

Theaterimpulse im Rahmen des Stufentreffens der Kindergärten und Unterstufen (Zyklus 1) in Stein (AR)

Donnerstag, 1. November 2018, Skript

Workshopbezeichnung / Titel Veranstaltung:

„JA! UND...!“ - auf der Bühne, in der Schule, wie auch im Leben
Theater als Methode die überfachlichen Kompetenzen zu fördern

Inhalte / Beschreibung:

„Deine Phantasie ist nicht impotent, solange du nicht tot bist; du bist nur eingefroren. Schalte den verneinenden Intellekt aus, und heisse das Unbewusste als Freund willkommen: Es wird dich an Orte führen, die du dir nicht hast träumen lassen, und es wird Dinge hervorbringen, die „origineller“ sind als alles, was du erreichen könntest, wenn du Originalität anstrebst.“

So beschreibt Irving Wardle die Arbeit von Keith Johnstone, einem Meister der Szenischen Improvisation unserer Zeit.

Ganz in diesem Sinne werden wir uns spielend erleben. GENIAL werden wir nicht sein. Ziel ist es einzig, eine hohe Präsenz zu erreichen und dabei versuchen, der Schere im Kopf ein Schnippchen zu schlagen und uns so spielerisch mit den überfachlichen Kompetenzen zu befassen. THEATER ist eine wunderbare Methode, diese im Unterricht niederschwellig und bewegt zu fördern.

Im einem Impulsreferat vor der Mittagspause bringen wir den Teilnehmerinnen und Teilnehmern unsere Haltung zu Theater näher. Wir erzählen von unseren persönlichen Erfahrungen in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen, zeigen Einblicke in unser Schaffen und bauen eine Brücke zum Lehrplan 21. Aufgelockert und angereichert wird das Impulsreferat durch szenische Kurzinterventionen mit den IMPROTAGONISTEN, einer Improtheatergruppe aus dem Talkessel Schwyz.

Am Nachmittag kann man sich in drei Theaterworkshops selber spielerisch erleben und zwei Handvoll Theaterspiele für die eigene Schulstube ausprobieren und vertiefen.

Einige Angaben zu den Leitenden und den Performenden:

Workshop 1:

Annette Windlin, Luzern // Theaterpädagogin, Regisseurin und Schauspielerin - Dozentin an der Pädagogischen Hochschule Schwyz / Fachstelle Theaterpädagogik der PHSZ
www.annettewindlin.ch

Workshop 2:

Madlen Arnold, Altdorf // Theaterpädagogin, Schauspielerin, Figurenspielerin - Ensemblemitglied von HAND IN GLÜCK im Stück: „Wie Kater Zorbas der kleinen Möwe das Fliegen beibrachte“

Workshop 3:

Matteo Schenardi, Altdorf // Theaterpädagoge, Schauspieler und Theatermusiker - Dozent an der Pädagogischen Hochschule Schwyz / Fachstelle Theaterpädagogik der PHSZ

Impulszenen zum Referat / Lehrplan 21:

Improtagonisten - Die Improtagonisten (Petra Zurfluh, Megan Togan, Micha Suter, Dario de Giorgi) begeistern mit ihrem spontanen Improvisationstheater. Regelmässig spielen sie Improshows oder Theatersportduelle an öffentlichen und privaten Veranstaltungen. Im Rahmen der Einführung des Lehrplan 21 in der Zentralschweiz wurden im Auftrag der Fachstelle Theaterpädagogik Impulsszenen zum Lehrplan 21 entwickelt, mit welchen sie Fachtagungen bereichern.

<https://www.avantt.ch>

Referat:

Annette Windlin und Matteo Schenardi

Input Referat (Annette und Matteo) / Improtagonisten (Szenen Inputs zum LP 21):

10.45 - 12.00 (12.15) Uhr

Essen/Mittagspause:

12.15 - 13.30 Uhr // Räume aufteilen

Workshops, 120 Minuten (jeder Workshop wird nur 1x durchgeführt) - Zielgruppe: Kigalehrpersonen bis 2.Klasslehrpersonen:

13.45 - 15.45 Uhr

PROGRAMM:**Begrüssung und Gedanken zu IMPROVISATION, SPIEL und SPIELALTER**

„Deine Phantasie ist nicht impotent, solange du nicht tot bist; du bist nur eingefroren. Schalte den verneinenden Intellekt aus, und heisse das Unbewusste als Freund willkommen: Es wird dich an Orte führen, die du dir nicht hast träumen lassen, und es wird Dinge hervorbringen, die „origineller“ sind als alles, was du erreichen könntest, wenn du Originalität anstrebst.“

(So beschreibt Irving Wardle Keith Johnstones Arbeit.)

