

Darstellendes Spiel - Unterrichtsvorbereitung - Entwurf auf einen Blick

Landesfachberatung DS / IQSH SH – Stand: 09-2026

Fachanforderungen Darstellendes Spiel als Übersetzungsfolie für alle UV-Entscheidungen:

→ Alles entspricht DS-Grundprinzipien – **fachsprachlich benennen und begründen.**

- **Projektunterricht** – Stunden sind Bausteine und Schwerpunkte, keine isolierten Einheiten
- **Prozessorientierung** – der Weg ist der Lerngegenstand, losgelöst von starren Zeitangaben
- **Offene Unterrichtssituationen** – Antizipation statt Fixierung
- **Entwicklung, Reflexion, Wahrnehmung** – K1–K4 / alle vier HF (jeweils eine angeben)
- **Theaterkladde** – reflexives Begleitinstrument, Leistungskompetenzentwicklung

UV - Die vier Seiten für – für Darstellendes Spiel

Seite 1 – Intention & Einbettung

UV-Begriff	DS-Sprache
Hauptintention	Spielhypothese mit Kompetenzbezug (K1–K4) + HF
Einbindung in UE	Position im Prozessbogen des Projekts benennen
Weitere Kompetenzen	K1–K4, Selbst-/Fremdwahrnehmung, Reflexion (Kladde)

Seiten 2 & 3 – Didaktik & Methodik

UV-Begriff	DS-Sprache
Angaben zur Lerngruppe	Ensemblestand, Vertrauen, Heterogenität als Ressource
Sachanalyse	Schwerpunkt - Theatrale Übung + Level (Basis / Steigerung...) + Antizipation
Didaktische Entscheidung	Themenpraktische Übung als Kern ohne Zeitangabe, nicht als Hinführung
Lernerfolgskontrolle	Beobachtbare Handlungen (FA DS SH), kriteriengeleitet + Theaterkladde
Methodik	DS-Phasenplan (Ankommen – Repertoire – Reflexion – Ausblick)
Individuelle Förderung	Zwischenreflexion, Rolle in der Gruppe...

Seite 4 – Stundenraster

- Spalten: **Phase | Spielleitung - Spielende Interaktion | Hinweise**
- Offene Spielphasen explizit als solche ausweisen → fachliche Stärke, keine Schwäche
- Antizipierte Abweichungen als eigene Zeile

Beobachtbare Handlungen (Leistungsbewertung DS)

Aus den Fachanforderungen DS SH – direkt verwendbar als Beobachtungsraster:

- Spiel- und Experimentierbereitschaft sichtbar?
- Vorschläge anderer angenommen und umgesetzt?
- Ästhetische Mittel als Fachbegriffe in Reflexion/Feedback genutzt?
- Sozial-emotionale Verantwortung und Teilhabe für Gruppe und Ergebnis?
- Prozessorientierte reflexive Einträge in der Theaterkladde?

Muster-UV-Entwurf

Unterrichtsvorbereitung Darstellendes Spiel

Formale Angaben

Name	[Name der LiV]
Schule / Kurs	[z. B. Gymnasium, DS-Kurs Jahrgang 8]
Datum / Stunde	[Datum], [Stunde]
Ort der Stunde	Fachraum / Bühnenraum / Aula
Ausbildungsmodul	A1 – Körper und Beziehung / A3 – Themenorie
Fachberatung / Seminarleitung	[Name]

Hauptintention (Spielhypothese)

Die Spielenden erproben **Statuswechsel als körperliches Gestaltungsmittel** (K1 / HF Körper & Bewegung) und entwickeln dabei Wahrnehmung für die eigene Bühnenpräsenz sowie deren Wirkung im Ensemble.

Begründung der Schwerpunktsetzung:

Statusspiele ermöglichen es, **Körper als theatrales Zeichensystem** unmittelbar erfahrbar zu machen. Die Übung ist niedrigschwellig einsteigsfähig, differenzierbar und öffnet zugleich den Blick für dramaturgische Wirkung – sie ist damit exemplarisch für den gesamten Prozessbogen dieses Projekts (Stückentwicklung zum Thema „Macht und Widerstand“, Jahrgangsstufe 8).

Einbindung in die Unterrichtseinheit

Prozessbogen des Projekts:

Ensemblebildung → Körper/Raum-Basis → [HIER: Statusspiel] →
Szenenentwicklung → Probe/Feedback → Werkschau

- Die vorangegangenen Stunden: Raumlauf-Variationen, Freeze, Kontaktimprovisation im Ensemble
- **Diese Stunde:** Statusübung als Übergang von Körperbewusstsein zu dramaturgischer Gestaltung
- Nächste Probe: Statusarbeit als Gestaltungsmittel in ersten Szenenimprovisation

Weitere Kompetenzbereiche

- **K2 – Theater begreifen:** Statusbegriff als theatrales Zeichen einordnen, Fachbegriff einführen
- **K3 – Theater reflektieren:** Wirkung von Körperhaltung, Blick, Bewegung beurteilen (Feedbackrunde)
- **K4 – An Theater teilhaben:** Im Ensemble beobachten, auf Spielende reagieren, Vorschläge anderer annehmen
- **Entwicklungsbereich:** Personale & soziale Identität (Selbstwahrnehmung, Rollenflexibilität); Wahrnehmung & Bewegung

Leistungskompetenzen (APVO-Bezug / prozessorientiert)

Beobachtbare Handlungen in dieser Stunde:

- Spielende erproben Statuspositionen mit erkennbarem körperlichem Ausdruck
- Spielende nehmen Statuswechsel-Impulse anderer auf und reagieren darauf
- Spielende benennen im Feedback konkrete Beobachtungen mit Fachbegriffen (Status, Präsenz, Blick)
- Spielende nutzen die **Theaterkladde** für eine konkrete Wahrnehmungsnotiz am Ende der Stunde
- Weitere kriteriengeleitete Beobachtungen ergeben sich aus der TPÜ

Magic-Moment-Chance dieser Stunde: Wenn ein unerwarteter Statuswechsel eine Szene kippt – diesen Moment aushalten, benennen lassen und als gestalterisches Material sichern.

Seite 2 & 3 (Didaktik/Methodik) sowie Seite 4 (Phasenplan) folgen auf Basis dieser Intention.