



Zur Praxis des Darstellenden Spiels II

Thema:

Einsatz von szenischen Methoden
für die Sprachförderung vor der Einschulung



Inhaltsverzeichnis

		Seite
Vorwort		
1	Kreativität braucht Offenheit. Offenheit wofür?	1
2	Sprache als Grundlage für zwischenmenschliche Beziehungen und Interaktion	2
2.1	Dimensionen sprachlicher Entwicklung	3
2.2	Der individuelle Spracherwerb bei ein- und zweisprachigen Kindern	5
2.3	Sich bewegen und lernen	6
2.4	Zur therapeutischen Unterstützung des Spracherwerbs	6
3	Begründung einer spielorientierten Lernpraxis	7
4	Personales Spiel	7
4.1	Personelle Voraussetzungen	7
4.2	Materielle Voraussetzungen	9
4.3	Sich wiederholende Vorgaben	9
4.4	Zu den einzelnen Situationsfeldern	10
4.4.1	Situationsfeld 1 – „Ich und Du“	10
4.4.1.1	Kennen lernen	10
4.4.1.2	Begrüßung	11
4.4.1.3	Körperteile I	12
4.4.1.4	Körperteile II	13
4.4.1.5	Länderbegrüßung	14
4.4.2	Situationsfeld 2 – „Sich orientieren“	16
4.4.2.1	Sich orientieren I	16
4.4.2.2	Sich orientieren II	17
4.4.2.3	Tagesablauf	19
4.4.3	Situationsfeld 3 – „Miteinander leben“	20
4.4.3.1	„Wir feiern Feste“	20
4.4.3.2	„Obstsalat“	22
4.4.3.3	„Pizza“	23
4.4.4	Situationsfeld 4 – „Was mir wichtig ist“	24
4.4.4.1	Freundschaft	24
4.4.4.2	Tiere	26
4.4.5	Situationsfeld 5 – „Sich wohlfühlen“	28
4.4.5.1	Fantasiewelten	28

4.4.5.2	Gefühle	29
5	Figurales Spiel	30
5.1	Besondere Möglichkeiten	30
5.2	Personelle Voraussetzungen	30
5.3	Materielle Voraussetzungen	30
5.4	Figurentypen und ihre Möglichkeiten	31
5.4.1	Figuren, die von unten geführt werden Flachfiguren Stockpuppen Klappmaulfiguren Mimikpuppen	31
5.4.2	Figuren, die von oben geführt werden Ein- oder Mehrfadenmarionette Stabmarionette	32
5.5	Ständige Verfahren	33
5.6	Situationsfelder	34
5.6.1	Situationsfeld 1 – „Ich und Du“ Einfache Reime, Lieder und Gedichte	34
5.6.2	Situationsfeld 2 – „Sich orientieren“ Bau und Spiel mit einer Stockpuppe	36
5.6.3	Situationsfeld 3 – „Miteinander leben“ Fest planen, Geburtstagslied	41
5.6.4	Situationsfeld 4 – „Was mir wichtig ist“ Von Tieren und Haustieren erzählen	43
5.6.5	Situationsfeld 5 – „Sich wohlfühlen“ Gefühle, Freude, Angst	46
6	Anhang	48
6.1	Literatur	48
6.2	Bezugsanschriften	51
6.3	Kontakt	51
6.4	Autorenteam	52

Vorwort

Das zweite Heft der Reihe „Zur Praxis des Darstellenden Spiels“ befasst sich mit dem Einsatz von szenischen Methoden für die Sprachförderung vor der Einschulung. Diese Materialsammlung wendet sich vor allem an Lehrkräfte, Erzieherinnen und Erzieher, die im Elementarbereich oder in den Eingangsklassen der Grundschulen tätig sind.

Zahlreiche Bildungsstudien der vergangenen Jahre haben deutlich gemacht, wie wichtig das Beherrschen der deutschen Sprache für den schulischen Erfolg der Kinder ist. Kinder sollen daher vor der Schule und in der Schule noch stärker sprachlich gefördert werden. Hierzu dienen die Förderprogramme „Ich lerne Deutsch vor der Grundschule“ und „Ich lerne Deutsch in der Grundschule“. Beide sollen Schülerinnen und Schülern, deren Deutschkenntnisse nicht ausreichen, helfen, erfolgreich am Unterricht teilnehmen zu können. In dem entsprechenden Unterricht geht es sowohl um den Erwerb der deutschen Sprache als auch um die Verbesserung der deutschen Sprachkenntnisse.

Zwei Publikationen weisen auf die Bedeutung hin, die diesem Bereich zugemessen wird:

- Orientierungsplan für Bildung und Erziehung im Elementarbereich niedersächsischer Tageseinrichtungen für Kinder (Niedersächsisches Kultusministerium Januar 2005).
- Didaktisch-methodische Empfehlungen für die Sprachförderung vor der Einschulung (Niedersächsisches Kultusministerium Januar 2004).

Beide Veröffentlichungen bilden die Grundlage für das vorliegende Heft. Die Struktur der Materialiensammlung orientiert sich an der Gliederung der didaktisch-methodischen Empfehlungen. Zu den einzelnen Situationsfeldern werden szenische Übungen angeboten, die durch ihren ganzheitlichen und handlungsorientierten Ansatz Spracherwerb in einem situativen Kontext ermöglichen sollen.

Das Redaktionsteam des Heftes setzt sich aus Erzieherinnen, Logopäden, Theaterpädagogen und aus Lehrkräften, die das Fach Darstellendes Spiel unterrichten, zusammen, die eine langjährige Fachpraxis aufweisen können.

Die umfangreiche Arbeit konnte nur zum Teil auf Arbeitstagungen, zu denen das NiLS eingeladen hat, geleistet werden. Der große Anteil, den die Textarbeit einnahm, wurde zusätzlich neben der alltäglich anfallenden Arbeit geleistet. Hierfür sei an dieser Stelle allen, die mitgearbeitet haben, besonders gedankt.

Hans–Hubertus Lenz

1 Kreativität braucht Offenheit. Offenheit wofür?

Wer Sprachförderung mit szenischen Mitteln und Methoden betreiben will, muss über ein breites Repertoire an Übungsformen und Gestaltungsmitteln verfügen. Dieses Repertoire sollte die Spielleiterin, der Spielleiter (Im Folgenden umfasst die Bezeichnung Spielleiterin sowohl die Spielleiterin als auch die Spielleiter) in Weiterbildungsmaßnahmen praktisch selbst erprobt und erfahren haben.

Offenheit für Themen und Formen

Offenheit für neue Sehweisen

Offenheit bei der Gestaltung des Arbeitsprozesses bereichern die Sprachförderung.

Eine Lehrerin/ein Lehrer, eine Erzieherin/ein Erzieher, die selbst (theatral) handelnd gelernt hat, wird sich besser in ganzkörperlich lernende Kinder einfühlen können. Sie besitzt „Schlüssel“, die sie an ihre Schüler weitergibt. „Türen“ öffnen sich in der gemeinsamen Arbeit (Mut zur Selbsterfahrung, Abbau von Schwellenängsten, ...).

Aufgrund eigener Erfahrungen weiß die Lehrerin/ Erzieherin, wie Kinder bestimmte Unterrichtssituationen erleben. Ihr ist bewusst, dass Sprachförderung mit szenischen Mitteln gemeinsames Ausprobieren und Präsentieren verlangt. Szenische Arbeit konfrontiert die Kinder unausweichlich mit sich selbst und mit der Lerngruppe. Im Schutz der Lerngruppe entfalten die Kinder ihre Kräfte (Selbstkompetenz).