Gedanken zu eurer Stufe:

Mein persönlicher Theaterbegriff?

Meine Erwartungshaltung? Aber: Kinder im 1. Zyklus (1. Spielalter: Siehe Theorie im Anhang) spielen aus ihrem inneren Erleben. Erlebnisse ermöglichen ist zentral.

Ihr Empfinden ist im Aussen noch nicht differenziert decodierbar. Innerlich erleben sie Welten. Diese innere Schöpferkraft, diesem Ausdrucksspiel aus dem Erleben wollen wir Raum geben und darauf vertrauen, dass Erleben, innere Bilder und somit Bildung stattfinden, auch wenn dies im Aussen noch nicht offensichtlich erkennbar ist.

Die Fähigkeit zu SPIELEN ist KOMPETENZ!

SICH SPIELEND ERLEBEN! IST ZENTRAL. Spiel schafft und ist KOMPETENZ!

Dazu: HOMO LUDENS (Friedrich Schiller):

Der **Homo ludens** [['homo: 'lu:de:ns\]](#) ([lateinisch](#) *homō lūdēns*, dt. der spielende Mensch) ist ein Erklärungsmodell, wonach der Mensch seine Fähigkeiten vor allem über das [Spiel](#) entwickelt^[1].

Der Mensch entdeckt im Spiel seine individuellen Eigenschaften und wird über die dabei gemachten Erfahrungen zu der in ihm angelegten Persönlichkeit. Spielen wird dabei

mit Handlungsfreiheit gleichgesetzt. Es setzt eigenes Denken voraus. Das Modell besagt: „Der Mensch braucht das Spiel als elementare Form der Sinn-Findung.“^[2]

Friedrich Schiller hob in seinen Briefen Über die ästhetische Erziehung des Menschen die Bedeutung des Spielens hervor und sprach sich gegen die Spezialisierung und Mechanisierung der Lebensabläufe aus. Nach Schiller ist das Spiel eine menschliche Leistung, die allein in der Lage ist, die Ganzheitlichkeit der menschlichen Fähigkeiten hervorzubringen. Schiller prägte auch die berühmt gewordene Sentenz: „Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, **und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.**“
(https://de.wikipedia.org/wiki/Homo_ludens)

ACHTUNG: ERWARTUNGSHALTUNG «äs isch ja nüd...mä gseht ja nüd»

TP Arbeit auf der Stufe Zyklus 1 will innere Anlagen schaffen, wecken und stimulieren! Auf das innere Erleben vertrauen. Imagination ankurbeln. Die Imaginationsfähigkeit steht am Anfang eines jeden Schöpferprozesses. Fantasie, Gedanken, Worte, Handeln, Fantasie, Gedanken, Worte, Handeln, Fantasie...! Ein ewiger Kreis.

Spiel-Beispiele aus unserer eigenen Biographie: «Zirkuserlebnis»(Matteo), «Das knurrenden Kind»(Matteo), «Das nicht enden wollende Kind»(Madlen). «Die Ziegen und ihre Namen»(Madlen), «Buffi und co.» (Annette)

Wichtige Improvisationsregeln

(Können auch für das Spiel im Allgemeinen angewendet werden.)

- Haltung: JA! Und... (nicht: Ja, aber // Ja, nein...)
- Scheitern ist Teil von Impro
- providere - vorhersehen // improvidere - nicht vorhersehen
- „horchen“ (mit allen Sinnen) / einander wahrnehmen / den Raum wahrnehmen...
- Nicht genial sein wollen!
- Im Moment sein! JETZT!
- Vertrauen schaffen. In sich und in die Gruppe.
- Keine Fragen stellen!
- Handlung schafft Sprache („Handlung macht Sprache - Sprache macht Handlung - alles andere ist Geschwätz!“, Horst Hawemann)
- Weich bleiben...

Und:

- Proben heisst in erster Linie AUSPROBIEREN ... Das Üben kommt viel später.

