



Beispiel für ein schulinternes Curriculum im Fach Theater Grundschule

Redaktion: Johanna Vierbaum und Martin Görtz, überarbeitete Ausgabe mit Kolleginnen der Fachleitung Theater

In jeder Klassenstufe setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit Themen des Faches Theater auseinander und wenden die Grundlagen in Spielen, Übungen, Szenen und Projekten an. Die Spielgruppen präsentieren ihre Ergebnisse vor Publikum. Das kann eine andere Klasse sein, Eltern der Kinder oder die Schulgemeinschaft.

Im **ersten Schuljahr** begegnen den Kindern die grundlegenden Themen im praktischen Spiel. Sie erleben sich und die Gruppe und lernen Regeln und Rituale des Theaterunterrichts kennen. Im **zweiten Schuljahr** steht die bewusste Körperwahrnehmung im Vordergrund. Die Kinder gestalten ihr Spiel und wenden Gestaltungsmittel wie Requisiten gezielt an. Sie beziehen sich im Spiel aufeinander. Die Arbeit im **dritten Schuljahr** setzt voraus, dass die Schülerinnen und Schüler zwischen sich und ihrer Rolle unterscheiden können. Sie lernen eine Figur zu entwickeln und im Bühnenraum zu agieren. Die zunehmende Selbstständigkeit der Kinder im **vierten Schuljahr** wird für die Szenenentwicklung genutzt. Kriterien für eine gute Szene werden angewandt. Die Schülerinnen und Schüler beteiligen sich verantwortungsvoll am guten Gelingen des Gesamtprojekts.

Das Mustercurriculum zeigt exemplarisch, welche Inhalte in den einzelnen Schuljahren erarbeitet werden sollen. Im Anschluss verdeutlichen die Praxisbeispiele die Anwendung in einem Theaterprojekt.

Die Spiele und Übungen sind in der Handreichung „Theater entwickelt Sprache“ und einer Kartei zusammengefasst (zu beziehen über johanna.vierbaum@li-hamburg.de).

Im folgendem Text werden Abkürzungen verwendet: Sp = Spielerinnen und Spieler, SpL = Spielleitung, Var.: Spielvariation,

*Karte 41 = Spielekartei LI (intern), *SF 59 = Handreichung LI/ BSB „Theater entwickelt Sprache“

Curriculum für Klasse 1: Grundlagen in Form von Spielen und Übungen, Anwendung der Grundlagen in Projekten

Inhalte	Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler...	Spiele und Übungen	Handlungsbeispiele / Projekte
Raumlauf	<p>Körper und Stimme, Sachkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ nehmen ihren eigenen Körper wahr, ○ kennen elementare Bewegungsarten, <p>Körper und Stimme, Gestaltungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ setzen eigene Bewegungen gezielt und wiederholbar ein, 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Zur Musik Wege durch den Raum gehen ○ Gerade Wege, ohne Umweg auf ein Ziel zusteuern (Maschine, Roboter) ○ Lieblingsplätze <i>Karte 41*</i> ○ Aufgepasst! <i>Karte 4</i> ○ Gehen – Stehen <i>Karte 9</i> ○ 3 Tempi <i>Karte 1</i> 	<p>Bewegungslieder mit Raumlauf</p> <p>Herbst: Blätter im Wind - Bewegungen fürs Fliegen, Starten, Landen finden, liegen wie ein Blatt Guggenmoos „Das Zeitungsblatt“, Lit.: „Heiße Füße-Zaubergrüße“: Herbst</p> <p>Roboter</p>
Raum	<p>Raum und Bild, Sachkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ kennen die Merkmale eines Bühnenraums, <p>Raum und Bild, Gestaltungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ bewegen sich im Bühnenraum, ○ richten ihr Spiel auf die Mitspieler und Zuschauer aus, 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Da! Du! You! <i>Karte 6</i> ○ Die Bühne kippt! <i>Karte 7</i> ○ Lieblingsplätze (siehe oben) <i>Karte 41</i> 	<p>Erste Präsentationen, Ausrichtung zum Publikum Wechsel zwischen Sp und Zuschauer</p> <p>In einem Spielzeugladen: Sp stellen Spielzeug dar, bewegen sich, machen Geräusche, gehen Wege im Raum Lit.: „Heiße Füße-Zaubergrüße“: Im Spielzeugladen</p>
Gruppe	<p>Körper und Stimme, kommunikative Kompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ nehmen sich als Teil einer Spielgruppe wahr, ○ geben Impulse, nehmen Impulse der Mitspieler und Mitspielerinnen auf 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Aufgepasst! <i>Karte 4</i> ○ Wo ist Franz? <i>Karte 16</i> ○ Au Ja! <i>Karte 3</i> ○ Ich hab' eine Idee <i>SF 59*</i> 	<p>Chorische Bewegungen Aufstellungen im Raum (Aufstellungskarten) Tanz Chorisches Sprechen</p>
Freeze	<p>Körper und Stimme, Sachkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ nehmen ihren eigenen 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Stopp-Tanz ohne Wettbewerb <i>Karte 15</i> ○ Haltungen schmelzen, gemeinsam schmelzen 	<p>Im Museum: Sp stellen Figuren und Bilder für eine Ausstellung, interaktive Ausstellung, Besucher stellen</p>

	<p>Körper wahr, Körper und Stimme, Gestaltungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ nutzen Mimik, Gestik und Haltungen in Spielsituationen, 	<p><i>Karte 36</i> <i>In slow motion wechselt jeder Sp von einer gemerkten Haltung in die andere. Die SpL regt Spiel mit verschiedenen Tempi an. Wechsel der Haltungen nach/über 8 Zählzeiten.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Haltungen imitieren, spiegeln: <i>Karte 37</i> 	Figuren per Knopfdruck an.
Sprache	<p>Körper und Stimme, Sachkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ nehmen ihren eigenen Körper wahr, <p>Körper und Stimme, Gestaltungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ erproben verbale Ausdrucksmittel, ○ wenden einfache Formen chorischen Sprechens an, 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Au ja! <i>Karte 3</i> ○ Zick! Zack <i>Karte 17</i> ○ Da! Du! <i>Karte 6</i> ○ Ich? Du! <i>Karte 45</i> ○ Schmurgeli <i>SF 9</i> ○ Ich bin sportlich <i>SF 63</i> ○ Rush-Hour <i>SF 53</i> 	Ein Ort / ein Raum wird dargestellt: Im Strandbad, auf dem Schulhof, auf dem Fußballplatz, im Geisterschloss... mit Figuren, Bewegung und Sprache / Geräuschen
Ausdruck	<p>Körper und Stimme, Gestaltungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ nutzen Mimik, Gestik und Haltungen in Spielsituationen, 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Gehen wie... Ein Polizist, ein Pirat, ein Briefträger, ein Fußballer, eine Tänzerin, ein alter Mann... Verknüpft mit einer Emotion: ein fröhliches Kind, ein trauriger Pirat, ein starker ... ○ Lieblingsplätze <i>Karte 41</i> 	Siehe oben: Spielidee Sprache
Zuschauer Reflexion	<p>Kommunikative Kompetenz aller Handlungsfelder</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ teilen ihre Wahrnehmung mit, ○ nutzen Fachsprache. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Feedbackmethoden für Kl.1 Genaue Beschreibungen: Was hast du gesehen? Bewegungen/Haltungen imitieren, Daumenprobe: SpL stellt Fragen zu erarbeiteten Inhalten: Welche Figur hast du erkannt? Woran? Welche gefühle waren sichtbar? Woran hast du das erkannt? SpL stellt Beobachtungsaufgaben. ○ Fachbegriffe: Bühne, Freeze, Gang, Raumlauf, Spieler, Zuschauer 	Rückmeldung üben bei kurzen Zwischenpräsentationen