Die Lehrkraft sollte

- Bewegungsfreude aufnehmen und thematisch verarbeiten,
- als „Teil der Gruppe“ körperliche Präsenz zeigen und dadurch die Kinder zum Ausprobieren der eigenen Kräfte ermuntern,
- durch Rituale Sicherheit und Gemeinschaftsgefühl vermitteln,
- körperlich eher „Mit-“ als „Vormacher“ sein (sich zurücknehmen können),
- den Körper als Instrument nutzen (Klatschen, Schnipsen, Auftreten, ...) und erproben,
- Spiel- und Sprechübungen durch vorbereitende Phasen einleiten (Atmen, Strecken, Tönen, Grammolo, ...),
- Spielaufträge kurz und knapp formulieren und auf den Vokabelschatz der Kinder ausrichten,
- bei der Aufgabenstellung Raum für Fantasie lassen,
- kurze Impulse einsetzen (Sprech-, Steh-, Sitzhaltung, Bild, Liedanfang, Bewegung, Requisit, Kostüm, Tonfolge, Geräusch, ...),
- Kinder über das Zaubern (Verrätseln) faszinieren,
- Teilgruppen und Sprechchöre entstehen lassen,
- der Gruppe zu einem eigenen Ausdruck verhelfen.

Sprachförderung wird gelingen, wenn Kinder sich mit ihren Wünschen und Fähigkeiten in die Arbeit einbringen.

2 Sprache als Grundlage für zwischenmenschliche Beziehungen und Interaktion

Invece !! cento c'è.

Il bambino
e fatto di cento.
Il bambino ha
cento lingue
cento mani
cento pensieri
cento modi di pensare
di giocare e di parlare
cento sempre cento
modi di ascoltare
di stupire di amare
cento allegrie
per cantare e capire
cento mondi
da scoprire
cento mondi
da inventare
cento mondi
da sognare.
Il bambino ha
cento lingue
(e poi cento cento cento)
ma gliene rubano novantanove.
La scuola e la cultura
gli separano la testa dal corpo.
Gli dicono:
di pensare senza mani
di fare senza testa
di ascoltare e di non parlare
di capire senza allegrie
di amare e di stupirsi
solo a Pasqua e a Natale.
Gli dicono:
di scoprire il mondo ehe già c'è
e di cento
gliene rubano novantanove.
Gli dicono:
ehe il gioco e il lavoro
la realtà e la fantasia
la scienza e l'immaginazione
il cielo e la terra
la ragione e il sogno
sono cose
ehe non stanno insieme.

Gli dicono insomma
ehe il cento non c'è.
Il bambino dice:
invece il cento c'è.

Und es gibt Hundert doch

Ein Kind
ist aus hundert gemacht.
Ein Kind
hat hundert Sprachen,
hundert Hände,
hundert Gedanken,
hundert Weisen zu denken,
zu spielen,
zu sprechen.
Hundert immer hundert Weisen
zu hören,
zu staunen,
zu lieben.
Hundert Freuden
zum Singen,
zum Verstehen.
Hundert Welten zu entdecken,
hundert Welten zu erfinden,
hundert Welten zu träumen.
Ein Kind hat hundert Sprachen,
(und noch hundert, hundert, hundert),
aber neunundneunzig
werden ihm geraubt.
Die Schule und die Kultur
trennen ihm den Geist vom Leib.
Man sagt ihm, es soll
ohne Hände denken,
ohne Kopf handeln,
nur hören und nicht sprechen,
ohne Freuden verstehen,
nur Ostern und Weihnachten
staunen und lieben.
Man sagt ihm, es soll
die schon bestehende Welt entdecken.
Und von hundert Weisen
werden ihm neunundneunzig
geraubt.
Man sagt ihm, dass
Spiel und Arbeit,
Wirklichkeit und Phantasie,
Wissenschaft und Vorstellungskraft,
Himmel und Erde,
Vernunft und Träume
Dinge sind,
die nicht zusammenpassen.
Ihm wird also gesagt,
das es Hundert nicht gibt.
Ein Kind aber sagt:
»Und es gibt Hundert doch.«

Loris Malaguzzi

Kein noch so brillant formulierter wissenschaftlicher Text vermag die Bedeutung der Sprache für das Kind sowie die Gefahren für seine Entwicklung durch die Schule anschaulicher und deutlicher auszudrücken als dieses berühmte Gedicht von Loris Malaguzzi.

Sprache heißt leben, sich und die Wirklichkeit begreifen, Beziehungen aufzunehmen, die eigene Identität entwickeln, die Fantasie entfalten und noch vieles mehr. Sprachförderung heißt demnach, all dies dem Kind zu ermöglichen und ihm dabei zu helfen. Laute, Buchstaben und grammatische Strukturen allein reichen dafür nicht aus. Kinder lernen ganzheitlich: In erster Linie wollen sie sich ausdrücken, sich mitteilen und in der Gemeinschaft anerkannt werden. Dafür brauchen sie Kopf und Körper. Sorgen wir dafür, dass ihnen ihre 99 Sprachen nicht genommen werden, um es in den Worten von Malaguzzi zu sagen. Das vorliegende Konzept des Einsatzes szenischer Methoden in der vorschulischen Sprachförderung zielt darauf ab, dafür einen kleinen Baustein zu liefern.

2.1 Dimensionen sprachlicher Entwicklung

Anhand des folgenden Fotos werden die Dimensionen sprachlicher Entwicklung, die es in der Sprachförderung zu berücksichtigen gilt, beispielhaft und prägnant verdeutlicht:



Quelle: Dr. Birgit Lütje-Klose aus Power-Point-Präsentation „Pädagogische Beobachtung und Förderplanung“

Auf dem Foto ist eine „Sandtransportmaschine“ zu sehen, die eine Kindergruppe während des freien Spiels entwickelt hat. Das Ziel ist es, den Sand aus der blauen Tonne nach oben auf das Gerüst zu transportieren: Über eine Menschenkette reichen die Kinder den Sand in Förmchen über die einzelnen Stufen des Klettergerüsts bis ganz nach oben und lassen ihn von dort durch eine Röhre wieder nach unten in die Tonne rutschen. Von hier aus wird er wieder nach oben gereicht usw.

Der Fokus der Beobachtungsaufmerksamkeit richtet sich auf Katharina, das blonde Mädchen ganz oben auf dem Gerüst, das vor einem halben Jahr mit ihrer Familie nach Deutschland gekommen ist und erst in Ansätzen über die deutsche Sprache verfügt. Was muss Katharina leisten, um mitspielen und mit den anderen Kindern interagieren zu können? Welche Fähigkeiten hat sie eingesetzt, um sich den begehrten Platz ganz oben auf dem Gerüst zu erobern?

Katharina hat es geschafft, sich eine begehrte Position im Spiel zu erobern. Sie hat dazu all ihre sprachlich-kommunikativen, aber auch viele weitere Kompetenzen eingesetzt: Mittels ihrer visuellen, auditiven und taktil-kinästhetischen Wahrnehmungsfähigkeiten macht sie sich ein komplexes Bild von der Situation. Sie setzt ihre kognitiven Fähigkeiten ein, um ein Handlungsziel zu entwickeln und einen (vorläufigen) Plan zur Umsetzung dieses Ziels zu entwerfen. Katharinas kommunikative Fähigkeiten ermöglichen es ihr, mit den anderen beteiligten Kindern in Kontakt zu treten. Sie setzt ihre sozialen Kompetenzen ein, um mit ihnen gemeinsam einen Handlungsplan zu entwickeln, zu erproben und so lange immer wieder zu verändern, bis er zum Ziel führt. Dazu wird der Plan in Bewegungshandlungen umgesetzt, die vielfältige motorische Basiskompetenzen erfordern. Durch die Koordination ihrer Handlungspläne erreichen die Kinder einen flüssigen Ablauf. Sie sind aus vollem Herzen bei der Sache, sind also emotional stark beteiligt, denn sie haben Spaß am gemeinsamen Handeln und sind bereit, sich anzustrengen und zu konzentrieren, um das gemeinsame Ziel zu erreichen. Die Erfahrung des Gelingens und lustvollen Spiels wird ihre Motivation erhalten, sich zukünftige Aufgaben zu suchen und sich ihnen zu stellen. Die sprachlich-kommunikativen Fähigkeiten Katharinas und der anderen Kinder sind dabei nicht isoliert zu verstehen, sondern bilden ein Teilsystem ihrer Handlungsfähigkeit insgesamt.

