



# Leitfaden für die Primarstufe



# **Inhaltsverzeichnis**

Einleitung	3
Aktivitäten	6
Die Geschichte "Wie Gumpa und Haki zu Onkel Stein reisten"	6
Kreative Kartografie: Creative Mapping	16
Der Tunnel	22
Der einsame Stein	32
Naturgottheiten	37
Lernen durch Bodypercussion	43
Das Zehn-Schüsse-Wunder	50
Glossar	56
Quellenangabe und Ressourcen	61

# **Einleitung**

### Warum kreative Künste und Wohlbefinden?

Die kreativen Künste bieten wichtiges Wissen, denn sie verbinden die Welt der Schule mit der gelebten Erfahrung junger Menschen. Diese Verbindung bietet einen kritischen Lernraum, um neue Vorstellungen über ihre Beziehungen zueinander und zur Welt, die für das Wohlbefinden von zentraler Bedeutung sind, zum Ausdruck zu bringen und neu zu entdecken. Das Ziel der Arted-Leitlinien für Lehrkräfte, Eltern und angehende Lehrpersonen ist es, phantasieanregende und konstruktive kreative Lernmöglichkeiten für Kinder (5 bis 16 Jahre) in Schulen durch Wissenstransfer von Künstlerpädagoginnen und Künstlerpädagogen auf den Lernkontext zu schaffen. Dies fördert Engagement und lebenslanges Lernen. Das Projekt wird von der Forschung, in der kreatives Lernen mit Wohlbefinden, Veränderungen und Kompetenzen des 21. Jahrhunderts verbunden werden, unterstützt.

# Warum das Wissen von Kunstpädagoginnen und Kunstpädagogen teilen?

Jeder unserer Leitfäden in Zusammenarbeit mit Künstlerpädagoginnen und Künstlerpädagogen, Lehrkräften, Studierenden und anderen Interessengruppen geschaffen (Dobson and Stephenson, 2022). Die Workshops verwenden eine einzigartige Kombination aus Schauspiel, Performance, bildende Kunst, Musik, kreatives Schreiben und Film. Jede Kunstform aktiviert ganzheitliches Lernen über verbale, nonverbale, körperliche und emotionale Kommunikation. Alle Workshops aktivieren mithin die soziale und emotionale Entwicklung und das Lernen aus Beziehungen, was von höchster Bedeutung ist. Wir sehen die kreativen Künste als inklusive und sinnvolle Form der Kommunikation in einer sich verändernden Welt. In jedem Workshop wird ein Gegenstand als interkultureller Ausgangspunkt im Lehrplan eingesetzt. Du kannst mehr über den Einsatz von Gegenständen als Ausgangspunkt für das kreative Erkunden lernen, wenn du unser Video auf der Arted-Webseite anschaust.

# Wie stützen ethische Prinzipien die Pädagogik?

Als Teil unseres Mitgestaltungsprozesses haben wir unsere eigene Pädagogik auf den Prüfstand gestellt, um eine gemeinsame Ethik der Praxis zu schaffen, durch welche die Pädagogik in allen Workshops gestärkt wird (Stephenson, Thorkelsdóttir, Dunbar, Karameris and Jónsdóttir, 2023). Dies wurde unserem **Strategie-Kontext** entgegengestellt. Die nachstehenden drei ethischen Prinzipien stellen einen Rahmen um die Beziehungspädagogik und die Wissensschaffung in jedem Workshop dar. Jeder Workshop beinhaltet die ethischen Säulen in verschiedenen Graden und mit verschiedenen Methoden.

## Ethische Grundprinzipien der künstlerischen Praktiken mit jungen Menschen in der Bildung

- 1. Schaffung von Brave Spaces<sup>1</sup>
  - a. Jungen Menschen vertrauen
  - b. Vielfalt und Unterschiedlichkeit annehmen, um alle Stimmen zu hören

<sup>1</sup> Im Einklang mit der Forschung (Ali, 2017) erkennen wir an, dass Lernen Risiko bedeutet und verwenden daher den Ausdruck "Brave Space". Damit erkennen wir an, dass die Arbeit eine Herausforderung darstellt und erwartet wird, dass wir uns für gerechtes Lernen einsetzen.

- c. Gemeinschaft in einem urteilsfreien Raum schaffen
- d. Anerkennung der eigenen Geschichten und Erfahrungen junger Menschen und wie sie den Raum beeinflussen können

### 2. Kollektives Schaffen

- a. Prozessgesteuert mit Rücksicht auf Balance zwischen Struktur und Freiheit
- b. Aktive Partizipation und Engagement unter Anknüpfung an gelebte Erfahrungen junger Menschen
- c. Physische, emotionale, ethische und kognitive Sinnstiftung
- **d.** Nachdenken, wie sich das Kollektive auf die Erfahrung des Einzelnen auswirken kann (wessen Stimme ist privilegiert und wessen stumm?)

### 3. Veränderungen voranbringen

- a. Freude, Selbstdarstellung, Zuversicht (positives Wohlbefinden)
- Mitgefühl und Empathie, Förderung vielfältiger und wesentlicher Perspektiven
- c. Aktive Stärkung und Aufbau von Handlungsfähigkeit
- d. Förderung von Veränderungen in der Gemeinschaft

## Wie hängen Lernen und die Leitfadenstruktur mit umfassenderen Lehrplänen und dem politischen Kontext zusammen?

Die **EU-Politik** ist in Bezug auf die kreativen Künste in unseren sechs Partnerländern jeweils unterschiedlich; wir skizzieren es in unserer Politikanalyse, der Leitfaden bietet daher eine breite und flexible Struktur. Die Lehrkräfte können ihrer Phantasie freien Lauf lassen und sie mit entsprechenden Themenbereichen oder Lernkompetenzen über ihren eigenen Lehrplanansatz als zusätzlichen Wissensaustausch verknüpfen! Jeder Workshop passt zu verschiedenen Lehrplanbereichen, wie Geisteswissenschaften, Sprachen und Naturwissenschaften und bietet die einzigartige Möglichkeit für interdisziplinäres Lernen. Die Workshops bieten flexible dreiteilige Fortschrittsphasen, die jeweils als Einzelstunden genutzt oder später weiterentwickelt werden können. Das Ziel des Leitfadens ist es, die kreativen Künste zurück in den Lehrplan zu bringen.

Die sieben Workshops in diesem Handbuch richten sich an Kinder und Jugendliche im Alter von 6 bis 11 Jahren. Während alle Workshops einzigartige, auf eine Reihe von Kunstformen gestützte Pädagogikansätze verwenden, ist die vorherrschende Kunstform für jeden Workshop unten aufgeführt. Dadurch kann man leichter herausfinden, welcher Workshop die besonderen Erfordernisse der Schüler:innen erfüllt.

Übersicht über die verschiedenen Aktivitäten:

- 1. Die Geschichte "Wie Gumpa und Haki zu Onkel Stein reisten" (Klangtheater, Rollenspiele und performative Ansätze)
- 2. Kreative Kartografie: Creative Mapping! (Rollenspiele, Geschichtenerzählen und performative Ansätze)
- 3. Der Tunnel (Drama Worldbuilding oder Lernen durch Drama)
- 4. **Der einsame Stein Jeux Dramatiques** (Theatermethode, die ohne Sprache auskommt)

- **5. Naturgottheiten** (Rollenspiele, Geschichtenerzählen, Zeichnen und sinnliche Zugänge)
- 6. Lernen durch Bodypercussion (Partizipation, Gleichberechtigung und Musik)
- 7. Das Zehn-Schüsse-Wunder (digitales Geschichtenerzählen)

### Workshop 1

**Die Geschichte "Wie Gumpa und Haki zu Onkel Stein reisten"** verwendet Klangtheater, Rollenspiele, Drama in der Bildung, Geschichtenerzählen und performative Ansätze mit jungen Kindern.

### Workshop 2

**Kreative Kartografie: Creative Mapping** – verwendet Rollenspiele, Geschichtenerzählen und Performances, um junge Menschen in die gemeinsame Problemlösung einzubeziehen, indem sie darüber nachdenken, wie Wissen produziert wird und sich diesen Prozess zu eigen machen.<sup>2</sup>

### Workshop 3

**Der Tunnel** verwendet die Methode des "Drama Worldbuilding³", um jungen Menschen zu helfen, ein Gefühl für sich selbst zu entwickeln, aktives Mitgefühl zu üben und zielgerichtete, kollektive Kreativität und Aktivitäten zu entwickeln. Die Kunstformen umfassen mündliches Erzählen, Zeichnen, freies Schreiben und Ausdruckskunst.

### Workshop 4

**Der einsame Stein** verwendet Jeux Dramatiques, um Kindern dabei zu helfen, sich ohne Worte auszudrücken, indem sie Rollen frei gestalten und dabei soziale und emotionale Kompetenzen entwickeln.

### Workshop 5

**Die Naturgottheiten** nutzt das Lernen mit allen Sinnen, um den Kindern zu helfen, mit Hilfe ihrer Vorstellungskraft gemeinsam Probleme zu lösen und gemeinsam zu handeln. Zu den Kunstformen gehören kreatives Schreiben und Zeichnen.

### Workshop 6

**Lernen durch Bodypercussion** nutzt Theaterspiel, um einen mutigen Raum für junge Menschen zu schaffen, in dem sie sich aktiv beteiligen und Spaß am Spiel haben können, während sie durch Musik und Körperarbeit ein Gefühl von Gemeinschaft und Selbstvertrauen entwickeln.

### Workshop 7

Das Zehn-Schüsse-Wunder verwendet digitales Geschichtenerzählen, worin Schüler:innen die Möglichkeit haben, in Rollen zu schlüpfen, die ihren eigenen Interessen entsprechen. In einem lösungsorientierten Setting arbeiten sie in Teams zusammen, um einen für sie bedeutsamen Film zu produzieren.

<sup>2</sup> Kritisches Denken: Critical Thinking Performance arbeitet mit aktivem Zuhören, Performance-Methoden und kindergeführten Problemlösungen

<sup>3</sup> Drama Worldbuilding verwendet freies Schreiben, bildende Künste, Klang und Erzählen

# Die Geschichte "Wie Gumpa und Haki zu Onkel Stein reisten"

Erster Steinhaufen - Klangtheater

### Altersgruppe

Grundschule (6-11 Jahre)

# Ethische Säulen: Schaffung von Brave Spaces, kollektives Schaffen, Veränderungen bewirken

Das Theater als Kunstform hat als Schwerpunkt das Erzählen von Geschichten und beinhaltet das Darstellen, das "Devising": Erfinden und das Reagieren. Dazu gehören zum einen das Aufführungstheater, wie z.B. das Schultheaterstück, und zum anderen Rollenspiel-Aktivitäten. Alle haben ihren Wert. Theater ist sehr vielseitig und kann mit jedem Bereich des Lehrplans verbunden werden. Theater gibt jungen Menschen die Möglichkeit, Ideen auf kreative Weise auszuprobieren und gemeinsam zu lernen (Thorkelsdóttir, 2022). Es bietet direktes Feedback von Gleichaltrigen und schafft ein Umfeld, in dem gemeinsam neue Denk- und Wissenswege beschritten werden können, da die Schüler:innen die Möglichkeit haben, ihre Perspektive in einem sicheren Umfeld zu ändern. Das Theaterspielen ermöglicht es den Schüler:innen, sich durch Bewegung, Bilder, Musik oder Worte auszudrücken. Diese Arbeit aktiviert verschiedene Arten des Wissens und des Austauschs von Geschichten, des Verstehens von Aufgaben und des Umgangs mit Komplexität und Veränderung und bezieht alle Sprachen mit ein (Thorkelsdóttir und Jónsdóttir, 2022). Theater kann den Schüler:innen helfen, eine kollektive Lernatmosphäre zu schaffen, die unter anderem dazu beiträgt, Selbstvertrauen, Empathie, Selbstwertgefühl und Vorstellungskraft als Freude an schulischen Aktivitäten aufzubauen, was wiederum allen Fächern und Lernmöglichkeiten zu Gute kommt (Thorkelsdóttir, 2022).

### Schlüsselbegriffe

Definitionen dieser Begriffe befinden sich im Glossar.

- Rollenspiel-Aktivitäten
- Drama in education (DIE): Drama in der Bildung
- Geschichtenerzählen und performative Ansätze

### **Geschaffenes Wissen**

### Welches Wissen wird geschaffen?

**Teil 1:** Einen Raum für Mut und Vertrauen schaffen. Erfahrung körperlicher Bewegung - Geschwindigkeit, Verlangsamung, Zeitlupe. Entdeckung der verschiedenen Texturen der Steine und die Verknüpfung der Natur mit den Erlebnissen der Schüler:innen.



**Teil 2:** Aktive Teilnahme und Engagement, Selbstausdruck. Körperbewegungen und Zuhören. Klang erzeugen. Stärkung der Initiativkraft. Reflexion über das Lernen und Wissensaustausch. Kritisches Denken. Empathie und Freundschaft. Lernen von arithmetischen Konzepten, Zahlen und Multiplikation.

**Teil 3:** Die Welt der Klänge erforschen. Stimme und sprachlicher Ausdruck. Aktives Zuhören und Stille üben. Geschichten erzählen, Ermächtigung, Zusammenarbeit. Technik. Respekt.

**Teil 4:** Die Welt der Klänge erforschen. Zusammenarbeit. Stimme und sprachlicher Ausdruck. Aktives Zuhören und Stille üben. Das Genießen von Spaß.

### Wie wird Wissen geschaffen?

**Teil 1:** Klassifizieren und Auswählen von Klängen aus verschiedenen Klangquellen in einer Rolle. Den Klängen der anderen zuhören. Freude und Stolz über das Geschaffene.

**Teil 2:** Praktische Erfahrungen durch Kommunikation und Kooperation, durch Theaterspiele wie Standbilder, Rollenspiele, Schreiben in der Rolle, Zeichnen, Problemlösung, Erforschen des Klangtheaters. Körperliche und emotionale Sinnfindung. Fragen stellen und Antworten anhören, ohne sie zu kommentieren. Mathematische Konzepte durch Bewegung verknüpfen.

**Teil 3:** Körperliche, emotionale und kognitive Sinnfindung, praktische Erfahrungen. Klassifizieren und Auswählen von Klängen aus verschiedenen Klangquellen in einer Rolle. Den Klängen der anderen zuhören; die Klänge der anderen durch aktives Zuhören respektieren. Die Geschichte aufnehmen.

**Teil 4:** Klassifizieren und Auswählen von Klängen aus verschiedenen Klangquellen in einer Rolle. Den Klängen der anderen zuhören. Freude und Stolz über das Geschaffene.

# Workshop: Die Geschichte "Wie Gumpa und Haki zu Onkel Stein reisten"

270 Minuten

Zielgruppe: 6-11 Jahre

### Wissensbereiche

Das Ziel von Klangtheater/Drama in der Bildung ist es unter anderem, die Schüler:innen dazu zu ermutigen, ihre Ansichten und Überzeugungen durch kritisches Denken auszudrücken, wobei jedes Kind eine Stimme hat und gehört wird und sich alle frei fühlen können, eine Idee in das Projekt einzubringen. Dabei können die Schüler:innen ihre Eigeninitiative stärken, wenn eine von ihnen selbst erzählte Geschichte zum Leben erwacht (Thorkelsdóttir, 2020). Im Theaterstück entstehen Konflikte, mit denen die Schüler:innen umgehen und Kompromisse mit ihren Mitschüler:innen schließen müssen. Dies ist ein Prozess des Zuhörens und der Zusammenarbeit, der ihre Kommunikationsfähigkeit stärken wird.

Wenn dieses ♪ Symbol erscheint, fügen Sie der Geschichte einen Ton hinzu.

### Was man für den Workshop braucht:

- Platz zum Bewegen im Klassenzimmer oder, wenn möglich, auf dem Schulhof
- Ein paar Steine
- https://padlet.com/rbth/4xutudvmag6lgkio

### Verbindungen zum Lehrplan

Theater, Sprachkompetenzen und Fremdsprachenerwerb, soziale Kompetenzen, Mathematik, Geographie, Bewegung, Kreativität, Kunst und Musik.



# **Workshop Plan**

Zeit	Beschreibung der Aktivität	Vorschläge und Ressourcen
30 Min.	Teil 1: Einführung in die Geschichte:  Aufwärmung, Raumerkundung und Brainstorming  Erzählen:	Die Lehrkraft ist die Erzählfigur und erzählt die Geschichte. Die Schüler:innen sollen sich in einen Kreis setzen.
	Heute werden wir mit einer Geschichte arbeiten, die wir mit Hilfe von Schauspiel und Klangtheater erzählen.  Die Schüler:innen machen sich mit Elfen, die auf Hügeln leben, und Trollen, die auf Bergen	
	leben, vertraut.  Die Lehrkraft bittet die Schüler:innen, Elfen zu spielen. Sie sollen im Raum als Elfen tanzen und sich nur mit Gesten verständigen. Dann bittet die Lehrkraft sie, Geräusche hinzuzufügen. Was für Geräusche machen die Elfen? Was hören wir? Wenn ihr euch jetzt in Trolle verwandelt, was hören wir dann?  Die Lehrkraft verteilt verschiedene Steine an die Schüler:innen und lässt sie diese untersuchen. Die Lehrkraft fragt die Schüler:innen nach den Steinen. Kennen sie die Namen? Sammeln sie Steine? Woher kommen die Steine? Die Lehrkraft fragt die	Dies ist ein Bild von einem Troll in Island, aufgenommen auf dem Lavafeld
	Schüler:innen, ob sie schon einmal davon gehört haben, dass sich Menschen in Steine verwandeln können. Haben die Schüler:innen schon einmal Geschichten über Trolle gehört? Wie sehen Trolle aus? Habt ihr Steine gesehen, die wie Trolle aussehen? Glaubt ihr an Trolle und Elfen? Wo leben die Trolle?	Dimmuborgir im Nordisland.

90 Min

## Teil 2: Die Geschichte "Wie Gumpa und Haki zu Onkel Stein reisten"

### Erzählung:

In Schönen Tal, wo die Trolle Gumpa und Haki leben, gibt es viel zu tun. Sie haben beschlossen, ihren Onkel namens Stein zu besuchen, der im Dunklen Tal in den Schlüsselbergen wohnt. Um dorthin zu gelangen, beschlossen sie, zu den weit entfernten Schlüsselbergen zu wandern. Sie machten sich auf die Suche nach ihrem Rucksack, in den sie ihre Kleider packen wollten. Sie hatten einen großen Rucksack, aber dieser Rucksack war einfach nirgends zu finden. Wo konnte er nur sein? Sie suchten und suchten. Sie suchten in der Küche, unter Töpfen \und und Pfannen \und sie rollten über Steine \und und hoben Steine \und hoch, aber nichts passierte. Sie fanden den Sack einfach nicht.

### Klangtheater / Improvisation:

Die Schüler:innen werden in vier Gruppen aufgeteilt. Fordere die Gruppen auf, Geräusche zu machen.

Gruppe 1 macht Geräusche bei den Töpfen und Pfannen.

Gruppe 2 macht ein Geräusch, wenn die Steine hochgehoben werden,

Gruppe 3 macht ein Geräusch, wenn die Trolle über den Boden gehen,

Gruppe 4 macht ein Geräusch wie ein Erdbeben.

### Erzählen:

Was machen wir jetzt? fragte Gumpa. Die Trolle setzten sich auf den Boden und begannen nachzudenken. Was können wir tun? Wir müssen uns doch umziehen, oder? fragte Haki. Gumpa stand auf und begann auf dem Boden ↓ zu laufen. Sie lief hin und her und jedes Mal, wenn sie ihren großen Fuß auf den Boden setzte, gab es ein lautes Geräusch. ↑ Alles in ihrer Höhle zitterte und bebte ↑.

