

E-BOOK



DARSTELLENDEN SPIEL

# Theaterarbeit: Übungen, Spiele und Projektideen

Praxiserprobte Materialien für das Fach  
Darstellendes Spiel am Gymnasium

GYMNASIUM  
5.-10. Klasse

PERSEN



**Gaby Reetz**

# **Theaterarbeit: Übungen, Spiele und Projektideen**

**Praxiserprobte Materialien für das Fach  
Darstellendes Spiel am Gymnasium**

**5.–10. Klasse**

## **Die Autorin:**

**Gaby Reetz** unterrichtet die Fächer Deutsch und Darstellendes Spiel an einem Gymnasium in Niedersachsen. Außerdem ist sie in der Referendarsausbildung tätig.

© 2015 Persen Verlag, Hamburg  
AAP Lehrerfachverlage GmbH  
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Sind Internetadressen in diesem Werk angegeben, wurden diese vom Verlag sorgfältig geprüft. Da wir auf die externen Seiten weder inhaltliche noch gestalterische Einflussmöglichkeiten haben, können wir nicht garantieren, dass die Inhalte zu einem späteren Zeitpunkt noch dieselben sind wie zum Zeitpunkt der Drucklegung. Der Persen Verlag übernimmt deshalb keine Gewähr für die Aktualität und den Inhalt dieser Internetseiten oder solcher, die mit ihnen verlinkt sind, und schließt jegliche Haftung aus.

Coverabbildung © bowdenimages – iStockphoto.com  
Satz: Satzpunkt Ursula Ewert GmbH, Bayreuth

ISBN: 978-3-403-53511-9

[www.persen.de](http://www.persen.de)

---

<b>0. Allgemeine Grundlagen</b>	4
<b>I. Theater(mittel) verstehen</b>	5
Warm-ups und lebendige Spiele	5
Cool-downs	9
Gruppenfindung	10
Kennenlernen	10
Vertrauen schaffen	11
Arbeit mit dem Körper (Ausdruck, Gestik, Mimik, Präsenz)	13
Erste Improvisationen und kurze Szenen	17
Elemente des Improtheaters	19
Figuren und Rollen: Arbeit mit dem Status	23
Vom Requisit zur Rolle und zur Szene	24
Vom Kostüm zur Rolle und zur Szene	25
Von der (Schmink-)Maske zur Rolle und zur Szene	26
Von der (Zeitungs-)Nachricht zur Szene	28
Stimme und Sprache	29
Bühne, Orte, Räume – Vom Raum zur Szene	30
Musik und Geräusche – Von der Musik zur Szene	33
Chorisches Spiel	34
Erzähltheater	37
Biografisches Theater	38
Elemente der Handlungs- und Produktionsorientierung	39
<b>II. Theater gestalten: Projektverfahren</b>	42
Projektidee I – Textgrundlage: Michael Endes „Momo“	43
Projektidee II – Textgrundlage: Georg Büchners „Woyzeck“	48
Projektidee III – Collage zum Thema Nacht („Nachtschattengewächse“)	60
<b>III. Grundlagen schaffen: Wichtige Begriffe</b>	64
<b>IV. Literaturverzeichnis</b>	68

Das Fach „Darstellendes Spiel“ orientiert sich an den Erscheinungsformen der darstellenden Künste. Theatrales Arbeiten eröffnet vielfältige ästhetische Gestaltungs- und Handlungsfelder, in denen Aspekte wie Körper, Sprache, Requisit, Kostüm, Raum, Bild, Zeit, Licht, Klang und mediale Komponenten im szenischen Handeln zu einer Gesamtwirkung gelangen.

Kunst, Literatur, Medien, Musik, Technik, Handwerk, Öffentlichkeitsarbeit, Pädagogik, Teamgeist, Vertrauen – das sind nur einige Stichpunkte, die Theaterarbeit in der Schule verdeutlichen. Wir lesen, sprechen, singen, improvisieren, bearbeiten, lernen Texte, hämmern, zimmern, malen, stellen Filme her, machen Fotos, Plakate und Programmhefte, schreiben Texte, entwickeln Ideen, stellen uns der Kritik und begeben uns dabei auf einen Weg, auf dem wir als Gruppe im Inszenierungs- und Gestaltungsprozess immer mehr zusammenwachsen. Wir haben große und kleinere Talente, jeder hat seine Funktion, jeder wird auf diesem Weg mitgenommen. Wir proben und trainieren, bis das, was wir aufführen wollen, unseren Ansprüchen genügt und möglichst professionell ist. Oder wir haben den Mut zum Nicht-Perfekten, auch das ist eine Möglichkeit!

