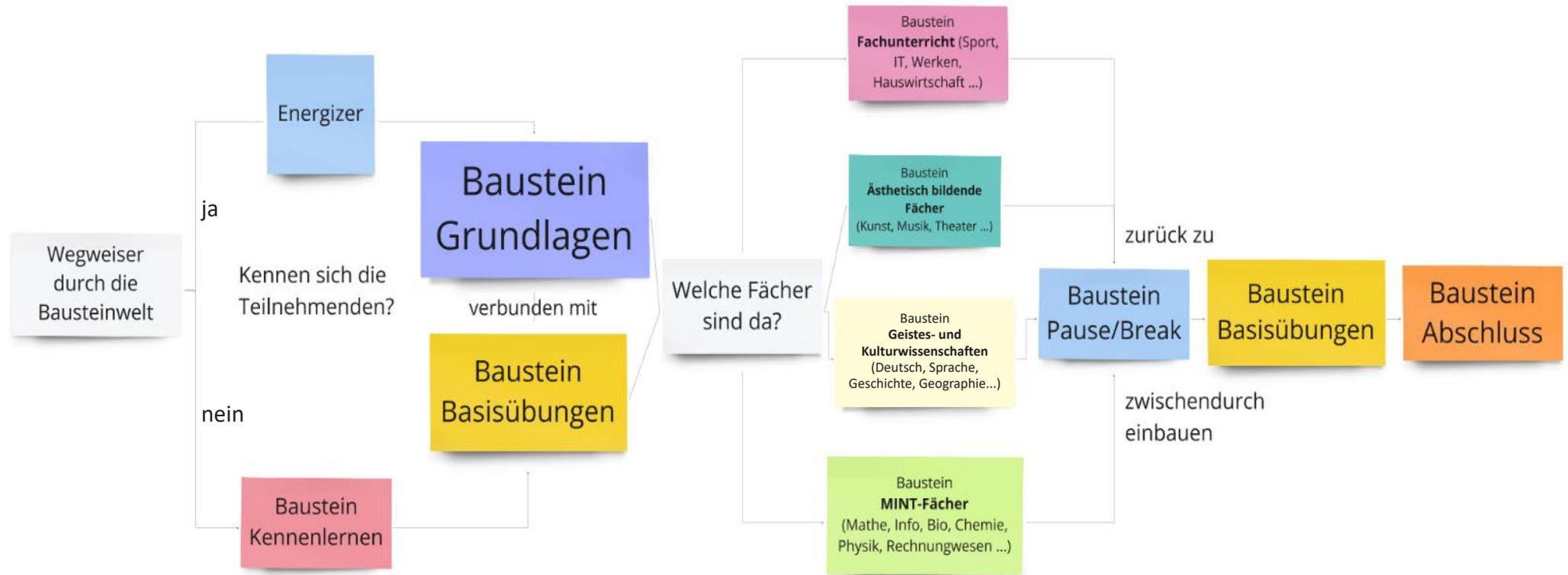
Einige Tipps im Vorfeld:

- **Beginnen Sie am besten mit dem Baustein Kennenlernen und einer praktischen Übung.** Sie finden diese bei den Warm-ups ([siehe 8. Warm-up](#)). Verknüpfen Sie einzelne Methoden immer mit Lerninhalten und gehen Sie erst im Anschluss mit den Workshopteilnehmenden auf die Meta-Ebene.
- Geben Sie den Teilnehmenden Zeit, ihre Erfahrungen während der praktischen Übungen zu reflektieren und auf ihre eigenen Fächer anzuwenden.
- Lassen Sie den Teilnehmenden genügend Raum, ...
 - ... eigene Ideen zu entwickeln.
 - ... Diskussionen über Herausforderungen, Erkenntnisse und Beobachtungen anzukurbeln.
 - ... sich mit anderen auszutauschen.