Die Auseinandersetzung des Kindes mit seiner Wirklichkeit erfolgt demzufolge niemals isoliert auf nur einer Ebene; daran ist immer der Mensch als Ganzes mit seinen bisherigen Erfahrungen auf den verschiedenen Ebenen, mit seinen Bewegungs- und Wahrnehmungsfähigkeiten, seinen Gefühlen sowie seinen sozialen und kognitiven Möglichkeiten beteiligt. Diese Dimensionen seiner Entwicklung sind jederzeit untrennbar miteinander und mit dem sprachlichen System verknüpft (vgl. B. Lütje-Klose, Text zur o. a. Power-Point-Präsentation S. 4–5).

Der vorliegende Ansatz der vorschulischen Sprachförderung durch szenische Methoden versucht dem Rechnung zu tragen, indem sehr bewusst der Einsatz des Körpers des Kindes und seine Freude am kindlichen Spiel gezielt genutzt werden, um das Kind in seiner Identitätsentwicklung und sprachlichen Ausdrucksfähigkeit zu stärken. Grundlage für den Spracherwerb aus interaktionistischer Sicht, um den es in der vorschulischen Sprachförderung vorrangig geht, ist die Strukturierung gemeinsamer Handlungssituationen und ihre sprachliche Erarbeitung wie auch das Einüben einfacher Kommunikationsschemata, die immer wiederholt werden. Mit diesen so genannten Formaten sind standardisierte Situationen gemeint, die für die Interaktionspartner bedeutungsvoll sind und sich immer wiederholen. Durch die Wiederholungen prägen sich sprachliche Strukturen ein, die für bestimmte Situationen (z. B. begrüßen/sich verabschieden/sich vorstellen) typisch sind und deren Beherrschung dem Kind Sicherheit geben (vgl. B. Lütje-Klose a.a.O. S. 9).

Durch den Einsatz kreativer szenischer Methoden werden sehr gezielt Situationen geschaffen, in denen die Kinder durch die Verbindung von Körper und Kopf lustvoll Formate trainieren. Die dabei erlangte Sicherheit stärkt ihr Selbstbewusstsein und Selbstwertgefühl und motiviert sie, sich den sprachlichen Anforderungen weiter zu öffnen.

In dieser Handreichung sind viele Beispiele dokumentiert, die zeigen, wie lustvoll Formate/Wiederholungen sein können. Hier soll nur eine Anfangsübung genannt werden, in der es um die Nennung des eigenen Namens und denen der Mitschülerinnen und Mitschüler geht: Man kann den Namen flüstern, rufen, schreien, sich dabei klein machen, aufrichten, das andere Kind dabei sanft berühren, Echo spielen, im Silbenschrift gehen u. v. a. m.

2.2 Der individuelle Spracherwerb bei ein- und zweisprachigen Kindern

Spracherwerb vollzieht sich als Prozess der Wechselwirkung zwischen angeborenen Voraussetzungen und sozialen Einflüssen. Jedes gesunde Kind ist in der Lage sprechen zu lernen, sofern es einen intensiven Kontakt mit den Menschen und Dingen seiner Umgebung hat. Zunächst lernt das Kind seine Sprache im Dialog mit seinen engsten Familienmitgliedern; mit zunehmendem Alter und Kompetenzen nutzt es auch die außerfamiliäre Lebensumwelt.

Je älter und mobiler das Kind wird, desto breiter wird sein Raum für die Erweiterung seiner sprachlichen Möglichkeiten. Zunehmend benötigt es komplexere Äußerungsformen, um Situationen, Gefühle und Handlungen zu bewerten und zu deuten. Mit dem Zugewinn an sprachlichen Erfahrungen und Ausdrucksmitteln entwickelt das Kind im Laufe der Zeit auch das System an sozialen Regeln und Vorverständnissen, das ihm die Möglichkeit aktiver Teilhabe an der Kultur- und Sprachgemeinschaft verschafft, in die es hineingebo- ren wurde. Beim einsprachig aufwachsenden Kind vollzieht sich dieser Prozess der Sprachaneignung im Allgemeinen ohne wesentliche Brüche: Familie und soziales Um- feld sind weitgehend sprachhomogen.

Bei zweisprachigen Kindern ist die Situation anders: Zu Hause wird in sehr vielen Berei- chen die Herkunftssprache oder eine sich in der Migration entwickelte Variante dieser gesprochen. Sie ist die Sprache ihrer Gefühle, die Sprache, in der sie getröstet werden, in der mit ihnen geschimpft wird oder Lieder gesungen werden. Mit zunehmendem Alter erleben die Kinder in direkten Kontakten und durch die Medienpräsenz die dominierende Sprache ihrer weiteren Umgebung: das Deutsche, das sich in vielen Fällen erheblich von der Erstsprache unterscheidet. Durch diese Spracherwerbssituation eignen sich Kinder aus Familien mit Migrationshintergrund schon früh spezielle Formen der Bilingualität an.

Die für einsprachig deutsche Kinder allgemein bruchlose sprachliche Aneignung der weite- ren Umgebung gestaltet sich für zweisprachig aufwachsende Kinder weitaus mühevoller und deutlich anders: Sie müssen lernen zu unterscheiden, dass sie es in ihrer Umwelt mit mehreren Sprachen zu tun haben. Sie müssen lernen, sehr schnell zu entscheiden, mit wem sie in welcher Sprache kommunizieren. Sie müssen stärker als einsprachige Kinder lernen, Strategien zu entwickeln, die ihnen helfen, sich über Verstehens- und Aus- drucksnot hinwegzuhelfen. Dadurch werden zweisprachige Kinder schon sehr viel früher als einsprachige mit Aufgaben konfrontiert, die zu metasprachlichen Kompetenzen führen – eine positive Voraussetzung für jeden weiteren Spracherwerb. Die Spracherfahrungen in der ersten Sprache bilden den Filter für das Erlernen der Zweitsprache: Entstehen da- bei bisweilen seltsam anmutende Sprachprodukte, deuten diese keineswegs auf eine Ge- fahr oder Behinderung im Spracherwerbsprozess hin, sondern sind als normale Stadien in diesem Prozess zu sehen.

Kinder bedienen sich oft aller ihnen zur Verfügung stehenden sprachlichen Mittel, also Elementen aus Erst- und Zweitsprache, so dass es zu Sprachmischungen und Sprach- verknüpfungen kommen kann, die als völlig normal betrachtet werden können und als solche keinen Anlass zu Befürchtungen geben.

Viele Kinder aus Familien mit Migrationshintergrund, die oft nicht der gehobenen Sozial- und Bildungsschicht zugeordnet werden können und entsprechend unterstützt werden, brauchen zusätzliche Hilfen im Spracherwerbsprozess, um die für den Lernerfolg wichti- ge Sprache der Schule zu erlernen. Diese ist der Schriftsprache wesentlich näher als der gesprochenen Sprache. Die Schule, in diesem Fall bereits die vorschulische Sprachför- derung, ist der einzige Ort, an dem diese Kompetenzen erworben werden können. (Die- ser Abschnitt beruht auf einem unveröffentlichten Redemanuskript mit dem Titel: „Wie kommt der Mensch zur Sprache?“ von Prof. Dr. Ingrid Gasolin, Universität Hamburg, No- vemberakademie 2001.)

