

Mit theatraler Bildung Demokratie gestalten: Theatrale Methoden im Spracherwerb

Thema / (Unterrichtsgegenstand)	Spracherwerb
Beschreibung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wortkreis: Basiswortschatz durch den Kreis senden. Jeder wiederholt das Wort mit einer anderen emotionalen Färbung. „Ja“, „Nein“, „Ich heiße“... 2. Begrüßung und Verabschiedung: Die Spieler stehen im Kreis mit dem Kopf hinunter, schauen auf die Schuhe der anderen Mitspieler und wandern mit ihrem Blick hinauf. Wenn zwei Augen Kontakt haben, gehen sie in den Kreis und begrüßen oder verabschieden sich und geben den Redewendungen eine unterschiedliche emotionale Bedeutung. 3. Worte suchen: Einer sagt den Satz affirmativ, ein anderer wiederholt ihn verneinend. Z.B.: A sagt: „Ich bin schön!“ B antwortet: „Nein, du bist nicht schön!“ 4. Stotterkreis: „Ich suche das F Wort“. Und die Mitspieler machen Vorschläge bis das „richtige Wort“ gefunden wurde. z.B. „F... a....ll...en“ – „Fallen“ 5. Surreale Behauptung: Im Raum auf etwas zeigen und mit einem völlig falschen Wort bezeichnen und weitergehen und mit einem Tätigkeitswort verbinden. Z.B.: Kaninchen, läuft. 6. Dinge und Szenen: Benennen der realen Dinge mit den richtigen Worten und dazu eine Szene entwickeln. 7. Sprachliche Loops: Um Konjungieren zu üben. A: „Da fliegt ein Hund.“ B: „Was? Da fliegt ein Hund?“ 8. Imperativ Du & Wir: Einer befiehlt: „Du singst“ Der Andere führt den Befehl es aus und singt z.B.! Wenn der Kommandant nicht „du“ sondern mit „ihr“ den Befehl formuliert, müssen alle zusammen den Befehl ausführen. 9. Sinneswahrnehmungen: Geräusche und Bilder vorbreiten: z.B.: Gähnen und alle sagen „Ich bin müde!“ 10. Wegbeschreibung: Frage z.B. „Wo ist der Stephansdom?“ und der andere muss ihm den Weg weisen: „Geh gerade aus und nach links!“

	<p>11. Skulpturen bauen, Dinge benennen: Z.B. Ich bin ein Baum. Ein Spieler stellt den Baum dar! Ein anderer Spieler sagt: „Ich bin der Hund, der an den Baum angebunden ist!“ und spielt den Hund und so weiter. So werden Skulpturen gebaut.</p> <p>12. Zahl benennen, Gruppen bilden, Aufträge darstellen: Spielleiter sagt „4“, Gruppe bildet 4er Gruppen, der Spielleiter gibt den Auftrag: „Haus“ und alle müssen ein Haus als Szene bilden.</p> <p>13. Begriff, Vokabel, Szenen: z.B. „Ein Hund auf meiner Pizza!“ und die Spieler bauen die Szene. Einer gibt den Auftrag und zählt bis drei und die Spieler stellen die Szene dar.</p>
Schulstufe/Alter	unterschiedliche Altersstufen
Gruppengröße (Empfehlung)	Klassenverband
Zeitraumen	5 – 10 Minuten , kurze Aktivitäten
Materialien	Keine (bis auf die 9. Übung)