Durch eine strukturierte Kombination aus Theorie und Praxis können die Teilnehmenden grundlegende Fähigkeiten und Fertigkeiten im Szenischen Lernen erwerben und gleichzeitig ihre

eigenen Erfahrungen und Ideen einbringen. Exemplarisch werden ein zweistündiger, eintägiger und ein eineinhalbtägiger Workshop zur Verfügung gestellt ([siehe 12.11](#)). Zur leichteren Orientierung sind Verweise zu den Kapiteln in der Handreichung enthalten.

12.2 Wegweiser durch die Bausteinwelt



12.3 Energizer, Pause/Break

Der Baustein ist einzubauen als Einleitung, kurze Pause, Wach-Moment oder zum Wiedereinstieg nach einer Kaffeepause. Das Freeze als zentraler Bestandteil des Szenischen Lernens kann immer wieder zwischendurch geübt werden. Viele Übungen aus der Handreichung lassen sich als Energizer oder Warm-up verwenden. Allen Übungen ist gemein, dass sie das Teambuilding fördern und die spätere Arbeit unterstützen. Auch Übungen aus der Sozial- und Erlebnispädagogik sind denkbar.

Bei allen Aus- und Fortbildungseinheiten ist es wichtig, vom TUN zum DENKEN zu kommen. Zuerst sollten Übungen praktisch durchgeführt und im Anschluss theoretisch reflektiert und verstanden werden. Einheiten sollten so lange geübt werden, bis die Teilnehmenden sie sicher beherrschen. Nur dann sind sie dazu befähigt, sie auch bei der Arbeit mit ihren Schülerinnen und Schülern anzuleiten und durchzuführen. Es sollte stets die Zeit eingeräumt werden, Fragen zu stellen, Notizen zu machen oder Abläufe zu wiederholen.

Erst nach der Praxis geht man in die ÜberSETzung. Man setzt sich und geht in die Meta-Ebene, bespricht die dahinterliegende Theorie und die durch die Übung geschulten Kompetenzen und stellt die Verknüpfung mit dem Lehrplan her.



12.4 Baustein Kennenlernen

Besteht der Kurs aus Teilnehmerinnen und Teilnehmern, die sich nicht kennen, ist das Kennenlernen zu Beginn ein zentraler Punkt. Nur, wer sich kennt, hat Vertrauen und Mut, sich zu öffnen. Erst dann können sich die Sinne entfalten und ein unbeschwertes und kreatives Arbeiten ist möglich.

Einige Übungen aus dem Szenischen Lernen können speziell zum Kennenlernen abgewandelt werden und bedürfen der Erläuterung:

Wie in der Handreichung beschrieben, wird eine Maschine gebaut. Die Vorgabe ist, dass als Geräusch der eigene Vorname wiederholt wird. Jeder baut sich mit seinem Namen zur Namensmaschine dazu.

Die Namen der Teilnehmenden können auch aus dem Hut gezaubert werden. Eine oder einer zieht ein Namenskärtchen und liest den Namen vor. Es meldet sich die Namensträgerin bzw. der Namensträger und das Kärtchen wird ihr oder ihm angeheftet. Alternativ können auch Namensteile bereits angeheftet sein und man zieht den Restteil aus dem Hut und muss diesen zuordnen.

In einer Reihenübung läuft eine Person mittig durch eine von den Teilnehmenden gebildete Gasse. Jede und jeder Teilnehmende, bei dem sie anhält, sagt ihren bzw. seinen Namen, den sie sich merkt. Die Person wiederholt diesen Gang so oft, bis sie bei niemandem mehr anhalten muss, weil sie alle Namen kennt. Durch das stetige, laute Wiederholen der Namen prägen sie sich auch bei den Darstellerinnen und Darstellern der Gasse ein.

Im Raumlaf begegnen sich laufend Personen, die dann kurz anhalten, ihre Namen sagen und weitergehen.

Baustein Kennenlernen

Warm-up 8.

