

Dramatisierung eines historischen Ereignisses

Ziel: Dramatisierung (Theater, Pantomime, Musik und andere) eines ausgewählten lokalen historischen Ereignisses oder eines ausgewählten Ereignisses beschrieben in den Publikationen *Příběhy Sudet (Geschichten aus dem Sudetenland)* bzw. *Živé paměti Sudet (Lebendes Gedächtnis der Sudeten)*.

Ergebnis: Die Aktivitäten, angeführt in der „Methodik des Theaterprojektes“ ermöglichen den Schülern eine Erlebnisvermittlung durch den Eintritt in eine fiktive Realität und die Entwicklung der Empathie. Dadurch führen sie zur Selbsterkenntnis, zum Kennenlernen von der gewählten Geschichte, zur Entwicklung von sozialen, personalen und kommunikativen Kompetenzen. Weiter entwickeln sie die Kreativität der Schüler und ihr Verhältnis zum Theater, zur Literatur und Kunst überhaupt.)

Zeitaufwand: Wenn Sie sich entscheiden, ein ganzes Theaterprojekt oder einen Workshop zu realisieren und eine Theatervorstellung zu verwirklichen, nehmen Sie sich genug Zeit dazu. Die Vorbereitung eines Theaterprojektes mit einer 10-minütigen Aufführung dauert bei einem einstündigen Zirkel in der Woche ca. 2 Monate, abhängig von den Erfahrungen der Schüler und Lehrer. Die Schüler der Grundschule und Mittelschule Rötze und Johann-Brunner-Mittelschule Cham absolvierten im Rahmen des Projektes im Jahre 2014/2015 die Aktivitäten des Theaterprojektes während eines Wochenendworkshops.

Planen Sie mit den Schülern rechtzeitig das Datum der Theatervorstellung und sichern Sie dafür die Räumlichkeiten.

Die Lehrkräfte können für die Dramatisierung historischer Ereignisse auch die Mitarbeit professioneller Dramaturgen in Anspruch nehmen oder die Zusammenarbeit mit einem Lehrer für die Drama Ausbildung.

Methodik eines Theaterprojektes

Jeder Lehrer ist anders, jede Gruppe ist anders, jede Geschichte erfordert andere Theatermittel.

Diese Methodik sollte als Einblick dienen in die Methoden und die Technik der Drama Ausbildung und ihrer Anwendung bei der Untersuchung von Erzählungen und des anschließenden Aufbereitung einer Theaterveranstaltung. Die beschriebenen Methoden sind Inspiration und vielleicht ein erster Leitfaden zum Eindringen in die Prinzipien der Drama Ausbildung und des gegenwärtigen Zugangs zum durch Kinder gespielten Theater.

Schritte auf dem Weg zu einer Theatervorstellung

- 1) **Gemeinsame Einstimmung, Mobilisierung und Kooperation**
- 2) **Bekanntmachen mit Methoden der Drama Ausbildung**
- 3) **Suche nach Thema, Geschichte, Vorlage - und Spezifizierung, „Worüber wollen wir spielen“**
- 4) **Erleben der Geschichte durch den Eintritt in die Rolle**
- 5) **Aufbau der Theaterform mit Hilfe der Improvisation, verteilten Etüden**
- 6) **Gestaltung – Auswahl aus der Improvisation, die Hinzufügung neuer Ideen, Auswahl der Hilfsmittel**
- 7) **Fixierung – wiederholte Proben der Theaterform, seine Feinabstimmung und Verinnerlichung**
- 8) **Präsentation**
- 9) **Reflexion – Wie haben wir gespielt, was ist uns gelungen, wo haben wir und unsicher gefühlt...**

Methoden und Techniken zu den einzelnen Schritten

1) Gemeinsame Einstimmung, Mobilisierung und Kooperation

In dieser Phase machen sich die Schüler mit dem Lektoren/Lehrer bekannt und lernen sich gegenseitig besser kennen. Sie stellen sich aufeinander ein, nehmen sich besser wahr, trainieren die Kommunikation, aktivieren und bringen ihren Körper in Bewegung. Diese Phase kann man an den Anfang des Projektes stellen, aber auch an den Anfang jeder neuen Lektion. Die Schüler schwingen sich so ein und bereiten sich auf die gemeinsame Arbeit vor.

