

Bildungsplan Grundschule

Theater

Impressum

Herausgeber:

Freie und Hansestadt Hamburg
Behörde für Schule und Berufsbildung

Alle Rechte vorbehalten

Referat: Unterrichtsentwicklung Deutsch, Künste, Fremdsprachen

Referatsleitung: Fabian Wehner

Fachreferent: Florian Lampe

Redaktion: Petra Bialojan
Katja Krach-Grimm
Birgit Menz
Johanna Vierbaum

Hamburg 2022

Inhaltsverzeichnis

1	Lernen im Fach Theater	4
1.1	Didaktische Grundsätze	4
1.2	Beitrag des Faches Theater zu den Leitperspektiven	6
1.3	Sprachbildung als Querschnittsaufgabe	7
2	Kompetenzen und Inhalte im Fach Theater	7
2.1	Überfachliche Kompetenzen.....	8
2.2	Fachliche Kompetenzen	9
2.2.1	Beobachtungskriterien und Regelanforderungen	10
2.3	Inhalte	14

1 Lernen im Fach Theater

1.1 Didaktische Grundsätze

Der Beitrag des Faches Theater zur Bildung

Der Unterricht im Fach Theater vermittelt ästhetische Bildung. Er leistet einen wesentlichen Beitrag zum ganzheitlichen Lernen, indem er auf affektiver Ebene ästhetisches Erleben sowie sinnliche Wahrnehmung und auf kognitiver Ebene fachspezifisches Verstehen und Wissen fördert. Im Fokus des Theaterunterrichts steht auf produktiver Ebene die kreative spielpraktische Erprobung und Reflexion theatraler Möglichkeiten in Gruppen, die in besonderem Maße den performativen wie sozialen Lernaspekt einschließt und zur Persönlichkeitsentwicklung der Kinder beiträgt. Im Fach Theater können individuelle Begabungen, Talente und Spielerfahrungen der Schülerinnen und Schüler aufgegriffen und künstlerisch in der Spielgruppe geformt werden. Körperorientierte Trainings sowie Übungen zu Stimme und Sprache leisten einen wichtigen Beitrag für ein selbstbewusstes und sicheres Auftreten und für die Weiterentwicklung von Wortschatz und sprachlicher Ausdrucksfähigkeit.

Gruppe und Kooperation

Theater- und Projektarbeit bedeutet Gruppenarbeit, bei der alle Beteiligten – unabhängig von sozialer Herkunft, unterschiedlichen Bildungshintergründen und allen Facetten von Pluralität – aufeinander angewiesen sind. Absprachen über das gemeinsame Projektvorhaben sowie ein hilfsbereiter und respektvoller Umgang miteinander sind notwendige Voraussetzungen für das Gelingen eines Projektes. Dies ist Herausforderung und Chance zugleich: Durch seine projektorientierte Arbeitsweise fördert der Unterricht im Fach Theater gruppendynamische Prozesse und interkulturelle Kommunikation hin zu einem gleichberechtigten und wertschätzenden Miteinander und kann zu gelingender Inklusion einen wichtigen Beitrag leisten.

Spielpraxis und theatrales Handeln

Die Entwicklung künstlerischer Ausdrucksformen und die Ausbildung ästhetischer Kompetenzen geht einher mit intensiver spielpraktischer Arbeit, die ein hohes Maß an Ausdauer, Konzentration und Präsenz im Spiel erfordert und gleichermaßen Freude am Ausprobieren und Experimentieren vermitteln soll. Das spontane Alltagsspiel der Kinder im Grundschulalter wird aufgegriffen und durch die Erprobung und Reflexion theatral-performativer Ausdrucksformen sowie die Arbeit in den theatralen Handlungsfeldern künstlerisch-ästhetisch weiterentwickelt.

Der Theaterunterricht stellt das theatral-performative Agieren der Schülerinnen und Schüler in den Fokus und bietet Raum für individuelle Erarbeitungsmöglichkeiten spielpraktischer Aufgaben. Je nach Projekt können z.B. auch musikalische, tänzerische, bildnerische oder textproduzierende Elemente einbezogen werden.

Wahrnehmung und Perspektivwechsel

Im Theaterspiel erfahren die Schülerinnen und Schüler vielfältige und divergierende Sichtweisen auf sich selbst und auf die Welt, sie entwickeln und erweitern die Fähigkeit zur Selbst- und Fremdwahrnehmung. Die Assoziationsoffenheit des Theaterspielens lässt breite Spielräume für eigene Sinnfindungen, ihnen eröffnet sich ein Zugang zu fremden Gedankenwelten. Sie erfahren die Unterscheidung zwischen dem „Ich“ und dem „Ich in einer Rolle“ und erproben Fiktives. Durch den Perspektivwechsel zwischen eigenen und fremden Eindrücken begreifen die Schülerinnen und Schüler, dass es unterschiedliche Wahrnehmungen von Wirklichkeit gibt.

Kreativität und Konzeption

Bei der Gestaltung von Theaterszenen geht es um kreative Prozesse, bei denen es unterschiedliche und gleichrangige Lösungswege geben kann. Die Schülerinnen und Schüler erfahren, dass sich eine künstlerische Entscheidung an der Auswahl und Gestaltung der eingesetzten ästhetischen Mittel in Bezug auf Thema und Gesamtform bemisst. Szenisches Handeln findet in einem engen Kontext von Wahrnehmung, Emotion, Imagination, Reflexion und Kommunikation statt.

„Von der Übung zum Stück“ ist ein Grundprinzip: Für die Arbeit am Projekt wird szenisches Material aus Übungsphasen formgebend mit unterschiedlichen Gestaltungsmitteln kombiniert. In eigener Schwerpunktsetzung können Grundzüge unterschiedlicher Spielformen ausgewählt und miteinander verbunden werden. Je nach Schulausstattung, Vorerfahrung der Schülerinnen und Schüler und konzeptioneller Eignung für das Vorhaben können das neben Sprech- und Bewegungstheater auch Elemente u.a. aus den Bereichen Musiktheater, Tanztheater, Bilder- und Objekttheater, Maskentheater, Schattentheater, Figurentheater u.v.a. sein. Hierzu zählt auch die mögliche Einbeziehung digitaler Medien, die eine Vielfalt praktischen Experimentierens bieten und in unterschiedlichen Kontexten auch als Spielimpulse dienen können.

Projekt

Theaterunterricht ist grundsätzlich projektorientiert. Die Arbeit an einem Theaterprojekt ist ein gemeinsamer Gestaltungsprozess, in dem Szenen für eine Aufführung vor Publikum präsentierbar gemacht werden. Die Schülerinnen und Schüler sind altersangemessen an Themenfindung, Planung und Durchführung beteiligt: Unterschiedliche Spielimpulse gemäß des Kerncurriculums sind Ausgangspunkt, Material sowie Inspiration – sie liefern Themen für Übungen, Aufgaben und Projekte und verbinden verschiedene Kompetenzbereiche sowie theatrale Handlungsfelder und Gestaltungsmittel miteinander. Projektthemen orientieren sich an der Lebens- bzw. Erfahrungswelt und der Fantasie der Schülerinnen und Schüler, sie sind in der Regel von persönlicher, schulischer oder gesellschaftlicher Relevanz und können selbst entwickelt werden oder u.a. auf einer literarischen Vorlage beruhen. Es bieten sich zahlreiche Anknüpfungsmöglichkeiten mit Themen und Lerngegenständen anderer Fächer, u.a. Deutsch, Bildende Kunst, Musik, Sport und Sachunterricht sowie anderer Aufgabengebiete. Im Sinne forschenden Lernens setzen sich die Kinder mit ihren Fragen spielpraktisch auseinander. Ausdauer, Aufgeschlossenheit, Kontinuität und ökonomischer Umgang mit Zeit sind in der Projektarbeit wichtige Faktoren.

Präsentation und Feedback

Theaterarbeit zielt auf eine Aufführung vor Publikum – nicht nur am Ende eines Projektes, sondern auch regelmäßig im Unterricht: Idealerweise werden die Ergebnisse spielpraktischer Erarbeitung in jeder Unterrichtsstunde vor den Mitschülerinnen und Mitschülern präsentiert und ausgewertet, weshalb die Kinder immer wieder die Rolle der Zuschauenden übernehmen. Eine konstruktive Rückmeldung gelingt nicht sofort, sie muss Schritt für Schritt in den Grundschuljahren eingeübt werden. Es geht zunächst um das genaue Beobachten und Beschreiben des Gesehenen, was im Hinblick auf die Weiterarbeit ausgewertet wird. In diesem Rahmen auch Irrwege zu beschreiten kann lösungsorientiert als Chance erfahren werden, kreative Alternativen zu erproben und damit den ästhetischen Bildungsprozess weiterzuentwickeln.

Stimme und Sprache

Der Theaterunterricht bietet ein erhebliches Potential, um die Sprach(en)bildung der Schülerinnen und Schüler zu fördern. Sie erweitern in der Begegnung und Auseinandersetzung mit

Worten und Texten aller Art ihre sprachlichen Kenntnisse sowie ihre sprachliche Ausdrucksfähigkeit. Für Schülerinnen und Schüler mit Deutsch als Zweitsprache schafft das Spiel Situationen, in denen Sprachmuster erlernt, geübt und eingeprägt werden.

Kultur und Teilhabe

Ästhetisches Lernen findet auch an außerschulischen Lernorten statt. Die Schülerinnen und Schüler besuchen möglichst einmal im Schuljahr eine Aufführung des Kinder- oder Jugendtheaters und setzen sich mit dem Gesehenen auseinander. Dadurch nehmen sie aktiv am kulturellen Leben teil. Der Theaterunterricht selbst eröffnet den Schülerinnen und Schülern einen Zugang zur Kultur durch eigene Präsentationen, die so als sinnstiftend erfahren werden. Sie reflektieren anhand ästhetischer Kriterien eigene und fremde theatrale Darbietungen bzw. Situationen.

1.2 Beitrag des Faches Theater zu den Leitperspektiven

Wertebildung/Werteorientierung (W)

Theaterunterricht ist durch projektorientiertes Lernen in der Gruppe geprägt, bei dem alle aufeinander angewiesen sind, ein respektvoller und wertschätzender Umgang miteinander ist notwendige Voraussetzung für das Gelingen eines jeden Projektes (vgl. Kap. 1.1: *Didaktische Grundsätze*). Besonderes Augenmerk liegt dabei auf der Schulung der Selbst- und Fremdwahrnehmung, dem Perspektivwechsel und der Reflexion.