2.3 Sich bewegen und lernen

Der nachfolgende Text soll nicht vertieft die Komplexität dessen darstellen, was sich aus neueren Forschungen zu diesem Thema ergibt. Vielmehr soll der Blick auf Ergebnisse der neuronalen Forschung gelenkt werden, die zeigen, wie sich Lernen intensivieren lässt.

Szenisches Lernen ist eine ganzheitliche Methode, die die volle Aktivität der Lernenden fordert. Lernen findet dabei nicht nur im Kopf statt, sondern es geschieht auch mit Herz, Hand und Fuß. Kognitiver und emotionaler Bereich werden mit Tätigkeiten und Bewegungen kombiniert.

So zeigen z. B. gedächtnispsychologische Forschungen, dass die Mitwirkung motorischer Zentren des Gehirns eine wichtige Rolle bei Lern- und Erinnerungsvorgängen spielt. So ließ sich nachweisen, dass das Erlernen von Vokabeln zu besseren Resultaten führt, wenn der Lernvorgang gestisch unterstützt wird. Als Erklärung gilt die doppelte Kodierung der Lerninhalte, motorisch und kognitiv.

Hieraus ergibt sich die Frage, ob nicht viel systematischer Bewegungsaktivitäten in Lernprozesse einbezogen werden müssten. Also mehr Bewegung im Unterricht und nicht Stillsitzen als vermeintliches Zeichen von Konzentration und Lernbereitschaft.

„Die Hirnforschung zeigt in der Tat, dass Muskelaktivitäten und speziell koordinierte Bewegungen zur Produktion von Neurotrophinen führen, die das Wachstum von Nervenzellen anregen und die Anzahl neuronaler Verbindungen vermehren. Dabei meint Bewegung mehr als einfach nur Sport, sondern motorische Fähigkeiten im weitesten Sinne. Das Gehirn arbeitet nicht als isoliertes System unabhängig von weiteren Funktionsabläufen im Gesamtkörper. Muskelaktivität, Enzymhaushalt, Botenstoff-Milieus etc. sind unmittelbar einbezogen und für Denk- wie Lernleistungen offensichtlich von großer Bedeutung. (...) Kinder erkrabbeln, ertasten, erschließen sich motorisch handelnd die Welt. Die Neuro-Wissenschaften beschreiben detailliert, wie Strukturen des Gehirns angelegt und wie im Laufe der Entwicklung bestimmte Funktionen ausgebildet werden. Für diesen „Reifungsprozess (...) ist die interne Verarbeitung der von unseren Sinnen aufgenommenen Reize und Impulse entscheidend (...). Die Entwicklung von Denk- und Wahrnehmungsleistungen ist eng an die Motorik gebunden. Sie benötigt motorische Fertigkeiten als Voraussetzung. Gleichzeitig sorgt Bewegung für eine ausgewogene Funktionsweise des zentralen Botenstoffsystems im Gehirn. Somit fördert Bewegung die Entstehung dauerhafter Lerneffekte. (zusammengestellt nach M. Jasse, P. Döbelstein – „Die Bedeutung der Motorik für Verarbeiten, Speichern, Erinnern“, forum schule 2/2003, S. 20–24)

2.4 Zur therapeutischen Unterstützung des Spracherwerbs

Das Konzept der szenischen Methoden unterstützt aus sprachtherapeutischer/logopädischer Sicht in großen Maßen die ganzheitliche Sprachentwicklung des Kindes. Alle wesentlichen Aspekte der Logopädie werden thematisiert, das Kind mit sprecherischen Elementen, Prosodie (Sprechmelodie), Atmung, Stimmdynamik, Rhythmus, Tempo, Geräuschen, Fantasie-lauten, Mundmotorik, Sprachverständnis und Grammatik spielerisch konfrontiert. Sie dienen der Förderung einer Sprach- und Sprechbewusstheit bezüglich der sprach- und sprech-relevanten Aspekte der deutschen Sprache. Das vorliegende Konzept enthält Übungen zu den o. g. Aspekten, was jedoch nicht bedeutet, dass ein aktueller logopädischer Prozess hierdurch zu ersetzen ist. Wesentliche Inhalte und Methoden der Logopädie (die Logopädie definiert als medizinischer Heilhilfsberuf, Kontinuität intensiver und häufiger Einzelsitzungen, Wissen über komplexe Sprach- und Sprechstrukturen und adäquater Therapiemöglichkeiten, Einsatz therapeutischer Medien, interdisziplinärer Austausch mit Kindergarten, Schule, Gesundheitsamt und Fachärzten) können auch nur von den entsprechenden Fachkräften gewährleistet werden. Das vorliegende Papier und sein praktisches Pendant bieten keinen Ersatz für die Sprach- und Sprechtherapie, unterstützen sie jedoch immens.

3 Begründung einer spielorientierten Lernpraxis

Theaterspiel hebt den vermeintlichen Gegensatz von Spaß und Lernen auf. Es fördert in besonderem Maße

- die Persönlichkeitsentwicklung
- die Auseinandersetzung mit sich selbst und anderen
- das eigenverantwortliche Handeln
- die soziale Kompetenz

- das Lernen mit allen Sinnen
- die verbale und die nonverbale Kommunikation
- die Kreativität und den Einfallsreichtum
- die Konzentrationsfähigkeit durch genaues Hinsehen und Zuhören

- die individuelle Sprachentwicklung
- den Wortschatz
- das freie Sprechen und Erzählen
- die Dialogfähigkeit

4 Personales Spiel

Da Kinder über „den Körper lernen“ (Begreifen, Nachahmen ...), ist dieser Weg altersgemäß. Kenntnisse aus anderen Kulturkreisen können nonverbal eingebracht werden. Sie bereichern das Ausdrucksrepertoire der Kinder und erleichtern so den Erwerb von Sprachkompetenz. Wer theatrale Zeichen gezielt einsetzt, lernt Sprache spielerisch. Prinzipien von Reduktion und Wiederholung stehen immer neben dem entdeckenden Lernen. Kinder entdecken sich selbst und ihre eigenen Ausdrucksmöglichkeiten im Spiel. Es folgt die Erprobung und der Austausch mit den Spielpartnern der Lerngruppe.

Sprachförderung darf keine Lehrer-Schüler-Kommunikation sein. Das Kind lernt in und mit der Gruppe (Schüler-Schüler-Kommunikation). Die Lehrerin/der Lehrer schafft Situationen, in denen gelernt werden kann. Ermuntern und Loslassen sind für ihn wichtig. Wer Vertrauen will, muss Kindern etwas zutrauen. Bringen wir uns und die uns anvertrauten Kinder in Bewegung.

4.1 Personelle Voraussetzungen

Die Spielleiterin schafft Schonräume, in denen Schülerinnen und Schüler ihre körperlichen und sprachlichen Möglichkeiten erproben können. Konkret: Aufgaben werden so gestellt, dass sich am Anfang jeder im Schutz der Gruppe erproben kann. Bsp:

- Wir gehen wie ...
- machen Geräusche wie ...
- laufen gemeinsam Raumpunkte an und benennen sie
- bewegen uns vom Kind zum Greis und kehren dann in umgekehrter Reihenfolge zurück
- tönen gemeinsam,
- dynamisieren in Zeit und Raum

Die Spielleiterin schafft für die Schüler Situationen des Kennenlernens:

- sich selbst (den eigenen Körper)
- die anderen Schüler
- den Lehrer
- Situationen und Orte.

Die Lehrerin/der Lehrer schafft für die Schülerinnen und Schüler Situationen, die das Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten stärken:

- Tiere darstellen und in Bewegung/zum Tönen bringen
- laut und leise mit Nähe und Distanz verbinden
- Reaktionsspiele: „Ebbe und Flut“ etc.

