

Rahmenplan

Darstellendes Spiel

**für alle allgemeinbildenden Schulen
(schulart- und jahrgangsübergreifend)**

Impressum

Herausgeber: Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur
Mecklenburg-Vorpommern

Autoren: Annette Paduck, L.I.S.A./PRI Schwerin
Prof. Marion Küster, Hochschule für Musik und Theater Rostock
Marianne Wörner, Gymnasium Fridericianum Schwerin

Vorwort

Die Gegenstände des *Darstellenden Spiels* sind die Wahrnehmung, Gestaltung und Reflexion von Welt unter dem Aspekt der Theatralität. Den Schülerinnen und Schülern eröffnet sich ein ästhetisches Gestaltungsfeld, in dem Körper, Raum, Zeit, Sprache und Musik im szenischen Handeln zu einer Gesamtwirkung gelangen.

Das *Darstellende Spiel* ist eine Form des künstlerisch-ästhetischen Lernfeldes und bietet von daher – wie die Fächer *Musik, Kunst und Gestaltung* – den Schülerinnen und Schülern vielfältige Möglichkeiten, sich die Welt künstlerisch-ästhetisch anzueignen, sich der Welt selbstständig zu nähern. Insbesondere durch die praktische Erprobung theatraler Möglichkeiten und die Reflexion ihrer Wirkungen erfahren die Schülerinnen und Schüler vielfältige Sichtweisen auf die Welt.

Die Entwicklung von Kompetenzen im eigenen szenischen Spiel sowie in der Analyse von Szenen fördert die Fähigkeit, Theatralität in sozialen Situationen wahrzunehmen und zu verstehen. Damit bietet das *Darstellende Spiel* auch anderen Fächern ästhetische Methoden der Analyse und Deutung menschlicher Grundsituationen und öffentlichen Handelns an.

Der pädagogische Wert des *Darstellenden Spiels* besteht vor allem darin, dass die Schülerinnen und Schüler lernen, gegenseitige Rücksichtnahme zu entwickeln, Unterschiede zwischen der individuellen Entwicklung und der Gruppenentwicklung zu nutzen und somit voneinander und miteinander lernen.

Der Rahmenplan *Darstellendes Spiel* weist Bausteine aus, die von der Grundschule an in allen Jahrgangsstufen in verschiedenen Formen, auch jahrgangsstufen-übergreifend, umgesetzt werden können. Dies reicht von der Integration des *Darstellenden Spiels* in den Unterricht der Grundschule über die Verbindung mit dem Deutschunterricht bis hin zu fächerverbindenden Projekten. Im Zusammenhang mit der Neugestaltung der gymnasialen Oberstufe ermöglicht das Baustein-Prinzip des Rahmenplans auch das Ablegen einer Abiturprüfung.

Den Mitgliedern der Kommission danke ich für die geleistete Arbeit. Den Lehrkräften wünsche ich bei der Umsetzung des Rahmenplans viel Erfolg und Kreativität.

Prof. Dr. Dr. med. Hans Robert Metelmann
Minister für Bildung, Wissenschaft und Kultur

Inhaltsverzeichnis

1	Grundsätze der Bildung und Erziehung.....	5
1.1	Lernen und Unterricht.....	6
1.2	Leistungsfeststellung und Leistungsbewertung.....	7
2	Der Beitrag des <i>Darstellenden Spiels</i> zum Kompetenzerwerb.....	7
2.1	Profil des <i>Darstellenden Spiels</i>	7
2.2	Fachbezogene Kompetenzen.....	8
3	Arbeit mit dem Rahmenplan.....	10
4	Didaktische Grundsätze.....	10
4.1	Didaktische Vorgehensweisen.....	10
4.2	Bewertung und Beurteilung.....	11
5	Kurs- und Bausteinsystem.....	11
5.1	Übersicht über Kurse und Bausteine.....	12
5.2	Umgang mit den Bausteinen.....	12
5.3	Grundkurs.....	13
5.4	Aufbaukurs.....	16
6	Integration des <i>Darstellenden Spiels</i> in die Grundschule und in den Fachunterricht der weiterführenden Schularten.....	20
6.1	Integration in die Grundschule.....	20
6.2	Integration in das Fach Deutsch der weiterführenden Schularten.....	21
6.3	Integration in andere Fächer der weiterführenden Schularten.....	21

1 Grundsätze der Bildung und Erziehung

Schulische Bildung und Erziehung dient dem Erwerb jener Kompetenzen, die für die Teilhabe am gesellschaftlichen Leben, die Gestaltung eines sinnerfüllten Lebens und das Meistern der Anforderungen im Beruf notwendig sind.

Die Lernenden erweitern ihre interkulturelle Kompetenz und bringen sich im Dialog und in der Kooperation mit Menschen unterschiedlicher kultureller Prägung aktiv und gestaltend ein. Sie übernehmen Verantwortung für sich und ihre Mitmenschen, für die Gleichberechtigung der Menschen ungeachtet ihrer Herkunft und Sprache, ihres Glaubens, ihrer politischen Anschauung, ihres Geschlechtes, einer möglichen Behinderung und ihrer persönlichen Lebensentwürfe. Sie setzen sich mit wissenschaftlichen, technischen, rechtlichen, politischen, sozialen und ökonomischen Entwicklungen auseinander, nutzen deren Möglichkeiten und schätzen Handlungsspielräume, Perspektiven und Folgen zunehmend sachgerecht ein. Sie gestalten Meinungsbildungsprozesse und Entscheidungen mit und eröffnen sich somit vielfältige Handlungsalternativen.

Der beschleunigte Wandel einer von Globalisierung geprägten Welt erfordert ein dynamisches Modell des Kompetenzerwerbs, das auf lebenslanges Lernen und die Bewältigung vielfältiger Herausforderungen im Alltags- und Berufsleben ausgerichtet ist. Hierzu durchdringen Schülerinnen und Schüler zentrale Zusammenhänge grundlegender Wissensbereiche, erkennen die Funktion und Bedeutung vielseitiger Erfahrungen. Dabei entwickeln die Lernenden ihre Fähigkeiten im Umgang mit Sprache und Wissen weiter und setzen sie zunehmend situationsangemessen, zielorientiert und adressatengerecht ein.

**Kompetenz-
erwerb**

Für die Kompetenzentwicklung sind Inhalte von Relevanz, die sich auf die Kernbereiche der jeweiligen Fächer konzentrieren und sowohl fachspezifische als auch überfachliche Zielsetzungen deutlich werden lassen. So erhalten die Schülerinnen und Schüler Gelegenheit zum exemplarischen Lernen. Dabei wird stets der Bezug zur Erfahrungswelt der Lernenden und zu den Herausforderungen an die heutige sowie perspektivisch an die zukünftige Gesellschaft hergestellt.

**Themenfelder
und Inhalte**

Schülerinnen und Schüler entfalten anschlussfähiges und vernetztes Denken und Handeln als Grundlage für lebenslanges Lernen, wenn sie die in einem Lernprozess erworbenen Kompetenzen auf neue Lernbereiche übertragen und für eigene Ziele und Anforderungen in Schule, Studium, Beruf und Alltag nutzbar machen können.

Rahmenpläne sind die verbindliche Basis für die Gestaltung des schulinternen Lehrplans, in dem der Bildungs- und Erziehungsauftrag von Schule standortspezifisch konkretisiert wird. Dazu werden fachbezogene, fachübergreifende und fächerverbindende Schwerpunkte sowie profilbildende Maßnahmen festgelegt.

**Schulinterner
Lehrplan**

Die Kooperation innerhalb der einzelnen Fachbereiche ist dabei von ebenso großer Bedeutung wie fachübergreifende Absprachen und Vereinbarungen. Bei der Erstellung des schulinternen Lehrplans werden regionale und schulspezifische Besonderheiten sowie die Neigungen und Interessenlagen der Lernenden einbezogen. Dabei arbeiten alle an der Schule Beteiligten zusammen und nutzen auch die Anregungen und Kooperationsangebote externer Partner.