### Improvisation:

In den gleichen Gruppen: Bitten Sie die Schüler:innen, wie ein Troll zu gehen und dabei sehr große Schritte zu machen.

## Probleme lösen / Die Lehrkraft fragt die Schüler:innen:

Wir haben ein kleines Problem. Was können die Trolle tun? Wie können sie ihre Sachen packen, wenn sie ihren Rucksack nicht finden?

Fordern Sie die Schüler:innen auf, Ideen zu sammeln. Wenn sie nicht vorschlagen, dass die Trolle ihre gesamte Kleidung anziehen, kann die Lehrkraft die Schüler:innen danach fragen.

Die Schüler:innen sollen sich in einen Kreis setzen.

### Drama in der Bildung (DIE) / Theaterpädagogische Methoden:

Erzählung: Die Lehrkraft ist die Erzählfigur und erzählt die Geschichte. Die Lehrkraft kann bei Teilen des Dramas zu verschiedenen Zwecken als Erzähler:in fungieren. Dies kann eine Einführung in die Szene sein, z. B. "Vor vielen Jahren, bevor es Autos, Maschinen und Telefone gab, lebte auf einer kleinen Insel weit weg von allem..." Die Lehrkraft kann auch während des Theaterspiels erzählen, um die Ideen, die die Schüler:innen in ihren Rollen entwickelt haben, zu sammeln und zurückzumelden, z. B.: "Und so stritten sich die Dorfleute untereinander darüber, was sie mit dem Fremden tun sollten. Einige dachten ..."

Standbild: Ein Standbild kann leicht auf diese Art erklärt werden: "Es ist wie die Pausetaste auf einer Fernbedienung zu drücken, wie ein Foto zu machen oder eine Skulptur zu formen." So entsteht ein Standbild, das von den Teilnehmenden oder den Zuschauer:innen reflektiert und kommentiert werden kann. Die Lehrkraft könnte "Freeze!" rufen, um die Szene anzuhalten oder die Teilnehmenden können sich auf einen Moment einigen, in dem sie alle die Aktion anhalten. Das Standbild kann später (oder zu Beginn der nächsten Unterrichtsstunde) als Standbild wiederhergestellt werden, um zum gleichen Moment in der Erzählung zurückzukehren. Es ist auch möglich, ein "Standbild-Theater" mit drei Bildern gleichzeitig zu machen (Anfang, Mitte, Ende).

Improvisation: Hier geht es darum, spontan in einer Rolle zu sprechen und zu spielen, ohne geprobt zu haben. Dazu müssen die Schüler:innen wissen, wer Sie vorgeben zu sein und wo und was der dramatische Moment oder die Situation ist. Dann können sie sich ernsthaft auf die Szene einlassen, als wäre sie echt.

Bildgestaltung: Die Lehrkraft nimmt ein großes Blatt Papier und legt es auf den Boden. Die Schüler:innen stellen sich um das Papier herum auf und jede Person malt ein Bild oder mehrere Bilder, die eine bestimmte Figur darstellen (z.B. eine bestimmte Person, mit der die Schüler:innen gearbeitet haben).

### Erzählen:

Plötzlich rief Gumpa: Ich weiß es! Lass uns einfach alle unsere Kleidung anziehen. Ja, rief Haki und stand auf. Das ist eine gute Idee. Die Trolle fanden alle ihre Kleider und legten sie auf den Boden. Da waren zwei Hosen von Haki, drei Kleider von Gumpa, ein langer, schmaler Gürtel und eine Schnur, die um Gumpa gewickelt werden musste. Nun begannen die Trolle, ihre Kleider anzuziehen. ♪ Als sie alle angezogen waren, standen sie lächelnd und glücklich da und sahen sich gegenseitig an. Dreh dich um, sagte Gumpa. Darf ich dich von hinten sehen? Haki drehte sich im Kreis und Gumpa fing an zu lachen ♪. Jetzt du, sagte Haki, und Gumpa drehte sich um und sie lachten. Sie lachten so laut ♪, dass es in den Bergen heulte ♪ und die Menschen nichts von dem seltsamen Geräusch verstanden 1. Sie überschlugen sich vor Lachen, so dass kleine Steine den Hang hinunterrollten, zuerst nur ein paar auf einmal, aber dann immer größere Steine mit viel Lärm ♪. Zum Glück landeten sie alle im Tal unterhalb der Höhle, wo Haki und Gumpa wohnten.

### Klangtheater / Bewegung:

Bitten Sie die Schüler:innen, erst leise und dann laut zu lachen und dabei eine Bewegung zu machen.

### Erzählen:

Na gut, sagte Haki. Jetzt sind wir bereit und können loslegen. Sie liefen den Hügel hinunter zur Straße und begannen ihre Reise. Nachdem <mark>sie eine</mark> Weile gelaufen waren, kamen sie zu einem Autotunnel, der viel zu klein war, als dass sie hindurchgehen konnten. Was machen wir jetzt? fragte Haki. Wir müssen einfach zum Walfjord laufen, sagte Gumpa. Walfjord? rief Haki. Ich habe Angst vor Walen, sagte er. Du brauchst keine Angst vor Walen zu haben. Das sind unsere Freunde, sagte Gumpa. Sie sind so groß wie wir und leben im Meer, sagte Gumpa. Sie sind schmal und lang und können auch breit und kurz sein, sagte Gumpa. Okay, sagte Haki. Gehen wir zu den Walen im Walfjord. Im Walfjord sahen sie die ersten Wale. Es war eine Buckelwalfamilie. Die sind so groß und laut 1 , sagte Haki. Ja, sagte Gumpa. Die Männchen können komplexe Gesänge von 10 bis 20 Minuten Dauer erzeugen, die sie stundenlang wiederholen. Alle Männchen einer Gruppe singen denselben Gesang, der zu jeder Jahreszeit anders ist. 1 a. Der Vater / das Männchen kann 13-14 Meter, hoch werden und die Mutter / das Weibchen 15-16 Meter lang. Sie sind dreimal so groß wie wir. Gumpa und Haki saßen auf dem Hügel und schauten aufs Meer hinaus. Sie sahen viele Wale und viele Vögel und Schafe. Am lautesten war das Geschrei der Möwen ♪. Sie hörten auch ein Rotkehlchen ♪ und sahen einen Seehund, der laut heulte 1.

### In der Gruppe forschen - Naturpädagogik

Die Lehrkraft bittet die Schüler:innen herauszufinden, wie groß die Trolle sind. Bitten Sie die Schüler:innen zu entscheiden, wie groß der Wal sein soll (15-20 cm). Wenn sie sich geeinigt haben, messen sie die Länge mit einem Zollstock und einem Maßband. Dann geht die Gruppe nach draußen und teilt sich in drei Gruppen auf. Jede Gruppe zeichnet den Wal mit Kreide. Am Ende muss jede Gruppe herausfinden, wie groß die Trolle sind. Sie sind 1/3 so groß wie ein Wal. Jede Gruppe muss genügend Zeit haben, um herauszufinden, wie groß die Trolle sind. Wenn die Schüler:innen es herausgefunden haben, zeichnen sie die Trolle in der errechneten Größe neben die Linie, die den Wal zeigt (mit Hilfe von Multiplikation und Mathe).

90 Min.

## Teil 3: Die Geschichte, "Wie Gumpa und Haki zu Onkel Stein reisten"

### Klangtheater / Bewegung:

♪ Die Schüler:innen werden in vier Gruppen aufgeteilt. Eine Gruppe soll ein Geräusch wie der Walvater machen und sich dann wie ein Wal bewegen. Die anderen Gruppen können ein Geräusch wie der Vogel Rotkehlchen machen. Die nächste Gruppe macht ein Geräusch wie eine Möwe und die letzte Gruppe macht ein Geräusch wie eine Robbe. Alle Gruppen zeigen sich gegenseitig ihre Bewegungen und Geräusche.

### Erzählen:

Nach einer Weile beschlossen sie, weiter zu gehen. Sie wanderten und wanderten, bis sie zum Streufjord kamen. Wow, wie viele Inseln gibt es denn hier? fragte Haki. Es sind fast unzählige, antwortete Gumpa, aber wir können versuchen, sie zu zählen. 1, 2, 3, .... 2700. Das sind 2700 − 2800 Inseln, sagte Gumpa, und dann konnten sie nicht mehr zählen. Jetzt hören wir auf zu zählen und gehen weiter , sagte Gumpa.

Kurz bevor sie weiterfuhren, sahen sie eine Robbe, die laut brüllte. Schau, sagte Gumpa. Er winkt uns zu. Auf Wiedersehen, sagten die Trolle und machten sich auf den Weg.

Sie wanderten lange, lange Zeit und beschlossen, ihren Weg über Island abzukürzen. Auf dem Adlerberg sahen sie viele kleine Seen. Hier gibt es so viele schöne Seen, sagte Haki. Sollen wir sie zählen? Ja, das machen wir, sagte Gumpa und sie fingen an zu zählen. 1, 2, 3, ....

Nach einer langen Weile sagte Haki: "Es sind so viele. Können wir nur die zählen, die rund sind?"

Gut, sagte Gumpa, und sie begannen zu zählen.

Aber wenn wir nur diejenigen zählen, die länglich oder tief und flach sind, können wir sie dann zählen? fragte Haki. Lass es uns versuchen, sagte Gumpa.

### Diskussion:

Die Lehrkraft fragt die Schüler:innen:

Gibt es etwas, das man nicht zählen kann? Warum ist Wasser rund? Was ist mit länglich?

### Spiel mit Formen:

Die Schüler:innen machen Formen nach, indem sie sich an den Händen fassen und gemeinsam mit den Armen die Formen bilden

Die Formen können rund, oval, dreieckig, quadratisch oder rechteckig sein.

## Drama in der Bildung (DIE) / Theaterpädagogische Methoden:

Erzählung: Die Lehrkraft ist die Erzählfigur und erzählt die Geschichte. Die Lehrkraft kann bei Teilen des Dramas zu verschiedenen Zwecken als Erzähler:in fungieren. Dies kann eine Einführung in die Szene sein, z. B. "Vor vielen Jahren, bevor es Autos, Maschinen und Telefone gab, lebte auf einer kleinen Insel weit weg von allem..." Die Lehrkraft kann auch während des Theaterspiels erzählen, um die Ideen, die die Schüler:innen in ihren Rollen entwickelt haben, zu sammeln und zurückzumelden, z. B.: "Und so stritten sich die Dorfleute untereinander darüber, was sie mit dem Fremden tun sollten. Einige dachten ..."

Standbild: Ein Standbild kann leicht auf diese Art erklärt werden: "Es ist wie die Pausetaste auf einer Fernbedienung zu drücken, wie ein Foto zu machen oder eine Skulptur zu formen." So entsteht ein Standbild, das von den Teilnehmenden oder den Zuschauer:innen reflektiert und kommentiert werden kann. Die Lehrkraft könnte "Freeze!" rufen, um die Szene anzuhalten oder die Teilnehmenden können sich auf einen Moment einigen, in dem sie alle die Aktion anhalten. Das Standbild kann später (oder zu Beginn der nächsten Unterrichtsstunde) als Standbild wiederhergestellt werden, um zum gleichen Moment in der Erzählung zurückzukehren. Es ist auch möglich, ein "Standbild-Theater" mit drei Bildern gleichzeitig zu machen (Anfang, Mitte, Ende).

Improvisation: Hier geht es darum, spontan in einer Rolle zu sprechen und zu spielen, ohne geprobt zu haben. Dazu müssen die Schüler:innen wissen, wer Sie vorgeben zu sein und wo und was der dramatische Moment oder die Situation ist. Dann können sie sich ernsthaft auf die Szene einlassen, als wäre sie echt.

Bildgestaltung: Die Lehrkraft nimmt ein großes Blatt Papier und legt es auf den Boden. Die Schüler:innen stellen sich um das Papier herum auf und jede Person malt ein Bild oder mehrere Bilder, die eine bestimmte Figur darstellen (z.B. eine bestimmte Person, mit der die Schüler:innen gearbeitet haben).

### Erzählen:

Die Trolle machten sich wieder einmal auf den Weg und nach zwei Tagen Wanderung erreichten sie endlich die Schlüsselberge. Sie kamen an einen großen See und sprangen <mark>ins Was</mark>ser ♪, um zu baden. Sie planschten ♪ und planschten ♪ und waren glücklich. Als sie ganz sauber waren, gingen sie durch das Tor in den Schlüsselbergen in das Dunkle Tal, wo ihr Onkel Stein wohnte. Sie schlugen gegen den Felsen ♪, um ihre Ankunft anzukündigen, aber nichts geschah. Sie schlugen noch höher ♪ und noch höher J. Nichts geschah. Was machen wir jetzt? fragte Haki. Er schläft, wir müssen ihn nur aufwecken, sagte Gumpa. Wie machen wir das? fragte Haki. Wir rufen dreimal ganz laut "Onkel Stein, wach auf"und klatschen in die Hände.

### Bitten Sie die Schüler:innen zu helfen:

Lehrkraft: Können wir ihnen helfen, indem wir mitmachen? "Onkel Stein, wach auf" >Klatschen< ♪ "Onkel Stein, wach auf" >Klatschen< ♪ "Onkel Stein, wach auf" >Klatschen< ♪

### Erzählen:

Plötzlich gab es ein lautes Geräusch ♪, als sich der Fels öffnete. Onkel Stein trat heraus. Was ist denn hier los? fragte er. Ach, das sind nur unsere lieben Cousins Haki und Gumpa aus dem Schönen Tal. Seid ihr den ganzen Weg gekommen, um mich zu besuchen? Was für eine tolle Familie ihr seid, sagte er. Ich freue mich so, euch zu sehen. Ich habe euch so vermisst. Der Troll freute sich so sehr, dass die Erde bebte und erzitterte, als sie in den Felsen liefen.

### Bildgestaltung:

Die Lehrkraft bittet die Schüler:innen, ein paar Worte an Gumpa und Haki über ihre große Ausdauer zu schreiben. Es kann auch ein Bild für sie gemalt werden.

Lehrkraft: Was bedeutet es, jemanden zu vermissen? Warum lieben Menschen einander? Wie kann man Liebe und Fürsorge zeigen?

### Standbilder:

Die Lehrkraft bittet die Schüler:innen: Macht in Zweiergruppen Standbilder von Menschen, die sich gegenseitig Liebe und Fürsorge zeigen.

### Teil 3: Proben für die Tonaufnahme Standbilder:

Die Lehrkraft bittet die Schüler:innen: Macht in Zweiergruppen Standbilder von Menschen, die einander Liebe und Fürsorge zeigen.

### Erzählung:

Die Lehrkraft liest die Geschichte vor, während die Schüler:innen Geräusche machen und die Geräusche für die Aufnahme der Geschichte üben. Sie können entscheiden, wer welche Geräusche macht.

Die Lehrkraft kann Audacity als Aufnahmesoftware verwenden. Bitten Sie die Schüler:innen, Ihnen schräg gegenüber zu sitzen, so dass der Computer Ihnen zugewandt ist.

Bevor Sie mit der Arbeit beginnen, vergewissern Sie sich, dass die Schüler:innen wirklich zugehört haben und nur dann Geräusche machen, wenn die Lehrkraft sie dazu auffordert.

### https://padlet.com/rbth/4xutudvmag6lgkio

Die Lehrkraft kann die Schüler:innen bitten, sich in einen Kreis zu setzen, in dessen Mitte der Computer steht.

Die Lehrkraft kann die Software *Audacity* verwenden, um die Geschichte aufzunehmen.

### Teil 4: Die Tonaufnahme der Geschichte

Die Lehrkraft nimmt die Geschichte mit den Geräuschen der Schüler:innen auf. Die Lehrkraft kann die Geschichte vorlesen und die Schüler:innen geben die Geräusche ein.

Am Ende hören sich alle gemeinsam die Tonaufnahme der Geschichte an.

Die Lehrkraft kann die Schüler:innen bitten, sich in einen Kreis zu setzen, in dessen Mitte der Computer steht.

Die Lehrkraft kann die Geschichte mit *Audacity* aufnehmen.

Hören Sie sich die Aufnahme der Geschichte an.

# Kreative Kartografie: Creative Mapping

### **Zweiter Steinhaufen**

### Altersgruppe

Grundschule (6-11 Jahre)

# Ethische Säulen: Schaffung von Brave Spaces, kollektives Schaffen, Veränderungen bewirken

Der Unterricht mit diversen kreativen Methoden kann Lehrkräften und Schüler:innen Spaß machen, wenn wir nachhaltiges Lernen anstreben und die natürliche Lernbegabung der Kinder, ihren Wissensdurst, ihre Neugier und Entdeckungsfreude fördern wollen. Das Gehirn lernt, wenn folgende Aspekte berücksichtigt werden: Aktive Erfahrungen, emotionale Beteiligung, lebendige Geschichten, Erfolgserlebnisse, Aufmerksamkeit und Sinnhaftigkeit.

### Schlüsselbegriffe

Definitionen dieser Begriffe befinden sich im Glossar.

- Rollenspiel-Aktivitäten
- Drama in education// Drama in der Bildung (DIE)
- Geschichtenerzählen und performative Ansätze

### Geschaffenes Wissen

### Welches Wissen wird geschaffen?

- Die Umgebung der Schule aus einer anderen Perspektive kennen lernen
- Forschungsgeleitet vom Interesse der Schüler:innen
- Geschichten erzählen Schüler:innen erfinden eigene Geschichten über die Nachbarschaft
- Selbständiges Forschen
- Teambildung
- Risikobereitschaft
- Komplexes Verständnis von Wissen
- Kreative Produktion von etwas Neuem und Einzigartigem
- Entwicklung eines Bewusstseins für die Perspektive anderer auf etwas ursprünglich sehr Persönliches

### Wie wird Wissen geschaffen?

Der Workshop ist prozess-, nicht ergebnisorientiert - es geht um Partizipation, Selbstwirksamkeit und Eigenverantwortung und um eine gelebte Schulkultur, die von gegenseitiger Wertschätzung und Anerkennung sowie respektvoller und achtsamer Kommunikation geprägt ist. Jedes Fach und jede künstlerische Methode kann innerhalb dieser Struktur eingesetzt werden, wenn eine Verbindung von einem Teil zum anderen hergestellt wird. Der Unterricht ist in zwei Teile gegliedert: Zuerst die künstlerische Intervention, dann die Umsetzung der gewonnenen Erkenntnisse in die fachliche Praxis. Die selbstwirksame Erfahrung von Freiheit in der eigenen kreativen Tätigkeit eröffnet eine Dimension der Entscheidungsfindung und Verantwortung.

# Workshop: Kreative Kartografie: Creative Mapping

170 Min.s

### Zielgruppe: 6-11

### Wissensbereiche

Die Schüler:innen erkunden eigenständig Orte in der Nähe der Schule, recherchieren deren Hintergründe und erzählen ihre eigenen Geschichten darüber.

Die Präsentation ihrer Arbeit erfolgt in Form einer Führung mit erzählerischen Elementen vor der gesamten Klasse

### Was man für den Workshop braucht:

- 170 Minuten (diese Zeitangaben sind Vorschläge und müssen an die Bedürfnisse der Gruppe und den Stundenplan der Schule angepasst werden).
- Material f
  ür die Kartengestaltung: Papier, Buntstifte, Schere, Klebstoff
- Alte Fotos von Gebäuden und Orten in der Umgebung der Schule (optional)
- Zeit für die Vorbereitung der Route unter Anleitung der Lehrkraft
- Gruppenarbeitsräume
- Vier große Papierbögen, auf denen Denkanstöße notiert sind.

Jede Arbeitsgruppe benötigt:

- Eine Karte der Schulumgebung
- Aufnahmegeräte (Mobiltelefone der Schüler:innen)
- Eine Kamera (Mobiltelefone der Schüler:innen)
- Eine Beispielkarte, die mit einer Gruppe verwendet werden kann

(Diese Aktivitäten sind für Lehrkräfte geschrieben, die ihre Schüler:innen bereits kennen. Wenn Sie neu in der Klasse sind, nehmen Sie sich am Anfang Zeit für ein Namensspiel).