Die Spielleiterin ermuntert durch Vormachen, verstärkt positiv (verbal/nonverbal), vermittelt Spiel- und Gestaltungsfreude und schafft so eine angstfreie Atmosphäre.

Sie/Er bringt sich und die ihr anvertrauten Kinder in Bewegung.

Sie/Er fühlt sich in die Kinder ein, vermittelt Spielregeln und achtet auf deren Einhaltung.

Sie/Er nimmt Schülerangebote auf, vermittelt Vertrauen, positive Wertschätzung.

- Sie holt Schülerinnen und Schüler ab, wo sie sind
- “follow the leader”
- von der Bewegung zur Haltung
- von Lauten/Tönen zum Wort
- vom Wort zum Satz
- erst chorisch, dann allein

Sie/Er schafft Spielräume.

Die Lehrerin/der Lehrer formuliert konkrete Spielaufträge, die sich an der Spielentwicklung der Kinder orientieren:

- Lernfeld: Kindergarten (Kreisrituale, Bewegungslieder, ...)
- Wortfeld „gehen“: Reduktion des Wortfeldes auf die Begriffe „gehen, laufen, springen, tanzen und krabbeln“
- Über die körperliche Erprobung zur sprachlichen Gestaltung von Begriffen kommen,
- Haltungen erproben: sitzen, stehen, liegen ... (Sozialformen: allein, zu zweit, als Kleingruppe)
- Raumerkundung: zeigen, hingehen, anfassen, öffnen, schließen ... (Vorhang, Tür, Fenster, ...), die Lehrerin, der Lehrer als Vormacher, eine Schülerin, ein Schüler als Vormacher, in eigener Verantwortung ...
- Materialerkundung: Reduktion auf die Materialien von Böden, Wänden und Möbeln.

Die Spielleiterin erkennt Verhaltensdefizite und bearbeitet sie (Auslachen, Kneifen, Treten, ... finden nicht statt!).

Die Spielleiterin ist für die positive Entwicklung des Gruppenklimas verantwortlich. Sie/Er

- führt Schüler einfühlsam zu Paaren, Kleingruppen
- garantiert eine gegenseitige Akzeptanz unter den Schülerinnen und Schülern
- schafft Spielsituationen, in denen Vertrauen wächst (als Gruppe Bilder stellen, blind Geräuschen folgen, blind Teil einer Schlange sein, „Kamera klick ...“)

Die Lehrerin/der Lehrer fördert die Interaktion in der Gruppe:

- Vorgabe einer Spielsituation, Herr führt Hund
- Erprobung der Rollenfiguren im Schutz der Gruppe, (Vorgabe von 3 Aktionen, Erproben weiterer Aktionen, Impulse der Gruppe werden aufgegriffen und verarbeitet)
- Bildung von Paaren, Rollenwechsel vornehmen
- chorische Übungen (als Gruppe, mit 2 Halbgruppen, mit Paaren)
- „Zug um Zug“ (zeitgleich, nacheinander),

Die Spielleiterin vermittelt über den Einsatz von Ritualen Sicherheit:

- Bewegungslieder, Verrätselung, Klatschkreise, Singkreise, Bewegungslieder, „Fühlkiste“, Klangschale, „Typenpuppe“ (Regeln ablesen und einhalten).
- Namenskreise, inhaltliche Kreise, „Daumenkino“, „Kinderparlament“.

Die Spielleiterin fördert Wiederholungen mit wachsender Eigenverantwortung der Kinder; die Spielleiterin muss den Kindern etwas zutrauen und loslassen können:

- Kreis: laut-leise, klein-groß, langsam-schnell, miteinander–nacheinander
- Sozialformen: Ganzgruppe, Teilgruppen, Paare, allein

4.2 Materielle Voraussetzungen

- Es sollte ein Raum mit genügend Platz und Licht für die Gruppe vorhanden sein, der für die Begegnung zwischen den teilnehmenden Kindern reserviert ist. Sie sollten während einer szenischen Übung vor Ablenkungen durch Dritte geschützt sein.
- Ein CD-Player ist wünschenswert, um die Übungstreffen mit Musikeinspielungen zu bereichern.
- Empfehlenswert ist das Anlegen zweier Kisten oder Koffer, die eine kleine Auswahl von Requisiten und Kostümen beinhalten.

4.3 Sich wiederholende Vorgaben

- Die Spielleiterin sollte gut vorbereitet sein und in ihrer Anleitung den Kindern gegenüber Sicherheit, Sensibilität und Begeisterung ausstrahlen und vermitteln. Dabei ist es wichtig, dass sie flexibel und offen auf die Bedürfnisse der Kinder reagieren kann und ihnen ein Vertrauensverhältnis anbietet.
- Strukturierungen eines Treffens können die Qualität der gemeinsamen Arbeit erhöhen.
- Die Gruppe sollte aus mindestens 4 Kindern bestehen.
- Die Kinder tragen keine Straßenschuhe.
- Während eines Treffens wird nicht gegessen oder getrunken.
- Man beachtet sich gegenseitig, hört anderen zu.
- Nachfragen und begründete Verweigerungen können jederzeit besprochen werden.
- Am Anfang eines Treffens kommen die Kinder in den Theaterraum und wissen, dass sie jedes Mal zunächst den "Mund abschließen" sollen, das heißt, der Spieleinstieg am Anfang geschieht erst einmal nonverbal, beispielsweise über eine Bewegung zur Musik durch den Raum, vielleicht auch über Imitation der Spielleiterin, die Bewegungsmuster vorgibt.
- Die nonverbale erste Begegnung endet in einer stehenden Kreisformation, und da geht dann das Treffen jedes Mal "richtig los".
- Jedes Treffen endet wieder mit einer gemeinsamen Bewegung zu einer Musik durch den Raum.
- Es gibt auch zwischen den einzelnen Elementen der szenischen Übungen feste Zwischenrituale, wie zum Beispiel Gesprächsrunden nach Spielen und Übungen, wo noch einmal verbal miteinander nachvollzogen wird.
- Was habe ich getan, was habe ich gesehen? – Bei diesen Gesprächen setzen sich alle Kinder im Kreis auf den Boden, sind leise und hören den anderen zu. Diese Gesprächsrunde kann es auch bereits nach dem Anfangsritual geben, wenn z. B. die Tiere genannt werden, die die Kinder zu der Musik imitiert haben etc.

4.4 Zu den einzelnen Situationsfeldern

Die einzelnen Übungselemente sind in verschiedene Bausteine eingeteilt. Diese sind je nach Situation und Gruppe variabel einsetzbar und gut miteinander kombinierbar. Einzelne Bausteine dienen auch für Rituale, z. B. ein sich wiederholendes Aufbauspiel.