1. Block: WARM UP

A Körperarbeit

- Schütteln, abklopfen, abstreichen: vor und nachmachen!
- Isoliertanz: abklopfen / schütteln /bewegen - von den Augen ausgehend bis zu den Zehenspitzen und wieder zurück zum Stillstand (Musik: Ali Darvish - Drum on - Master of Arabian Percussion)
- spannen-entspannen 3x (alle Muskeln)
- still stehen, atmen und wahrnehmen mit geschlossenen Augen
- Grashalm im Wind
- Erste stille Kreisform: Blick im Kreis herumgeben / später auch retour geben

- Füsse kneten - falls barfuss
- Orang Utan
- Brustsonne geben
- Hände hängen über Schultern Gewicht stärkt
- 8-1 Sekunden auf den Boden fallen
- Boden liegen. Wo berühre ich den Boden. Wie ist er? Wie ist Atmung. Nicht verändern nur wahrnehmen.
- Haltung in der Metasprache: «Ich bin okay, es ist viel Liebe da!»

B Namensspiele

Den eigenen Namen im Kreis herumgeben

1. jede/r seinen eigenen
2. für jeden Namen eine Runde
3. für jeden Namen eine Runde, dem Namensäusserung eine Bewegung/Emotion unterlegen
4. Runde ohne Namensäusserung nur noch mit Bewegungen/Emotion
5. Kurze Vorstellungsrunde (Ich heisse, ich bin, ich mache...)

Ev. Zusatz: „Keksklau“ (Namen-Sprechvers mit Patsch und Klatsch, 2erTakt)

- A Pedro hat den Keks aus der Dose geklaut!
 B Was ich?
 Alle Ja du!
 B Nein, ich war es nicht!
 B Anna hat den Keks aus der Dose geklaut!
 C Was ich?
 Alle Ja du!
 C Nein, ich war es nicht!
 C Elvis hat den Kesks...
 usw.

C Klatschkreise

- einfacher Klatschkreis auf Tempo (einfache Richtung, retour geben, übers Kreuz)
- Bewegung im Kreis herumgeben (ev. vergrössern und verkleinern)
- Bewegung und Stimme im Kreis herumgeben
- Bewegung und Jibberish Emotionsäusserung im Kreis herumgeben
- Wunsch weitergeben
- Klatschen: Zipp (Kreisrichtung), Zapp(übers Kreuz), Boing (stopp/retour geben)
- Krokodilklatscher (Klammerklatsch) mit Ton

D Tempostufen - Gehen im Raum (0-10 oder 0-7 oder 0-5 oder 0-3)

- Tempostufen einführen - SL gibt vor
- Tempostufen übergeben - Gruppenmitglieder geben vor (Gruppenwahrnehmung)
- Code-Spiel / Gruppen gehen ihre Tempoabfolge (Code), die Zuschauenden erraten

E Führen und Folgen und Vertrauen

- Jemanden führen, blind (verschiedene Wechsel) - Hand auf Schulter
- Jemanden führen mit akustischen Signalen
- Jemanden begleiten und dessen Bewegungen mit Geräuschen/Stimme untermalen (ev. Übungen von der halben Gruppe beobachten lassen)

2. Block: FREEZE UND ACT - einfachste Improformen

A Freeze und act (Musik: Swiss percussion group - glass songs -Poem // Jazzy woodwinds - Got Rhythm // Les Halmas - Hop)

B Jibbrish (Fantasiesprache) im Kreis einführen

C Jibbrish und Freeze (Improwechselspiel analog Freeze und act)

3. Block: Spiele in Anlehnung an die Jeux dramatiques - typisch Zyklus 1

(in Anlehnung an Heidi Frei «Jeux dramatiques mit Kindern - Ausdrucksspiel aus dem Erleben»)

A „Christopher Marlow“ (PA) - einfachste Partnerform eines Jeux dramatiques

B „Christopher Marlow“ (1 Erzähler, 3 Spieler)

C Standbilder (zu Themen wie: Weihnachten, Chilbi, 1. August, Herbststurm...)

D Standbilder sprechen lassen indem die SL bestimmte Figuren antippt.

E Eine der Geschichtsrümpfe, entstanden bei den Standbildern, erzählen, während die TN die Figuren deren Empfinden aus der Geschichte nachspielen im Parallelspiel (Jeux dramatique / in Anlehnung an Heidi Frei)

4. Block: Schlussrunde

WIE GEHT ES MIR JETZT?

Dank und Fünffingerfeedback oder freie Feedbackrunde

Fünffingerfeedback:

Daumen: Top!

Zeigefinger: Erkenntnis! Das hat mir gezeigt...

Mittelfinger (Stinkefinger): Das mochte ich nicht so...

Ringfinger: Das ist mein Schatz...

Kleiner Finger: Das kam mir zu kurz...

5. Block: Info Skript, Dank und Adée

Wir stellen euch unsere redigierten Präps per Karin Bäumlin (Mail) zu.