**Empfohlene Erweiterung:** In einer Folgestunde können sich die Schüler:innen gegenseitig auf ihren Touren begleiten. Je nach Anzahl der Gruppen sollten sie mindestens 90 Minuten Zeit haben, um zu üben und dann gemeinsam auf derselben Route zu wandern. Am besten planen Sie dies für die nächste Unterrichtsstunde nach dem 3-stündigen Workshop ein.

(Link zu anderen Kartografieprojekten)

https://www.dieremise.org/kiez-mapping-remise/

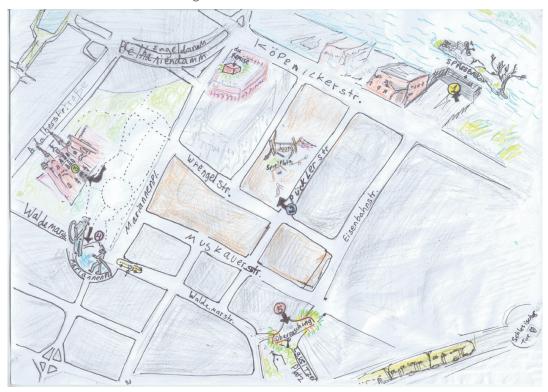
### Verbindungen zum Lehrplan

- Dieser Workshop kann im Geschichtsunterricht eingesetzt werden, um ein bestimmtes historisches Ereignis oder Jahrhundert zu untersuchen.
- Er kann auch mit dem Sprachunterricht verknüpft werden, indem die Touren in einer zweiten Sprache durchgeführt werden.

## Zusätzliche Aktivitäten

In der Schule: Ein Interview mit einer anderen Person über ihren Lieblingsort.

Außerhalb der Schule: Interview mit einem Erwachsenen über Geschichten zu diesen Orten, das als Tonaufnahme mit in die Schule gebracht wird.



# Workshop-Plan

Zeit	Beschreibung der Aktivität	Vorschläge und Ressourcen
15 Min.	Einführung der Karte  Eine Karte der Umgebung der Schule zeigen und Fragen dazu stellen:  • Was seht ihr?  • Was fällt euch auf?  • Welche Orte auf der Karte gefallen euch am besten, welche am wenigsten?  • Was wisst ihr schon über diese Gegend?  Stellen Sie die Route vor, die Sie gehen werden.	Die Zeiten müssen je nach Unterrichtspausen und Bedürfnissen der Schüler:innen angepasst werden.  (Beispielkarte)  Die Lehrkraft sollte eine Liste von Orten erstellen, die normalerweise nicht auf einer Karte verzeichnet sind.  Hier kann die Lehrkraft auch Fotos von zu Hause verwenden.
45 Min.	Erkundung der Route  Die Lehrkraft führt die Schüler:innen auf einen Erkundungsspaziergang über eine von der Lehrkraft vorgeplante Route. Auf diese Weise lernen die Schüler:innen die Umgebung kennen und finden Dinge, die sie weiter erforschen möchten.  Die Lehrkraft kann an bestimmten Orten anhalten und etwas anbieten:  Fakten über den Schulbezirk,  Namen von Straßen, Plätzen und historischen Gebäuden  Geschichten hinter den Gebäuden und Orten.  Die Lehrkraft kann auch persönliche Geschichten oder erfundene Fakten für den Rundgang hinzufügen und aktuelle Lehrplanthemen oder Fragen, die während des Spaziergangs behandelt werden können.  Gruppen von je 3-5 Schüler:innen folgen der Route der Lehrkraft und fotografieren die Dinge, die sie sehen oder nehmen die Geräusche auf, die sie hören. Das können Dinge sein, über die sie mehr wissen wollen oder die sie am meisten inspirieren. Jede Gruppe kann ein Mobiltelefon benutzen.	Hier ist es wichtig, dass die Suche bereits den Ton für den gesamten Workshop angibt. Die Lehrkraft kann diese Methode mit jedem Thema verbinden.  Es ist wichtig, den Schüler:innen Raum zu geben, um Fragen zu stellen und die Umgebung zu erkunden. Halten Sie die Wege kurz, damit die Schüler:innen Zeit haben, sich an den Orten aufzuhalten. Was sehen, riechen und hören sie?

### 15 Min. Die Mind-Map: Das verfügbare Material wird sich auf die von den Schüler:innen erstellte Karte auswirken. Die Schüler:innen erstellen einzeln eine (Collagematerial, Papier, bunte Stifte und Mind-Map, in der sie über die Schule und den Papier etc.) Spaziergang, den sie gerade gemacht haben, nachdenken. Lehrkraft: Zeichne oder schreibe mit Blick auf die Karte eine Mind-Map, die deine Gedanken über die Umgebung der Schule widerspiegelt. Du kannst alle Farben, Formen, Collagen und Materialien verwenden, die dir gefallen. Du kannst sogar die Karte, die wir heute benutzt haben, neu zeichnen oder ergänzen. Es ist wichtig, dass du alle deine Antworten sammelst. Es gibt kein richtig oder falsch. Was möchtest du auf deiner Karte darstellen? 15 Min. Fragen für die Forschung der Schüler:innen Hier kann die Lehrkraft die Fragen je nach Alter anpassen. Bei den Älteren können Diskutiert in euren Gruppen von 3-5 auch kritische Fragen zur Benennung von Schüler:innen: Straßen und Plätzen rund um die Schule 1. Welche Straßennamen in der Umgebung gestellt werden. Wenn es umstrittene der Schule kennst du? Persönlichkeiten gibt, nach denen Straßen benannt wurden, könnte es für ältere 2. Recherchiere den Namen der Schule und Schüler:innen interessant sein, das zu die Geschichte des Gebäudes. recherchieren. Diese Fragen können auch so 3. Welche Orte in der Umgebung der Schule angepasst werden, dass sie sich direkt auf sind für dich interessant? den Lehrplan beziehen, an dem Sie gerade arbeiten. 4. Welche Orte in der Umgebung der Schule gefallen dir nicht und warum? 5. Welche Namen für Straßen oder Orte würdest du bevorzugen? 55 Min. Die Tour kartografieren In Gruppen von je 3-5 Schüler:innen Lehrkraft: Nach dem Spaziergang, den wir

heute gemacht haben, ist es nun an der Zeit, eure eigenen Geschichten zu finden. Nutzt eure eigenen Karten, Fotos und Tonaufnahmen von heute und besprecht sie in der Gruppe. Erfindet historische Ereignisse und Geschichten zu den Gebäuden und Orten. Plant für die anderen Schüler:innen der Klasse eine Tour für dieselbe Strecke und haltet an den spannendsten Orten an, die sie noch nicht kennen. Macht diese Tour als Gruppe und haltet sie fest, indem ihr entweder eure Karten ergänzt, Tonaufnahmen macht oder übt, sie als Gruppe zu führen.

Am Ende gibt die Lehrkraft jeder Gruppe Zeit, ihre Ergebnisse zu präsentieren. Jede Gruppe ist vielleicht an einem ganz anderen Punkt angelangt und hat ganz unterschiedliche Dinge geschaffen oder Ideen entwickelt. Das ist großartig!

Hier kann die Lehrkraft die Schüler:innen auffordern, Themen zu recherchieren, die mit dem Bezirk zu tun haben: Geographie des Ortes, Stadtplanung, Pflanzen, Geometrie und Geschichte. Diese Themen können je nach Lehrplan ausgewählt werden.

Die Lehrkraft geht durch die verschiedenen Gruppen, um sie zu überprüfen und gegebenenfalls zu unterstützen.

Empfohlene Erweiterung: In einer oder mehreren Folgestunden können sich die Schüler:innen gegenseitig auf ihren Touren führen. Je nach Anzahl der Gruppen benötigen sie mindestens 90 Minuten, um zu üben und dann die Touren auf derselben Route zu führen. Geben Sie jeder Gruppe Zeit zu üben und sich gegenseitig auf ihrer Tour zu führen, bevor sie den Rest der Klasse führen.

15 Min.

### Reflexion in der Klasse

Die Lehrkraft stellt vier Plakate mit verschiedenen Meinungen und/oder Feedbackpunkten auf, die in den vier Ecken des Klassenzimmers aufgehängt werden. Die Schüler:innen ordnen sich dem Plakat zu, mit dem sie am meisten übereinstimmen oder über das sie am meisten diskutieren möchten.

Innerhalb der Gruppen werden Argumente und Erfahrungen ausgetauscht. Nach ca. 5–10 Minuten trägt ein Kind aus der Gruppe die wichtigsten Punkte der Klasse vor.

### Beispiele für Stichpunkte:

- Ich war überrascht zu erfahren....
- Mein Lieblingsort hat sich verändert....
- Ein Ort, den ich noch nie gesehen habe, war....
- Als Gruppe eine Tour zu erstellen war....

Wenn es am Ende des Tages schwierig ist, sich zu konzentrieren, kann die Lehrkraft statt einer Gruppendiskussion zwei der Aufforderungen auswählen, über die sie im Kreis sprechen möchte, und allen Teilnehmenden die Möglichkeit geben, zu antworten oder das Wort weiterzugeben, wenn sie keine Rückmeldungen haben.

## **Der Tunnel**

### Dritter Steinhaufen - Drama Worldbuilding

### Altersgruppe

Grundschule (6-11 Jahre)

## Ethische Säulen: Schaffung von Brave Spaces, kollektives Schaffen, Veränderungen bewirken

Gelegenheiten zum Theaterspielen und Geschichtenerzählen sind in der Schule oft auf themenbezogene Arbeit beschränkt, und Studien zeigen, dass viele Kinder außerhalb der Schule wenig Gelegenheit haben, sich mit Kunst und Kultur zu beschäftigen. Kinder brauchen fantasievolle Räume, um ihre Gefühle und Handlungen zu erforschen.

Die reale Welt stellt sie vor viele Herausforderungen. Theaterspielen und Geschichtenerzählen bietet Kindern die Möglichkeit, ihre eigene Identität, ihre Beziehungen untereinander und die Welt in einem **mutigen Raum** zu erforschen. Auf diese Weise können sie einen Sinn für Gemeinschaft und Solidarität entwickeln. Theaterspielen und Geschichtenerzählen verbindet die Lebenswelten der Kinder, gibt ihnen ein Gefühl von Engagement und Bestimmung und schafft Räume, in denen sie ihre eigenen wichtigen Themen erforschen können. Theaterspielen und Geschichtenerzählen kann einen gemeinsamen Handlungsraum für Lehrkräfte und Kinder schaffen.

Forschungen (Stephenson, 2022, 2023; Stephenson und Dobson 2020) zeigen, dass Kinder die emotionalen Fähigkeiten und die Bereitschaft entwickeln, aktiv zuzuhören, Probleme zu lösen, Lösungen auszuprobieren und gemeinsam zu handeln, um komplexe soziale Probleme in fiktiven Welten anzugehen. Dies stärkt ihr Selbstvertrauen und ihre emotionale Kompetenz.

### Schlüsselbegriffe

Definitionen dieser Begriffe befinden sich im Glossar.

- Erfinden von Geschichten
- Drama Worldbuilding oder Learning through drama: Lernen durch Drama
- Gedankentagebuch
- Kartografie: Mapping
- Lehrkraft als Erzählfigur
- Standbild (Freeze Frame)

### **Geschaffenes Wissen**

### Welches Wissen wird geschaffen?

**Teil 1 Sprachkompetenz:** Beim Lernen durch Theater werden die Kinder ermutigt, sich zu bewegen, zu zeichnen, Geräusche zu machen, frei zu sprechen und zu schreiben, um ihre Ideen auszudrücken. Das bedeutet, dass Sprache sowohl verbal als auch nonverbal kommuniziert und ausgedrückt wird. Theater aktiviert auch die emotionalen, sozialen und kognitiven Aspekte des Lernens und macht das Lernen ganzheitlich und integrativ. Es bietet allen Kindern die Möglichkeit, sich auf eine für sie natürliche Art und Weise zu beteiligen und zu reagieren, und betont verschiedene Kommunikationsformen. Die Übung, sich in eine andere Figur hineinzuversetzen, regt auch das dialogische Denken an und erfordert die Anpassung der eigenen Sprache, um eine authentische Stimme zu schaffen.

**Teil 2 Gemeinschaft:** Das Lernen in der Gemeinschaft ist ein zentraler Aspekt des Theaterspielens. Es geht um eine andere Art der Beziehung zwischen Lehrkraft und Kind. Anstatt direkte Lehrmethoden anzuwenden, arbeitet die Lehrkraft mit und neben den Kindern. Die Lehrkraft kann oft Strategien wie "Lehrkraft in der Rolle" anwenden, um die Kinder um Hilfe zu bitten.

**Teil 3 Kritisches Denken und Veränderung:** Aktives Mitgefühl und Gemeinschaftssinn waren noch nie so wichtig wie heute. Das Lernen *durch* Theater beinhaltet fast immer eine Reihe von sozialen Dilemmas, die innerhalb der Geschichte gelöst werden müssen. Das bedeutet, dass die Kinder im Narrativ als verantwortungsbewusste Wähler:innen und Entscheidungsträger:innen auftreten. Sie haben die Möglichkeit, kollektive Entscheidungsfindung zu üben, ohne die Konsequenzen ihres Handelns im wirklichen Leben zu kennen.

Lernen durch Theater fordert uns heraus, unsere eigenen Geschichten in Beziehung zu anderen zu verstehen. Dies geschieht, indem die Kinder gemeinsam Geschichten erfinden und dabei eine Vielzahl von Perspektiven und Standpunkten erleben. Dies beinhaltet immer auch kritisches Hinterfragen und Infragestellen während des gemeinsamen Entdeckens: Was kann getan werden? Was ist möglich? Wie können wir dieses Ereignis gemeinsam neu erfinden?

Sich körperlich, emotional und kognitiv in eine andere Person hineinzuversetzen, fördert das Einfühlungsvermögen und bietet sowohl den Kindern als auch den Lehrkräften die Möglichkeit, die Dinge aus einer anderen Perspektive zu betrachten.

**Teil 4 Emotionale Kompetenz und Wohlbefinden**; Beim Lernen durch Theater geht es um emotionales Engagement und Beteiligung. Es bietet vielfältige Möglichkeiten, eigene und fremde Emotionen zu erkennen, zu artikulieren, auszudrücken und zu erkunden. Kinder können ihre eigene Identität im Verhältnis zu anderen erforschen. Die Natur des Theaters als spielerische Kunstform ermöglicht auch ein Gefühl von fantasievoller Freiheit, Spaß und Wahlmöglichkeiten. Daher kann es motivierend wirken.

Diese Aktivität bietet den Schüler:innen die Möglichkeit, zu üben und zu lernen:

- Kreatives und kritisches Denken
- Selbstgesteuertes Lernen
- Selbstvertrauen und Selbstdarstellung
- Gemeinsame Problemlösung
- Emotionale Kompetenz
- Risikobereitschaft und Möglichkeitsdenken
- Aktives Mitgefühl und Solidarität
- Individuelle und gemeinsame Verantwortung

### Wie wird das Wissen geschaffen?

Wenn ich mit Kindern Geschichten erfinde, verwende ich drei Schritte, die aus der empirischen Forschung stammen (Stephenson 2022) und im Workshop-Beispiel skizziert sind. Diese drei Schritte der Dramaturgie schützen die Emotionen, indem sie die Kinder spielerisch in ein fiktives Szenario versetzen, bevor sie sich mit komplexen gesellschaftlichen Themen und Fragen auseinandersetzen. Diese sind:

- 1. Einstieg in die Geschichte: Dazu gehört, einen wertfreien Raum zu schaffen, fiktive Rollen und Machtdynamiken zu etablieren, einen fantasievollen Handlungsraum zu schaffen und Wahlmöglichkeiten anzubieten.
- 2. Innerhalb der Geschichte: Dies bedeutet, mehrere Stimmen und Perspektiven zu aktivieren.
- 3. Jenseits der Geschichte: die Ereignisse der Geschichte neu sehen, Beziehungen verändern, Lösungen finden.

### Anregungen

### Fantasieräume schaffen: Wie plane ich ein Theaterspiel?

Beim Theaterspielen geht es um eine andere Beziehung zwischen Schüler:innen und Lehrkräfte, bei der die Lehrkraft nicht nur Informationen vermittelt, sondern das Theaterstück als Reaktion auf die Kinder gestaltet. Dies erfordert neue Arbeitsweisen, die es sowohl der Lehrkraft als auch den Kindern ermöglichen, fantasievoll aufeinander zu reagieren. Für Lehrkräfte und Kinder, für die diese Arbeitsweise neu ist, kann sie sich anders anfühlen und erfordert ein gewisses Maß an Risikobereitschaft, um neue Ideen auszuprobieren. Es geht immer darum, Vertrauen in die Kinder zu haben und eine vorurteilsfreie Umgebung zu schaffen, in der sie gemeinsam neue Ideen ausprobieren können. Diese Art des Arbeitens konzentriert sich auf kreative Prozesse und Ergebnisse und kann sich anders anfühlen als didaktischer Unterricht. Die Pädagogik setzt auf ein Gleichgewicht zwischen Struktur und Freiheit.

Im Zentrum von Drama Worldbuilding steht eine kritische Frage. Es ist eine "große Frage", die die fiktionale Arbeit mit der realen Welt verbindet. Fragen wie: Ist es wichtig, meine Gefühle mitzuteilen? Kann ich meine eigenen Gefühle und Emotionen erkennen? Kann ich erkennen, was andere fühlen? Wie können wir Vertrauen aufbauen? sind entscheidend für das Verständnis und den Aufbau sinnvoller Beziehungen. Diese Fragen können in einem fiktiven Kontext erforscht oder formuliert werden, so dass sie für die Kinder emotional einfühlsam und sicher sind. Es braucht Zeit, um über diese Fragen außerhalb der Geschichte nachzudenken. Dies kann in einem Gedankentagebuch geschehen, das zu einem geeigneten Zeitpunkt ausgetauscht werden kann. Zum Beispiel: Haben die Personen in der Geschichte meine Gefühle verändert? Wie kann ich mich in dieser Situation mitfühlend verhalten?

Zu Beginn des Theaterspiels gebe ich den Kindern immer ein Zeichen, dass wir in einen Raum gehen, in dem wir eine Fantasiegeschichte erfinden. Ich benutze die Worte "Sagen wir...", zum Beispiel: "Sagen wir, es gibt einen alten Tunnel, in dem du lebst...". Auch wenn die Lehrkraft die wichtigsten Punkte der Erzählung geplant hat, muss die Geschichte den Kindern flexible Möglichkeiten bieten, verschiedene Ideen und Fantasiemöglichkeiten zu erforschen.

Um alle Kinder sinnvoll einzubinden, ist es wichtig, eine starke Gemeinschaft zu schaffen. Dies erfordert drei Schlüsselelemente von den Lehrkräften:

- 1. Ausgezeichnete Fähigkeiten, auf Kinder einzugehen und ihnen Fragen zu stellen
- 2. Kenntnis von Strategien und Aufgaben, die es ermöglichen, den Unterricht zu strukturieren und Möglichkeiten für fantasievollen Freiraum zu schaffen
- 3. Begleitung der Kinder in ihrer Rolle, damit sie sich weder beschämt noch überfordert fühlen.

## Workshop: Der Tunnel

Zielgruppe: 6-11 Jahre

### Kritische Erkundungsfragen

Diese Fragen können je nach Bedarf erforscht werden. Manche Schüler:innen werden es vielleicht vorziehen, nur mit der Fiktion zu arbeiten.

Wie können wir zusammen leben? Wie bauen wir Vertrauen auf? Wie können wir gemeinsam verantwortliche Entscheidungen treffen?