Namen verbinden
Begrüßungsmarktplatz
Aufstellungen

Körper und Rolle

Pantomime zur Darstellung eines
Faches 5.1.5
Aus dem Hut 5.1.11.3
Reihenübung 5.1.10
Maschine 5.1.12

Raum
Raumlaf
5.4.1

Objekt
Komposition
5.2.2

Stimme und Klang
Rhythmisierung
5.3.2

...

12.5 Baustein Grundlagen

Der Baustein Grundlagen beschäftigt sich mit der Definition des Szenischen Lernens, wie sie in der Handreichung formuliert ist. Es ist sinnvoll, bereits die Auseinandersetzung mit der Definition durch eine Methode des Szenischen Lernens zu vermitteln. Die Theorie aus der Handreichung bildet dann den Lerninhalt. Das Hören verschiedener Definitionen aus der Vergangenheit wird hier beispielsweise mit einem Raumlauf verbunden, bei dem die Teilnehmenden immer die Definition, an der sie gerade vorbeilaufen, lesen.

In den Grundlagen werden ebenfalls die Rolle der Lehrkraft sowie die Hinweise zur praktischen Durchführung von Einheiten zum Szenischen Lernen thematisiert.



Eigene Notizen:

12.6 Baustein Basisübungen

Die Basisübungen bilden die Grundlage für das Szenische Lernen und sind vielfältig einsetzbar. Als Lerninhalt für die Übungen dienen entweder theoretische Inhalte aus dem Szenischen Lernen oder Fachinhalte. So können zum Beispiel im Rahmen eines Raumlaufes maßgebliche Entwicklungsschritte in der Geschichte des Szenischen Lernens angelaufen werden (**siehe 2.2 Bildungstheoretische Grundlagen**).

Um einen Überblick über die theatralen Mittel zu geben, kann aus jeder Kategorie eine Übung eingebaut werden.



Eigene Notizen:

12.7 Baustein Fachunterricht Sport, IT, Werken, Hauswirtschaft ...)

Gerade der Fachunterricht deckt ein breites Spektrum an Fähigkeiten und Fertigkeiten ab, welche die Schülerinnen und Schüler im Laufe ihres Schullebens lernen, verbessern und intensivieren sollen. Auch hier sind Übungen des Szenischen Lernens wertvoll, um Inhalte des jeweiligen Faches motivierend zu vermitteln.

Im Fach Sport bietet sich das Szenische Lernen beispielsweise an, um Räume zu erschließen. Dies kann indoor oder outdoor wichtig sein. So gibt es zahlreiche verschiedene Räume (Turnhalle, Rasenplatz, Sandplatz, Tartanbahn, Schwimmhalle) mit unterschiedlichen Materialien und akustischen Beschaffenheiten. Um sich mit neuen Lernorten vertraut zu machen, ist der Raumlauf oder eine Installation im Raum denkbar.

Komplexe Abläufe in Datenbanken oder in der Herstellung eines Computers im Fach IT lassen sich durch eine Installation im Raum sichtbar machen. Fachwissen wird in Debatten ausgetauscht.

Zum Einstieg in ein Thema eignet sich ein Assoziationskreis und die Zutaten für ein Rezept im Fach Hauswirtschaft können aus dem Hut gezaubert und in eine sinnvolle Reihenfolge gebracht werden.

**Baustein
Fachunterricht** (Sport,
IT, Werken,
Hauswirtschaft ...)

Körper und Rolle

Aus dem Hut 5.1.11.3
Talkshow/Debatte 5.1.13
Assoziationskreis 5.1.11.1

Objekt

Komposition
5.2.2

Raum

Installation
im Raum
5.4.4

Stimme und Klang

Rhythmisierung 5.3.2
Science-Poetry-Slam
5.3.5

...

