

FREIHERR-VOM-STEIN-GYMNASIUM
Am Kuhof 2
23758 Oldenburg in Holstein
Telefon: 04361 / 498-200
Fax: 04361 / 498-222
E-Mail: FvSG.Oldenburg@Schule.LandSH.de

Schulleiter: André Bigott, OStD



OLDENBURG IN HOLSTEIN

Fachcurriculum für das Fach Darstellendes Spiel

Inhaltsverzeichnis

ALLGEMEINES (GRUNDLAGE: FACHANFORDERUNGEN FÜR DAS FACH DARSTELLENDEN SPIEL/THEATER IN SCHLESWIG-HOLSTEIN)	2
KOMPETENZBEREICHE UND HANDLUNGSFELDER	3
SEKUNDARSTUFE I	7
KLASSE 9	8
2. HALBJAHR	9
KLASSE 10	13
2. HALBJAHR	17
MEDIENKOMPETENZEN UND DIGITALE MEDIEN IM FACH DARSTELLENDEN SPIEL (SEK I)	22
ANHANG	24
CHECKLISTEN	24
ÄSTHETISCHE MITTEL	29
TIEFSTATUS	30
HOCHSTATUS	30
REGELN ZUM SPIEL MIT DEM REQUISIT	31
10 LEITSÄTZE ZUR BEWERTUNG IM FACH DARSTELLENDEN SPIEL	31
STRUKTUR DER DSP-STUNDE	32
KRITERIEN UND BEOBACHTUNGSMERKMALE	33
LITERATUR	35

Allgemeines (Grundlage: Fachanforderungen für das Fach Darstellendes Spiel/Theater in Schleswig-Holstein)

Allgemeines

Die Vermittlung kreativer, ästhetischer und sozialer Kompetenzen ist eine zentrale Aufgabe des Unterrichts im Fach Darstellendes Spiel/Theater. Spielen gehört zu den Grundbedürfnissen eines Kindes. Das Spielen und die Annahme unterschiedlicher Rollen aus dem Alltag zeigen, dass Kinder Personen aus ihrer Umwelt, aber auch Räume und Situationen genau beobachten und über die Nachahmung erkennen und verstehen lernen. Fantasie gehört zu dieser Art von Spielen genauso wie die unmittelbare Kommunikation mit den Mitspielerinnen und Mitspielern, ohne die das Spielen nicht funktionieren würde. In einer sich verändernden, zunehmend digitalisierten Welt sollten den Schülerinnen und Schülern vielfach Gelegenheiten geboten werden, gemeinsam zu spielen und unmittelbar zu kommunizieren. Das Fach Darstellendes Spiel macht es sich zur Aufgabe, die Welt mit allen Sinnen wahrnehmen zu können, ausgewählte Themen in Szenen gestalterisch umzusetzen und damit zu hinterfragen und zu verstehen.

Das Fach Darstellendes Spiel ermöglicht Jugendlichen eine aktive und kreative Teilhabe am kulturellen Leben und bietet ihnen im Rahmen der regionalen kulturellen Gegebenheiten Einblicke in die Theaterlandschaft. Gemäß den Fachanforderungen des Landes Schleswig-Holstein verfolgt unser Fachcurriculum das Ziel, die Schülerinnen und Schüler zu selbstbewussten, kreativen und reflexionsfähigen Persönlichkeiten zu entwickeln, die aktiv an kulturellen und gesellschaftlichen Prozessen teilnehmen. Dabei setzt unsere Schule spezifische Schwerpunkte, um eine ganzheitliche und kompetenzorientierte Bildung zu gewährleisten. Alle generellen Vorgaben sind dementsprechend den Fachanforderungen zu entnehmen, welche im Internet zu finden sind.

Didaktische Leitlinien

Die Schülerinnen und Schüler lernen, den eigenen Körper wahrzunehmen und gestalterisch bewusst einzusetzen. Dafür bedarf es einer grundsätzlichen Offenheit, sich auf ungewohnte Situationen einzulassen, des Vertrauens in die eigenen Fähigkeiten und in die Gruppe sowie fachbezogener Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, verbunden mit der Bereitschaft, diese in unterschiedlichen Situationen zu aktivieren. Dies erfordert einen Unterricht im Darstellenden Spiel, der über vielfältige Übungen und Spiele Ängste und Vorurteile abbaut, Nähe und Vertrauen schafft, eine funktionierende Gruppe formt und der die affektiven und kognitiven Dimensionen in ausgeglichener Weise integriert.

Der projektorientierte Charakter des Faches verlangt in jeder Jahrgangsstufe eine verbindliche Präsentation oder Werkschau außerhalb der eigenen Unterrichtsgruppe.

Das Fach Darstellendes Spiel ermöglicht eine vertiefende Allgemeinbildung. Die Schülerinnen und Schüler werden angeregt, ihre persönliche und gesellschaftliche Wirklichkeit wahrzunehmen, sich mit ihr intensiv zu beschäftigen und sie künstlerisch-theatralisch zu gestalten. Das Fach thematisiert und verhandelt soziale, ökonomische, ökologische und philosophische Probleme. Es fördert die Erkenntnis wechselseitiger Abhängigkeiten, die Entwicklung von Wertmaßstäben und das Verständnis gesellschaftlicher Prozesse.

Kompetenzbereiche und Handlungsfelder

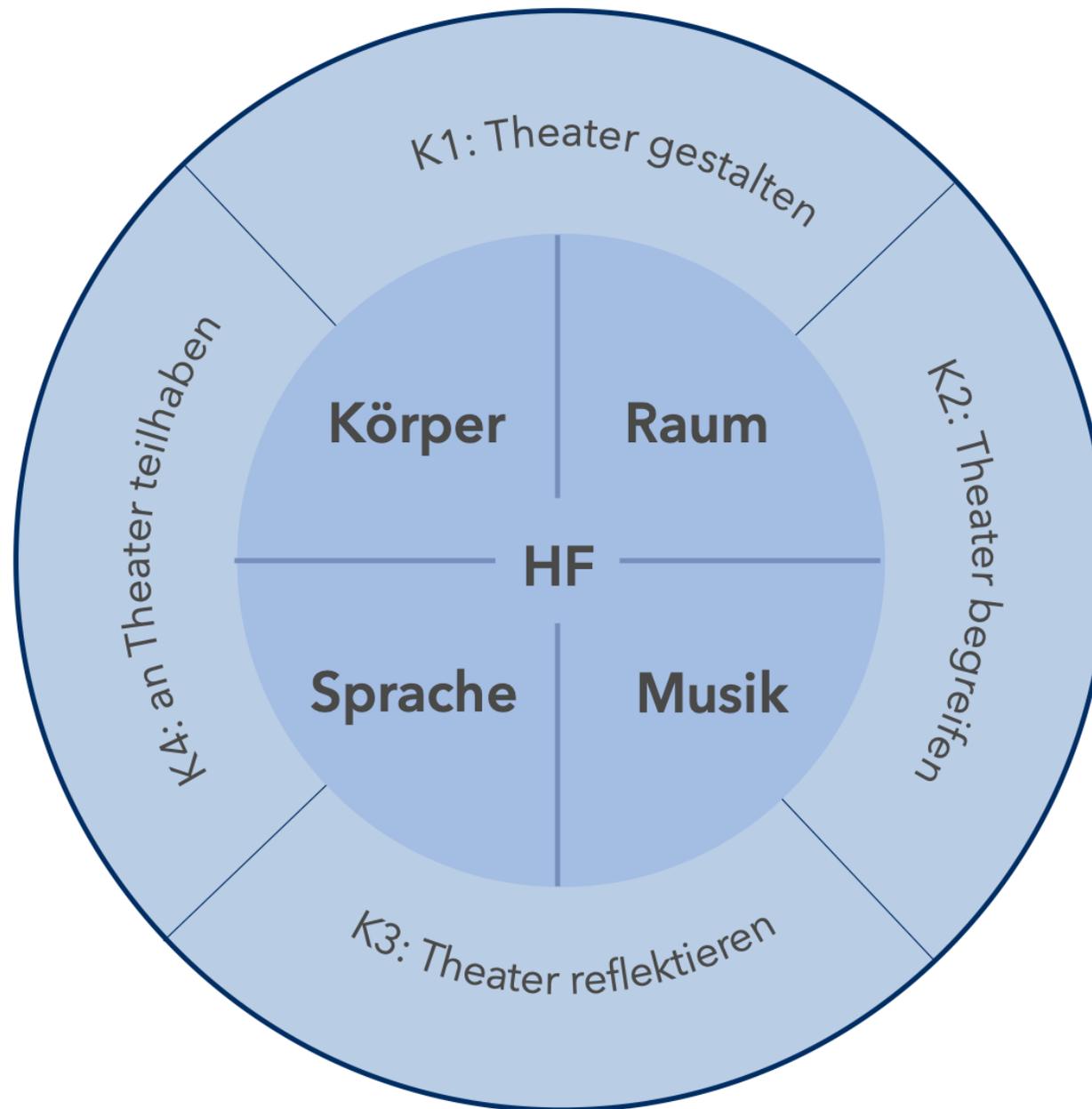


Abb. 1: K1 - 4 Kompetenzbereiche, HF Handlungsfelder

Unterricht

Der Unterricht im Fach Darstellendes Spiel/Theater orientiert sich an aktuellen kulturellen und gesellschaftlichen Entwicklungen. Er ist handlungs- und problemorientiert sowie exemplarisch gestaltet, sodass die Schülerinnen und Schüler sowohl theoretische als auch praktische Zugänge zu den Inhalten erhalten. Vielfältige Unterrichtsmethoden fördern eine aktive Auseinandersetzung mit künstlerischen und gesellschaftlichen Themen.