Abklatschen

Zeit: 5 min

Organisation: Die Spieler stehen im Kreis.

Beschreibung: Die Spieler senden sich im Kreis ein Signal - „das Abklatschen“, die Handflächen klatschen sich nacheinander ab, eine Handfläche zeigt immer in die Richtung, in die wir die Watschen senden. Die Watschen senden wir zuerst im Kreis, dann auch gegenüber (wichtig ist der Augenkontakt).

Variante: Beim senden der Watschen kann man den Namen desjenigen sagen, dem wir die Watsche weitergeben.

Bemerkung: Sollte es ein Problem mit der Bezeichnung „Watsche“ geben (sie motiviert die Schüler zu wirklichen Watschen) kann man das Signal zum Beispiel Frosch nennen.

Bang

Zeit: 5 min

Organisation: Die Spieler stehen im Kreis. Der Lehrer oder einer der Spieler steht in der Mitte.

Beschreibung: Der in der Mitte stehende Spieler zielt mit einer Pistole (aus den Handflächen geformt) auf einen den Spieler im Kreis, beim Abschießen sagt er „Bang“. Der getroffene Spieler setzt sich so schnell wie möglich in die Hocke, die neben ihm stehenden Spieler drehen sich zueinander und gemeinsam schießen sie aus der Pistole auf sich und sagen auch gleichzeitig „Bang“. Danach stellt sich der in der Hocke sitzende Spieler wieder auf.

Gemeinsames Abzählen

Zeit: 5 min

Organisation: Die Spieler stehen im Kreis

Beschreibung: Aufgabe der Spieler ist es, so abzuzählen (d.h. wenn es 10 Spieler sind, abzählen bis 10), dass jeder nur eine Zahl ausspricht (die vorher nicht vergeben sind) und nie zwei Spieler auf einmal anfangen zu sprechen. Wenn dieser Fehler geschieht, wird von Neuem angefangen zu zählen.

Variante: Die Spieler treten beim Nennen der Zahl in den Kreis.

Selbstmobilisierung

Zeit: 5 min

Organisation: Die Spieler stehen im Kreis

Beschreibung: Die Spieler klopfen auf einzelne Teile ihres Körpers (Hände, Beine, Kopf, ganzer Körper). Danach stimulieren sie den Körper mit Abklopfen, mit Drücken. Es ist möglich eine schnelle Selbstmassage anzuschließen.

2) Bekanntmachen mit den Methoden der Drama Ausbildung

Diese Phase schließt an die Phase des gemeinsamen Einstimmens an, die einzelnen Techniken sind so zusammengestellt, dass sie gleichzeitig die Zusammenarbeit zwischen den Schülern mobilisieren und unterstützen. Der Lehrer hat während dieser Phase Zeit den Fähigkeiten, Bedürfnissen und Wünschen der Schüler zu folgen und so vorher über die

Auswahl des Themas, der Geschichte und Theatermittel für die endgültige Theaterversion nachzudenken.

Der Gang durch den Raum

Zeit: 10 - 20 min

Organisation: Die Spieler bewegen sich durch den Raum

Beschreibung: Die Spieler bewegen sich so durch den Raum, dass sie niemanden anstoßen und jeder seines Weges geht. Sie versuchen den Raum gleichmäßig auszufüllen. In dem Moment, in dem der Lehrer sagt STRONZO [schtronzo], bleiben alle auf einmal stehen.

