



Schleswig-Holstein
Ministerium für Bildung,
Wissenschaft und Kultur

Leitfaden zu den Fachanforderungen Darstellendes Spiel

Allgemein bildende Schulen
Sekundarstufe I
Sekundarstufe II

Impressum

Herausgeber: Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Schleswig-Holstein
Brunswiker Straße 16-22, 24105 Kiel

Layout: Stamp Media GmbH, Agentur für Kommunikation & Design, Medienhaus Kiel, Ringstraße 19, 24114 Kiel, www.stamp-media.de

Druck: Schmidt & Klaunig, Druckerei & Verlag seit 1869, Medienhaus Kiel, Ringstraße 19, 24114 Kiel, www.schmidt-klaunig.de
Kiel, November 2021

Die Landesregierung im Internet: www.schleswig-holstein.de

Diese Druckschrift wird im Rahmen der Öffentlichkeitsarbeit der schleswig-holsteinischen Landesregierung herausgegeben.
Bestellungen können unter www.fachanforderungen.de aufgegeben werden.

Sie darf weder von Parteien noch von Personen, die Wahlwerbung oder Wahlhilfe betreiben, im Wahlkampf zum Zwecke der Wahlwerbung verwendet werden. Auch ohne zeitlichen Bezug zu einer bevorstehenden Wahl darf die Druckschrift nicht in einer Weise verwendet werden, die als Parteinahme der Landesregierung zugunsten einzelner Gruppen verstanden werden könnte. Den Parteien ist es gestattet, die Druckschrift zur Unterrichtung ihrer eigenen Mitglieder zu verwenden.

Leitfaden zu den Fachanforderungen Darstellendes Spiel

Allgemein bildende Schulen

Sekundarstufe I

Sekundarstufe II

Inhalt

I Einleitung	4
1 Funktion des Leitfadens.....	4
II Weiterentwicklung des schulinternen Fachcurriculums für die Sekundarstufe I im Fach Darstellendes Spiel	5
III Grundsätze der Differenzierung - Heterogenität auf allen Ebenen	10
1 Differenzierung durch komplexe Aufgaben	11
2 Binnendifferenzierung nach Neigung und Begabung.....	12
3 Differenzierung in der Erarbeitungsphase des Unterrichts.....	14
IV Materialien zur Beurteilung und Bewertung von Unterrichtsbeiträgen	16
1 Kriterien und Beobachtungsmerkmale für die Bewertung aus Schülersicht in den Sekundarstufen I und II....	16
2 Selbstbewertungsbogen für die Unterrichtbeiträge in der Sekundarstufe II	17
3 Rückmeldebogen für die Bewertung der Unterrichtsbeiträge in der Sekundarstufe II.....	18
4 Feedbackregeln für die Schüler-Schüler-Rückmeldung	19
V Leistungsnachweise: Aufgabenbeispiele für die Sekundarstufe II	20
Zwei Beispiele für Klassenarbeiten mit spielpraktischem Anteil.....	20
Drei Beispiele für Klassenarbeiten ohne spielpraktischen Anteil.....	21
Beispiel für gleichwertigen Leistungsnachweis	25
VI Lernen mit digitalen Medien im Fach Darstellendes Spiel	26

I Einleitung

1 Funktion des Leitfadens

Die seit dem Schuljahr 2019/20 geltenden Fachanforderungen im Fach Darstellendes Spiel lösen die bisher geltenden Lehrpläne im Fach Darstellendes Spiel für die Sekundarstufen I und II ab.

Als Ergänzung zu den Fachanforderungen sollen im Leitfaden Materialien angeboten werden, die dabei helfen können, Unterricht auf der Grundlage der übergeordneten Ausführungen im Kontext der jeweiligen schulischen Bedingungen leichter planbar zu machen und die Durchführung kreativ zu gestalten. Der Leitfaden bietet Anregungen in Form von Planungsvorschlägen, Materialien zur Differenzierung und zur Leistungsbewertung. Er enthält ein Angebot an Aufgabenbeispielen für Klassenarbeiten und Ersatzleistungen.

Einerseits trägt der Leitfaden dazu bei, die gestellten Anforderungen umzusetzen und die Zusammenarbeit zwischen den Fachschaften insbesondere im ästhetischen Bereich zu erleichtern, andererseits soll Mut zur Kreativität in der Planung und Durchführung eines variantenreichen Unterrichts geweckt werden.

II Weiterentwicklung des schulinternen Fachcurriculums für die Sekundarstufe I im Fach Darstellendes Spiel

Die Fachanforderungen geben mit ihren verbindlich formulierten Grundsätzen und Kerninhalten einen Rahmen für den Unterricht vor, der unter Berücksichtigung örtlicher Gegebenheiten im schulinternen Fachcurriculum ausgestaltet wird. Dessen Aufgabe ist es, die konkreten Vereinbarungen der Fachkonferenz für den Unterricht im Fach Darstellendes Spiel an der eigenen Schule zu dokumentieren. Das schulinterne Fachcurriculum ist die Summe gemeinsam beschlossener und umgesetzter, regelmäßig überprüfter Maßnahmen zur Gestaltung des Unterrichts. Der Erfolg eines schulinternen Fachcurriculums besteht in der Gestaltung des Erarbeitungs- und Evaluationsprozesses. Dazu gehören

- anzustrebende Kompetenzen für die einzelnen Jahrgangsstufen,
- Schwerpunktsetzungen, die Verteilung und Gewichtung von Unterrichtsinhalten und Themen,
- fachspezifische Methoden,
- angemessene mediale Gestaltung des Unterrichts,
- Diagnostik, Differenzierung und Förderung, Leistungsmessung und Leistungsbewertung,
- Einbeziehung außerunterrichtlicher Lernangebote und Ganztagsangebote.

Obligatorische und optionale Beschlüsse zum schulinternen Fachcurriculum

Die Fachkonferenz ist durch das Schulgesetz und die Fachanforderungen gehalten, eine Reihe von Beschlüssen zu fassen. Darüber hinaus können zu weiteren Teilbereichen im Verantwortungsbereich der Fachkonferenz Beschlüsse gefasst werden, die dann die gleiche Verbindlichkeit für die Lehrkräfte besitzen.

Unterstützung bei der Erstellung und Fortschreibung des schulinternen Fachcurriculums

Die Fachanforderungen verzichten auf kleinschrittige Detailregelungen. Themen und Inhalte sind nicht einzelnen Jahrgangsstufen zugeordnet, weil eine solche Zuordnung neben pädagogischen und didaktischen Abwägungen auch von der Ausgestaltung der Kontingenzstundentafel an der Schule abhängt. Es ist Aufgabe des schulinternen Fachcurriculums, die zentralen Inhalte und Kompetenzen, die in den Fachanforderungen auf den jeweiligen Abschluss bezogen ausgewiesen sind, über die einzelnen Jahrgangsstufen hinweg aufbauend abzubilden (vgl. Kapitel 4 der Fachanforderungen).