Was wir dazu brauchen, ist ganz einfach:

- Spaß am Theaterspielen
- Kreativität und Ideen
- Mut, sich zu präsentieren und sich nicht albern zu finden, sondern sich in der Rolle ernst zu nehmen
- Bereitschaft, mit anderen zusammenzuarbeiten
- Selbstbewusstsein, Vorschläge zu machen, aber auch Vorschläge anzunehmen
- Interesse für neue Formen, um etwas auszuprobieren
- Lust an Texten; Lust zum Schreiben und Deuten und Darübersprechen; Lust daran, etwas gemeinsam zu inszenieren, also „in Szene zu setzen“ und zu gestalten
- Interesse an Technik, Handwerk und am Umgang mit Medien
- die Konzentration und das Vermögen, ein Projekt durchzuhalten und bis zum Ende zu begleiten

Die Verbindung zwischen Theorie einerseits und Handlungs- und Produktionsorientierung andererseits fördert ganzheitliches Denken und Arbeiten. Schulische Theaterarbeit besitzt außerdem eine pädagogisch-ästhetische Dimension, die sie vom professionellen Theater unterscheidet. Der Fokus liegt auf dem Umgang mit theatralen Formen und der Reflexion ihrer Wirkung. Dabei werden „Schlüsselqualifikationen“ wie die Schulung von Kreativität und innovativem Denken, Verantwortungsbewusstsein oder Ausdauer trainiert und soziale Kompetenzen wie Teamgeist, Kommunikationsfähigkeit oder die Entwicklung von Kritik- und Urteilsfähigkeit entwickelt. Auch technische Kenntnisse sind wichtig. Vermarktungsstrategien (Programm, Plakat, Internetauftritt, Zeitungsartikel ...) sind ebenfalls von Bedeutung, wenn es tatsächlich zu einer Präsentation kommt. Nicht zuletzt werden Einblicke in die Berufswelt durch Theater- und Backstagebesuche, durch Theaterführungen und Gespräche mit Schauspielern und anderen Berufsgruppen, die an Bühnen arbeiten, ermöglicht.

Dieses Buch richtet sich an Lehrer<sup>1</sup>, die bei der Theaterarbeit mit Schülern auf der Suche nach Übungen, theaterspezifischen Gestaltungstechniken und passenden theaterästhetischen Mitteln sind. Dabei werden auch Ideen für die altersgerechte Entwicklung von Szenen, Collagen oder Projekten skizziert. Mithilfe dieses Buches werden insbesondere die Bereiche „Theater(mittel) verstehen“ (Sachkompetenz) und „Theater gestalten“ (Gestaltungskompetenz) geschult.<sup>2</sup>

An dieser Stelle möchte ich auch noch ein Dankeschön an Iris Hörtsch aussprechen für die vielen guten Ideen, die in dieses Buch mit eingeflossen sind.

---

<sup>1</sup> Im Folgenden wird der Einfachheit halber die Männlichkeitsform benutzt. Dabei ist selbstverständlich, dass man beispielsweise mit „Lehrern“ auch die Lehrerinnen meint.

<sup>2</sup> Vgl. hierzu auch den „Rahmenplan Darstellendes Spiel“ für die Oberstufe in Hamburg. Hrsg. vom Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung. Hamburg 2009, S. 11.