Varianten (können gleichzeitig funktionieren):

- Geschwindigkeiten – Die Schüler wechseln im Gehen verschiedene Geschwindigkeiten (Stufen 1-5), diese bestimmt der Lehrer.
- Schritt, „dass es besser ist“ - Nach dem Stopp im Stronzo kontrollieren die Schüler ob der Raum gleichmäßig ausgefüllt ist (nirgendwo ein größeres Loch, nirgendwo eine Mensentraube). Sollte es nicht gelingen, versuchen einige Spieler einen Schritt zu machen, so, „dass es besser ist“ - d.h. dass der Raum gleichmäßiger ausgefüllt ist.
- Gemeinsamer Hopser – wenn der Lehrer während der Übung klatscht, hopsen alle gleichzeitig.
- Moleküle – ein bekanntes Spiel. Der Lehrer ruft eine Zahl, wie groß die Gruppen sein sollen, die die Spieler bilden sollen.
- Zuschauer – Die Spieler erfassen während des Ganges durch den Raum, wo sich die Zuschauer befinden. Bei Stronzo positionieren sie sich so, dass keiner mit den Rücken zu den Zuschauern steht.

Lebendes Bild

Das lebende Bild entsteht aus einer erstarrten Bewegung (STRONZO). Die Spieler nehmen darin eine bestimmte körperliche Position ein, einen Gesichtsausdruck usw. Weiter wird sich nicht mehr bewegt. Die Technik kann man auch als „Standbild“ oder „Fotografie“ bezeichnen.

Zeit: 10 - 30 min

Organisation: einzeln oder in der Gruppe

Beschreibung: Der Lehrer gibt das Thema des lebenden Bildes bekannt. Die Spieler setzen aus den eigenen Körpern das Bild zusammen.

Varianten:

Ohne Vorbereitung – Alle Spieler sind im Raum verteilt. Nach Themenvorgabe verändern sie sich gemeinsam.

Möglichkeiten der Vorgabe:

- Individuell – genaue Vorgabe – Alle seid ihr Bäume, Hunde, Straßenfeger, Vögel, Bleistifte, Gläser...
- Räumliche Vergabe – Was oder wer seid ihr im Wald, im Freibad, in der Tasche, im Kühlschrank...
- Vorgabe einer Situation – Ihr, wenn ihr früh zur Schule geht, ein Schiffbrüchiger im Meer...
- Gruppenvorgabe – Fotografie aus dem Leben – Mathematikstunde, Pause, Schulausflug, gemeinsamer Abend beim Schikurs, Familienfotografie
- Situation aus einer Geschichte – Matrosen am Morgen, mittags, abends, während eines Gewitters, ohne Wasser...

Mit Vorbereitung – die Spieler bereiten das Bild zuerst in der Gruppe vor, dann präsentieren sie es vor Publikum (die anderen Schüler). Hier ist es möglich ein komplizierteres Thema vorzugeben. In einem oder mehreren Bildern ist es aus möglich einen Text, eine Fotografie oder ein künstlerisches Werk darzustellen...

Etüde

Zeit: 15 – 30 min

Organisation: Arbeit in der Gruppe, Präsentation

Beschreibung: Die Spieler bereiten eine Etüde (Szene) zu einem vorgegebenen Thema vor. Danach präsentieren sie es den anderen.

Möglichkeiten der Vorgabe:

- Umgebung – auf der Bank, im Speiseraum der Schule, im Zug, beim Fußballtraining...
- Thema – Gewalt, Leben in der Urzeit, Streit, Freundschaft, Renaissance, Dorf...
- Situation – Jan geht in die Schule und trifft seinen Feind, ein Ritter fordert einen anderen zum Zweikampf
- Text – bereits gelesener oder kopierter Text (Auszüge einer Geschichte)
- Fotografie, Bild – es spielen, ausdenken, was weiter wäre.

3) Suche nach Thema, Geschichte, Vorlage – und Spezifizierung, „Worüber wollen wir spielen“

In dieser Phase suchen die Schüler gemeinsam mit dem Lehrer ein Thema, eine Geschichte, die sie bearbeiten und weiter analysieren wollen. Es ist selbstverständlich möglich, dass das Thema oder die Richtung der Geschichte bereits vorgegeben worden ist – durch ein Projekt oder die Entscheidung des Lehrers. Wichtig ist es aber, dass die Schüler bei den Analyse des gewählten Themas/der Geschichte anwesend sind, damit sie selbst danach suchen können, was sie an dem Thema/der Geschichte interessiert, welchen Aspekten sie sich zuwenden möchten, welchen Standpunkt sie zum Thema/zur Geschichte einnehmen möchten.