Curriculum für Klasse 2: Spiel mit dem Requisit, Standbilder

Inhalte	Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler...	Spiele Übungen	Handlungsbeispiele / Projekt
Requisit	Raum und Bild, Gestaltungskompetenz <ul style="list-style-type: none"> ○ experimentieren mit Requisiten, ○ beziehen Requisiten in ihr Spiel mit ein, 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Das Requisit als imaginäres Objekt <i>Karte 30</i> Gegenstände verwandeln <i>Karte 44</i> Der Karton ist schwer <i>SF 45</i> ○ Der Körper als Requisit Maschine Bauen – <i>Karte 26</i> ○ Die geheimnisvolle Kiste <i>Karte 23</i> ○ Spiel mit realem Objekt Ein Stock ist ein Stock, aber auch ... <i>Karte 42</i> ○ Wir sind ein Auto <i>SF 43</i> 	Bilderbuch „Post für dich“ siehe Anhang
Freeze / Standbild	Körper und Stimme, Gestaltungskompetenz <ul style="list-style-type: none"> ○ erproben nonverbale Ausdrucksmittel, ○ nehmen ihren eigenen Körper wahr, Alle Handlungsfelder, soziokulturelle Kompetenz <ul style="list-style-type: none"> ○ richten ihr Spiel auf die Mitspieler und Zuschauer aus, ○ begreifen sich als Teil des Bildes, ○ geben Impulse und nehmen Impulse der Mitspieler aus, 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Haltung / Standbild: Thematisch gebundene Aufgaben Haltung finden zu vorgegebenem Thema: Sport, Gefühle, Jahreszeiten, Streit, ... Standbild mit Ansage – <i>SF 32</i> Bildhauer – <i>SF 31, 35</i> Menschenobjekt – <i>SF 36</i> ○ Ratespiel Wer / Was bin ich? ○ Partnerübung: Anbauen (frei oder thematisch gebunden) <i>SF 32, 33, 44</i>, ○ Kleingruppen mit 3 – 4 Sp: Standbild aufbauen <i>SF 32, 33, 44</i> Themen: Fußball, Verlierer, Freundschaft, Streit, Strand, ... Standbild um ein Requisit: Zeitung, Ball, Handtuch ... 	Geschichte in Standbildern Im Museum: Siehe oben Klasse 1 Fußball – Haltungen aller beteiligten Personen in ihren Funktionen und mit ihren Gefühlen
Sprache	Körper und Stimme, Gestaltungskompetenz <ul style="list-style-type: none"> ○ erproben verbale Ausdrucksmittel, ○ wenden einfache Formen des 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Standbilder sprechen Zuschauer legen den Personen des Bildes Geräusche, Ausrufe oder Sätze in den Mund, Personen des Bildes sprechen selber. ○ Maschine / Fließband bauen, Geräusche erfinden, Spiel mit Tempi 	Maschinen bauen Roboter In der Wichtelwerkstatt

	chorischen Sprechens an,	<ul style="list-style-type: none"> ○ Spiele aus dem Improvisationstheater: Räume kreieren <i>Karte 40, SF 53</i> Mit Geräuschen und /oder Bewegungen im improvisierten Spiel: Schwimmhalle, Geisterschloss, Fußballplatz, Küche, Wald, Kinderzimmer, Schulhof, Strand ... Var: Zuschauer machen Geräusche und sprechen typische Sätze. ○ Übungen zum chorischen Sprechen: (siehe Klasse 1) <i>SF 8</i> ○ Begegnungen: Kurze Dialoge entwickeln zu Impulssätzen: Na, wie geht's? Hast du schon gehört? Guck mal da! Sag das nicht weiter! <i>SF 69, 70, 68</i> 	<p>Bilderbuch „Post für dich“ siehe Anhang</p> <p>Der Grüffelo</p> <p>Spiel mit Handpuppen „Puppenbau und Spiel“ – Zusammenarbeit mit dem Hamburger Puppentheater</p>
Musik	Zeit und Rhythmus, Sachkompetenz <ul style="list-style-type: none"> ○ kennen Musik als theatrales Gestaltungsmittel, 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Musik als Impulsgeber für Bewegungen / Tanz als szenisches Mittel Tempo von Musik wahrnehmen und in Bewegung umsetzen, Bewegungen werden durch Musik strukturiert: 8 gehen – 8 stehen – <i>Karte 2, 13, 15</i> ○ Bewegungsabläufe festlegen und wiederholen, kleine Choreographien entwickeln, ○ Bewegungslieder, 	<p>Bewegungs- und Tanztheater, freie und gebundene Tänze</p> <p>Lit.: Heiße Füße – Zaubergrüße: Ski fahren, Tiere erwachen, König Dickbauch Edition Schulsport: 5. Gestalten, Tanzen, Darstellen in Schule und Verein</p>
Zuschauer Reflexion	Kommunikative Kompetenz aller Handlungsfelder <ul style="list-style-type: none"> ○ unterscheiden zwischen Spieler und Zuschauer, ○ teilen ihre Wahrnehmung mit, ○ nutzen Fachsprache. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Feedbackmethoden: Zuschauer beobachten das Spiel der anderen und teilen ihre Beobachtungen mit, Tipps und Tipps: erste Bewertungen Beobachtungsaufgaben an 3 Zuschauer, nur 3 Zuschauer geben Rückmeldung ○ Fachbegriffe: Applaus, chorisches Sprechen, Feedback, Haltung, Raumlauf, Requisit, Standbild, Tempo 1-5 	<p>Zwischenpräsentationen mit Feedback, Theaterbesuche Nachbesprechungen</p>

Curriculum für Klasse 3

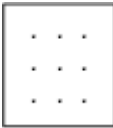
Figurenbildung, Adaption einer Geschichte / Bilderbuch