Kern des Unterrichts ist die Handlungskompetenz. Die Schülerinnen und Schüler lernen, Themen differenziert künstlerisch auszudrücken sowie reflektiert zu beurteilen. Hierfür werden kreative und ästhetische Kategorien als leitende Begriffe herangezogen, durch Kriterien genauer definiert und ggf. aus unterschiedlichen Perspektiven oder nach Betrachtungsebenen differenziert.

Ein grundlegendes Prinzip des Unterrichts im Fach Darstellendes Spiel/Theater ist die Orientierung am Beutelsbacher Konsens. Dieser stellt sicher, dass das Überwältigungsverbot eingehalten wird, indem keine Meinungsmanipulation stattfindet. Kontrovers diskutierte Themen müssen auch im Unterricht kontrovers behandelt werden, sodass Schülerinnen und Schüler verschiedene Argumente und Perspektiven kennenlernen. Zudem fördert der Unterricht die Fähigkeit der Schülerinnen und Schüler, sich eine eigene, reflektierte Meinung zu bilden und aktiv an kulturellen und demokratischen Entscheidungsprozessen teilzunehmen.

Überfachliche Kompetenzen

Neben der Vermittlung fachlicher Inhalte legt der Unterricht damit gleichzeitig besonderen Wert auf die Förderung von Kommunikations-, Kooperations- und Reflexionsfähigkeit. Die Schülerinnen und Schüler lernen, ihr eigenes Handeln zu begründen, zu gestalten, unterschiedliche Perspektiven einzunehmen und kriteriengeleitet zu reflektieren.

Das Fach Darstellendes Spiel und Theater trägt auf vielfältige Weise zur umfassenden Bildung und Entwicklung von Schülerinnen und Schülern bei. Hier sind die wichtigsten Beiträge in den genannten Bereichen:

1. Sprachbildung

- **Verbesserung der Sprachkompetenz:** Durch das Üben von Stimme und Sprache, die Kommunikation im Probenprozess sowie das Erarbeiten und Aufführen von Texten wird die sprachliche Ausdrucksfähigkeit gefördert.
- **Förderung der Sprachvielfalt:** Schülerinnen und Schüler lernen, mit unterschiedlichen Sprachstilen und -registern (u. a. auch unterschiedliche Sprachen, Dialekte, Sprachvarianten) umzugehen.
- **Diskursive Formate:** Durch Spiele, Übungen, Training, Improvisationen, Rollenspiele und Szenenanalysen wird die Fähigkeit gefördert, sich klar und überzeugend auszudrücken.

2. Chancengerechtigkeit

- **Inklusive Bildung:** Theaterunterricht ist integrativ, bietet Raum für alle Schülerinnen und Schüler, unabhängig von ihren individuellen Stärken und Schwächen.
- **Kulturelle Teilhabe:** Es ermöglicht den Zugang zu kulturellen Erfahrungen und fördert die Wertschätzung und Reflexion verschiedener kultureller Hintergründe.
- **Gleichberechtigung:** Alle Schülerinnen und Schüler haben die Möglichkeit, ihre Talente und Fähigkeiten einzubringen, auszubauen, neu kennenzulernen und zu entwickeln.

3. Wohlbefinden

- **Emotionale Ausdruckskraft:** Theater bietet eine Plattform, um Emotionen auszudrücken und zu verarbeiten, was das emotionale Wohlbefinden stärkt. Als ein Teil des Ensembles lernt man sich als Individuum in einer sozialen Gemeinschaft kennen.
- **Gemeinschaftsgefühl:** Durch das gemeinsame Arbeiten an Projekten und Aufführungen wird das Zusammengehörigkeitsgefühl und der soziale Zusammenhalt gestärkt.
- **Selbstwertgefühl:** Erfolge auf der Bühne und positive Rückmeldungen fördern das Selbstbewusstsein und das Selbstwertgefühl der Schülerinnen und Schüler; Selbstkompetenz als das zentrale Ziel in den Fachanforderungen.

4. Persönlichkeitsentwicklung

- **Selbstreflexion:** Schülerinnen und Schüler setzen sich mit ihren eigenen Gefühlen, Gedanken und Verhaltensweisen handelnd und reflexiv auseinander.
- **Empathie:** Durch das Einnehmen u. a. verschiedener Rollen und Perspektiven wird die Empathiefähigkeit gefördert.
- **Kreativität:** Theaterarbeit regt die kreative Problemlösung und den kreativen Ausdruck an.

5. Digitale Medien

- **Medienkompetenz:** Die Nutzung digitaler Medien für Recherchen, Dokumentationen, Produktion (Gestaltung) und Aufführungen (Veranstaltungstechnik) schult den kritischen und reflektierten Umgang mit Medien.
- **Kreativer Einsatz digitaler Technologien:** Digitale Medien können in die Theaterarbeit integriert werden, z.B. durch die Erstellung von Videos oder digitalen Bühnenbildern.

7. Sozial-emotionale basale Kompetenzen

- **Selbstregulation:** Schülerinnen und Schüler lernen, ihre Emotionen zu kontrollieren und angemessen auszudrücken.
- **Soziale Interaktion:** Die Zusammenarbeit im Theater fördert soziale Kompetenzen wie Kommunikation, Kooperation und Konfliktlösung.
- **Empathie und Mitgefühl:** Durch das Spielen und Erleben verschiedener Rollen wird das Mitgefühl für andere gestärkt.

Das Fach Darstellendes Spiel und Theater bietet somit eine ganzheitliche Bildungs- und Entwicklungsmöglichkeiten, die über den rein kognitiven Bereich hinausgeht und wichtige soziale, emotionale und kreative Kompetenzen fördert.

Leistungsbeurteilung

Die Leistungsbewertung erfolgt transparent und orientiert sich an den fachlichen und überfachlichen Kompetenzen. In der Leistungsbewertung wird unterschieden zwischen

1. Unterrichtsbeiträgen und 2. Leistungsnachweisen

Neben (möglichen) schriftlichen Leistungen werden vor allem praktische und mündlich-reflektierende Beiträge, Projekte und präsentationsbasierte Leistungen berücksichtigt. Während in der Sekundarstufe I überwiegend praktische Übungen (Körperarbeit) Teil der Unterrichtsbeiträge sind, gibt es in der Sekundarstufe II Präsentations- und Reflexionsprüfungen (LN) pro Halbjahr.

Kriterien der Bewertung von Unterrichtsbeiträgen u. a.:

Spiel- und Experimentierbereitschaft /Präsenz auf der Bühne, szenische Kreativität / Fähigkeit /Vorschläge anzunehmen und im Spiel umzusetzen / Fähigkeit / Szenen zu beurteilen und angemessen Rückmeldung zu geben / Umsetzen von in den theatralen Handlungsfeldern erworbenem Fachwissen / Beherrschen der Fachterminologie / soziale Verantwortung für die Gruppe und das Ergebnis / Problembewusstsein in Gruppenprozessen

Überarbeitung und Weiterentwicklung

Das schulinterne Fachcurriculum wird regelmäßig überarbeitet und weiterentwickelt, um aktuellen gesellschaftlichen Herausforderungen sowie neuen wissenschaftlichen Erkenntnissen Rechnung zu tragen. Ein kontinuierlicher Austausch innerhalb der Fachschaft und mit anderen Schulen stellt sicher, dass die Qualität und Aktualität des Unterrichts gewahrt bleiben.

Durch diese Ausgestaltung des Unterrichts im Fach Darstellendes Spiel/Theater trägt unsere Schule dazu bei, dass die Schülerinnen und Schüler zu reflektierten, kreativen und verantwortungsbewussten Bürgerinnen und Bürgern heranwachsen, die aktiv an der Gestaltung unserer Gesellschaft teilnehmen können.

