

KONFERENZ „THEATER MIT MIR?“ –  
Kurzwerkstatt: Theater an der Förderschule  
Leitung: Elke Mai-Schröder, Schultheater-Studio Frankfurt/Main  
[www.schultheater.de](http://www.schultheater.de) / [emaisch1@aol.com](mailto:emaisch1@aol.com)

Theater im Rahmen des „Wahl-Pflicht-Unterrichts“ ( wöchentlich 2 Stunden)

## I. Erprobte Spiele und Übungen zum Einstieg

- Kreis: Namen sagen = Gruppe reagiert als ECHO mit „Hallo .....“  
Geste oder geänderte Sitzhaltung = Gruppe spiegelt und wiederholt Namen
- Kreis: „In die Mitte gehen“ ( nach Farben, Kleidungsstücken, Gewohnheiten, Interessen)
- Welcome diversity: 1 Person gibt an, wer in die Mitte gehen darf.  
Jeder hat die Möglichkeit zu begründen, warum er in der Mitte ist. Alle die „draußen“ sind spenden Applaus für den Mut in die Mitte zu gehen.
- Vorschläge aus der Gruppe; Wer soll in die Mitte gehen = ...alle die...

- **Alle bewegen sich** / tanzen zur Musik durch den Raum.

(Musik: HAINDLING: „Schrilles Potpourri“)

Bei Musik-STOP :: möglichst viele Hände schütteln / auf viele Schultern klopfen / Fußspitzen antippen/ Nasenspitzen / mit dem eigenen Rücken anderen Rücken finden und mit Ihm zur Musik weiterbewegen.

2er, 3er, 4er, 6er Gruppen bilden (Köpfe / versch.,. Körperteile..) und gemeinsame Bewegungen finden. Kleingruppen zeigen erste Improvisationen zur Musik.

( z.B. 4 x 5er-Gruppen)

Hälfte der Gruppe bilden einen Kreis. Die anderen verteilen sich, jeder hinter eine Person. Der Innenkreis dreht sich nach außen.

Ablauf: Begrüßung / Übung / verabschieden / Außenkreis rotiert nach rechts.

Variante: Jedes Mal neu ansagen wie viele Plätze man weitergeht

Übungen: Partner blind beschreiben / etwas verändern und beschreiben / 30 Sekunden

Blickkontakt halten / spiegeln/ mit Körperkontakt hinsetzen und aufstehen / 1-2-3 –Übung = Abwechselnd die Ziffern 1-2-3 sprechen – dann die 2 durch einen Ton ersetzen – dann die 3 durch eine Bewegung ersetzen / Ergebnisse präsentieren

## II. Beispiele aus dem Projektunterricht

- **Follow the head**

Alle finden Bewegungsmöglichkeiten zur Musik. Es werden 3-4 Hüte verteilt. Jede/e der einen Hut hat bewegt sich so, wie es zu dem Hut passt. Alle anderen entscheiden wem sie folgen und kopieren die Bewegung

**Hüte als Impulsgeber für Figuren**

Zu welcher Figur könnte der Hut passen – Ideen sammeln – Rollen aussuchen – mit Spielen und Übungen in die Figur finden – Setting schaffen (z.B. Schiff) – Welche Personen sind auf dem Schiff ?

### III. Beispiele aus der Projektarbeit ( nicht mehr durchgeführt) Projekt „Mitspielgeschichte“

#### Übung

- Gangarten ( Hacke, Spitze, Innenkante, Außenkante, schwer, leicht, langsam, schnell, fest auftreten, leise auftreten....) bei jeder Gangart assoziieren, welches Tier könntest du spielen?
- Kreis: Welche Tiere gibt es im Dschungel, (auf dem Bauernhof, im Wald ..) ( verbal äußern)  
Tiere auch in der Herkunftssprache benennen und evtl. vorspielen
- Jede(r) sucht sich ein Tier aus und spielt es
- Alle spielen jeweils das gleiche Tier, wobei der/die, der es zuerst ausgesucht hat beginnt, andere nehmen Impulse auf - trotzdem spielt jede(r) sein Tier: Löwe, Giraffe.. etc.....
- Beobachtung: Wer spielt welches Tier am glaubhaftesten?
- Nach diesen allgemeinen Vorübungen benennt der SL die Tiere, die im Bilderbuch vorkommen. Neue Tierrollen kommen dazu, vielleicht fallen einige dafür weg.  
Wer möchte was spielen? ( Hier: Löwe, Büffel, Buschschwein, Nashorn, Giraffe, Zebra, Elefant, Geier, Maus, Stachelschwein )
- Begegnungsszenen: Einzelne Tiere begegnen sich - kurze spontane Szenen entstehen.

Eine Gasse bilden:

- Jedes Tier tritt in seiner Haltung und Gangart auf und geht durch die Gasse
- Jedes Tier stellt sich vor - klagt ein Leid - schimpft fürchterlich - hat Angst - gibt groß an - zeigt sich scheu - ist neugierig....  
( Beobachtung: Was passt zu welchem Tier?)

#### Im Anschluss wird die Geschichte als Mitspielgeschichte erspielt

*Buchbeispiel: Marcus Pfister, „Wie Leo wieder König wurde“, Nord - Süd – Verlag*

- Gruppe teilt sich in die 4 Ecken des Raumes, ErzählerIn sitzt am Rand in der Mitte
- Der gesamte Text wird vorgelesen und die Tiere treten auf, wenn sie im Text vorkommen und spielen das Erzählte.
- = Erste Erarbeitung der Geschichte!

#### Projekt : Märchenkiste

a) Spiel: Im Kreis steht eine imaginäre Märchenkiste. Jede holt sich einen „Gegenstand“ heraus der zu irgendeinem Märchen gehört und spielt damit. [ Bei manchen Gruppen empfiehlt es sich, reale Gegenstände und eine echte Kiste zu verwenden]  
(Variante: SpielerIn 2 kommt dazu und spielt mit)

b) Phantasiereise: Reise in ein „Märchenland“.  
(Musik: Else Müller „Auf der Silberlichtstraße des Mondes“ - Musikteil  
Welche Personen, Tiere, Figuren trifft ihr? In wen möchtet ihr euch verwandeln?)

Übung: Alle gehen durch den Raum in der Rolle der ausgewählten Figur

- Wie bewegt sie sich?
- Wie isst sie?
- Wie schläft sie?
- Was tut sie so den ganzen Tag?

c) Wahllos werden Paare gebildet. Jedes Paar bereitet eine kurze Szene vor, in der die beiden Figuren sich begegnen. Szenen werden vorgespielt. = „MISCHMASCHMÄRCHEN“