

1. Einführung

Das vorgestellte Impulsbeispiel „LICHT – SPIEL – THEATER“ greift eine bekannte Form des Figuralen Spiels, das Schattentheater, auf und entwickelt sie in verschiedenen Variationen und Schwierigkeitsgraden als Unterrichtsinhalt weiter. Hier können Lerngruppen mit vergleichsweise geringem Materialaufwand relativ schnell zu ästhetisch ansprechenden Präsentationsergebnissen kommen. In der Weiterführung der didaktisch-methodischen Umsetzung werden Möglichkeiten aufgezeigt, wie die Unterrichtsinhalte Eingang in die mündliche Prüfung an der Regelschule und am Gymnasium finden können. Das Impulsbeispiel ist in verschiedenen Jahrgangsstufen und Schularten einsetzbar, wenn eine entsprechende Progression beachtet wird. Es ist für inklusive Lernumgebungen und alle Sozialformen geeignet.

2. Lehrerinformation

Figurales Spiel: Schattentheater
Thema: „LICHT – SPIEL – THEATER“

Klassenstufe 7 – 12
Regelschule, Gymnasium, TGS, GKS, IGS

Lernausgangslage

Die Lernausgangslage entspricht den zuvor erworbenen Kompetenzen der vorausgegangenen Jahrgangsstufe. Dabei ist nach Schulart lehrplanspezifisch zu differenzieren.

Lehrplanbezug

- Lehrplan für den Erwerb des Hauptschul- und des Realschulabschlusses, Darstellen und Gestalten, 2014
- Lehrplan für den Erwerb der allgemeinen Hochschulreife, Darstellen und Gestalten, 2014

Lernbereiche

Darstellendes Spiel

Szene und Inszenierung

- Spielformen, z. B. Figuren-, Sprech-, Bewegungs-, Tanz-, Musik-, Masken-, Schattentheater, Schwarzes Theater, Mediales Theater o. a., unterscheiden
- einzelne theaterästhetische Gestaltungsmittel und theatrale Strukturen wirkungsvoll aufeinander abstimmen
- einen Handlungsbogen entwickeln
- Etüden unter Nutzung selbst ausgewählter Spielformen erarbeiten

Spieler und Mitspieler

- Impulse geben und annehmen
- im Zusammenspiel gezielt agieren und reagieren sowie situationsgerecht improvisieren

Spieler und Raum

- den Raum als Gestaltungselement in unterschiedlichen Aufführungskonzepten nutzen
- den Raum mit seinen Eigenheiten und gestalterischen Möglichkeiten für das Spiel nutzen

Stimme und Sprache

- Stimme in ungewohnter Weise nutzen
- Stimme als Instrument nonverbal einsetzen
- sprachliche Mittel wirkungsvoll einsetzen

Text

- einfache lyrische und epische Textvorlagen in dramatische Formen umgestalten
- mit Monolog, Dialog, Chor und Regieanweisungen arbeiten

Musik

Wirkung von Musik

- akustische Elemente als Ausdrucksträger einsetzen
- Musik in ihrer Wirkung auf die Präsentation erkennen oder nutzen

Kunst

Figurengestaltung

- eigene Entscheidungen treffen, ob bzw. welche Figuren oder Spielobjekte geeignet sind und diese selbstständig herstellen
- *Bühne und Raumgestaltung*
- die Wirkung unterschiedlicher Lichteinstellungen bei der Schaffung von Raum, Atmosphäre und Stimmung bewusst nutzen

Ziele der Kompetenzentwicklung

Die Ziele der Kompetenzentwicklung sind entsprechend der Jahrgangsstufe bzw. Schulart, in der das Impulsbeispiel angewandt wird, differenziert anzuwenden.

Kompetenzerwerb

Sach – und Methodenkompetenz

- Erfinden und Aufschreiben von kurzen prägnanten Geschichten
- Finden einer dramaturgischen Form, z.B. Monologe, Dialoge, Geräusche
- Aristotelisches Theater – Einheit von Ort, Zeit und Handlung
- Durchbrechen dieser Einheiten, z.B. episches Theater
- Erschaffen und Gestalten von Bühnenräumen
- Einsatz von Musik, Stimme, Schweigen, Stille
- Techniken des Figuralen Spiels kennen lernen und anwenden

- Besonderheiten der Spielleiste kennen lernen, erproben und anwenden
- optische Wirkungsweisen, z.B. Vergrößerung, Verkleinerung, 3D in 2D o. a. nutzen
- Bewegungsformen, z.B. schnell – langsam o. a., zur Figurencharakterisierung nutzen
- ausgehend von einer sparsamen Basisform Erweiterungen finden
- mehrere Spielebenen erschaffen und ausprobieren
- selbst erdachte oder fremde fiktive Texte dramatisieren und präsentieren
- Mittel der Reduktion und Verfremdung bewusst einsetzen
- Erstellen von Werbematerialien

Selbst- und Sozialkompetenz

- Zusammenarbeiten, Zusammenspiel auf engstem Raum
- Selbstkontrolle
- Koordination von Handlungsabläufen
- sich selbst und andere beobachten
- Interagieren