Im Theaterunterricht erfahren die Schülerinnen und Schüler die Wertschätzung ihres Engagements für die gemeinschaftliche Arbeit: Sie erfahren, dass es genauso wichtig ist, eigene gute Ideen zu haben, wie gute Ideen anderer gelten zu lassen. Sie machen die Erfahrung, dass die eigene Durchsetzungsfähigkeit ebenso gefragt ist wie die Fähigkeit, sich einordnen zu können. Dies gilt für den gleichberechtigten Dialog der Schülerinnen und Schüler unterschiedlichen Geschlechts, mit und ohne Behinderung sowie unterschiedlicher sozialer, ethnischer, kultureller, sprachlicher und religiöser Herkunft. Die gemeinsame Arbeit am Projekt, zu dessen Gelingen jede Schülerin und jeder Schüler individuell etwas beiträgt, lässt Selbstwirksamkeit erfahrbar machen und stärkt das Selbstbewusstsein.

Durch seine projektorientierte Arbeitsweise kann das Fach Theater in besonderem Maße zum Bildungs- und Erziehungsauftrag der Schule beitragen, grundlegende Werte, Einstellungen und Verhaltensweisen den Schülerinnen und Schüler nicht nur theoretisch zu vermitteln, sondern im spielpraktischen Handeln erfahrbar zu machen und für einen Ausgleich zwischen Wertpluralismus auf der einen und dem notwendigen Maß an Zusammenhalt und Gemeinschaft auf der anderen Seite zu sorgen.

Inhaltlich bietet der Theaterunterricht zudem eine Vielzahl von Möglichkeiten, sich mit gesellschaftlichen Werten und Herausforderungen auseinanderzusetzen: Alltag und Umfeld, gesellschaftsrelevante Sachthemen und Sachtexte sowie literarische Stoffe liefern wichtige Spielimpulse. Das Theaterspielen macht diese Themen erlebbar und ermöglicht eine intensive Reflexion.

Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE)

Unabhängig vom Wissen über (nicht-)nachhaltige Entwicklungen trägt Theaterunterricht maßgeblich zur Entwicklung von Kernanliegen dieser Leitperspektive bei: Beim Theaterspiel wird Kreativität gefördert und Urteilsvermögen geschärft, es werden unterschiedliche Lösungen er-

probt und Verantwortung übernommen. Die Schülerinnen und Schüler können im Theaterunterricht erleben, welche Wirkung und Bedeutung ihr eigenes Engagement auf das Gelingen eines Projektes bzw. einer Präsentation hat. Ebenso wird – beispielsweise bei der Auswahl von Themen oder den Entscheidungen von Spiel- und Ausdrucksformen – demokratisches Handeln praktisch geübt. Der in der Spielpraxis implizierte Perspektivwechsel fördert das Einfühlungsvermögen in die Situation anderer.

Thematische Bezüge zu den 17 Nachhaltigkeitszielen der Vereinten Nationen können im Theaterunterricht als vielfältige Spielimpulse genutzt werden, woraus ein themengebundenes Projekt entstehen kann. Die szenisch-performative Umsetzung setzt eine intensive Auseinandersetzung auf affektiv-emotionaler, körperlicher und kognitiver Ebene mit dem gewählten Thema voraus und ermöglicht so einen nachhaltigen Erkenntnisgewinn und ein themenbezogen gesteigertes Problembewusstsein.

Leben und Lernen in einer digital geprägten Welt (D)

Grundsätzlich steht im Theaterunterricht der Grundschule das analoge Lernen im Zentrum: Körperorientiertes spielpraktisches Agieren der Schülerinnen und Schüler gemäß der theatralen Handlungsfelder (vgl. Kapitel 2.3: *Inhalte – Themenbereich Grundlagen*) sowie die reale körperliche Ko-Präsenz mit dem Publikum stehen im Mittelpunkt spielpraktischer Arbeit. Theaterspiel schult jedoch ebenfalls die Kompetenzen, die für das Leben in der digital geprägten Welt von Bedeutung sind: Suchen und Verarbeiten, Kommunizieren und Kooperieren stellen wichtige Lernprozesse bei der Themenfindung und theatralen Umsetzung dar. Analysieren und Reflektieren gehören zu den ständigen Aufgaben einer Spielgruppe. Produktion und Präsentation entsprechen dem Prozess und Ziel eines jeden Theaterprojektes.

Der konkrete Einsatz digitaler Medien im Theaterunterricht bzw. in der Projektarbeit ist dennoch auf vielfältige Weise möglich: Themen der digitalen, medialen Welt können vielfältige Spielimpulse liefern und zu kritisch-reflektiertem Umgang beitragen, Projektionen und Sounds können u.a. illustrierend in szenischen Darstellungen Verwendung finden, Film- und Tonaufnahmen können bei der Reflexion theatraler Arbeit unterstützen. Das Produzieren dieser Aufnahmen ermöglicht den Schülerinnen und Schülern Erfahrungen im Umgang mit digitalen Medien, wobei es gilt, Urheber- und Nutzungsrechte bei eigenen und fremden Werken und das Recht am eigenen Bild zu berücksichtigen. Die Auseinandersetzung mit digitalen Kanälen bzw. „Rückübersetzungen“ digitaler Welten in die analoge körperliche (Ko-)Präsenz können kritische Distanz und Reflexionsfähigkeit fördern.

1.3 Sprachbildung als Querschnittsaufgabe

Für die Umsetzung der Querschnittsaufgabe Sprachbildung im Rahmen des Fachunterrichts sind die im allgemeinen Teil des Bildungsplans niedergelegten Grundsätze relevant. Die Darstellung und Erläuterung fachbezogener sprachlicher Kompetenzen erfolgt in der Kompetenzmatrix Sprachbildung. Innerhalb der Kerncurricula werden die zentralen sprachlichen Kompetenzen durch Verweise einzelnen Themen- bzw. Inhaltsbereichen zugeordnet, um die Planung eines sprachsensiblen Fachunterrichts zu unterstützen.

2 Kompetenzen und Inhalte im Fach Theater

2.1 Überfachliche Kompetenzen

Überfachliche Kompetenzen bilden die Grundlage für erfolgreiche Lernentwicklungen und den Erwerb fachlicher Kompetenzen. Sie sind fächerübergreifend relevant und bei der Bewältigung unterschiedlicher Anforderungen und Probleme von zentraler Bedeutung. Die Vermittlung überfachlicher Kompetenzen ist somit die gemeinsame Aufgabe und gemeinsames Ziel aller Unterrichtsfächer sowie des gesamten Schullebens. Die überfachlichen Kompetenzen lassen sich vier Bereichen zuordnen:

- **Personale Kompetenzen** umfassen Einstellungen und Haltungen sich selbst gegenüber. Die Schülerinnen und Schüler sollen Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten und die Wirksamkeit des eigenen Handelns entwickeln. Sie sollen lernen, die eigenen Fähigkeiten realistisch einzuschätzen, ihr Verhalten zu reflektieren und mit Kritik angemessen umzugehen. Ebenso sollen sie lernen, eigene Meinungen zu vertreten und Entscheidungen zu treffen.
- **Motivationale Einstellungen** beschreiben die Fähigkeit und Bereitschaft, sich für Dinge einzusetzen und zu engagieren. Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen, Initiative zu zeigen und ausdauernd und konzentriert zu arbeiten. Dabei sollen sie Interessen entwickeln und die Erfahrung machen, dass sich Ziele durch Anstrengung erreichen lassen.
- **Lernmethodische Kompetenzen** bilden die Grundlage für einen bewussten Erwerb von Wissen und Kompetenzen und damit für ein zielgerichtetes, selbstgesteuertes Lernen. Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen, Lernstrategien effektiv einzusetzen und Medien sinnvoll zu nutzen. Sie sollen die Fähigkeit entwickeln, unterschiedliche Arten von Problemen in angemessener Weise zu lösen.
- **Soziale Kompetenzen** sind erforderlich, um mit anderen Menschen angemessen umgehen und zusammenarbeiten zu können. Dazu zählen die Fähigkeiten, erfolgreich zu kooperieren, sich in Konflikten konstruktiv zu verhalten sowie Toleranz, Empathie und Respekt gegenüber anderen zu zeigen.

Die in der nachfolgenden Tabelle genannten überfachlichen Kompetenzen sind jahrgangsübergreifend zu verstehen, d. h., sie werden anders als die fachlichen Kompetenzen in den Rahmenplänen nicht für unterschiedliche Jahrgangsstufen differenziert ausgewiesen. Die Entwicklung der Schülerinnen und Schüler in den beschriebenen Bereichen wird von den Lehrkräften kontinuierlich begleitet und gefördert. Die überfachlichen Kompetenzen sind bei der Erarbeitung des schulinternen Curriculums zu berücksichtigen.

Struktur überfachlicher Kompetenzen	
Personale Kompetenzen (Die Schülerin, der Schüler...)	Lernmethodische Kompetenzen (Die Schülerin, der Schüler...)
Selbstwirksamkeit ... hat Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten und glaubt an die Wirksamkeit des eigenen Handelns.	Lernstrategien ... geht beim Lernen strukturiert und systematisch vor, plant und organisiert eigene Arbeitsprozesse.
Selbstbehauptung ... entwickelt eine eigene Meinung, trifft eigene Entscheidungen und vertritt diese gegenüber anderen.	Problemlösefähigkeit ... kennt und nutzt unterschiedliche Wege, um Probleme zu lösen.
Selbstreflexion ... schätzt eigene Fähigkeiten realistisch ein und nutzt eigene Potenziale.	Medienkompetenz ... kann Informationen sammeln, aufbereiten, bewerten und präsentieren.
Motivationale Einstellungen (Die Schülerin, der Schüler...)	Soziale Kompetenzen (Die Schülerin, der Schüler...)
Engagement ... setzt sich für Dinge ein, die ihr/ihm wichtig sind, zeigt Einsatz und Initiative.	Kooperationsfähigkeit ... arbeitet gut mit anderen zusammen, übernimmt Aufgaben und Verantwortung in Gruppen.
Lernmotivation ... ist motiviert, Neues zu lernen und Dinge zu verstehen, strengt sich an, um sich zu verbessern.	Konstruktiver Umgang mit Konflikten ... verhält sich in Konflikten angemessen, versteht die Sichtweisen anderer und geht darauf ein.
Ausdauer ... arbeitet ausdauernd und konzentriert, gibt auch bei Schwierigkeiten nicht auf.	Konstruktiver Umgang mit Vielfalt ... zeigt Toleranz und Respekt gegenüber anderen und geht angemessen mit Widersprüchen um.