Ergänzt mit ein zwei Dokumenten betreffs eures Spielalters. Plus ein bis zwei Literaturtipps. Und einem Fallbeispiel aus eurer Stufe (Mailaustausch).

6. Anhang

Literaturtipps:

Jeux dramatiques:

Frei, Heidi. *Jeux Dramatiques mit Kindern 2: aus dem Erleben (Band 2)*. Bern: Zytglogge Verlag.
ISBN 3-72960-341-7

Grundlagen zur Theaterpädagogik an Schulen:

Felder, Marcel/Kramer-Länger Mathis/Lille, Roger/Ulrich, Ursula. *Studienbuch Theaterpädagogik - Grundlagen und Anregungen*. Zürich: Publikationsstelle an der PH Zürich.
ISBN 978-3-03755-138-7

Spielsammlung:

Wurster, Regina/Ulrich, Ursula. *Theaterluft - ein Theaterfächer*. Zentrum für Theaterpädagogik der PH Luzern und der Beratungsstelle Theaterpädagogik der PH der FH Nordwestschweiz

Antiquarisch:

Metzenthin, Rosmarie. *Schöpferisch Spielen und Bewegen*. Zürich: Orell Füssli.
ISBN 3-280-01400-x

Kurzgeschichten

Hohler, Franz. *Das grosse Buch - Geschichten für Kinder*. Hanser.
ISBN 978-3-446-23312-6

Kurzgeschichten

Mebs, Gudrun. *OMA! Schreit der Frieder*. Fischer.
ISBN:978-3-7335-0214-0

Und noch etwas Theorie zum 1. Spielalter (LP21: Zyklus 1)

Theater mit kleinen Kindern: Wesentliche Merkmale des Jeux Dramatiques

Wesentliche Merkmale

- Entwickelt vom französischen Pädagogen Léon Chancerel (in den 30iger Jahren).
- Heidi Frei (1923) hat die Methode weiterentwickelt (Spiele mit Kindern im Freien).
- Es ging um die Annahme, dass durch Bewegung und Körpersprache inneres Erleben durch Spiel nach aussen tritt und wahrnehmbar wird.
- Entwickelte sich aus dem Bedürfnis der Kinder, sich in einer Rolle auszudrücken und spielend die Welt zu entdecken.
- Es stellt das Erleben des Augenblicks in den Vordergrund.
- Es geht nicht um Reproduzierbarkeit, sondern um die momentane Situation möglichst intensiv zu erleben.
- Die/der SpielerIn spielt vor allem für sich selbst und nicht für Zuschauer wie im Theater.
- Eine Spielleiterin führt durch das Spiel, indem sie eine vorgegebene oder frei erfundene Geschichte erzählt oder liest. Dabei gibt sie einerseits den nötigen Freiraum für die Fantasie der Spielenden und andererseits Impulse für den Handlungsablauf.
- Texte und Themen entsprechen dem jeweiligen Alter und Interessenbereich der Kinder.

Spielregeln und Grundmotiv: Ruhe – Aktivität – Ruhe

An seinem Platz sein – seinen Platz verlassen und auf Wanderschaft gehen – an seinen Platz zurückkehren

Für die Kinder/ Ich-Bereich	Für die Kinder/ Sozial-Bereich	Für die Spielleitung
<ul style="list-style-type: none"> - du spielst für dich selber und nicht für Zuschauende - du bestimmst, was und wie du etwas spielen willst - du spielst so, wie du dich fühlst 	<ul style="list-style-type: none"> - du gibst den Mitspielenden keine Anweisungen - du korrigierst die anderen nicht und lachst nicht über sie - du achtest darauf, dass du keinem Kind weh tust 	<ul style="list-style-type: none"> - wir streben eine angstfreie Atmosphäre an - wir ermöglichen den Spielenden, sich einen Ort der Geborgenheit zu gestalten - wir führen bewusst vom Ich zum Partner zur Gruppe - wir geben uns und der Gruppe genügend Zeit - wir nehmen die Ideen der Spielenden auf - wir versuchen uns von vorgefassten Meinungen zu lösen, um die Ausdrucksmöglichkeit der Kinder nicht zu hemmen

Erstes Spielalter (Vorschule und 1. Klasse)