Techniken zur Analyse

Brainstorming

Zeit: 5 - 10 min

Organisation: Spieler sitzen im Kreis. Die entstehenden Ideen können aufgeschrieben werden.

Beschreibung: Die Spieler sagen, was ihnen einfällt, wenn gesagt wird ... Mittelalter, Gewalt, Ritter, Deutsche, Fahne, Familie...

Mind Map (Gedankenlandkarte)

Zeit: 10 min

Organisation: Schüler sitzen im Kreis. Gemeinsam oder in Gruppen.

Hilfsmittel: Flipchart, Filzstifte.

Beschreibung: In der Mitte der Tafel steht das Thema, welches wir weiter analysieren wollen. Vom Thema aus gestalten wir mit Hilfe von Linien, Pfeilen und Worten eine Gedankenkarte – die alles sortiert, was uns zum Thema einfällt

Analyse der Figuren

Zeit: 15 min

Organisation: Gemeinsam oder in Gruppen

Beschreibung: Die Schüler diskutieren über die Figuren nach dem Durchlesen/Anhören der Geschichte, über ihre Eigenschaften, persönlicher Geschichten und Motivationen zu den Taten.

Einfälle, Gedanken und Fragen, die durch diese Techniken entstehen, können mit Hilfe von lebenden Bildern oder Etüden ausgebaut werden. Siehe oben: Thematische und Situationsvorgabemöglichkeiten.

4) Erleben der Geschichte mit Hilfe des Eintritts in die Rolle

Nach Wahl und Analyse des gewählten Themas / der Geschichte versuchen wir den Schülern die Geschichte durch sein Erleben zu vermitteln. Diese Phase ist sehr verwebt mit Phase 3) Suche von Thema, Geschichte, Vorlage – wo beim Aufbau der lebenden Bilder und Etüden die Schüler in die Rolle eintreten, über die Geschichte und ihre realen Tatsachen nachdenken.

Techniken, wie weiter in die Geschichte vordringen

Imagination

Zeit: 10 min

Organisation: Die Spieler sitzen bequem auf Stühlen oder finden eine bequeme Position auf dem Teppich.

Beschreibung: Die Spieler hören mit geschlossenen Augen der Erzählung des Lehrers zu, welcher eine bestimmte Situation aus der Geschichte erzählt oder vorliest oder eine bestimmte Umgebung/ Figur beschreibt. Die Spieler benötigen genug Zeit, um sich das, was ihnen beschrieben wurde, vorstellen zu können.

Bemerkung: Es ist gut die Imagination einzuführen (Entspannen des Körpers, das Vorstellen einer angenehmen Umgebung, das Öffnen einer Tür hinter der sich die Geschichte befindet) und wieder einen Weg hinauszufinden (schließen der Tür, Rückkehr in die angenehme Umgebung, Rückkehr in den Körper, die Augen erblicken den realen Raum).

Schreibtechniken: Tagebuchaufzeichnung / Brief / Artikel in der Zeitung

Zeit: 15 min

Organisation: In Gruppen.

Hilfsmittel: Kugelschreiber, Papier

Beschreibung: Die Spieler schreiben in das Tagebuch was die Figur in einem bestimmten Moment aufgeschrieben hat.

Die Spieler schreiben einen Brief, den die Figur jemandem geschickt hat oder von jemandem bekommen hat (das kann auch eine Nachricht sein).

Die Spieler erstellen zum gegebenen Ereignis einen Zeitungsartikel.

Narrative Pantomime

Zeit: 15 min

Organisation: Spieler im Raum

Beschreibung: Der Lehrer lenkt die Spieler mit seiner Stimme. Sie bilden das, was der Lehrer ihnen berichtet, durch die Pantomime nach. Sie können in der Pantomime sich selbst darstellen oder bereits eine bestimmte Figur.