12.8 Baustein Ästhetisch bildende Fächer (Kunst, Musik, Theater ...)

Die ästhetisch bildenden Fächer sprechen die Sinne an. Somit lassen sie sich ideal mit Elementen des Szenischen Lernens unterfüttern.

Dabei wird zum Beispiel das Thema Tanz durch synchrones Bewegen oder Spiegeln aufgegriffen.

Der Raumlauf eignet sich für die Erschließung von Räumen in Kunst. So können auch imaginäre Räume wie Kirchen oder Museen gedanklich visualisiert werden.

Eine Erlebnisreise entführt in die Epochen der Musikgeschichte.

Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Baustein Ästhetisch bildende Fächer (Kunst, Musik, Theater ...)

Körper und Rolle Synchrones Bewegen 5.1.6 Spiegeln 5.1.17 Stuhlgalerie 5.1.7 Improvisation 5.1.11

Objekt Komposition 5.2.2

Raum Raumlauf 5.4.1 Erlebnisreise 5.4.5

Stimme und Klang Chorisches Sprechen 5.3.1 Klangcollage 5.3.3 Stimmenskulptur 5.3.4

...

Eigene Notizen:

Satz und führt ihre Partnerin, ihren Partner von Wortkarte zu Wortkarte, bis ein Satz entsteht. Der Satz kann auf der Speaker's Corner verkündet werden.

Meta-Ebene:

- Welche Sinne werden geschult?
- Welche Kompetenzen muss die führende Person beherrschen?

Baustein MINT-Fächer (Kapitel 12.10)

Fach Mathematik, Einmaleins – Raumlauf (Kapitel 5.4.1), Speaker's Corner (Kapitel 5.4.6) und Freeze (Kapitel 5.1.1)

Alle bewegen sich im Raum. Eine Teilnehmerin, ein Teilnehmer auf dem Podest klatscht, alle anderen gehen ins Freeze. Die Speakerin oder der Speaker präsentiert eine selbst gewählte Einmaleinsaufgabe mit Ergebnis, alle applaudieren, die Person steigt ab, wechselt.

Meta-Ebene:

- Welche Vorteile/Nachteile hat die Methode (z. B. natürliche Differenzierung ...)?
- Für welchen anderen Lerninhalt kann die Methode eingesetzt werden?

Baustein Abschluss (Kapitel 12.11)

Ausstieg aus dem Szenischen Lernen (Kapitel 6)

12:00 Uhr bis 13:00 Uhr: Mittagspause

Baustein Pause/Break (Kapitel 12.3)

13:00 Uhr Pause/Break/Energizer (Kapitel 8)

Baustein Basisübungen (Kapitel 12.6)

13:30 Uhr Standbild als zentrale Methode des Szenischen Lernens (Kapitel 5.1.2 und Infokasten zu Raumebenen)

Material: Bauklötzchen in der Anzahl der Teilnehmenden

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer bilden Fünfergruppen. Sie bauen zuerst ein Standbild aus fünf Klötzchen in drei Ebenen auf. Dann stellen sie das Standbild als Personen nach. Anschließend wer-

Eigene Notizen:

den als Gegensatz alle Klötzchen in einer Ebene dargestellt. Die Personen passen sich an.

Meta-Ebene:

- Wie verändert sich das Standbild?
- Was haben die drei Ebenen mit dem Status zu tun?
- Für welchen Lerninhalt in welchem Fach eignet sich die Übung?
- Was passiert, wenn ich ein Klötzchen umstelle?

14 Uhr Variationen des Standbildes: Alter Ego, Subtext (s. Info-Kästchen Kapitel 5.1.2)

Bausteine passend zu den Fächern oder nach Wahl (Kapitel 12.7 bis 12.10)

14:30 Uhr bis 16 Uhr

Beispiele siehe nachfolgend:

Baustein Geistes- und Kulturwissenschaften (Kapitel 12.9):

Fach HSU, Bundesländer – Mnemotechniken (Kapitel 5.4.2) und chorisches Sprechen (Kapitel 5.3.1)

Die Teilnehmenden bekommen Karten mit einem Bundesland, auf der Rückseite steht die Hauptstadt. Zuerst stellen sich alle ohne Worte in der geographischen Realität der Bundesländer auf. Die Karten müssen dabei sichtbar sein, um den eigenen Standort finden zu können.