### Wissensbereiche

Entwicklung von Kommunikationsfähigkeiten, Sprachkompetenz, emotional Kompetenz, aktive Mitgefühl

### Drama Worldbuilding oder Lernen durch Drama:

Das Drama als Kunstform konzentriert sich auf das Erzählen von Geschichten und beinhaltet das Darstellen, das Devising: Erfinden und das Reagieren. Es gibt viele verschiedene Interpretationen von Drama. Zum einen das Aufführungstheater, wie z.B. das Schultheaterstück, und zum anderen Rollenspiel-Aktivitäten. Alle haben ihren Wert. Theater ist sehr vielseitig und kann mit jedem Bereich des Lehrplans verbunden werden. Die Art von Drama, die in dieser Aktivität beschrieben wird, nenne ich Lernen durch Drama oder Drama Worldbuilding (Stephenson, 2022). Es ist nicht die Art von Drama, bei der Kinder Geschichten oder Theaterstücke vor einem großen Publikum aufführen. Es geht um die aktive Erkundung historischer Dilemmata und die Entwicklung von Lösungen, wobei die Kinder Ideen für Geschichten aushandeln. Der Schwerpunkt liegt auf der Erforschung eines realen Problems oder einer Frage in einem fiktiven Kontext. Es geht um Mitgestaltung, aktive Beteiligung, kritische Reflexion und Gemeinschaft. Es geht um demokratisches Denken und Handeln. Es ist eine gemeinsame Aktivität von Kindern und Erwachsenen. Im Glossar erfahren Sie mehr über Drama Worldbuilding.

Die Kinder können sowohl *innerhalb* der fiktiven Geschichte arbeiten, indem sie Schauspieltechniken anwenden, um die Motive und Hintergrundgeschichten der Charaktere zu erforschen, als auch *außerhalb* der Fiktion, indem sie Ereignisse reflektieren, diskutieren oder neu erfinden oder Aspekte der Geschichte erforschen. Im Mittelpunkt steht das spielerische Erfinden von Geschichten.

### Was man für den Workshop braucht

- Eine Auswahl an Steinen
- Ein großes Blatt Papier und Stifte
- Notizbücher als Gedankentagebücher für die Lehrkraft und die Kinder

### Verbindungen zum Lehrplan

Geographie, Naturerziehung, Sprachunterricht, Entwicklung der persönlichen, gesundheitlichen, sozialen und emotionalen Kompetenzen, Entwicklung der Beziehungskompetenzen, Entwicklung des Gemeinschaftssinns

### Zusätzliche Aktivität

(kann vor oder nach der Aktivität außerhalb der Schule durchgeführt werden)

Diese Workshops regen die Schüler:innen dazu an, ein Gedankentagebuch zu führen. Am Ende jeder Einheit gibt es die Möglichkeit, in diesem Tagebuch zu reflektieren. Dies kann in Wort, Bild oder Ton geschehen.

Nach dem 1. Workshop: Nach "Der Tunnel der Geschichten" laden Sie die Kinder ein, ihre Gedanken über die Geschichte in ihrem Gedankentagebuch zu Hause mit einem Erwachsenen oder einem:einer Freund:in zu teilen.

Erkundungsfragen zum gemeinsamen Diskutieren und Vertiefen: Welche Fragen möchten die Kinder zum Tunnel stellen? Was ist das Besondere an ihrem Stein? Die Antworten können sie frei in ihr Gedankentagebuch malen oder schreiben.

Nach dem 2: Workshop: Nach "Der Bär" laden Sie die Kinder ein, ihre Reflexionen über die Geschichte in ihren Gedankentagebüchern zu Hause mit einem Erwachsenen oder einem:einer Freund:in zu teilen.

**Fragen zum gemeinsamen Diskutieren und Vertiefen:** Welche Fragen möchten sie dem Bären stellen? Wie können wir helfen, wenn sich jemand einsam fühlt? Die Antworten können sie frei in ihr Gedankentagebuch malen oder schreiben.

Nach dem 3. Workshop: Laden Sie die Kinder ein, ihre Reflexionen über die Geschichte in ihren Gedankentagebüchern zu Hause mit einem Erwachsenen oder einem:einer Freund:in zu teilen.

**Gemeinsam Fragen diskutieren und weiterentwickeln:** Was können andere aus deiner Geschichte lernen?

Sie können ihre Geschichte über den Bären, die Tunnelmenschen und den Mutterstein erzählen / schreiben / zeichnen / rappen / aufführen.

# Workshop-Plan

## Workshop 1: Einstieg in die Geschichte. Setting und Engagement erschaffen

Zeit	Beschreibung der Aktivität	Vorschläge und Ressourcen
60 Min.	Aufwärmen (5–10 Minuten)  Emotionales Aufwärmen: Bitten Sie die Gruppe, sich in einen Kreis zu setzen. Fragt sie, nach welcher Farbe sie sich heute fühlen. Die Antworten paarweise im Kreis austauschen.  Körperliches Aufwärmen: "Stellt euch zu zweit im Raum auf und schaut euch an. Stellt euch vor, ihr schaut in einen Spiegel, eine Person macht eine Bewegung vor, die andere macht sie als Spiegelbild nach. Jetzt tauscht	Führen Sie während aller Aktivitäten ein Lehrkrafttagebuch, das Ihnen helfen wird, den Workshop anzupassen. Die Kinder führen ebenfalls ein Gedankentagebuch. Alle werden gemeinsam über die folgenden Fragen nachdenken: Was fällt mir auf? Woran denke ich?  Den Raum nutzen: Überlegen Sie, wie Sie den Klassenraum anders als sonst gestalten können. Stellen Sie die Stühle im Kreis auf, räumen Sie die Möbel weg. Ein großer Raum
	die Rollen. "  Einführung in das Setting: (5 Minuten)  Erzählen: "Sagen wir, wir wohnen in der Nähe eines Tunnels, der so alt ist wie die Zeit. Es ist ein Tunnel voller Geschichten, von denen viele in Vergessenheit geraten sind. Teile des Tunnels sind noch nie erforscht worden. Dieser Stein wurde am Eingang des Tunnels gefunden. Es gibt Geschichten, die besagen, dass er besondere Eigenschaften hat und manche nennen ihn den Mutterstein. Andere sagen, dass er nur Schutt ist, der von der Wand gefallen ist, genau wie die Steine vor euch".	wird benötigt.  Mit Sprache das Drama einleiten: Der Einsatz der Lehrkraft als Erzählfigur ist entscheidend, da sie den Ton der Stunde vorgibt. Mit den Worten "Sagen wir mal" oder "Was wäre, wenn?" signalisieren Sie den Kindern, dass Sie in die Erzählung einsteigen. Dies unterstützt die Visualisierung. Sie können hier auch ein Bild verwenden.  Erzählen: Die Lehrkraft ist die Erzählfigur und erzählt die Geschichte.  Erzählen: Sie erzählen von innerhalb oder außerhalb der Rolle, um Informationen zu geben und die Szene zu veranschaulichen.
	Gestaltung des Settings (35 Minuten) Übung 1: Bitten Sie die Kinder, einen Stein aus einem Sack zu nehmen und ihn festzuhalten. Erzählen: "Stellt euch vor, dass diese Steine aus dem Tunnel kommen. Verbringe etwas Zeit mit deinem Stein und lerne ihn kennen. Fühle seine Konturen, finde seine rauen Kanten und seine glatten Stellen, denke über seine Beschaffenheit, seine Form, sein Gewicht und seine Größe nach. Überlege dir oder schreibe dir drei Worte auf, die deinen Stein beschreiben oder Gefühle, die dein Stein bei dir auslöst. Hat dein Stein einen Namen oder eine besondere Eigenschaft?"	Den Raum nutzen: Sie können die Kinder bitten, an bestimmten Stellen zu stehen. Mit Gesten zeigen, dass der Tunnel unter der Erde verläuft.  Geschichten erfinden: Die Erfahrung, gemeinsam eine Geschichte zu erfinden, steht im Mittelpunkt der Arbeit. Die Kinder haben die Möglichkeit, Geschichten auf verschiedene Weise zu erfinden und zu erforschen. Dies kann durch freies Schreiben, Kunst, Tanz und Musik geschehen.

Übung 2: Fordern Sie die Kinder nacheinander auf, ihren Stein auf den Boden zu legen, wo sie ihn im Tunnel vermuten, und ihre drei beschreibenden Wörter zu nennen (sie können diese auf Klebezettel schreiben). Bitten Sie sie dann, die Beschreibung und die Eigenschaften des Steins zu nennen. Spielen Sie es den Kindern vor (z. B. "Mein Stein ist auf einer Seite warm und auf der anderen kalt, damit kann man Feuer und Eis machen").

Erzählen: An dieser Stelle können Sie die Ideen der Kinder wieder in die Erzählung einfließen lassen. Zum Beispiel: "Das ist interessant... du sagst also, dass... die Steine magische Eigenschaften haben...". Fügen Sie weitere Geschichten mit Wörtern ein, die von den Kindern vorgeschlagen wurden (vielleicht sind es Edelsteine, die den Weg erleuchten, oder Dracheneier! Alle Antworten akzeptieren).

Erzählung: "Der Tunnel der Geschichten wurde von der Sonne gewärmt und vom silbernen Mond erleuchtet. Er war der Hüter der Geschichten. Er war ein Zuhause für Tiere, Insekten, Vögel und Menschen. Er war ein Ort, der die Menschen draußen und drinnen hielt. Ein Ort, an dem man sich traf, spielte, lachte und weinte. Er war ein Ort, an dem man sich traf und Freundschaften schloss. Dieser Tunnel hat viel gesehen."

## Übung 3: Mapping: Die Umgebung kartografieren

Fordern Sie die Kinder auf, Teile des Tunnels zu zeichnen: Entweder als Klasse auf ein großes Blatt Papier oder in kleinen Gruppen auf ein großes Blatt Papier. Legen Sie die Gruppenkarten zu einer großen Karte in der Mitte des Kreises zusammen und laden Sie jede Gruppe ein, den anderen Mitgliedern der Klasse ihren Teil des Tunnels zu zeigen.



Übung 4: Gedankentagebuch (10 Minuten): Der Tunnel der Geschichten. Bitten Sie die Kinder, in ihrem Tagebuch über die Geschichte nachzudenken. Welche Fragen möchten sie über den Tunnel stellen? Was ist das Besondere an ihrem Stein? Die Antworten können sie frei malen oder schreiben. Das können sie auch nach der Stunde zu Hause machen.

In Gruppenarbeit oder als ganze Klasse erfinden die Kinder die Ereignisse der Geschichte neu, teilen sie miteinander und interpretieren die Arbeit der anderen. Sie erleben die Geschichte als Zuschauer:innen, Darsteller:innen und Autor:innen, während sie gemeinsam Geschichtenwelten erschaffen.

Gedankentagebuch: Hier wird frei geschrieben, gezeichnet und gedacht. Die Kinder werden ermutigt, Gedankentagebücher zu führen, um ihre Ideen zu sammeln oder auf die Geschichte zu reagieren. Die Gedankentagebücher werden nicht als formale Hefte betrachtet, die von den Lehrkräften bewertet werden, sondern als privater Raum, den die Kinder jederzeit während der Unterrichtseinheit nutzen und mit anderen teilen können. Auch die Lehrkräfte werden ermutigt, ein Gedankentagebuch zu führen.

Mapping: Die Kinder erstellen eine Karte der Umgebung ihrer Geschichte/Situation. Dies kann auf Papierbögen geschehen oder indem sie den Raum mit Klebezetteln markieren und das Klassenzimmer in die neue Umgebung verwandeln.

Standbild / Freeze Frame: In Gruppen erstellen die Kinder Standbilder mit ihren Körpern, um eine Situation, einen wichtigen Moment oder ein Thema darzustellen. Dies ist eine gute Methode, um die Kinder dazu zu bringen, über Details, Bedeutung und nonverbale Kommunikation nachzudenken.

**Objekte verwenden:** Physische Steine sind hier wichtig, damit die Kinder einen Stein berühren, fühlen und sehen können.

Diese Praxis wird als affirmative Sprache bezeichnet und ermutigt die Kinder, fantasievolle Risiken einzugehen.

Dieser Teil der Unterrichtseinheit baut das Engagement der Kinder für die Geschichte auf.

Er kann auch im Anschluss an die Einheit zu Hause durchgeführt werden.

## Workshop 2: (Fortsetzung der Geschichte) Identität und Hintergrundgeschichten erforschen

Zeit	Beschreibung der Aktivität	Vorschläge und Ressourcen
60 Min.	Aufwärmen (10 Min.):  Emotionales Aufwärmen: Bitten Sie die Gruppe, sich in einen Kreis zu setzen. Fragt sie, nach welcher Farbe sie heute fühlen. Die Antworten paarweise im Kreis austauschen.	Physisches Theater: Hier wird der Körper (oder die Körper mehrerer Personen) eingesetzt, um nicht nur die Figuren eines Theaterstücks, sondern auch Gegenstände, Kulissen usw. aktiv darzustellen und
	Körperliches Aufwärmen: "Stellt euch zu zweit im Raum auf und schaut euch an. Stellt euch vor, ihr schaut in einen Spiegel, eine Person macht eine Bewegung vor, die andere macht sie als Spiegelbild nach. Tauscht jetzt die Rollen."	wiederzugeben. Wenn z.B. eine Figur unter einer Laterne steht, können zwei Personen mit ihren Körpern die Laterne darstellen. Sie können die Gruppen auffordern, Szenen zu spielen und ihnen sagen, dass sie die Personen in der Gruppe nicht nur als Figuren, sondern auch als Kulissen oder Objekte
	Figuren und Hintergrundgeschichten erfinden:	verwenden können.
	Die Lehrkraft als Erzählfigur: "Wir wissen, dass die Steine im Tunnel uralte, magische Kräfte haben und dass der Tunnel selbst voller tiefer, unerforschter Höhlen ist. Sagen wir, wir sind die Tunnelmenschen, die an diesem Ort leben. Das ist unser Zuhause. Wie leben wir? Was sind unsere Aufgaben? Verantwortungen? Ängste?"	
	Übung 1: Physisches Theater (25 Minuten)	
	Bitten Sie die Kinder, in Kleingruppen Arbeitsplätze im Tunnel einzurichten. Geben Sie ihnen den Hinweis, dass sie die Wächter:innen der Geschichten sein könnten. Wenn sie ihre Ideen gesammelt haben, sollen sie eine kurze Pantomime oder ein Standbild zu ihrem Beruf machen. (Sie sollen die Ideen als Klasse kreieren, aufführen, interpretieren).	
	Führen Sie die Idee der Regierenden als Tunnelwächter:innen ein. Welche Regeln würden die Wächter:innen durchsetzen? "Überlegt euch in Kleingruppen Regeln für die Gemeinschaft, die im Tunnel lebt. Tauscht sie untereinander aus."	
	Übung 2: Spannung in der Geschichte aufbauen: Einführung des Bären	
	Lehrkraft als Erzählfigur: "Wir wissen, dass in diesem Tunnel jemand lebt, der nicht willkommen ist. Der Bär, der sich im Schatten versteckt. Wir alle haben Geschichten über dieses wilde und gefährliche Tier gehört.	
	Übung 3: Erfindung die Hintergrundgeschichte (5 Minuten): Fordern Sie die Gruppe auf, sich im Raum zu bewegen und sich gegenseitig eine Geschichte über den Bären zu erzählen. Diese Übung wird "Klatsch und Tratsch" genannt. Sammeln Sie die Geschichten. "Ihr sagt also, dass der Bär"	

Übung 4: Lehrkraft in der Rolle: "Möchtet ihr die Figur sprechen hören? Ich werde als der Bär sprechen." (Sammeln Sie sie näher um Sie herum.)

Ich bin allein. Niemand will mir helfen. Meine Familie ist weit weg und verloren. Sie haben uns mit Feuer aus unserem Haus vertrieben. Warum ist es so schwierig, zusammen zu leben?

Übung 5: Lösungen finden (10 Minuten): Die Kinder sollen in Kleingruppen eine Antwort aushandeln: Wie fühlt sich der Bär? Und warum? Sollen wir auf den Bären zugehen? Wie können wir den Bären dazu bringen, uns zu vertrauen? Was können wir tun? (Diskutiert zu zweit, tauscht eure Ideen in der Klasse aus).

Übung 6: Gedankentagebücher (10 Minuten): Die Kinder sollen über die Geschichte nachdenken. Welche Fragen möchten sie dem Bären stellen? "Wie können wir darauf reagieren? Haben wir jetzt andere Gefühle für den Bären? Und warum? Zeichne oder schreibe deine Antworten in dein Gedankentagebuch". Die Erwachsenen schreiben zusammen mit den Schüler:innen Einträge ins Tagebuch.

Die Lehrkraft in der Rolle: Dies ist der Schlüsselpunkt des Dramas und sollte einen Moment der Spannung erzeugen. Es ermöglicht auch eine sichere Erkundung der kritischen Forschungsfragen.

Dies kann auch nach der Unterrichtseinheit zu Hause geschehen.

# Workshop 3: (Über die Geschichte hinaus) Umgang mit Komplexität und Lösungsfindung

Zeit	Beschreibung der Aktivität	Vorschläge und Ressourcen
60 Min.	Aufwärmen (10 Minuten): Körperliches Aufwärmen: Wie in dem 1. Workshop	Diese Aufgabe können die Kinder auch zu Hause im Anschluss an die Unterrichtseinheit durchführen.
	Emotionales Aufwärmen: Einen mutigen Raum schaffen. Erinnern Sie die Gruppe an ihre Gemeinschaftsregeln zur Schaffung eines mutigen Raumes aus der 2. Lerneinheit.	
	Mit Komplexität umgehen:	
	Die Lehrkraft als Erzählfigur: "Wir wissen, dass die Steine im Tunnel uralte, magische Kräfte haben und dass der Tunnel selbst voller tiefer, unerforschter Höhlen ist (wiederholen Sie einige der Ideen der Kinder aus Workshop 1) und dass die Tunnelbewohner, die an diesem Ort leben, viele Aufgaben haben … Verantwortung tragen … und Angst haben …" (einige Ideen der Kinder aus Übung 2 aufgreifen) "Wir haben den Bären getroffen, der sich allein im Schatten des Tunnels versteckt und Angst vor dem Feuer hat, das draußen brennt. Was könnten wir tun?"	
	Übung 1 (5 Minuten): "Zeichnet den Höhleneingang auf ein Blatt Papier oder stellt ihn nach und beschreibt die Stimmen und Geräusche in der Ferne außerhalb des Tunnels, vor denen sich der Bär fürchtet. Erstellt eine Geräuschkulisse.	

## Übung 2: Lösungssuche: Physisches Theater (35 Minuten):

Lassen Sie die Kinder in Kleingruppen überlegen, wie die Geschichte weitergeht. Was passiert als Nächstes? Wie können wir zusammenarbeiten? Welche Möglichkeiten gibt es? Mit wem sollten wir sprechen und warum? Was ist möglich? Wie können wir zusammenarbeiten, um dem Bären zu helfen und unsere Ängste zu überwinden? Gibt es Eigenschaften des Muttersteins, die uns helfen können? "Zeichnet in Kleingruppen zwei der folgenden Ereignisse in der Geschichte auf Flipchart-Papier und erstellt Standbilder, die wir uns gemeinsam anschauen."

Übung 3: Kritische Reflexion (10 Minuten): Gedankentagebuch. Erzähle / schreibe / zeichne / rappe eine Geschichte über den Bären, die Tunnelmenschen und den Mutterstein. Was möchtest du, dass andere aus deiner Geschichte lernen? Welche Eigenschaften haben die Figuren in deiner Geschichte? Wo möchtest du den Stein hinlegen, damit ihn andere im Tunnel finden können? Die Erwachsenen schreiben zusammen mit den Schüler:innen Einträge ins Tagebuch.