Allgemeines	Spielformen
<p>Reine, magische, introvertierte Spielhaltung. Völlige Hingabe an das Spiel (Verzauberung, Darleben).</p> <p>Spiel der ganzen Klasse als einer einzigen Spielgruppe.</p> <p>Wiederholung des gleichen Spiels möglich und notwendig.</p> <p>Rollen und Spieldeutung von Zeit, Ort und Gegenständen können im Spiel geändert werden.</p> <p>Noch keine geschlossene, dramatische Spielhandlungen, sondern kurze, überschaubare Spielgeschehnisse einfachster Art.</p> <p>Jede eigentliche „Aufführung“ (Guckkastenbühne, viele Zuschauende) widerspricht der Phase. Zuschauende im kleinen ‚eingeweihten‘ (Familie) Rahmen sind möglich.</p> <p>Kostümierung, Requisiten, Schminke, Bühne, Bühnentechniken usw. sind phasenwidrig. Höchstens Kostümdeutungen.</p>	<p>Kreis-, Singspiele, darstellendes Spiel.</p> <p>Simultanspiel.</p> <p>Vorahmend-nachahmende Geschehnisspiele (statt Handlungsspiele) mit wiederkehrenden Elementen und Motiven aus dem kindlichen Alltag (z.B. Vater-Mutter, Einkaufen- Verkaufen).</p> <p>Geschehnisspiele, die unmittelbar aus einem altersgemässen Erzählstoff erwachsen: Märchen, Geschichten, Bilderbücher.</p> <p>Darstellen von Personen aus ihrem Alltag, Tieren, Märchenfiguren. ‚Lebende Kulisse‘.</p> <p>SL leitet das Spiel als ErzählerIn.</p>

Zweites Spielalter (2. – 6. Schuljahr)

Allgemeines	Spielformen
<p>Die äussere reale Welt interessiert und will entdeckt sein. Sie kann im Spiel bewältigt werden.</p> <p>Das Erfassen des Zeitbegriffs bewirkt, dass die Abfolge des Tuns jetzt erkannt, überwacht und gewünscht wird. Kritik an Auslassungen oder Veränderungen in der Abfolge eines Spielgeschehens. Anbahnung konstruktiver Kritik. (Beobachtungskriterien)</p> <p>Das Spiel braucht Raum, Bewegung, Spannung, Handlung, daher einfacher dramatischer Aufbau. Die Konflikte entstehen durch äussere Taten und Ereignisse, nicht durch innerseelische Vorgänge.</p> <p>Die Handlungsträger sind Typen.</p> <p>Ein- bis zweimalige Aufführung ‚im kleinen Kreis‘ (kleiner Raum, Nähe zu den Zuschauenden) ist phasengerecht.</p> <p>Aufführungsort: offenes Podium mit Versatzstücken.</p> <p>Kostümandeutungen.</p>	<p>Spiel aus der Improvisation:</p> <p>Tätigkeitspantomimen = einfache Abfolgen eines Tuns im Spiel.</p> <p>Handlungspantomimen = Alltagssituationen mit kleinem, äusserem Konflikt, pantomimisch dargestellt.</p> <p>Lebenssituationen = Alltagssituationen mit kleinem, äusserem Konflikt, im Dialog gespielt.</p> <p>Scharaden = Kurzszenen mit Handlung (dramatischer Aufbau) als Rätsel.</p> <p>Entscheidungsspiele = Lebenssituationen mit äusserem Konflikt, der im Spiel zu entscheiden ist.</p> <p>Spielbare Geschichten = in sich geschlossenen kurze Spielszenen nach altersgemässen Erzählstoffen in zeitlicher Abfolge.</p> <p>Kurze altersgemässe Spielvorlagen mit möglichst vielen Rollen oder Mehrfachbesetzungen durch Improvisation erarbeitet. (Situationen, Figuren) Eventuelle dialogisierte Texte allmählich einfließen lassen.</p>

Drittes Spielalter (7. – 10. Schuljahr)