Der Leitfaden unterstützt die Fachschaften bei der Erstellung und Fortschreibung dieses schulinternen Fachcurriculums durch

- ein Beispiel-Curriculum für die Sekundarstufe I
- ein Beispiel-Curriculum für die Sekundarstufe II

Beispiel für ein schulinternes Fachcurriculum Darstellendes Spiel in Jahrgang 7/8 Gemeinschaftsschule
(Anfangsunterricht)

Kompetenzbereiche	Inhaltliche Schwerpunkte in der Progression verbindlich	Aufgabenvorschläge	Vereinbarungen zur Präsentation	Module aus Medien- und Methodencurriculum
Theater gestalten	<p>Jahrgang 7:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundübungen zur Körperwahrnehmung • Körper + Partner (Schatten, Spiegeln, Hoch-/Tiefstatus) • Raumwahrnehmung; Bühnenauf-/abgang • Körper + Gruppe (Standbild, Maschine, einfache Choreographie) <p>Jahrgang 8</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sprachtraining: Atemtechnik, Artikulationsübungen, chorisches Sprechen, Gromol • umfangreichere Texte gestaltend vortragen 	<ul style="list-style-type: none"> • Standbilder zu Themen aus der Lebenswirklichkeit der Schülerinnen und Schüler • Entwicklung von Szenen aus Standbildern • Wirkung von Musik an Standbildern erforschen und ausprobieren • Klanggeschichten zu unterschiedlichen Themen entwickeln • Kurzdialoge zur Raumwahrnehmung in unterschiedlichen Auftrittsorten und Gängen auf der Bühne darstellen • Entwickeln von Szenen zum Thema Statuswechsel • Gruppenchoreographie erstellen und präsentieren • Rollenbiographien schreiben anhand der Masken • einfache Theaterkritiken erstellen • „Magic Moments“ als einfaches Feedback-Tool nutzen • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • Werkschau mit den Jahrgangsteams planen • Werkschau in Jahrgang 7: Entwicklung eines Maskenspiels (s.u. Vorschlag Planung) als Kern der Werkschau • Werkschau in Jahrgang 8: Entwicklung einer Collage; Thema mit der Gruppe finden. Beispiele: Migration, Heimat, Mensch und Maschine, Liebe, „Mein Leben und ich“, „Plötzlich ist alles anders“, die Traumreise. 	<p>grundlegende Kenntnisse der Datensicherheit, des Datenschutzes und des Urheberrechtes kennenlernen</p> <p>Aus den „Ergänzungen zu den Fachanforderungen. Medienkompetenz – Lernen mit digitalen Medien“ und dem Kapitel VI bieten sich für die ästhetischen Fächer in den Jahrgängen 7 und 8 auch folgende Methoden an:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geräusche aufnehmen und als Hintergrund für Produktionen verwenden • Programmtexte und Plakate erstellen • erarbeitete Szenen analysieren • Inspirationen zu Bühnenbildern in Internetportalen recherchieren, vergleichen und bewerten • Theaterkritiken aus Internetportalen sammeln und vergleichen • mit entsprechenden Apps einfache Trailer erstellen
Theater begreifen	<p>Jahrgang 7:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zeichenhaftigkeit von Kostümelementen und Requisiten erkennen und nutzen • Grundtechniken des Zusammenspiels • Erarbeitung einer Rolle <p>Jahrgang 8:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der Wirkung von Tönen, Geräuschen, Musikeinsatz erforschen und ausprobieren • einfache Lichtstimmungen ausprobieren • Prozessplanung Werkschau 			

Kompetenzbereiche	Inhaltliche Schwerpunkte in der Progression verbindlich	Aufgabenvorschläge	Vereinbarungen zur Präsentation	Module aus Medien- und Methodencurriculum
Theater reflektieren	<p>Jahrgang 7:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Übungen zu Wahrnehmung und Empathie • Feedbackübungen (Schwerpunkt: Beschreiben) <p>Jahrgang 8</p> <ul style="list-style-type: none"> • sachlich-kritische Kommentierung von Übungen und Beobachtungen • kritische Reflexion einer besuchten Theateraufführung 			
An Theater teilhaben	<p>Jahrgang 7 und 8:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Umgang mit körperlicher Nähe und Distanz • gemeinsam mindestens eine Theateraufführung pro Jahrgang besuchen 			

Beispiel für ein schulinternes Fachcurriculum Darstellendes Spiel der Schule XY (Jahrgang E und Q 1)

Einführungsjahrgang

Kompetenzbereiche	Festlegung der Inhalte, bezogen auf die Handlungsfelder	Materialien / Medien	Leistungsmessung/ Leistungsnachweise	Übernahme von Modulen aus dem schulinternen Mediacurriculum
<p>Theater gestalten/ Theater begreifen/ an Theater teilhaben/Theater reflektieren</p> <p>(Der Schwerpunkt liegt im Einführungsjahrgang auf den hier fettgedruckten Kompetenzbereichen.)</p>	<p>1. Körper und Bewegung Gestik, Mimik, Freeze, Standbild, Status, Statuswechsel</p> <p>2. Raum und Bild 9-Punkte-Feld, Proxemik, Auftritte, Abgänge, Formationen, Kostüm, Material, polyfunktionales Requisit</p> <p>3. Sprache und Sprechen Dialog, Monolog, Gromolo, Refrain, chorisches Sprechen</p> <p>4. Klang, Rhythmus, Musik Rhythmus, Stimme, Takt, Tempo</p> <p>kriteriengeleitetes Feedback</p> <p>praktische Umsetzung in Szenen und Minidramen</p> <p>Aufführungsbesuch im Stadttheater mit Vor- und Nachbereitung</p>	<p>Lektüre für SuS: Erika Fischer-Lichte: „Theater als Zeichensystem“ in: Theatertheorien, Schroedel, S. 15ff.¹</p> <p>Anwendung Methodenkasten nach Maïke Plath: Freeze! Blick ins Publikum (Kartenset)²</p> <p>Verwendung: Kursbuch Darstellendes Spiel, Klett (Lernmittelbücherei)³</p>	<p>Klassenarbeiten: 1. Halbjahr: Klassenarbeit mit spielerischem Anteil</p> <p>2. Halbjahr: gleichwertige Leistung: spielerische Aufgabe mit schriftlicher Reflexion (Dauer: max.3 Doppelstunden)</p> <p>Abschlusspräsentation im Rahmen eines gemeinsamen Aufführungsabends aller Kurse (Dauer pro Kurs für Jg. E: max 15 Minuten)</p>	<p>Chancen und Risiken sowie rechtliche Grundlagen im Umgang mit Medien/mediale Angeboten analysieren und berücksichtigen (z. B. Datenschutz, Datensicherheit, Urheberrecht, Lizenzrecht)</p> <p>Aus den „Ergänzungen zu den Fachanforderungen. Medienkompetenz – Lernen mit digitalen Medien“ bieten sich für die ästhetischen Fächer auch folgende Methoden an: – digitale Medien und Netzwerke nutzen, um bestehende Kontakte zu pflegen – digitale Medien zum Austausch, zur Kooperation und Problemlösung in einer Gruppe nutzen – mittels E-Collaboration-Tools gemeinsam mit anderen Inhalten erstellen und diese selbstständig verwalten (z. B. Kalender, Projektmanagementsysteme)</p>

¹ in: Grundkurs Darstellendes Spiel. Theatertheorien, hrsg. von Christiane Mangold, Braunschweig 2010.
² Maïke Plath: „Freeze!“ & „Blick ins Publikum!“ Das Methoden-Repertoire für Darstellendes Spiel und Theaterunterricht. Weinheim 2011.
³ Volker List, Malte Pfeiffer: Kursbuch Darstellendes Spiel. Stuttgart 2018