2.2 Fachliche Kompetenzen

In der Grundschule erwerben und erweitern die Schülerinnen und Schüler ihre theaterästhetische Handlungskompetenz in den folgenden vier Kompetenzbereichen, die meist ineinandergreifen:

I Sachkompetenz (S) / Theater begreifen: Die Schülerinnen und Schüler lernen in der theaterpraktischen Arbeit theatrale Bedeutungskonstituenten und performative Handlungen kennen, erproben deren Wirkung und beginnen, sich fachsprachlich zu unterhalten. Sie können zwischen der Realität des Alltags und theatraler Darstellung unterscheiden.

II Gestaltungskompetenz (G) / Theater spielen: Die Schülerinnen und Schüler erfahren, dass theatrale Darstellung vielfältig gestaltet sein kann. Sie spielen, üben und experimentieren, sie entwickeln und erweitern ihre kreativen Potenziale. Im Theaterspielen erfahren sie den Unterschied zwischen ihrer eigenen Person und einer Rollenfigur und setzen sich so mit anderen Identitäten auseinander. In der Auseinandersetzung mit Spielaufgaben entwickeln sie szenische Ideen und finden eigene Lösungen. Sie wirken am szenischen Konzept ihres Spielprojekts mit und können in ihrem Spiel gemeinsame Absprachen einhalten.

III Kommunikative Kompetenz (K) / Theater reflektieren: Die Schülerinnen und Schüler kommunizieren im theatralen Handeln mit ihren Mitspielerinnen und Mitspielern sowie mit einem Publikum. Zudem beteiligen sie sich in der Gruppe am Gespräch über den Gestaltungsprozess: Sie reflektieren das eigene Spiel und das ihrer Mitspielerinnen und Mitspieler und machen konstruktive Vorschläge zur Weiterarbeit. Dabei lernen sie nicht nur, Kritik angemessen zu formulieren, sondern auch Kritik anzunehmen.

IV Soziokulturelle Kompetenz (SK) / An Theater teilhaben: Die Schülerinnen und Schüler nehmen jahresrhythmusgebunden an kulturellen Veranstaltungen der eigenen Schule teil und gestalten durch eigene Aufführungen aktiv das Schulleben mit. Der Besuch von Aufführungen professioneller Theater oder freier Gruppen ermöglicht die Teilhabe an der (Theater-)Kultur der Stadt.

Die *Kompetenzbereiche* im Fach Theater umfassen Kenntnisse und Fähigkeiten sowie Haltungen und Einstellungen, über die Schülerinnen und Schüler verfügen müssen, um Anforderungen in den *Handlungsfeldern* „Körper und Bewegung“, „Stimme und Sprache“, „Raum und Bild“, „Zeit und Rhythmus“ (vgl. Kap. 2.3: Themenbereich 1) sowie in den *Themenbereichen* „Konzept“ und „Projekt“ (vgl. Kap. 2.3: Themenbereiche 2 und 3) zunehmend selbstständig bewältigen zu können.

In der Regel werden die *Handlungsfelder* in der szenischen Arbeit nicht voneinander getrennt, sie sind vielmehr grundlegender Bestandteil von Proben- und Projektarbeit und greifen ineinander. Das theatrale Handeln der Schülerinnen und Schüler verläuft in einem steten Wechsel von Wahrnehmen, Gestalten, Präsentieren und Reflektieren. In diesem komplexen Prozess erwerben die Schülerinnen und Schüler fachliche Kompetenzen, die sich innerhalb der *Handlungsfelder* konkretisieren lassen. Kompetenzerwerb und Kompetenzzuwachs zeigen sich darin, dass altersangemessen zunehmend komplexere Aufgabenstellungen gelöst werden können.

2.2.1 Beobachtungskriterien und Regelanforderungen

Die folgenden tabellarischen Übersichten konkretisieren die Kompetenzbereiche für die Beobachtungskriterien am Ende von Jahrgang 2 und die Regelanforderungen am Ende von Jahrgang 4 innerhalb der *Handlungsfelder* „Körper und Bewegung“, „Stimme und Sprache“, „Raum und Bild“ sowie „Zeit und Rhythmus“ und darüber hinaus für die *Themenbereiche* „Konzept“ und „Projekt.“ Ferner sind die Kompetenzen gemäß der *KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“* den fachspezifischen Kompetenzbereichen zugeordnet.

Die *Beobachtungskriterien am Ende von Jahrgangsstufe 2* dienen der Beobachtung und Einschätzung der Lernentwicklung und des aktuellen Lernstandes. Sie benennen die wichtigsten Kriterien, anhand derer die Lehrerinnen und Lehrer frühzeitig erkennen können, ob und inwieweit sich ein Kind auf einem Erfolg versprechenden Lernweg befindet.

Die *Regelanforderungen am Ende von Jahrgangsstufe 4* benennen Kompetenzen auf einem mittleren Anforderungsniveau. Es wird immer Schülerinnen und Schüler geben, die die Regelanforderungen noch nicht am Ende der Jahrgangsstufe 4 erfüllen, sondern erst zu einem späteren Zeitpunkt – und andere, deren Kompetenzen oberhalb der Regelanforderungen liegen. Der Unterricht ist deshalb so zu gestalten, dass alle Schülerinnen und Schüler gemäß ihrem Lernstand angemessen gefördert und gefordert werden.

	I Sachkompetenz (S) (Theater begreifen)	
	Beobachtungskriterien am Ende der Jahrgangsstufe 2	Regelanforderungen am Ende der Jahrgangsstufe 4
	Die Schülerinnen und Schüler...	
Handlungsfeld „Körper und Bewegung“	<ul style="list-style-type: none"> • nehmen ihren eigenen Körper wahr, • kennen elementare Bewegungsarten und -qualitäten. (S1) 	<ul style="list-style-type: none"> • wissen, dass alle Gesten und Haltungen während des Spielens zum theatralen Handeln gehören, • unterscheiden zwischen ihrer Person und ihrer Rolle, • kennen einfache Fachbegriffe in Bezug auf das Handlungsfeld. (S1)
Handlungsfeld „Stimme und Sprache“	<ul style="list-style-type: none"> • kennen Grundlagen des Stimm- und Sprechtrainings. (S2) 	<ul style="list-style-type: none"> • kennen einfache Fachbegriffe in Bezug auf das Handlungsfeld. (S2)
Handlungsfeld „Raum und Bild“	<ul style="list-style-type: none"> • lernen Schulräume in ihren unterschiedlichen Funktionen kennen und unterscheiden zwischen Alltags- und Bühnenraum, • kennen Merkmale eines Bühnen- bzw. Spielraums, • unterscheiden zwischen Spielenden und Zuschauenden. (S3) 	<ul style="list-style-type: none"> • nehmen Räume als Spielorte wahr, • kennen die Wirkung von Darstellenden und Gruppen im Raum, • kennen theatrale Ausdrucksträger wie Requisit und Objekt, • kennen einfache Fachbegriffe in Bezug auf das Handlungsfeld. (S3)
Handlungsfeld „Zeit und Rhythmus“	<ul style="list-style-type: none"> • kennen die Wirkung unterschiedlicher Spieltempi. (S4) 	<ul style="list-style-type: none"> • kennen Musik als theatrales Gestaltungsmittel, • begreifen den Zusammenhang zwischen Gefühlen und deren Einfluss auf das Tempo des Spiels, • kennen Bauprinzipien wie Anfang, Höhepunkt und Schluss, • kennen einfache Fachbegriffe in Bezug auf das Handlungsfeld. (S4)
Konzept und Projekt	<ul style="list-style-type: none"> • kennen grundlegende Arbeitsweisen der Theaterarbeit. (S5) 	<ul style="list-style-type: none"> • kennen grundlegende Arbeitsweisen der Probenarbeit, • kennen unterschiedliche Phasen im Rahmen der Projektarbeit. (S5)
Bildung in der digitalen Welt	Bezug zu den Kompetenzen Suchen und Filtern (K1) und Analysieren und Reflektieren (K6) des KMK-Strategiepapiers „ <i>Bildung in der digitalen Welt</i> “: Ein mündiger und souveräner Umgang mit Informationen aus dem Internet kann zum Beispiel durch Recherchetätigkeit gefördert werden. Darüber hinaus ist die Auseinandersetzung mit Gestaltungsmitteln von digitalen Medienangeboten im Theaterunterricht kein Selbstzweck, sondern Voraussetzung für die eigene gestalterische Tätigkeit.	

	II Gestaltungskompetenz (G) (Theater spielen)	
	Beobachtungskriterien am Ende der Jahrgangsstufe 2	Regelanforderungen am Ende der Jahrgangsstufe 4
	Die Schülerinnen und Schüler...	
Handlungsfeld „Körper und Bewegung“	<ul style="list-style-type: none"> • experimentieren mit Bewegungen und erproben nonverbale Ausdrucksmittel, • setzen Bewegungen gezielt und wiederholbar ein. (G1) 	<ul style="list-style-type: none"> • gestalten und verkörpern Rollen bewusst, • bringen Ideen für szenische Gestaltung ein, • setzen Gestik und Mimik in Haltung und Bewegung in Spielsituationen ein. (G1)
Handlungsfeld „Stimme und Sprache“	<ul style="list-style-type: none"> • sprechen und betonen deutlich, • erproben verbale Ausdrucksmittel, • wenden einfache Formen des chorischen Sprechens an. (G2) 	<ul style="list-style-type: none"> • sprechen und betonen deutlich, • experimentieren mit Klängen und Geräuschen, • gestalten Stimme und Sprache variabel für Figur und Szene, • wenden chorische Gestaltungsmittel für Sprache und Bewegung an. (G3)
Handlungsfeld „Raum und Bild“	<ul style="list-style-type: none"> • richten ihr Spiel im Raum auf die Mitspielenden und Zuschauenden aus, • gestalten die Bühne mit einfachen Mitteln, • bewegen sich bewusst im Bühnenraum und begreifen sich als Teil eines Bildes. (G3) 	<ul style="list-style-type: none"> • begreifen sich als Teil des gemeinsamen Bildes, • experimentieren mit Objekt und Requisiten und setzen sie bühnenwirksam ein, • experimentieren mit der Bildwirkung. (G3)
Handlungsfeld „Zeit und Rhythmus“	<ul style="list-style-type: none"> • erproben im Spiel verschiedene Tempi, • setzen Pausen bewusst. (G4) 	<ul style="list-style-type: none"> • wenden rhythmische Abläufe unter Anleitung an, • nutzen Impulse der Musik für das Spiel, • gestalten Zeitabläufe einer Szene. (G4)
Konzept und Projekt	<ul style="list-style-type: none"> • erproben und wiederholen kurze szenische Texte und Abläufe. (G5) 	<ul style="list-style-type: none"> • erarbeiten ein spielpraktisches Projekt. (G5)
Bildung in der digitalen Welt	<p>Bezug zu den Kompetenzen Produzieren und Präsentieren (K3), Schützen und sicher Agieren (K4) sowie Problemlösen und Handeln (K5) des <i>KMK-Strategiepapiers „Bildung in der digitalen Welt“</i>: Experimentieren mit digitalen Medien im Theaterunterricht der Grundschule kann das Erstellen von Videos und Sounds beinhalten. Die Schülerinnen und Schüler lernen dabei, Werkzeuge bedarfsgerecht einzusetzen und kreativ anzuwenden. Dabei gilt es, Urheber- und Nutzungsrechte bei eigenen und fremden Werken und das Recht am eigenen Bild zu berücksichtigen.</p>	