Stand: Mai 2025

Sekundarstufe I

KOMPETENZBEREICHE SCHWERPUNKT WPK JG 9/10	FESTLEGUNG DER INHALTE, HANDLUNGSFELDER	METHODEN/ MATERIALIEN / MEDIEN/ AUFGABEN	DIFFERENZIERUNG	GESTALTUNGSAUFGABEN/ LEISTUNGSÜBERPRÜFUNG
<p>Theater gestalten</p> <p>Theater begreifen</p> <p>Theater teilhaben</p> <p>Theater reflektieren</p>	<p>Körper und Bewegung</p> <p>Raum und Bild</p> <p>Sprache und Sprechen</p> <p>Klang, Rhythmus, Musik</p>	<p>Bausteine Darstellendes Spiel (Ein Arbeitsbuch für die Sekundarstufe I) – Schroedel Verlag</p>	<p>Konkrete Unterrichtsbeiträge sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Agieren in Warm-ups und theaterpraktischen Übungen · Agieren in angeleiteten Improvisationen und experimentellen Übungen · darstellerische gestalterische Leistungen bei spielpraktischen Aufgaben und bei (halb-)öffentlichen Projektpräsentationen · Recherchen für Theaterprojekte · Beiträge in Reflexionen und Feedbackrunden · Formen der Darstellung und Präsentation von Kurzreferaten und Berichten und sonstigen Ergebnissen · schriftliche Beiträge wie Portfolio, Probentagebuch, Rollenbiografien, Plakate, Spielvorlagen, Probenpläne, Programmhefte, · technische und bühnenbildnerische Beiträge · ... 	<p>Kriterien der Bewertung von Unterrichtsbeiträgen:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Spiel- und Experimentierbereitschaft · Präsenz auf der Bühne · szenische Kreativität · Fähigkeit, Vorschläge anzunehmen und im Spiel umzusetzen · Fähigkeit, Szenen zu beurteilen und angemessen Rückmeldung zu geben · Umsetzen von in den theatralen Handlungsfeldern erworbenem Fachwissen · Beherrschen der Fachterminologie · Zuverlässigkeit und Einsatzbereitschaft · Beständigkeit und Ausdauer in der Zusammenarbeit · soziale Verantwortung für die Gruppe und das Ergebnis · Problembewusstsein in Gruppenprozessen · Konzentration · ...

Klasse 9

EINHEIT	KOMPETENZ- BEREICHE	THEMEN	INHALTE/ ZIELE	METHODEN/ MATERIALIEN/ MEDIEN/ AUFGABEN	GESTALTUNGSAUFGABE/ LEISTUNGS- ÜBERPRÜFUNG (zwei pro Halbjahr)
<p>1. Halbjahr</p>	<p>K1: Theater gestalten (aktives Gestalten)</p> <p>K2: Theater begreifen (kognitives Erfassen)</p> <p>K3: Theater reflektieren (kritische Auseinandersetzung)</p> <p>K4: an Theater teilhaben (soziale Teilhabe)</p>	<p><u>Kennenlernen & Ensemblebildung</u></p> <p>KÖRPER UND BEWEGUNG Grundlagenaufbau/- weiterentwicklung</p> <p>RAUM UND BILD 9-Punkte-Feld, Proxemik, Auftritte, Abgänge, Formationen</p> <p>kriteriengeleitetes Feedback</p> <p>praktische Umsetzung in Mini-Szenen, Minidramen, ...</p>	<p><u>Basics (und ihre Funktionen):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Raumwege -Tempo und Zeit -peripherer Blick -neutraler Gang/Stand -Standbilder -Choreografien -(A-) Synchronität -Hoch- und Tiefstatus -Position im Raum -Rhythmus -Toc-Moment -Domino-Effekt -Loop -Freeze -Pose -Zeitlupe/Zeitraffer -Gruppierungen 	<p>Grundlagen des DSP- Unterrichts: Warm-Up, TPÜ, Reflektion („Magic Moments“, „Was habe ich beobachtet?“ „Was kann die Gruppe verbessern?“ „Warme Dusche“) Gestaltungsaufgaben</p>	<p>LN 1: (bspw.) <u>Standbilder und Bewegung im Raum</u> Erstellen einer Dia-Show auf Basis einer Ballade/ Kurzgeschichte in 5-7 Bildern in GA (vgl. Bausteine S. 29)</p> <p>LN 2: (Bspw.) <u>Status und ästhetische Mittel</u> Entwicklung einer Szene – aus vier Sequenzen mit „fließenden“ Übergängen (keine Requisiten, keine Sprache, keine Geräusche, kleine Musik)</p> <p>Entwicklung einer nonverbalen Zweierszene mit Statuswechsel und klarer Figurenzeichnung.</p>

<p>2. Halbjahr</p>	<p>K1: Theater gestalten (aktives Gestalten)</p> <p>K2: Theater begreifen (kognitives Erfassen)</p> <p>K3: Theater reflektieren (kritische Auseinandersetzung)</p> <p>K4: an Theater teilhaben (soziale Teilhabe)</p>	<p>Requisiten Requisit als Mitspieler Requisit als Gegenspieler Requisit als Metapher</p> <p>SPRACHE UND SPRECHEN (Einstieg!) Refrain, chorisches Sprechen</p> <p>KLANG, RHYTHMUS, MUSIK (Einstieg!) Rhythmus, Stimme, Takt, Tempo</p>	<p>Einführung in die theatrale Funktion von Requisiten (symbolisch, realistisch, konterkarierend)</p> <p>Entwicklung eines bewussten und reflektierten Umgangs mit Objekten auf der Bühne</p> <p>Förderung der Fantasie und Kreativität durch die Umdeutung oder Transformation von Alltagsgegenständen</p> <p>Schulung der Körperwahrnehmung und Präsenz im Zusammenspiel mit Objekten</p> <p>Erarbeitung kleiner szenischer Sequenzen, in denen Requisiten zentrale Bedeutung haben</p> <p>Reflexion über Wirkung, Aussage und Einsatzmöglichkeiten von Requisiten</p> <p>Unterscheidung von Requisit, Kostüm und</p>	<p>Warm-ups mit Objekten (Balance-, Gewichtungs- und Bewegungsübungen)</p> <p>Improvisationsaufgaben mit Requisiten („Was wäre, wenn dieses Objekt...?“)</p> <p>Gruppenarbeit: kreative Requisitenumdeutung (Alltagsgegenstand → Theatraler Gegenstand)</p> <p>Szenencollage: Requisit als Ausgangspunkt für Mini-Szene oder Konflikt</p> <p>Beobachtungs- und Analyseübungen: Wirkung von Requisiten im Spiel</p> <p>Reflexionsrunden: Bedeutung, Funktion und alternative Einsatzmöglichkeiten</p> <p>Materialien Verschiedene Alltagsgegenstände (Zeitung, Koffer, Schirme, Stühle Sitzkästen)</p>	<p>LN 3: <i>Spiel mit dem Requisit</i> Spiel mit dem Requisit <i>Zeitung</i> als Mit- oder Gegenspieler und als Metapher – Erstellen einer Choreografie mit dem Requisit.</p> <p>Gestaltung einer kurzen Chorszene mit Sprache, Bewegung und Rhythmus (Thema: „Widerstand“)</p>
---------------------------	---	---	---	--	--

			<p>Bühnenbild in der Theaterarbeit</p> <ul style="list-style-type: none"> -Historische Kostüme -Grundkostüme -Farben und ihre Wirkung -Formen und ihre Wirkung -Material von Kostümen 	<p>Requisiten aus Fundus oder Schule</p> <p>ggf. Bastelmaterialien zur Weiterverarbeitung von Objekten</p> <p>Karteikarten mit Requisit-Impulsen und Aufgabenstellungen</p> <p>ggf. Fotos oder Videos berühmter Theaterszenen mit markantem Requisiteneinsatz</p>	
		<p><u>Kostüme und Masken</u></p> <p>Als Unterstützung der Figur</p> <p>Als Unterstützung des Spiels</p>	<p>Einführung in die theatrale Wirkung und Funktion von Masken im Spiel</p> <p>Kennenlernen von Maskentraditionen</p>	<p>Körperübungen mit Fokus auf Haltung, Impuls, Spannung (neutraler Körper → Rolle)</p> <p>Bewegungsimprovisationen mit und ohne Maske</p>	<p>LN 4: <i>Spiel mit der Maske</i></p> <p>Erstellen einer Maske (Status!) und erarbeiten eines Dialogs.</p>

		<p>Als Unterstützung zur optischen Gesamtwirkung Als Unterstützung der Interpretation/ Aussageabsicht des Stücks</p> <p>Wirkung diff. Maskenarten Gestalten von Masken Ausdruck von Masken Zusammenspiel von Maske und Körper</p>	<p>(z. B. Commedia dell'arte, Larvenmasken, Halbmasken)</p> <p>Schulung von Körperbewusstsein und Körpersprache als zentrales Ausdrucksmittel unter der Maske</p> <p>Differenzierung von Spielweisen mit und ohne Maske</p> <p>Förderung der Ensemblearbeit und nonverbalen Kommunikation</p> <p>Auseinandersetzung mit der Bedeutung von Kostüm als Rollenunterstützung</p> <p>Kreative Auseinandersetzung mit der eigenen Figur durch Maske und Kostüm</p> <p>Reflektion über Identität, Anonymität und Verfremdung durch Maskierung</p>	<p>Arbeit mit Larvenmasken, Halbmasken oder expressiven Ganzmasken</p> <p>Partnerübungen zur nonverbalen Interaktion mit Maske</p> <p>Entwicklung maskierter Szenen oder Tableaux vivants</p> <p>Reflexionsrunden: Wie verändert Maske das Spiel? Wie wirkt die Figur auf andere?</p> <p>Materialien</p> <p>Masken (Larvenmasken, Halbmasken, neutrale Masken oder selbst gestaltete)</p> <p>Kostüme oder Kostümteile zur Rollenentwicklung</p> <p>Spiegel für Körper- und Ausdrucksarbeit</p> <p>Bastelmaterial für Maskenbau (Pappmaché, Gips, Stoffreste, Farben etc.)</p>	
--	--	---	--	--	--