## Übungen und Spiele

Die folgenden Übungen und Spiele beziehen sich zunächst auf „**Warm-ups**“, die in jeder Phase der Theaterarbeit immer wieder eingesetzt werden können, um ins Spiel zu kommen. Es folgen die sogenannten „**Cool-downs**“, mit deren Hilfe man am Ende eines Prozesses zur Ruhe kommt. Die Übungen zur **Gruppenfindung**, zum **Kennenlernen** oder zur **Entwicklung von Vertrauen** können überall eingesetzt werden und tragen dazu bei, ein Ensemble zu werden. Im Weiteren orientieren sich die Übungen an für die Theaterarbeit wesentlichen **Handlungs- und Gestaltungsfeldern**. Tipps und Kommentare ergänzen stellenweise die Einsatzmöglichkeit. Im Glossar (III: Grundlagen schaffen: Wichtige Begriffe) finden sich zudem kurze und einfache theoretische **Grundlagentexte** zu den wichtigsten Begrifflichkeiten. Bei allen Übungen spielen „**theaterästhetische Mittel**“ eine große Rolle. Schon während des Umgangs mit ihnen in den einzelnen Übungen, aber auch auf einer meta-kognitiven Ebene sollte ein Bewusstsein darüber geschaffen werden, dass man diese Kunstformen gestaltend im Bereich des Theaters einsetzt. Dadurch sollen auch die Spieler in die Lage versetzt werden, bei gemeinsamen Inszenierungsprozessen entsprechende eigene theaterästhetische Vorschläge zu machen oder im Reflexionsprozess solche Mittel und ihren Einsatz funktional zu durchschauen.

### Warm-ups und lebendige Spiele

1. **„Hallo, ich bin ...“**: Alle gehen still durch den Raum, nehmen dabei verschiedene Richtungen ein (nicht im Kreis gehen!), nehmen den Raum wahr, konzentrieren sich zuerst auf sich selbst, nehmen dann die anderen wahr, schauen einem Gegenüber in die Augen, nehmen seine Augenfarbe wahr, reichen ihm die Hand und sagen: „Hallo, ich bin ...“
2. **Zielgerichtetes Gehen**: Alle gehen still durch den Raum, fixieren während des Gehens zielgerichtet eine Säule/Fensterbank/Schranktür und gehen darauf zu, laufen in rechten Winkeln, variieren das Tempo und die Gänge.
3. **Sich mit Emotionen bewegen**: Alle gehen still durch den Raum, nehmen verschiedene Richtungen ein und bewegen sich dabei nach Angaben der Spielleitung mit diversen Stimmungen und Emotionen (verliebt, aggressiv, schüchtern ...). Auch Klischees dürfen hier bedient werden. Oder: Man versucht bewusst, Klischees zu vermeiden.
4. **Hindernislauf**: Alle gehen still durch den Raum, nehmen verschiedene Richtungen ein, durchlaufen dabei nach Angaben der Spielleitung imaginäre Hindernisse (z. B. durch kniehohes Wasser waten, sich über eine vereiste Fläche tasten, über heißen Wüstensand gehen, mit High Heels über Kopfsteinpflaster stöckeln ...).
5. **Hindernisgeschichte**: Alle gehen still durch den Raum. Dazu kann die Spielleitung (oder ein Spieler) eine Geschichte erzählen, in der verschiedene „Hindernisse“ eine Rolle spielen. Diese Hindernisse müssen während des Gehens durchlaufen werden.
6. **„Herr Fischer, Herr Fischer ...“**: Ein Spieler steht vorn, alle anderen etwa 15 Meter dahinter. Die Gruppe ruft: „Herr Fischer, Herr Fischer, wie tief ist das Wasser?“ Der einzelne Spieler antwortet mit einer beliebigen Zahl (z. B. „Zwei Meter!“). Die Gruppe: „Und wie kommen wir hinüber?“ Der einzelne Spieler gibt vor: „Indem ihr auf einem Bein hüpf.“ (mit zwei geschlossenen Füßen hüpf, hinkt, die Beine beim Laufen kreuzt, kriecht, die Knie beim Gehen nach oben zieht ...)
7. **Metaphern darstellen**: Alle gehen still durch den Raum, nehmen verschiedene Richtungen ein. Immer auf Kommando kommen zwei Spieler paarweise zusammen, um Metaphern, die die Spielleitung nennt, konkret umzusetzen, zum Beispiel: jemanden an der Nase herumführen, jemanden auf den Arm nehmen, jemanden nicht riechen können, aus der Haut fahren, sich die Haare raufen, die Wände hochgehen, ein Brett vorm Kopf haben, in die Luft gehen, jemanden aufs Glatteis führen, etwas zum Kotzen finden, sich für jemanden ein Bein ausreißen ...