Steht das Bild, liest eine Person nach der anderen das Bundesland und die Hauptstadt vor und alle wiederholen chorisch.

Variation:

Die Workshopleiterin, der Workshopleiter stellt sich im Raum auf und nennt ein Bundesland. Die Teilnehmenden ordnen sich passend an, um die geographische Nachbarschaft wieder korrekt darzustellen.

Meta-Ebene:

- Wie hängen die räumliche Vorstellung und das Memorieren zusammen?
- Welche Lebenskompetenzen werden hier geschult?

Eigene Notizen:

Baustein Geistes- und Kulturwissenschaften (Kapitel 12.9):

Fach Englisch, Verben – Pantomime (Kapitel 5.1.5)

Die Teilnehmerinnen oder der Teilnehmer stehen im Kreis.

Die oder der Erste zeigt eine Tätigkeit als Pantomime, zum Beispiel rennen.

Die linke Nachbarin oder der linke Nachbar fragt: „What are you doing?“

Die aktive Spielerin oder der aktive Spieler antwortet: „I am sleeping.“

Die fragende Person zeigt schlafen als Pantomime.

Die linke Nachbarin oder der linke Nachbar fragt diesen: „What are you doing?“

Antwort zum Beispiel „I am eating“, also muss die fragende Person nun pantomimisch essen.

Das geht durch den Kreis, bis man wieder bei der ersten Vokabel „running“ angekommen ist.

Meta-Ebene:

- Wie erfolgt hier das Memorieren?
- Welche Optionen gibt es, die Übung zu verändern?
- Für welche weiteren Lerninhalte eignet sich die Übung?

Eigene Notizen:

Baustein Pause/Break (Kapitel 12.3)

15 Minuten Kaffeepause

Baustein Grundlagen (Kapitel 12.5)

16:15 Uhr Leitfrage – Was ist Szenisches Lernen für mich? (Kapitel 2)

- An einer Stellwand hängt eine Satzkarte „Szenisches Lernen ist für mich ...“. Alle Teilnehmenden schreiben auf Kärtchen ihre Gedanken zu der Aussage. Danach erfolgt eine kurze Aussprache im Sitzkreis.
- Die Definition „Szenisches Lernen“ wird an alle ausgeteilt, wird chorisch gelesen und als Standbild in Kleingruppen dargestellt.
- Oder: Die Gruppen erhalten Karten mit den Begriffen der Übersichtsgrafik Szenisches Lernen, sollen diese diskutieren und zu einem Schaubild anordnen.
- Präsentation der verschiedenen Schaubilder an der Stellwand oder als Bodenbild

Baustein Abschluss (Kapitel 12.11)

16:30 Uhr Schlussrunde

Reflexionsmöglichkeiten (Kapitel 6.1.2)

Beispiel: drei Eimer, auf Zettel schreiben und in den Eimer werfen:

Das nehme ich mit

Über das denke ich noch nach

Das kann weg

Workshop Szenisches Lernen, eineinhalb Tage

Tag 1: 9:00 Uhr bis 16:00 Uhr und Tag 2: 9:00 Uhr bis 13:00 Uhr

Tag 1

Baustein Basisübungen (Kapitel 12.6)

09:00 Uhr Die Teilnehmenden kommen an und begeben sich in einen Raumlauf (Kapitel 5.4.1).

Leitfragen werden mit auf den Weg gegeben und in Gedanken beantwortet:

- *Erfolgte Anreise mit öffentlichen Verkehrsmitteln oder mit dem Auto?*
- *Was hattest du zum Frühstück?*
- *Kannst du dir etwas vorstellen zum Thema Szenisches Lernen?*
- *Hast du schon einmal mit Szenischem Lernen gearbeitet?*
- ...