Zusammen mit dem Rahmenplan nutzt die Schule den schulinternen Lehrplan als ein prozessorientiertes Steuerungsinstrument im Rahmen von Qualitätsentwicklung und Qualitätssicherung. Im schulinternen Lehrplan werden überprüfbare Ziele formuliert, die die Grundlage für eine effektive Evaluation des Lernens und des Unterrichts bilden.

1.1 Lernen und Unterricht

Mitverantwortung und Mitgestaltung von Unterricht	Lernen und Lehren muss den Besonderheiten des jeweiligen Entwicklungsabschnittes der Schülerinnen und Schüler Rechnung tragen. Dies geschieht auch dadurch, dass die Lernenden in immer stärkerem Maße Verantwortung für den Lernprozess und den Lernerfolg übernehmen und sowohl den Unterricht als auch das eigene Lernen aktiv selbst gestalten.
Lernen als individueller Prozess	<p>Beim Lernen konstruiert jeder Einzelne ein für sich selbst bedeutsames Abbild der Wirklichkeit auf der Grundlage seines individuellen Wissens und Könnens sowie seiner Erfahrungen und Einstellungen.</p> <p>Dieser Tatsache wird durch eine Lernkultur Rechnung getragen, in der sich Schülerinnen und Schüler ihrer eigenen Lernwege bewusst werden, diese weiterentwickeln sowie unterschiedliche Lösungen reflektieren und selbstständig Entscheidungen treffen. So wird lebenslanges Lernen angebahnt und die Grundlage für motiviertes, durch Neugier und Interesse geprägtes Handeln ermöglicht. Fehler und Umwege werden dabei als bedeutsame Bestandteile von Erfahrungs- und Lernprozessen angesehen.</p>
Phasen des Festigens	Neben der Auseinandersetzung mit dem Neuen sind Phasen des Festigens für erfolgreiches Lernen von großer Bedeutung. Solche Lernphasen ermöglichen auch die gemeinsame Suche nach Anwendungen für neu erworbenes Wissen und verlangen eine variantenreiche Gestaltung im Hinblick auf Übungssituationen, in denen vielfältige Methoden und Medien zum Einsatz gelangen.
Lernumgebung	Lernumgebungen werden so gestaltet, dass sie das selbstgesteuerte Lernen von Schülerinnen und Schülern fördern. Sie unterstützen durch den Einsatz von Medien sowie zeitgemäßer Kommunikations- und Informationstechnik sowohl die Differenzierung individueller Lernprozesse als auch das kooperative Lernen. Dies trifft sowohl auf die Nutzung von multimedialen und netzbasierten Lernarrangements als auch auf den produktiven Umgang mit Medien zu. Moderne Lernumgebungen ermöglichen es den Lernenden, eigene Lern- und Arbeitsziele zu formulieren und zu verwirklichen sowie eigene Arbeitsergebnisse auszuwerten und zu nutzen.
Gender-Perspektive	Die Integration geschlechtsspezifischer Perspektiven in den Unterricht fördert die Wahrnehmung und Stärkung der Lernenden mit ihrer Unterschiedlichkeit und Individualität. Sie unterstützt die Verwirklichung von gleichberechtigten Lebensperspektiven. Schülerinnen und Schüler werden bestärkt, unabhängig von tradierten Rollenfestlegungen Entscheidungen über ihre berufliche und persönliche Lebensplanung zu treffen.
Fachübergreifendes und fächerverbindendes Lernen	Durch fachübergreifendes Lernen werden Inhalte und Themenfelder in größerem Kontext erfasst, außerfachliche Bezüge hergestellt und gesellschaftlich relevante Aufgaben verdeutlicht. Die Vorbereitung und Durchführung von fächerverbindenden Unterrichtsvorhaben und Projekten fordert und fördert die Zusammenarbeit der Lehrkräfte und ermöglicht allen Beteiligten eine multiperspektivische Wahrnehmung.
Projektarbeit	Im Rahmen von Projekten, an deren Planung und Organisation sich Schülerinnen und Schüler aktiv beteiligen, werden über Fächergrenzen hinweg Lernprozesse vollzogen und Lernprodukte erstellt, dokumentiert und präsentiert.
Einbeziehung außerschulischer Erfahrungen	Außerhalb der Schule erworbene Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler werden in die Unterrichtsarbeit einbezogen. Dazu werden auch die Angebote außerschulischer Lernorte, kultureller oder wissenschaftlicher Einrichtungen sowie staatlicher und privater Institutionen genutzt. Die Teilnahme an Projekten und Wettbewerben hat ebenfalls eine wichtige Funktion; sie erweitert den Erfahrungshorizont der Schülerinnen und Schüler und trägt zur Stärkung ihrer interkulturellen Handlungsfähigkeit bei.

1.2 Leistungsfeststellung und Leistungsbewertung

Wichtig für die persönliche Entwicklung der Schülerinnen und Schüler ist eine individuelle Beratung, die die Stärken der Lernenden aufgreift und Lernergebnisse nutzt, um Lernfortschritte auf der Grundlage nachvollziehbarer Anforderungs- und Bewertungskriterien zu beschreiben und zu fördern.

So lernen die Schülerinnen und Schüler, ihre eigenen Stärken und Schwächen sowie die Qualität ihrer Leistungen realistisch einzuschätzen und kritische Rückmeldungen und Beratung als Chance für die persönliche Weiterentwicklung zu verstehen. Sie lernen auch, anderen Menschen faire und sachliche Rückmeldungen zu geben, die für eine produktive Zusammenarbeit und erfolgreiches Handeln unerlässlich sind.

Aufgabenstellungen sind so offen, dass sie den Lernenden eine eigene Gestaltungsleistung abverlangen. Die von den Schülerinnen und Schülern geforderten Leistungen orientieren sich an lebens- und arbeitsweltbezogenen Textformaten.

Aufgabenstellungen

Neben den Klassenarbeiten/Klausuren fördern umfangreichere schriftliche Arbeiten in besonderer Weise bewusstes methodisches Vorgehen und motivieren zu eigenständigem Lernen und Forschen.

Schriftliche Leistungen

Auch den mündlichen Leistungen kommt eine große Bedeutung zu. In Gruppen und allein erhalten Schülerinnen und Schüler Gelegenheit, ihre Fähigkeiten zum reflektierten und sachlichen Diskurs und Vortrag und zum mediengestützten Präsentieren von Ergebnissen unter Beweis zu stellen.

Mündliche Leistungen

Praktische Leistungen können in allen Fächern eigenständig oder im Zusammenhang mit mündlichen oder schriftlichen Leistungen erbracht werden. Schülerinnen und Schüler erhalten so die Gelegenheit, Lernprodukte selbstständig allein und in Gruppen zu erstellen und wertvolle Erfahrungen zu sammeln.

Praktische Leistungen

2 Der Beitrag des *Darstellenden Spiels* zum Kompetenzerwerb

2.1 Profil des *Darstellenden Spiels*

Das *Darstellende Spiel* vermittelt neben der künstlerisch-ästhetischen Erziehung Grundlagen zum Erwerben von Lern- und Kommunikationsbereitschaft über sinnlich-konkrete und lustvolle Formen des Lernens. Diese zwei Aspekte spiegeln sich mit unterschiedlicher Schwerpunktsetzung bei der Integration in den Fachunterricht sowie im fachübergreifenden und fächerverbindenden Rahmen wider.

Doppelcharakter des *Darstellenden Spiels*

Das *Darstellende Spiel* leistet einen besonderen Beitrag zur Befähigung der Schülerinnen und Schüler, das gesellschaftliche Umfeld, die Beziehungssysteme in Schule und Familie, intensiver wahrzunehmen, zu gestalten und dabei auftretende Konflikte zu bewältigen.

Der Unterricht bietet einerseits ein Feld, gelebtes Verhalten in der szenischen Umsetzung sichtbar werden zu lassen und andererseits einen geschützten Raum des Probedhandelns, um neue Verhaltensmuster zu entdecken und zu trainieren. Es werden damit Lösungsansätze gezeigt und Möglichkeiten eröffnet, auf Gestaltungsprozesse der Lebensumwelt kreativ einzuwirken.