Allgemeines	Spielformen
<p>Abbau des kindlichen Weltbildes. Innerseelische Konflikte und Spannungen.</p> <p>Einsetzende Wertung, daher kritische Haltung.</p> <p>Gesteigerte Aktivität.</p> <p>Grundstimmung heiter bis ausgelassen. Starke Stimmungsschwankungen.</p> <p>Starkes Geltungsbedürfnis. Sehnsucht nach Idealen und Vorbildern.</p> <p>Unsicherheit, Scheu, Verletzlichkeit.</p> <p>Im Spiel: Dramatische Form, Problemstücke mit Einzelrollen in innerseelischen Konflikten, weniger äusseres Handlungs-geschehen. Selbständige Arbeit.</p> <p>Aufführung erwünscht. Reichere Ausstattung. (Kostümkonzept, ‚Bühnenbild‘)</p>	<p>Spiele aus dem Versteck mit interessanten, aber auch technisch anspruchsvollen Aufgaben: Maskenspiel, Schattenspiel, schwarzes Theater.</p> <p>Spiel aus der Improvisation: Spielbare Kurzgeschichten mit innerer Dramatik und innerseelischen Konflikten. Entscheidungsspiele und Lebens-situationen. Eigene Themen und Gestaltungen bis hin zum selbst geschriebenen Stück. (Eigenproduktionen)</p> <p>Spiel mit dramatischen Vorlagen: Laienspiele, Szenen aus Dramen der Weltliteratur. Alte und moderne Stücke, ausgewählt nach dem Gestaltungs-vermögen und den Themen der Jugendlichen.</p>

Viertes Spielalter

(Junges Erwachsenenalter, Erwachsenenalter)

Allgemeines	Spielformen
<p>Beruhigung der emotionalen Kräfte. Harmonisierung nach innen und aussen. Erkennen der Leistungsmöglichkeiten und -grenzen. Allmähliches Anerkennen einer Wertordnung. Herausschälen einer individuellen Grundrichtung.</p> <p>Wunsch nach wertvollen, wertverwirklichenden Aufgaben im Zusammenwirken mit anderen. Neidlose Einordnung gemäss dem eigenen Leistungsvermögen.</p> <p>Spiel: Wunsch nach Aufgaben gemäss den eigenen Ressourcen. (Schauspiel, Musik, Technik usw.)</p> <p>Differenziertes Spiel.</p> <p>Mehrmalige Aufführungen.</p>	<p>Spiel aus der Improvisation: Alle früher genannten Formen und Möglichkeiten des Spiels aus der Improvisation werden mit vermehrter Sicherheit und grösserer Selbständigkeit angewandt.</p> <p>Spiel nach dramatischen Vorlagen: Gemäss dem Spielvermögen und den Themen der Gruppe.</p>

Theater spielen mit Vorschulkindern

Geführte Aktivität: Rollenspiel

Mit Tüchern und einfachen Requisiten verkleiden sich die Kinder und schlüpfen in verschiedene Rollen. Sie spielen Szenen aus Geschichten und der eigenen Umwelt nach. Dabei versetzen sie sich in die Rolle von Tieren, Märchenfiguren oder Personen. Beim Rollenspiel können Figuren von einzelnen Kindern gespielt werden oder aber mehrere Kinder spielen gleichzeitig dieselbe Rolle. Die „lebendige Kulisse“, bei der auch stumme Rollen wie Sonne, Bäume, Blumen oder Tiere angeboten werden, stellt eine weitere Möglichkeit dar, Kinder ins Spiel mit einzubeziehen. Eine spezielle Variante des Rollenspiels stellt Heidi Frei (1995) in ihrem Buch „Jeux Dramatiques mit Kindern“ vor. Diese Form dient dazu, die individuellen Ausdrucksmöglichkeiten zu entdecken und zu entwickeln. Die Kinder bewegen sich, meist ohne zu sprechen, in fest vorgegebenen Strukturen.

Das Rollenspiel sowie die „Jeux Dramatiques“ eignen sich dazu, Geschichten und Abläufe zu verinnerlichen. Die Kinder schlüpfen in eine fremde Haut und vollziehen Gefühle eines anderen Wesens teilweise nach. Sie üben so, die Perspektive zu wechseln. Beim Rollenspiel setzen sie ihre Stimme und ihren Körper als Ausdrucksmittel ein und differenzieren ihre Ausdrucksmöglichkeiten.

Grundsätze

Vorbereitung: Rollenspiele basieren auf den Kindern bekannten Geschichten oder Abläufen. Auch die Charaktereigenschaften der Figuren sind ihnen vertraut. Die Kinder-gärtnerin plant einfache, übersichtliche Szenen. Diese sollen die Kinder zur aktiven Mitgestaltung motivieren und daher spannende, überraschende oder humorvolle Elemente enthalten. Sie legt je nach Spielvorhaben verschiedene Orte der Handlung sowie ruhige und lebendige Rollen fest. Sie schafft genügend Platz fürs Spiel und legt Tücher, Kostüme und einfache Requisiten bereit.