Meta-Ebene:

- Welche Sinne werden angesprochen?
- Übung eignet sich zu Beginn einer Stunde oder für den Einstieg in ein Lehrplanthema
- Schülerinnen und Schüler werden abgeholt

Baustein Kennenlernen (Kapitel 12.4)

- Pantomime zur Darstellung der eigenen Fächer (Kapitel 5.1.5)
- soziometrische oder geographische Aufstellung im Raum (Kapitel 8)

Meta-Ebene:

- Hinweise zur praktischen Durchführung (Kapitel 4)
- Umgang mit Raum (Kapitel 5.4)

Baustein Grundlagen (Kapitel 12.5)

9:30 Uhr Einführung in das Konzept des Szenischen Lernens (Kapitel 2)

Eigene Notizen:

Infokasten zu Raumebenen)

- Umsetzung eines Standbildes zu einem beliebigen Unterrichtsstoff
- Variationen des Standbildes: Alter Ego, Subtext... (s. Info-Kästchen Kapitel 5.1.2)

Baustein Grundlagen (Kapitel 12.5)

11:30 Uhr Rolle der Lehrkraft (Kapitel 4.4)

- Aufzeigen der verschiedenen Rollen der Lehrkraft als Pantomime (Kapitel 5.1.5)
- Summe der Rollen als Maschine bauen (Kapitel 5.1.12).

Baustein Abschluss (Kapitel 12.11)

12:30 Uhr Ausstieg aus dem Szenischen Lernen (Kapitel 6)

Feedback zum ersten Teil

- Lieblingsmoment (Kapitel 6.1.1.3)
- Meinungslinie (Kapitel 6.1.1.5)

13:00 Uhr bis 14:00 Uhr: Mittagspause

Baustein Pause/Break (Kapitel 12.3)

14:00 Uhr Kooperationsspiel Im Wald (Kapitel 8/19)

Bewegung auf Ansage (Kapitel 8/38)

Bausteine passend zu den Fächern oder nach Wahl (Kapitel 12.7 bis 12.10)

14:30 Uhr bis 15:45 Uhr

Erstellung von Unterrichtsbeispielen in Fachgruppen

Vorstellung und Besprechung an Tag 2

Baustein Abschluss

15:45 Uhr Nachbereitung (Kapitel 6.1)

- Vier-Ecken-Methode (Kapitel 6.1.1.2)
- Reflexion 6.1.2 mit Wünschen für den Folgetag

Eigene Notizen:

IMPRESSUM

Herausgeber

Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus, Abteilung Gymnasium
Salvatorstraße 2, 80333 München

Erarbeitet im Auftrag des Bayerischen Staatsministeriums für Unterricht und Kultus vom Arbeitskreis „Szenisches Lernen“ am Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung (ISB)

Anschrift

Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung – Referat Grundsatzabteilung
Schellingstr. 155, 80797 München

Leitung des Arbeitskreises

StDin Theresa Funke,
Riemenschneider-Gymnasium Würzburg

Mitglieder

Petra Börding, Leiterin des Förderlehrerseminars
Oberbayern-West
StRin RS Julia Glück, Realschule Augsburg II
OStRin Christiane Müller, Gymnasium Tutzing
StR Leonhard Schütz, Theresien-Gymnasium Ansbach

Endredaktion

StDin Theresa Funke

Bilder/ Fotos

Bilder ISB, Fotografie Theresa Funke

Gestaltung

Eischer-Werbung
Mirjam Eischer
Zur Sonnenwiese 9, 91710 Gunzenhausen
Fon 0 98 31 / 88 35 35
info@eischer-werbung.de

Stand

Juni 2025

Eigene Notizen:

ISB-Homepage:

<https://www.isb.bayern.de/>