4.4.1 Situationsfeld 1 – „Ich und Du“ 4.4.1.1 Kennen lernen

Thema	Kennen lernen
Material	
Kerninhalte Wortschatz	<ul style="list-style-type: none">- Namensnennungen- Lieblingstätigkeiten- groß/klein- langsam/schnell- laut/leise
Teilnehmer	8 - 15
Raum	ca. 40 qm
Dauer	30 Minuten
Baustein 1	1 Vorstellungskreis <ul style="list-style-type: none">1.1 Kind spielt Lieblingstätigkeit vor1.2 Gruppe wiederholt1.3 Kind nennt seinen Namen1.4 Gruppe wiederholt den Namen 3 x1.5 geflüstert/normal/gerufen1.6 Gruppe verdichtet den Kreis/Gruppe geht auf die Ausgangsposition/Gruppe vergrößert den Kreis1.7 Körperhaltungen: klein/normal/groß
Baustein 2	Namen flüstern – rufen <ul style="list-style-type: none">- Kind nennt seinen Namen- Gruppe wiederholt den Namen 3 x- geflüstert/normal/gerufen- Gruppe verdichtet den Kreis, dabei verändern wir die Körperhaltungen, die Geschwindigkeit und die Stimmlagen
Baustein 3	2 Namen in Bewegung bringen (Hände/Arme/Beine) <ul style="list-style-type: none">2.1 Namen rhythmisieren<ul style="list-style-type: none">2.1.2 Kind gibt vor/Gruppe wiederholt2.1.3 als Partnerarbeit2.1.4 jeder erprobt seinen Namen2.1.5 Reihe gegen Reihe2.2 Namen singen<ul style="list-style-type: none">2.2.1 langsam – schnell (Bewegung)2.2.2 groß – klein (Körperhaltung)2.2.3 hoch – tief (Sprechhaltung)
Baustein 4	Begrüßungskreis <ul style="list-style-type: none">- Kinder stehen im Kreis- Ein Kind geht los und begrüßt ein anderes Kind und stellt sich an dessen Platz.- Der Begrüßte geht los und begrüßt nun einen anderen Kind
Hinweis	Gut kombinierbar mit den Themen „Begrüßung“ und „Zweiwortsätzen“ („Tom springt“).
Zu beachten	Die Spielleiterin treibt das Spiel aktiv voran, gibt ggf. Körperimpulse und ermuntert. Die Spielleiterin achtet darauf, dass alle Kinder aktiv teilnehmen.

4.4.1.2	Begrüßung
Thema	Begrüßung
Material	Sonne, Mond aus Pappe
Kerninhalte Wortschatz	„Guten Morgen, Guten Tag, Guten Abend“ „Wie geht’s?“ „gut“ „danke gut“
Teilnehmer	8 – 15
Raum	ca. 40 qm
Dauer	mind.15 Minuten
Baustein 1	Die Kinder gehen durch den Raum und begrüßen sich mit Gesten. Begrüßung mit Text wird vorgestellt. Wdhg. Text, Sonne und Mond als Impulsgeber für unterschiedliche Begrüßungsformeln. Nächste Phase einführen, eine Gruppe fragt „Wie geht’s“, die andere antwortet „Danke gut“. Dann individuelle Begrüßung.
Zu beachten	Jedes Kind muss mehrere Male die unterschiedlichen Rituale durchgeführt haben.
Varianten	Gut kombinierbar mit dem Thema sich vorstellen

4.4.1.3

Körperteile I

Thema**Körperteile****Material**

Musik für Kinder

**Kerninhalte
Wortschatz**

- verschiedene Körperteile
- tanzen und bewegen
- Zahlen

Teilnehmer

5 –10

Raum

ca. 40 qm

Dauer

ca. 30 Minuten

Baustein 1

Teilnehmer in Tiere verwandeln
Die Spielleiterin verwandelt die Kinder in Tiere. Diese begrüßen sich. Verschiedene Körperteile können sich auch begrüßen (Beispiel: Nasen „Hallo Nase!“ oder „Guten Tag Rüssel!“
Auf Signal der Spielleiterin frieren die Kinder ein.

Baustein 2

Kreis
Was kann mein Körper?
Die Kinder stehen im Kreis und präsentieren jeweils ein Körperteil. „Ich habe zwei Beine.“ Die Spielleiterin fragt nach, was man mit den Beinen machen kann. Alle machen mit.

Baustein 3

Szenisches Spiel „Beim Arzt“
Vorgegebene Situation: Die Kinder sitzen im Wartezimmer eines Arztes. Die Spielleiterin spielt den Arzt und befragt jeden Patienten, wo es denn weh tut. Die Spielleiterin spricht jedes Kind an, wartet Antworten ab. Erweiterung: Ein Kind spielt den Arzt. Die weitere Spielsituation wird improvisiert.

Zu beachten

Wenn die Kinder sich nicht frei im Raum bewegen können, kann die jeweilige Übung auch im Kreis durchgeführt werden. Die Spielleiterin macht jedes Spiel aktiv mit und übernimmt nicht die Beobachterrolle.

4.4.1.4	Körperteile II
Thema	Körperteile
Material	Musik für Kinder
Kerninhalte Wortschatz Teilnehmer	Körperteile: Hand, Arm, Bauch, Kopf, Fuß, Bein 8 – 16
Raum	ca. 40 qm
Dauer	ca. 30 Minuten
Baustein 1	Warm up Kreis: Begrüßung Die Kinder bewegen sich durch den Raum und die verschiedenen Körperteile begrüßen sich. Ein Körperteil ist verzaubert und führt den Körper durch den Raum. Auf Signal der Spielleiterin erstarren die Kinder (Freeze). In der Erstarrtheit darf auf Ansage nur ein Körperteil tanzen. Nacheinander tauen alle Körperteile auf und der ganze Körper tanzt.
Baustein 2	Warm up: wie Baustein 1 Memory mit Körperteilen Zwei Kinder werden vor die Tür geschickt. Jeweils zwei Kinder finden sich zusammen und wählen ein Körperteil, das sie bewegen und dazu sagen: „Hallo, ich bin die Hand“ oder „Hey, ich bin der Bauch“. Dabei ist auch wichtig herauszufinden, wie spricht denn der Bauch überhaupt? Die Kinder verteilen sich im Raum. Nun dürfen die draußen Stehenden gleiche Kinderpaare finden.
Baustein 3	Warm up: wie Baustein 1 Kreis Die Kinder stehen im Kreis und präsentieren jeweils ein Körperteil. „Ich habe zwei Beine“. Spielleiterin fragt nach, was man damit alles machen kann. Alle machen mit. Monstermutation Die Kinder stehen im Kreis. Jedes Kind verwandelt sich nacheinander in ein Monster, das etwas Besonderes hat, z. B. drei Arme oder zwei Köpfe.
Baustein 4	Warm up: wie Baustein 1 Kleine Choreografie Es entsteht eine kleine Präsentation zu einer einfachen Melodie. Bsp.: Wir haben einen Kopf, mit dem können wir nicken. Wir haben zwei Hände, mit denen können wir klatschen, usw.