Inhalte	Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler...	Spiele und Übungen	Handlungsbeispiele / Projekte
Körperausdruck	Körper und Stimme, Gestaltungskompetenz <ul style="list-style-type: none"> ○ nutzen Mimik, Gestik und Haltungen in Spielsituationen, 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Gehen <i>Karte 41</i> ○ Emotionskreuz <i>Karte 43</i> Ratespiel ○ Räume kreieren, <i>Karte 40</i> ○ Unterwegs <i>Karte 55</i> ○ Steigerung des Ausdrucks <i>Karten 46, SF 26,51</i> 	<p>Körperliche Gestaltung von Emotionen und Stimmungen von Figuren</p> <p>Improvisationstheater Literatur: K. Wasserfall „Bühne frei für alle – Methoden für Improvisation und Theater in Schule und Freizeit“</p>
Figur	Körper und Stimme, Sachkompetenz <ul style="list-style-type: none"> ○ unterscheiden zwischen ihrer Person und ihrer Rolle, ○ wissen, dass alle Gesten, und Haltungen während des Spiels zu ihrer Rolle gehören, Körper und Stimme, Gestaltungskompetenz <ul style="list-style-type: none"> ○ nutzen Mimik, Gestik und Haltungen in Spielsituationen, ○ verkörpern Rollen mit ihren subjektiven körperlichen, seelischen und intellektuellen Möglichkeiten, Körper und Stimme, Sachkompetenz <ul style="list-style-type: none"> ○ kennen theatrale Ausdrucksträger wie Requisit und Kostüm, 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Karten Figur <i>SF 37 -- 42</i> ○ Spiele und Übungen zur differenzierten Darstellung einer Figur Was passiert der Figur, wenn...eine Maus über die Füße läuft, ...es regnet, ...sie krank wird ... sie sich beeilen muss ...? <i>Emotionskreuz Karte 43</i> <i>Gefühlskette Karte 33</i> 5 Tempi (siehe Klasse1) <i>Karte 1</i> Begegnungen der Figuren mit Hilfe von Impulssätzen, Figuren bewegen sich in imaginären Räumen. ○ Rollenprofil 	<p>Lit.: Gabriele Czerny „Theater-SAFARI“ Entwicklung von Figuren / Rollen Aus Alltagserfahrungen, aus der Lebenswelt der Kinder, Bücher, Filme, Bilder ..., über Requisiten und Kostümteile, über Tiere (schnell wie ..., beweglich wie ..., laut wie ...)</p> <p>Textvorlage: Stefanie Horinek: „Piraten lesen nicht“</p> <p>Bilderbuch: W. Erlbruch „Die fürchterlichen Fünf“</p> <p>Michael Ende: „Das Traumfresserchen“ L. Opitz „Ab heute sind wir cool“</p> <p>Tiere spielen in Anlehnung an den Karneval der Tiere von C. Saint Saen</p> <p>Märchen</p> <p>Faschingskostüm als Impuls</p>

Sprache	<p>Körper und Stimme, Gestaltungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ sprechen vernehmlich und verständlich, <p>Körper und Stimme, Gestaltungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ drücken in Gruppenaktionen Gefühle mit der Stimme aus, ○ wenden chorische Gestaltungsmittel für Sprache an, ○ gehen im Spiel verbal und nonverbal aufeinander ein, 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Spiele und Übungen zur stimmlich - sprachlichen Darstellung Siehe Inhaltsverzeichnis der Handreichung „Theater entwickelt Sprache“ 	<p>Stimm- und Sprachgestaltung für verschiedene Orte</p> <p>Chorische Sprachgestaltungen: Geisterschloss, Rush-Hour, im Dschungel</p>
Tanz	<p>Zeit u. Rhythmus, Gestaltungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ wenden rhythmische Abläufe unter Anleitung an, ○ nutzen Impulse der Musik <p>Körper und Stimme, Gestaltungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ setzen eigene Bewegungen gezielt und wiederholbar ein 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Tanzspiele Diamant <i>Karte 22</i> Ich hab' eine Idee <i>SF 59</i> Bewegungspattern Ein Rhythmus (Liedertext, Melodieverlauf) wird gestaltet, Bewegungen und Abläufe festgelegt und choreographiert. Weitere Spiele mit Musik <i>Karten 15, 34, 37, 39</i> 	<p>Zirkus, Akrobatik</p> <p>B.Smetana: Die Moldau – Qualitäten des Wassers, Choreographien, Bewegungsgestaltung M. Mussorgsky: Bilder einer Ausstellung</p>
Zuschauer Reflexion	<p>Kommunikative Kompetenz aller Handlungsfelder</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ beobachten des Spiel anderer und tauschen sich darüber aus, ○ geben Rückmeldung, ○ wenden Fachsprache an. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Feedbackmethoden: Topps und Tipps, positive Rückmeldung „Warme Dusche“, Beobachungskriterien auf Karten, Rückmeldung mit vorgegebenem Fokus wie Körperhaltung, Ausrichtung zum Publikum, Feedback-Ampel: grün (Kriterien erreicht, gelb fast erreicht, rot: Tipp geben) ○ Fachbegriffe: Aufstellungen, Ausrichtung, Ausdruck, Emotion, Figur, Gestik, Kostüm, Mimik, Rolle, Steigerung, Stimme. 	

Curriculum für Klasse 4

Entwicklung einer Szene, Eigenproduktion

Inhalte	Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler...	Spiele und Übungen	Handlungsbeispiele / Projekte
Szene	<p>Zeit u. Rhythmus, Sachkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ kennen szenische Bauprinzipien wie Anfang, Höhepunkt und Schluss und einfache dramaturgische Gestaltungselemente wie Steigerung, Wiederholung, Spannungsaufbau, Überraschung, Gegensatz, ○ begreifen den Zusammenhang der gespielten Handlung, <p>Körper und Raum, Gestaltungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ bringen szenische Einfälle und Vorschläge ein, 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Szenenentwicklung durch Spielaufgaben mit Hilfe von... Standbildern: Was passiert davor / danach? Szene zwischen 2 Standbildern, Zitaten aus einem Text, Bildern, Comics, Sprichwörtern, Zeitungsausschnitten, Schlagzeilen. ○ Szenenentwicklung mit einem besonderen Fokus auf Anfang und Ende der Szene, Requisiten, Bühnenbild, Nutzen des Bühnenraumes, emotionalen Ausdrucks, chorisches Sprechen, besondere Gestaltungselemente wie Tempo, Wiederholung, Pausen... ○ Verschriftlichen von Szenen Dialoge schreiben, Abläufe notieren, Szenenskizzen anfertigen (Wer steht wann wo?). 	<p>Literatur: Christiane Brem „Theatererlebnisse - Mit Kindern Theaterstücke kreativ gestalten“</p> <p>Stefanie Vortisch „Keine Angst vor dem Theater - Werkstattbuch mit 100 Spielideen und mehr“</p> <p>Theatrale Auseinandersetzung mit Themen: Wasser Die 4 Elemente Hamburgische Geschichte Zeit Grundschulzeit Bücher / Zeitung / Lesen Träume Glück</p>
Bühne	<p>Raum und Bild, Sachkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ begreifen sich als Teil eines Bildes <p>Raum und Bild, Gestaltungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ experimentieren mit der Bildwirkung, <p>Raum u. Bild, kommunikative Kompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ entwickeln Aufmerksamkeit für 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Beziehung Spieler und Raum Die Bühne kippt <i>Karte 7</i> 9 Punkte <div style="display: flex; align-items: center;">  <div> <p>Die Bühne wird in ein aus neun Punkten bestehendes Feld eingeteilt. Die Wirkung des Theaterspiels an den unterschiedlichen Orten wird mit der Spielgruppe reflektiert und gezielt genutzt.</p> </div> </div> <p>Auf – und Abgänge variieren,</p>	<p>Spiel an anderen Orten: Flure Treppenhäuser Öffentlicher Raum</p>

	das Geschehen im Raum,	Spiel aus dem Off, Wege auf der Bühne festlegen.	
Projekt		<ul style="list-style-type: none"> ○ Beteiligung an der Planung und Durchführung des Projektes Themenauswahl, Szenenauswahl, Gestaltung der Übergänge, zeitlicher Ablauf, Zeitschiene, Dialogentwicklung Planung und Durchführung der Aufführungen. 	
Zuschauer Reflexion	Kommunikative Kompetenz aller Handlungsfelder <ul style="list-style-type: none"> ○ beobachten des Spiel anderer und tauschen sich darüber aus, ○ geben Rückmeldung. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Feedbackmethoden SpL stellt Fragen nach: dem Inhalt, der Form und der theatralen Mittel Schriftliches Feedback / Fragebogen ○ Wenden Fachbegriffe an: Auf- und Abgang, Bild, Bühnenbild, Choreographie, Gestaltungsmittel, Off, Präsentation, Szene, Wege im Raum. 	<p>Reflexion als Mittel der Szenen- und Stückentwicklung</p> <p>Reflexion über Theaterbesuche, Theaterpädagogisches Material der Theater (Junges Schauspielhaus, Ohnsorg-Theater, Thalia)</p>