Qualifikationsphase 1. Jahr

Kompetenzbereiche	Festlegung der Inhalte, bezogen auf die Handlungsfelder	Materialien / Medien	Leistungsmessung/ Leistungsnachweise	Übernahme von Modulen aus dem schulinternen Mediacurriculum Absprache mit allen ästhetischen Fächern notwendig
<p>Theater gestalten/ Theater begreifen/ an Theater teilhaben/Theater reflektieren</p>	<p>1. Körper und Bewegung Choreographie</p> <p>2. Raum und Bild Erproben eines anderen Spielortes; Bühnenformen und die zugrundeliegenden Theorien</p> <p>3. Sprache und Sprechen Sprachgestaltung, dramaturgische Überarbeitung von Texten</p> <p>4. Klang, Rhythmus, Musik Rhythmisierung von Szenen; Klang und Musik als gestaltendes Element</p> <p>theatertheoretische Inhalte: antikes, episches und postdramatisches Theater</p> <p>praktische Umsetzung eines Themas in einer Collage oder einer Textvorlage</p> <p>Aufführungsbesuch im Stadttheater und Auseinandersetzung mit professionellen Rezensionen</p>	<p>Verwendung Kursbuch (Lernmittelbücherei) Grundkurs Darstellendes Spiel / Sekundarstufe II: Darstellendes Spiel. Sekundarstufe II: Grundkurs Darstellendes Spiel: Theatertheorien</p>	<p>Leistungsnachweise: eine Klassenarbeit und eine gleichwertige Leistung: spielpraktische Aufgabe mit schriftlicher Reflexion (Dauer: 3 bis 5 Doppelstunden)</p>	<p>Bearbeitungsfunktionen von Video- oder Audioprogrammen anwenden</p>

III Grundsätze der Differenzierung - Heterogenität auf allen Ebenen

Allen Schülerinnen und Schülern die Gelegenheit zu aktivem Lernen zu geben, geht weit über die Differenzierung nach den drei Anforderungsebenen Erster allgemeinbildender Schulabschluss (ESA), Mittlerer Schulabschluss (MSA), Übergang in die Oberstufe (vergleiche Fachanforderungen Kapitel II. 2 sowie I. 2.4) hinaus. Das Fach Darstellendes Spiel eignet sich wegen seines starken Projektcharakters, des hohen Anteiles an Gruppenarbeit und der Offenheit der Produktionsinhalte besonders gut für die Arbeit mit heterogenen Gruppen und

Binnendifferenzierung. Idealerweise können alle, sich auf die Unterrichtsprozesse einlassenden Schülerinnen und Schüler erfolgreich lernen, unabhängig vom aktuellen Stand der im Schaubild aufgeführten Faktoren. Dies ist durch die Offenheit der künstlerischen Prozesse und der Tatsache, dass unterschiedliche Lösungen von Arbeitsaufträgen zum Erfolg führen möglich. Die Prozesse sind im Rahmen einer Produktion sehr vielfältig, so dass alle Schülerinnen und Schüler in ihrer Individualität einen Zugang finden können.



Schaubild: Dimensionen der Heterogenität⁴

Ein hoher Grad der Verantwortungsübernahme durch die Schülerinnen und Schüler im Prozess der Differenzierung ist anzustreben. Ein Angebot von Aufgaben, aus dem sich die Schülerinnen und Schüler selbst etwas wählen, oder eine sehr offene Aufgabenstellung, die viele unterschiedliche Lösungswege ermöglicht, sind daher vorzuziehen.

Aus Gründen der Arbeitsökonomie und der Unterrichtsgestaltung ist eine Differenzierung über die Aufgaben

und optionale Hilfsangebote und nicht über das Material zu bevorzugen. Eine Differenzierung über das Material schließt oft das Arbeiten auf einem anderen als dem gewählten Niveau aus: Ein reduzierter Text oder eine reduzierte grafische Darstellung kann nicht auf hohem Niveau analysiert werden, ein komplexer Text ohne Hilfestellungen kann auf niedrigem Niveau gar nicht rezipiert werden.

Haben hingegen alle Schülerinnen und Schüler das gleiche Material, können sie ausprobieren, wie viele Hilfen

⁴ Übernommen aus: Leitfaden zu den Fachanforderungen Weltkunde. Herausgeber: Ministerium für Schule und Berufsbildung des Landes Schleswig-Holstein, Kiel 2016. (S.12)

sie benötigen, um es sich zu erschließen, und welche Aufgaben sie bewältigen können. Solche Leitlinien stoßen auch an ihre Grenzen. Nicht jedes Material lässt sich mit Hilfen für alle Schülerinnen und Schüler erschließbar machen. Ebenso bedeutet eine Ergebnisoffenheit nicht, dass Ergebnisse beliebig sind. Im Rahmen einer Produktion gibt die Lehrkraft theaterästhetische Leitlinien für die Ergebnisse vor.

Schülerinnen und Schüler mit Förderbedarf

Für die erfolgreiche Förderung der Schülerinnen und Schüler mit einem sonderpädagogischen Förderbedarf oder für Schülerinnen und Schüler mit einem Lernplan ist unter Umständen eine individuelle Anpassung von Material unumgänglich, im motorischen Bereich ist gegebenenfalls eine größere Toleranz gegenüber weniger exakten motorischen Ausführungen notwendig.

Der Unterricht sollte insbesondere bei diesen Schülerinnen und Schülern an der Steigerung des Selbstwertes ausgerichtet werden, um eine positive Lernentwicklung zu ermöglichen. Hierfür sind die zahlreichen Feedback-Schleifen des Unterrichtes Darstellendes Spiel besonders geeignet, weil eine ständige Reflexion des eigenen Handelns stattfindet und Lernende bei mäßigem Erfolg weniger exponiert sind.

Bei Schülerinnen und Schülern mit sonderpädagogischem Förderbedarf sind die Anforderungen und Aneignungsstrategien gemäß dem sonderpädagogischen Förderplan anzupassen. Insbesondere bei Lernenden mit Sonderpädagogischem Förderbedarf der geistigen oder/und motorischen Entwicklung ist es wichtig, mit Sensibilität vorzugehen, um sie vor einer unangemessenen Exponiertheit zu schützen. Der Grundsatz sollte sein, dass sich die gesamte Gruppe an den eingeschränkten Möglichkeiten orientiert und sich innerhalb dieses Rahmens auf eine kreative Erkundung begibt.

1 Differenzierung durch komplexe Aufgaben

Die Komplexität von Aufgaben ergibt sich aus zahlreichen Faktoren und nicht allein aus ihrem intellektuellen Anspruch. Entscheidend ist, wie vielschrittig der Weg zu ihrer Lösung ist, welche Intensität der Planung die Aufgabe erfordert, welchen Grad eigener Produktivität sie verlangt und welchen Grad von Ergebnisoffenheit sie zulässt (vergleiche Abbildung „Herausfordernde Aufgaben“).

Die Erarbeitung einer schülerorientierten Produktion ist grundsätzlich eine komplexe Aufgabe, die Erarbeitung ihrer einzelnen Elemente ebenso.



Herausfordernde Aufgaben⁵

Da sich bei komplexen Aufgaben unterschiedliche ästhetische Methoden zur Erfassung und Lösung eines Problems verbinden lassen, sind diese Aufgaben für das fachliche Lernen besonders geeignet. Für die Differenzierung bieten sie sich an, weil sie diverse Lernwege und unterschiedliche Niveaus von Ergebnissen innerhalb eines durch die Lehrkraft abgesteckten Korridors ermöglichen (vgl. Annemarie v. d. Groeben u.a., 2011)⁶.

⁵ vereinfacht aus: Ministerium für Schule und Berufsbildung des Landes Schleswig-Holstein (HG): Leitfaden zu den Fachanforderungen Deutsch Sekundarstufe I. Kiel 2015. Modell nach Rawding/Johnson/Price (2004): *Achieving effective differentiation in geography. Teaching Geography*, 9, 1, pp 19-22.

⁶ Vgl. Annemarie von der Groeben (2011) u.a. in *Zeitschrift für Pädagogik* 2/11v

2 Binnendifferenzierung nach Neigung und Begabung

In der Unterrichtspraxis variieren weniger komplexe Aufgaben im Einstieg (Warm-ups) und in der Hinführung (theaterpraktische Übungen) mit hoch komplexen Aufgaben der dramaturgischen Materialerarbeitung und der Szenenerarbeitung.