Die Komplexität der im *Darstellenden Spiel* verlaufenden ganzheitlichen Bildungs- und Erziehungsprozesse ermöglicht den Schülerinnen und Schülern, eine Balance zum kognitiven Kompetenzerwerb zu finden. Das geschieht durch das Training von aktivem szenischen Handeln, über das Ansprechen der Sinne, über Einfühlung und Mitgefühl sowie mit der Ausbildung von Fähigkeiten, analytisch zu arbeiten, zu reflektieren, Konzepte und Problemlösungsstrategien zu entwickeln. Diese besondere

Art der Verbindung wird deutlich, wenn einerseits sinnliches Erfahren nach Versprachlichung verlangt oder aber auch vom Kognitiven ausgehend ein bewusstes Nutzen von sinnlichen Methoden, Mitteln und Formen des Theaters angestrebt wird.

Das *Darstellende Spiel* ist gekennzeichnet durch einen spezifischen Umgang mit Texten: das Umsetzen literarischer Vorlagen in Spielszenen, das gestaltende Bearbeiten und die Eigenproduktion von Texten sowie die Improvisation. Es fördert in einem Erprobungsprozess das Textverständnis, die Interpretationsfähigkeit, den Erwerb von literarischem Grundwissen, das Leseinteresse, die sprachliche Ausdrucksfähigkeit sowie die Decodierfähigkeit.

Vom professionellen Theater unterscheidet sich *Darstellendes Spiel* durch eine eigenständige pädagogisch-ästhetische Herangehensweise. Werkstatt- und Präsentationscharakter haben dabei Vorrang vor der öffentlichen Aufführung.

Durch die Präsentation der Ergebnisse öffnet sich die Schule dem gesellschaftlichen Umfeld und fördert die kulturelle Identität der Schülerinnen und Schüler. Dabei bieten sich Möglichkeiten zur Auseinandersetzung mit der eigenen Kultur und Tradition sowie mit der Vielfalt anderer Kulturen.

Der Unterrichtsrahmen bildet Raum für Probehandeln. Im Zentrum des Unterrichtsprozesses steht die Erarbeitung von Spielszenen, die mit dem Erlebnisfeld der Lernenden kommunizieren. In diesem Raum erwerben die Schüler Fähigkeiten des Spiels und es verdeutlichen sich der Gruppe die Lernfortschritte in allen Kompetenzbereichen. Präsentationen sind in diesem Prozess Bestandteile und vorläufige Endpunkte. Sie fördern die Motivation und Leistung, müssen aber den Entwicklungsstand der Schülerinnen und Schüler angemessen berücksichtigen.

Die Schülerinnen und Schüler lernen ihre Arbeit durch Selbst- und Fremdrelexion einzuschätzen. Unter Zuhilfenahme der bereits erarbeiteten theatralen Möglichkeiten überprüfen sie die Stimmigkeit der eingesetzten ästhetischen Mittel in Bezug auf die thematische Zielstellung.

Im *Darstellenden Spiel* schaffen die Lehrkräfte/Spielleiter Situationen, in denen ein vertrauensvolles Klima der Spielgruppe, geprägt durch Sensibilität und Einfühlungsvermögen, entstehen kann. Diese Grundbedingungen ermöglichen es den Schülerinnen und Schülern, eigene Ideen zu entwickeln, mit theatralen Mitteln zu experimentieren und diese vorzustellen. Die Verantwortung der Lehrkräfte/Spielleiter besteht darin, den ästhetischen Anspruch sowie die Balance zwischen der Förderung des Einzelnen und der Entwicklung der Spielgruppe zu wahren.

2.2 Fachbezogene Kompetenzen

Das *Darstellende Spiel* leistet einen spezifischen Beitrag zum Erwerb der Handlungskompetenz und entwirft damit sein charakteristisches Lernprofil. Selbstvertrauen, Eigenständigkeit und Identitätsfindung werden gefördert. *Darstellendes Spiel* basiert in besonderem Maße auf der Zusammenarbeit der Schülerinnen und Schüler in einer Gruppe und fördert diese in jeder Arbeitsphase. Der hervorzuhebende Wert liegt in der ganzheitlichen Wirkungsweise, die sich in den nachfolgenden vier Kompetenzbereichen widerspiegelt.

Die Schülerinnen und Schüler

- erschaffen eine fiktive Welt in ihrer Vorstellung sowie auf der Bühne und eröffnen sich dadurch neue Sichtweisen auf ihre Lebenswelt,
- nehmen bewusst theatrale Ausdrucksmittel wahr, erproben sie im Experiment und reflektieren sie,
- können die ästhetischen Mittel des Vereinfachens, Verdichtens und Überhörens anwenden,
- setzen bewusst nichtsprachliche Zeichen wie Mimik, Gestik, Körpersprache als Bestandteil der Kommunikation ein,

Sachkompetenz

- erfahren das Zusammenwirken einzelner Stilelemente in einer Spielkonzeption,
- erkennen und entwickeln Inszenierungskonzepte,
- sind fähig, mit Kostüm, Bühnenbild, Licht und Technik umzugehen,
- betreiben Werbung und Öffentlichkeitsarbeit,
- setzen sich mit unterschiedlichen Theaterformen und deren Anliegen auseinander,
- arbeiten nach Kriterien zur Beurteilung und Bewertung des künstlerisch-ästhetischen Arbeitsprozesses und seiner Ergebnisse,
- können theaterwissenschaftliche und -geschichtliche Grundlagen anwenden.

Die Schülerinnen und Schüler

- setzen bewusst ästhetische Prinzipien und theatrale Mittel ein,
- entwickeln Inszenierungsfähigkeiten für Präsentationen und Projekte,
- erstellen Choreografien und Konzeptionen, erlernen dabei Exzerpieren, Nachschlagen, Strukturieren, Organisieren, Planen, Entscheiden, Gestalten, Ordnen und Visualisieren,
- finden Ideen durch das Erlernen von Improvisationsmethoden, Impuls- und Spontaneitätstraining,
- praktizieren ganzheitliche Gedächtnisleistungen,
- entwickeln Kommunikationsfähigkeiten sowohl in privaten als auch öffentlichen und medialen Bereichen,
- reflektieren, bewerten und beurteilen Einzel- und Gruppenleistungen,
- können Techniken der Gesprächsführung und Konfliktbewältigung anwenden,
- erproben durch handelndes Erkunden in der Gruppe flexible Lösungswege und deren Anwendung in der Situation und
- sind durch Probehandeln im geschützten theatralen Raum zu Transferleistungen beim Erkennen und Lösen von Problemen im Alltagsleben in der Lage.

Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- nehmen das eigene Ich, seine Möglichkeiten und Grenzen bewusst wahr,
- erleben ihre persönliche Wirkung im Spiegel der anderen,
- verarbeiten Impulse der Mitspieler und des Publikums und nehmen diese für das eigene Kommunikationsverhalten auf,
- überwinden durch die Entfaltung von Flexibilität und Risikobereitschaft starre Verhaltensmuster,
- suchen und entwickeln ihre individuellen Ausdrucksmöglichkeiten,
- bauen Hemmungen ab und stärken ihr Selbstwertgefühl,
- setzen verstärkt Phantasie und Kreativität frei,
- trainieren durch die Komplexität der theatralen Anforderungen ihre Konzentrationsfähigkeit gleichzeitig in verschiedenen Aufmerksamkeitsbereichen,
- entwickeln Urteilsvermögen und Durchsetzungskraft bei der Einschätzung künstlerisch-ästhetischer Arbeitsprozesse und -ergebnisse und
- übernehmen die Spielleitung.

Selbstkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- nehmen den Kommunikationspartner bewusst wahr und entwickeln für ihn Einfühlungsvermögen,
- entwickeln Gemeinsinn durch Kooperation und Einbindung in die Gruppe,
- üben Toleranz und Rücksichtnahme gegenüber den Gruppenmitgliedern,
- können sich in andere Befindlichkeiten und Geisteshaltungen eindenken,
- erleben in der Gruppe die Dialektik von Durchsetzung und Zurücknahme,

Sozialkompetenz

- übernehmen Verantwortung,
- gehen lösungsorientiert mit Kritik um und
- reflektieren kommunikative Prozesse und erfahren darüber die Wirkung von Aktion und Reaktion.