### Mögliche nächste Schritte für die Klasse

- Erdkunde Untersucht, wie sich der Klimawandel auf den Lebensraum von Tieren auswirkt.
- Sprachunterricht Startet eine Kampagne, um auf die Notlage der Bären aufmerksam zu machen.
- Schafft ein Schutzgebiet für Bären.

### **Physisches Theater**

Der Körper (oder die Körper mehrerer Personen) wird eingesetzt, um nicht nur die Figuren eines Theaterstücks, sondern auch Gegenstände, Kulissen usw. aktiv darzustellen und wiederzugeben. Wenn z.B. eine Figur unter einer Laterne steht, können zwei Personen mit ihren Körpern die Laterne darstellen. Sie könnten die Gruppen auffordern, Szenen darzustellen und ihnen sagen, dass sie die Personen in der Gruppe nicht nur als Figuren, sondern auch als Kulissen oder Objekte verwenden können.

### Manchmal kann "aktives

Geschichtenerzählen" mit physischem Theater kombiniert werden. Die Lehrkraft könnte eine Geschichte erzählen, und während sie erzählt, verwandeln sich die Kinder körperlich in alles, was sie in der Geschichte hören, und verwandeln sich immer wieder in etwas/jemanden anderes, wenn neue Personen, Gegenstände oder Orte erwähnt werden.

## **Der einsame Stein**

### **Steinhaufen 4 – Jeux Dramatiques**

### Altersgruppe

Grundschule (6-11 Jahre)

## Ethische Säulen: Schaffung von Brave Spaces, kollektives Schaffen, Veränderungen bewirken

Jeux Dramatiques ist eine Theatermethode, bei der während des Spiels auf Sprache verzichtet wird. Der Verzicht auf Sprache schafft für die Kinder eine neue Welt von Ordnungen und Perspektiven. Sie beginnen, die Freiheit des nonverbalen Ausdrucks und Erlebens zu nutzen. Sie werden darin geschickter und ausdrucksstärker.

- Jeder wählt seine Rolle selbst.
- Jede Person spielt so, wie sie sich fühlt, soweit es in das Spektrum des Themas oder des Textes passt.
- Jede Person respektiert den Spielraum der Rolle der anderen.
- Jede Person spielt ohne Sprache, mit Klängen, Geräuschen und nonverbalen Äußerungen.
- Jede Person spielt nur, wenn sie will, ansonsten ist sie einfach anwesend.

Grundsätzlich kann alles gespielt werden, solange es eine Resonanz zum Thema gibt. Im schulischen Umfeld ermöglichen Jeux Dramatiques ein Lernen mit allen Sinnen. Die Kinder erfahren soziokulturelle Zusammenhänge durch ihr Handeln. Themen aus dem Lehrplan, Texte, Bilder, Musik, Materialien können als Impulse für ein Spiel dienen. Zum Beispiel kann ein historischer Text die Kinder dazu anregen, in authentische Rollen aus dieser Zeit zu schlüpfen und im Spiel ein authentisches Bild der historischen Epoche zu konstruieren. In Geographie könnten sich die Kinder z.B. als Teil eines afrikanischen Dorfes erleben usw.

In dieser Jeux Dramatiques Aktivität verwenden wir verschiedene Steine als Impuls. Die Kinder erleben einen Prozess der Auseinandersetzung mit sich selbst, ihren inneren Anliegen und den Anforderungen der Mitspielenden.

### Schlüsselbegriffe

Definition dieses Begriffs befindet sich im Glossar.

Jeux Dramatiques

### **Geschaffenes Wissen**

### Welches Wissen wird geschaffen?

Kollektive Kreation

Aktive Teilnahme und Engagement

Körperliche, emotionale, ethische und kognitive Sinngebung

### Wie wird das Wissen geschaffen?

Physische, emotionale, ethische und kognitive Sinnstiftung

# Workshop: Der einsame Stein

145 Min.s

### Zielgruppe: 6-11 Jahre

### Was man für den Workshop braucht

- Verkleidungsgegenstände und Kostüme (z.B. Hüte, Tücher, Kleider)
- Steine (entweder von der Lehrkraft gestellt oder von den Kindern mitgebracht)
- Einen Gong (oder einen ähnlichen Gegenstand für akustische Signale, z.B. eine Glocke, eine Pfeife, eine Trommel, eine Triangel...)
- Klassenzimmer/Seminarraum

### Verbindungen zum Lehrplan

Geschichte / Erdkunde / Musik

### Zusätzliche Aktivitäten

(Kann vor oder nach der Aktivität außerhalb der Schule durchgeführt werden).

Vor der Aktivität: Bitten Sie die Kinder, einen Stein zu suchen, den sie in die Klasse mitbringen möchten. Sie können ihn von zu Hause mitbringen, auf dem Spielplatz oder bei einem Spaziergang im Wald finden.

Nachher: Bitten Sie die Kinder, ein Bild von der Aktivität zu malen, die sie als Hausaufgabe gemacht haben.

# Workshop-Plan

Zeit	Beschreibung der Activität	Vorschläge und Ressourcen
25 Min.	Einführung und Einstimmung - Sinneswahrnehmung  Die Lehrkraft bittet die Schüler:innen, sich in einen Kreis zu setzen und fordert sie auf, sich aus einem Beutel mit Steinen, den sie in den Unterricht mitgebracht haben, einen Stein auszusuchen. Die Lehrkraft lässt die Schüler:innen ihren Stein untersuchen: Welche Form hat er, welche Farbe, welche Struktur, wie riecht er – gibt es Besonderheiten?  Dann fragt die Lehrkraft die Schüler:innen: Wie fühlt er sich an, wenn du ihn in der Hand hältst, wenn du ihn an die Wange hältst? Warum magst du ihn?  Danach verlassen die Schüler:innen den Kreis und erkunden ihren Stein auf spielerische Weise selbst. Die Lehrkraft bittet die Schüler:innen zu erforschen: Wie rollt er? Wie hört er sich an, wenn er rollt / fällt? usw. und die Schüler:innen können sich kleine Kunststücke oder Zaubertricks mit ihrem Stein ausdenken usw.  Die Schüler:innen beginnen unweigerlich, sich für die Steine ihrer Mitschüler:innen zu interessieren und es entsteht der Wunsch nach Interaktion mit den anderen. Der Schritt vom Ich zum Du ist vollzogen. In dieser Phase geht es um differenzierte Sinneswahrnehmung, kreatives	Die Lehrkraft kann entweder einen Beutel mit Steinen mit in die Schule bringen und die Kinder auffordern, sich daraus etwas auszusuchen, oder die Kinder bitten, einen Stein von zu Hause oder einen selbst gefundenen Stein mitzubringen.
	Experimentieren und Begegnung.	
go Min.	Fordern Sie die Schüler:innen auf, sich in einen Kreis zu setzen.  Die Lehrkraft übernimmt die Rolle des Erzählers und erzählt die Geschichte vom einsamen Stein:  Es war einmal ein Stein am Strand, der andere Steine um Hilfe bat. Der Stein hatte kein Gedächtnis und fühlte sich einsam und verloren. Er hatte vergessen, woher er kam und was er hier tat. Der Stein saß am Strand und hoffte, dass ihm jemand helfen würde, indem er ihm Geschichten über sich erzählte, damit er sich wieder erinnern konnte.  Die Lehrkraft fordert die Schüler:innen nacheinander auf, im Kreis über ihre Steine zu sprechen und den Stein der Gemeinschaft vorzustellen.  Welche Geschichte hat der Stein? Wie alt ist der Stein? Wie sieht er aus? Wie heißt er und woher kommt er? Wie könnte euer Stein dem Stein helfen?	Denken Sie daran: Jeux Dramatiques bedeutet spielen, ohne zu sprechen!  Stellen Sie den Schüler:innen die STOPP-Regel vor:  Wenn die Schüler:innen den Gong (oder ein anderes von Ihnen verwendetes akustisches Signal) zusammen mit einem lauten STOPP hören, wird das Spiel unterbrochen. Die Spieler:innen bleiben stehen und Sie können eine Situation oder ein aufgetretenes Problem klären. Danach wird das Spiel mit dem akustischen Signal fortgesetzt.

Vielleicht können sie jetzt schon anfangen, über den einsamen Stein am Strand nachzudenken und was ihr eigener Stein tun könnte, um diesem Stein zu helfen.

### Vorbereitung auf die Jeux Dramatiques

Bei der Vorbereitung auf das Spiel wählen die Schüler:innen die Rollen aus, die sie in der Geschichte des einsamen Steins spielen wollen. Sie verkleiden sich mit den in der Klasse vorhandenen Kostümen und Requisiten und gestalten ihren Spielraum / ihre Bühne.

Im Ritual "Du bist und du willst" artikulieren die Kinder individuell ihre Spielidee (z.B. "Ich bin der einsame Stein und brauche deine Hilfe" oder "Ich bin ein Hund, der am Strand spazieren ging und den einsamen Stein fand" - es gibt keine Grenzen oder Regeln für Rollen und Spielideen). Dieses Ritual leitet eine abschließende Klärung der Fragen und eine Definition dessen ein, was jede Person in ihrer Rolle erleben möchte.

### Das Spielen der Geschichte

Die Lehrkraft startet das Spiel mit einem Gong.

Die Spielenden (Schüler:innen) gestalten ihre Handlungen entsprechend ihrer aktuellen Empfindungen und Erfahrungen. Das Spiel entwickelt sich als freie Improvisation und ermöglicht den Kindern, sich intensiv auf ihre Rolle einzulassen. Durch den Verzicht auf Sprache entsteht eine innere Dynamik, in der sich viele kreative Anteile entfalten können.

Das Spiel kann von Musik begleitet oder von der Lehrkraft, der Spielleitung / Erzählfigur, erzählt werden.

Um Spannung in die Erzählung zu bringen, kann die Erzählfigur z.B. einen neuen Aspekt in die Geschichte vom einsamen Stein einführen. Vielleicht taucht etwas oder jemand auf, der die gesamte Umgebung verändert und neue Aspekte in die Geschichte einbringt. Die Lehrkraft kann auch einen Impuls geben, um die bestehende Geschichte zu bereichern und sie mit etwas Größerem zu verbinden (z.B. mit einem wichtigen Thema oder Problem, das die Klasse gerade beschäftigt).

Wie gehen die Schüler:innen in ihren Rollen mit der neuen Situation um?

So wie der Gong es ermöglicht, in die Rolle einzutauchen, holt er die Kinder am Ende des Spiels in die Realität zurück. 30 Min.

### Kritische Reflexion

Nach dem Gong bittet die Lehrkraft die Kinder zurück in den Kreis.

Die Lehrkraft leitet eine Reflexionsrunde ein, in der die Schüler:innen darüber sprechen, was sie beim Spielen ihrer Rollen empfunden haben. Die Lehrkraft greift die Ideen und Geschichten der Kinder auf und beschreibt den Reichtum und die kreativen Aspekte ihrer Beiträge. Die Lehrkraft sollte die Bedeutung für die Gemeinschaft hervorheben.

Die Lehrkraft stellt Fragen wie

Was habt ihr aus eurer Geschichte gelernt? Was sagt uns die Geschichte / der gesamte Prozess? Was können wir aus der Geschichte lernen?

Die anschließende Diskussion ist ein letztes Eintauchen in die Rolle. Nach dem Ausdrucksspiel gibt es Raum für ein gemeinsames Gespräch. Das Kind erfährt den positiven Umgang mit Gefühlen und lernt bewusst zu reflektieren.

## Die Naturgottheiten

#### Steinhaufen 5 - Kreatives Schreiben

#### Altersgruppe

Grundschule (6-11 Jahre)

### Ethische Säulen: Schaffung von Brave Spaces, kollektives Schaffen, Veränderungen bewirken

Im Zeitalter der extremen Digitalisierung ist es in allen Lebensbereichen wichtiger denn je, alle Sinne zu aktivieren und die Beziehung zwischen Wissen und kinästhetischer und sensorischer Wahrnehmung neu zu bewerten. Durch das Lernen mit Schauspiel, Erzählen und Bewegung betrachten die Schüler:innen Konzepte aus verschiedenen Perspektiven, indem sie sie darstellen, Entscheidungen treffen und gestalten. Das Miterfinden und Mitgestalten von fiktiven Beschützerfiguren hilft den Schüler:innen, sich im Klassenzimmer sicher zu fühlen und stärkt sie durch kollektive Vorstellungskraft und die Arbeit mit allen Sinnen.

#### Schlüsselbegriffe

Definitionen dieser Begriffe befinden sich im Glossar.

- Aktivierung der Sinne
- Drama in Education: Drama in der Bildung (DIE)
- Natürliche Ökosysteme
- Rollenspiel

#### **Geschaffenes Wissen**

#### Welches Wissen wird geschaffen?

Die Arbeit mit Geschichten und fiktionalen Räumen gibt Kindern die Möglichkeit, Ideen auszuprobieren und ihre Erfahrungen zu reflektieren, um ihr Wissen durch Kreativität und direktes Feedback von Gleichaltrigen zu vertiefen. Geschichten und Fiktion aktivieren die emotionalen, sozialen und kognitiven Aspekte des Lernens, indem sie etwas Fantasievolles tun, das jedoch mit der Realität verbunden ist und das Lernen ganzheitlich und inklusiv macht, indem alle Kinder teilnehmen und auf Herausforderungen reagieren. Die Arbeit mit Geschichten und Fiktion stärkt das Selbstvertrauen, das Einfühlungsvermögen, das Selbstwertgefühl und die Vorstellungskraft als Freude an schulischen Aktivitäten, bei denen die Kinder die Möglichkeit haben, sich sinnlich, bildlich oder verbal auszudrücken.

- Kritisches Denken
- Zusammenarbeit
- Kreativität
- Selbstwertgefühl
- Empathie
- Vorstellungskraft
- Ausdruck durch Bewegung, Bilder, Musik oder Sprache
- verbale und non-verbale Kommunikation
- Teambildung / Zusammenarbeit
- Aktives Lernen
- Geschichten erfinden und erzählen

#### Wie wird Wissen geschaffen?

Praktische Erfahrung durch Kommunikation und Zusammenarbeit, durch eine Mischung aus kreativem Schreiben, um fiktive Charaktere mit Geschichten über ihre Person, ihre Kräfte und ihren Hintergrund zu erschaffen, Präsentation durch Rollenspiele oder Zeichnen. Fragen erforschen und Gleichaltrigen zuhören. Körperliche, emotionale, ethische und kognitive Bedeutung. Im kognitiven Bereich liegt der Schwerpunkt auf dem Wissen über Klimazonen und dem Dialog über Umweltprobleme.

Der Austausch zwischenmenschlicher Intelligenzen erweitert die Fähigkeit, andere zu verstehen und mit ihnen zu interagieren.

Durch die Aktivierung der räumlichen und kinästhetischen Intelligenz haben die Schüler:innen die Möglichkeit, sich frei in einer natürlichen Umgebung oder in der Darstellung dieser Umgebung im Klassenzimmer zu bewegen und sich von den verschiedenen Reizen der Umgebung und den verteilten Steinen inspirieren zu lassen.

# Workshop: Die Naturgottheiten

**180 Min.s** 

#### Zielgruppe: 6-11 Jahre

#### Was man für den Workshop braucht

- Sammeln Sie viele verschiedene Steine (unterschiedliche Farben, Größen, Feuchtigkeitsstufen usw.), um ein "natürliches" Stück Erde nachzubauen. Stellen Sie auch einige Pflanzen in den Raum und legen Sie, wenn möglich, Naturmusik auf, um eine Atmosphäre zu schaffen.
- Requisiten, um einen natürlichen Raum zu simulieren (z. B. Tücher und Kisten oder Blätter von draußen, Holzstöcke usw.)
- Große Papierstücke und Buntstifte
- Ausreichend Bewegungsraum im Klassenzimmer
- Je nach Klassenzimmer wird 1 Stein pro 2 Schüler:innen empfohlen.

#### Verbindungen zum Lehrplan

Geschichte, Sprachunterricht in der Primar- und Sekundarstufe, Umwelterziehung (es wird dringend empfohlen, dass die Schüler:innen mit den Klimazonen vertraut sind; diese Übung wird ihnen helfen, dieses Wissen zu integrieren und sich besser zu merken).



# **Workshop Plan**

Zeit	Beschreibung der Aktivität	Vorschläge und Ressourcen
20 Min.	Teil 1: Einführung  Einführung in den Workshop und kurze Diskussion über Naturgottheiten.  Die Idee ist, 5 verschiedene Figuren zu entwerfen, die verschiedene Klimaregionen repräsentieren (tropisch, heiße Wüste, Mittelmeer, Ozean, Polar). Die Lehrkraft bereitet den Raum so vor, dass er einem Naturraum ähnelt (Bäume, Gras, bunte Papiere oder Tücher usw.) und bittet die Schüler:innen, sich in einem Kreis zu versammeln.  Lehrkraft: In den nächsten drei Stunden werden wir 5 fiktive Figuren - Naturgottheiten – erschaffen; jede Gottheit repräsentiert eine Klimazone und ist deren Beschützer und Verteidiger. Die Gottheiten können entweder gut oder böse sein.  • Kennst du Gottheiten aus der Mythologie oder der Popkultur? (Fernsehsendungen, Zeichentrickfilme, Trickfilme usw.)?	Denken Sie daran, dass trotz der Verwendung des Begriffs "Naturgottheiten" verschiedene natürliche Ökosysteme vorgestellt werden, aber das Konzept des Waldes für Schüler:innen im Alter von 6-9 Jahren leichter zu verstehen ist. "Verwenden Sie Materialien, die Klimazonen darstellen.  Tipp: Lassen Sie aufschlussreiche Steine als Überraschungselement für die nächste Phase zurück.
	<ul> <li>Welche ist deine Lieblingsgottheit?</li> <li>Lehrkraft: Hier werden wir die Gottheiten erforschen, die mit jeder Klimazone verbunden sind. Merken wir sie uns!</li> <li>Die Lehrkraft stellt die 5 Klimaregionen/Zonen vor, um sich von den 5 Naturgottheiten inspirieren zu lassen.</li> <li>Die Schüler:innen machen mit Hilfe der Lehrkraft ein Brainstorming zu den einzelnen Klimazonen, wobei sie sich an ihr Wissen aus dem Unterricht oder an ihr persönliches Wissen erinnern.</li> <li>Lehrkraft: Welche Pflanzen gibt es in dieser</li> </ul>	
	Zone? Welche Tiere leben dort? Welche Temperaturen herrschen dort?  Fantasie anregen  Die Lehrkraft bittet die Schüler:innen, sich vorzustellen, wie die Naturgottheiten aussehen würden und sie mit den Gottheiten oder Superhelden in Verbindung zu bringen, die sie bereits kennen.	
15 Min.	Teil 2: Raumerkundung  Die Schüler:innen beginnen ihre Bewegungstour durch die "natürliche" Umgebung. In der Zwischenzeit gibt die Lehrkraft Informationen über den imaginären Naturraum, in dem sich die Schüler:innen bewegen, und bittet sie, sich vorzustellen, dass sie in diesem Raum herumlaufen. Was sehen sie?	

#### 10 Min.

#### Teil 3: Präsentation

Die Lehrkraft stellt die Steine vor.

Lehrkraft: Ein interessanter Hinweis auf die 5 Klimazonen-Gottheiten ist, dass ihre Kräfte in Steinen eingeschlossen sind. Wir werden sie jetzt entdecken.

Die Lehrkraft teilt die Klasse in Paare ein.

Lehrkraft: Jetzt werden wir selbst herausfinden, welche Kraft in diesen Steinen steckt und welche Gefühle sie in uns auslösen.

Die Lehrkraft holt ein Tuch oder einen Schal, in dem die Steine versteckt sind.