Didaktisch-methodische Hinweise

Vorbereitung

Geeignete Materialien bereitstellen:

- Lichtquelle, z. B. Overhead-Projektor (OHP), Bauscheinwerfer, Taschenlampe
- neutrale Wand, Schattenwand (blickdicht / transparent), Spielobjekte
- farbige Folien für verschiedene Lichtstimmungen
- Arbeitsmaterial zum Herstellen von Figuren entsprechend der inhaltlichen Vorgaben, z. B. verschiedene Papiere, Pappe, Stoffe, Drähte, Fäden, Schnüre, Klebestreifen, Tacker, Scheren, Klammern, Nieten o. a.
- Musikinstrumente, Klangkoffer
- Tonträger

Durchführung

Variante 1:

Schwerpunkt Darstellendes Spiel

angewandt begleitend: Kunst, Musik

1. Kennenlernen des Ausgangstextes, z. B. „Die Ameise“ von Joachim Ringelnatz
2. Entwickeln und Herstellen einer Spielfigur, z. B. Insekt, unter Vorgabe konkreter Gestaltungsvarianten, z. B. verschiedener Materialien (Draht, Pappe, Folie o. a.)
3. Entwickeln einer dramatischen Struktur zur Umsetzung des Textes unter Berücksichtigung von wörtlicher Rede, Klängen und Geräuschen o. a.
4. Finden von originellen Ideen, die die Textaussage und deren Umsetzung verstärken
5. Erproben des szenischen Konzeptes
6. Präsentation
7. Reflexion



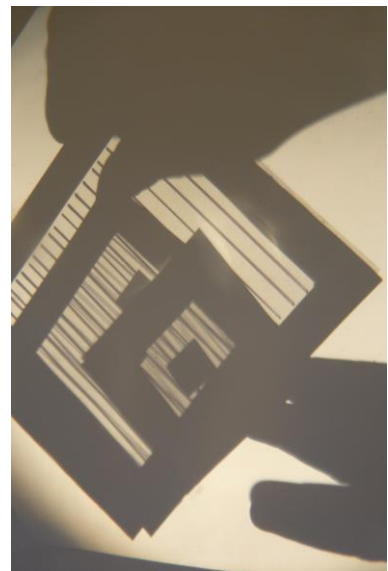
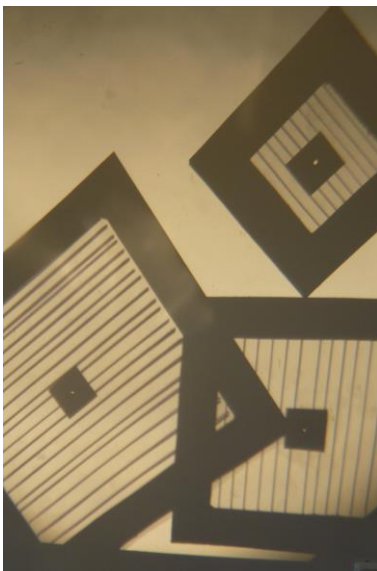
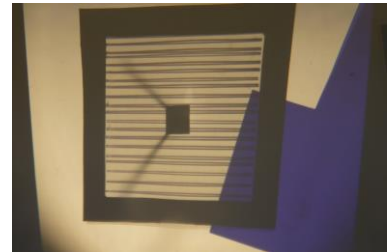
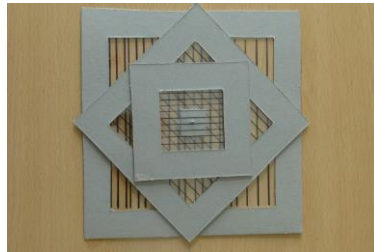
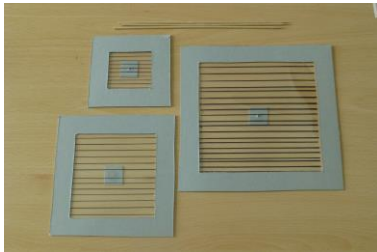
Bilder: Arbeitsgruppe Darstellen und Gestalten

Variante 2

Schwerpunkt Kunst

angewandt begleitend: Darstellendes Spiel, Musik

1. Kennenlernen von Werken und Besonderheiten der OP-ART, z. B. Vasarely, Riley o. a.
2. Entwickeln eines Bildes, das sich aus beweglichen Teilen/Figuren, z. B. an bekannte OP-ART-FORMEN angelehnt, zusammensetzt
3. Erproben einer Choreografie zu einer ausgewählten Musik, durch die einzelne Teile/ Figuren eine Gesamtkomposition ergeben, die das Besondere der Kunstrichtung verdeutlicht
4. Präsentation
5. Feedback