2 Binnendifferenzierung nach Neigung und Begabung

Ein leicht praktikables Modell der Binnendifferenzierung nach Neigung und Begabung stützt sich auf die „Intelligenztypen“ nach Howard Gardner (Harvard Universität). Gardners Theorie der multiplen Intelligenzen kritisiert die Auffassung, es gebe nur eine einzige mit psychometrischen Standardverfahren messbare Intelligenz.

Intelligenzen nach Gardner:

- **verbal-linguistisch**
- **musikalisch-rhythmisch**
- **logisch-mathematisch**
- **räumlich-visuell**
- **körperlich-kinästhetisch**
- **intrapersonal**
- **sozial/ interpersonal**
- **naturforschend**

Dieses Modell kann ein Gerüst darstellen, um Aufgaben nach Neigung und Begabung zu konzipieren. Die didaktische Grundidee dahinter ist, Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit zu geben, Bereiche, in denen sie begabt sind, weiter zu entwickeln und so ihre Potentiale auszuschöpfen. Ein einfaches Vorgehen, um ein Auswahlangebot zu erstellen, ist es, zu einem bestimmten Material Aufgaben zu den „Intelligenztypen“ zu entwickeln. Im Bereich des Darstellenden Spiels ist es nicht leicht, alle „Intelligenztypen“ gleichwertig zu bedienen, da ja schon ein körperlich-kinästhetischer Schwerpunkt vorgegeben ist. Die folgenden Beispiele sollen erläutern, wie es bei der Erarbeitung einer Produktion zum Thema „Geschlechterrollen“ in der Sekundarstufe I möglich ist, jedenfalls möglichst viele „Intelligenztypen“ anzusprechen.

• **verbal-linguistisch**

Beispiel: textbasierte Aufgaben, wie etwa dramaturgische Bearbeitungen

Arbeitsauftrag:

Erstellt eine Strichfassung der ersten Szene von Frank Wedekinds „Frühlings Erwachen“:

Streicht so viel Text wie möglich.

Hebt zentrale Sätze durch Unterstreichungen hervor.

Achtet dabei auf unsere thematische Schwerpunktsetzung.

Die Umsetzung der Aufgabe ist gelungen, wenn...

... die kindliche Unbefangenheit Wendlas, ihre Todesahnung einerseits und die Sorge Frau Bergmanns um unkeusches Verhalten ihrer Tochter und Verlustängste andererseits deutlich werden.

... die Streichungen und Hervorhebungen nachvollziehbar sind.

• **musikalisch-rhythmisch**

Beispiel: Erarbeiten von Choreografien, Musik für Spielszenen auswählen

Arbeitsauftrag:

Erstellt eine Choreografie, in der ihr vermeintlich typisch männliche/weibliche Posen darstellt.

Die Umsetzung der Aufgabe ist gelungen, wenn...

... die dargestellten Posen sich durch die typisierte Darstellung eindeutig einem Geschlecht zuordnen lassen.

... ihr in einer Reihe agiert und euch von hinten nach vorn bewegt.

... ihr synchron spielt. (Ihr dürft Musik als Hilfsmittel nutzen.)

... Fokus und Körperspannung stimmig sind.

... mindestens sechs Posen verwendet werden.

... ihr dem Prinzip der Steigerung folgt.

• **logisch-mathematisch**

Beispiel: Inszenierungen auf Plausibilität prüfen, Logik einer Aufführung planen

Arbeitsauftrag:

Erstellt für die Aufführung einen Ablaufplan.

Die Umsetzung der Aufgabe ist gelungen, wenn:

- ... Zuständigkeiten klar benannt sind.
- ... Anweisungen klar formuliert sind.
- ... der Ablauf keine Widersprüche aufweist.
- ... alle Mitglieder mit eingebunden sind.

• **räumlich-visuell**

Beispiel: Figurentableaus entwickeln, Bühnenbilder konzipieren

Arbeitsauftrag:

Entwickelt ein Figurentableau mit den Hauptfiguren des Stückes

Die Umsetzung der Aufgabe ist gelungen, wenn...

- ... ein Hauptcharakterzug durch die Gestik und Mimik verdeutlicht wird.
- ... die Nähe und Distanz auf der Bühne mit persönlicher Nähe und Ferne korrespondieren.
- ... Hauptfiguren weiter vorn positioniert sind, Nebenfiguren weiter hinten.
- ... die Höhenebene als Ausdruck von Macht genutzt wird.

• **körperlich-kinästhetisch**

Beispiel: Figurenentwicklung

Arbeitsauftrag:

Entwickelt einen kurzen Auftritt einer Figur mit vermeintlich typisch männlichen / typisch weiblichen Merkmalen. Die Figur darf am Ende des Auftritts nur einen einzigen Satz sagen.

Die Umsetzung der Aufgabe ist gelungen, wenn...

- ... ein Körperteil den Gang führt.
- ... Raumannspruch und Tempo zum Status passen.
- ... die Stimme schlüssig zur körperlichen Anlage der Figur passt.
- ... die Beobachtenden den Typus Mann / Frau klar benennen können (zum Beispiel: Mauerblümchen, Proll).

• **intrapersonal**

Beispiel: Schulung der Selbst-Achtsamkeit

Arbeitsauftrag:

Legt euch auf ein großes Blatt Papier und lasst von einer Mitschülerin / einem Mitschüler euren Körperumriss zeichnen. Schreibt in den Umriss, welche Eigenschaften euch ausmachen. Gibt es Eigenschaften, die für dein Geschlecht typisch oder untypisch sind? Gibt es Eigenschaften, die sich überhaupt nicht auf ein Geschlecht beziehen lassen?

Die Umsetzung der Aufgabe ist gelungen, wenn...

- ... innerliche und äußerliche Eigenschaften genannt werden.
- ... angenehme und auch unangenehme Dinge genannt werden.
- ... mindestens 14 Eigenschaften genannt werden.
- ... ihr vermeintlich geschlechtsspezifische Eigenschaften markiert habt.
- ... ihr eure Entscheidungen begründen könnt.

3 Differenzierung in der Erarbeitungsphase des Unterrichts

• **sozial/interpersonal**

Beispiel: Reflexion einer Produktionsphase

Arbeitsauftrag:

Schreibt den drei zugelosten Mitgliedern jeweils einen kleinen Brief, in dem ihr zum einen lobt, wie sie oder er die zurücklegende Produktion unterstützt hat und sie oder ihn ermutigt, wie sie oder er sich in der nächsten Produktion noch steigern kann.

Die Umsetzung der Aufgabe ist gelungen, wenn...

- ... euer Lob ehrlich und angemessen ist.
- ... die Umsetzung der formulierten Tipps realistisch erscheint.

Dieser Intelligenztyp wird ständig angesprochen, weil die Erarbeitung im Fach „Darstellendes Spiel“ hauptsächlich in Gruppen stattfindet. Wichtig ist, die Arbeitsprozesse in der Gruppe regelmäßig zu reflektieren, einerseits nach einzelnen Arbeitsprozessen, andererseits nach Abschluss eines Gesamtprozesses nach der Aufführung einer Bühnenproduktion.

• **naturforschend**

Beispiel: Performance-Formate oder Recherche

Arbeitsauftrag:

Erarbeitet eine kleine Performance, in der ihr eure Körper vermesst.

Die Umsetzung der Aufgabe ist gelungen, wenn...