Die Lehrkraft setzt sich mit den Schüler:innen in einen Kreis und stellt die Art und Weise vor, in der die Schüler:innen im nächsten Teil handeln werden

Zu Beginn verbindet die Lehrkraft ihre eigenen Augen mit dem Tuch und zeigt den Schüler:innen, wie sie blind ihren Stein auswählt und wie sie die Steine mit Händen, Ohren und Nase spürt (Tasten, Klirren zweier Steine, Riechen). In diesem Teil macht die Lehrkraft den Prozess der sensorischen Aktivierung auch selbst vor, damit die Schüler:innen sich sicherer fühlen.

Für diese Aktivität werden Kleingruppen empfohlen.

#### 30 Min.

#### Teil 4: Aktivierung

Die Lehrkraft teilt die Gruppe in Paare.

2. Berührungsaktivierung (15 Min.)

Eine Person jedes Paares bedeckt die eigenen Augen mit einer bunten Maske (die Farbe der Maske wird empfohlen, damit sich der/die Schüler:innen/in nicht bedroht fühlt, da der Entzug der Sehkraft für viele Kinder sehr belastend ist). Dann nimmt sie einen Stein aus dem Tuch, ohne hinzusehen. Die Person mit verbundenen Augen fühlt den Stein in ihren Händen, so wie es die Lehrkraft im vorherigen Teil gezeigt hat, und beschreibt dieses Gefühl mit 3 adjektiven. Die andere Person notiert dies.

#### 3. Aktivierung des Gehörs (15 Min.)

Nach den vorherigen Schritten wird das Gehör aktiviert. Die Person mit den verbundenen Augen macht Geräusche mit den Steinen, so wie es die Lehrkraft im vorherigen Teil gemacht hat, indem sie auf den Boden oder den Tisch klopft, um den Stein zu hören. Die Person mit den verbundenen Augen beschreibt in einem kleinen satz oder wort, was sie hört, wenn die Steine klappern. Die andere Person notiert sich die Worte. Die Person mit den verbundenen Augen kann auch an dem Stein riechen, um ihre Beschreibung zu ergänzen.

Dann verbindet sich die andere Person die Augen und wiederholt den Aktivierungsprozess Fühlen - Hören - Riechen. Tipp: Die ausgewählten Sinne sind nur ein Anhaltspunkt; die Lehrkraft kann andere Sinne auswählen und den Unterrichtsplan entsprechend anpassen. 70 Min.

#### Teil 5: Die Welt zusammensetzen

1. Die Göttheiten verteidigen (40 Min.)

Lehrkraft: Nachdem ihr nun mit den Steinen in Kontakt gekommen seid, könnt ihr euch anhand der Beschreibung, die ihr vorbereitet habt, einen Schutzpatron der Götter für eine Klimazone ausdenken und gestalten. Ihr müsst euch auf einige Elemente einigen, um die Aufgabe zu erfüllen und die Gottheit zum Leben zu erwecken:

- Den Namen der Gottheit;
- Die Kräfte, die in ihrem Stein verborgen sind;
- Aussehen und Geschlecht;
- Gut oder böse?

Die Schüler:innen bilden wieder Paare (sie können sich auch in Gruppen von 4 Schüler:innen zusammenschließen). Sie machen ein Brainstorming mit dem Ziel, eine Sammlung von Adjektiven zu erstellen.

Lehrkraft: Wenn du mit dieser Beschreibung fertig bist, wähle eine Möglichkeit, deine Gottheit der Klasse vorzustellen (Rollenspiel, Zeichnung, Gedicht, Textbeschreibung usw.).

**2. Präsentation** (30 Minuten, abhängig von der Gruppe)

Die Schüler:innen werden gebeten, ihre Gottheit der Klasse vorzustellen (5 Minuten pro Gruppe).

Zum Schluss werden die Schüler:innen, die ihre Gottheit gezeichnet haben, aufgefordert, ihre Skizzen an die Klassenwand zu hängen und ihre Kreationen mit den anderen zu teilen, so dass eine Collage mit den Schutzgottheiten der Klasse entsteht!

\* Tipp: Wenn eine Gruppe schnell fertig ist, kann die Lehrkraft weitere Fragen stellen:

Was ist der familiäre Hintergrund der Gottheit?

Wo lebt er/sie?

Gibt es eine Geschichte hinter dem Leben der Gottheit?

35 min

#### Teil 6: Formulierung

1. Reflexion (35 Min.)

Die Lehrkraft bittet alle Schüler:innen, sich in einem Kreis zu versammeln.

Die Lehrkraft leitet die Gruppenreflexion ein:

- Wie fühlt ihr euch jetzt?
- Welche Aktivität hat euch am besten gefallen?
- Welcher Sinn ist für dich am stärksten?
- Möchtest du uns mehr darüber erzählen?
   Würdest du es noch einmal machen?

Denken Sie daran, dass jüngere Schüler:innen, die mit dem Schreiben oder der Rechtschreibung noch nicht vertraut sind, während dieser Aktivität die Unterstützung der Lehrkraft benötigen werden.

# Lernen durch Bodypercussion

#### Steinhaufen 6

#### Altersgruppe

Grundschule (6-11 Jahre)

# Ethische Säulen: Schaffung von Brave Spaces, kollektives Schaffen, Veränderungen bewirken

**Der Körper** ist das primäre rhythmische "Instrument", da er mit starken menschlichen Erfahrungen verbunden ist. Er ist ein rhythmisches Instrument, das sich von den ersten Gesten und Lauten bis hin zur Praxis der Bodypercussion entwickeln kann, d.h. der Gesamtheit aller Formen und Techniken der Bodypercussion, die die Schläge in Sequenzen organisieren, um rhythmische Muster und klangliche Choreographien zu schaffen.

Die einfachste und natürlichste Art, Musik zu machen, ist die Verwendung des Körpers und der Stimme, da dies die Instrumente sind, über die wir alle verfügen, ohne auf externe Klangvermittler zurückgreifen zu müssen. Körpermusik ist ein äußerst nützliches Instrument, um das **Rhythmusgefühl**, das **Körperbewusstsein** und die **Körperkoordination** zu schulen und zu festigen und damit auch das Selbstwertgefühl sowie die Aufmerksamkeits- und Konzentrationsfähigkeit zu fördern. Neben der instrumentellen Funktion hat der Körper auch eine **motorische Ausdrucksfunktion**: Der Körper sagt, der Körper zeichnet, der Körper stellt dar, der Körper interpretiert, der Körper mimt, der Körper vervielfältigt sich mit anderen Körpern und wird so zu einem grundlegenden Werkzeug für Beziehungen. Der Körper verfügt über das gesamte grenzenlose Spektrum der motorischen Sprachen.

Die Integration von Bodypercussion in den Lehrplan trägt dazu bei, dass sich alle Schüler:innen in einer Klasse stärker einbringen und beteiligen. Ganz allgemein stimulieren künstlerische Erfahrungen das kritische Denken, lehren die Schüler:innen aufmerksamer zu sein, regen ihre Fantasie an und bringen ihr kreatives Potenzial zum Vorschein. Body Percussion kann sich positiv auf das Wohlbefinden, die psychische Gesundheit und das Engagement junger Menschen auswirken, ihr Interesse an schulischen Aktivitäten steigern und somit das Risiko des Schulabbruchs verringern.

#### Schlüsselbegriffe

Definitionen dieser Begriffe befinden sich im Glossar.

- Beteiligung am Lernen
- Chancengleichheit
- Musik

#### **Geschaffenes Wissen**

#### Welches Wissen wird geschaffen?

- Rhythmus
- Klang
- Tempo
- Dynamik
- Kreativität
- Klangliche Geste
- Motorische Koordination
- Räumliche Orientierung
- Selbstständigkeit
- Nachahmung
- Selbstvertrauen
- Soziale und emotionale Fähigkeiten
- Selbstdarstellung
- Teambildung
- Sich als Teil einer Gruppe verstehen

#### Wie wird Wissen geschaffen?

Der Workshop konzentriert sich auf die Zusammenarbeit zwischen den Schüler:innen nicht auf Ergebnisse. Er zielt darauf ab, Partizipation, Eigenverantwortung und respektvolle, bewusste Kommunikation zu fördern.

# Workshop: Lernen durch Bodypercussion

45 Min.s

#### Zielgruppe: 6-11 Jahre

#### Was man für den Workshop braucht

- Einige kleine Plastikflaschen (z.B. Wasser oder Saft)
- 1 Tasse getrockneten Reis (oder etwas Ähnliches)
- Acrylfarben und Pinsel (optional)
- Einen großen Raum (drinnen oder draußen)
- Möglichkeit zur körperlichen Bewegung
- Musik / Stereoanlage (nicht unbedingt notwendig)
- Fachkraft für Bodypercussion
- Eine Gruppe von mindestens 5 Personen

### Vorbereitende Aktivität: Bauen Sie Ihre eigenen Instrumente, indem Sie Maracas aus recycelten Materialien herstellen.

Maracas (siehe Link: see link: <u>Riciclo creativo – Come costruire le maracas – YouTube</u>) werden oft aus natürlichen Elementen wie getrocknetem Kürbis hergestellt, können aber auch aus Recyclingmaterial gefertigt werden. Die Herstellung Ihrer eigenen Maracas ist eine einfache Bastelarbeit, die zu einem Musikinstrument führt, das in Kombination mit Bodypercussion verwendet werden kann.

**SCHRITT 1** – Entfernen Sie die Papieretiketten von gebrauchten Wasser- oder Saftflaschen aus Plastik und stellen Sie sicher, dass die Flaschen innen sauber und trocken sind. Die Flaschen mit Acrylfarbe bemalen und trocknen lassen. Alternativ können die Maracas auch mit bunten Bändern mit Streifenmuster verziert werden. Die Flaschen können auch in ihrem ursprünglichen Zustand belassen werden.

**SCHRITT 2** – Die Plastikflaschen mit der Öffnung nach oben hinlegen und den Reis in die Flaschen füllen. Jede Flasche bis zu einem Drittel ihres Volumens füllen und verschließen. Die Reismenge hängt von der Flaschengröße ab: Weniger, wenn die Maraca leichter und höher klingen soll.

**SCHRITT 3** – Weitere Dekorationselemente wie bunte Bänder und Girlanden können hinzugefügt werden. Dann können Sie mit der Aktivität beginnen.

#### Verbindungen zum Lehrplan

Musik, Kunst, Design, Technologie, Handwerk, Wissenschaft

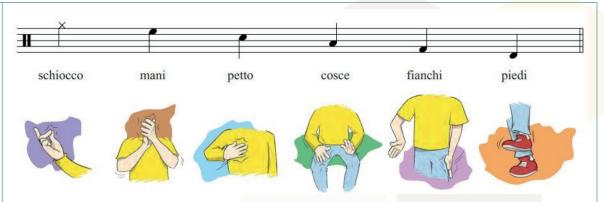
#### Zusätzliche Aktivitäten

(Kann entweder vor oder nach der Aktivität außerhalb der Schule durchgeführt werden.)

Bitten Sie die Schüler:innen, die Aktivität mit ihren Eltern oder Freund:innen außerhalb der Schule durchzuführen.

# Workshop-Plan

Zeit	Beschreibung der Aktivität	Vorschläge und Ressourcen
	Teil 1: Einführung  Der Begriff Bodypercussion bezieht sich auf die Erzeugung von Klängen durch das Schlagen auf den eigenen Körper. So wie Schlaginstrumente Töne erzeugen, wenn sie angeschlagen, gerieben oder geschüttelt werden, kann auch der menschliche Körper zu diesem Zweck eingesetzt werden. Bodypercussion kann im Musikunterricht eingesetzt werden: Die Kinder können musikalische Elemente wie Pulsation, Rhythmus und Wortmetrik direkt am eigenen Körper erfahren. Außerdem werden die motorische Koordination, die Aufmerksamkeit bei der Nachahmung der vorgeschlagenen Gesten und das Wissen über den eigenen Körper gefördert.	Die Zeiten müssen je nach Schulpause und Bedürfnissen der Schüler:innen angepasst werden.
30 Min.	Teil 2: Aktivität im Detail - Hallo Hände Ausgangsposition: frei im Raum stehen. Das Klatschen in die Hände oder auf die Brust, das Schnipsen mit den Fingern, das Stampfen mit den Füßen sind nur einige Beispiele für das klangliche Potential unseres Körpers, um Musik zu erzeugen. Man spricht allgemein von Körpermusik, wenn man diese Körpergeräusche mit dem Einsatz der Stimme verbindet, von ihren phonematischen und unartikulierten Äußerungen, von den rohesten und primitivsten bis zu der Unsinn-Sprache, dem rhythmischen Sprechen, der Sprache, dem Singen, dem Chorgesang. Die Stimme unterstützt die rhythmische Erfahrung, die rhythmische Geste, die instrumentale rhythmische Darstellung, dank der starken psychomotorischen Verbindung zwischen Geste und Wort. Die verbale rhythmische Skandierung kann der instrumentalen Aufführung gegenübergestellt werden, um die Fähigkeit zur körperlichen und geistigen rhythmischen Koordination auf ein viel höheres Niveau zu bringen. Vom Klang auszugehen, vom gegenseitigen Zuhören, von Beziehungen, von der Suche nach den unmittelbarsten und "greifbarsten" Klängen, würde bedeuten, das Modell der musikalischen Kompetenz, die wir fördern wollen, neu auszurichten und von einer grundlegenden Vorstellung von Musik als Praxis auszugehen, die nicht in erster Linie auf dem Begriff "Ton" basiert, sondern auf Erfahrungen, die den Klang, die perzeptiven, motorischen und affektiven Kompetenzen miteinander verbinden. Aus dieser Perspektive sind Klänge nicht in erster Linie als "Objekte" zu betrachten, sondern als "Ereignisse", als	Es ist wichtig, dass die Schüler:innen genug Platz haben, um sich zu bewegen.



**SCHRITT 1** - Experimentieren wir mit allen möglichen Handbewegungen und versuchen wir, einen gemeinsamen Puls zu finden. Für den gemeinsamen Puls schlagen wir den folgenden Reim vor:

[Hallo Hände, wie geht's euch? Hallo Hände, wie geht's euch? Hallo Hände, wie geht's euch? pa pa pa pa pa pa pa klik]

Immer nach dem Pulsschlag machen wir eine gemeinsame Bewegung mit den Händen, die den Reim begleitet: Handfläche nach außen und Handfläche nach innen, abwechselnd mit einer Drehbewegung des Handgelenks.

Nach dem letzten "pa" klatschen wir mit "klik" in die Hände.

Nachdem jede Person dies einzeln erlebt hat, stellen sich die Personen paarweise gegenüber und wiederholen das Kinderlied mit den Handbewegungen im Kontakt mit dem Partner.

**Variation** – Im Raum wird abwechselnd einzeln gespielt, während man auf den Puls geht, und paarweise, während man sich schweigend gegenübersteht. Wir bauen einen Zyklus auf, in dem wir zwischen der ersten Phase (allein) und der Ausführung in Paaren wechseln, Solo – Quartett, dann Solo – zwei große Gruppen und schließlich Solo – auf dem Schuss als große Gruppe, wobei jede Person im Kreis klatscht, während sie den Reim spricht, und dabei in die Hände der zwei Personen klatscht, die neben ihr stehen.

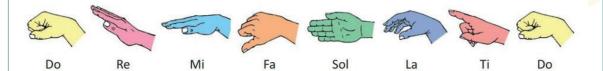
**SCHRITT 2** – Die Melodie des Kinderliedes wird gelehrt und das Ganze überlappend wiederholt.



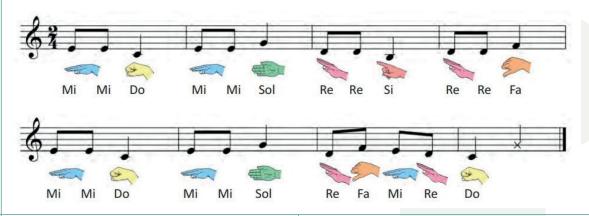
**SCHRITT 3** – Der Rhythmus des Kinderliedes wird durch Bodypercussion vermittelt. Wenn die Gruppe sicher ist, wird die gesungene Melodie darübergelegt. Unten sehen Sie das rhythmische Schema. Hello Hands (Body Percussion)

Es wird vorgeschlagen, die Melodie mit einer chironomischen Kodalyana-Dirigierübung zu singen.

**LA CHIRONOMIA** permette al direttore di far eseguire ai coristi dei brani, vocali o strumentali, attraverso delle posizioni della mano corrispondenti alle diverse altezze.



#### Hello Hands (Scrittura kodalyana)



15 Min.

#### Teil 3: Fragen an die Schüler:innen – abschließende Reflexion

In Gruppen von 3–5 Schüler:innen diskutieren:

- 2. Wie hast du dich während der Aktivität gefühlt?
- **3.** Wie hast du die Gruppe wahrgenommen, als du die Melodie komponiert hast?
- **4.** Was könnte die Gruppe tun, um Rhythmusgefühl und Koordination zu verbessern?
- Wähle ein anderes Gruppenmitglied und erzähle, wie er/sie zum Gelingen der Melodie beigetragen hat.
- **6.** Welche Fähigkeiten habt ihr während der Aktivität entwickelt?

Teilen Sie die Schüler:innen in Gruppen von 3–5 Personen ein.

### Das Zehn-Schüsse-Wunder

#### Steinhaufen 7 - Digitales Erzählen

#### Altersgruppe

Grundschule (9–11 Jahre)

### Ethische Säulen: Schaffung von Brave Spaces, kollektives Schaffen, Veränderungen bewirken

Filmemachen als kreativer Prozess ermöglicht den Lernenden den Zugang zu einer Vielzahl von Fertigkeiten und Praktiken wie Schreiben, IT/Informatik, Schauspiel, Bühnen- und Kostümdesign. Filmemachen in der Schule kann die Kreativität fördern. Junge Menschen können in Rollen schlüpfen, die ihren Interessen entsprechen, und als Teil eines Teams in einer Problemlösungsumgebung zusammenarbeiten. Dies gibt ihnen die Möglichkeit, sich am Erfinden, Denken und Gestalten einer Geschichte für die Leinwand zu beteiligen.

Wenn Schüler:innen ermöglicht wird, Geschichten zu erfinden, vermittelt ihnen das ein Gefühl von Handlungsfreiheit und Eigenverantwortung. Dies kann einen ganzheitlichen Forschungsprozess anregen, unabhängig vom Thema, bei dem die Schüler:innen das Material für ihre Geschichte auf natürliche, kontextbezogene Weise lernen. Der Prozess des Geschichtenschreibens kann die Kreativität der Schüler:innen fördern, wenn sie beginnen, ihre eigenen Geschichten zu erforschen und zu erzählen.

#### Geschaffenes Wissen

#### Welches Wissen wird geschaffen?

Die Schüler:innen erwerben Wissen in einer Vielzahl von Bereichen, da die Art des Filmemachens eine Vielzahl von Rollen zulässt. Kameraführung und Schnitt erfordern ein hohes Maß an technischem Wissen und IT-Kenntnissen, aber das Filmemachen bietet auch die Möglichkeit zu schauspielern, als Inspizient:in und Regisseur zu arbeiten oder Musik zu spielen und zu komponieren, indem man den Ton und die Musik für den Film erstellt.

Die Kinder lernen, mit ihren unterschiedlichen Fähigkeiten zusammenzuarbeiten, auf neue Weise und in neuen Kontexten zu kommunizieren und kreativ im Team zu arbeiten, um jede Szene zu realisieren. Während der Dreharbeiten hat jede Person eine bestimmte Rolle und alle müssen miteinander verhandeln und zusammenarbeiten, um ihren Film voranzubringen. Filmworkshops für Jugendliche fördern die Entwicklung von Kreativität, Fantasie und Selbstvertrauen sowie soziale und kognitive Fähigkeiten. Wenn Kinder in zwei Stunden einen Kurzfilm drehen, können sie stärker an ihre Fähigkeit glauben, Ziele zu erreichen! Die Jugendlichen lernen auch eine Reihe praktischer Fertigkeiten, wie den Umgang mit der Kamera, Licht, Tonaufnahme und Nachbearbeitung des Films. Dieser Filmworkshop setzt voraus, dass Sie bereits mit der Gruppe gearbeitet haben und dass die Kinder es gewohnt sind, miteinander zu arbeiten.