3 Arbeit mit dem Rahmenplan

Der Rahmenplan ist verbindliche Arbeitsgrundlage für Lehrkräfte/Spielleiter. Lehrkräfte fungieren im *Darstellenden Spiel* als Spielleiter.

Darstellendes Spiel kann eigenständig, fachübergreifend oder fächerverbindend unterrichtet werden. *Darstellendes Spiel* kann sowohl eigenständig im Wahlpflichtbereich, insbesondere auch in den Jahrgangsstufen 9/10 am Gymnasium, oder als Projekt unterrichtet werden. Darüber hinaus bietet der Rahmenplan mit dem Bausteinsystem die Möglichkeit, das *Darstellende Spiel* in allen Schularten in den Fachunterricht zu integrieren. Der Rahmenplan kann ebenso für den jahrgangsstufenübergreifenden bzw. fächerverbindenden Unterricht genutzt werden.

Es liegt in der Verantwortung der Lehrkräfte/Spielleiter, die Inhalte des Rahmenplans dem Alters- und Leistungsniveau der Schülerinnen und Schüler sowie der Schulart entsprechend angemessen zu übertragen.

Folgende Formen der Kursorganisation sind zu empfehlen: zwei zusammenhängende Unterrichtsstunden wöchentlich bzw. als Werkstätten, mehrtägige Intensivkurse, mehrwöchige Projekte, Theaterarbeit an außerschulischen Lernorten wie Theater, Jugendkunstschule, musikalisches Zentrum.

4 Didaktische Grundsätze

Darstellendes Spiel berücksichtigt in seiner Didaktik zwei sich bedingende Grundausrichtungen: die Kompetenzförderung in Dialektik mit der künstlerisch-ästhetischen Ausbildung.

Der Unterricht ist ganzheitlich ausgerichtet und bezieht sich in der thematischen Wahl auf die Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler und die daraus resultierenden Bedürfnisse der Gruppe. Dem Spielleiter obliegt es, mit den Schülerinnen und Schülern im Arbeitsprozess ein anspruchsvolles künstlerisch-ästhetisches Produkt zu entwickeln.

4.1 Didaktische Vorgehensweisen

Erfahrungsbezogen meint die subjektiven Schülererfahrungen, angeregt durch Themen ihrer Lebenswelt, zum Ausgangspunkt des Lernprozesses zu machen.

Problemorientiert meint die Beschäftigung der Schülerinnen und Schüler mit nicht routinemäßig lösbaren Aufgaben (Problemen). Diese können sowohl vom Spielleiter angeregt sein oder selbstgestellte aus der Erfahrungswelt der Lernenden sein.

Handlungsorientiert meint handelnde Auseinandersetzung mit der Problemstellung. Das heißt u. a. gedankliche Vorgänge praktisch, sinnlich-konkret und in der Situation handelnd umzusetzen.

Projektorientiert meint die handelnd lernende Bearbeitung eines konkreten Vorhabens mit dem Schwerpunkt der Selbstplanung, Selbstverantwortung und praktischen Verwirklichung durch die Lernenden. Das heißt u. a. die in der Arbeit entstandenen Einzelresultate sind zu einem künstlerisch-ästhetischen, sinnvollen Ganzen zusammenzufügen und zu präsentieren.

4.2 Bewertung und Beurteilung

Aus den besonderen Arbeitsweisen ergeben sich für die Bewertung folgende Überlegungen:

Zensuren sollten nicht im Vordergrund stehen. Vielmehr liegen die Schwerpunkte auf der Reflexion, mit den Fragen an die Vorführung

- Was habe ich gesehen?
- Wie verstehe ich das Gesehene?
- Welche Mittel führen zu dieser Wirkung?

Fremd- und Selbsteinschätzungen sollen unterstützend wirken und dazu führen, bei sich selbst Veränderungen zu spüren, den Mut zu finden, aus sich herauszugehen und sich etwas zuzutrauen. Freude am Lernzuwachs und Anerkennung für Geleistetes im Arbeitsprozess und in der öffentlichen Aufführung gehören zusammen.

Reflexionen, Selbst- und Fremdeinschätzungen gehen in den Bewertungsprozess mit ein. Die Schülerinnen und Schüler werden zur objektiven Bewertung befähigt, indem sie Kriterien selbst miterarbeiten und erproben.

Im *Darstellenden Spiel* werden Einzel- und Gruppenleistungen bewertet. Die Bewertungskriterien ergeben sich aus den vier Kompetenzbereichen und orientieren sich inhaltlich an den Bausteinen. Sie können sowohl in einer laufenden Kursarbeit als auch in Klassenarbeiten/Klausuren Anwendung finden und sowohl aus schriftlichen als auch aus spielpraktischen Aufgaben bestehen

5 Kurs- und Bausteinsystem

Der vorliegende Rahmenplan folgt einem Bausteinprinzip.

5.1 Übersicht über Kurse und Bausteine

Grundkurs	
A-Bausteine (Lerngegenstände und Darstellungsmittel)	B-Bausteine (Lernrichtungen)
<ul style="list-style-type: none"> – Körper – Körper und Raum – Körper und Körper – Körper und Objekt – Körper und Zeit – Atem, Stimme, Sprache – Geräusch, Klang, Musik – Kostüm – Maske 	<ul style="list-style-type: none"> – Entwickeln der Spielbereitschaft – Spielen für den täglichen Gebrauch – Ideenfindung – Szenenfindung – Reflexion und Arbeitskritik – Aufnehmen von Anregungen – Erkunden von Theater
Aufbaukurs	
C-Bausteine (Inszenierungsfähigkeiten)	D-Bausteine (Spielformen)
<ul style="list-style-type: none"> – Produzieren von Texten – Entwickeln dramaturgischer Fähigkeiten – Arbeit an Rolle und Figur – Gestalten von Bühne und Bühnenbild – Arbeit mit Licht, Ton, Technik – Aneignen von Theatertheorie – Regieführen 	<ul style="list-style-type: none"> – Spiel mit körpersprachlichen Elementen – Spiel mit musikalischen Elementen – Spiel mit figuralen Elementen – Spiel mit Text – Mediales Spiel
Spezialkurse	
<ul style="list-style-type: none"> – Pantomimentheater – Marionettentheater – Tanztheater – Film – Clownsspiel – Maskentheater 	<ul style="list-style-type: none"> – Kabarett – Musical – Theater in Landschaften und Architektur – Bildertheater – Kindertheater (Schüler für Kinder) – u. a.

5.2 Umgang mit den Bausteinen

Der Grundkurs, der Aufbaukurs und ein Spezialkurs bauen aufeinander auf und sind jeweils für mindestens ein Schuljahr konzipiert.

Im Grundkurs werden Grundlagen für das Spiel entwickelt. Elemente der A- und B-Bausteine des Grundkurses sind möglichst vielfältig und beliebig zu kombinieren. Sie bilden die Voraussetzung für den Aufbaukurs und sind daher obligatorisch. Im Aufbaukurs werden sie wieder aufgegriffen.

Grundkurs:

Beispiel 1: Kombination von A-Baustein *Körper* mit B-Baustein *Ideenfindung*

Beispiel 2: Kombination von A-Bausteinen *Kostüm* und *Maske* mit B-Bausteinen *Szenenfindung* und *Reflexion und Arbeitskritik*

Der Aufbaukurs zielt auf komplexere Spielformen. Die C- und D-Bausteine können kombiniert werden. Dabei sind die C-Bausteine obligatorisch; aus den D-Bausteinen kann ausgewählt werden. Die Ausrichtung auf Theaterformen der Spezialkurse ist bereits im Aufbaukurs denkbar und ebenso wie die Realisierung der Spezialkurse von den Interessen und Fähigkeiten der Spieler und der Lehrkräfte/Spielleiter sowie von den Möglichkeiten der Schule abhängig.

Aufbaukurs:

Beispiel: Kombination von C-Baustein *Entwicklung dramaturgischer Fähigkeiten* mit D-Baustein *Spiel mit figuralen Elementen*, Ausrichtung z. B. auf Schattentheater

Im Spezialkurs kann nach den Prinzipien des Aufbaukurses gearbeitet werden; eine bestimmte Theater- oder Spielform sollte dominieren.