- ... ihr Messinstrumente aus Haushalt, Technik und Labor nutzt.
- ... ihr euch zu einer von euch ausgewählten Musik bewegt.
- ... nicht gesprochen wird.
- ... wenn ihr eine möglichst ungewöhnliche Darstellungsweise gewählt habt.
- ... eure Performance zu einem erkennbaren Ende kommt.

3 Differenzierung in der Erarbeitungsphase des Unterrichts

Ziel der Differenzierung bei der Erarbeitung von Inhalten ist es, die unterschiedlichen Lerntypen innerhalb einer Klasse anzusprechen, die verschiedenen Leistungsniveaus der Schülerinnen und Schüler zu fördern und zu fordern. Im zweistündigen Fach Darstellendes Spiel erscheint es sinnvoll, dass hier möglichst von derselben Ausgangsbasis (übergeordnetes Problem/Thema ist für alle dasselbe) ausgegangen wird, die es über die Differenzierung in unterschiedlicher Breite und Tiefe zu bearbeiten gilt.

Vorteil ist, dass - unabhängig von Art und Umfang der Differenzierungsaufgaben - alle Schülerinnen und Schüler zu einer möglichen gemeinsamen Sicherung der Ergebnisse, nämlich einer gemeinsamen Präsentation, ihren Teil beitragen können. Das gemeinsame Ergebnis bezieht vertiefende Informationen durch interessengeleitete oder leistungsmotiviertere Schülerinnen und Schüler problemlos mit ein. Dies ist wichtig, da sonst Ergebnisse Leistungsstärkerer unter Umständen nicht berücksichtigt werden. Im Folgenden finden sich am Beispiel des Themenkomplexes „Geschlechterrollen“ Möglichkeiten einer sinnvollen Differenzierung⁷.

a) Gleiche Aufgabenstellung - unterschiedliche Stofffülle (Differenzierung nach Materialvolumen)

Die Schülerinnen und Schüler erhalten für eine einheitliche Aufgabenstellung (Welche Eigenschaften sind für Jungen oder Mädchen vermeintlich typisch?) das gleiche Ausgangsmaterial und haben die Möglichkeit, durch zusätzliche Materialien das Ausgangsmaterial anzureichern und Kenntnisse zu vertiefen oder den Fokus zu erweitern. Es gibt eine mögliche Basislösung und aufgrund der Zusatzmaterialien die Möglichkeit zur erweiterten Ergebnissicherung. Das Zusatzmaterial kann interessengeleitet (Unterthema) oder leistungsorien-

⁷ verändert nach: Rawding, c./Johnson/S.&Price, F. (2004): *Achieving effective differentiation in geography. Teaching Geography, 29, 1, pp 19-22*

tiert (Sprachniveau, Voraussetzung von Vorwissen) ausgerichtet sein.

b) Gleiche Aufgabenstellung - unterschiedliches Material (Differenzierung nach Material)

Die Schülerinnen / Schüler erhalten eine einheitliche Aufgabenstellung und unterschiedliche Materialien. Die Materialauswahl kann interessengeleitet (hier über Wahl von Text oder Film, bei anderen Aufgaben zum Beispiel durch die Wahl unterschiedlicher anderer Impulsgeber, wie etwa Musik, Kostüm, Requisit), lernwegorientiert (siehe: Intelligenztypen) oder leistungsorientiert (zum Beispiel Texte in unterschiedlicher Länge, Komplexität, unterschiedlicher Sprache) ausgerichtet sein.

c) Eine übergeordnete Aufgabe - Gleiches Material - Aufgabenstaffelung (Differenzierung nach gestaffelten Aufgaben)

Die Schülerinnen und Schüler erhalten jeweils das gleiche Ausgangsmaterial und dieselbe übergeordnete These: „Jungen oder Mädchen sind gar nicht so unterschiedlich. Unterschiedliche Interessen sind vor allem auf typisierende Vorbilder zurückzuführen“. Überprüfe diese Aussage, beziehe selbst Stellung und überlege Lösungsmöglichkeiten.

Zur Erfüllung dieses Arbeitsauftrages führen bei Bedarf gestaffelte Aufgaben. Die Staffelung kann zum Beispiel durch die Verwendung von Operatoren bei der Formulierung der Arbeitsaufträge umgesetzt werden oder durch die Schrittigkeit der Aufgaben. Leistungsschwächere können Hilfestellungen in Form von Hilfsfragen oder markierten Schlüsselbegriffen in den Infotexten erhalten.

d) Unterschiedliche Fragestellungen - gleiches Material (Differenzierung nach Aufgabe und Ergebnis)

Zum einheitlichen Ausgangsmaterial gibt es unterschiedliche Fragestellungen. Ziel ist es, einen Sachverhalt aus verschiedenen Perspektiven zu

betrachten, welche am Ende zusammengetragen ein Gesamtbild ergeben. Ziel könnte es sein, Geschlechterrollen in mehreren Facetten zu beleuchten: Das Ausmaß von typisierten Geschlechterrollen, die Ursachen von geschlechtsgebundenen gesellschaftlichen Erwartungen, die Folgen und die Erarbeitung möglicher individueller Handlungsoptionen. Anhand eines Materials (Text, Film, Zeitungsmeldung) erarbeiten die Schülerinnen und Schüler binnendifferenziert die jeweiligen Aspekte, welche zu einem Gesamtergebnis zusammengetragen werden, ohne dass jede Schülerin oder jeder Schüler alle Aufgaben bearbeitet hat.

e) Unterschiedliche Aufgaben - unterschiedliches Material (Differenzierung nach Material und Ergebnis)

In dieser Variante der Binnendifferenzierung im Unterricht des Darstellenden Spiels wird sowohl nach dem Material als auch nach den Aufgaben differenziert. Dementsprechend sind auch die Ergebnisse verschieden. Diese Form der inneren Differenzierung kommt unterschiedlichen Lernstilen und Lerntypen zugute, ist aber in der Umsetzung und Ergebnissicherung zeitaufwändig.

Bei der thematischen Arbeit zum Thema *Geschlechterrollen* lässt sich textuelles, grafisches und szenisches Material zu *Geschlechterstereotypen* aufgrund unterschiedlicher Quellen (Videos, Bilder, Informationsgrafiken, Texte) erarbeiten. Auch die erwarteten Ergebnisse können in Umfang, Tiefe und Form variieren: von einer Kopie typischer Körperhaltungen über Choreografien und Erarbeitung von Spielszenen bis zur Formulierung von Textbausteinen (selbst geschrieben oder durch Reduktion von Textvorlagen).

IV Materialien zur Beurteilung und Bewertung von Unterrichtsbeiträgen

1 Kriterien und Beobachtungsmerkmale für die Bewertung aus Schülersicht in den Sekundarstufen I und II

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 Unterrichtbeiträge 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
<p>1. Ensemblearbeit</p> <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. 				
<p>2. Gestaltungs- und Spieltechnik</p> <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. 				
<p>3. Szenengestaltung</p> <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. 				
<p>4. Feedback und Unterrichtsgespräch</p> <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. 				
<p>Einschätzung der Gesamtnote:</p>				

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:	

4 Feedbackregeln für die Schüler-Schüler-Rückmeldung

4.1 Leitlinien für das Geben und Nehmen von Feedback

Das Feedback soll für die anderen hilfreich sein. Was ihr anderen sagt, müsst ihr auch bereit sein, selbst zu hören. Es gilt: Erst die Zuschauer, dann die Spieler.

Beim Zuschauen:

Lass dich auf das Konzept der inszenierten Szene ein, auch wenn deine Gruppe ein anderes hatte.

Beobachte das Spiel genau, fordere eventuell einen zweiten Durchgang ein, wenn du das Gefühl hast, dass du mehr Zeit brauchst.