Beispiel: (Alle Spieler übernehmen die Rolle des Peters) „Peter stand früh aus dem Bett auf, dehnte sich und ging langsam ins Bad, wusch sich das Gesicht, putzt sich die Zähne...“

Heißer Sessel

Zeit: 15 min

Organisation: Die Spieler sitzen im Kreis, auf einem gekennzeichneten Stuhl sitzt einer der Spieler, der die Rolle darstellt.

Beschreibung: Einer der Spieler kann auch der Lehrer sein, übernimmt die Rolle irgendeiner Figur. Die anderen stellen ihm Fragen.

Bemerkung: Die Spieler können sich auf die Fragen der Mitschüler nicht vorbereiten und so wird die Figur spontan dargestellt – improvisiert. Die Technik eignet sich sehr für die Analyse von Figuren, deren Gedanken und Motivationen uns interessieren (zum Beispiel negative Figur). Die Spieler können sich in den Figuren abwechseln, oder für eine Figur können mehrere Spieler antworten (größere Sicherheit).

5) Aufbau der Theaterform mit Hilfe der Improvisation, verteilten Etüden

In dieser Phase der Arbeit werden wir die entstandenen Etüden, Einfälle, Erlebnisse näher ansehen. Ergebnisse, lebende Bilder und Dialoge, die in den vorhergehenden Phasen entstanden sind, können zum Aufbau der endgültigen Theaterform benutzt werden. Oder sie können das Entstehen neuer oder bearbeiteter lebender Bilder oder Etüden fördern. Der Lehrer wählt sie gemeinsam mit den Schülern aus und bearbeitet sie so, dass bei ihrer Zusammenführung ein Punkteszenario für die Vorstellung entstehen kann.

Für den Aufbau der Vorführung müssen wir nicht nur ein sogenanntes „volles Spiel“ - Bewegung und Stimme der Figur, wie wir es gewöhnlich vom Theater kennen, benutzen. Für die größere Sicherheit der Schüler, aber auch für die Vielfältigkeit des Theaters, können wir zum Vermitteln der Geschichte verschiedene Techniken anwenden:

Bewegungstechniken

Für diese Techniken ist die Abwesenheit von Geräuschen charakteristisch – es ist möglich mit Stille zu arbeiten (Spannung) oder diese Stellen auszufüllen – mit Musik oder Spiel auf rhythmischen Instrumenten (zur Verstärkung der Atmosphäre), durch Erzählen, Lesen eines Briefes, einer Tagebucheintragung, die mit der Situation zusammenhängt oder die Gedanken der Figur vermittelt.

Lebendes Bild

Erstarrte Bewegung – Stronzo.

Pantomime

Bewegung ohne Worte.

Ästhetische Bewegung, Tanz

Zum Beispiel bei der Darstellung von Emotionen, Atmosphäre oder auf die Bühne nicht übertragbare Objekte und Erscheinungen (Feuer – Brand, Wasser – Ertrinken...)

Geräuschtechniken

Vertonung, Rhythmisierung

Durch das Spiel auf Orff-Instrumenten vertonen die Spieler die Atmosphäre, Emotionen, aber auch Wendungen im Geschehen. Sind die Spieler bereitwillig, und widmen sie sich der Musik und dem Gesang, können sie auch Gesang, Spiel und Instrument anwenden.

Erzählung

Die Figur erzählt, was ihr geschehen ist. Der Erzähler beschreibt das Geschehen in der „er-Form“.

Das Lesen von Tagebucheintragungen, Briefen und weiteren Texten

Eintragungen, die mehr über das Geschehen, die Gedanken und Emotionen der Figuren berichten.

Die Gedanken der Figur

Die Spieler vermitteln die Gedanken der Figur. Gut anzuwenden vor allem, wenn die Figur vor einer wichtigen Entscheidung steht.