Im Aufbaukurs kann und im Spezialkurs soll ein Produkt/Stück entstehen.

In allen drei Kursen ist auf die altersgemäße Anlage der Übungen zu achten. Jede Unterrichtsstunde bzw. -einheit sollte mit Lockerung und Erwärmung beginnen. Entsprechend dem angestrebten Ziel sind die einzelnen Übungen aufeinander abzustimmen. Die Kunst des Lehrers/Spielleiters besteht darin, die Bausteine auch über Wochen hinweg in kleinen Projekten miteinander zu verbinden. In Form von Straßentheater und anderen kleinen Formen, aus dem Arbeiten heraus und ausgehend von Themen, die die Schüler bewegen, können Kurzprojekte für die Pausen, auf dem Schulhof, in der Stadt u. a. entwickelt werden.

5.3 Grundkurs

A-Bausteine (Lerngegenstände und Darstellungsmittel)

- Spielerisches Erleben körpereigener Möglichkeiten noch ohne Mitteilungs- und Darstellungsabsicht **Körper**
- Erproben körpersprachlicher Mittel zur Realisierung von Mitteilungsabsichten
- Erproben alternativer körpersprachlicher Darstellungsweisen (Steigern, Verändern, Verfremden) durch: Ausprobieren von Körperhaltungen und Gangarten, von Tempowechsel, von Typisierungen, Erkunden der Wirkung von Pausen, Freeze, Wiederholungen, pantomimische Übungen, Darstellen von Stimmungen mit Hilfe des Körpers, Betonen einzelner Körperteile
- Erkunden und Ausnutzen des Spiel-Raums (Größe, Proportionen, Begrenzung, Akustik, Verhältnis Zuschauerbereich und Spielbereich) **Körper und Raum**
- Erkunden von Wirkungsmöglichkeiten im Raum und auf der Bühne (Gänge, Positionen von Einzelpersonen und Gruppen)
- Experimentieren mit raumverändernden Elementen (Licht, Ton, Farbe, Wort)
- Spielen im imaginären Raum
- Spielen in unterschiedlichen Räumen und Erkunden der veränderten Wirkung
- Erlernen von partnerbezogenem Handeln **Körper und Körper**
- Erkunden und Nutzen der Wirkung von Gruppierungen und Gruppenbewegungen
- "Abnehmen" von Körperreaktionen (Spiegeln, Führen, Figurenbiegen)
- Erproben von Kommunikationsmöglichkeiten mit nonverbalen Mitteln
- Arbeit an Dialogen
- Annehmen des Prinzips der Reduktion und Funktionalität (geeignet: z. B. Stäbe, Bälle, Tücher, Kisten) **Körper und Objekt**
- Erfragen und Erfühlen von Objekten (Form, Farbe, Material, Geruch)

- Nutzen von Objekten als Anregung zum Spiel
- Nutzen von Objekten als Mittel zum Stützen von Aussagen (Verdeutlichung, Steigerung)
- Erproben und Nutzen von Objekten in ihrer Funktion als Mitspieler, als Gegenspieler und in ihrem Assoziationscharakter

Körper und Zeit

- Schulen des Zeitgefühls
- Gliedern von Bewegungsabläufen
- Verändern des Spieltempos
- Kontrastieren von schnellen und langsamen Passagen in Wort und Bewegung
- Kontrastieren von Spiel- und Sprechtempo
- Einsetzen von Ruhephasen im Spiel
- Rhythmisieren von Spiel

Atem, Stimme, Sprache

- Übungen zur Atemlehre
- Übungen zur Verbesserung von Modulation und Artikulation (Lautorchester, Grammolo, Nonsens-Reden)
- Übungen zur Stützung und Kräftigung der Stimme (Lautübungen, Erproben von Resonanzräumen, Sprechen über Distanzen)
- Entwicklung der Sprechtechnik, Sprechmelodik, Zeitstruktur, Dynamik
- Übungen zum Variieren in Tonfall, Tonhöhe, Klangfärbung, Klangfülle
- Übungen zum Zusammenspiel von Wort und Bewegung

Geräusch, Klang, Musik

- Erfassen musikalischer Stimmungen, Lauschen
- Erfassen von Takt und Rhythmus, Umsetzen in Bewegungen
- Entwickeln von Bewegungsarten (Schrittfolgen, Gangarten) zur Musik, Wechsel in Tempo und Ausdruck
- Erforschen und Nutzen der Möglichkeiten von Geräusch, Klang, Musik zum Stützen, zum ironischen Brechen und zum grotesken Verfremden
- Entwickeln eigener Geräusch-, Klang- und Musikbeispiele mit einfachen Rhythmusinstrumenten, auch selbst gebauten

Kostüm

- Erkennen der Notwendigkeit und Chance der Reduktion im *Darstellenden Spiel* an der Schule (geeignet: z. B. schwarze Kleidung, alte Kleidungsstücke, Wegwerfmaterialien, Stoffe)
- Entwickeln des Kostüms im ästhetischen Zusammenwirken mit Bühnenbild und Beleuchtung
- Entwickeln des Kostüms der Konzeption entsprechend
- Beachten des Zusammenhangs zwischen Material, Farbe, Form und Charakter des Kostüms
- Erproben von Möglichkeiten, mit dem Kostüm zu spielen (Grundschnitte und Beiwerk)
- Erkunden möglicher Funktionen des Kostüms wie Andeuten, Unterstreichen, Verschleiern, Verfremden
- Erproben von Möglichkeiten, im Kostüm zu spielen (vom Kostüm zur Rolle, von der Rolle zum Kostüm)

Maske

- Herstellen verschiedener Maskenarten wie Schmink- und Hohlformmasken (Halb- und Ganzmasken) und Maskentypen (neutral, expressiv, typisierend, formal)
- Erproben der Wirkung von Masken (auf die eigene Spielweise, auf die Zuschauer)

- Erfahren der spezifischen Forderungen des Maskenspiels (Großräumigkeit und Klarheit der Bewegungen)
- Erproben von Wegen zum Spiel mit der Maske (Entwicklung des Spielers zur Maske hin, Entwicklung der Spielidee von der Maske her)

B-Bausteine (Lernrichtungen)

- Entwickeln aller Sinne und eines Sinngedächtnisses
 - Schulen des Wahrnehmens, des Fühlens, des Denkens, des Tuns
 - Abbauen der Hemmungen des einzelnen Spielers
 - Lockern und Sich-Bewusstwerden des Körpers
 - Kontakt aufnehmen zu anderen Spielern
 - Lösen von Verkrampfungen in der Gruppe
 - Vorbereiten und Einleiten von Spiel bestimmten Inhalts
 - Entwickeln von Spielfreude und Lust am Entdecken
 - Sensibilisieren der Spieler füreinander und für theatrale Spielmittel und -formen
- Entwickeln der Spielbereitschaft**
- Zur Geselligkeit
 - Erlernen eines freundlichen Miteinanders und von Geselligkeit durch Spiele, die sicher machen, die Reden oder Zuhören aktivieren, die Botschaften mit Mimik, Gestik, Körperhaltung und Bewegung übermitteln
 - Erfinden und Verändern von Spielen und Spielregeln
 - Zum Lernen
 - Lernen durch Handeln, Spiel
 - Anwenden von Techniken des Visualisierens zum Gedächtnistraining
 - Anwenden von Bewegungsmustern zum Aktivieren der rechten und linken Gehirnhälften
 - Im Rollenspiel

Kennenlernen von Rollenspiel, um Probleme vorzustellen und/oder zu lösen, um Rollenverhalten den jeweiligen Situationen anzupassen, um Handlungskataloge für bestimmte Situationen zu entwickeln, um sich in Partner hineinversetzen zu können, um unbekannte Situationen zu erfahren und bekannte zu reflektieren
 - Zum Entspannen

Erfahren von Entspannungsmöglichkeiten, um bewusst leben zu lernen und um Besinnung für sich selbst zu ermöglichen (Pausen einlegen – Abgeben, Loslassen – Aufnehmen, Erneuern)
 - Zur Selbsterfahrung