Nach dem Zuschauen:

Notiere dir eventuell Dinge, die dir aufgefallen sind oder skizziere Figurenkonstellationen.

Leitfragen für Notizen:

- Was fandest du stimmig, was ist dir noch unklar?
- Wie hat die Szene auf dich gewirkt?
- Wie war die Szene aufgebaut, wie war die Dynamik, die Raumgestaltung?
- War das Tempo angemessen, die Körpersprache stringent, wurden Impulse aufgenommen etc.?
- Wurde die Vorlage angemessen und verständlich bearbeitet?
- Gab es für dich einen besonderen Moment innerhalb der Szene?

Beim Feedback geben:

- Nenne zunächst deinen Lieblingsmoment (= *magic moment*).
- Beschreibe, was du gesehen hast. (BESCHREIBEN: *Ein Darsteller steht mit hängenden Schultern*).
- Erläutere die Wirkung des Gesehenen und deute es. (WIRKUNG/DEUTEN: *Er wirkt traurig, weil er verlassen worden ist*).

- Formuliere Ich-Aussagen: Wie hat die Szene auf dich gewirkt? Was hat dir besonders gefallen? Wurde Erlerntes umgesetzt?
- Bevor du sagst, was dir nicht gefallen hat, frage die Gruppe, warum sie sich für etwas entschieden hat.
- Bevor du Gegenvorschläge einbringst, frage die Gruppe, ob es alternative Ideen gab und warum sie diese verworfen haben.
- Schließe mit einem produktiven Resümee, das Handlungsmöglichkeiten für eine Weiterarbeit eröffnet.

Beim Feedback nehmen:

- Verzichte auf Anfangsstatements und Rechtfertigungen.
- Höre zu, ohne in Abwehrstellung zu gehen und sofort zu reagieren.
- Antworte in Ich-/Wir-Aussagen.
- Antworte ehrlich und direkt.
- Frage nach, wenn du einen Einwand nicht verstanden hast.
- Wenn jemand fragt: „Was wolltet ihr damit bezwecken?“ gib zurück: „Was hast du gesehen?“/ „Wie hat es auf dich gewirkt?“
- Frage nach, wie die Zuschauer auf bestimmte Momente reagiert haben, bei denen ihr euch als Gruppe unsicher wart, wie sie vom Zuschauer verstanden und wahrgenommen werden.

4.2 Ablauf des mündlichen Feedbacks

1. „Magic Moment“ (Was war dein Lieblingsmoment?)
2. Beschreibung (Was hast du gesehen?)
3. Wirkung (Welche Gedanken/Emotionen wurden geweckt?)
4. Deutung (Was erkennst du aus dem Gesehenen?)
5. Konstruktive Kritik (Tipps für die Weiterarbeit)
6. Positive Bemerkung am Ende

V Leistungsnachweise: Aufgabenbeispiele für die Sekundarstufe II

Zwei Beispiele für Klassenarbeiten mit spielpraktischem Anteil

Beispiel Nr. 1 zum Thema: Körper – Requisit – Raum (E- Jg.)

Teil 1 (Gruppenarbeit)

Entwerfen Sie für den nachfolgenden Text einen Inszenierungsvorschlag.

1. Entwickeln Sie zunächst **in Vierer- oder Fünfer-Gruppen** drei Standbilder, bei denen alle Spieler beteiligt sind. Die Bilder sollen Anfang, Höhepunkt und Ende darstellen.
2. Verbinden Sie die Bilder durch eine langsame Bewegungsabfolge miteinander. (30 Min)
3. Präsentieren Sie die Bildabfolge. Sie wird für die Bewertung aufgenommen.

Franz Kafka, Gibs auf!

Es war sehr früh am Morgen, die Straßen rein und leer, ich ging zum Bahnhof. Als ich eine Turmuhr mit meiner Uhr verglich, sah ich, daß es schon viel später war, als ich geglaubt hatte, ich mußte mich sehr beeilen, der Schrecken über diese Entdeckung ließ mich im Weg unsicher werden, ich kannte mich in dieser Stadt noch nicht sehr gut aus, glücklicherweise war ein Schutzmann in der Nähe, ich lief zu ihm und fragte ihn atemlos nach dem Weg. Er lächelte und sagte: ‚Von mir willst Du den Weg erfahren?‘ ‚Ja‘, sagte ich, da ich ihn selbst nicht finden kann.‘ ‚Gibs auf, gib auf‘ sagte er und wandte sich mit einem großen Schwunge ab, so wie Leute, die mit ihrem Lachen allein sein wollen.

<https://www.textlog.de/32105.html>

Teil 2 (Einzelarbeit)

1. Erläutern Sie Ihre Bildabfolge **schriftlich - stichwortartig! - in Einzelarbeit** (wenn Sie zusätzliche eigene Ideen/Alternativen haben, nennen Sie sie bitte). Berücksichtigen Sie dabei:
 - Wie wird der jeweilige Status in den drei Bildern deutlich?
 - Welche Formationen eignen sich? Warum?
 - Wo sind die Spieler auf dem Neun-Punkte-Feld in den drei Szenen angeordnet (hier reichen drei Skizzen)? Warum?
2. Nennen Sie drei mobile Zeichen, um den frühen Morgen (1. Satz) darzustellen.
3. Nennen Sie ein Requisit, das in drei verschiedenen Funktionen für diese Szene eingesetzt werden kann und erläutern Sie diese Funktionen (Stichworte!). Das Requisit kann auch in mehrfacher Ausführung auftauchen.

Gewichtung der Leistung: etwa 1:1

Erläuterung: Die Präsentation wird auf Video aufgenommen; die Aufgaben der zweiten Teilaufgabe werden erst im Anschluss an die Präsentation verteilt.

Beispiel Nr. 2 zum Thema: Körper - Bewegung - Raum (E- Jg.)

Material: Foto zum Thema „Freundschaft“ (M1)

Spielpraktischer Teil (Gruppenarbeit; insgesamt 45 Min)

1. Entwerfen Sie eine Szene zum Thema „Freundschaft“ mit Anfang, Höhepunkt und Ende, in der Sie sich auf das Foto (M1) beziehen. In der Szene sollen mindestens zwei Formationen und ein bei allen Spielenden klar erkennbarer Statuswechsel enthalten sein. Der Schwerpunkt liegt auf dem körpersprachlichen Spiel. Nutzen Sie daher wenig Text, der aber aussagekräftig ist. (Gruppengröße 4-5, Bearbeitungszeit 30 Min.)



Quelle: <https://pixabay.com/de/photos/kinder-stra%C3%9Fen-ferne-st%C3%BCtzend-1149671/>

2. Präsentieren Sie Ihre Szene. Diese Szene wird für die Bewertung aufgenommen. (5 Min pro Gruppe)

Schriftlicher Teil (Einzelarbeit; insgesamt 45 Min)

1. Erläutern Sie den Aufbau Ihrer Szene und die gewählten theatralen Mittel, mit denen Sie das Thema „Freundschaft“ gestaltet haben. Begründen Sie Ihre Entscheidungen.
2. Begründen Sie, in welcher Form man diese Szene in der laufenden Produktion nutzen könnte.

Gewichtung der Leistung: etwa 1:1

Erläuterung: Die Präsentation wird auf Video aufgenommen; die Aufgaben des Teil 2 werden erst im Anschluss an die Präsentation verteilt.

Drei Beispiele für Klassenarbeiten ohne spielpraktischen Anteil

Beispiel Nr. 1 zum Thema „Theaterkonzepte - Darstellung von Wirklichkeit“ (Q 1-Jg.)

