

## TIPPS FÜR DIE THEATERWERKSTATT IM SOMMERSPRACHCAMP

**Motto 1: Deutsch lernen mit Hirn, Herz und Hand!**

**Motto 2: Affektiv ist effektiv!**

### Struktur /Verlauf der Stunde

TN – Teilnehmer; GL – Gruppenleiter (Lehrer)

Etappe/Stadie	Verfahren/Techniken
<p><b>1. Bekanntschaft mit der Gruppe</b></p>	<p><b>1. „Guten Tag!“</b> – durch den Raum gehen und sich gegenseitig begrüßen, dabei den Vornamen und Nachnamen sagen.</p> <p><b>2.</b> TN stehen im Kreis, jeder tritt der Reihe nach in die Mitte, zeigt seine typische Bewegung und stellt sich mit dem Namen vor.</p> <p><b>3. „Woher kommst du?“</b> – Spiel für die Intonation: die TN erzählen sich gegenseitig, woher sie kommen, aber nur mit einem Wort: Kiew. – Kiew? – Kiew.</p>
<p><b>2. Warming-up / Aufwärm-Training für Stimme und Körper</b></p>	<p><b>1. Eröffnungsritual.</b> – Die TN stehen im Kreis, schlagen sich mit den Fäusten auf die Brust und rufen: <b>a-e-i-o-u!</b> Oder „Ich-bin-top-fit!“ (Handbewegungen von Kopf bis Fuß)</p> <p><b>2. Rückenmassage</b></p> <p><b>3. Klassenspaziergang:</b> durch den Raum gehen und den Tag abgeben. Der Gruppenleiter stellt Fragen: Wie seid ihr heute Morgen aufgestanden? Wie habt ihr euch gefühlt? Verschlafen? Ausgeruht? Hellwach? Was war das erste, was ihr gesehen habt? Mit wem habt ihr zuerst gesprochen? Was habt ihr zum Frühstück gegessen? etc. Die TN müssen beim Gehen jedes Mal die entsprechende Laune auf dem Gesicht zeigen.</p> <p><b>4. „Wie bewegst du dich?“</b> – Orte und Stimmungen. Die TN gehen durch den Raum. Alle 2-3 Min. bittet der GL eine neue Situation sich vorzustellen und dabei die entsprechende Bewegung zeigen: Ihr geht gemütlich durch den Park spazieren, es ist warm, die Sonne scheint / es regnet heftig und ihr habt keinen Regenschirm / ihr springt die Wasserpfützen um / ihr verspätet euch zum Zug / ihr besucht ein Museum etc.</p> <p><b>5. „Beschuldigung“</b> – Im Kreis stehen, auf sich selbst mit dem Finger zeigen und „Ich?“ rufen – dann einen anderen Mitspieler aussuchen, mit dem ausgestreckten Zeigefinger auf ihn zeigen und rufen: „Nein! Du!“</p> <p><b>6. „Pantomimisches Weitergeben von Gegenständen“</b> – GL: Stellt euch vor, ich habe eine zärtliche <i>Blume</i> in der Hand. Ich gebe sie jetzt an meinen Nachbarn weiter. Macht dasselbe. Wenn die Blume wieder beim GL ist, verwandelt er</p>