4.4.1.5	Länderbegrüßung
Thema	Länderbegrüßung
Kerninhalte	Begrüßungen, „Hallo“ „Guten Tag“...
Wortschatz	Tiere: Affe, Giraffe, Esel, Hund, Katze ... Lebenssituationen: „Ich wohne ...im Haus, in einer Wohnung ...“
Teilnehmer	5 – 10
Raum	40 qm
Dauer	ca. 30 Minuten
Baustein 1	<p>Warm up – „Reihenbegrüßung“ Zwei Reihen stehen sich gegenüber, aus Reihe A tritt ein Kind vor und begrüßt ein Kind aus Reihe B mit irgendeiner Haltung und einer Äußerung (Bumm, Bah o.ä.). Alle Kinder aus Reihe A ziehen nach. Reihe B antwortet mit einer anderen Begrüßungsform, erst ein Kind, dann ahmt die ganze Reihe nach.</p> <p>Memory mit Begrüßungsfloskeln: Alle Kinder der Gruppe finden sich in Paaren zusammen. Ein Paar verlässt den Raum - das sind die Sammler. Alle anderen Paare überlegen sich jeweils eine Begrüßungsfloskel. Dann verteilen sich alle Kinder einzeln im ganzen Raum. Die Sammler werden herein gerufen und müssen nun Paare "sammeln", indem sie abwechselnd zwei Kindern auf die Schulter klopfen (wie das Umdrehen der Karten beim richtigen Memory). Sagen die beiden Auserwählten die gleiche Begrüßungsformel, darf der Finder sie in "seine Ecke" des Raumes schicken. Sonst ist der andere am Zug, bis alle Paare entdeckt sind.</p> <p>Schluss-Spiel – "Hey Concara!": Alle stehen im Kreis. Die Spielleiterin, der Spielleiter ruft etwas und springt in eine bestimmte Haltung und Stimmlage dabei. In der verbleibt sie, bis alle Kinder es ihr alle gleichzeitig nachmachen. Der ganze Spruch geht so: (Linke Seite = Spielleiterin, rechte = Antwort der Kinder!) 1."Hey!" - "Hey!" 2. "Concara!" - "Concara!" 3. "A con con cara!" - "A con con cara!" 4. "A desso de famosa!" - "A desso de famosa!"</p>
Baustein 2	<p>Warm up: wie Baustein 1</p> <p>Vorstellung mit Namen und Lieblingstier Ein Kind im Kreis stellt sich mit seinem Namen und einem Zusatz vor: "Ich heiße ..., und mein Lieblingstier ist ..." Dieses Tier macht das Kind nun vor (Geste, Bewegung, Geräusch ...). Alle anderen Kinder dürfen raten, um welches Tier es sich handelt und es dann selbst kurz anspielen. Davor oder danach führt die Spielleiterin ein kurzes Gespräch mit den Kindern über dieses Tier ("Warum mögt ihr dieses Tier?, Wie bewegt es sich?, Wie würdet ihr reagieren, wenn es euch gegenüber stünde?", usw.). Später können sich noch die verschiedenen Tiere begegnen.</p> <p>Schluss-Spiel: wie Baustein 1</p>
Baustein 3	<p>Warm up: wie Baustein 1</p> <p>Raumfüllen Begegnungen und Begrüßungen: Alle Kinder gehen durch den Raum. Die Spielleiterin gibt verschiedene Gangarten und Begrüßungen vor (Alter, Tempo, Stimmung, Lautstärke...).</p> <p>Wer bin ich? Alle Kinder halten auf ein Zeichen der Spielleiterin an und setzen sich auf den Boden. Nun nennt die Spielleiterin ein Merkmal, und alle Kinder, auf die dies zutrifft, stehen auf, z. B.: "Ich wohne in einem Haus". Die Spielleiterin interviewt die stehenden Kinder kurz: "Welche Farbe hat das Haus, in dem du wohnst?, Wer wohnt noch dort?, Wie würde dein Traumhaus aussehen?", usw. Diese Gespräche können evtl. bis zum Erzählen kurzer Geschichten ausgeweitet werden.</p> <p>Schluss-Spiel: wie Baustein 1</p>

Baustein 4

Warm up: wie Baustein 1

Erzählübungen

Interview: Die Kinder gehen zu zweit zusammen und unterhalten sich miteinander, z. B. über Hobbies, Geschwister, Lieblingsessen usw. . Danach stellen sie den anderen Kindern ihren Partner kurz vor mit den Angaben, die sie im Gespräch von ihm erfahren haben.

Lieblingsrolle: Alle kommen zu einem Sitzkreis zusammen und unterhalten sich über das Thema: "Was ich gerne mal auf der Bühne sein würde". Anschließend kann es zu einem Spiel mit den Ergebnissen in der Gruppe kommen: z. B. begegnen sich verschiedene Figuren, die Kinder überlegen sich gemeinsam mit der Spielleiterin Situationen, usw.

Schluss-Spiel – "Hey Concara!": Alle stehen im Kreis. Die Spielleiterin ruft etwas und springt in eine bestimmte Haltung und Stimmlage dabei. In der verbleibt sie, bis alle Kinder es ihr alle gleichzeitig nachmachen. Der ganze Spruch geht so: (Linke Seite = Spielleiterin, rechte = Antwort der Kinder!)
1. "Hey!" - "Hey!" 2. "Concara!" - "Concara!" 3. "A con con cara!" - "A con con cara!" 4. "A desso de famossa!" - "A desso de famossa!"

4.4.2 Situationsfeld 2 – „Sich orientieren“

4.4.2.1 Sich orientieren I

Thema	Raumorientierung
Kerninhalte Wortschatz	Ortsangaben: links – rechts, oben – unten, drinnen – draußen, vorn – hinten, auf – unter, neben Orientierungspunkte im Raum: Fenster, Wand, Tafel, Stuhl, Tür, Decke, Boden Wohnung: verschiedene Räume
Teilnehmer	5 – 10
Raum	beliebig
Dauer	30 Minuten
Baustein 1	Klatschkreis Alle Kinder stehen in einem Kreis. Die Spielleiterin gibt einen Hände-Klatscher an ihren linken Nachbarn im Kreis weiter. Dieser soll nun ebenfalls einen Klatscher an seinen linken Nachbarn weiter geben. So läuft der Klatscher durch den Kreis. Die Spielleiterin kann nun auch ein Wort durch den Kreis laufen lassen. Sie erweitert die Wörter um Handbewegungen, die jedes Kind nacheinander im Kreis nachahmt. Die Spielleiterin nutzt nun Begriffe von Orientierungspunkten im Raum, (Beispiel: Fenster, Tür, Stuhl).
Baustein 2	Roboter Alle Kinder finden sich zu zweit zusammen. Einer von beiden ist der Roboter, der andere der Roboterführer. Der Roboterführer kann den Roboter aktivieren, indem er einen Knopf am Rücken des Roboters drückt. Der Roboter geht los. Nun kann der Roboterführer die Richtung ändern, in die der Roboter geht. Wenn er auf die linke Schulter des Roboters drückt, dann geht dieser nach links. Drückt er auf die rechte Schulter, geht der Roboter nach rechts. Der Roboter hält vor einem Hindernis an und gibt dann eine Fehlermeldung heraus. (Beispiel „Wand, Wand, Wand“ oder „Tür, Tür, Tür“).
Baustein 3	Szenisches Spiel „Bei Oma“ Folgende Situation ist vorgeben: Oma bekommt Besuch von ihren sieben Enkeln. Alles Weitere wird improvisiert.
Zu beachten:	Die Spielleiterin hat die improvisierte Szene immer unter Kontrolle. Am einfachsten ist es, die Hauptperson zu spielen und damit den Spielverlauf zu beeinflussen. Ideen der Kinder sollten ins Spiel eingebaut werden.