Durchführung: Die Kindergärtnerin bespricht mit den Kindern das Vorhaben. Die Orte und Schauplätze des Spiels werden gemeinsam eingerichtet und so platziert, dass von jedem Ort aus das Geschehen gut verfolgt werden kann. Anschliessend werden die Rollen unter Berücksichtigung der individuellen Wünsche, Fähigkeiten und Fertigkeiten verteilt. Alle Kinder übernehmen eine Rolle. Bei den „Jeux Dramatiques“ ist es üblich, dass sie ihre Rollen ganz frei wählen. Mit den bereitgelegten Tüchern und Kostümen verkleiden sich die Kinder und helfen sich gegenseitig bei der Verwandlung. In einem Spiegel wird das Ergebnis betrachtet und dessen Wirkung erprobt. Alle Kinder gehen an ihre Ausgangspositionen. Mit einem akustischen Signal, beispielsweise einem Gong, wird das Spiel eröffnet. Die Kindergärtnerin leitet das Spiel als Erzählerin. Je nach Voraussetzungen sprechen die Kinder selber. Sie werden nötigenfalls von der Kindergärtnerin unterstützt, indem diese Wortwendungen vorspricht oder Regieanweisungen in die Erzählung einbaut. Die Kinder stellen ihre Rollen dar, sie drücken sie sprachlich und körperlich aus. Ihre Ideen werden aufgenommen und ins Geschehen mit einbezogen. Zur Unterstützung setzt die Kindergärtnerin Instrumente ein. Sie führt die Erzählung zu einem Ende und schliesst das Spiel mit einem bekannten akustischen Signal ab. Je nach Länge der Spielszene ist eine Wiederholung mit anderer Rollenbesetzung sinnvoll.

Kinder spielen aus dem Stegreif

Der Begriff, mit dem eine besonders Vorschulkindern eigene Spielform bezeichnet wurde, ist heute kaum noch gebräuchlich. Im Stegreifspiel – in Abgrenzung zum Rollenspiel, das immer noch im Abbild seine Kontrollinstanz hat – geht es nach kurzer Absprache stärker um den Prozess des Spielens selbst. Auch wenn der Handlung eine kleine Geschichte, ein Märchen oder ein Bilderbuch als Vorlage dient, zählt der spontane Einfall, die überraschende Lösung und das Unvorhergesehene.

Kinder erzählen, wenn sie spielen

Die vorgestellten Bilder liefern die Vorlage. Die Kinder spielen, woran sie sich erinnern, und wo die Anschauung fehlt, füllen improvisierte Einfälle die Lücke. Dazu ist ihnen jedes Mittel recht, und jeder beliebige Gegenstand wird umfunktioniert und verwandelt einbezogen.

Sie sind gleichzeitig Autor, Regisseur und Spieler... Der sichere Boden, von dem die Phantasie abhebt, ist das Bekannte, wozu auch gewisse Spielregeln gehören und die Bewegung in Strukturen, die man überschaut.

Für die SpielleiterIn heisst dies: nicht nur inhaltlich die Themen und Spielwünsche der Kinder aufzugreifen, sondern – ähnlich wie Brecht – auch ihre Spielweise zu studieren und methodisch in den Übungen und Improvisationen zu nutzen.

„Die gestischen Ausdrucksweisen der Kinder weisen darauf zurück, was Gesten in ihrem Ursprung nach sind und wie sie entstehen: zeichenhaft verkürzte Spielhandlungen...“ (Merkel)

Bilder und Sprache bewegen

Die Kinder gehen, jedes für sich, aber in der Gruppe durch den Raum ... Musik oder Sprache regen die Kinder an, sich rhythmisch zu bewegen. Die Spielleiterin/der Spielleiter erzählt eine einfache Geschichte, z.B. wandert die Gruppe über Berg und Tal, durch heißen Wüstensand und tiefen Schnee. Um die Ausdruckskraft der Kinder zu unterstützen, verwendet er aktive Verben wie stampfen, kriechen, klettern, hüpfen, rutschen usw. Bei Zwischenstopps hält die Gruppe an, ruht sich aus, träumt, oder kurze Begebenheiten werden ohne Worte dargestellt. Die Kinder entdecken sehr schnell den Spielwert aktiver Verben und übernehmen schon bald im Wechsel die Spielleitung. In einer Gruppe nutzte ein Kind, das keine eigene Geschichte wusste, ein von zu Hause mitgebrachtes Bilderbuch als Vorlage. Diese Adaptionen fanden vielfache Nachahmung, interessanterweise handelte es zumeist um Wanderungen und Reisen.

Die Formel, die Horst Hawemann Darstellern für die Improvisation empfiehlt, gilt auch für diese einfachen Übungen mit Kindern: „Handlung macht Sprache - Sprache macht Handlung, alles andere ist Geschwätz.“

...