Kompetenzen im Fach Theater Stand 3.05.2013

	Kompetenzbereich	Kompetenzen Klasse 1
1.	Mitarbeit	Du lässt dich spielfreudig auf alle Aktivitäten ein.
2.	Gestaltung	Du zeigst eigene Ideen im Spiel.
3.	Ausdruck	Du nimmst deinen eigenen Körper wahr.
4.	Gruppe	Du gehst im Spiel auf einen Partner ein.
5.	Reflektion	Du teilst deine Beobachtungen mit.

	Kompetenzen Klasse 2	
1.	Du lässt dich spielfreudig auf alle Aktivitäten ein.	
2.	Du bringst deine Ideen in die Spielgruppe ein.	
3.	Du erprobst verbale und nonverbale Ausdrucksmittel im Spiel.	
4.	Du nimmst dich als Teil einer Spielgruppe wahr.	
5.	Du wendest einfache Beobachtungskriterien auf das Spiel an.	

	Kompetenzen Klasse 3	
1.	Du lässt dich spielfreudig auf alle Aktivitäten ein.	
2.	Du gestaltest das Spiel mit eigenen Ideen.	
3.	Du nutzt theatrale Gestaltungsmittel wie Sprache, Mimik, Gestik und Bewegung für dein Spiel.	
4.	Du gibst Impulse und nimmst Impulse der Mitspielerinnen und Mitspieler in dein Spiel mit auf.	
5.	Du bringst Verbesserungsvorschläge in das Feedback mit ein.	

Kompetenzen Klasse 4	
1.	Du lässt dich spielfreudig auf alle Aktivitäten ein.
2.	Du bringst szenische Vorschläge in die Spielgruppe ein.
3.	Du nutzt theatrale Gestaltungsmittel wie Sprache, Mimik, Gestik und Bewegung für den Ausdruck einer Figur.
4.	Du verstehst dich als Teil einer Spielgruppe und übernimmst Verantwortung für das gute Gelingen.
5.	Du setzt Vorschläge der anderen um.

Praxisbeispiele

Klassenstufe	Titel	Inhalt
Klasse 1	Post für Dich! Tierisch gut!	Erste Schritte im Theaterunterricht Tiere Spielen mit dem Karneval der Tiere
Klasse 2	Stuhlparade Na, wie geht's? Denk-mal	Der Stuhl wird zum Bühnenobjekt. Spielen mit dem Wortfeld „gehen“ Szenen entstehen über Haltungen und Standbilder
Klasse 3	Schräge Vögel	Adaption eines Bilderbuches
Klasse 4	Schon wieder lesen!	Eigenproduktion zum Thema Lesen

Post für dich! - Theater Klasse 1 – Grundelemente des Theaterunterrichts

<p>Titel: Post für dich Inhalt: Erste Schritte im Theaterunterricht: Wahrnehmen und erweitern von eigenen Bewegungsmustern, Kennenlernen grundlegender Theaterbegriffe.</p>	<p>Mögliche Schüler- und Problemorientierung: - Was ist das besondere an unserem Stadtteil? - Unterscheidung von Alltagshandeln und Handlungen auf der Bühne.</p>
--	--

Kurze Beschreibung der Unterrichtseinheit:

Ein Postbote bringt täglich Post, Briefe und Pakete zu den Bewohnern des Stadtteils Duvenstedt. Dieses Mal kann er den Empfänger eines Paketes nicht finden, er fragt überall nach. Schließlich bemerkt er, dass das Paket für ihn selber ist.

1. Phase: Das Bilderbuch „Post für dich“ von Anne Buhrfeind wird gelesen, inhaltlich geklärt und auf den eigenen Stadtteil bezogen. Wo fragt der Postbote bei uns nach? Fotos aus dem Stadtteil werden gemacht. **2. Phase:** Entwicklung kurzer Großgruppenszenen, in der mit wenig Sprache und deutlichem Körperausdruck Orte des Stadtteils gespielt werden: Sportplatz: Fußball ohne Ball, Bushaltestelle: Warten (Haltungen, Gesten, kurze Sätze), Tanzschule: Disco /Stopptanz, Kirche: Chorprobe, Eisdiele **3. Phase:** Gänge und Haltungen des Postboten werden in verschiedenem Tempo entwickelt, Szenenübergänge: Lesetexte **4. Phase:** Üben der Szenen, Üben der Abläufe, Präsentation

Bezug zu überfachlichen Kompetenzen des Bildungsplans Die Schülerinnen und Schüler ...

<p style="text-align: center;">Selbstkompetenzen</p> <ul style="list-style-type: none"> - haben Zutrauen zu sich und ihrem Handeln, - zeigen Eigeninitiative und Engagement. 	<p style="text-align: center;">sozial-kommunikative Kompetenzen</p> <ul style="list-style-type: none"> - übernehmen Verantwortung für sich und andere, - halten vereinbarte Regeln ein. 	<p style="text-align: center;">lernmethodische Kompetenzen</p> <ul style="list-style-type: none"> - beschäftigen sich konzentriert und auf die Sache bezogen, - haben kreative Ideen.
---	--	--

Bezug zu fachlichen Kompetenzen des Rahmenplans Theater Die Schülerinnen und Schüler ...

<p style="text-align: center;">Theater begreifen - Sachkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - nehmen ihren eigenen Körper wahr, - kennen elementare Bewegungsarten, setzen eigen Bewegungen gezielt und wiederholbar ein. 	<p style="text-align: center;">Theater spielen - Gestaltungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - setzen eigene Bewegungen gezielt und wiederholbar ein, - wenden einfache Formen des chorischen Sprechens an.
<p style="text-align: center;">Theater reflektieren - kommunikative Kompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - teilen ihre Wahrnehmung mit, - nutzen Fachsprache. 	<p style="text-align: center;">An Theater teilhaben – soziokulturelle Kompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - Präsentieren ihr Spiel.