	III Kommunikative Kompetenz (K) (Theater reflektieren)	
	Beobachtungskriterien am Ende der Jahrgangsstufe 2	Regelanforderungen am Ende der Jahrgangsstufe 4
	Die Schülerinnen und Schüler...	
Handlungsfeld „Körper und Bewegung“	<ul style="list-style-type: none"> • nehmen sich als Teil der Spielgruppe wahr, • teilen ihre Wahrnehmung in Bezug auf den Umgang mit Körpersprache mit, • sind aufmerksam für Spielangebote und Spielaktionen ihrer Mitspielenden, • verwenden Fachbegriffe in Bezug auf das Handlungsfeld. (K1) 	<ul style="list-style-type: none"> • beobachten den Einsatz von Körpersprache der anderen, tauschen sich darüber aus und geben Rückmeldung, • kommunizieren verbal und nonverbal, • geben Impulse und nehmen Impulse ihrer Mitspielenden auf, • verwenden Fachbegriffe in Bezug auf das Handlungsfeld. (K1)
Handlungsfeld „Stimme und Sprache“	<ul style="list-style-type: none"> • teilen ihre Wahrnehmung in Bezug auf Stimme und Sprache mit, • sind aufmerksam für Spielangebote und Spielaktionen ihrer Mitspielenden, • verwenden Fachbegriffe in Bezug auf das Handlungsfeld. (K2) 	<ul style="list-style-type: none"> • beobachten den Einsatz von Stimme und Sprache anderer, tauschen sich darüber aus und geben Rückmeldung, • lassen sich auf Gruppenmitglieder ein und agieren mit ihnen gemeinsam • kommunizieren verbal und nonverbal, • geben Impulse und nehmen Impulse ihrer Mitspielenden auf • verwenden Fachbegriffe in Bezug auf das Handlungsfeld. (K2)
Handlungsfeld „Raum und Bild“	<ul style="list-style-type: none"> • teilen ihre Wahrnehmung in Bezug auf den Raum und das Spiel im Raum mit, • verwenden Fachbegriffe in Bezug auf das Handlungsfeld. (K3) 	<ul style="list-style-type: none"> • entwickeln eine Aufmerksamkeit für das Geschehen im Raum, • richten ihr Spiel im Raum auf die Mitspielenden und Zuschauenden aus, • verwenden Fachbegriffe in Bezug auf das Handlungsfeld. (K3)
Handlungsfeld „Zeit und Rhythmus“	<ul style="list-style-type: none"> • teilen ihre Wahrnehmung in Bezug auf das Handlungsfeld „Zeit und Rhythmus“ mit, • sind aufmerksam für Spielangebote und Spielaktionen ihrer Mitspielenden, • verwenden einfache Fachbegriffe in Bezug auf das Handlungsfeld. (K4) 	<ul style="list-style-type: none"> • teilen ihre Wahrnehmung in Bezug auf das Handlungsfeld „Zeit und Rhythmus“ mit, • geben Impulse und nehmen Impulse ihrer Mitspielenden auf, • verwenden Fachbegriffe in Bezug auf das Handlungsfeld. (K4)
Konzept und Projekt	<ul style="list-style-type: none"> • unterscheiden zwischen Prozess und Ergebnis, • beobachten das Spiel anderer und tauschen sich aus. (K5) 	<ul style="list-style-type: none"> • beobachten das Spiel anderer, tauschen sich aus und machen alternative Vorschläge. (K5)
Bildung in der digitalen Welt	Bezug zur Kompetenz Kommunizieren und Kooperieren (K2) des <i>KMK-Strategiepapiers „Bildung in der digitalen Welt“</i> : Digitale Werkzeuge können für die Zusammenarbeit oder bei der Zusammenführung von Informationen genutzt werden, auf die Anwendung von Umgangsregeln bei digitaler Kommunikation wird dabei geachtet.	

	IV Soziokulturelle Kompetenz (SK) (An Theater teilhaben)	
	Beobachtungskriterien am Ende der Jahrgangsstufe 2	Regelanforderungen am Ende der Jahrgangsstufe 4
	Die Schülerinnen und Schüler...	
Handlungsfeld „Körper und Bewegung“	<ul style="list-style-type: none"> beobachten die Gestaltung der Handlungsfelder einer besuchten Aufführung. (SK1) 	<ul style="list-style-type: none"> tauschen sich über die Gestaltung der Handlungsfelder einer besuchten Aufführung aus. (SK1)
Handlungsfeld „Stimme und Sprache“		
Handlungsfeld „Raum und Bild“		
Handlungsfeld „Zeit und Rhythmus“		
Konzept und Projekt	<ul style="list-style-type: none"> nehmen Aufführungen jahresrhythmusgebunden wahr, nehmen als Zuschauende an schulinternen Theaterpräsentationen teil. (SK2) 	<ul style="list-style-type: none"> erleben das kulturelle Schulleben im Jahresrhythmus, leisten durch eine eigene Präsentation einen Beitrag zum kulturellen Schulleben. (SK2)

2.3 Inhalte

Das Kerncurriculum für das Fach Theater ist in drei Themenbereiche unterteilt:

Das **Themenbereich 1: Grundlagen** beinhaltet die theatralen *Handlungsfelder Körper und Bewegung (1.1)*, *Stimme und Sprache (1.2)*, *Raum und Bild (1.3)* sowie *Zeit und Rhythmus (1.4)*, deren Inhalte im Sinne eines Spiralcurriculums kontinuierlich Gegenstand des Theaterunterrichts in der Grundschule sind.

Im **Themenbereich 2: Konzept** werden *Spielimpulse (2.1)* definiert, die in individueller Auswahl und projektbezogener Schwerpunktsetzung Ausgangspunkte, Material und Inspiration für das Theaterspiel bieten. Die Inhalte zur gestalterischen Weiterarbeit werden unter der Überschrift *Szenengestaltung und Formgebung (2.2)* dargestellt.

Im **Themenbereich 3: Projekt** werden die für die unterrichtliche Proben- und Projektarbeit grundlegenden *Arbeitsweisen im Projekt (3.1)* angegeben, für die Jahrgangsstufe 3/4 darüber hinaus auch noch *Phasen im Projekt (3.2)*.

Die im Kerncurriculum beschriebenen Inhalte sind grundsätzlich verbindlich zu berücksichtigen und können meist miteinander kombiniert werden, in einigen Feldern werden Auswahlmöglichkeiten angegeben.

Themenbereich 1: Grundlagen

1/2 1.1 Handlungsfeld Körper und Bewegung

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen										
<p>Leitperspektiven</p> <p>W</p> <p>Aufgabengebiete</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gesundheitsförderung • Interkulturelle Erziehung • Sexualerziehung <p>Sprachbildung</p> <p>A 1 6 10</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>Spo Mus Deu</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler nehmen ihren eigenen Körper in Ruhe und in Bewegung wahr. Sie experimentieren mit Bewegungen, imitieren und gestalten sie.</p> <p>Körperhaltungen und Körperausdruck</p> <ul style="list-style-type: none"> • Körperhaltungen erfinden, erinnern und wiederholen • Körperhaltungen erkennen, imitieren und deuten <p>Fortbewegungsarten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fortbewegungs- und Gangarten erproben, imitieren und variieren • Typen bzw. Figuren über Fortbewegung gestalten <p>Bewegungsqualitäten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungen erkennen, imitieren und variieren • Gegensätze finden und darstellen • Musik als Bewegungsimpuls umsetzen • Typen bzw. Figuren und ihre Bewegungen erkunden <p>Stimmungen und Emotionen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Emotionen in Körperhaltungen und Bewegung darstellen • Emotionen erkennen, imitieren und variieren • Typen bzw. Figuren über Emotionen gestalten <p>Beitrag zur Leitperspektive W:</p> <p>Neben der Schulung von Selbstwahrnehmung bildet der wertschätzende Blick auf den spielpraktischen Ausdruck anderer Schülerinnen und Schüler die Grundlage für ein gelingendes Zusammenspiel und soziales Miteinander.</p>	<p>Kompetenzen</p> <p>S1 G1 K1 SK1</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>die Körperhaltung, das Tempo, der Gang, die Gangart, das Freeze</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <table border="1"> <tr> <td>1/2</td> <td>Handlungsfeld Stimme und Sprache (1.2)</td> </tr> <tr> <td>1/2</td> <td>Handlungsfeld Raum und Bild (1.3)</td> </tr> <tr> <td>1/2</td> <td>Handlungsfeld Zeit und Rhythmus (1.4)</td> </tr> <tr> <td>1/2</td> <td>Konzept (2)</td> </tr> <tr> <td>1/2</td> <td>Projekt (3)</td> </tr> </table>	1/2	Handlungsfeld Stimme und Sprache (1.2)	1/2	Handlungsfeld Raum und Bild (1.3)	1/2	Handlungsfeld Zeit und Rhythmus (1.4)	1/2	Konzept (2)	1/2	Projekt (3)	<p><i>[bleibt zunächst leer]</i></p>
1/2	Handlungsfeld Stimme und Sprache (1.2)												
1/2	Handlungsfeld Raum und Bild (1.3)												
1/2	Handlungsfeld Zeit und Rhythmus (1.4)												
1/2	Konzept (2)												
1/2	Projekt (3)												