				<p>Karteikarten mit Rollen- oder Bewegungsimpulsen</p> <p>Medien</p> <p>Fotos und Videobeispiele traditioneller und moderner Maskenaufführungen</p> <p>ggf. Erklärvideos zum Umgang mit Masken (Bewegung, Blickführung, Status)</p> <p>Kostüme aus dem Fundus (Hemd) Krawatte</p>	
--	--	--	--	--	--

Klasse 10

EINHEIT	KOMPETENZ- BEREICHE	THEMEN	INHALTE/ ZIELE	METHODEN/ MATERIALIEN/ MEDIEN/ AUFGABEN	GESTALTUNGSAUFGABE/ LEISTUNGS- ÜBERPRÜFUNG
<p>1. Halbjahr</p>	<p>K1: Theater gestalten (aktives Gestalten)</p> <p>K2: Theater begreifen (kognitives Erfassen)</p> <p>K3: Theater reflektieren (kritische Auseinandersetzung)</p> <p>K4: an Theater teilhaben (soziale Teilhabe)</p>	<p><u>Chorisches Sprechen</u></p> <p>SPRACHE UND SPRECHEN (Einstieg!) Gromolo, Refrain, chorisches Sprechen</p> <p>KÖRPER UND BEWEGUNG</p> <p>RAUM UND BILD</p>	<p>-Kennenlernen und Anwenden der Grundlagen des chorischen Sprechens (Stimmbildung, Artikulation, Rhythmus, Dynamik, Tempo, Pausen)</p> <p>-Erarbeitung von Ausdrucksmöglichkeiten durch Stimme im Kollektiv (Einklang, Gegensätze, Echo, Kanon, Staffelung etc.)</p> <p>-Sensibilisierung für Gruppenprozesse, Timing und nonverbale Kommunikation</p> <p>-Umsetzung literarischer Texte (Gedichte, Monologe, Reden) oder selbst verfasster Texte in chorischen Arrangements</p> <p>-Förderung von Körper-Stimme-</p>	<p>Stimm- und Sprechübungen (Aufwärmrituale, Atemtechnik, Artikulationsübungen)</p> <p>Experimentelle Gruppenarbeit zur Erprobung chorischer Formen (Kanon, Echo, Wechselgesang etc.)</p> <p>Improvisationen mit Stimme und Text</p> <p>Textanalyse unter dem Aspekt von Klang, Rhythmus und Dramaturgie</p> <p>Probenarbeit mit Fokus auf Synchronität, Ausdruck und kollektive Präsenz</p> <p>Materialien:</p> <p>Literarische Texte (z. B. Brecht, Jandl, Fried, Gernhardt)</p> <p>Reden (z. B. historische oder aktuelle politische Reden)</p>	<p>LN 1: <u>Chorisches Sprechen</u> Erstellen eine Szene, in der lediglich die Wörter eines Gromolos verwendet werden.</p> <p>„Stimmen im Raum – Chorisches Sprechen mit Wechselgesang“</p> <p>„Wörter ohne Bedeutung – Ausdruck durch Klang und Rhythmus“</p>

			<p>Koordination und Ensemblegefühl</p> <p>-Reflexion über Wirkung und Funktion chorischer Mittel im Theater (z. B. Distanzierung, Emotionalisierung, Kommentierung)</p> <p>-Einsatz chorischen Sprechens in szenischen Collagen, Inszenierungen oder performativen Arbeiten</p>	<p>Songtexte, Manifeste, Slogans, Alltagsdialoge</p> <p>Eigenproduktionen der Schüler:innen (z. B. Stimm-Collagen, Textmontagen)</p> <p>Medien:</p> <p>Audioaufnahmegeräte zur Analyse und Reflexion (z. B. Sprachaufnahmen)</p> <p>ggf. Videoaufnahmen zur Selbst- und Fremdbeobachtung</p> <p>Musikeinspielungen zur Arbeit mit Rhythmus, Tempo und Atmosphäre</p>	
		<p><u>Schwarzlichttheater</u></p> <p>KLANG, RHYTHMUS, MUSIK Rhythmus, Musik, Takt, Tempo</p> <p>KÖRPER UND BEWEGUNG</p> <p>RAUM UND BILD</p> <p>SPRACHE UND SPRECHEN</p>	<p>Basics:</p> <p>-Akteure bewegen sich nur langsam, nebeneinander und nicht voreinander</p> <p>-Die Bühne nur als schwarze Fläche erkennbar sein.</p> <p>-Schweben</p> <p>-Erscheinen/ Verschwinden</p>	<p>Bewegungs- und Koordinationsübungen im Dunkeln / Halbdunkeln</p> <p>Experimentelles Arbeiten mit UV-aktiven Materialien (Tücher, Requisiten, Masken, Handschuhe)</p>	<p>LN 2: <i>Schwarzlichttheater</i> Präsentieren einer Geschichte im Stile eines Schwarzlichttheaters mit passender Musik.</p> <p>Entwicklung einer eigenen Schwarzlichtszene zu einem Thema (z. B. „Verwandlungen“, „Träume“, „Bewegte Objekte“)</p>

			<ul style="list-style-type: none"> -Effekte erzeugen -Veselbstständigen -Vergrößern/ Verkleinern -Vervielfältigen - Überraschen/ Erstaunen/Verzaubern 	<p>Choreografische Gruppenarbeit zur Entwicklung kleiner Szenen</p> <p>Erarbeitung pantomimischer Ausdrucksformen ohne Sprache</p> <p>Improvisation mit Objekten und Raum unter Schwarzlichtbedingungen</p> <p>Technische Einführung in Lichtquellen, Bühnenaufbau und UV-sensible Materialien</p> <p>Materialien:</p> <p>UV-Leuchten / Schwarzlichtlampen</p> <p>Schwarzlichtaktive Farben, Stoffe, Handschuhe, Masken, Requisiten</p> <p>Schwarze Kleidung zur Unsichtbarmachung</p> <p>Musiken oder Geräuschkulissen als szenische Impulse</p> <p>ggf. Vorlagen aus Tanz- und Bewegungstheater oder Schwarzlichttheaterproduktionen</p>	
--	--	--	--	---	--

				<p>Medien:</p> <p>Musik-Player oder Tonaufnahmegeräte zur Erstellung eigener Klangkulissen</p> <p>ggf. Videoaufzeichnung zur Analyse der Wirkung und Präzision der Bewegungen</p> <p>Bildmaterial zu professionellen Schwarzlichttheaterproduktion en</p>	
--	--	--	--	--	--

<p>2. Halbjahr</p>	<p>K1: Theater gestalten (aktives Gestalten)</p> <p>K2: Theater begreifen (kognitives Erfassen)</p> <p>K3: Theater reflektieren (kritische Auseinandersetzung)</p> <p>K4: an Theater teilhaben (soziale Teilhabe)</p>	<p><u>Theater gestalten und reflektieren</u></p> <p>KÖRPER UND BEWEGUNG</p> <p>RAUM UND BILD</p> <p>KLANG, RHYTHMUS, MUSIK</p> <p>SPRACHE UND SPRECHEN</p>	<p>Vorbereitung, Planung und Durchführung einer Werkschau zur Vorstellung des Fachs Darstellendes Spiel</p> <p>Reflexion über eigene Lernerfahrungen im DSP-Unterricht</p> <p>Auseinandersetzung mit Theatermitteln zur gezielten Ansprache einer jüngeren Zielgruppe</p> <p>Präsentation von Szenen, Übungen oder Kurzstücken aus dem bisherigen Unterricht</p> <p>Entwicklung eines authentischen und motivierenden Einblicks in das Fach</p> <p>Förderung von Selbstwirksamkeit, Verantwortung und Teamarbeit im gestalterischen Prozess</p>	<p>Szenenarbeit (wiederaufgreifend oder neu entwickelt): Auswahl und Überarbeitung bereits erarbeiteter Szenen (z. B. Standbilder, chorisches Sprechen, kurze Dialoge, Theatersport-Elemente) zur öffentlichen Präsentation.</p> <p>Kreatives Schreiben und Moderation: Entwicklung eigener Moderationstexte zur Einführung und Erklärung von Szenen oder Übungsformen, zugeschnitten auf eine jüngere Zielgruppe (z. B. Jahrgang 9).</p> <p>Reflexionsrunden und Peer-Feedback: Regelmäßige Feedbackphasen in der Gruppe zur Einschätzung der Verständlichkeit, Wirkung und Ansprache der Präsentation.</p> <p>Gruppenarbeit und Rollenverteilung: Selbstorganisierte Gruppen arbeiten an einzelnen Bestandteilen der Werkschau (Szenen, Moderation, Technik, Gestaltung der Einladung etc.), um Verantwortungsbewusstsein und Teamfähigkeit zu stärken.</p>	<p>LN 3: <u>Werkschau für den kommenden DSP-Kurs</u> Präsentieren einer DSP-Stunde mit Auswahl an Warm-Ups, TPÜs und Gestaltungsaufgaben.</p>
---------------------------	---	---	---	---	--