Eine weitere Möglichkeit im Umgang mit Verben: Ein bestimmter Vorgang soll gespielt werden, beispielsweise das Aufstehen am Morgen. Da die Kinder ihn als bekannt voraussetzen, ist er auf der Bühne schnell absolviert. Wenn man ihn aber mit ihnen gemeinsam bespricht, was man alles tut, um aus den Federn zu kommen, entsteht im Spiel ein dramatischer Vorgang, indem der Spieler sich reckt, streckt, sich umdreht, den Wecker sucht, ausmacht, die Augen reibt usw.

**Und hier noch ein Fallbeispiel, welches das innere Spiel/Erleben eines Kindes und die Herausforderungen einer Spielleitung damit im Zyklus 1 aufs Trefflichste zeigt.
2 Mails. Eine Frage und der Versuch einer Antwort (anonymisiert):**

Hoi Theaterpädagoge

Am xx.Juni durfte ich den Nachmittag bei dir in der Gruppe verbringen. Darf ich dich was fragen?
Ich habe im Kindergarten einen Jungen, der jeden Morgen als anderes Tier erscheint. Er fletscht die Zähne: "ich bin ein Säbelzahn tiger" zeigt seine Klauen: "ich bin ein Saurier und fress dich"
Einerseits blühende Fantasie (hat auch grosses Wissen über die Tiere), was ja schön ist! Nur, wenn ich was erkläre, Lied singe, Geschichte erzähle, ...er seine Grimassen zieht, die anderen Kindern ablenkt, weiss ich nicht wie damit umgehen. Mich stört es dann. Wir haben einen sehr kleinen Kindergarten und es gab Zeiten, da mussten die Tiere draussen warten, und ich wollte Scott im Kindergarten haben. Ich kann doch nicht jedes Mal drauf eingehen?
Oder ich habe ihn in der Turnhalle machen lassen. Dann durften die Kinder ihn jedoch wieder nicht fangen, da sich der Tiger mit seinen Pfoten wehrte...
Wie gebe ich ihm seinen Raum? Darf ich das abstellen? Ich bin recht verunsichert...

Grüsse aus dem Unterland
Salome

Ciao Salome

Schön, wie du das schilderst! Und ich kann dich bestens verstehen. Ja, das innere Erleben. Und das damit Umgehen der Spielleitung...

Grundsätzlich: JA! Du darfst das abstellen! Du hilfst ihm dabei auch..

Versuche mich zu erklären, also:

Ich finde, du hast bereits sehr schöne Formen gefunden, Nils zu helfen, den Unterschied zwischen sich und seiner Rolle zu spüren.

Und genau darum geht es ja auch im Theater. Sich wahrnehmen. Merken, wann bin ich wer und dabei das artifizielle ICH auch abschütteln können. Nach dem Spiel.

Dies zu steuern, ist bei kleinen Kindern natürlich schwieriger. Da braucht es Fingerspitzengefühl, gerade wenn ein Kind dermassen im Spiel versinkt.

Wie gesagt, so wie du das angeht - die Tiere vor dem Kindergarten lassen (Es hat drinnen zu wenig Platz!), Inseln bieten um den TIGER zu sein, Zauberreifen: Wer durchgeht wird TIGER auf dem Rückweg wieder KIND... - scheint mir genau richtig und stufengerecht zu sein!

Und ich finde, du darfst auch ganz klar wünschen und fordern: «Jetzt möchte ich Scott, jetzt ist keine Spiel, jetzt erzähle ich, mich stört es, ich kann mich nicht konzentrieren...wenn der Tiger... bitte Scott, sei Scott, ich brauche jetzt Scott...!»

Wenn er sich in seinem Spiel angenommen fühlt und Inseln hat, darfst du - meiner Meinung - auch ganz klar und nüchtern den SCOTT einfordern...Unbedingt! Auch ohne Spiel! Einfach als Kindergärtnerin, die für alle Kinder Raum, Fokus und Zeit braucht!

Denn: Theaterspiel ist eintauchen in eine erweitertes ICH **UND** dann auch wieder aussteigen und SICH sein.

Aber gell, das braucht Zeit (dies zu Üben und zu erfahren), Geduld, Annahme, klares Formulieren der Gefühle...

Ich wünsche dir alles Gute in deiner guten Kindergartenstube!
Hoffe, meine Antwort helfe etwas!

Herzlicher Gruss aus dem Oberland

Theaterpädagoge