Hörspiel

Die Spieler tragen nur die Dialoge der Figuren vor und die Geräusche der gegebenen Situation. Die anderen können dem Hörspiel mit geschlossenen Augen zuhören.

Spiel mit einem Gegenstand und einer Marionette

Es ist möglich, lebende Schauspieler mit Marionetten zu kombinieren. Besonders wenn bestimmte Geschehen für uns nicht darstellbar sind (zaubern, Tötung, die Rede eines kleinen Zwerges, Liebe, die sich die Schauspieler / Schüler schämen zu spielen). Die Marionette, der Gegenstand können aber auch als Metapher oder Ausdruck eines Geschehens eingesetzt werden. Zum Beispiel ein großer beweglicher blauer Stoff – personifiziertes Wasser, das der Figur einflüstert, zu springen und sich zu ertränken.

Volles Spiel

Bei dem vollen Spiel benutzt der Schauspieler seinen Körper und seine Stimme. Für den Schüler / Schauspieler ist es oftmals nicht möglich, alle Gedanken und Emotionen der Figur auszudrücken – das hängt mit dem Alter, den Erfahrungen und selbstverständlich der schauspielerischen Vorbereitung zusammen. Darum ist es günstig, das volle Spiel mit den oben angeführten Techniken zu kombinieren, um alles ausdrücken zu können.

6) Fixierung

Das wiederholte Prüfen der Theaterform, seine Nachbesserung und Verinnerlichung. Eventuell das Aufschreiben in das genaue Szenario.

7) Präsentation

Sollten es uns Zeit und Bedingungen erlauben, wäre es sehr gut, vor der Vorstellung einen Moment für ein beliebtes gemeinsames Spiel zur Aktivierung zu finden. (Abklatschen, Bang, Rhythmisieren und Gesang). Dies reagiert den Spieler ab, stimmt ihn ein und Hilft ihm sich auf die Zusammenarbeit auf der Bühne vorzubereiten.

8) Reflexion

Die Reflexion muss nicht unmittelbar nach der Vorstellung folgen, auch wenn es klar ist, dass die Schüler über sie sprechen werden. Es ist gut, mit den Schülern in einem gewissen Zeitraum nach der Vorstellung darüber zu reden – in der nachfolgenden Unterrichtsstunde, bei einem Treffen mit dem Lehrer.

Ziele der Reflexion:

- Entspannung und Vermittlung von Emotionen aus der Vorstellung: Wie uns das Spielen ging, wie wir uns gefühlt haben, was uns Probleme gemacht hat?
- Reflexion der Theaterausführung: Was geklappt hat, was uns im Gegenteil problematisch erschien und warum?
- Wege zur Verbesserung: Was würde uns helfen, um besser zu spielen, damit das gleiche Problem nicht wieder auftritt?
- Prozessausgang: Wie fühle ich mich nach diesem gesamten Projekt, was haben wir gelernt, was hat sich in uns geändert, mit wem bin ich besser bekannt geworden?

Die Methodik zum Theaterprojekt bereitete das Zentrum für kulturelle und soziale Projekte JOHAN o.s. vor.

Editor: Martina Šimánková



www.johancentrum.cz

Herausgeber:

Zentrum für kommunale Arbeit Westböhmen
Centrum pro komunitní práci západní Čechy,
Americká 29, 301 38 Plzeň
Plzeň 2015

Herausgegeben im Rahmen des Projektes „Bilder der regionalen Geschichte“.
Partner des Projektes ist die Volkshochschule im Landkreis Cham e. V.



www.cpkp-zc.cz



www.vhs-cham.de

 Dieses Material steht unter der Creative-Commons-Lizenz Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International. Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>.



EVROPSKÁ UNIE
EVROPSKÝ FOND PRO REGIONÁLNÍ ROZVOJ
INVESTICE DO VAŠÍ BUDOUCNOSTI

Gefördert vom Europäischen Fonds für Regionale Entwicklung, der Europäischen Union
Ziel 3 – Programm zur grenzübergreifenden Zusammenarbeit Freistaat Bayern – Tschechische Republik
2007–2013