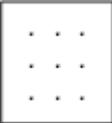
Themenbereich 1: Grundlagen

1/2 1.2 Handlungsfeld Stimme und Sprache

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen										
<p>Leitperspektiven</p> <p>W</p> <p>Aufgabengebiete</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gesundheitsförderung <p>Sprachbildung</p> <p>A C 1 3</p> <p>4</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>Deu Mus</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler erforschen ihre eigene Stimme und experimentieren mit ihren stimmlichen Ausdrucksmöglichkeiten. Sie übertragen diese Erfahrungen auf die Sprache und gestalten Klangcollagen und kurze Dialoge.</p> <p>Stimm- und Sprechtraining</p> <ul style="list-style-type: none"> • deutliche Aussprache üben • adressatengerechtes Sprechen trainieren • mit Klang-, Wort- und Textcollagen experimentieren <p>Sprache und Emotionen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sprachklang erforschen, imitieren und variieren • emotionale Aussagen erkennen • sinngemäße Betonung üben <p>Dialoge</p> <ul style="list-style-type: none"> • kurze Dialoge entwickeln, üben und in einer Spielszene anwenden <p>Chorisches Sprechen und Agieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Worte, Sätze und Reime im Chor sprechen • synchrones Sprechen üben <p>Beitrag zur Leitperspektive W:</p> <p>Neben der Schulung von Selbstwahrnehmung bildet der wertschätzende Blick auf den spielpraktischen Ausdruck anderer Schülerinnen und Schüler die Grundlage für ein gelingendes Zusammenspiel und soziales Miteinander.</p>	<p>Kompetenzen</p> <p>S2 G2 K2 SK1</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>die Stimme, das Geräusch, der Klang, der Dialog, das chorische Sprechen</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <table border="1"> <tr> <td>1/2</td> <td>Handlungsfeld Körper und Bewegung (1.1)</td> </tr> <tr> <td>1/2</td> <td>Handlungsfeld Raum und Bild (1.3)</td> </tr> <tr> <td>1/2</td> <td>Handlungsfeld Zeit und Rhythmus (1.4)</td> </tr> <tr> <td>1/2</td> <td>Konzept (2)</td> </tr> <tr> <td>1/2</td> <td>Projekt (3)</td> </tr> </table>	1/2	Handlungsfeld Körper und Bewegung (1.1)	1/2	Handlungsfeld Raum und Bild (1.3)	1/2	Handlungsfeld Zeit und Rhythmus (1.4)	1/2	Konzept (2)	1/2	Projekt (3)	<p><i>[bleibt zunächst leer]</i></p>
1/2	Handlungsfeld Körper und Bewegung (1.1)												
1/2	Handlungsfeld Raum und Bild (1.3)												
1/2	Handlungsfeld Zeit und Rhythmus (1.4)												
1/2	Konzept (2)												
1/2	Projekt (3)												

Themenbereich 1: Grundlagen

1/2 1.3 Handlungsfeld Raum und Bild

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen										
<p>Leitperspektiven</p> <p>W</p> <p>Aufgabengebiete</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gesundheitsförderung <p>Sprachbildung</p> <p>A 1 3 4</p> <p>6</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>BK Mus Mat</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler nehmen den Raum und ihre eigene Position im Raum wahr. Sie erlernen und erkennen die Bildwirkung in der Beziehung zwischen Raum und Spielerinnen und Spielern. Sie experimentieren, improvisieren und üben mit und in dem Raum durch Bewegung und Positionierung.</p> <hr/> <p>Orientierung im Raum</p> <ul style="list-style-type: none"> • Raumlauf kennenlernen und üben • Wege und Positionen, z.B. am 9-Punkte-Feld im Raum kennenlernen und gestaltend anwenden • Formationen bzw. Aufstellungen im Raum kennenlernen • vertikale Raumebenen erkunden • das Spiel auf die Zuschauer ausrichten  <hr/> <p>Standbilder</p> <ul style="list-style-type: none"> • aus Körperhaltungen Standbilder entwickeln • thematisch gebundene Standbilder gestalten • Standbilder erkennen und beschreiben <hr/> <p>Beitrag zur Leitperspektive W:</p> <p>Neben der Schulung von Selbstwahrnehmung bildet der wertschätzende Blick auf den spielpraktischen Ausdruck anderer Schülerinnen und Schüler die Grundlage für ein gelingendes Zusammenspiel und soziales Miteinander.</p>	<p>Kompetenzen</p> <p>S3 G3 K3 SK1</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>die Aufstellung, das Standbild, die Bühne, der Bühnenraum, der Zuschauerraum</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <table border="1"> <tr> <td>1/2</td> <td>Handlungsfeld Körper und Bewegung (1.1)</td> </tr> <tr> <td>1/2</td> <td>Handlungsfeld Stimme und Sprache (1.2)</td> </tr> <tr> <td>1/2</td> <td>Handlungsfeld Zeit und Rhythmus (1.3)</td> </tr> <tr> <td>1/2</td> <td>Konzept (2)</td> </tr> <tr> <td>1/2</td> <td>Projekt (3)</td> </tr> </table>	1/2	Handlungsfeld Körper und Bewegung (1.1)	1/2	Handlungsfeld Stimme und Sprache (1.2)	1/2	Handlungsfeld Zeit und Rhythmus (1.3)	1/2	Konzept (2)	1/2	Projekt (3)	<p><i>[bleibt zunächst leer]</i></p>
1/2	Handlungsfeld Körper und Bewegung (1.1)												
1/2	Handlungsfeld Stimme und Sprache (1.2)												
1/2	Handlungsfeld Zeit und Rhythmus (1.3)												
1/2	Konzept (2)												
1/2	Projekt (3)												

Themenbereich 1: Grundlagen

1/2 1.4 Handlungsfeld Zeit und Rhythmus

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen										
<p>Leitperspektiven</p> <p>W</p> <p>Aufgabengebiete</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gesundheitsförderung <p>Sprachbildung</p> <p>A 1 4 6</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>Spo Mus</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler nehmen verschiedene Tempi wahr. Sie erproben ihre Wirkung und wenden sie spielerisch und rhythmisierend in Spielszenen an. Beobachtungen von Zeit und Tempi in alltäglichen Handlungen beziehen das Alltagshandeln und den Lebensraum der Kinder mit ein.</p> <hr/> <p>Tempo im Spiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Tempi wahrnehmen und unterscheiden • Tempo und Rhythmus in Handlungen anwenden • Tempo in Alltagssituationen wiedererkennen und benennen <hr/> <p>Bewegungsgestaltung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsfolgen entwickeln, üben und präsentieren • Musik als Bewegungsimpuls wahrnehmen • chorische und rhythmische Bewegungen gestalten • gebundene und freie Tanzformen unterscheiden <hr/> <p>Beitrag zur Leitperspektive W:</p> <p>Neben der Schulung von Selbstwahrnehmung bildet der wertschätzende Blick auf den spielpraktischen Ausdruck anderer Schülerinnen und Schüler die Grundlage für ein gelingendes Zusammenspiel und soziales Miteinander.</p>	<p>Kompetenzen</p> <p>S4 G4 K4 SK1</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>das Tempo, die Slow Motion, die Zeitlupe</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <table border="1"> <tr> <td>1/2</td> <td>Handlungsfeld Körper und Bewegung (1.1)</td> </tr> <tr> <td>1/2</td> <td>Handlungsfeld Stimme und Sprache (1.2)</td> </tr> <tr> <td>1/2</td> <td>Handlungsfeld Raum und Bild (1.3)</td> </tr> <tr> <td>1/2</td> <td>Konzept (2)</td> </tr> <tr> <td>1/2</td> <td>Projekt (3)</td> </tr> </table>	1/2	Handlungsfeld Körper und Bewegung (1.1)	1/2	Handlungsfeld Stimme und Sprache (1.2)	1/2	Handlungsfeld Raum und Bild (1.3)	1/2	Konzept (2)	1/2	Projekt (3)	<p><i>[bleibt zunächst leer]</i></p>
1/2	Handlungsfeld Körper und Bewegung (1.1)												
1/2	Handlungsfeld Stimme und Sprache (1.2)												
1/2	Handlungsfeld Raum und Bild (1.3)												
1/2	Konzept (2)												
1/2	Projekt (3)												

