

### **3.1 Projektvorschlag: Szenische Umsetzung eines Märchens**

Das darstellende Spiel trägt zur Persönlichkeitsbildung des Kindes bei. Es fördert Kreativität und hilft emotionale Fähigkeiten zu entwickeln. Während des Spielens werden sprachliche und soziale Fähigkeiten erworben. Theaterspielen lernen heißt, Kommunikationsmittel wie Gestik, Mimik und Sprache entsprechend der Rolle einsetzen zu lernen. Durch die Komplexität der Anforderungen des Spiels (Sprache/Text, Gestik, Bewegung, Mimik) und den dazugehörigen Aufgaben zur Gestaltung des Bühnenbildes, der Requisiten und Kostüme unterstützt das darstellende Spiel die Entwicklung der sozialen, kreativen, intellektuellen und ästhetischen Kompetenzen der Kinder. Somit werden die Kinder ganzheitlich angesprochen und gerade auch die Kinder erreicht, die im kognitiv orientierten Unterricht eher Schwierigkeiten haben.

#### **Ziele**

- Die Kinder erfahren, dass szenisches Spiel Freude bereitet.
- Die Kinder werden freier im Spiel, im Einsatz von Bewegungen und bauen Schamgefühle beim Spiel ab.
- Die Kinder lernen Bewegungen und Körpersprache bewusst einzusetzen.
- Die Kinder erfahren den Zusammenhang von Stimmungslage/Gefühlen und Körper bzw. Bewegung.
- Die Kinder erweitern ihr Repertoire an nonverbalen Ausdrucksmöglichkeiten.
- Die Kinder erweitern die Fähigkeit, sich rollengemäß zu bewegen sowie Gestik und Mimik angemessen einzusetzen.
- Die Kinder erweitern ihre Beobachtungsfähigkeit und Kritikfähigkeit, indem sie Ausdrucksmöglichkeiten reflektieren und produktiv umsetzen.
- Die Kinder lernen einen literarischen Text szenisch umzusetzen.
- Sie lernen, Dialoge zu entwickeln und passende Bühnenbilder und Requisiten zu erstellen.

#### **Projekttablauf**

Dem Projekt sollte eine inhaltliche Erarbeitung des Märchens vorausgehen. Anregungen dazu sind in den Vorschlägen zur Vor- und Nachbereitung zu finden. Die Kinder können bereits ein alternatives Ende des Märchens entwickelt oder ein eigenes Märchen geschrieben haben, welches sie nun darstellen.

1./2. Stunde:

Lesen und Ordnen einzelner Szenen - Erstellung eines Szenen- oder Ablaufplans.

3. Stunde:

Die einzelnen Personen werden genau beschrieben. Die Kinder setzen sich mit Figuren und Rollen auseinander.

4. Stunde:

Mit den Kindern werden Übungen zur nonverbalen Ausdrucksfähigkeit durchgeführt (siehe unten). Die Kinder lernen sich in einzelne Personen einzufühlen und Stimmungen im Spiel umzusetzen. Dabei sollen die Kinder vor allem den bewussten Einsatz von Bewegung und Körpersprache üben, der in den Szenen des Märchens neben der Sprache angewendet werden soll.

5. Stunde:

Das Spiel der Kinder wird durch Requisiten ergänzt und damit der Umgang mit ihnen erprobt.

6./7. Stunde:

Gemeinsam wird nun an den einzelnen Szenen gearbeitet.

Fragen:

- Was wird in dieser Szene dargestellt?
- Welche Orte, Personen und Gegenstände kommen vor?
- Welche Dialoge werden gesprochen?

8./9. Stunde:

Bühnenbild: Die verschiedenen Requisiten werden nun von den Kindern hergestellt und gestaltet.

10. Stunde:

Die Kinder arbeiten wieder an der spielerischen Umsetzung der Szenen. Sie üben die Dialoge, die Mimik und Gestik der Figuren und üben ihre Auf- und Abgänge.

11./12. Stunde:

Die Kinder arbeiten am Bühnenbild und den Requisiten weiter. Sie erstellen die Kostüme und gestalten diese. Die Kinder machen sich Gedanken über das Make Up und schminken passend zu ihren Rollen

13./14. Stunde:

Die Kinder arbeiten weiter an den Szenen und nutzen alle Bühnenbilder und Requisiten.

15. Stunde:

Die Kinder spielen das gesamte Stück.

Besonders schön ist es, wenn die Kinder ihr Stück anderen Klassen oder den Eltern und Großeltern präsentieren. Die letzte Projektstunde dient dann als Generalprobe.

## **Übungen zur nonverbalen Ausdrucksfähigkeit**

### **1. *Übungen zur Körperwahrnehmung und Bewegung***

Hier werden einzelne Aspekte des Schauspiels wie Bewegungstraining, Sensibilisierung oder Ausdrucksübungen eingeübt. Dabei ist zu beachten, dass alle Kinder beteiligt werden, damit die Gruppe auf das nachfolgende szenische Spiel vorbereitet wird. Die Kinder sollen Hemmungen und Ängste abbauen und Vertrauen zu sich selbst und zu den anderen gewinnen. Sie sollen zum Spiel ermutigt werden. Vor allem sollen sie motiviert werden, eigene Gefühle und Stimmungen auszudrücken. Außerdem sollen die Übungen den Kindern bereits szenische Ideen anbieten.

Bestandteile dieser Übung sind z.B.

- Lockerungsübungen,
- Bewegungspantomimen (z.B. Gehen in mehreren Variationen)  
Dabei werden Bewegungen immer wieder „eingefroren“, um die Aufmerksamkeit auf die Körperhaltung und Bewegung zu lenken. Am Ende der Übung sollte eine kurze Reflexion der Erfahrungen stattfinden.

2. *Gruppenarbeit*

Die Schüler/innen erhalten Arbeitsaufträge für die Pantomime. Die Klasse wird in mehrere Gruppen eingeteilt. In einer kurzen Informations- und Aufbereitungsphase gibt es je zwei Gruppen, die eine Szene des Märchens lesen und die Rollen verteilen, um eine kurze Handlungspantomime darzustellen. Dazu müssen sie die beschriebene Handlung verstehen und selbst passende Ausdrucksmöglichkeiten finden.

3. *Pantomime*

Hier geht es um die Anwendung einzelner Elemente der Übungen und dem kurzen Spiel vor der Gruppe. Auf den Einsatz von einfachen Requisiten sollte verzichtet werden, da in den späteren Stunden der bewusste Umgang mit Requisiten geübt wird. In dieser Übung geht es vor allem um authentische, zur Rolle passende Bewegungen, die ohne Requisiten wirken sollen. Zunächst soll immer nur eine Gruppe ihre Pantomime vorspielen. Die anderen Gruppen, die die gleichen Szenen haben, folgen erst nach der Reflexion. Um die Zuschauer/innen aktiver bei der Einschätzung zu beteiligen, erfahren die Zuschauer/rinnen vorerst nicht, um welche Sequenz es sich handelt, sondern müssen diese anhand der Pantomime erraten.

4. *Reflexion*

Nun sollen die Übungen ausgewertet werden. Die Auswertung bezieht sich dabei auf Befindlichkeiten der Spieler, Beobachtungen bezüglich der Bewegungen und Deutlichkeit der Situation und Kritik. Die anderen Gruppen spielen danach ihre Szenen unter Berücksichtigung der besprochenen Kriterien.