## 1. Theater(mittel) verstehen

---

8. **Stopp:** Alle gehen still durch den Raum. Auf „Stopp“ nimmt jeder eine Pose ein und friert ein. Diesen Prozess kann man mehrmals wiederholen.



### Grundlagen schaffen:

An dieser Stelle sollte kurz erläutert werden, was man unter einer „**Pose**“ versteht.<sup>3</sup>

9. **„Ochs am Berg“:** Ein Spieler steht vorn, alle anderen etwa 15 Meter dahinter. Der vorn stehende Spieler dreht sich mit dem Rücken zu den anderen und sagt langsam oder schnell: „Ochs am Berg.“ Währenddessen bewegen sich die anderen auf ihn zu. Sobald der Spieler sich umdreht, müssen alle stillstehen, keiner darf mehr in Bewegung angetroffen werden. Wird doch jemand gesehen, hat er verloren und muss nach vorn zu dem einzelnen Spieler. Gewinner ist, wer zuletzt ankommt.
10. **Du:** Alle gehen still durch den Raum, beobachten jemanden heimlich. Beim Zeichen der Spielleitung zeigen alle mit ausgestrecktem Arm auf die zuvor beobachtete Person und sprechen sie mit lautem, klarem „Du!“ an.



Diese Übung eignet sich auch, um das **chorische Sprechen** zu üben.

11. **„Ich – so wie du – so wie er – so wie es!“:** Alle gehen still durch den Raum. Beim Zeichen der Spielleitung zeigen alle mit hoher Präsenz auf sich und dann auf mehrere Personen, während sie laut (oder leise) sagen: „Ich – so wie du – so wie er – so wie es!“



### Grundlagen schaffen:

An dieser Stelle kann man den Schülern erklären, was man unter „**Präsenz**“ versteht.

12. **Raumübung:** Alle gehen durch den Raum, wobei sie den Raum gleichmäßig ausfüllen, zwischen Extremen des Rennens und Zeitlupe (Slow Motion) wechseln. Dabei nehmen sie deutliche Richtungswechsel vor. Durch Klatschen wird die Gruppe gestoppt und geht ins Freeze. Der Spielleiter fordert die Spieler nun auf, ausgehend von der momentanen Position im Raum einen Bezug zu den anderen Spielern herzustellen, eventuell mit kleinen Veränderungen der Position. Dabei kann man auch ins Gespräch kommen.



### Grundlagen schaffen:

An dieser Stelle sollte man erklären, was man unter „**Slow Motion**“ und unter „**Freeze**“ versteht.

13. **Tempo 1–5:** Alle gehen in Tempo 1–5 durch den Raum (1 = Slow Motion / 3 = normales Gehen / 5 = ganz schnell)
- Gehen auf Kommando der Spielleitung
  - Gehen im eigenen Rhythmus, der sich ohne Anleitung von alleine ergibt (Gruppengefühl)

---

<sup>3</sup> Alle grundlegenden Theaterbegriffe werden in „III: Grundlagen schaffen: Wichtige Begriffe“ definiert.

## ! TIPP

Bei dieser Übung kann man schon einmal gemeinsam darauf achten, in welchen Situationen/Szenen die verschiedenen Tempos eingesetzt werden, wann man also auf sie zurückgreifen könnte. Beim Laufen in Tempo 4 bis 5 stellt sich beispielsweise die Assoziation „Hektik auf dem (U-)Bahnhof“ ein. Hinzukommen könnte die Imagination „Alle Spieler tragen Aktentaschen“. Denkbar wäre auch eine Szene zu dem Thema „Hektik in der Stadt“. Das Ganze kann natürlich mit Slow-Motion-Elementen durchsetzt beziehungsweise ergänzt werden.