				<p>Probe und Generalprobe: Gezielte Durchläufe mit Beobachtungsaufträgen für Außenstehende (z. B. Mitschüler:innen, Lehrkräfte), inklusive anschließender Reflexion und Überarbeitung.</p> <p>Szenische Improvisationen: Für spontane und interaktive Elemente während der Werkschau (z. B. kurze Einblicke in Theatersport oder Improvisationsübungen zum Mitmachen).</p> <p>Präsentationstraining: Schulung von Stimme, Körperhaltung, Blickführung und Präsenz speziell im Hinblick auf öffentliche Auftritte.</p> <p>Materialien:</p> <p>Requisiten und Kostüme aus bisherigen Projekten oder selbst organisiert</p> <p>Moderationskarten für Texte, Ablaufplan, Feedbackbögen</p> <p>Plakate oder Flyer (Papier, Farben, digitale Tools)</p>	
--	--	--	--	--	--

				<p>ggf. Textvorlagen oder Notizen aus dem laufenden Unterricht</p> <p>Skript oder Szenenentwürfe zum Wiederaufgreifen und Überarbeiten</p> <p>Medien:</p> <p>Technik: Musik (z. B. über Bluetooth-Box), einfache Lichtgestaltung (z. B. Taschenlampen, Farbfilter), ggf. Beamer zur Visualisierung (Einblicke in frühere Proben, Standbilder etc.)</p> <p>Digitale Tools: zur Gestaltung der Einladung, Plakate oder Ablaufpläne</p> <p>iPad: zur Dokumentation und für Probevideos (zur Eigenanalyse)</p>	
		<p><u>Gestalten eines Dialogs/ Monologs</u></p> <p>KÖRPER UND BEWEGUNG</p>	<p>Kennenlernen und Anwenden grundlegender Prinzipien dialogischer und monologischer Gestaltung</p>	<p>Warm-Ups, Stimm- und Körperarbeit (z. B. Atemtechnik, Artikulation, Präsenzübungen)</p>	<p>LN 4: <i>Dialog/Monolog</i></p> <p>Schreiben eines eigenen Monologs oder Dialogs zu einem selbstgewählten Thema mit klar erkennbarer Entwicklung.</p>

		<p>RAUM UND BILD</p> <p>KLANG, RHYTHMUS, MUSIK</p> <p>SPRACHE UND SPRECHEN</p>	<p>Figurenentwicklung und Rollengestaltung im szenischen Spiel</p> <p>Arbeit an szenischer Glaubwürdigkeit, emotionaler Ausdrucksfähigkeit und Körpersprache</p> <p>Entwicklung und Umsetzung eigener Spielideen</p> <p>Sprachgestaltung und Betonung als Ausdrucksmittel</p> <p>Förderung individueller Kreativität sowie dramaturgischer Planung</p> <p>Stärkung von Selbstpräsentation, Bühnenpräsenz und Ausdrucksfähigkeit</p> <p>Anwendung zentraler theaterpraktischer Techniken (Textarbeit, Probenarbeit, Gestaltung)</p>	<p>Improvisationsübungen zur Figurenfindung oder zum Einstieg in Themen</p> <p>Schreibwerkstätten zur Textentwicklung (frei oder an Reizimpulsen orientiert)</p> <p>Textarbeit: Erarbeitung von Untertext, Pausen, Spannungsbogen, Intention</p> <p>Probenarbeit in Partnerarbeit oder Einzelsitzungen (Spieler:innen/Regie-Coach-Rollen)</p> <p>Feedback- und Reflexionsphasen zur Wirkungsanalyse</p> <p>Materialien</p> <p>Schreibmaterialien, Rollenhefte oder digitale Endgeräte</p> <p>Requisiten oder Kostümteile zur Charakterstützung</p> <p>Spiegel zur Selbstwahrnehmung bei Körperarbeit</p>	<p>Bearbeitung eines literarischen oder filmischen Texts so, dass er auf der Bühne spielbar wird.</p> <p>Entwicklung zu diesem Text eines szenischen Konzeptes (Bewegung, Einsatz von Requisiten, sprachliche Mittel, ästhetische Mittel).</p>
--	--	---	--	---	--

				<p>ggf. Monolog-/Dialogvorlagen (aus Theaterstücken, Film, Literatur)</p> <p>ggf. Arbeitsblätter zu Rollenprofil, szenischem Bogen, Status, Absichten</p> <p>Medien</p> <p>Einsatz von Audio-/Videoaufnahmen zur Analyse von Proben</p> <p>Musik zur Einstimmung oder als atmosphärischer Impuls</p> <p>Digitale Tools für Textbearbeitung, ggf. zur Ideensammlung</p>	
--	--	--	--	---	--

Halbjahres- und themenübergreifend sollen neben dem Schwerpunkt auf der praktischen Arbeit auch theoretische Inhalte vermittelt werden. Dabei sind folgende Themenbereiche verbindlich in die Praxisarbeit zu integrieren:

- **Regiestile im Theater**
- **Bühnenformen**
- **Theatergeschichte**
- **Mediales Gestalten (Stop Motion, Filmbearbeitung, Musikschnitt, etc.)**
- **Technik (Licht- und Tonmischpult)**

Verpflichtend ist mindestens ein Besuch eines Theaterstücks im Schuljahr in Lübeck, Kiel oder Hamburg, und einer Aufführung des Kulturbundes oder der Theater AG.

Medienkompetenzen und digitale Medien im Fach Darstellendes Spiel (Sek I)

Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren und Reflektieren
Suchen und Filtern	Interagieren	Entwickeln und Produzieren	Sicher in digitalen Umgebungen agieren	Technische Probleme lösen	Medien analysieren und bewerten
Auswerten und Bewerten	Teilen	Weiterverarbeiten und integrieren	Persönliche Daten und Privatsphäre schützen	Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	Medien verstehen und reflektieren
Speichern und Abrufen	Zusammenarbeiten	Rechtliche Vorgaben beachten	Gesundheit schützen	Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen	
	Umgangsregeln kennen und einhalten		Natur und Umwelt schützen	Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	
	An Gesellschaft aktiv teilhaben			Algorithmen erkennen und formulieren	

Medienkompetenz nach den Fachanforderungen SH
Die Kompetenzbereiche sind im Original noch detaillierter ausformuliert und teilen sich auf einer dritten Ebene in weitere Teilkompetenzen.

Quelle: <https://medienberatung.iqsh.de/medienkompetenz.html> (Zugriff, 04.05.2025, 21:00)

Kompetenzbereich	Verknüpfung mit Darstellendem Spiel	Beispiele
<i>1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren</i>	Recherche und Dokumentation im Kontext von Rollenarbeit, Theatergeschichte und Inszenierung	<ul style="list-style-type: none"> - Online-Recherche zu Brecht und epischem Theater für eine Szenenentwicklung - Sammlung und Archivierung eigener Probenvideos auf einem digitalen Laufwerk - Nutzung von digitalen Mindmaps zur Rollenbiografie
<i>2. Kommunizieren und Kooperieren</i>	Digitale Zusammenarbeit in Gruppenprozessen und kreativer Szenearbeit	<ul style="list-style-type: none"> - Gemeinsames Schreiben eines Drehbuchs in einem Cloud-Dokument (auf IServ) - Einsatz von Padlet zur Ideensammlung in der Projektphase - Austausch von Feedback-Videos über IServ
<i>3. Produzieren und Präsentieren</i>	Digitale Ausdrucksformen erweitern die theatrale Gestaltung	<ul style="list-style-type: none"> - Erstellung eines Trailers zur eigenen Theaterproduktion - Einsatz von Greenscreen-Technik für filmisch erweiterte Szenen - Gestaltung eines digitalen Programmhefts oder Plakats
<i>4. Analysieren und Reflektieren</i>	Kritische Reflexion eigener und fremder Medienprodukte im Theaterkontext	<ul style="list-style-type: none"> - Analyse von Videoaufnahmen zur Verbesserung von Körpersprache und Stimme - Vergleich von Inszenierungen (z. B. YouTube-Clips) einer Szene aus verschiedenen Theatern - Reflexion in einem digitalen Lerntagebuch mit integrierten Medien
<i>5. Problemlösen und Handeln</i>	Kreative Mediennutzung zur Überwindung praktischer Herausforderungen	<ul style="list-style-type: none"> - Nutzung einer Theater-App zur Improvisationsübung bei Ausfall eines Schauspielers - Einsatz von Virtual-Reality-Tools zur Visualisierung eines Bühnenraums - Entwicklung eines Online-Auftritts bei pandemiebedingter Aufführungsabsage
<i>6. Schützen und sicher Agieren</i>	Reflexion und Anwendung rechtlicher und ethischer Grundsätze im Umgang mit Medien	<ul style="list-style-type: none"> - Diskussion über Persönlichkeitsrechte bei Videoveröffentlichungen - Erstellung eines Nutzungsplans unter Berücksichtigung von Urheberrechten für Musik und Bild - Thematisierung von Rollenklischees und Medienethik im Theaterkontext

Anhang

CHECKLISTEN (aus „Kursbuch Darstellendes Spiel – Oberstufe“ – Ernst Klett Verlag, 2009)

Arbeit mit dem Körper

- Wird die Präsenz durchgehalten, ohne dass Spieler ins Private zurückfallen?
- Wird mit klarer Gestik und präzisiertem Körperausdruck gearbeitet?
- Wird mit der Mimik gearbeitet?
- Werden Stimme und Sprache als körperlicher Ausdruck genutzt?

