

Theater-AG für Klasse 5/6

Beitrag von „wolkenstein“ vom 13. Februar 2005 13:37

Hallo Snoopy,

hab zwar bislang nur mit den Großen gearbeitet, aber da "funzt" das "Selbst-ein-Stück-entwickeln" auch deutlich mehr als das "was nachspielen". Bei [Learnline/ Tehaterwerkstatt](#) findest du die Einführung ins Fach Literatur/ Theater, davon lässt sich einiges für die Kleinen als Übungen adaptieren. Ungeordnet fällt mir als Basis für die Entwicklung von Stücken noch ein:

- Zeitraum bis zur geplanten Aufführung klar gliedern in Phase zum Erforschen des Bühnenraumes (mit Geh-/ Sprech-/ Improvisationsübungen), Phase zur Entwicklung des Stücks (nur noch Aufwärmübungen, dann wird in Kleingruppen an Szenen geprobt, die Ergebnisse werden vorgestellt, das Material wird gesammelt und die besten Sachen ins Stück aufgenommen), Probenphase mit dem festgelegten Stück.
- Ein "Zwischenmodell" zwischen dem eigenen Stück und dem Nachspielen eines anderen ist die Inszenierung einer vorgegebenen Geschichte, z.B. eines Märchens. In meiner Schule wurde das Märchen in Einzelaspekte zerlegt und aktualisiert (Was heißt das wohl heute, eine "Prinzessin"/ ein "Prinz" zu sein? Wie würden Eltern ihrem Kind heute sagen, dass es heiraten soll usw.), die einzelnen Aspekte dann in Gruppenarbeit entwickelt und zusammengefügt - wird eine tolle Inszenierung.
- NerDs Idee mit der Schulparodie find ich auch klasse, und das könnte man auch gut so "aspekthaft" bearbeiten. Wichtig sind Improvisationsübungen und halt die Einführung in theatralische Effekte wie Synchronszenen - immer wieder die SuS gruppenweise gucken lassen, wie was wirkt, dann fällt ihnen schon einiges ein.
- Kurz vor der Aufführung müsst ihr euch wahrscheinlich öfter treffen, aber zur Erarbeitung kommt man mit einmal die Woche schon hin. Wichtig ist halt das Unterteilen in kleine Häppchen, und dann kann man auch "Hausaufgaben" mitgeben (z.B. sie sollen sich überlegen, wie man besonders überzeugend eine Entschuldigung für vergessene Hausaufgaben vorbringen kann).

Viel Erfolg,

w.