14. **Tempobrüche:** Einzelne Teilnehmer erhalten den Auftrag, eine alltägliche Situation in unterschiedlichen Tempi zu gestalten (eine Jacke anziehen, beim Frühstück die Zeitung lesen, Zähne putzen ...). Anschließend wird die Wirkung in der Gruppe besprochen.
15. **Klatscher weiterreichen:** Alle stehen im Kreis. Ein Klatscher wird nach rechts weitergegeben (2–3 Runden, immer schneller werdend). Danach wird der Klatscher nach rechts mit dem Wort „Zipp“, nach links mit dem Wort „Zapp“ und zu einem gegenüberstehenden Spieler mit dem Wort „Boing“ weitergereicht. So kann das Spiel nach Belieben gestoppt und in der Richtung verändert werden.
16. **Stehkreis:** Alle stehen im Kreis. Ein Spieler wirft einen imaginären schweren Medizinball zu einer anderen Person im Kreis. Diese wiederum wirft ihn einem anderen Teilnehmer zu, der ihn ebenfalls weiterwirft ...
17. **Nehmen, ducken, geben:** Alle stehen im Kreis. Spieler A klatscht Spieler C über dem Kopf von Spieler B in die Hände, während sich Spieler B duckt. Dann steht Spieler B auf und klatscht Spieler D in die Hände, während Spieler C sich duckt ... Die erste Runde dient der Übung, danach geht es um Konzentration und Geschwindigkeit. Es wird geschätzt, wie lange die Gruppe für eine Runde brauchen wird, einer steht in der Mitte und misst die Zeit. Der erste Versuch kann bestimmt getoppt werden!
18. **Klatschspiel „1-2-3-4-5-6-7-8-9-10“:** Alle stehen in einem großen Kreis. Während in der Gruppe von 10 bis 1 rückwärts- und dann von 1 bis 10 wieder aufwärtsgezählt wird und jeweils ein kurzes „Ha!“ ans Ende der Zahlenreihe angehängt wird, steht man auf der Stelle und springt im Wechsel immer von einem Fuß auf den anderen. Man zählt folgendermaßen: „1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 – Ha! ... 1-2-3-4-5-6-7-8-9 – Ha! ...“ Anschließend zählt man aufwärts: „1 – Ha! ... 1-2 – Ha! ...“ (Eine Menge Konzentration ist notwendig, wenn die Gruppe bei „1-2 – Ha!“, dann bei „1 – Ha!“ und dann wieder bei „1-2 – Ha!“ angekommen ist.)
19. **Klatschspiel „1-2-3-4-5-6-7-8-9-10“, Variation:** Das Ganze ist auch möglich, indem man sich langsam auf die Kreismitte zubewegt und beim Aufwärtszählen wieder zurückgeht. Dabei kann man auch die Lautstärke variieren.
20. **Mörderspiel:** Alle sitzen im Kreis. Ein Spieler verlässt den Raum; die Gruppe vereinbart währenddessen, wer der „Mörder“ ist. Danach kann der Spieler wieder hereinkommen. Der Mörder blinzelt andere Mitspieler an (oder steckt kurz die Zunge heraus), sodass diese „tot“ umfallen. Der Spieler versucht zu erraten, wer der Mörder ist. Er hat drei Chancen. Rät er richtig, gibt es einen Wechsel: Der Mörder verlässt den Raum und muss in der Folgerunde raten.
21. **Evolutionsspiel:** Alle stehen im Raum. Die Amöben schwimmen und sagen: „Amöbe, Amöbe.“ Die Kraken fuchteln mit den Armen in der Luft und sagen: „Kraak, kraak.“ Der Hase hält die angewinkelten Pfötchen vor den Körper und sagt: „Hase, Hase, Hase.“ Der Gorilla klopft sich mit den Fäusten auf die Brust und sagt: „Gorilla, Gorilla, Gorilla.“ Als Letztes folgt der Mensch. Alle laufen durcheinander im Raum umher, zunächst als Amöben. Man sucht jeweils einen Partner auf derselben Entwicklungsstufe und spielt mit ihm „Ching, Chang, Chong“ (Schere, Papier, Stein). Gewinnt man, wird man zum nächsthöher entwickelten Wesen. Verliert man, wird man zum nächstniedrigeren Wesen. Das Spiel wird auf diese Weise fortgesetzt. Wer Mensch geworden ist, guckt zu.