Umgang mit dem Raum

- Sind die Szenen durch klare Auftritte und eindeutige Abgänge strukturiert?
- Wird die Wirkung unterschiedlicher Positionen im Raum genutzt?
- Werden die räumlichen Impulse des Spielorts für das Spiel genutzt?
- Ist das durch die Bühnensituation angelegte Verhältnis von Akteuren und Publikum bedacht und wird die Bühnenhandlung entsprechend gestaltet?

Die Handlung

- Gibt es immer einen eindeutigen Fokus im Bühnengeschehen?
- Ist die Darstellungsabsicht der Gruppe erkennbar und wird die der Handlung zugrunde liegende Geschichte deutlich?
- Gibt es eine klare Gliederung der Handlung?
- Ist ein Handlungsbogen im Sinne eines klassischen Dramas zu erkennen?
- Hat die Handlung einen eindeutigen Schluss?

Gestaltung der Zeit

- Wird mit unterschiedlichem Tempo gearbeitet?
- Sind die Szenen rhythmisch gestaltet?

Einsatz von Ton

- Werden Musik, Geräusche und Klang als gestaltende Elemente genutzt?

Checkliste: Typische Fehler Sprechen

- Ihr redet, anstatt Handlungen spielerisch darzustellen.
- Ihr sprecht undeutlich und/oder hastig. Ihr sprecht zu leise.

Präsenz/Konzentration

- Ihr fallt in privates Verhalten zurück.
- Ihr unterhaltet euch, während andere spielen und ihr nicht dran seid.
- Ihr werdet unaufmerksam und wirkt gelangweilt, sobald ihr nicht mehr spielt, aber dennoch sichtbar seid.
- Ihr ignoriert pantomimisch eingeführte Gegenstände im weiteren Spiel.
- Ihr vergesst Vorgaben, sprecht z. B. Mitspieler mit ihrem richtigen Namen an.

Positionen im Raum

- Ihr steht während des Spiels lange Zeit mit dem Rücken zum Publikum.
- Ihr schaut nie oder zu selten Richtung Publikum.
- Ihr spielt zu weit hinten auf der Bühne.
- Ihr agiert in nicht oder schlecht einsehbaren Bereichen.
- Ihr spielt nicht im Licht.
- Ihr sprecht nicht das ganze Publikum an, sondern nur die ersten Reihen.

Zusammenspiel

- Ihr spielt Mitspieler „an die Wand“ und setzt nur euch selbst in Szene.
- Ihr findet kein richtiges Zusammenspiel, jeder spielt für sich.
- Handlungsbogen
- Ihr setzt „billige“ Gags ein, um eine Szene lustig zu machen.
- Ihr setzt keinen klaren Fokus in der Handlung, dadurch wirkt die Szene chaotisch.
- Ihr gestaltet keinen klaren Szenenabschluss.

Figuren im Spiel

- Was will die Figur, wenn sie die Bühne betritt?
- In welcher Stimmung betritt die Figur die Szene?
- Was ist vor ihrem Auftritt geschehen?
- Von welchem Platz aus betritt sie die Bühne und warum von dort?
- Was tut sie und warum tut sie es?
- Wie tut sie es am besten, um ihre Absicht zu erreichen?
- Was erfährt sie in der Szene neu?
- Wie bewertet sie das Erfahrene und welche Schlussfolgerungen zieht sie daraus?
- Verlässt sie als „Sieger“ oder „Verlierer“ die Bühne?
- Was macht die Figur etwa zehn Minuten nach dieser Szene?

Checkliste: Monologgestaltung

Darstellung der Figur

- Ist die Spielerin/der Spieler präsent, ohne ins Private zurückzufallen?
- Wird mit klarer Gestik und klarem Körperausdruck gearbeitet?
- Werden die Körperhaltung und die Bewegungsart der Figur durchgehalten?
- Wird mit der Mimik gearbeitet?
- Wird mit dem Tic der Figur gearbeitet?
- Wird der Status der Figur über das Spiel deutlich?
- Gibt es eine klare Handlung oder Tätigkeit, die für das Sprechen genutzt wird?
- Wird über diese Handlung die Figur treffend charakterisiert?

Sprachliche Bearbeitung des Textes

- Wird laut und deutlich gesprochen?
- Werden im Sprechen deutliche und wirkungsvolle Pausen gemacht?
- Werden diese Pausen für das szenische Spiel genutzt?
- Wird mit unterschiedlicher Lautstärke gearbeitet?
- Wird mit unterschiedlicher Sprechgeschwindigkeit gearbeitet?
- Wird die Sprechhaltung der Figur immer deutlich?
- Sind unterschiedliche Sprechhaltungen bewusst gestaltet worden?

Szenische Gestaltung

- Gibt es immer einen eindeutigen Fokus im Spiel?
- Ist der Monolog durch einen klaren Anfang und Schluss strukturiert?
- Wird die Wirkung unterschiedlicher Positionen im Raum genutzt?
- Transportiert die Szene eine klare Stimmung und ein deutliches Bild der Figur?
- Werden die grundlegenden Charakterzüge der Figur deutlich gemacht?
- Wird das Requisit der Figur dafür genutzt, Figur und Text plastischer zu machen?
- Wird das Kostüm dafür genutzt, die Figur plastischer werden zu lassen?
- Wird der Inhalt des Textes deutlich?
- Unterstützt das szenische Spiel der Figur den Text?
- Wird durch Verfremdungseffekte mit der Distanz zur Figur gearbeitet?

Checkliste: Figurenbegegnungen

Darstellung der Figuren

- Sind die Spieler präsent, ohne ins Private zurückzufallen?
- Wird mit klarer Gestik, Mimik und klarem Körperausdruck gearbeitet?
- Werden die Körperhaltung und die Bewegungsart der Figuren durchgehalten?
- Wird der Status der Figuren über das Spiel deutlich?
- Wird mit den Tics der Figuren (in allen drei Stufen) gearbeitet?
- Werden die Figuren über die Handlung der Szene treffend charakterisiert?
- Wird gespielt, anstatt zu reden?

Sprachlicher Ausdruck

- Wird laut und deutlich gesprochen?
- Werden im Sprechen deutliche und wirkungsvolle Pausen gemacht?
- Werden diese Pausen für das szenische Spiel genutzt?
- Werden die Sprechhaltungen der Figuren deutlich?

Szenische Gestaltung

- Gibt es immer einen eindeutigen Fokus im Spiel?
- Ist die Szene durch einen klaren Anfang und Schluss strukturiert?
- Wird die Wirkung unterschiedlicher Positionen im Raum genutzt?
- Sind alle Spieler für das Publikum jederzeit gut sichtbar?
- Gibt es einen eindeutigen Konflikt und wird der Inhalt der Szene klar?
- Spitzt sich der Konflikt der Szene deutlich zu?
- Wurden gezielt Schwächen, Widersprüche, Ängste, Phobien und Fehler für den Konflikt genutzt?
- Werden über die Handlung die grundlegenden Charakterzüge der Figuren deutlich gemacht?
- Werden die Statusunterschiede der Figuren deutlich und für die Szene genutzt?
- Werden die Haltungen der Figur gegenüber den anderen Figuren deutlich?
- Wird durch Verfremdungseffekte mit der Distanz zur Figur gearbeitet?
- Sind die beteiligten Figuren zu etwa gleichen Anteilen in der Szene aktiv?
- Werden die Requisiten mit variabler Bedeutung genutzt?
- Werden die persönlichen Beziehungen der Figuren zu ihren Requisiten deutlich?
- Ist die Szene rhythmisch gestaltet?

Checkliste: Ästhetische Gestaltungskategorien

Handlungsbögen (inhaltliche Gestaltung)

- Die Abfolge der Handlungen ist klar, nachvollziehbar und nicht verworren.
- Die Gesamthandlung besitzt komplexe Strukturen und ist weder platt noch eindimensional.
- Die auftretenden Figuren/Spieler haben vergleichbare Umfänge an Text und es gibt keine Stars oder nur Statisten. (Ausnahme hier: Die kleinen Rollen des Technik-Teams, da es bei der Werkschau die Technik fährt.)
- Dynamik (rhythmische Gestaltung)

Das Stück entwickelt einen reizvollen Rhythmus durch:

- Tempovariationen in der Abfolge von Handlungen, Szenen und Akten
- Variationen in der Anzahl der gleichzeitig auftretenden Figuren angemessenen Wechsel zwischen Figuren- und chorischen Aktionen
- angemessenen Einsatz von musikalischem Live- oder Off-Ton oder entsprechenden Geräuschen in unterschiedlichen Intensitäten
- angenehmen Wechseln zwischen Spannungshöhepunkten und kontemplativen Phasen Bildwirkung (visuell/atmosphärische Gestaltung)
- Die Kostüme, Requisiten und Bühnenelemente sind funktional eingesetzt und gehorchen einem Stilprinzip. Alle Elemente stehen in einem ästhetischen Zusammenhang. Nichts ist zufällig oder wirkt beliebig, sondern alles ist dramaturgisch plausibel begründet.
- Musik schafft Atmosphäre, sie doppelt nicht durch bestimmte Liedtexte offensichtliches Bühnengeschehen. Die Technik unterstützt mit entsprechendem Licht die Bühnenatmosphäre und wechselt nicht zu oft und zu schnell, im Sinne einer extremen Zeigefunktion und wird damit als Gestaltungsmittel unverhältnismäßig stark als Lichteinsatz für das Publikum sichtbar.