	<p>sie in einen <i>Frosch</i> und beim dritten Rundgang in einen <i>Kaugummi</i>.</p>
<p><b>3. Übungen für den Körper und die Mimik</b></p>	<p><b>1. „Hypnose“</b> – TN1 „hypnotisiert“ mit seiner Hand/Faust den TN2 und führt ihn durch den Raum. Nach dem Signal – Rollenwechsel.</p> <p><b>2. „Spiegel“</b> – TN1 – „Spiegel“, TN2 macht verschiedene Bewegungen, Grimassen; TN1 muss all das synchron wiederholen/machen.</p> <p><b>3. Gordischer Knoten</b> – TN stehen im Kreis, strecken ihre Hände nach vorne aus. Auf ein Kommando gehen alle in die Mitte und jede Hand ergreift eine fremde. Man muss darauf achten, dass man nicht beide Hände von der gleichen Person erwischt. Es ist ein Knoten entstanden. Man muss ihn entknoten, ohne die Hände loszulassen.</p> <p><b>4. Masken – Stimmungen tauschen:</b> Traurig-fröhlich; ängstlich-beruhigt; zornig-triumphierend. Einer sitzt auf einem Stuhl in einer Stimmung, die anderen schauen zu. Nach 10 sec „klopft“ man an der Tür – der TN steht auf und geht in dieser Stimmung zur Tür – öffnet die Tür – bekommt eine neue Aufgabe (neue Stimmung), seine Maske verändert sich langsam – kehrt zum Stuhl zurück, setzt sich und verweilt 5-7 sec in der neuen Stimmung. Die anderen erraten seine Stimmungen.</p> <p><b>5. Pantomime</b> – Gegenstände und Handlungen darstellen und erraten</p> <p><b>6. „Denkmal“</b> – Gruppenarbeit. Jede Gruppe bekommt die Aufgabe, in Form des erfrorenen Standbildes ein bestimmtes Thema zu präsentieren. Die anderen sollen raten, welchem Thema das Denkmal gewidmet ist, sie dürfen auch etwas am Denkmal verändern und ihre Handlungen kommentieren.</p> <p><b>7. „Statue“</b> – Partnerarbeit. TN1 – „Bildhauer“, TN2 – „Tonklump“, aus dem TN1 eine Statue baut/formt. Zuerst – eine Haltung (Beine, Hände, Körper, Kopf) bauen, dann den Gesichtsausdruck. TN1 arbeitet schweigend, ohne Worte.</p>
<p><b>4. Übungen für die Stimme, Artikulation und Intonation</b></p>	<p><b>1. „Seifenblasen zerplatzen“</b> – mit dem Zeigefinger imaginäre Seifenblasen zerplatzen und das Platzen durch „p“, „t“, „k“ ausdrücken.</p> <p><b>2. „Schlagzeug spielen“</b> - mit imaginären Stöckchen auf verschiedene Trommeln schlagen und dazu <u>rhythmisch</u> sprechen:  <i>Ba-pa, be-pe, bi-pi, bo-po, bu-pu</i>  <i>Da-ta, de-te, di-ti, do-to, du-tu</i>  <i>Ga-ka, ge-ke, gi-ki, go-ko, gu-ku</i> und dabei die Aussprache von Verschlusslauten üben.</p> <p><b>3. „Seltsame Tiere“</b> - <i>Bratpfannenwels, Glotzauge,</i></p>