	<p style="text-align: center;">Möglichkeiten zu fächerübergreifendem Arbeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sachunterricht: Erkundung des Stadtteils, - Sport: Techniken des Fußballspiels, - Deutsch: Entwicklung und Üben kurzer Lesetexte. 	
--	--	--

Tierisch gut! – Klasse 1 – Tierdarstellungen

<p>Titel: Tierisch gut! Inhalt: Ausgehend von den charakteristischen Merkmalen werden Tiere dargestellt und kurze Szenen entwickelt. Die Musik „Karneval der Tiere“ von C. Saint Sean gibt Impulse für die Bewegung und Darstellung.</p>	<p style="text-align: center;">Mögliche Schüler- und Problemorientierung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wie bewegen sich Tiere, was sind ihre besonderen Eigenschaften? Wie kann man sie darstellen? - Unterstützt oder behindert Musik die Spielerinnen und Spieler in ihren Bewegungen? - Tempo ist ein Gestaltungsmittel.
---	--

Kurze Beschreibung der Unterrichtseinheit:

1. Phase: Tierbewegungen auf 2 Beinen imitieren, für jedes Tier 3 besondere Haltungen finden, Tiere raten, Bilder und Comics als Ausgangspunkt für Tierbewegungen, Erweiterung des Bewegungsrepertoirs durch Fantasiegeschichten (Alltag eines Löwen, Tanz der Fische ...) **2. Phase:** Die Musik vom Karneval der Tiere gibt Impulse für die Darstellung von Tieren, Bewegungen passen sich dem Tempo der Musik an, aus den Texten zum Karneval der Tiere entstehen Spielszenen, Tierbewegungen werden mit der Musik verknüpft. **3. Phase:** Abläufe werden festgelegt und geübt. Szenenfolge durch Grafiken visualisiert. **4. Phase:** Präsentationen.

Bezug zu überfachlichen Kompetenzen des Bildungsplans Die Schülerinnen und Schüler ...

<p style="text-align: center;">Selbstkompetenzen</p> <ul style="list-style-type: none"> - hat Zutrauen zu sich und dem eigenen Handeln, - zeigt Neugier und Interesse Neues zu lernen. 	<p style="text-align: center;">sozial-kommunikative Kompetenzen</p> <ul style="list-style-type: none"> - hält vereinbarte Regeln ein, - übernimmt Verantwortung für sich und andere. 	<p style="text-align: center;">lernmethodische Kompetenzen</p> <ul style="list-style-type: none"> - hat kreative Ideen, - trifft Entscheidungen.
---	---	---

Bezug zu fachlichen Kompetenzen des Rahmenplans Theater Die Schülerinnen und Schüler ...

<p style="text-align: center;">Theater begreifen - Sachkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - nehmen ihren eigenen Körper wahr, - kennen die Wirkung unterschiedlicher Spieltempi, - kennen Musik als theatrales Gestaltungsmittel. <p>Beispiele: - imitieren typische Haltungen von Tieren, - imitieren kurze Bewegungsabläufe von Tieren, - übertragen die kurzen Spielabläufe auf verschiedene Spieltempi, - lernen Bauprinzipien wie Tempo, Wiederholung, Pausen oder Überraschung als Gestaltungselement in den Spielszenen kennen, - nutzen das Tempo der Musik für das eigene Spiel.</p>	<p style="text-align: center;">Theater spielen - Gestaltungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - erweitern ihr Bewegungsrepertoire, - setzen eigene Bewegungen gezielt und wiederholbar ein, - richten ihr Spiel im Raum auf Mitspieler und Zuschauer aus. <p>Beispiele: - spielen kurze Tiergeschichten, - Tiere begegnen sich, entwickeln kurze Abläufe, legen sie fest, üben und präsentieren sie, - präsentieren ihr Spiel an verschiedenen Orten des Bühnenraums, - spielen Begegnungen in unterschiedlicher Distanz zueinander.</p>
<p style="text-align: center;">Theater reflektieren - kommunikative Kompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - teilen ihre Wahrnehmung als Spieler und als Zuschauer mit, - wenden Fachbegriffe an. <p>Beispiele: - betrachten und bewerten Spielszenen aus Sicht des Spielers und Sicht der Zuschauer, - bearbeiten Beobachtungsaufgaben, - geben Rückmeldung und verwenden Fachbegriffe.</p>	<p style="text-align: center;">An Theater teilhaben – soziokulturelle Kompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - nehmen sich als Teil der Spielgruppe wahr, - sehen Theateraufführungen. <p>Beispiele: bearbeiten Beobachtungsaufgaben für Schultheateraufführungen oder bei Besuchen professioneller Theater und setzen die Beobachtungen mit dem eigenen Spiel in Beziehung.</p>

Stuhlparade – Klasse 2 – Spiel mit dem Requisit

<p>Titel: Stuhlparade Inhalt: Der Alltagsgegenstand Stuhl wird zum Bühnenobjekt. Ausgehend vom Requisit entstehen Spielszenen mit, auf, unter, hinter und neben dem realen Stuhl und mit seiner Verwandlung.</p>	<p>Mögliche Schüler- und Problemorientierung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ein Gebrauchsgegenstand wird Theaterobjekt. - Ein Objekt kann sich verwandeln: Spiel mit Fantasie und Wirklichkeit.
---	---

Kurze Beschreibung der Unterrichtseinheit:

1. Phase: Übungen und Spiele zum Kennenlernen des Objektes, ein Stuhl verwandelt sich in ein Pferd, Kinder- oder Rennwagen, Baum ..., der Stuhl als Klangobjekt **2. Phase:** Entwicklung kurzer Szenen für kleine Spielergruppen: Der Stuhl ist ein Stuhl: Im Wartezimmer, Kaffeeklatsch, auf der Parkbank. Der Stuhl verwandelt sich: Autorennen, Im Supermarkt, ein unbekanntes Objekt. Nutzen die Beobachtungen und Rückmeldungen anderer Spieler für die Weiterentwicklung der Szenen. **3. Phase:** Entwicklung von Großgruppenszenen: Sitzhaltungen, der Stuhl als Rhythmusinstrument, Stühle bilden Bühnenobjekte und geometrische Formen wie Reihe, Dreieck, Kreis; Stuhltanz. **4. Phase:** Szenencollage festlegen, Abläufe üben, Präsentation.

Bezug zu überfachlichen Kompetenzen des Bildungsplans Die Schülerinnen und Schüler ...

<p style="text-align: center;">Selbstkompetenzen</p> <ul style="list-style-type: none"> - haben Zutrauen zu sich und ihrem Handeln, - zeigen Eigeninitiative und Engagement. 	<p style="text-align: center;">sozial-kommunikative Kompetenzen</p> <ul style="list-style-type: none"> - hält vereinbarte Regeln ein, - arbeitet in Gruppen kooperativ, - übernimmt Verantwortung für sich und andere. 	<p style="text-align: center;">lernmethodische Kompetenzen</p> <ul style="list-style-type: none"> - hat kreative Ideen, - trifft Entscheidungen.
---	--	---

Bezug zu fachlichen Kompetenzen des Rahmenplans Theater Die Schülerinnen und Schüler ...