Die folgenden Kompositionsmethoden finden in der Gestaltung von Szenen und Stück mindestens einmal Anwendung.

- Reihung: Bestimmte Elemente im Spiel sind in einer deutlich sichtbaren Reihe angeordnet, sodass sie in ihrer ähnlichen Funktion wahrgenommen werden.
- Wiederholung: Ein Element im Spiel wird in exakt gleicher Weise wiedergegeben, um zu verdichten, zu verfremden, zu ironisieren oder ins Groteske/ Absurde zu steigern.
- Kontrastierung: Einem Element im Spiel wird direkt sein Gegenteil gegenübergestellt, um die grundsätzliche Wesensverschiedenheit drastisch hervorzuheben, sodass eine starke Spannung entsteht.
- Verdichtung: Elemente im Spiel bauen durch Erhöhung der Intensität einen Spannungsbogen auf, der einen Höhepunkt vorbereitet.
- Steigerung: Elemente im Spiel werden in ihrer Intensität stufenweise gesteigert (Klimax) und entwickeln einen Spannungsbogen, der eine Aktion variationsreicher gestaltet oder einen Höhepunkt vorbereitet.
- Umkehrung: Ein Element im Spiel kehrt seine Bewegungsrichtung um, sodass eine Erwartungshaltung enttäuscht wird oder nun völlig neue Optionen sichtbar werden.

- Variation: Ein Element im Spiel zeigt, durch bestimmte Umstände oder Impulse angeregt, andere, unerwartete Facetten und macht damit seine Vielschichtigkeit sichtbar.
- Parallelführung: Elemente im Spiel, die sich in der Struktur sehr ähnlich sind, werden in ihrer Gleichzeitigkeit gespielt, um diese Ähnlichkeit in einer besonderen Form hervorzuheben und neugierig auf die weitere Entwicklung zu machen.
- Bruch: Elemente im Spiel werden nicht in der erwarteten Weise fortgesetzt, in der sie bekannt oder erahnbar sind, sondern abrupt abgebrochen, sondern in völlig anderer Art und Weise (nicht als Variation) weitergeführt.

Die benutzten Kompositionsmethoden stehen in einem ausgewogenen und dramaturgisch durchdachten Verhältnis zueinander und sind zweckgerichtet genutzt. Kein Prinzip dominiert ohne dramaturgisch nachvollziehbare Begründung

ÄSTHETISCHE MITTEL: KÖRPER, RAUM UND SPRACHE

GRUPPIERUNGEN	KÖRPER UND BEWEGUNG	STIMME UND SPRECHEN
Pulk	Freeze	flüstern
Dreieck	Pose	schreien
Reihe	Standbild	ohne Stimme sprechen
Schlange	neutraler Stand	chorisch sprechen
Diagonale	neutraler Gang	Geräusche mit der Stimme machen
Keil	Bewegen in verschiedenen:	Singen
	Tempi	langsam sprechen
	Zeitlupe	schnell sprechen
	Zeitraffer	POSITION UND BEWEGUNG IM RAUM
	Fallen	diagonal
	Sinken	hinten
	Choreografie	vorn
	Synchronität	parallel zur Rampe
	Domino-Effekt	dem Publikum zugewandt
	Wiederholen von Bewegungsabläufen (Loops)	vom Publikum abgewandt
	Tocs	

„Bausteine Darstellendes Spiel – Ein Arbeitsbuch für die Sekundarstufe I“ – Schroedel Verlag, 2021.

TIEFSTATUS Eine Person mit niedrigem Status macht sich klein. Sie versucht, wenig Platz zu beanspruchen und kriecht gern in sich zusammen. Sie sitzt auf der Stuhlkante und berührt vielleicht den Boden nur mit den Zehen. Sie versucht, mit ihrem Körper möglichst wenig Raum einzunehmen. Sie will auch nicht zu viel Platz beanspruchen, wenn sie endlich einmal das Wort ergreift. Sie spricht schnell, um den Leuten nicht die Zeit zu stehlen. Sie spricht nicht zu laut, aber laut genug, dass man sich nicht anstrengen braucht, um sie zu hören. Vielleicht schiebt sie eine Reihe schneller „oh“s zwischen ihre Worte ein, weil sie sich grundsätzlich unsicher ist über ihren eigenen Wert und um sich zu versichern, dass die Leute mit dem, was sie sagt, zufrieden sind. Sie lächelt und verzieht jedes Mal, wenn sie etwas gesagt hat, nervös das Gesicht, um dem, was sie gesagt hat, die Spitze zu nehmen. Niemand soll sich verletzt fühlen. Sie steht und sitzt wie auf Nadeln, damit sie immer gleich aus dem Weg gehen kann, wenn jemand anders ihren Platz braucht. Der andere muss sie gar nicht darauf aufmerksam machen.

Die Person mit niedrigem Status hat schon längst damit gerechnet. Sie versucht, alle anderen zufriedenzustellen. Eine Person mit niedrigem Status macht viele nervöse Übersprunghandlungen und fummelt die ganze Zeit nervös an sich herum. Ihre Augen springen im Raum hin und her. Eine Person mit niedrigem Status hält keinen Blickkontakt.

Sie schaut jemanden an und schaut gleich darauf wieder weg. Vielleicht schaut sie gleich darauf noch einmal, um die Reaktion des anderen auf sie zu sehen und schaut dann wieder weg. Sie respektiert die Privatsphäre der anderen und schleicht lieber an der Wand entlang, als dass sie jemandem anderen zu nahekommt. Sie entschuldigt sich. Sie braucht Mitgefühl. Aber nur so viel, dass sie dadurch nicht stört. Sie will keine Last sein. Sie bewegt sich gerne rasch.

HOCHSTATUS Eine Person mit hohem Status nimmt viel Raum ein. Sie macht sich breit, im Raum, in der Zeit und in der Rede. Sie findet es selbstverständlich, dass es ganz in Ordnung ist, wenn sie sich so breit macht. Sie beansprucht im Zimmer viel Platz - in der Breite und in der Höhe. Sie füllt ihren Stuhl aus. Sie nimmt sich Zeit - sie spricht, solange sie Lust hat. Sie nimmt an, dass man ihr gerne zuhört. Sie nimmt auch mit ihrem Stimmvolumen viel Platz ein. Sie spricht laut, denn sie nimmt an, dass alle daran interessiert sind, sie sprechen zu hören. Oder sie spricht ganz leise und fordert, dass alle schweigen, um ihre Worte zu hören. Eine Person mit hohem Status spricht langsam und sorgfältig. Sie lässt sich Zeit.

Eine Person mit hohem Status beginnt ihre Sätze vielleicht mit einem langgezogenen „oh“. Sie ist sich sicher, dass die Leute warten und zuhören werden, was sie zu sagen hat. Sie macht auch gerne Kunstpausen. Eine Person mit hohem Status hat genügend Zeit und Ruhe. Sie fummelt nicht herum und macht keine Übersprunghandlungen. Eine Person mit hohem Status hält Blickkontakt. Wenn sie euch anschaut, dann hält sie den Blick und weicht nicht aus, bis sie wohlüberlegt auf etwas anderes schaut. Eine Person mit hohem Status geht, wohin sie will, und fordert, dass andere ihr aus dem Weg gehen. Sie bewegt sich erst dann, wenn sie selbst es will. Sie respektiert die „Privatsphäre“ der anderen nicht, sondern geht gern sehr nahe zu ihnen hin. Eine Person mit hohem Status gibt Anweisungen und fordert Unterstützung. Ihr Selbstvertrauen und ihre Gelassenheit sind nicht zu überbieten. Sie bewegt sich gern langsam und wohlüberlegt.

„Bausteine Darstellendes Spiel – Ein Arbeitsbuch für die Sekundarstufe I“ – Schroedel Verlag, 2021.