#### Wie wird Wissen geschaffen?

#### Durch praktische Erfahrung, Kreativität und Gruppenarbeit.

Die Erstellung digitaler Geschichten kann auch fortgeschrittene Kommunikationsfähigkeiten entwickeln, so dass die Schüler:innen lernen, ihre Ideen besser zu organisieren, die richtigen Fragen zu stellen, ihre Meinungen und ihre Individualität offener auszudrücken und Geschichten zu konstruieren, die sich mit ihren Zuschauenden / Klassenkameraden verbinden.

Wenn digitale Geschichten online auf Plattformen wie YouTube, Vimeo oder einer von den Lehrkräften ausgewählten Plattform veröffentlicht werden, können die Schüler:innen ihre Arbeit mit Gleichaltrigen teilen und wertvolle Erfahrungen mit der Kritik an ihrer eigenen Arbeit oder der anderer Schüler:innen sammeln. Diese Aktivitäten sind auch wichtig für die Entwicklung der emotionalen Intelligenz und des sozialen Lernens.

Mit der zunehmenden Verbreitung und Zugänglichkeit von Technologie und den unzähligen digitalen Werkzeugen, die Pädagog:innen zur Verfügung stehen, ist es nun möglich, die Magie des digitalen Geschichtenerzählens auch mit einem Smartphone, iPad oder Laptop zu erzeugen, denn die Grundlagen des Geschichtenerzählens bleiben dieselben.

Es gibt fünf Hauptschritte im Prozess des Filmemachens:

Schreiben/Recherche, Vorproduktion, Produktion, Postproduktion und Vertrieb.



#### Schreiben/Recherche

#### 1: Sichtweise

Worum geht es in der Geschichte und was ist die Perspektive des Autors/der Autorin?

#### 2: Eine dramatische Frage

Eine Schlüsselfrage, die die Aufmerksamkeit des Publikums fesselt und am Ende der Geschichte beantwortet wird.

#### 3: Emotionaler Inhalt

Ernste Themen, die auf eine persönliche und kraftvolle Weise lebendig werden und das Publikum mit der Geschichte verbinden

#### 4: Die Gabe deiner Stimme

Eine Möglichkeit, die Geschichte zu personalisieren, um dem Publikum zu helfen, den Kontext zu verstehen

#### 5: Die Kraft des Soundtracks

Musik oder andere Klänge, die die Geschichte unterstützen und verschönern

#### 6: Sparsamkeit

Verwenden Sie gerade genug Inhalt, um die Geschichte zu erzählen, ohne die Zuschauenden zu überfordern

#### 7: Pacing

Der Rhythmus der Geschichte und wie langsam oder schnell sich entwickelt

Die Ideen können von einfachen visuellen Erklärungen für die einfachsten Geschichten bis hin zu einem richtig formatierten Drehbuch reichen, wenn dies notwendig erscheint.

#### Vorproduktion

Die Vorproduktion ist die Planungsphase, in der die Schüler:innen ein Drehbuch nehmen und mit Hilfsmitteln wie Storyboards entwerfen, wie es aussehen wird. Die Schüler:innen bekommen Rollen zugewiesen und organisieren die Liste der Aufgaben und Fristen.

#### **Produktion**

Die Schüler:innen fangen an, mit Licht und Kamera zu filmen und Bilder sowie Ton zu sammeln. Diese Phase hilft bei der Entwicklung digitaler Kompetenzen, d.h. Wissen, Fähigkeiten und Verhaltensweisen, um digitale Geräte wie Smartphones, Tablets, Laptops und Desktop-PCs effektiv für Kommunikation, Ausdruck, Zusammenarbeit und Interessenvertretung zu nutzen. Außerdem lernen die Schüler:innen, wie alle Planungselemente zusammenkommen, z.B. das Drehbuch und die Storyboards. Ziel ist es, dass das Team gemeinsam an einer einheitlichen Vision arbeitet.

#### **Nachbearbeitung**

In der Schnittphase werden alle gefilmten Szenen mit Hilfe von Schnittwerkzeugen so zusammengefügt, dass der Film einen Sinn ergibt. Hier werden auch der Ton und andere Elemente wie Animationen und Spezialeffekte hinzugefügt. In dieser Phase versetzen sich die Filmemacher:innen in die Lage des Publikums und stellen sicher, dass die Vision oder die Ziele erreicht werden.

#### **Vertrieb**

Hier lernen die Schüler:innen etwas über Werbemaßnahmen wie Öffentlichkeitsarbeit, Werbung und Vertrieb. Soziale Websites, auf denen Filme veröffentlicht werden, wie YouTube und Vimeo, sind leicht zugänglich und können dabei helfen, mehr Zuschauer:innen zu gewinnen. Die eigene Arbeit zu präsentieren, die eigene Idee zu verkaufen und für sich selbst zu werben sind wichtige Fähigkeiten in der Unterhaltungskultur, die hier vermittelt werden.

Wenn Schüler:innen ermöglicht wird, Geschichten zu erfinden, vermittelt ihnen das ein Gefühl von Handlungsfreiheit und Eigenverantwortung. Dies kann einen ganzheitlichen Forschungsprozess anregen, unabhängig vom Thema, bei dem die Schüler:innen das Material für ihre Geschichte auf natürliche, kontextbezogene Weise lernen. Der Prozess des Geschichtenschreibens kann die Kreativität der Schüler:innen fördern, wenn sie beginnen, ihre eigenen Geschichten zu erforschen und zu erzählen.

Wenn digitale Geschichten online auf Plattformen wie YouTube, Vimeo oder einer von den Lehrkräften ausgewählten Plattform veröffentlicht werden, können die Schüler:innen ihre Arbeit mit Gleichaltrigen teilen und wertvolle Erfahrungen mit der Kritik an ihrer eigenen Arbeit oder der anderer Schüler:innen sammeln. Diese Aktivitäten sind auch wichtig für die Entwicklung der emotionalen Intelligenz und des sozialen Lernens.

Hinweis für Lehrkräfte: Die Verbreitung oder Weitergabe von Videomaterial von Kindern muss in Übereinstimmung mit den Sicherheitsrichtlinien der Schule geprüft werden, um die Anonymität der Kinder zu wahren.

# Workshop: Das Zehn-Schüsse-Wunder

**120 Min.s** 

#### Zielgruppe: 9-11

#### Wissensbereiche:

Zusammenarbeiten. Geschichtenerzählen. Film. Rollenspiele. Kritisches Denken.

#### Was man für den Workshop braucht

**Videokamera, iPad oder Smartphone –** Achten Sie darauf, dass das Gerät über ein Mikrofon für Tonaufnahmen verfügt und an einen Projektor oder einen großen Monitor angeschlossen werden kann. Aus Gründen des Jugendschutzes kann es erforderlich sein, die schuleigenen Videogeräte und nicht die eigenen Handys zu verwenden.

**Schnittsoftware** – Diese kann auf einem Computer, einem iPad oder einem Smartphone installiert werden. Es muss sich lediglich um ein Basispaket handeln, mit dem Videoclips geschnitten und mit Soundtrack und Titeln versehen werden können. (Siehe Abschnitt Links)

**Filmklappe** – Jugendliche lieben die Filmklappe, mit der sie sich wie ein echtes Filmteam fühlen können. Sie können sie online kaufen und sie machen wirklich einen Unterschied.

**Projektor / großer Monitor –** Stellen Sie sicher, dass Sie die richtige Verkabelung haben, um Ihre Videokamera oder Ihr Smartphone an den Projektor/Großbildschirm anzuschließen, damit die Gruppe ihren Film am Ende des Workshops anschauen kann.

**Mikrofon und Galgenstange** – Nicht unbedingt erforderlich, aber Sie können die Tonqualität bei der Aufnahme von Stimmen bei der Aufnahme von Stimmen besser kontrollieren. Achten Sie darauf, dass es an Ihre Kamera oder Ihr Handy angeschlossen werden kann.

**Licht -** Die Beleuchtung kann die Szenen erst richtig zur Geltung bringen. Wenn nicht, keine Panik.

#### Verbindungen zum Lehrplan

Theater, kreative Bildung, soziale Kompetenz, Mathematik, Fantasie, Kreativität, Kunst und Musik.

# 2-stündiger Workshop-Plan

Zeit	Beschreibung der Aktivität	Vorschläge und Ressourcen
10 Min.	Der Zehn-Schüsse-Wunder-Workshop  Dieser Workshop ist so konzipiert, dass in sehr kurzer Zeit ein fertiger Film entsteht. Er soll eine sehr aktive Einführung in die Welt des gemeinsamen Filmemachens bieten. Es ist ein energiegeladener Vorgeschmack, der Sie hoffentlich dazu anregen wird, die verschiedenen Elemente des Filmemachens in der Gruppe zu vertiefen, um ein fertiges Werk zu schaffen.	<ul> <li>Top-Tipps für das Drehen eines Films mit jungen Menschen</li> <li>1. Spaß haben!</li> <li>2. Beginnen Sie mit den Grundlagen und bauen darauf auf.</li> <li>3. Halten Sie es sauber.</li> <li>4. Halten Sie es einfach!</li> </ul>
10 Min.	EINFÜHRUNG:  Wärmen Sie die Gruppe auf und erklären Sie das Ziel des Workshops. Bitten Sie die Gruppe, einen Kreis zu bilden und Ihre Bewegungen nachzuahmen. Bitten Sie sie, 4-mal die rechte Hand, 4-mal die linke Hand, 4-mal das rechte Bein, 4-mal das linke Bein zu schütteln und dabei laut zu zählen. Wiederholen Sie das Ganze mit 3, 2 und 1. Am Ende werden alle wie Clowns zittern und Sie haben sie aufgeweckt!  Bevor Sie beginnen, führen Sie eine kurze Diskussion darüber, wie die Teilnehmenden und die Lehrkraft sich gegenseitig und die Ausrüstung respektieren können, und erklären Sie der Gruppe, was Sie mit dem Workshop erreichen wollen: In zwei Stunden einen Film entwickeln und drehen.	
10 Min.	<ul> <li>SCHRITT 1 - GESCHICHTE</li> <li>Teilen Sie die Teilnehmenden in Gruppen zu dritt oder zu viert ein. Geben Sie jeder Gruppe die folgenden Aufgaben, um die Geschichte für ihren Film auszuwählen:</li> <li>Wählt ein Märchen aus.</li> <li>Versetzt es in die Gegenwart, in den Raum, in dem ihr euch befindet.</li> <li>Teilt die Geschichte in zehn Szenen auf und schreibt sie in Stichpunkten auf oder zeichnet sie als Storyboard.</li> <li>Stellt die Idee der größeren Gruppe vor.</li> <li>Stimmt darüber ab, welche Geschichte ihr verfilmen wollt.</li> </ul>	

Wenn die Gruppe Schwierigkeiten hat, ihre Geschichte zu planen, können Sie die Drei-Akt-Struktur einführen:

Akt 1 – Der Anfang (Aufbau): Die Geschichte wird in Szene 1 zu Beginn des Films erzählt.

Akt 2 – Die Mitte (Konfrontation): Die mittleren Szenen verfolgen die Reise der Charaktere durch die Geschichte.

Akt 3 – Das Ende (Auflösung): Die Schlussszenen schließen die Geschichte ab und geben den Twist oder die Pointe am Ende des Films.

#### 5 Min.

#### SCHRITT 2 - CAST & CREW

In diesem Workshop sind Sie der:die ausführende Produzent:in und bestimmen das Budget und die Studiozeit für den Film! Helfen Sie der Gruppe, die Rollen für die Besetzung und die Crew aus der folgenden Liste auszuwählen, so dass jede Person eine Rolle hat, für die sie sich interessiert:

- Regisseur:in (leitet die Leistung der Schauspieler:innen)
- Regieassistent:in (Crew Manager:in verwaltet den Betrieb des Filmsets)
- Kameraperson (stellt die Aufnahmen für jede Szene zusammen)
- Kamera-Assistent:in (assistiert der Kamera-Person)
- Ton (bedient das Mikrofon und den Galgen, falls vorhanden)
- Ton (hört sich den Ton über Kopfhörer an, um sicher zu gehen, dass er gut ist)
- Klatschpappen (markieren den Beginn jeder Aufnahme "Szene 1, Take 1" usw.)
- Schauspieler:innen (Sie k\u00f6nnen so viele haben, wie Sie wollen, doch f\u00fcr die erste Produktion sollten Sie es einfach halten).

Wenn Sie eine kleine Gruppe haben, die hauptsächlich aus Schauspieler:innen besteht, sind die wichtigsten Rollen des Teams Regisseur:in, Kamera und Ton. Kamera und Ton können, wenn nötig, von einer Person übernommen werden. Sie können die Rolle der Regieassistenz übernehmen (um die Crew zu leiten), wenn Sie die Dinge am Laufen halten müssen.

Ständig überarbeiten - Keine Angst haben, schlechte Ideen zu verwerfen, und ständig versuchen, etwas Originelles zu finden.

75 Min.	SCHRITT 3 - DER DREH	
	Erklären Sie die Regeln des 10-Schüsse- Wunders.	
	Die Geschichte MUSS der Reihe nach gefilmt werden (beginnen Sie am Anfang und arbeiten Sie sich bis zum Ende der Geschichte vor).	
	2. Jede Szene MUSS IN EINEM SCHUSS gefilmt werden (versuchen Sie, die Szenen kurz und prägnant zu halten).	
	3. Von jeder Szene ist NUR EINE AUFNAHME erlaubt.	
	Sprechen Sie mit der Gruppe, um sicherzustellen, dass sie die Regeln versteht, dass sie weiß, was jede Person tut, dass sie mit der Ausrüstung umgehen kann und dass sie einen Zeitplan für den Dreh hat. Wenn jede Szene nur einmal gedreht werden kann, was ist der beste Weg, um sicherzustellen, dass es beim ersten Mal klappt? Besprechen Sie mit den Kindern, wie sie jede Szene am besten proben können, bevor die Kamera läuft. Wenn sie bereit sind zu drehen, ist es Ihre Aufgabe als Lehrkraft, sie zu ermutigen, anzuleiten und zu unterstützen und dafür zu sorgen, dass sie sich sicher und unterstützt fühlen und Spaß haben.	
15 Min.	SCHRITT 4 - DAS SCREENING	
	Wenn die Gruppe alle zehn Szenen gedreht hat, müssen Sie Ihre Kamera oder Ihr Handy an einen Projektor oder eine große Leinwand anschließen, um das Meisterwerk zum ersten Mal zu zeigen. Da die Gruppe nacheinander gedreht und von jeder Szene nur eine Aufnahme gemacht hat, kann sie sich nun einen Rohschnitt ihres Films von Anfang bis Ende ansehen (bei jeder Szene auf Play klicken!).	
	Das ist eine tolle Anerkennung für die Kinder,	
= N4:	die mit Ihnen an dem Projekt gearbeitet haben.	
5 Min.	ABSCHLUSS / ZUSAMMENFASSEN  Sprechen Sig mit der Gruppe derüber wie sig	
	Sprechen Sie mit der Gruppe darüber, wie sie den Prozess empfunden hat.	
	• Was waren die besten Momente des Filmemachens?	
	Was würde sie anders machen?	
	Würde sie wieder einen Film machen wollen? Wenn ja, würde sie gerne etwas über einen längeren Zeitraum machen und sich mehr anstrengen, um etwas Aufwändigeres zu machen?	
	Reflexion im Unterricht	

# Glossar der Schlüsselbegriffe:

#### **Theatermethoden**

Aktives Geschichtenerzählen: (Siehe Physisches Theater)

Aktivierung der Sinne: Lernen durch Spielen, Erzählen und Bewegung. Die Schüler:innen betrachten Konzepte aus verschiedenen Blickwinkeln durch Aufführung, Entscheidungsfindung und Gestaltung. Das gemeinsame Erfinden und Gestalten von fiktiven Beschützerfiguren hilft den Schüler:innen, sich im Klassenzimmer sicher zu fühlen und stärkt sie durch kollektive Vorstellungskraft und Arbeit mit allen Sinnen.

**Beteiligung am Lernen:** Die Integration von Bodypercussion in den Lehrplan trägt dazu bei, dass sich alle Schüler:innen einer Klasse stärker einbringen und beteiligen. Ganz allgemein regen künstlerische Erfahrungen das kritische Denken an, lehren die Schüler:innen aufmerksamer zu sein, regen ihre Fantasie an und bringen ihr kreatives Potenzial zum Vorschein.

**Bildgestaltung:** Die Lehrkraft nimmt ein großes Blatt Papier und legt es auf den Boden. Die Schüler:innen stellen sich um das Papier herum auf und alle malen ein Bild oder mehrere Bilder, die z.B. eine bestimmte Person darstellen, mit der die Schüler:innen gearbeitet haben.

**Brave Space**: Die Schaffung eines <u>Brave Space</u> in Lernkontexten ist ein Begriff, der aus der <u>Erziehung zur sozialen Gerechtigkeit</u> kommt, in der es darum geht, einen inklusiven Klassenverbund zu schaffen, in dem die Unterschiedlichkeiten und Machtungleichheiten berücksichtigt werden, die aus den sozialen Kontexten in unsere Klassenzimmer wandern.

Drama in Education (DIE): Drama in der Bildung: Drama in Education (DIE) ist eine Form des Lernens. Durch die aktive Identifikation der Schüler:innen mit imaginierten Rollen und Situationen im Drama können sie lernen, Themen, Ereignisse und Beziehungen zu erkunden. Lernen durch Theater vereint einige Konzepte, die Theater als Unterrichtsmethode nutzen, wie z.B. das Spielen von Fantasiewelten, die Übernahme von Rollen und die Arbeit in Gruppen. Diese Konzepte werden im Unterricht verschiedener Fächer in unterschiedlichen Bildungseinrichtungen eingesetzt. Die Schüler:innen schreiben eine Szene oder ein Rollenspiel, das auf ihrem Projekt basiert und aus dem eine Geschichte entsteht, die erzählt werden soll.

**Drama (Schauspiel) und Story Making (Geschichten Erfinden):** Hauptfokus der Arbeit hier liegt in der Erfahrung des gemeinsamen Verfassens einer Geschichte. Die jungen Menschen bekommen die Möglichkeit, Geschichten in zahlreichen Formen zu schaffen und auszuforschen, diese können in freiem Schreiben. Kunst. Tanz oder Musik münden.

**Drama Worldbuilding:** Pädagogik, in der es um die Schaffung fiktionaler Welten geht. Darin werden Kinder herausgefordert, aus sich heraus eine demokratische Zukunft zu verhandeln und herauszubilden. Es werden eine Reihe kreativer Methoden eingesetzt, so wie Schauspiel und Story, Performance, freies Schreiben und bildende Kunst. Zentral dabei ist die spielerische Erforschung eines Problems aus der realen Welt oder eine Recherche innerhalb eines fiktionalen Kontextes, in dem die jungen Menschen soziale Lösungen als Akreur:innen des Wandels praktizieren. Es basiert auf empirischen Forschungsergebnissen und wird durch acht Ansätze der Kreativität für das Wohlbefinden und übertragbare Kompetenzen des 21. Jahrhunderts untermauert (Stephenson,2022). Sprachgewandtheit und Kommunikation, kritisches Denkvermögen, emotionale Bildung

und Mitspracherecht stehen dabei im Vordergrund. Junge Menschen können sowohl innerhalb des fiktionalen Story-Kontextes unter Einsatz von Schauspieltechniken zur Erforschung von Charaktermotiven und Hintergrundgeschichten arbeiten, als auch außerhalb der Fiktion, wo sie überlegen, diskutieren, sich Ereignisse neu ausdenken oder Aspekte der Geschichte neu unter die Lupe nehmen. Das Arbeiten in Gruppen oder als ganze Klasse bringt die jungen Menschen dazu, die Ereignisse der Story neu zu erfinden, sie untereinander auszutauschen und die gegenseitige Arbeit zu interpretieren. Sie erfahren verschiedenste Perspektiven der Geschichte als Publikum, Performer:innen und Schreiber:innen, während sie imaginäre Welten miterfinden. Die Pädagogik hat zum Ziel, über die soziale Problemlösung und aktives Mitgefühl die Lernenden zu imaginären Wandlern zu machen.