Schulen der Körperwahrnehmung (Stimme, Energie, Empfindungspotential – Erfahren oder Überschreiten von Grenzen)
- Spielen für den täglichen Gebrauch**
- Kombinieren verschiedener Elemente der A-Bausteine

Körper und Raum – Maske und Raum – Requisit und Musik u. a.
 - Erfinden von Handlungen aus den Übungen zur Entwicklung der Spielfähigkeit
 - Entspannung
 - Sensibilisierung
 - Interaktion u. a.
 - Erspielen über
 - Improvisation mit einschränkenden Vorgaben
 - Konzentration auf bestimmte Sinne mit Reduzierung der anderen
 - Finden einer Gestaltungsidee durch Reduktion von Requisiten
 - Bühnenbild, Sprache, Musik u. a. in einer Spielhandlung
 - Bewusstes Schaffen und Nutzen von Zufällen, Körperhaltungen, Textfragmenten, Personenkonstellationen, Musikeinspielungen u. a.
- Ideenfindung**

- Sammeln von Material: brainstorming, brainwriting
 - aus persönlichem Speicher (Beobachtung, Erinnerung, Traum)
 - aus "objektivem" Speicher (Zeitung, Film, Museum, Tonband, Archiv u. a.)
- Nutzen von Texten: Anregungen durch Textangebote (Kombination von Texten und Textsorten, Textexperimente, Textproduktion über Reizwörter, Assoziationsketten, Cluster u. a.)
- Übertragen und Übersetzen von Prinzipien aus Natur und Technik auf das Spiel (Bionik, Synektik), von Wort in Musik, Musik in Worte, Bewegung in Musik u. a.

Szenenfindung

- Improvisation
 - Reagieren auf mögliche Vorgaben: Thema, Tableau, Requisit, Kostüm, Musik, Geräusche
 - Verhältnis zwischen Personen, Spielfiguren, Eigenschaften, Spielort, Stimmung, Ausgangssituation, Zielsituation, Problem, Stoff, Motiv, Zeit oder Epoche
 - Verbinden unterschiedlicher Elemente (unterschiedliche Biographien, ein Text – verschiedene Räume, eine Szene – verschiedene Musikbeispiele)
 - Einhalten von Improvisationsregeln
- Kreatives Schreiben
 - Kennenlernen und Nutzen von Techniken und Methoden des Kreativen Schreibens (Methoden der Themenfindung, Schreibstimuli, Schreibtechniken)
 - Schreiben von Textsequenzen und Texten (Adaption nicht-dramatischer Texte, Schreiben dramatischer Texte, Festhalten von Improvisiertem)

Reflexion und Arbeitskritik

- Erproben von Möglichkeiten des Reflektierens
 - Spieler äußern sich selbst zum eigenen Handeln, zum Miteinander in der Gruppe, zur eigenen Befindlichkeit (in der Rolle), zur Herangehensweise usw.
 - Zuschauer reflektieren nach Stufentechnik (Wahrnehmen, Gefühle äußern, Einfälle sammeln, Deuten)
 - Vergleichen von Varianten durch die Frage "Was war anders?" (nicht durch die Frage "Was war besser oder schlechter?")
 - Nutzen von Videoaufnahmen zur Reflexion

Aufnehmen von Anregungen

- aus verschiedenen Kulturen
- aus europäischen und außereuropäischen Traditionen im heutigen Theater
- aus verschiedenen Genren und Künsten

Erkunden von Theater

- Beobachten, Begleiten von Probenarbeiten
- Besuchen von Theateraufführungen
- Kennenlernen des Theaters hinter den Kulissen
- Erfahren, Reflektieren, Analysieren der Wirkungsmechanismen von Theater und verschiedenen Theater- und Spielformen

5.4 Aufbaukurs

C-Bausteine (Inszenierungsfähigkeiten)

Produzieren von Texten

Schaffen verschiedener Textvorlagen durch Textproduktion vor, im und nach dem Spiel, allein oder in der Gruppe, unter Mithilfe von Zuschauern, durch Formen von Animationstheater

- Bearbeiten dramatischer Vorlagen
 - Personenkonstellation, Konflikte, Sprache, Zeit, Spielformen u. a. verändern
 - in praktischer Arbeit erproben

- eigene Interpretation und Probleme einbringen
- textliche Angebote von Zuschauern einplanen
- Erarbeiten verschiedener Textsorten
 - über Dokumentarisches, Traumhaftes, Fiktives, Klärendes, Gemeinsamkeit stiftendes Schreiben
 - mit Methoden des Kreativen Schreibens
- Bearbeiten, Umwandeln, Kombinieren von Textsortenvorlagen
 - mit der Kombination von Sachtext und literarischem Text, von Textteilen, von Erzähler und Spiel u. a. experimentieren
 - Prosa dialogisieren
- Improvisationen nachträglich mit Text versehen
 - zu körperorientierten, musikalischen Improvisationen, Dialogen mit Zahlen und Nonsense einen Text finden
- Finden von Texten aus Improvisationsübungen heraus
 - Handlungskette
 - Synchronszene
 - Gefühlskreuz u. a.
- Gestalten von Programmheften

Entwickeln einer Konzeption für Aufführung und Spiel durch Auswählen und Bearbeiten von Material einer gewählten Spiel- bzw. Theaterform

**Entwickeln
dramatur-
gischer Fähig-
keiten**

- Text(e), Figuren, Motive interpretieren
- das Bühnengeschehen strukturieren
 - Dreh- und Kippmomente der Handlung festlegen
 - Spannungsverlauf entwickeln
 - Spielorte, Zeiten der Handlung für die Aussageabsicht finden
 - Texte, Spielabschnitte kürzen, erweitern, verändern
- Figuren und Vorgänge erarbeiten und interpretieren
- Hintergrundwissen erarbeiten, Materialsammlung anlegen
- Begleitmaterial inhaltlich gestalten

– Erarbeiten der kennzeichnenden Bedingungen von Rolle und Figur (Biographie, Typ, Charakter, Motorik, äußere Situation, Interessen und Stellung im Stück, Handlungsabsichten, Konflikte mit anderen Personen) entsprechend der Regiekonzeption

**Arbeit an Rolle
und Figur**

- Annähern an Rolle und Figur durch:
 - Improvisation, Interview, Befragung, Schreiben einer Biographie
 - Handeln in unterschiedlichen Situationen, mit unterschiedlichen Mitspielern
- Erproben der Wirkung von Bühne und Bühnenbild im Sinne einer Regiekonzeption
- Entwickeln des Bühnenbildes im ästhetischen Zusammenwirken mit Kostüm und Beleuchtung
- Bühnenformen (Arena-, Simultan-, Buden-, Guckkasten-, Raumbühne, alternative Spielräume)
- Bühnenbilder (mit illustrierender, kommentierender, verfremdender, allegorischer Wirkung)

**Gestalten von
Bühne und
Bühnenbild**

– Erkennen der Funktion der nutzbaren technischen Ausstattung als spezifische ästhetische Mittel (Erzeugen von Stimmungen und Atmosphäre, Charakterisieren, Stilisieren, Verfremden, Raum schaffen u. a.)

**Arbeit mit
Licht, Ton,
Technik**

- Bewusstes Einsetzen innerhalb einer Regiekonzeption
 - Licht (Helligkeit, Lichtverteilung, Farbe, Projektion, Lichtwechsel)

- Ton (Lautstärke, Tempo, Rhythmus)
- Technik (Scheinwerfer, Diaprojektor, Overheadprojektor, UV-Licht, Computer u. a.)