<p style="text-align: center;">Theater begreifen - Sachkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - nehmen ihren eigenen Körper wahr, - kennen das Requisit als theatrales Mittel, - unterscheiden zwischen Alltags- und Bühnenraum. 	<p style="text-align: center;">Theater spielen - Gestaltungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - experimentieren mit dem Requisit, - setzen eigene Bewegungen gezielt und wiederholbar ein, - wiederholen kurze Texte und kleine szenische Abläufe. 	
<p style="text-align: center;">Theater reflektieren - kommunikative Kompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - teilen ihre Wahrnehmungen und Beobachtungen mit, - nutzen einfache Begriffe der Fachsprache. 	<p style="text-align: center;">An Theater teilhaben – soziokulturelle Kompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - nehmen sich als Teil der Spielgruppe wahr, - sehen Theateraufführungen. 	
<p style="text-align: center;">Möglichkeiten zur Differenzierung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Schreiben kleine Dialoge auf, - entwickeln kurze Tanzszenen mit Stuhl zu einer Musik, - dichten kurze Verse über einen Stuhl, - gestalten Einladungen. 	<p style="text-align: center;">Möglichkeiten zu fächerübergreifendem Arbeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> - Musik: Der Stuhl als Rhythmusinstrument: Erarbeitung eines rhythmischen Musikstückes. 	

Na, wie geht's? Theater Klasse 2 – Verschiedene Fortbewegungsarten, Arbeit mit dem Wortfeld „Gehen“

Titel: Na, wie geht's?	Mögliche Schüler- und Problemorientierung:
Inhalt: Elementare Fortbewegungsarten als Ausdrucksträger und Gestaltungsmittel erkennen und einsetzen.	<ul style="list-style-type: none"> - Wie wird aus einer Alltagsbewegung eine theatrale Handlung? - Begegnungen im Spiel, wer gibt den Impuls? - Eigen- und Fremdwahrnehmung: Wie nimmt der Sp eine Bewegung wahr, wie der Zuschauer?

Kurze Beschreibung der Unterrichtseinheit:

1. Phase: Kanon: „Meistens laufen alle Leute geradeaus von früh bis spät“, Wortfeld „Gehen“ in Bewegung umsetzen, Gänge beschreiben, Regeln für den Raumlaf festigen. Gänge emotional aufladen, Gänge auf imaginären Fußböden (Matsch, Geröll, Wasser, heißer Sand ...) Gänge an verschiedenen Orten, Verknüpfung von Gängen mit Figuren. **2. Phase:** Kurze Begegnungen der Figuren „Na, wie geht's?“ **3. Phase:** Festlegung von Großgruppenszenen, Festlegung von kleinen Spielszenen, Üben der Abläufe, Üben am Ausdruck **4. Phase:** Präsentation

Bezug zu überfachlichen Kompetenzen des Bildungsplans Die Schülerinnen und Schüler...

Selbstkompetenzen	sozial-kommunikative Kompetenzen	lernmethodische Kompetenzen
<ul style="list-style-type: none"> - haben Zutrauen zu sich und ihrem Handeln, - zeigen Eigeninitiative und Engagement. 	<ul style="list-style-type: none"> - übernehmen Verantwortung für sich und andere, - halten vereinbarte Regeln ein. 	<ul style="list-style-type: none"> - beschäftigen sich konzentriert und auf die Sache bezogen, - haben kreative Ideen.

Bezug zu fachlichen Kompetenzen des Rahmenplans Theater Die Schülerinnen und Schüler...

Theater begreifen - Sachkompetenz	Theater spielen - Gestaltungskompetenz
<ul style="list-style-type: none"> - nehmen den eigenen Körper wahr, - kennen elementare Bewegungsarten, - unterscheiden zwischen Alltagsbewegung und theatraler Bewegung, - kennen Fachbegriffe: Raumlaf, Gang, Haltung. 	<ul style="list-style-type: none"> - setzen eigene Bewegungen gezielt und wiederholbar ein, - richten ihr Spiel auf die Mitspieler und Zuschauer aus, - entwickeln kurze Begegnungen im Spiel.
Theater reflektieren - kommunikative Kompetenz	An Theater teilhaben – soziokulturelle Kompetenz
<ul style="list-style-type: none"> - teilen ihre Wahrnehmung in Bezug auf ihren Körper mit, - nutzen Fachbegriffe. 	<ul style="list-style-type: none"> - nehmen sich als Teil der Spielgruppe wahr, - sind aufmerksam für Spielangebote der Mitspieler, - geben Impulse, nehmen Impulse.

Möglichkeiten zur Differenzierung	Möglichkeiten zu fächerübergreifendem Arbeiten	Vertiefung/Wiederholung bisheriger Unterrichtsinhalte/Kompetenzen/Basiswissen
<ul style="list-style-type: none"> - SuS führen die Spielgruppe in Übungen an (Dirigentspiele), - Vertiefen und üben Dialoge, präsentieren sie. 	<ul style="list-style-type: none"> - Deutsch: Arbeit mit dem Wortfeld „Gehen“, - Musik: Tempi der Musik bestimmen die Bewegung, Phrasen in der Musik strukturieren den Ablauf. 	<ul style="list-style-type: none"> - Festigung der Regeln des Theaterunterrichts, - Impulse geben, Impulse nehmen, - Differenzierung der eigenen Körperwahrnehmung.

„Denk mal - Guck mal!“ Theater Klasse 2 / 3 – Spiel mit Standbildern

<p>Titel: „Denk mal -Guck mal!“ Inhalt: Theaterspezifische Ausdrucksträger und Gestaltungsmittel: Freeze, Standbild</p>	<p>Mögliche Schüler- und Problemorientierung: - Körperwahrnehmung: Wie sehe ich mich, wie sehen mich andere in einer Haltung? Was hilft mir, eine Haltung genau zu erinnern? Wie beschreibe ich eine Haltung? - Impulse geben und auf Impulse reagieren: Was gelingt mir besser?</p>
--	---

Kurze Beschreibung der Unterrichtseinheit:

Die Rahmenhandlung ist ein Besuch in einem Kunstmuseum, genauer, in einem Skulpturenpark. Die einzelnen Ausstellungsstücke werden durch Standbilder dargestellt. Nicht nur die verschiedenen Besucher des Museums spielen kurze Nebenhandlungen, auch die Figuren selber treten in Aktion, kommunizieren und verwandeln sich. **1. Phase:** Übungen und Spiele zum Freeze in Einzel- und Partnerarbeit, Freezehaltungen frei und thematisch gebunden, Wiederholung von Haltungen, bau von Standbildern, Standbilder kommen in Bewegung, Standbilder sprechen. Rückmeldung der Zuschauer „Was habe ich gesehen?“ **2. Phase:** Besuch in der Kunsthalle zum Thema Skulpturen und Besucher im Museum, Beobachtungsaufgaben. **3. Phase:** Spielszenen: Besucher im Museum, Rollenfindung, Spiel zur Musik von M. Mussorgski „Bilder einer Ausstellung“, Promenade **4. Phase:** Festlegung von Abläufen, Arbeit am Ausdruck, Übung der Abläufe, Präsentation.

Bezug zu überfachlichen Kompetenzen des Bildungsplans Die Schülerinnen und Schüler...

<p>Selbstkompetenzen - haben Zutrauen zu sich und dem eigenen Handeln, - zeigen Eigeninitiative und Engagement, - sind beharrlich und ausdauernd.</p>	<p>sozial-kommunikative Kompetenzen - übernehmen Verantwortung für sich und andere, - beteiligen sich an Gesprächen und gehen angemessen auf die Gesprächspartner ein.</p>	<p>lernmethodische Kompetenzen - haben kreative Ideen, - arbeiten und lernen selbstständig und gründlich.</p>
---	---	--

Bezug zu fachlichen Kompetenzen des Rahmenplans Theater Die Schülerinnen und Schüler...