Themenbereich 2: Konzept

1/2 2.1 Spielimpulse

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen						
<p>Leitperspektiven</p> <p>BNE</p> <p>Aufgabengebiete</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interkulturelle Erziehung <p>Sprachbildung</p> <p>A C 1 10</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>Deu Eng SU</p>	<p>Spielimpulse sind Ausgangspunkt, Material und Inspiration für das Theater-spiel. Sie liefern Aufgaben und Themen für Übungen und Spiele im Unterricht und im größeren Rahmen – spätestens ab Klasse 3 – auch für kleine Projekte. Für die Doppeljahrgangsstufe 1/2 wird aus jedem der folgenden drei Bereiche Lebenswelt der Kinder, Worte und Texte sowie Bilderbuch in eigener Schwerpunktsetzung wahlweise mindestens ein geeigneter Impuls für die eigene Spielgruppe ausgewählt. Der Besuch von schulinter-nen oder externen Theateraufführungen kann darüber hinaus Ideen für Spielimpulse bieten.</p> <p>Lebenswelt der Kinder</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alltagshandeln – ist auf Grundlage eigener Beobachtungen und Erfah-rungen Ausgangspunkt für Bewegungen und szenische Ideen • Beziehungen untereinander – werden in der Szenenentwicklung themati-siert, erforscht und weiterentwickelt • Naturphänomene und Tiere – wie Wetter, Feuer, Wasser, Lebewesen liefern Ideen für Bewegung und Szene • Technik und Erfindung – dienen als Ausgangspunkt und Material für rhythmische Bewegungen <p>Worte und Texte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Worte und Texte – sind Ausgangspunkte für Artikulationsübungen, Klangexperimente und Darstellung und bringen den Schülerinnen und Schülern die eigene Stimme und Sprache als theatrales Gestaltungsele-ment nahe • Geschichten – geben über Themen, Figuren und Handlungen Spielideen für erzählende, performative und choreografische Spielformen (vgl. Bil-derbuch) • Gedichte – geben über ihren Inhalt sowie ihre Form und ihren Rhythmus Gestaltungsideen <p>Bilderbuch</p> <ul style="list-style-type: none"> • Handlungen – initiieren erzählende Spielformen, sind Inspiration für Be-wegung und Tanz • Bilder – nehmen die Kinder mit in die Welt der Fantasie, geben Hand-lungs- und Spielhinweise, u.a. durch Farben, Formen, Figuren und Stim-mungen • Figuren – ermöglichen eine Auseinandersetzung mit sich und der Rolle • Gefühle und Stimmungen – stärken durch Darstellung und Gestaltung die Selbst- und Fremdwahrnehmung • Themen des Buches – werden in Bezug zur Lebenswelt der Kinder ge-setzt <p>Beitrag zur Leitperspektive BNE:</p> <p>Je nach Auswahl konkreter Spielimpulse und inhaltlicher Schwerpunktset-zung kann die Auseinandersetzung mit Inhalten und Sachthemen auch aus verschiedenen Aufgabengebieten, wie z.B. <i>Umwelterziehung, globales Ler-nen oder Medienerziehung</i> usw. zur nachhaltigen Entwicklung beitragen.</p>	<p>Kompetenzen</p> <p>S G K SK1</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>die Spielidee</p> <p>Fachinterne Be-züge</p> <table border="1"> <tr> <td>1/2</td> <td>Grundlagen (1)</td> </tr> <tr> <td>1/2</td> <td>Szenengestal-tung und Formgebung (2.2)</td> </tr> <tr> <td>1/2</td> <td>Projekt (3)</td> </tr> </table>	1/2	Grundlagen (1)	1/2	Szenengestal-tung und Formgebung (2.2)	1/2	Projekt (3)	<p><i>[bleibt zunächst leer]</i></p>
1/2	Grundlagen (1)								
1/2	Szenengestal-tung und Formgebung (2.2)								
1/2	Projekt (3)								

Themenbereich 2: Konzept

1/2 2.2 Szenengestaltung und Formgebung

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
<p>Leitperspektiven</p> <p>Aufgabengebiete</p> <p>Sprachbildung</p> <p>A C 1 10</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>Deu Mus Spo SU</p>	<p>Die im Rahmen der vier Handlungsfelder <i>Körper und Bewegung, Stimme und Sprache, Raum und Bild</i> sowie <i>Zeit und Rhythmus</i> erworbenen Fähigkeiten sind Grundlage gestalterischer Weiterarbeit.</p> <hr/> <p>Szenenarbeit und Kombination</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundprinzip: <i>Von der Übung zum Stück</i> – Ergebnisse aus den spielpraktischen Übungen in den vier Handlungsfeldern für die szenische Weiterentwicklung nutzen • Auswahlentscheidungen treffen: szenisches Material aus Übungen <i>verdichten, verwerfen</i> oder <i>weiterentwickeln</i> • Material spielpraktischer Übungen in einen thematischen Zusammenhang mit der Stück- bzw. Gestaltungsidee bringen • Sprache mit anderen Handlungsfeldern zu szenischem Material verknüpfen • Zusammenstellen von szenischem Material zu größeren Abläufen nach einfachen dramaturgischen Aspekten <hr/> <p>Spielformen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elemente unterschiedlicher Spielformen in individueller projektbezogener Schwerpunktsetzung kennenlernen • mit Möglichkeiten des szenischen und performativen Spiels, des Sprech- und Bewegungstheaters experimentieren und mit Elementen anderer Spielformen in individueller projektbezogener Schwerpunktsetzung kombinieren, z.B. Tanz-, Figuren- oder Objekttheater 	<p>Kompetenzen</p> <p>S G K SK</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <p>1/2 Grundlagen (1)</p> <p>1/2 Spielimpulse (2.1)</p> <p>1/2 Projekt (3)</p>	<p><i>[bleibt zunächst leer]</i></p>

Themenbereich 3: Projekt

1/2 3.1 Arbeitsweisen im Projekt

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
<p>Leitperspektiven</p> <p>W</p> <p>Aufgabengebieten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gesundheitsförderung • Interkulturelle Erziehung • Sozial- und Rechtserziehung <p>Sprachbildung</p> <p>A C 10 13</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>Deu Mus BK</p>	<p>Folgende Arbeitsweisen sind grundlegend für die unterrichtliche Proben- und Projektarbeit. Zu Beginn der Arbeit mit den Schülerinnen und Schülern in Klasse 1 steht das Kennenlernen und Experimentieren mit einzelnen Arbeitsweisen im Vordergrund. Sobald diese bewusst und routiniert umgesetzt werden, stellen sie in ihrer Reihenfolge die Grundlage für eine gelingende Theaterprobe dar. Reflexion findet nicht nur beim Austausch über das Beobachtete eigener Präsentationen, sondern auch beim Austausch über schulinterne und externe Aufführungen statt.</p> <p>Warm-Up</p> <ul style="list-style-type: none"> • Körperliche Vorbereitung und gedanklicher Break durch Warm-Ups <p>Spielpraktische Übungen/Trainings</p> <ul style="list-style-type: none"> • Herstellung eines konkreten Zusammenhangs zur spielpraktischen Aufgabe bzw. dem Gestaltungsschwerpunkt der Unterrichtsstunde <p>Spielpraktische Aufgaben</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielpraktische Aufgaben in Balance zwischen Steuerung und Freiraum im kreativen Prozess <p>Spielpraktische Erarbeitung</p> <ul style="list-style-type: none"> • in Gruppen werden die spielpraktischen Aufgaben erarbeitet und für die Präsentation vorbereitet <p>Ergebnispräsentation</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Gruppen präsentieren ihre spielpraktischen Ergebnisse <p>Reflexion und Feedback</p> <ul style="list-style-type: none"> • Feedback zur Schärfung der Beobachtung, Trennung von Beschreibung und Bewertung • Austausch/Reflexion über das Beobachtete – nicht nur eigener Präsentationen, sondern auch bei schulinternen oder externen Aufführungen <p>Beitrag zur Leitperspektive W:</p> <p>Basis für ein gelingendes Projekt sind u.a. personale Grundkompetenzen, insbesondere eine verantwortliche Gruppenarbeit und die Anstrengungsbereitschaft, verlässlich und konstruktiv am künstlerischen Prozess mitzuwirken.</p> <p>Sie lernen und tragen Verantwortung für das gemeinsame Projekt. Aspekte der Selbst- und Fremdwahrnehmung sind für das gelingende Miteinander maßgeblich, soziale Kompetenzen wie die Achtung und der Respekt vor Ideen und theatralem Handeln der anderen sind die Grundlage für die Entwicklung eines Projekts.</p>	<p>Kompetenzen</p> <p>S G K SK</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>das Warm-Up, die Übung, das Feedback, der Zuschauer, die Präsentation</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <p>1/2 Grundlagen (1)</p> <p>1/2 Konzept (2)</p>	<p><i>[bleibt zunächst leer]</i></p>

Themenbereich 1: Grundlagen

3/4 1.1 Handlungsfeld Körper und Bewegung

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen										
<p>Leitperspektiven</p> <p>W</p> <p>Aufgabengebiete</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gesundheitsförderung • Interkulturelle Erziehung • Sexualerziehung <p>Sprachbildung</p> <p>A 1 10 12</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>Deu Spo Mus</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler experimentieren und improvisieren in freien und gebundenen Formen und entdecken und erforschen die Bildwirkung und den Symbolgehalt ihrer Bewegungen und Haltungen. Sie entwickeln, üben und präsentieren ihre Gestaltungsideen, sie beobachten die Ergebnisse der anderen und geben Feedback.</p> <p>Wirkung von Körper und Bewegung</p> <ul style="list-style-type: none"> • mit der Wirkung von Bewegungen und Körperausdruck experimentieren • Bewegungsqualitäten differenzieren und kombinieren • Privatsein und Präsenz im Spiel auf der Bühne unterscheiden • Spiel zu den Zuschauerinnen und Zuschauern öffnen <p>Figur und Rolle</p> <ul style="list-style-type: none"> • Merkmale einer Figur erkunden und damit improvisieren • mit Haltung und Bewegung eine Figur entwickeln <p>Körper und Bewegung in der Spielszene</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegung in einer szenischen Handlung gestalten • szenische Entscheidungen fällen <p>Beitrag zur Leitperspektive W:</p> <p>Neben der Schulung von Selbstwahrnehmung bildet der wertschätzende Blick auf den spielpraktischen Ausdruck anderer Schülerinnen und Schüler die Grundlage für ein gelingendes Zusammenspiel und soziales Miteinander.</p> <p>Dieser Bezug zur Werteerziehung gilt für alle vier in diesem Themenbereich „Grundlagen“ beschriebenen Handlungsfelder.</p>	<p>Kompetenzen</p> <p>S1 G1 K1 SK1</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>die Körperspannung, die Körperhaltung, die Pose, das Tempo, der Gang, die Gangart, das Freeze, der Ausdruck die Emotion, die Stimmung</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <table border="1"> <tr> <td>1/2</td> <td>Handlungsfeld Körper und Bewegung (1.1)</td> </tr> <tr> <td>3/4</td> <td>Handlungsfeld Raum und Bild (1.3)</td> </tr> <tr> <td>3/4</td> <td>Handlungsfeld Zeit und Rhythmus (1.4)</td> </tr> <tr> <td>3/4</td> <td>Konzept (2)</td> </tr> <tr> <td>3/4</td> <td>Projekt (3)</td> </tr> </table>	1/2	Handlungsfeld Körper und Bewegung (1.1)	3/4	Handlungsfeld Raum und Bild (1.3)	3/4	Handlungsfeld Zeit und Rhythmus (1.4)	3/4	Konzept (2)	3/4	Projekt (3)	<p><i>[bleibt zunächst leer]</i></p>
1/2	Handlungsfeld Körper und Bewegung (1.1)												
3/4	Handlungsfeld Raum und Bild (1.3)												
3/4	Handlungsfeld Zeit und Rhythmus (1.4)												
3/4	Konzept (2)												
3/4	Projekt (3)												