REGELN ZUM SPIEL MIT DEM REQUISIT

- Requisiten, mit denen nicht gespielt wird und die nur als Dekoration herumliegen, lenken vom Spiel ab. Man sollte sie weglassen.
- Requisiten in einem Stück oder einer Szene müssen zueinander passend (Einheitlichkeit).
- Requisiten als etwas anderes zu benutzen, als das, was sie eigentlich sind, weckt das Interesse der Zuschauer auf besondere Weise. Ein Requisit, dessen Bedeutung sich im Spiel verändert, ist reizvoll.
- Ein Requisit, das von verschiedenen Personen unterschiedlich behandelt wird, verdeutlicht deren Eigenarten.
- Zu viele verschiedene Requisiten „vermüllen“ leicht die Bühne und machen die Aussage beliebig.
- Nicht unbedingt das nahe liegendste Requisit einsetzen, um Klischees zu vermeiden. Etwas Unerwartetes kann Spannung oder interessante Brüche erzeugen.

„Bausteine Darstellendes Spiel – Ein Arbeitsbuch für die Sekundarstufe I“ – Schroedel Verlag, 2021.

10 LEITSÄTZE ZUR BEWERTUNG IM FACH DARSTELLENDEN SPIEL

1. Darstellendes Spiel als Fach muss sich den Bedingungen stellen, die für Unterrichtsfächer gelten, d. h., es müssen auch Noten gegeben werden.
2. Die Notengebung im Darstellenden Spiel ist keine unpädagogische Einschränkung, sie eröffnet eine Chance, z. B. in der Konzeptentwicklung des offenen Projektes.
3. Die Transparenz der Bewertungskriterien muss gewährleistet sein. Bewertungskriterien müssen nachvollziehbar und plausibel sein (gemeinsam mit den Spielenden).
4. Die Kriterien müssen sich auf das beziehen, was den Spielenden im Unterricht vermittelt wurde (Eigen- und Fremdbeurteilung, Feedback).
5. Sämtliche Prozess- und Produktleistungen sollen zur Bewertung herangezogen werden (z. B. über eine Probentagebuch oder Protokollverfahren).
6. Ästhetische, individuelle und soziale Kompetenzen sind zu berücksichtigen, wobei den ästhetischen eine besondere Bedeutung zukommt.
7. Die Bewertungskriterien müssen offengelegt werden, dies soll in einer Form geschehen, die man als „Unterricht über Unterricht“ (Selbstermächtigungsstrategien) bezeichnen kann.

8. Beim Beurteilen ästhetischen Handelns geht es zuerst um Wahrnehmen, Beobachten, Beschreiben, Rückmelden und Werten, und dann erst um das Benoten. Das eingeübte Feedbackverfahren ist dafür die Grundlage.

9. In der ersten Phase der gemeinsamen Arbeit im Fach Darstellendes Spiel sollte der Aspekt der Bewertung nicht im Vordergrund stehen. Es geht um das Aneignen eines ästhetischen Repertoires z. B. im Kontext der 10 Minimalforderungen des Darstellenden Spieles und/oder einer Selbsteinschätzung.

10. Bei der Gesamtbewertung sollen die Leistungen, die in der laufenden Arbeit im Kurs erbracht worden sind, stärker gewichtet werden als punktuelle Leistungskontrollen, z. B. begleitend durch ein Probentagebuch.

STRUKTUR DER DSP-STUNDE

1. ggf. ritualisierter Einstieg
2. WUPs
3. ggf. Training (Übung)
4. TPÜs
5. Gestaltung (Erarbeitung)
6. Präsentation
7. Feedback
8. ggf. ritualisierter Schluss

KRITERIEN UND BEOBACHTUNGSMERKMALE

Voraussetzungen für die erfolgreiche Mitarbeit im Fach Darstellendes Spiel

Selbstorganisation

- Ich bin pünktlich.
- Ich habe schwarze, unauffällige Grundkleidung dabei.
- Ich mache mir im Unterricht Notizen.
- Ich habe meine Unterlagen dabei und habe alle Arbeitszettel abgeheftet.
- Ich erledige zuverlässig meine Hausaufgaben.

Verhalten im Unterricht

- Ich frage nach, wenn etwas unklar ist.
- Ich trage zu Themen / Gesprächen regelmäßig etwas bei.
- Ich beteilige mich am Feedback.
- Ich helfe beim Aufbauen und Abbauen.
- Ich nehme die Warm Ups und Übungen ernst, arbeite konzentriert und aufmerksam.

Anwendung von Wissen

- Ich nutze theatrale Fachbegriffe.
- Ich wende den bisher erlernten Stoff an.

Szenengestaltung in der Gruppe

- Ich bin als Gruppenmitglied verlässlich.
- Ich bringe konstruktiv eigene Ideen ein.
- Ich übernehme Verantwortung für das Gelingen der Aufführung.
- Ich nehme Vorschläge und Ideen der anderen an und probiere sie aus.
- Ich trage argumentativ zu einer gemeinsamen Meinungsfindung bei.
- Ich probiere körperorientiert, entwickle die Inszenierung nicht nur im Kopf.

Bühne

- Ich beherrsche mich beim Vorführen, werde nicht privat oder albern.
- Ich arbeite genau mit meinem Körper und meiner Stimme.
- Ich bin konzentriert und achte auf Impulse und Timing.

2 Selbstbewertungsbogen für die Unterrichtsbeiträge in der Sekundarstufe II

(auch als Rückmeldebogen für die Lehrkräfte nutzbar)

Name Schülerin/Schüler:	trifft vollkommen zu	trifft überwiegend zu	trifft ansatzweise zu	trifft nicht zu
1. Ensemblearbeit <ul style="list-style-type: none"> • Ich lasse mich auf Übungen beim Warm-Up und bei den theaterpraktischen Übungen ein und verhalte mich dabei entsprechend den Anweisungen der Spielleitung. • Ich bringe mich aktiv mit Ideen in die Gruppenarbeit ein, bin aber auch zu Kompromissen fähig. • Ich verhalte mich so, dass sich andere auf mich verlassen können (Pünktlichkeit, Informationen an die Gruppe) • Ich helfe (bei Bedarf) beim Auf- und Abbau mit. 				
2. Gestaltungs- und Spieltechnik <ul style="list-style-type: none"> • Ich benenne Mittel der Szenengestaltung (Fachbegriffe) und weiß um deren Wirkung. • Ich setze Körper und Stimme variantenreich ein. • Ich unterlasse private Haltungen und Gesten und vermeide es, aus der Rolle zu fallen. • Ich trainiere Fertigkeiten, die mir schwerfallen. 				
3. Szenengestaltung <ul style="list-style-type: none"> • Ich äußere Spielideen. • Ich vollziehe Ideen meiner Mitschüler*innen nach und setze sie um. • Ich gestalte in einer Gruppe eine Szene nach Vorgaben. 				
4. Feedback und Unterrichtsgespräch <ul style="list-style-type: none"> • Ich kenne die Feedbackregeln und wende sie richtig an. • Ich erkläre Szenen auf ihre Wirkung hin und beurteile sie fachgerecht. • Ich fasse Beobachtetes in Worte, um zu loben. • Ich gebe Tipps, wie eine Szene noch besser werden kann. • Ich verstehe theoretische Texte und fasse sie sinnvoll zusammen. • Ich setze Fachbegriffe richtig ein. • Ich wende im Unterricht Erarbeitetes richtig an und nutze dieses für Klassenarbeiten und / oder Aufführungen. • Ich führe ein Portfolio mit den Unterrichtsmaterialien, Aufzeichnungen und Hausaufgaben. 				
Einschätzung der Gesamtnote:				

3 Rückmeldebogen für die Bewertung der Unterrichtsbeiträge in der Sekundarstufe II

Bewertung der Unterrichtsbeiträge im Kurs Darstellendes Spiel für Name Schüler/in	
Kriterien	Kommentar der Lehrkräfte
Spielfreude und Bereitschaft	
Präsenz, Klarheit und Differenziertheit beim Präsentieren	
szenische Kreativität	
Annahme und Umsetzen von Vorschlägen	
Zuverlässigkeit und Einsatzbereitschaft	
Sachgerechte Beurteilung und angemessenes Feedback	
Umsetzen von Fachwissen [Schwerpunkte benennen]	
Benotung:	

aus dem Leitfaden zu den Fachanforderungen Darstellendes Spiel (2001)

LITERATUR:

Hruschka, Dr. Ole; Mende, Julian (Hg.): Theater. Epochen und Verfahren. Darstellendes Spiel /Sekundarstufe II. Westermann. 2021

Johnstone, K.: Theaterspiele. Spontaneität, Improvisation und Theatersport. 8. Auflage, Berlin 2011

Kündiger, Sabine: Praxis Schultheater: Reihen Modelle für die Sekundarstufe I und II. Friedrich Verlag. 2022

Mangold, C. (Hg.): Bausteine Darstellendes Spiel. Ein Arbeitsbuch für die Sekundarstufe I. Schroedel Verlag. Braunschweig 2014

Mangold, C. (Hg.): Grundkurs Darstellendes Spiel 1 + 2. Sekundarstufe II. Schroedel Verlag. Braunschweig 2006

Mangold, C (Hg.): Grundkurs Darstellendes Spiel. Theatertheorien. Sekundarstufe II. Schroedel Verlag. Braunschweig 2012

Plath, M.: Freeze & Blick ins Publikum, Weinheim 2011

Pfeiffer, Malte; List, Volker: Kursbuch Darstellendes Spiel. Ernst Klett Verlag. Stuttgart 2018