Unterrichtliche Voraussetzungen: Prägende Regiestile des 20. Jahrhunderts (Stanislawski, Brecht, Craig/Wilson)

Textgrundlage: Mounia Meiborg: Scheitern ist die höchste Kunst, 2013

Aufgaben:

1. Meiborg stellt in ihrem Text den Regisseur Antú Romero Nunes vor. Erläutern Sie dessen Grundidee von Theater. Berücksichtigen Sie dabei das Problem der Darstellung von Wirklichkeit und überprüfen Sie, inwieweit sie Elemente von Ihnen bekannten Theaterkonzepten aufnimmt.
2. Entwerfen Sie aus der Perspektive von Edward Craig oder Robert Wilson einen Brief an Nunes, in dem Sie Stellung zu dessen Verständnis von Theater nehmen.

Drei Beispiele für Klassenarbeiten ohne spielpraktischen Anteil

Textgrundlage:

Scheitern ist die höchste Kunst

Nichts ist mehr authentisch – nur noch das Theater. Der junge Regisseur Antú Romero Nunes erobert die deutschen Bühnen. VON MOUNIA MEIBORG

(...) Die fünf Prozent gehen Antú Romero Nunes nicht mehr aus dem Kopf. Nur fünf Prozent der Deutschen, das hat er irgendwo gelesen, gehen ins Theater. Fünf Prozent! Die Wahrscheinlichkeit, dass jemand FDP wählt, schwul ist oder keinen Job hat, ist höher.

Antú Romero Nunes ist einer der erfolgreichsten jungen Theaterregisseure im Land. Aber er sieht Theater, wie es die meisten Deutschen sehen: nicht als Regel, sondern als Ausnahme. Nicht als selbstverständlich, sondern als ziemlich kurios.

Eigentlich müsste sich Nunes keine Sorgen machen. Seine Vorstellungen sind oft ausverkauft. Mit 29 Jahren ist er fester Regisseur am Berliner Gorki-Theater. Die Liste der renommierten Häuser, an denen er gearbeitet hat, ist lang – Thalia Theater Hamburg, Schauspiel Frankfurt, Essen, Düsseldorf, Zürich, Wiener Burgtheater –, Preise hat er auch schon bekommen. Eigentlich ist alles bestens. Aber bei jeder neuen Arbeit denkt Nunes an die fünf Prozent – und vor allem: an die fehlenden 95 Prozent.

Dann schaut er von außen auf den Betrieb, in dem er steckt, und fragt sich: Wie kann eine junge Deutsche, die frisch von der Schauspielschule kommt, eine Griechin spielen, die vergewaltigt wurde und ihr Kind verloren hat? Wie soll ein Regisseur das inszenieren? Und warum sollte ein Zuschauer das glauben? Schließlich merke der ja, dass die Frau eine Schauspielerin ist und nicht vor ihrem verlorenen Zuhause, sondern vor einer Bretterwand steht.

Ein Schwabe mit portugiesisch-chilenischen Wurzeln ist der Regisseur Antú Romero Nunes. Geboren wurde er 1983 in Tübingen. Am Melchinger Lindenhof-Theater

auf der Schwäbischen Alb lernte er sein Handwerk. Für seine Produktion »Das Prinzip Meese« wurde er im Jahr 2010 zum »Nachwuchsregisseur des Jahres« gewählt, im Jahr 2011 erhielt er den Kurt-Hübner-Regiepreis. Nunes ist Hausregisseur am Maxim-Gorki-Theater in Berlin.

(..) Nunes [hat] die Aufgaben für alle Beteiligten neu definiert. Der Regisseur und die Schauspieler sollen sich dem Stoff von ihrer eigenen Person aus nähern. Alles andere, sagt er, sei unehrlich. „Sonst ist ja keiner da auf der Probe. Über den Obdachlosen da draußen zu reden wäre anmaßend. Also reden wir erst mal über uns.“ Und die Zuschauer dürfen dabei zugucken. (...)

Nunes' Inszenierungen anzuschauen ist ein bisschen, wie auf einer Probebühne zu sitzen. Zum Beispiel bei den *Räubern*, die letzten Herbst in Berlin Premiere hatten. Da erzählt der Darsteller Michael Klammer, wie schwer es sei, heute noch die Figur des Räuberhauptmanns Karl Moor zu spielen. Ratlos steht er an der Rampe – weil Henry Hübchen das doch schon so toll gemacht habe, damals, 1990 an der Volksbühne.

Die Illusion zerstören und die Mittel offenlegen: Das ist im Theater natürlich nichts Neues. (...). Längst aber ist dieses ästhetische Prinzip zur Bühnenmode verkommen. Kaum ein Stadttheater-Abend, an dem nicht irgendwann ein Schauspieler aus seiner Rolle aussteigt und den Zuschauern erklärt, das sei ja alles nur Theater. Meist hat das nicht viel mit dem zu tun, was davor oder danach passiert. Es ist ein kurzer Schenkelklopfer: Mann, sind wir ironisch!

Nunes dagegen meint es ernst mit der Dekonstruktion. In den *Räubern* sieht man einen Darsteller, der nicht spielen will, was das Publikum von ihm erwartet. „Was willst du sehen, Räuber und Mörder? Ja, mach den Scheiß doch selber!“, sagt er zu Beginn. Der Schauspieler pöbelt, denkt man – und sieht zugleich den Räuber, der sich der bürgerlichen Gesellschaft verweigert. Der Afrosüdtiroler Michael Klammer kommentiert nebenbei noch die Debatte um *blackfacing*, also um weiße Schauspieler, die schwarze Schminke auftragen und Schwarze darstellen: „Ist das Zebra jetzt weiß mit schwarzen Strei-

fen oder schwarz mit weißen Streifen? Da muss doch mal Klarheit rein!“ Kurz darauf schimpft er als Karl Moor über die starre Gedankenwelt des „schlappen Kastratenjahrhunderts“.

Klammer nähert sich Schillers Text von außen und kriecht dann umso tiefer in ihn hinein. Der Umweg – die Probensituation, seine Not als Schauspieler, die

Schwierigkeiten mit dem alten Text – wird zum Teil der Erzählung. Die Zuschauer haben großen Spaß an dieser lustigen, klugen Alleinunterhalter-Show. Schade um die 95 Prozent.

Quelle: Zeit-Online (gekürzt), letzter Zugriff: 13. April 2013, 10:43 Uhr

Beispiel Nr. 2 zum Thema: Entwurf eines Inszenierungskonzepts zum Thema *Heimat* am Beispiel von Rainer Werner Fassbinders *Katzelmacher* (Q1-Jg.)

Unterrichtliche Voraussetzungen: Bühnenformen (Guckkasten- oder Konfrontationsbühne, Arenabühne, Environmentalbühne), Gruppenbewegungen, Formationen, Theater als Zeichensystem, dramaturgischer Umgang mit Texten (Kürzung, Doppelung, chorisches Sprechen)

Textgrundlage: Auszug aus Rainer Werner Fassbinders „Katzelmacher“ (1968). In: Ders.: Sämtliche Stücke. Frankfurt a.M. 1991, S.87.

Aufgaben:

1. Erläutern Sie folgende Bühnenformen und deren Wirkung: Guckkasten- oder Konfrontationsbühne, Arenabühne, Environmentalbühne.
2. Entwerfen Sie ein **Inszenierungskonzept** für den nachstehenden Text, indem Sie
 - zunächst kurz den Inhalt des Textes zusammenfassen und dessen Thema erläutern,
 - aufzeigen, worauf Sie den Fokus setzen wollen,
 - begründet eine Bühnenform wählen und
 - planen, wie der Text in der gewählten Bühnenform umgesetzt werden soll (z.B. Stellung der Figuren im Raum/ Formationen, Proxemik, Textaufteilung).