Themenbereich 1: Grundlagen

3/4 1.2 Handlungsfeld Stimme und Sprache

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen												
<p>Leitperspektiven</p> <p>W</p> <p>Aufgabengebiete</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gesundheitsförderung <p>Sprachbildung</p> <p>A C 1 10</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>Deu Mus</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler erforschen weiterhin die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten ihrer Stimme und üben sie. Ihre Fähigkeiten nutzen sie für die Gestaltung von Stimmklang, Geräuschen, Tönen, Wörtern und Sprache. Zunächst improvisierend wird Stimme und Sprache in Szenen genutzt. Später beteiligen sich die Kinder an der Entwicklung kurzer Texte und Dialoge. Durch das Feedback anderer erhalten sie Rückmeldung über ihren Ausdruck und die Wirkung.</p> <p>Stimm- und Sprechtraining</p> <ul style="list-style-type: none"> • Atem- und Artikulationsübungen, deutliche Aussprache üben • mit Lautstärke, Tempo, Klangfarbe und Artikulation variieren • Intonation und Ausdruck bewusst gestalten <p>Figur und Sprache</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausdruck und Betonung gestalten und üben • Sprache mit Körpersprache verbinden <p>Dialog und Text</p> <ul style="list-style-type: none"> • Texte sprachlich variabel gestalten • Dialoge entwickeln und szenische Umsetzungsentscheidungen fällen • mit Stimme, Sprache und chorischem Sprechen als szenisches Gestaltungsmerkmal experimentieren 	<p>Kompetenzen</p> <p>S2 G2 K2 SK1</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>die Stimme, der Klang, der Dialog, das chorische Sprechen</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <table border="1"> <tr> <td>1/2</td> <td>Handlungsfeld Stimme und Sprache (1.2)</td> </tr> <tr> <td>3/4</td> <td>Handlungsfeld Körper und Bewegung (1.1)</td> </tr> <tr> <td>3/4</td> <td>Handlungsfeld Raum und Bild (1.3)</td> </tr> <tr> <td>3/4</td> <td>Handlungsfeld Zeit und Rhythmus (1.4)</td> </tr> <tr> <td>3/4</td> <td>Konzept (2)</td> </tr> <tr> <td>3/4</td> <td>Projekt (3)</td> </tr> </table>	1/2	Handlungsfeld Stimme und Sprache (1.2)	3/4	Handlungsfeld Körper und Bewegung (1.1)	3/4	Handlungsfeld Raum und Bild (1.3)	3/4	Handlungsfeld Zeit und Rhythmus (1.4)	3/4	Konzept (2)	3/4	Projekt (3)	<p><i>[bleibt zunächst leer]</i></p>
1/2	Handlungsfeld Stimme und Sprache (1.2)														
3/4	Handlungsfeld Körper und Bewegung (1.1)														
3/4	Handlungsfeld Raum und Bild (1.3)														
3/4	Handlungsfeld Zeit und Rhythmus (1.4)														
3/4	Konzept (2)														
3/4	Projekt (3)														

Themenbereich 1: Grundlagen

3/4 1.3 Handlungsfeld Raum und Bild

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen												
<p>Leitperspektiven</p> <p>W</p> <p>Aufgabengebiete</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gesundheitserziehung <p>Sprachbildung</p> <p>A C 1 6</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>BK Mus Mat</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler erweitern ihre Orientierung im Raum durch das Erproben der vertikalen Ebenen (unten/Mitte/oben) in Haltung, Standbild und Fortbewegung.</p> <p>Sie experimentieren mit Gegenständen und Bühnenobjekten und erleben diese als Gestaltungsmittel ihres Spiels. Der Raum und der Spielort geben verschiedene Spielimpulse und verdeutlichen den Raum als wichtigen Mitspieler.</p> <p>Raumebenen und Raumwege</p> <ul style="list-style-type: none"> • vertikale Raumebenen erkunden • Raumebenen im Standbild erforschen und anwenden • Raumebenen und Raumwege in Bewegung erforschen und anwenden <p>Requisit und Objekt</p> <ul style="list-style-type: none"> • mit Gegenständen experimentieren und improvisieren • Requisit als profilgebendes Element einer Figur wahrnehmen <p>Der Raum als Mitspieler</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gegebenheiten des Raumes erforschen, szenisches Spiel an örtliche Gegebenheiten anpassen • Bühnenraum als Bühnenbild wahrnehmen und gestalten 	<p>Kompetenzen</p> <p>S3 G3 K3 SK1</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>die Aufstellung, das Standbild, der Auf- und Abgang, die Bühne, der Bühnenraum, der Zuschauerraum, das Off, das Requisit, das Bühnenbild</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <table border="1"> <tr> <td>1/2</td> <td>Handlungsfeld Raum und Bild (1.3)</td> </tr> <tr> <td>3/4</td> <td>Handlungsfeld Körper und Bewegung (1.1)</td> </tr> <tr> <td>3/4</td> <td>Handlungsfeld Stimme und Sprache (1.2)</td> </tr> <tr> <td>3/4</td> <td>Handlungsfeld Zeit und Rhythmus (1.4)</td> </tr> <tr> <td>3/4</td> <td>Konzept (2)</td> </tr> <tr> <td>3/4</td> <td>Projekt (3)</td> </tr> </table>	1/2	Handlungsfeld Raum und Bild (1.3)	3/4	Handlungsfeld Körper und Bewegung (1.1)	3/4	Handlungsfeld Stimme und Sprache (1.2)	3/4	Handlungsfeld Zeit und Rhythmus (1.4)	3/4	Konzept (2)	3/4	Projekt (3)	<p><i>[bleibt zunächst leer]</i></p>
1/2	Handlungsfeld Raum und Bild (1.3)														
3/4	Handlungsfeld Körper und Bewegung (1.1)														
3/4	Handlungsfeld Stimme und Sprache (1.2)														
3/4	Handlungsfeld Zeit und Rhythmus (1.4)														
3/4	Konzept (2)														
3/4	Projekt (3)														

Themenbereich 1: Grundlagen

3/4 1.4 Handlungsfeld Zeit und Rhythmus

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen												
<p>Leitperspektiven</p> <p>W</p> <p>Aufgabengebiete</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gesundheitsförderung <p>Sprachbildung</p> <p>A 1 6 10</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>Mus Spo</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler erleben Musik in verschiedenen Funktionen. Sie erkennen Rhythmen, Stimmung, und Bewegungsimpulse in der Musik und übertragen sie auf Bewegung, Tanz und Darstellung. Sie beteiligen sich aktiv an der Auswahl von Musik als szenisches Mittel.</p> <p>Szenenentwicklung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anfang und Ende einer Szene bewusst gestalten • Auf- und Abgänge üben • einfache Szenenabfolgen und -übergänge entwickeln <p>Musik als szenisches Element</p> <ul style="list-style-type: none"> • Musik als Bewegungsimpuls erkunden • Musik zur Illustration und Strukturierung von Szenen wahrnehmen <p>Choreografie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsabfolgen, auch synchrone und rhythmisierte Bewegungen erfinden und üben • chorische/choreographierte Bewegungen gestalten 	<p>Kompetenzen</p> <p>S4 G4 K4 SK1</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>der Ablauf, die Szene, die Choreographie, die Zeitlupe, die Slow Motion, das Tempo</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <table border="1"> <tr> <td>1/2</td> <td>Handlungsfeld Zeit und Rhythmus (1.4)</td> </tr> <tr> <td>3/4</td> <td>Handlungsfeld Körper und Bewegung (1.1)</td> </tr> <tr> <td>3/4</td> <td>Handlungsfeld Stimme und Sprache (1.2)</td> </tr> <tr> <td>3/4</td> <td>Handlungsfeld Raum und Bild (1.3)</td> </tr> <tr> <td>3/4</td> <td>Konzept (2)</td> </tr> <tr> <td>3/4</td> <td>Projekt (3)</td> </tr> </table>	1/2	Handlungsfeld Zeit und Rhythmus (1.4)	3/4	Handlungsfeld Körper und Bewegung (1.1)	3/4	Handlungsfeld Stimme und Sprache (1.2)	3/4	Handlungsfeld Raum und Bild (1.3)	3/4	Konzept (2)	3/4	Projekt (3)	<p><i>[bleibt zunächst leer]</i></p>
1/2	Handlungsfeld Zeit und Rhythmus (1.4)														
3/4	Handlungsfeld Körper und Bewegung (1.1)														
3/4	Handlungsfeld Stimme und Sprache (1.2)														
3/4	Handlungsfeld Raum und Bild (1.3)														
3/4	Konzept (2)														
3/4	Projekt (3)														

Themenbereich 2: Konzept

3/4 2.1 Spielimpulse

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen						
<p>Leitperspektiven</p> <p>BNE</p> <p>Aufgabengebiete s. mittlere Spalte unten</p> <p>Sprachbildung</p> <p>A C 1 12</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>Deu Eng SU</p>	<p>Spielimpulse sind Ausgangspunkt, Material und Inspiration für das Theaterspiel. Sie liefern Aufgaben und Themen für Übungen und Spiele im Unterricht und ab Klasse 3 auch für kleine Projekte.</p> <p>Für die Doppeljahrgangsstufe 3/4 werden aus jedem der folgenden drei Bereiche Musik, Texte sowie Raum und Requisit in eigener Schwerpunktsetzung geeignete Impulse für die eigene Spielgruppe ausgewählt. Der Besuch von schulinternen oder externen Theateraufführungen kann darüber hinaus Ideen für Spielimpulse bieten.</p> <p>Musik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metrum und Rhythmus – Gestaltung und Entwicklung freier und gebundener Tänze sowie einfacher Choreographien • Musik als theatrales Gestaltungsmittel erproben • Stimmung der Musik – gibt Hinweise über Emotionalität und Atmosphäre, kann zur Illustration einer Szene eingesetzt werden <p>Texte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sprache und Sprechen – als Impuls für Artikulationsübungen und Klangexperimente, als Ausgangspunkt für szenische Darstellungen • Handlungsverlauf – initiiert erzählende Theaterformen durch Adaption und Weiterentwicklung des Plots • Figuren – ermöglichen im Spiel ein Verständnis der Rollen und ihren Beziehungen untereinander • (Sach-)Themen – Texte und Impulse altersangemessener (Sach-)Themen, auch aus digitalen Kanälen, lassen einen aktuellen Lebensweltbezug der Kinder zu <p>Raum und Requisit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Material – experimenteller Umgang mit Materialien, z.B. Folien und Tüchern, ermöglicht kreativen Einsatz in Szene und Bühnenbild • Imaginäre Requisiten – fördern den körperlichen Ausdruck durch die Darstellung von Gegenstand und Objekt • Objekte und Gegenstände – schärfen die Aussage einer Szene durch ihren Symbolgehalt • Bühnenobjekte und Requisiten – werden zum Teil des Bühnenbildes <p>Beitrag zur Leitperspektive BNE:</p> <p>Theaterunterricht bietet durch seine ganzheitliche Arbeitsweise eine gute Möglichkeit zur ästhetischen, sinnlich-affektiven und kognitiven Auseinandersetzung mit einer Vielzahl von Sachthemen, die je nach Schwerpunktsetzung unterschiedliche <i>Aufgabengebiete</i> bedienen können.</p> <p>Die Erfahrung der Selbstwirksamkeit im Spiel und der kreative Umgang in der Auseinandersetzung mit Aufgaben lassen sich auf Sinnfragen und Lösungsvorschläge unterschiedlicher Art übertragen, so dass die Auswahl entsprechender Spielimpulse einen wichtigen Beitrag zu verantwortungsbewusstem und nachhaltigem Handeln leisten kann.</p>	<p>Kompetenzen</p> <p>S G K SK1</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <table border="1"> <tr> <td>1-4</td> <td>Grundlagen (1)</td> </tr> <tr> <td>3/4</td> <td>Szenengestaltung und Formgebung (2.2)</td> </tr> <tr> <td>3/4</td> <td>Projekt (3)</td> </tr> </table> <p>Fachbegriffe die Spielidee</p>	1-4	Grundlagen (1)	3/4	Szenengestaltung und Formgebung (2.2)	3/4	Projekt (3)	<p><i>[bleibt zunächst leer]</i></p>
1-4	Grundlagen (1)								
3/4	Szenengestaltung und Formgebung (2.2)								
3/4	Projekt (3)								