Engagement: Der Akt der Teilnahme / Teilhabe am Lernen

**Erzählung:** Die Lehrkraft ist die Erzählfigur und erzählt die Geschichte. Die Lehrkraft kann zu verschiedenen Zwecken als Erzählfigur für Teile des Dramas fungieren. Dies kann eine Einführung sein, um den Schauplatz festzulegen, z.B. "Vor vielen Jahren, bevor es Autos, Maschinen und Telefone gab, lebte auf einer kleinen Insel weit weg von allem …". Die Lehrkraft kann während des Theaterspiels erzählen, um die Ideen, die die Schüler:innen in ihren Rollen entwickelt haben, zu sammeln und zurückzumelden, z.B. "Und so stritten sich die Dorfleute untereinander, was sie mit dem Fremden tun sollten. Einige dachten …"

Forumtheater: Eine Gruppe entwickelt eine kurze Szene (oder mehrere Szenen), die ein für sie wichtiges gesellschaftliches Thema authentisch darstellt und ihre Erfahrungen aus dem wirklichen Leben widerspiegelt, z.B. Geschlechterstereotypen, Mobbing, Trennung von Familien etc. Das Publikum kann sich dann in einer vorgegebenen Weise aktiv beteiligen, wenn die Szene wiederholt abgespielt wird. Das interaktive Publikum wird als "Zuschauer" bezeichnet und interagiert mit den Schauspieler:innen auf Einladung eines Vermittlers, der als "Joker" bezeichnet wird.

Die Szene wird einmal vor einem Publikum gespielt, das sie dann ein zweites Mal (oder mehrere Male) sieht und auf Einladung und mit Unterstützung des "Jokers" den Darstellenden Tipps geben kann, wie die Szene anders gespielt werden könnte. Ziel ist es, die Szene so zu gestalten, dass sie zu einem besseren Ergebnis führt, z.B. "Anstatt wütend wegzulaufen, wenn sie dich anschreit, bleibst du das nächste Mal einfach stehen und reagierst mindestens eine Minute lang nicht und sprichst dann ganz ruhig". Das Publikum (die Zuschauer:innen) kann die Figuren einzeln auffordern, anders zu sprechen, zu reagieren oder zu handeln und die Auswirkungen zu entdecken. Die Spieler:innen improvisieren dann, wenn sie die Szene nachspielen, innerhalb der Vorgaben der neuen Anweisungen.

**Gedankentagebuch:** Dies ist ein Raum für freies Schreiben, Zeichnen und Nachdenken. Die Kinder werden ermutigt, Tagebücher zu führen, um ihre Ideen zu sammeln oder auf die Geschichte zu reagieren. Die Tagebücher werden nicht als formale Hefte betrachtet, die von Lehrkräften bewertet werden, sondern als private, mutige Räume, die sie jederzeit während der Unterrichtseinheit nutzen und mit anderen teilen können. Untersuchungen von Arted-Kollegen haben gezeigt, dass Gedankentagebücher als mutige Räume für Lernende dienen können (Stephenson, 2023). Auch Lehrkräfte werden ermutigt, ein Gedankentagebuch zu führen.

**Geschichtenerzählen und performative Ansätze:** Die Lehrkraft kann für verschiedene Zwecke als Erzählfigur für Teile des Dramas fungieren. Durch den Einsatz von performativen Ansätzen werden die Schüler:innen zu aktiven Teilnehmern an ihrem eigenen Lernen.

**Gleichberechtigung:** Es soll sichergestellt werden, dass alle Menschen die gleichen Chancen haben, das Beste aus ihrem Leben und ihren Talenten zu machen.

Improvisation: Hier geht es darum, spontan in einer Rolle zu sprechen und zu spielen, ohne geprobt zu haben. Dazu müssen die Schüler:innen wissen, wer Sie vorgeben zu sein und wo und was der dramatische Moment oder die Situation ist. Dann können sie sich ernsthaft auf die Szene einlassen, als wäre sie echt und sie weiter "in der Rolle" erfinden, während sie weiterspielen.

**Inklusive Pädagogik:** Lehr- und Lernstrategien, die es allen Lernenden ermöglichen, gleichberechtigt am Unterricht teilzunehmen.

Jeux Dramatiques: Jeux Dramatiques ist eine theatralische Methode, bei der während des Spiels auf Sprache verzichtet wird. Der Verzicht auf Sprache schafft für die Kinder eine neue Welt von Ordnungen und Perspektiven. Sie beginnen, die Freiheit des nonverbalen Ausdrucks und Erlebens zu nutzen und werden dadurch geschickter und ausdrucksstärker.

#### Kartografie: (Siehe Mapping)

**Klangtheater:** Klangtheater ermöglicht es den Schüler:innen, die Welt der Klänge zu erforschen. Sie erforschen Kategorien, um Klänge aus verschiedenen Quellen auszuwählen und zu kontrollieren. Sie erforschen, wählen und kombinieren Klänge aus Quellen wie Stimmen, Körpern und Instrumenten und entwickeln musikalische Ideen, Klangbilder und einfache Musikstücke.

Lehrkraft als Erzählfigur: Die Lehrkraft kann zu verschiedenen Zwecken als Erzähler für Teile des Stückes fungieren. Dies kann eine Einführung sein, um die Szenen zu definieren, z.B.: "Vor vielen Jahren, bevor es Autos, Maschinen und Telefone gab, lebte auf einer kleinen Insel, weit weg von allem...". Die Lehrkraft kann während des Theaterspiels erzählen, um die Ideen zu sammeln, die die Kinder in ihren Rollen entwickelt haben, z.B. "Und so stritten sich die Dorfbewohner darüber, was sie mit dem Fremden tun sollten. Einige dachten .... (Einfügen der Ideen, die von den Kindern im Drama entwickelt wurden) und andere dachten (Einfügen der Ideen, die von den Kindern im Drama entwickelt wurden) und schließlich beschlossen sie ....". Die Erzählung kann verwendet werden, um das Drama voranzutreiben: "Und die Dinge hätten so weitergehen können, aber eines Tages geschah etwas, das alles veränderte...". Die Erzählung kann auch zur Reflexion und zum Abschluss eines Dramas verwendet werden: "Und noch viele Jahre später erinnerten sich die Dorfleute deutlich an den Tag, an dem sie den Fremden für immer verbannt hatten, und sie fragten sich, was aus ihm geworden war.... aber man sprach nie wieder von ihm". Jedes Drama ist eine Geschichte. Wenn man also eine Geschichte benutzt, um ein Drama zu kreieren, und das Drama, um eine Geschichte zu kreieren, ist das ein nahtloser wechselseitiger Prozess.

Die Lehrkraft als Geschichtenerzähler:in (Worldbuilding): Alle Lehrkräfte sind Geschichtenerzähler:innen. Im Drama Worldbuilding kann die Lehrkraft mit dieser Strategie geschickt die Machtposition wechseln, die Richtung des Lernens vorgeben, die Geschichten der Kinder und Jugendlichen und den dramatischen Kontext erzählen und einflechten. Sie gibt dem Lernen eine spielerische Richtung und kann genutzt werden, um einen Raum für Mut zu schaffen. Sie ist mit der Rolle der Lehrkraft verbunden und kann genutzt werden, um Perspektiven zu erweitern und herauszufordern.

**Lernen durch Bodypercussion:** Der Körper ist das wichtigste rhythmische "Instrument", da er mit starken menschlichen Erfahrungen verbunden ist. Er ist ein rhythmisches Instrument, das sich von den ersten Gesten und Lauten bis zur Praxis der Bodypercussion entwickeln kann, d.h. allen Formen und Techniken der Bodypercussion, die Schläge in Sequenzen organisieren, um rhythmische Muster und klanglich-gestische Choreographien zu schaffen.

Mapping: (Kartografie): Die Kinder erstellen eine Karte des Ortes ihrer Geschichte/Situation. Dies kann auf Papierbögen in der Gruppe geschehen oder indem sie den Raum mit Klebezetteln markieren und so das Klassenzimmer in die neue Umgebung verwandeln. Es braucht Zeit, um sich auszutauschen und die Ideen der Gruppe zu erkunden.

Musik: Körpermusik ist ein sehr nützliches Instrument, um das Rhythmusgefühl, das Körperbewusstsein und die Körperkoordination zu schulen und zu festigen und damit auch das Selbstwertgefühl und die Aufmerksamkeits- und Konzentrationsfähigkeit zu fördern. Neben der instrumentalen Funktion gibt es auch eine motorische Ausdrucksfunktion: was der Körper sagt.

Mutiger Raum (Brave Space): Mutige Räume in Lernkontexten zu schaffen ist ein Begriff aus der Pädagogik der sozialen Gerechtigkeit. Der Begriff befasst sich mit der Frage, wie inklusive Klassenzimmer gestaltet werden können, in denen wir die Unterschiede und Machtungleichgewichte berücksichtigen können, die aus dem sozialen Kontext in unsere Klassenzimmer eindringen.

**Natürliche Ökosysteme:** Gemeinschaften von lebenden und nicht lebenden Wesen, die frei in der Natur vorkommen.

Physisches Theater – Aktives Geschichtenerzählen: Hier wird der Körper (oder die Körper mehrerer Personen) eingesetzt, um nicht nur die Figuren eines Theaterstücks, sondern auch Gegenstände, Kulissen usw. aktiv darzustellen und wiederzugeben. Wenn z.B. eine Figur unter einer Straßenlaterne steht, können zwei Personen mit ihren Körpern die Straßenlaterne darstellen. Sie könnten die Gruppen auffordern, Szenen darzustellen und ihnen sagen, dass sie die Personen in der Gruppe nicht nur als Figuren, sondern auch als Kulissen oder Objekte verwenden können.

Manchmal kann "aktives Geschichtenerzählen" mit physischem Theater kombiniert werden. Die Lehrkraft könnte eine Geschichte erzählen, und während sie erzählt, verwandeln sich die Kinder körperlich in alles, was sie in der Geschichte hören, und verwandeln sich immer wieder in etwas/jemanden anderes, wenn neue Personen, Gegenstände oder Orte erwähnt werden.

Rolle an der Wand: Es wird ein Umriss einer Figur gezeichnet (entweder der ganze Körper oder nur Kopf und Schultern) und Informationen über die Figur in und um den Umriss geschrieben. Dies kann am besten mit selbstklebenden Etiketten geschehen (die es ermöglichen, die Informationen über die Figur zu verschieben oder zu ändern). Die Informationen können kategorisiert werden, z.B. was wissen wir über die Person, was glauben wir zu wissen, was wollen wir wissen? Oder z.B. was die Person sagt, tut und fühlt. Die Informationen können auch auf Körperteile bezogen werden, z.B. "Er geht jeden Abend spazieren" könnte in der Nähe seiner Füße stehen. "Er hat Angst" könnte in der Nähe seines Herzens platziert werden usw. Normalerweise wird die "Rolle an der Wand" gemeinsam gemacht und an verschiedenen Stellen des Dramas erwähnt und eventuell ergänzt. Alternativ können die Kinder die "Rolle an der Wand" Hefte auch einzeln aufbewahren, um Informationen und ihre Gedanken zu den Figuren festzuhalten.

**Rollenspiel-Aktivitäten:** Die Schüler:innen schlüpfen in die Rolle einer anderen Person und handeln so, wie sie denken, dass diese Person in einer solchen Situation handeln würde. Die Schüler:innen verfassen eine Szene oder ein Rollenspielszenario, das auf ihrem Projekt basiert und aus dem eine Geschichte entsteht, die erzählt werden soll.

Sound Theater: siehe Klangtheater

**Standbilder:** Hier wird die Handlung angehalten und ein Moment in einer Szene vollkommen still gehalten, d.h. "so still wie ein Foto".

So entsteht ein Standbild, das von den Teilnehmenden oder den Zuschauenden reflektiert und kommentiert werden kann. Es kann sein, dass die Lehrkraft "Standbild" ruft, um die Szene anzuhalten, oder dass sich die Teilnehmenden auf einen Moment einigen, in dem alle die Handlung einfrieren. Das "Standbild" kann später (oder zu Beginn der nächsten Unterrichtsstunde) als Standbild wiederhergestellt werden, um zum gleichen Moment im Drama zurückzukehren. Das Standbild wird oft in Verbindung mit anderen Strategien und Konventionen des Theaterspiels verwendet, z.B: Was denken die Figuren in diesem Moment (Verbindung mit Gedankenverfolgung), was könnten uns die Figuren in diesem Moment erzählen, wenn wir sie fragen.

Theaterspielen und Geschichtenerzählen: Die Erfahrung, gemeinsam eine Geschichte zu schreiben, steht im Mittelpunkt der Arbeit. Die Kinder haben die Möglichkeit, Geschichten auf vielfältige Weise zu erfinden und zu erforschen, die in freies Schreiben, Kunst, Tanz und Musik einfließen können.

Schreiben in der Rolle: Die Kinder schreiben in ihrer Rolle (einzeln oder gemeinsam) zu einem Zweck, der mit dem Drama verbunden und von ihm beeinflusst ist. Im Idealfall hat das Geschriebene eine Bedeutung für das Drama und beeinflusst es weiter, z.B. hat ein Fremder im Drama einen Brief in seinem Zimmer versteckt. Die Kinder entwerfen und schreiben (vielleicht gemeinsam) den ganzen Brief oder einen Teil davon. Das Drama kann dann fortgesetzt werden, wenn der Inhalt des Briefes bekannt ist, der den nächsten Teil des Dramas beeinflussen kann.

# Referenzen und Ressourcen:

#### Einführung

Ali, D., 2017. Safe spaces and brave spaces. *NASPA Research and Policy Institute*, 2, pp.1-13

Dobson, T., und Stephenson, L. (2022) A trans-European perspective on how artists can support teachers, parents and carers to engage with young people in the creative arts, 36(6), pp.1136-1350. Children & Society. <a href="https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/chso.12580">https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/chso.12580</a>

Stephenson, L., Thorkelsdóttir, R., Dunbar K.L., Karameris, K., Jónsdóttir, J., 2023. Creative Pedagogy as a Practice of Resistance: Charting Artist Educators' practices within trans-European Education Policy. JasED

Stephenson, L., 2023. Collective creativity and wellbeing dispositions: children's perceptions of learning through drama. Thinking Skills and Creativity, p.101188. <a href="https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101188">https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101188</a>

## Die Geschichte "Wie Gumpa und Haki zu Onkel Stein reisten" (Klangtheater)

Rannveig Björk <u>Porkelsdóttir</u>, Hljóðleikhúsið (2016)

Rannveig Björk Thorkelsdóttir (2022) 'In drama you can be anything...': student perspectives on drama teaching and school performance in Icelandic compulsory education, Research in Drama Education: The Journal of Applied Theatre and Performance, DOI: 10.1080/13569783.2022.2116976

Thorkelsdóttir, R. B., & Jónsdóttir, J. G. (2022). Performative inquiry: To enhance language learning. Í L. Krogh, A. Scholkmann, & T. Chemi (Útg.), Performance and Performativity (8 ed., Bindi IV, bls. 43-63). (The Pedagogy of the Moment: Building Artistic Time-Spaces for Critical-Creative Learning in Higher Education; Bindi IV, Nr. 8). Aalborg University Press.

#### Creative Mapping (Rollenspiel-Aktivitäten, Geschichtenerzählen und performative Ansätze)

#### (Link zu weiteren Mapping-Projekten)

https://www.dieremise.org/kiez-mapping-remise/Social justice education

Brave space

Brave space:

Safe Spaces, Brave Spaces: Diversity and Free Expression in Education, Book by John Palfrey

From Safe Spaces to Brave Spaces: A New Way to Frame, Brian Addo und Kristie Clemens 2013

mitkollektiv toolkit:

https://mitkollektiv.de/en/reimagine-now/#toolkit

miitkollektiv german speaking reasourse list:

https://docs.google.com/document/d/1ar-mPVOhwsBOt\_

R4xmPpvQGpfyPxVN4fK9\_-MXMzwV8/edit

Platzfürdiveritaet glossary:

http://www.platzfuerdiversitaet.org/1/glossar.html

Brave Space:

https://vimeo.com/548442294?embedded=true&source=vimeo\_logo&owner=138159670

Zeit für Vermittlung: https://www.kultur-vermittlung.ch/zeit-fuer-vermittlung/v1/?m=1&m2=4&lang=d

Action

Hanna Arendt, The Human condition, University of Chicago Press. Chapter 5

Auf Deutsch:

https://moodle.europa-uni.de/pluginfile.php/306737/mod\_resource/content/1/Arendt%20-%20Vita%20activa%20-%20S.%20244-286.pdf

Unlearning:

Ariella Aisha Azoulay, Potential History; Unlearning Imperialism. P15-p30 Unlearning Whiteness, <a href="https://unlearningwhiteness.cargo.site">https://unlearningwhiteness.cargo.site</a>

### Der Tunnel (Geschichten erfinden, Drama Worldbuilding oder Lernen durch Theater)

Hier finden Sie einige kleinere Studien über Lehrkräfte, die Theater für das Wohlbefinden und die Zusammenarbeit nutzen:

Stephenson, L., 2022. Collective creativity and wellbeing dispositions: children's perceptions of learning through drama. Thinking Skills and Creativity, p.101188. https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101188

Stephenson, L. and Dobson, T., 2020. Releasing the Socio-Imagination: Children's voices on Creativity, Capability and Mental Wellbeing. Support for Learning. 35(4). <a href="http://doi.org/10.1111/1467-9604.12326">http://doi.org/10.1111/1467-9604.12326</a>

Stephenson, L., Daniel, A. and Storey, V., 2022. Weaving critical hope: story making with artists and children through troubled times. Literacy, 56(1), pp.73-85. http://doi.org/10.1111/lit.12272

Hier finden Sie Lektüre über sichere und mutige Räume und kreative Kunstpädagogik:

Stephenson, L., Arede, A., Ali, J., Dobson, T., 2023. Story Making as a practice of wilful belonging. Co-creating a novel with British-Pakistani girls in Primary School (2023). Research in Drama Education

Um die Bedingungen einzusehen, unter denen diese E-Mail verbreitet wird, lesen Sie bitte:- <a href="https://leedsbeckett.ac.uk/disclaimer/email">https://leedsbeckett.ac.uk/disclaimer/email</a>

Der einsame Stein – Jeux Dramatiques (Theatermethode, die auf Sprache verzichtet)

https://www.jeux.at/

#### **Lernen durch Bodypercussion**

Riciclo creativo - Come costruire le maracas - YouTube

Hello hands. Maestra Jerusa. La Casa della Musica

4Hands Body percussion Eliana Danzì

Stomp Live - Part 3 - Just clap your hands

Baianá - Barbatuques | Corpo do Som

#### **Bildnachweis**

Buchumschlag von <u>USGS</u> auf <u>Unsplash</u>; Fotos 1, 2 - Clara Amit, Israel Antiquities Authority; Foto 6 - Tama66, abgerufen von PIXNIO (Lizenz: CCo zur freien Verwendung); Foto 11 - "Stones" von rkramer62 ist lizenziert unter CC BY 2.0.