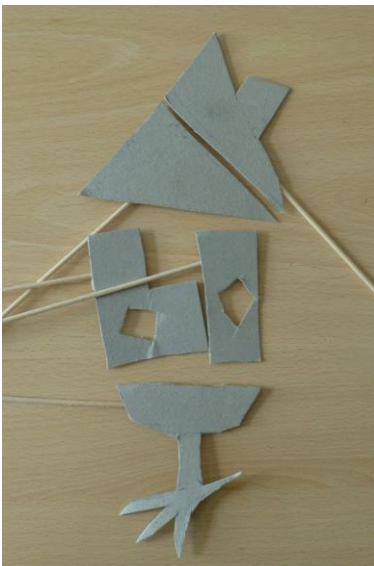
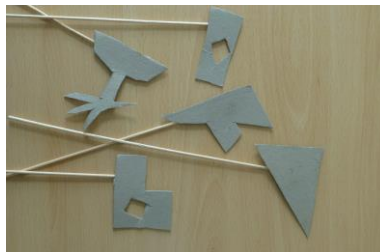
Bilder: Arbeitsgruppe Darstellen und Gestalten

Variante 3

Schwerpunkt Musik

angewandt begleitend: Darstellendes Spiel, Kunst

1. Kennenlernen des Musikstückes, z. B. „Die Hütte der Baba Jaga“ aus: „Bilder einer Ausstellung“ von Modest Mussorgsky
2. Entwickeln und Herstellen einer Spielfigur (z. B. Hexe) unter Vorgabe konkreter Gestaltungsvarianten, z. B. Materialien wie Draht, Pappe, Folie
3. Gestalten eines Spielobjektes, z. B. Hexenhaus, aus geeigneten Einzelteilen, das dem Charakter der Musik entspricht
4. Erproben einer Choreografie zur vorgegebenen Musik, z. B. Bau des Hexenhauses
5. Präsentation
6. Reflexion



Bilder: Arbeitsgruppe Darstellen und Gestalten

Variationen

- Grundform 1: verdeckte Spielweise, Lichtquelle und Spieler verdeckt hinter der Schattenwand



- Grundform 2: offene Spielweise, Lichtquelle und Spieler vor der Schattenwand



- Aufbauform 1: Figur über Spielleiste, Spieler verdeckt



- Aufbauform 2: Figur und Spieler im Schatten sichtbar



- Erweiterungsform: mehrere Ebenen vor und/oder hinter der Schattenwand



Bilder: Arbeitsgruppe Darstellen und Gestalten

Mögliche Themenangebote aus verschiedenen Bereichen

- Ausgangstexte (z. B. Sagen der Region, Balladen, Schwänke, Geschichten zum Lachen, Grusel- und Fantasygeschichten, Zaubersprüche o. a.)
- musikalische Vorlagen (z. B. eigene Kompositionen, gesampelte Musik, Programmmusik, z. B. Bedřich Smetana „Die Moldau“ aus dem sinfonischen Zyklus „Mein Vaterland“, Camille Saint-Saëns „Karneval der Tiere“, Modest Mussorgsky „Bilder einer Ausstellung“ o. a.)
- Reproduktionen von Kunstwerken (z. B. Allegorien aus der bildenden Kunst – Pieter Brueghel d. Ä. „Kinderspiele“, „Sprichwörter“), aus geeigneten Kunstrichtungen (z. B. Jugendstil, OP-ART o. a.) und Kunstschulen (z. B. Bauhaus o. a.), charakteristische Stilmittel bzw. Techniken (z. B. Henri Matisse, Philipp Otto Runge, Scherenschnitte o. a.)
- Angebote für jüngere Schülerinnen und Schüler (z. B. „Im Zoo“, „Im Weltall“, „Reise in die Urzeit“, „Saurier“ o. a.)
- Angebote für ältere Schülerinnen und Schüler (z. B. Inhalte aus Ethik, Religion, Geschichte, Sozialkunde, Wirtschaft – Recht–Technik)

Hinweise für die Gestaltung der mündlichen Prüfung

Beispiele für Aufgabenstellungen

Einzelprüfung:

- Entwickeln Sie eine Spielfigur, die mit Methoden des Figuralen Spiels einem Publikum vorgestellt wird.
- Demonstrieren Sie verschiedene Spielformen.
- Zeigen Sie Varianten, wie Spielebenen erweitert werden können.

Gruppenprüfung (zwei oder mehr Schüler):

- Gestalten Sie zum vorgegebenen Thema je eine Spielfigur.
- Stellen Sie Ihre Figuren nacheinander vor und bringen Sie diese in Interaktion.
- Zeigen Sie Varianten der Erweiterung von Spielebenen.

Impulse für das Prüfungsgespräch

- Bestimmen Sie die Kennzeichen eines Theaterstücks (Monologe, Dialoge, Geräusche, Musik, Schweigen, Stille, Bühnenraum).
- Erläutern Sie Mittel und Formen der Verfremdung.
- Nennen Sie Formen des Figuralen Spiels und erläutern Sie ihre Besonderheiten, z. B. Verfremdung durch Reduktion, schwarzweiß, 3D in 2D.
- Erläutern Sie die charakteristischen Gestaltungsmerkmale am Beispiel einer vorgegebenen Figurenform.
- Erklären Sie die Bedeutung der Spielleiste für den Illusionscharakter des Puppenspiels.
- Beschreiben Sie Möglichkeiten der Vergrößerung bzw. Verkleinerung durch optische Mittel (Linse, Licht, Dunkelheit) o. a.