Aneignen von Theatertheorie

- Bewusstes Wahrnehmen des Theaters der Gegenwart
 - Rolle des Theaters in der Gesellschaft und im konkreten Umfeld
 - Theateransätze des 20. Jh. (STANISLAWSKI, BRECHT, ARTAUD, CRAIG, BOAL, STRASBERG, GROTOWSKI, ...)
 - Rolle des Darstellenden Spiels in der Schule
- Erwerben theatertheoretischer Grundlagen
 - Formen des Dramas (offen, geschlossen, Nummernfolgen)
 - epische und dramatische Elemente
 - Aufbau von Dramen und Szenen
 - Ausdrucksmittel des Theaters (Musik, Licht, Kostüm, Choreographie u. a.)
 - Spiel- und Theaterformen
 - Verhältnis zwischen Spieler und Publikum
 - Einfluss anderer Kulturen auf das Theater
 - Theater in anderen Kulturen
- Vertrautmachen mit ausgewählten theaterhistorischen Aspekten
 - Entwicklung des Theaters (seine Wurzeln, Entwicklungsphasen)
 - Aufführungstraditionen (Festspiele, Programmgestaltung u. a.)
 - Rezeptionsgeschichte ausgewählter Stücke
 - Entwicklung von Bühnenformen (antike Bühne, Wanderbühne, Guckkastenbühne u. a.)
- Einsicht nehmen in den Theaterbetrieb und dessen Organisation
 - Berufe am Theater
 - Bühnentechnik und ihre Möglichkeiten und Grenzen
 - Spielplanerarbeitung und Inszenierungskonzeptionen
 - Finanzierungsfragen
 - Probenplanung
 - Öffentlichkeitsarbeit/Herstellen von Plakaten, Programmheften

Regieführen

- Umsetzen der dramaturgischen Konzeption zu einem ästhetischen Ganzen
 - Texte, Figuren, Rollen und Motive praktisch erarbeiten
 - persönliche, räumliche und technische Spielmöglichkeiten berücksichtigen und nutzen
 - Darsteller auswählen und anleiten, anregen, sich von diesen anregen lassen
 - künstlerische Mittel auswählen und koordinieren

D-Bausteine (Spielformen)

Spiel mit körpersprachlichen Elementen

- vorwiegend nichtsprachliche Darstellung mit besonderer Rolle von Musik, Schminke, Maske, Licht, Bühnenbild, Kostüm
- Erproben von vorbereitendem, körpersprachlichem Spiel
 - Interaktionsübungen
 - Gruppenübungen (Spiel mit Positionen u. a.)
 - Bau von Standbildern, Wirkung von slow motion, freeze und Beschleunigung
 - Tanzen (klassische, moderne Tänze und Folkloreformen, Tänze unterschiedlicher Stilepochen und Völker)
 - Erproben von körpersprachlichem Spiel als Element oder bestimmende Form einer Inszenierung
 - Pantomime (Darstellungsbereiche: imaginärer Gegenstand, imaginärer Raum, imaginäre Kraft, imaginäre Person)
 - Menschenschattenspiel

- Maskenspiel
- Clownsspiel
- Tanztheater (einfache Schrittkombinationen, Modern- und Jazz-Dance-Elemente, Umsetzung von Musik in Bewegung, thematische Improvisation, Contactimprovisation)
- Fuß- und Handtheater

Darstellung mit eingespielter oder selbstgemachter Musik mit ORFFschem Instrumentarium, herkömmlichen Musikinstrumenten, Chor, Sologesang, Orchester, Band in Verbindung mit körperorientierten Spielformen

Spiel mit musikalischen Elementen

- Erproben von Spiel mit Geräusch, Klang, Musik
 - Bewegungen nach Musik
 - Improvisationen nach Musik
 - als verbindendes Element von Szenen
 - zur Untermalung einer Handlung, Stimmung
 - als Symbol für Rollenfiguren
 - zur Verfremdung von Handlungen, Figuren, Situationen
- Erproben von musikalischem Spiel als Element oder bestimmende Form einer Inszenierung
 - Musiktheater
 - Musik in Kabarett, Revue, Varieté

Ausgangspunkt des figuralen Spiels ist die Spielfigur: Puppe, Schattenfigur, Maske, Spielobjekt, Marionette, Hand, Fuß, u. a.

Spiel mit figuralen Elementen

Charakter und Aussage der Figuren sind durch Größe, Form, Mechanismus bestimmt, Darstellung von Irrationalem, Phantastischem, Nicht-Fassbarem, Traumhaftem

- Selbstbauen der Figuren
- Erproben des figuralen Spiels als Element oder bestimmende Form einer Inszenierung
 - Maskenspiel (Phantasiewesen, griechischer Chor, Commedia dell'arte, Clownsspiel, Pantomime)
 - Schattenspiel (Menschen- und Figurenschattenspiel, gemischte Formen)
 - Marionettenspiel
 - Puppentheater
 - Schwarzes Theater

Sprachliche Darstellung, verbunden mit körperorientiertem, figuralem, musikalischem Spiel, kann als Element oder bestimmende Form einer Inszenierung in naturalistischer, abstrakter, absurder, gemischter Form u. a. zu Szenenfolge, Performance, Collage, zum Stück führen

Spiel mit Text

- Spiel nach Textvorlagen
- Spiel nach selbstgeschriebenen Texten
- Spiel mit freien Textimprovisationen
- Lesebühne

über Medien vermittelte Darstellung

Mediales Spiel

- Erproben von medialem Spiel als Element oder bestimmende Form der Inszenierung
 - Film, Video aufnehmen (von Theaterszenen, Schattenspiel, Improvisationen u. a.)
 - Film, Video, Trickfilm drehen (nach eigenem oder fremdem Drehbuch)
 - Hörspiel erarbeiten
 - Mischformen mit neuen Medien erproben

6 Integration des *Darstellenden Spiels* in die Grundschule und in den Fachunterricht der weiterführenden Schularten

6.1 Integration in die Grundschule

Auftrag der Schule ist es, den Schülerinnen und Schülern optimale Bedingungen zu schaffen, damit sie ihre Wahrnehmungs- und Gestaltungsfähigkeit sowie ihre Kreativität entdecken und weiterentwickeln können. Dem Spiel als eine kindgerechte Bildungsgrundform kommt in der Grundschule eine wesentliche Bedeutung zu. Freude und Spaß am gemeinsamen Lernen sollte deshalb im Mittelpunkt der pädagogischen Arbeit stehen. Insbesondere in der Vorschule und weiterführend in den ersten Schuljahren müssen Grundlagen wie aus eigenem Antrieb, aus eigener Neugierde, aus sich selbst heraus lernen zu wollen für die Kinder positiv erfahrbar gemacht werden.

Spielen und Sich-Bewegen sind elementare kindliche Bedürfnisse. Als positive Lebensäußerungen fördern sie Gesundheit und Wohlbefinden. Sie unterstützen die psychomotorische, emotionale und soziale Entwicklung und tragen zur Ausbildung kognitiver Strukturen bei.

Vor allem in der Schulanfangsphase brauchen Kinder häufige Spiel- und Bewegungszeiten als integrative Bestandteile des Unterrichts.

Mit zunehmendem Alter sollten Spiel und Bewegung stärker mit den Unterrichtsinhalten verbunden werden. Spielen bedeutet zugleich Lernen. Es gibt Impulse, bereitet auf Zusammenarbeit vor, baut Spannungen und Fremdheit ab, hilft Konflikte zu bewältigen und Gegensätze zu mildern, ist Kommunikations- und Sprech Anlass und fördert das selbstständige Lernen.

Im Vordergrund des *Darstellenden Spiels* steht der spielerische Umgang mit den Elementen des Theaters. Aufgabe der Lehrer/Spielleiter ist es, Arrangements zu schaffen, die den ganzheitlichen Lernprozess, in dem individuelle, soziale, gestalterische und sachbezogene Ziele zugleich angestrebt werden, begünstigen.

Mit sich umgehen lernen, mit anderen umgehen lernen, darstellen lernen, Sachwissen erspielen bestimmen immer die Tätigkeit des szenischen Spiels. Die Schwerpunkte verschieben sich, je nachdem, ob das *Darstellende Spiel* im Klassenverband den Unterricht rhythmisieren oder die Gruppenfindung unterstützen soll, ob mit den Mitteln des *Darstellenden Spiels* Sachwissen erworben oder eine Aufführung vor einem Publikum erarbeitet werden soll.