<p>Theater begreifen - Sachkompetenz - nehmen ihren eigenen Körper wahr, - unterscheiden zwischen Spieler und Zuschauer, - kennen Musik als theatrales Gestaltungsmittel.</p>	<p>Theater spielen - Gestaltungskompetenz - setzen eigene Bewegungen gezielt und wiederholbar ein, - setzen elementare Bewegungsarten ein, - entwickeln kurze Begegnungen im Spiel, - richten ihr Spiel im Raum auf die Mitspieler und Zuschauer aus, - erproben im Spiel verschiedene Tempi.</p>
<p>Theater reflektieren - kommunikative Kompetenz - richten ihr Spiel auf die Mitspieler aus, - wenden Fachsprache an.</p>	<p>An Theater teilhaben – soziokulturelle Kompetenz - begreifen sich als Teil der Spielgruppe und des Bildes, - geben oder nehmen Impulse.</p>

<p>Möglichkeiten zur Differenzierung - individuelle Ausführung der Spielaufgaben - Weiterentwicklung einer Haltung, Arbeit am Ausdruck, - Dialoge schreiben, - Entwerfen von kleinen Choreographien.</p>	<p>Möglichkeiten zu fächerübergreifendem Arbeiten - Kunst: Plastizieren, Werkbetrachtungen: Skulpturen, - Musik: „Bilder einer Ausstellung“ Vertiefung der Höreindrücke, -Deutsch: Schreibenanlass: Standbilder sprechen.</p>	<p>Vertiefung/Wiederholung bisheriger Unterrichtsinhalte/Kompetenzen/Basiswissen - Festigung der Regeln des Theaterunterrichts, - Differenzierung der eigenen Körperwahrnehmung, - Haltungen und Standbilder erinnern und wiederholen.</p>
---	---	--

Schräge Vögel - Klasse 3 - Adaption eines Bilderbuches „Ein schräger Vogel“ von Helga Bansch

Titel: Schräge Vögel Inhalt: Über das Textverständnis, das Kennen des Handlungsstranges, der Aussage des Buches und der Bilder werden inhaltliche Schwerpunkte gesetzt und szenisches Material entwickelt. Textausschnitte werden in Dialogen und kleinen Szenen verarbeitet.	Mögliche Schüler- und Problemorientierung: - Wie lassen sich Ausschnitte aus dem Bilderbuch auf die gesamte Gruppe übertragen? - Wie kann das zentrale Problem „Außenseiter“ von der Großgruppe dargestellt werden?
--	--

<p style="text-align: center;">Kurze Beschreibung der Unterrichtseinheit:</p> <p>Der Rabe Richard ist ein „schräger Vogel“ (im Theaterstück sind es 2 Raben), er hält sich nicht an die ordentlichen Normen der Rabengesellschaft und muss gehen. In der Ferne erhält er Anerkennung von anderen Vögeln. Gestärkt kommt er zu seinem Horst zurück – jedoch nur zu Besuch.</p> <p>1. Phase: Kennenlernen des Bilderbuchs, gemeinsame Aktivitäten zur Erarbeitung der Figur Rabe: Nestbau, Nahrungssuche, Flugschule, Vogelflug..., Alltags eines Raben, Entwicklung von Spielideen für die „schrägen Vögel“ 2. Phase: Figurenentwicklung über Requisiten oder Kostümteile, Rollenbefragung, erstellen eines Steckbriefes für den eigenen Raben, Großgruppenszenen: Chorprobe, Tanzabend, Gruppenflug, Poptanz, Gestaltung des Spiels „Ich packe in meinen Koffer“. 3. Phase: Szenenentwicklung auf der Grundlage von Bildern oder Zitaten aus dem Bilderbuch, Dialoge festlegen, üben. 4. Phase: Bühnenbild gestalten, üben von Abläufen und Szenenübergängen, Präsentation.</p>	
--	--

Bezug zu überfachlichen Kompetenzen des Bildungsplans Die Schülerin / der Schüler ...

<p style="text-align: center;">Selbstkompetenzen</p> <ul style="list-style-type: none"> - hat Zutrauen zu sich und dem eigenen Handeln, - zeigt Eigeninitiative und Engagement, - ist beharrlich und ausdauernd. <p>Beispiele: planen und führen einen kurzen Soloauftritt durch z.B. Mutter von Rudi, Bürgermeister des Rabenhorstes, Gegner der schrägen Vögel,</p> <ul style="list-style-type: none"> - bringt eigene Ideen ins Spiel mit ein und forciert die Umsetzung, -überarbeitet Spielszenen, -probt, bis das Theaterstück bühnenreif ist. 	<p style="text-align: center;">sozial-kommunikative Kompetenzen</p> <ul style="list-style-type: none"> - übernimmt Verantwortung für sich und andere - beteiligt sich an Gesprächen und geht angemessen auf die Gesprächspartner ein. <p>Beispiele: - stellt in den Proben persönliche Befindlichkeiten zurück,</p> <ul style="list-style-type: none"> - übernimmt Verantwortung für das gute Gelingen, - diskutiert über Themen wie szenische Abläufe, Requisiten, Kostüm, Bühnenaufbau, - gibt Rückmeldung zum Spiel anderer. 	<p style="text-align: center;">lernmethodische Kompetenzen</p> <ul style="list-style-type: none"> - hat kreative Ideen, - arbeitet und lernt selbstständig und gründlich. <p>Beispiele: improvisiert Dialoge z.B. Abschied von Rudi, die schrägen Vögel wollen mit in die Fußballmannschaft und legen Texte fest,</p> <ul style="list-style-type: none"> - stellt Bilder zum Thema Leben im Rabenhorst, - überarbeitet szenisches Spiel unter besonderen Aspekten wie Verkürzen, Verlängern, Übergänge zur nächsten Szene.
--	--	--

Bezug zu fachlichen Kompetenzen des Rahmenplans Theater Die Schülerin / der Schüler ...

<p style="text-align: center;">Theater begreifen - Sachkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - unterscheidet zwischen ihrer Rolle und ihrer Figur, - weiß, dass alle Bewegungen, Gesten und Haltungen zur Rolle gehören. <p>Beispiele: - entwickelt eine eigene Figur für das Stück, hier einen Raben.</p> <ul style="list-style-type: none"> - gibt ihrem Raben unverwechselbare Merkmale. 	<p style="text-align: center;">Theater spielen - Gestaltungskompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - verkörpert Rollen mit ihren subjektiven, körperlichen, seelischen und intellektuellen Möglichkeiten, - setzt elementare Bewegungsarten ein, - wendet chorisches Sprechen an, - spricht deutlich und vernehmbar, - nutzt Impulse der Musik für ihr Spiel.
---	---

„Schon wieder lesen“ – Klasse 4 – Eigenproduktion zum Thema Lesen

<p>Titel: Schon wieder lesen! Inhalt: Der Spieler / die Spielerin als Ausdrucksträger, szenische Bearbeitung von Themen und Spielideen, selbstständige Entwicklung von Szenen, Feedback als Grundlage der Stückentwicklung</p>	<p>Mögliche Schüler- und Problemorientierung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Was kennzeichnet eine gute Szene? - Wie kann man Spannung erzeugen? - Planung und Durchführung einer Präsentation
--	--

Kurze Beschreibung der Unterrichtseinheit:

„Schon wieder lesen!“ - jeden Tag 10 Minuten üben. Drei Ratten fühlen sich von all den Büchern und lesenden Kindern gestört. Papier schmeckt nicht und ist uncool. Oder sind Bücher vielleicht doch interessant? Am Ende zeigt es sich, ob Bücher überzeugen können und die Ratten zu Leseratten werden.