Textgrundlage: s.o.

Beispiel Nr. 3 zum Thema: Das Theater als Zeichensystem (E-Jahrgang)

Material: Ausschnitt aus „Emilia Galotti“, Inszenierung von Michael Thalheimer, Deutsches Theater Berlin 2002 (ZDF Theater Edition, ZDFE 2008)

Aufgaben:

1. Erläutere anhand von je einem Beispiel den *Unterschied* der folgenden Zeichen nach Fischer-Lichte:
 - Proxemik, Gestik, Mimik
 - Requisit, Dekoration
2. Fischer-Lichte spricht von *mobilen* und *polyfunktionalen* Zeichen. Erläutere kurz den Unterschied. Wähle zur Veranschaulichung
 - drei polyfunktionale Verwendungsmöglichkeiten eines Seils sowie
 - für die Darstellung von *Sturm* drei mobile Zeichen aus
3. Der folgende Video-Ausschnitt aus „Emilia Galotti“ wird euch mehrmals vorgespielt.
 - Beschreibe kurz - unter Verwendung der Begriffe zum Theater als Zeichensystem - fünf unterschiedliche Zeichen in der Szene.
 - Interpretiere die Wirkung dieser Zeichen.
 - Beurteile, welche Wirkung das Fehlen von Sprache im Verhältnis zu den übrigen Zeichen erfährt.

Erläuterung: Der Video-Ausschnitt zeigt den Anfang von Lessings „Emilia Galotti“, einer Inszenierung von Michael Thalheimer am Deutschen Theater Berlin, 2002.

Der Ausschnitt fasst die ersten Szenen von Lessings Drama zusammen: Der Prinz von Guastalla entdeckt bei seinem Hofmaler zufällig ein Gemälde mit dem Porträt von Emilia Galotti, einer Bürgerlichen, die ihm schon einmal begegnet ist. Angesichts des Gemäldes verliebt sich der Prinz Hals über Kopf in Emilia. Gleichzeitig erhält er einen Brief seiner bisherigen Geliebten, der Gräfin Orsina. In dem Brief kündigt sie ihre Ankunft für den gleichen Tag auf dem Schloss des Prinzen an.

Das Verhältnis der Aufgaben ist 1:1:2

Beispiel für gleichwertigen Leistungsnachweis

Beispiel zum Thema: Auseinandersetzung mit antiken Theaterformen am Beispiel des Mythos' von „Orpheus und Euridike“ (Q1-Jg.)

Unterrichtliche Voraussetzungen: Theatertheorien, antikes Theater, Maskenspiel, Chorisches Sprechen, Formationen, Theater als Zeichensystem, dramaturgische Bearbeitung von Texten

Aufgabe:

Inszenieren Sie eine Szene mit Chor und Protagonisten aus der Sage „Orpheus und Euridike“. Das beigefügte Textmaterial soll ausgewählt verwendet werden:

- Ch. W. Gluck: Orpheus und Eurydike, zweiter Aufzug, erster Auftritt, Reclam 4566
- Rainer Maria Rilke: Orpheus. Euridike. Hermes, Mythos Orpheus, Reclam 21590, S.54
- Yvan Goll: Der neue Orpheus, Mythos Orpheus, Reclam 21590, S. 214

Berücksichtigen Sie dabei folgende Gestaltungsprinzipien:

- Chor: Handlung kommentierend und/oder Handlung gestaltend
- Masken
- Textverteilung
- Sprache: ästhetisches chorisches Sprechen (Variation in Satzmelodie, Tempo, Lautstärke), Variation der Sprecher
- Spiel: Ebenen, Bewegung im Raum, Bewegung des Körpers, erkennbare Ästhetisierung: Kontrastierung, Wiederholung, Tempo, versetztes Agieren, Vergrößern als erkennbare Stilmittel
- Akustik: Musik, Geräusche

Probenzeit: Drei Doppelstunden

Bewertet werden in einem Verhältnis von 2:1 die Präsentation der Szene und die Reflexion in einem Kolloquium.

VI Lernen mit digitalen Medien im Fach Darstellendes Spiel

Kompetenzbereiche	Arbeitsmöglichkeiten im Fach	Beispiele
SUCHEN, VERARBEITEN UND AUFBEWAHREN	<p>Websites kultureller Institutionen auswerten</p> <p>Geräusche-Dateien suchen oder selbst erstellen</p> <p>Bildmaterial über eine Produktion zur Weiterarbeit sichten</p> <p>Theaterkritiken vergleichen</p>	<p>einen Theaterbesuch vorbereiten z. B. über eine übergreifende Plattform oder die Websites der jeweiligen Theater</p> <p>Geräusche mit Papier, Wasser, einfachen Instrumenten erzeugen, nach Stimmungen klassifizieren, z. B. mit einem Voice-Recorder aufnehmen und als Hintergrund für Produktionen verwenden</p> <p>anhand von Bildern und Videos z. B. aus Videoportalen Entscheidungen treffen und dokumentieren, z. B. als Klausurgrundlage</p> <p>Theaterkritiken aus Internetportalen sammeln und vergleichen</p>
KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	<p>Gemeinsam an Projekten arbeiten</p> <p>Co-Spielleiter über Zwischenergebnisse informieren</p> <p>Programmtexte und Plakate erstellen</p> <p>Videotrailer erstellen</p>	<p>Textgrundlagen erstellen, erweitern und gegenseitig in der Gruppe bearbeiten, z. B. im Lern-Management-System</p> <p>bei gemeinsamen Projekten mit Kunst und Musik Szenenentwürfe in Kommunikationsplattformen dokumentieren, z. B. im Lern-Management-System</p> <p>eine Theaterproduktion über die schuleigene Homepage oder soziale Netzwerke ankündigen</p> <p>mit einem Filmschnittprogramm den Trailer einer eigenen Aufführung erarbeiten und auf geeigneten Plattformen bereitstellen</p>

Fortsetzung der Tabelle nächste Seite »

Kompetenzbereiche	Arbeitsmöglichkeiten im Fach	Beispiele
PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	<p>Videsequenzen auch als Trickfilme oder zum Thema Objekttheater erstellen</p> <p>Live-Übertragungen von Kameras aus bestimmten Perspektiven vornehmen</p> <p>Audiospuren produzieren, Soundscapes / Klangcollagen erstellen Playlists und genau getimte Musik- bzw. Geräuscheinpielungen erstellen</p> <p>Filmszenen zusammenschneiden</p>	<p>Hintergrundinformationen für Szenen oder Einschübe in Szenen liefern, z. B. mit einer Trickfilm-App</p> <p>Einblicke in Bereiche des Spielraums vermitteln, die dem Zuschauer verborgen bleiben, z. B. mit einer Videokamera und angeschlossenem Beamer</p> <p>mit einem digitalen Studio Atmosphäre/ Stimmung einer Szene verstärken oder konterkarieren</p> <p>Filmszenen mit Videoschnittprogramm integrieren</p>
PROBLEMLÖSEN UND HANDELN	<p>Erarbeitete Szenen filmen</p> <p>eine Aufführung evaluieren</p>	<p>erlernte theatrale Mittel überprüfen</p> <p>Befragungen über Rezeption einer Aufführung auswerten, z. B. über LeOniE</p>
ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	<p>erarbeitete Szenen analysieren und reflektieren</p> <p>Videsequenzen professioneller Inszenierungen analysieren</p>	<p>gefilmte Stundenergebnisse untersuchen</p> <p>im Unterricht behandelte Aspekte anhand von professionellen Inszenierungen untersuchen, z. B. in Videoportalen oder auf den Websites der jeweiligen Theater</p>