Themenbereich 2: Konzept

3/4 2.2 Szenengestaltung und Formgebung

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen						
<p>Leitperspektiven</p> <p>Aufgabengebiete</p> <p>Sprachbildung</p> <p>A C 1 10</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>Deu Mus Spo SU</p>	<p>Die im Rahmen der vier Handlungsfelder <i>Körper und Bewegung, Stimme und Sprache, Raum und Bild</i> sowie <i>Zeit und Rhythmus</i> erworbenen Fähigkeiten sind Grundlage gestalterischer Weiterarbeit.</p> <p>Als Projektverfahren können auf Grundlage der Spielimpulse etwa dramatische oder nicht-dramatische (Text-)Vorlagen adaptiert werden oder Eigenproduktionen entstehen.</p> <p>Szenenarbeit und Kombination</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundprinzip: <i>Von der Übung zum Stück</i> – Ergebnisse aus den spielpraktischen Übungen in den vier Handlungsfeldern für die szenische Weiterentwicklung nutzen • Auswahlentscheidungen treffen: szenisches Material aus Übungen <i>verdichten, verwerfen</i> oder <i>weiterentwickeln</i> • Material spielpraktischer Übungen in einen thematischen Zusammenhang mit der Stück- bzw. Gestaltungsidee bringen • Sprache mit anderen Handlungsfeldern zu szenischem Material verknüpfen • Zusammenstellen von szenischem Material zu größeren Abläufen nach einfachen dramaturgischen und rhythmisierenden Aspekten <p>Spielformen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elemente unterschiedlicher Spielformen in individueller projektbezogener Schwerpunktsetzung kennenlernen • mit Möglichkeiten des szenischen und performativen Spiels, des Sprech- und Bewegungstheaters experimentieren und mit Elementen anderer Spielformen in individueller projektbezogener Schwerpunktsetzung kombinieren, z.B. Tanz-, Figuren- oder Objekttheater 	<p>Kompetenzen</p> <p>S G K SK</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <table border="1"> <tr> <td>1-4</td> <td>Grundlagen (1)</td> </tr> <tr> <td>3/4</td> <td>Spielimpulse (2.2)</td> </tr> <tr> <td>3/4</td> <td>Projekt (3)</td> </tr> </table>	1-4	Grundlagen (1)	3/4	Spielimpulse (2.2)	3/4	Projekt (3)	<p><i>[bleibt zunächst leer]</i></p>
1-4	Grundlagen (1)								
3/4	Spielimpulse (2.2)								
3/4	Projekt (3)								

Themenbereich 3: Projekt

3/4 3.1 Arbeitsweisen im Projekt

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen						
<p>Leitperspektiven</p> <p>W</p> <p>Aufgabengebiete</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gesundheitsförderung • Interkulturelle Erziehung • Sozial- und Rechts-erziehung <p>Sprachbildung</p> <p>A 10 11 12</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>Deu Mus BK</p>	<p>Folgende Arbeitsweisen sind grundlegend für die unterrichtliche Proben- und Projektarbeit. Sie stellen in ihrer Reihenfolge die Grundlage für eine gelingende Theaterprobe dar und sollten ab Klasse 3 zunehmend bewusst und routiniert umgesetzt werden. Reflexion findet nicht nur beim Austausch über das Beobachtete eigener Präsentationen, sondern auch beim Austausch über schulinterne und externe Aufführungen statt.</p> <p>Warm-Up</p> <ul style="list-style-type: none"> • körperliche Vorbereitung und gedanklicher Break durch Warm-Ups <p>Spielpraktische Übungen/Trainings</p> <ul style="list-style-type: none"> • Herstellung eines konkreten Zusammenhangs zur spielpraktischen Aufgabe bzw. dem Gestaltungsschwerpunkt der Unterrichtsstunde <p>Spielpraktische Aufgaben</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielpraktische Aufgaben in Balance zwischen Steuerung und Freiraum im kreativen Prozess <p>Spielpraktische Erarbeitung</p> <ul style="list-style-type: none"> • in Gruppen werden die spielpraktischen Aufgaben erarbeitet und für die Präsentation vorbereitet <p>Ergebnispräsentation</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Gruppen präsentieren ihre spielpraktischen Ergebnisse <p>Reflexion und Feedback</p> <ul style="list-style-type: none"> • Feedback zur Schärfung der Beobachtung, Trennung von Beschreibung und Bewertung • Austausch/Reflexion über das Beobachtete – nicht nur eigener Präsentationen, sondern auch bei schulinternen oder externen Aufführungen <p>Dokumentation (fakultativ)</p> <ul style="list-style-type: none"> • ggf. hin und wieder Dokumentation von Probenergebnissen zur Weiterarbeit, z.B. in Form einer Skizze von Bühnensituationen oder eines Videos <p>Beitrag zur Leitperspektive W:</p> <p>Basis für ein gelingendes Projekt sind u.a. personale Grundkompetenzen, insbesondere eine verantwortliche Gruppenarbeit und die Anstrengungsbereitschaft, verlässlich und konstruktiv am künstlerischen Prozess mitzuwirken. Sie lernen und tragen Verantwortung am gemeinsamen Projekt. Aspekte der Selbst- und Fremdwahrnehmung sind für das gelingende Miteinander maßgeblich, soziale Kompetenzen wie die Achtung und der Respekt vor Ideen und theatralem Handeln der anderen sind die Grundlage für die Entwicklung eines Projekts.</p> <p>Dieser Bezug zur Werteerziehung gilt für auch für das folgende Themenfeld 3.2: Phasen im Projekt.</p>	<p>Kompetenzen</p> <p>S G K SK</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>das Warm-Up, die Übung, das Feedback, der Zuschauer, die Präsentation, die Aufführung</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <table border="1"> <tr> <td>1-4</td> <td>Grundlagen (1)</td> </tr> <tr> <td>3/4</td> <td>Konzept (2)</td> </tr> <tr> <td>3/4</td> <td>Phasen im Projekt (3.2)</td> </tr> </table>	1-4	Grundlagen (1)	3/4	Konzept (2)	3/4	Phasen im Projekt (3.2)	<p><i>[bleibt zunächst leer]</i></p>
1-4	Grundlagen (1)								
3/4	Konzept (2)								
3/4	Phasen im Projekt (3.2)								

Themenbereich 3: Projekt

3/4 3.2 Phasen im Projekt

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen						
<p>Leitperspektiven</p> <p>W</p> <p>Aufgabengebiete</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gesundheitsförderung • Interkulturelle Erziehung • Medienerziehung • Sozial- und Rechts-erziehung <p>Sprachbildung</p> <p>A C 10 11</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>Deu Mus Kun</p>	<p>Ab Klasse 3 geht es darum, mit Schülerinnen und Schülern in ein kleines spielpraktisches Projekt über einen längeren Zeitraum einzusteigen und in diesem Rahmen die dargestellten Phasen im Ansatz zu durchlaufen und erlebbar zu machen.</p> <p>Phase 1: Themenfindung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Thema finden, erste Umsetzungsideen sammeln <p>Phase 2: Ideen verfestigen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielaufgaben umsetzen und für die Weiterarbeit reflektieren • szenische Ideen, ggf. Dialoge und Texte (weiter-)entwickeln <p>Phase 3: Formgebung und Gestaltung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Szenen und Abläufe proben, präsentieren und reflektieren • Umwege und Irritationen als Teil des Prozesses begreifen: Szenen verwerfen, verdichten, überarbeiten, neu festlegen • in Bezug auf das Projekt ggf. arbeitsteilig z.B. Bühnenbild, Requisit, Kostüm und Musik auswählen bzw. herstellen <p>Phase 4: Aufführung planen und durchführen</p> <ul style="list-style-type: none"> • organisatorische Absprachen treffen • Zuschauerinnen und Zuschauer einladen • ggf. Aufführung dokumentieren (bei Videoaufzeichnung: Einverständnis einholen!) <p>Phase 5: Aufführung reflektieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selbstreflektion der Schülerinnen und Schüler durchführen • Zuschauerfeedback einholen und auswerten 	<p>Kompetenzen</p> <p>S G K SK</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <table border="1"> <tr> <td>1-4</td> <td>Grundlagen (1)</td> </tr> <tr> <td>3/4</td> <td>Konzept (2)</td> </tr> <tr> <td>3/4</td> <td>Arbeitsweisen im Projekt (3.1)</td> </tr> </table>	1-4	Grundlagen (1)	3/4	Konzept (2)	3/4	Arbeitsweisen im Projekt (3.1)	<p><i>[bleibt zunächst leer]</i></p>
1-4	Grundlagen (1)								
3/4	Konzept (2)								
3/4	Arbeitsweisen im Projekt (3.1)								

www.hamburg.de/bildungsplaene