Das *Darstellende Spiel* eröffnet in der Grundschule Möglichkeiten für

- die Rhythmisierung des Unterrichtstages durch Bewegungseinheiten,
- jahrgangsstufen-übergreifendes Arbeiten, z. B. in gemeinsamen Projekten für die Vorschule und die Jahrgangsstufe 1 oder andere Jahrgangsstufen,
- fächerverbindenden Unterricht mit Beiträgen aus dem jeweiligen Fachunterricht, z. B. Musik, Sport, Deutsch, Sachunterricht, Kunst und Werken (Musik, Körper, Sprache und Bühnenbild vereint in einem gemeinsamen Theaterstück),
- fachübergreifendes Arbeiten – das Spiel als Unterrichtsmethode in allen Fächern (Verbindung von sinnlich-körperlichem Erleben mit kreativem Gestalten und sozialem und kognitivem Lernen),
- speziell ein Fach unterstützende Methoden, z. B. sind für das Fach Deutsch deutliche Bezüge zwischen den Aufgabenbereichen *Sprechen und Zuhören* sowie *Lesen – Mit Texten und Medien umgehen*, aber auch *Schreiben – Texte verfassen* im Rahmenplan Deutsch der Grundschule¹ und den Bausteinen des Rah-

¹ s. Rahmenplan Deutsch der Grundschule in M-V von 2004

menplans *Darstellendes Spiel* erkennbar (Beispiele: Leseinteresse entwickeln über musisch-ästhetische Ausdrucksformen, Sprechansätze kennen und nutzen mit Erzählspiel, Rollenspiel, Puppenspiel, Schattenspiel u. a.),

- einen eigenständigen Fachunterricht *Darstellendes Spiel* (Ersatz für Religion/Philosophieren mit Kindern) oder als ein reines *Darstellendes Spiel*-Projekt,
- eine Arbeitsgemeinschaft, z. B. in der vollen Halbtagschule für ein halbes Jahr als ein Angebot neben Kunst und Musik.

Mit einem solchen Unterricht werden die Schülerinnen und Schüler bewusst und aktiv an den Unterrichtsinhalten sowie an der Unterrichtsgestaltung beteiligt und der Unterrichtsalltag wird abwechslungsreich durch Methodenvielfalt gestaltet. Entdeckendes und kreatives Lernen können insbesondere durch die Methoden des *Darstellenden Spiels* realisiert werden.

6.2 Integration in das Fach Deutsch der weiterführenden Schularten

Methoden des *Darstellenden Spiels* unterstützen im Deutschunterricht die Entwicklung der Sach-, Methoden-, Selbst- und Sozialkompetenzen und damit die ganzheitliche Persönlichkeitsentwicklung der Schülerinnen und Schüler im besonderen Maße; einerseits durch seine Ausrichtung auf das handlungsorientierte Lernen, andererseits durch seine Ausrichtung sowohl auf den Lernprozess (Produzieren) als auch auf das Ergebnis (Produkt).

Das *Darstellende Spiel* findet sich im Deutschunterricht direkt als Lerngegenstand wieder, wenn es um das Drama, die Theaterentwicklung, um die Kommunikation und die Rhetorik geht. Ebenso kann es in alle Teilbereiche des Deutschunterrichts integriert werden und hat einen besonderen Stellenwert bei der Entwicklung der Lesekompetenz und bei der Textarbeit.

Weiter unterstützt *Darstellendes Spiel* das historische Verstehen und die Interpretation literarischer Werke. Es bietet eine nicht verzichtbare Vielfalt an methodischem Potential mit Rollenspiel, Standbildarbeit, kreativem Schreiben, Körpersprache, aber auch mit Tanz, Rhythmus, Schattenspiel, Maskenbau und Maskenspiel.

Methoden des *Darstellenden Spiels* sollten sowohl bei der Erarbeitung von Lerninhalten als auch bei der Festigung eingesetzt werden.

6.3 Integration in andere Fächer der weiterführenden Schularten

Das *Darstellende Spiel* fördert und fordert die Schülerinnen und Schüler in ihrer Entwicklung als Persönlichkeit, indem es Raum für spontanes, originelles, selbstständiges Handeln bietet. Es fordert zum Problemlösen auf, fördert in diesem Zusammenhang insbesondere auch die Entwicklung kognitiver und affektiver Fähigkeiten. *Darstellendes Spiel* kann in besonderem Maße helfen, mit Konflikten umzugehen und Sensibilität zu entfalten.

In der Zusammenarbeit mit anderen Fächern, beispielsweise mit den Fächern Kunst, Musik und Sport, wirkt *Darstellendes Spiel* in gemeinschaftlichen Projekten **fächerverbindend**. Dabei erfüllt es immer auch Ziele der einzelnen Fächer/Lernbereiche: des Sports im körperlich-gestischen Ausdruck, des Kunstunterrichts in der Gestaltung von Kulissen, von Kostümen und Requisiten, von Masken, Handpuppen und Spielfiguren, des Musikunterrichts durch Tanz und Liedelemente.

Fachübergreifender Unterricht findet statt, wenn das *Darstellende Spiel* als Unterrichtsmethode zur Aneignung fachspezifischer Lernaufgaben angewandt wird. Das **Methodenpotential** des *Darstellenden Spiels* ist von besonderer Bedeutung bei der Integration in andere Fächer, da auf dieser Grundlage von den Schülerinnen und Schülern selbst erarbeitete, kreative und damit ungewöhnliche Lösungen geschaffen werden können.

Damit leistet *Darstellendes Spiel* einen spezifischen und entscheidenden Beitrag für die Fachinhalte verschiedener anderer Fächer. Es fördert

- die Ausbildung von Wahrnehmung,
- die Entwicklung der Lesekompetenz,
- das Erlernen von Methoden zur Gesprächsführung, Konfliktlösung und Kommunikation,
- die Verbildlichung und Abstraktion,
- die Aneignung von Lerninhalten durch Spielformen wie Rollenspiele, Demokratieübungen, Unsichtbares Theater, Improvisationsübungen,
- durch Selbsterfahrung die Erweiterung der Selbstkompetenz,
- die Entwicklung eines auf die Persönlichkeitsstruktur abgestimmten Lernsystems,
- rhetorische Fähigkeiten,
- den Zugang zu Metaphern und Gleichnissen,
- selbstständige und Teamarbeit,
- das Trainieren von Gedächtnisleistungen und
- das bewusste Einsetzen von Entspannungstechniken.

In jedem Unterrichtsfach gibt es Inhalte und Themen, die mit den Methoden des *Darstellenden Spiels* wirksam zu bearbeiten sind.

Wird im Fachunterricht oder fachübergreifend bzw. fächerverbindend mit dem methodischen Werkzeug *Darstellendes Spiel* ein Sachthema bearbeitet, liegt der Schwerpunkt auf den Inhalten, die in der als lustvoll empfundenen ästhetischen Gestaltung bearbeitet werden.

Sachbezogene Ziele können dabei sein: Begreifen von Sachverhalten über das spielende Handeln, Erkennen von Vorgängen sozialer, naturwissenschaftlich-mathematischer, auch religiöser Art und Erfassen von deren Komplexität. Daraus abgeleitet wird unterschieden zwischen kunstspezifisch-ästhetischen Fähigkeiten des *Darstellendes Spiels* und der Sachkompetenz des Fachunterrichts.

In den Fremdsprachen werden Sprachhemmungen und Sprachbarrieren aufgebrochen, Wortschatz erkundet, Freude am Sprechen erlebt und wie auch im Deutschunterricht Ganzschriften über verschiedene Kanäle erschlossen.

Wenn es gilt, auf die Lebensumwelt gestaltend einzuwirken, sind besonders die Fächer Geschichte, Sozialkunde, Religion, Philosophie angesprochen.

Spielen bedeutet Entspannung, Freude am Ausprobieren verschiedener Rollen, aber auch Bindung an ein Thema, an Vorgaben, an die Gruppe. Die Schülerinnen und Schüler entwickeln ihre soziale Kompetenz, indem sie einander helfen, aufeinander zugehen, sich gegenseitig zuhören, still sein können, Rücksicht nehmen, Kritik ertragen, kritisieren ohne zu verletzen. *Darstellendes Spiel* trägt somit wesentlich zur Erfüllung der Ziele des sozialen Lernens bei.