	<p><i>Schuppiges Meerkalb, Taschenratte, Ferkelfrosch usw.</i>  erstmal als Schimpfwörter, dann als Kosenamen, weiter als Direktor eines Zoos, der eine Führung macht, oder als Dompteur in einem Zirkus, der die Tiere seiner Show präsentiert. Jedes Mal werden neue Gedanken und Gefühle in die Worte mit hineingenommen.</p> <p><b>4. „Leckerer Essen“</b> – TN stehen im Kreis um den Tisch herum, auf dem die leckersten (imaginären) Dinge zubereitet sind. Die TN beginnen zu schnuppern, jeder „nimmt“ in die Hand eine leckere Speise /ein Produkt, trägt es zum Mund, schmeckt, kaut und gleichzeitig streicht dabei über den Bauch, und sagt sehr vergnügt: „mmm, Scho-ko-la-del!“</p> <p><b>5. „Der Fernseher“</b> - Die Gruppe wird in Fernseher und Zuschauer halbiert. Die Fernseher verteilen sich im Raum und sprechen alle durcheinander einen zu üben den Schauspieltext. Die Zuschauer gehen durch den Raum und können bei jedem Fernseher durch eine kurze Berührung den Ton an- und wieder abschalten. Das heißt, „das Bild läuft stumm weiter“. Die Artikulation und die Mimik sind also immer voll sichtbar. Als „Fernseher“ spürt man, wie viele Zunge- und Lippenbewegungen ein Wort benötigt. Ebenso wird deutlich, wie viel Bewegung im Gesicht als Ausdrucksmittel beteiligt ist.</p> <p><b>6. Rollengespräch zwischen Personen</b> – (zu zweit oder zu dritt) – TN diskutieren /streiten über ein imaginäres Problem nur mit Hilfe von Zahlen (von 1 bis 100) oder nur mit Hilfe von 2 Wörtern (<i>Romeo-Julia, Katze-Maus etc.</i>) oder eines „Zauberwortes“ <b>Simsalabimbambasaladusaladin</b>. Die anderen raten die dargestellten Gefühle und Stimmungen.</p> <p><b>7. Zitate / Zeitungsüberschriften / Adressen aus dem Telefonbuch</b> – TN soll ein und dasselbe Zitat mit verschiedener Stimmung vorlesen: lustig, traurig, erstaunt, skeptisch, weinend, entschieden wie ein Aufruf, betend, empört.</p> <p><b>8. Klassische lyrische Gedichte /Kindergedichte</b> aus verschiedenen Perspektiven lesen: als General, Politiker im Parlament, Wahrsagerin, Filmstar, Sportreporter, Kleinkind, Oma etc. (die Sprache ist eine Ganzheit von vielen Faktoren: sozialen, kommunikativen, phonetischen, stilistischen usw.)  <i>Es regnet, es regnet,  Und alles wird nass.  Die Bäume, die Blumen,  Die Tiere, das Gras.</i></p>
<p><b>5. Inszenierung verschiedener</b></p>	<p><b>1. Erfrorene Standbilder</b> – TN-„Figuren“ machen nichts, sind erfroren oder statisch wie auf einem Foto, ihre äußere</p>

## Alltagssituationen , Literaturwerke

Haltung, Mimik, Gestik sollen den inneren Zustand wiedergeben. Das Stanbild signalisiert über den Anfang oder das Ende des Spiels. Das Stanbild belebt sich nach einem Signal, Figuren beginnen sich zu bewegen und zu sprechen. Nach einem neuen Signal erfrieren die Figuren wieder, indem sie ein neues Stanbild machen.

### 2. Rollenspiele –

2.1. Vorbereitungsphase: jede Rolle wird in der Gruppe unter der Berücksichtigung aller Faktoren der Kommunikation gut durchdacht / charakterisiert:

- Wer kommuniziert mit wem? (Kommunikative Partner, ihre Charaktere und Beziehungen)
- Wo und wann? (Kommunikative Situation)
- Worüber? (Thema des Gesprächs)
- Wozu? (Kommunikatives Ziel, Redeintention, Absicht)
- Wie und womit? (Sprachliche Mittel, Register).

Jede Rolle hat also ihre eigene Biographie, Status und Haltung: äußere (was macht die Person momentan? Wie bewegt sie sich?) und innere (Was denkt und fühlt sie dabei?). Da es in der Wirklichkeit keine Menschen ohne Eigenschaften gibt, soll es auch im Unterricht keine abstrakten Wesen geben. Die Redemittel sind direkt von der Redeintention abhängig.

2.2. Training / Üben in den Gruppen

2.3. Präsentation des Rollenspiels

2.4. Kollektive Analyse / Reflexion

### 3. Zusätzliche Mittel, um die Szene attraktiver zu machen

- verschiedene Geschwindigkeiten: eine Szene in der Zeitlupe (langsam, genau) oder im Zeitraffer (verdichtet, schnell) spielen
- Übertreibung: jede Bewegung, jede Eigenschaft extrem übertreiben.
- Stop-signale einbauen: nach jedem Satz kurz einfrieren
- Szene schreiend oder singend spielen (wie Oper, Musical, Tragödie, Komödie)
- jeden Satz zweimal sagen
- Szene mit Korken zwischen den Zähnen spielen
- Gegenteil der eigenen Rolle spielen
- Veränderung von Zeit und Ort in der Szene, andere Umgebung
- mit Requisiten spielen.

I.F.Andriyko,

Lehrstuhl f. Deutsch, Mykola-Gogol-Universität Nishyn