1. Phase: Bücher als Requisit und Bühnenobjekt: Bücher tragen, stapeln, sortieren; Lesehaltungen; Lieblingsbücher: Leseproben, Figuren aus den Büchern, Werbetexte; Warum lesen? Darstellung von Sprichwörtern zum Thema Lesen / Bücher, Tierbewegungen: Ratten **2. Phase:** Erarbeitung von Szenen zum Lesealltag der Kinder, anhand von Aussagen: „Nur noch eine Seite.“ und „Schon wieder lesen!“ Weiterentwicklung der improvisierten Szenen durch verschiedene Formen des Zuschauerfeedbacks, Kriterien für eine gute Szene erarbeiten und anwenden. Szenische Darstellung von Leseproben: Krimi: Wie wird Spannung erzeugt; Bastelanleitung für einen Papierflieger theatral darstellen; Figurenentwicklung Leseratten. **3.Phase:** Auswahl der Szenen: Lesehaltungen, Buchstabentanz, Lesealltag, Krimi / Papierflieger, Warum lesen, rhythmische Sprichwörter, Werbeblock, Buchkategorien; Dialoge der Ratten und Lesealltag schreiben, Rollen festlegen und üben. **4. Phase:** Gestalten der Collage: Reihenfolge der Szenen, Übergänge, Üben der Abläufe durch verschiedene Übungsformen: Durchlauf, Schnelldurchlauf, Stellprobe, „Probe im Kopf“; Planung und Durchführung der Präsentation, einrichten des Theaterraums. Präsentation.

Bezug zu überfachlichen Kompetenzen des Bildungsplans Die Schülerin / der Schüler ...

Selbstkompetenzen	sozial-kommunikative Kompetenzen	lernmethodische Kompetenzen
<ul style="list-style-type: none"> - hat Zutrauen zu sich und dem eigenen Handeln, - zeigt Eigeninitiative und Engagement, - ist beharrlich und ausdauernd, - entwickelt eine eigene Meinung, trifft Entscheidungen und vertritt diese gegenüber anderen. 	<ul style="list-style-type: none"> - übernimmt Verantwortung für sich und andere - beteiligt sich an Gesprächen und geht angemessen auf die Gesprächspartner ein, - geht mit eigenen Gefühlen und Kritik angemessen um. 	<ul style="list-style-type: none"> - beschäftigt sich intensiv mit einer Sache, - hat kreative Ideen, - arbeitet und lernt selbstständig und gründlich.

Bezug zu fachlichen Kompetenzen des Rahmenplans Theater Die Schülerin / der Schüler ...

Theater begreifen - Sachkompetenz	Theater spielen - Gestaltungskompetenz
<ul style="list-style-type: none"> - kennt die Wirkung von Spielern und Gruppen im Raum, - begreift sich als Teil eines gemeinsamen Bildes, - kennt szenische Bauprinzipien wie Anfang, Höhepunkt und Schluss, Spannungsaufbau... 	<ul style="list-style-type: none"> - bringt szenische Einfälle ein, - nutzt Mimik, Gestik und Haltungen im Spiel, - wendet chorische Gestaltungsmittel für Sprache und Bewegung an, - experimentiert mit der Bildwirkung, - wendet rhythmische Abläufe unter Anleitung an.

Stuhlparade – Klasse 2 – Spiel mit dem Requisit

<p>Titel: Stuhlparade Inhalt: Der Alltagsgegenstand Stuhl wird zum Bühnenobjekt. Ausgehend vom Requisit entstehen Spielszenen mit, auf, unter, hinter und neben dem realen Stuhl und mit seiner Verwandlung.</p>	<p>Mögliche Schüler- und Problemorientierung: - Ein Gebrauchsgegenstand wird Theaterobjekt. Was streckt „Drin“? - Ein Objekt kann sich verwandeln: Vermischung von Fantasie und Wirklichkeit</p>	
<p>Kurze Beschreibung der Unterrichtseinheit: 1. Phase: Übungen und Spiele zum Kennenlernen des Objektes, ein Stuhl verwandelt sich in ein Pferd, Kinder- oder Rennwagen, Baum ..., der Stuhl als Klangobjekt 2. Phase: Entwicklung kurzer Szenen für kleine Spielergruppen: Der Stuhl ist ein Stuhl: Im Wartezimmer, Kaffeeklatsch, auf der Parkbank. Der Stuhl verwandelt sich: Autorennen, Im Supermarkt, ein unbekanntes Objekt. Nutzen die Beobachtungen und Rückmeldungen anderer Spieler für die Weiterentwicklung der Szenen. 3. Phase: Entwicklung von Großgruppenszenen: Sitzhaltungen, der Stuhl als Rhythmusinstrument, Stühle bilden Bühnenobjekte und geometrische Formen wie Reihe, Dreieck, Kreis; Stuhltanz. 4. Phase: Szenencollage festlegen, Abläufe üben, Präsentation.</p>		
<p><i>Bezug zu überfachlichen Kompetenzen des Bildungsplans Die Schülerin / der Schüler ...</i></p>		
<p>Selbstkompetenzen - haben Zutrauen zu sich und ihrem Handeln, - zeigen Eigeninitiative und Engagement,</p>	<p>sozial-kommunikative Kompetenzen - hält vereinbarte Regeln ein, - arbeitet in Gruppen kooperativ, - übernimmt Verantwortung für sich und andere.</p>	<p>lernmethodische Kompetenzen - hat kreative Ideen, - trifft Entscheidungen.</p>
<p><i>Bezug zu fachlichen Kompetenzen des Rahmenplans Theater Die Schülerin / der Schüler ...</i></p>		
<p>Theater begreifen - Sachkompetenz - nehmen ihren eigenen Körper wahr, - kennen das Requisit als theatrales Mittel, - unterscheiden zwischen Alltags- und Bühnenraum.</p>	<p>Theater spielen - Gestaltungskompetenz - experimentieren mit dem Requisit, - setzen eigene Bewegungen gezielt und wiederholbar ein, - wiederholen kurze Texte und kleine szenische Abläufe.</p>	
<p>Theater reflektieren - kommunikative Kompetenz - teilen ihre Wahrnehmungen und Beobachtungen mit, - nutzen einfache Begriffe der Fachsprache.</p>	<p>An Theater teilhaben – soziokulturelle Kompetenz - nehmen sich als Teil der Spielgruppe wahr, - sehen Theateraufführungen.</p>	
<p>Möglichkeiten zur Differenzierung - Schreiben kleine Dialoge auf, - entwickeln kurze Tanzszenen mit Stuhl zu einer Musik, - dichten kurze Verse über einen Stuhl, - gestalten Einladungen.</p>	<p>Möglichkeiten zu fächerübergreifendem Arbeiten - Musik: Der Stuhl als Rhythmusinstrument: Erarbeitung eines Musikstückes.</p>	