4.4.2.2

Sich orientieren II

Thema	Sich orientieren
Material	<ul style="list-style-type: none">- farbige Tücher- Musik
Kerninhalte Wortschatz	<ul style="list-style-type: none">- Begrüßungen- „groß“, „klein“- Orte im Raum (Waschbecken, Wand, Tür, Fenster, Schrank)
Teilnehmer	10 – 12
Raum	beliebig
Dauer	ca. 20 Minuten
Baustein 1	<p>Begrüßung im Kreis (Einstimmung) Die Kinder stellen mit ihren Körpern "groß" (auf Zehenspitzen, Arme über den Kopf gestreckt) und "klein" dar (in die Hocke gehen); auf die Atmung abstimmen: einatmen – groß, ausatmen – klein (die Bilder kurz als "Toc" halten). Bewegung vor Wort, Bewegung mit dem Wort, Bewegung nach dem Wort, laut und leise variieren. Bewegungen nacheinander (wie eine Welle) ablaufen lassen ("Daumenkino"). Die Kinder laufen auf Anweisung "nach außen" und kommen dann zur Spielleiterin. Langsam, schnell.</p>
Baustein 2	<p>Bewegung im Raum Die Spielleiterin gibt ihre Anweisungen durch Worte/Zeichen. Klare Stops (freeze) mit Körper-/Muskelspannung. Bei Namensvorgabe "Thomas" auf Thomas zeigen und seinen Namen rufen, zu Thomas laufen und ihn berühren. Die Gruppe sammelt sich ausgehend vom Mittelkreis an neuen Orten und benennt diese (Wand, Tür, Waschbecken, Fenster, Schrank, Vorhang usw.), chorisches Sprechen ("Wir stehen an der Wand"); Zeit lassen, die Orte (mit geschlossenen Augen) zu ertasten. Die Spielleiterin gibt die Rolle des "Vormachers/Vorsagers" an die Kinder ab ("Follow the leader").</p>
Baustein 3	<p>Wortfeld gehen: Chorische Bewegungsübungen: Wir gehen, wir hüpfen, wir schleichen, wir tanzen, wir stampfen ..., zur Wand (Das "Wir" gemeinsam sprechen, das "Gehen" auf Silben setzen ...). Die Lautstärke variieren: Rufen, sprechen, flüstern</p>
Baustein 4	<p>Figuren formen Die Gruppe bildet einen Kreis, ein Dreieck und ein Quadrat (im Stehen, Sitzen und Liegen) und beschreibt die Aktion (Wir stehen ...). Die Übung an verschiedenen Orten auf Schnelligkeit wiederholen. Einzählen wie beim Improtheater: 5,4,3,2,1", (Organisation der Gruppe, Wir- Gefühl). (Die Spielleiterin "lockt" mit Geräuschen "blinde" Kinder : Orientierung im Raum, Zauberwald). Die Kreise, Dreiecke, Quadrate atmen. Töne entstehen.</p>
Baustein 5	<p>Chorisches Sprechen Kleingruppen (4 Kinder) legen sich als Quadrat, Kreis und Dreieck auf den Boden und sprechen chorisch: "Wir sind ein Kreis" (Einzählen auf Geschwindigkeit, Aktivität der Restgruppe: 5,4,3,2,1 ...). Paare legen (farbige) Figuren aus Seilen, Stäben. Erkennen, dass ein Kreis nicht möglich ist.</p>

Baustein 6

Kommando-Lauf

Die Kinder sitzen im Kreis und schließen die Augen. Auf Kommando laufen die Kinder zur Wand, zum Spiegel, zur Tür, ... Sie benennen die Orte (allein, mit der Gruppe als "Echo"). Die Kinder sammeln sich immer wieder in der Mitte (langsam, schnell), mal als Quadrat, mal als Dreieck (groß, klein, laut, leise, zeitgleich oder als Welle, im Sitzen, Stehen oder Liegen).

Baustein 7

Tücher-Tanz

Mit farbigen Tüchern zu gegebener Musik bewegen, im Raum, im Kreis, als Reihe, als Welle. Alle roten Tücher, alle blauen, usw.
Gruppen bilden (2 rote und 2 gelbe), Tuch verstecken, Kinderspiel, z. B. Plumpsack.

4.4.2.3

Tagesablauf

Thema

Tagesablauf begreifen

Kerninhalte Wortschatz

- Mahlzeiten
- Tagesstationen: Wohnung, Spielplatz, Kindergarten
- Zeitangaben – später, gleich, nachher, vorhin, dann

Teilnehmer

5 – 10

Raum

beliebig

Dauer

20 – 30 Minuten

Baustein 1

Die kleine schwarze Schachtel

Die Kinder sitzen im Kreis auf dem Boden. Die Spielleiterin stellt eine kleine schwarze Schachtel in die Mitte des Kreises. Die Spielleiterin beginnt. Sie geht zur Schachtel, öffnet sie und sagt, was sie in dieser Schachtel sieht. „Ich sehe eine Maus.“ Die teilnehmenden Kinder dürfen auf das Gesehene reagieren und Fragen stellen. „Was macht denn deine Maus?“ Dann darf ein Kind in die kleine schwarze Schachtel sehen.

Wenn alle Kinder an der Reihe waren, sieht die Spielleiterin nochmals hinein und findet Schlafsand in der Schachtel. Damit schläfert sie alle Kinder ein und nimmt sie mit auf eine Fantasiereise.

Baustein 2

Fantasiereise

Die Spielleiterin begibt sich mit den Kindern in einen ganz normalen Tag. Als Mutter beginnt sie die Kinder zu wecken, motiviert sie, sich richtig zu strecken und sich den Schlafsand aus den Augen zu wischen. Dabei ermuntert sie die Kinder immer wieder, ihr nachzusprechen: „Wir stehen auf.“ „Wir waschen uns.“ „Wir putzen uns die Zähne.“ Alles wird im imaginären Bad stattfinden. In allen Räumen der Wohnung wird etwas getan. Dann decken alle den Frühstückstisch. Jedes Kind darf eine Sache, die es zum Frühstück gerne hat, zum Tisch bringen. Dann laufen alle zum Spielplatz und jeder zeigt sein Lieblingsspielgerät und sagt dessen Namen. Für jede kleine Vorführung gibt es von den anderen Kindern einen Sonderapplaus. Dann verwandeln sich alle in Köche und beraten, was sie heute kochen. Was wird gebraucht? Wer macht was?

Nach dem Essen hat sich das Spiel vielleicht erschöpft. Dann kann man sich wieder in einen Kreis zusammensetzen und darüber reden, was man am Tag noch macht und sich zusammen wieder schlafen legen. Vielleicht kennt ein Kind noch eine Schlafgeschichte und erzählt sie.

Baustein 3

Abschluss

Die Spielleiterin wiederholt besondere Stationen des Tages und die Kinder sprechen ihr nach.

„Wir wollten gar nicht aufstehen.“ „Wir aßen ein Brötchen.“ „Wir spielten auf dem Spielplatz.“

Zum Schluss zum Beispiel: „Wir sehen uns nächste Woche wieder.“

4.4.3 **Situationsfeld 3 – „Miteinander leben“**

4.4.3.1 **Wir feiern Feste**

Thema **Wir feiern Feste**

Material Weihnachtsmann – Mütze

**Kerninhalte
Wortschatz**

- Feste (Weihnachten, Ostern, Geburtstag)
- Fest gestalten (Weihnachtsmann, Osterhase)
- schenken, Danke, Bitte

Teilnehmer 5 –10

Raum beliebig

Dauer 30 Minuten

Baustein 1 **Anfang**

Beim Hereinkommen spielt die Spielleiterin eine Musik ein. Diese Musik ist immer auf das Thema des aktuellen Treffens bezogen: Geburtstags-, Weihnachtslieder o. ä. Dazu gehen die Kinder im Raum umher, tanzen oder begrüßen sich. Wenn es möglich ist, wird ein Geburtstagslied gemeinsam gesungen und mit Bewegungen illustriert.

Baustein 2 **Klatschkreis**

Ein Klatscher wird herumgegeben.
Eine Geste wird herumgegeben.
Die Spielleiterin fragt, welche Feste man feiern kann. Diese Begriffe werden herumgegeben. (z. B. Ostern, Weihnachten, Geburtstag). Ausländische Kinder dürfen auch von ihren Festen erzählen.
Die dazu gehörigen Glückwünsche werden im Kreis mit Händedruck herumgegeben. „Frohe Weihnachten!“ „Herzlichen Glückwunsch“. Diese können auch in anderen Sprachen herumgegeben werden.

Baustein 3 **Geschenkekreis**

Nun darf ein Kind im Kreis losgehen und einem anderen Kind ein Geschenk übergeben. Dieses Geschenk kann zunächst ein von der Spielleiterin, mitgebrachter realer Gegenstand sein (z. B. typische Requisiten für Feste wie eine Kerze, ein Luftballon etc.), später denken sich die Kinder imaginäre Gegenstände aus, die sie verschenken (sie sind nicht wirklich vorhanden, man erkennt nur an der Art, wie sie ihn zum nächsten Kind transportieren, was es sein könnte). Jedes Mal, wenn ein Geschenk übergeben wird, sagt die Spielleiterin, um was es sich handelt, und die Kinder wiederholen das Wort.
Im zweiten Schritt sagt das schenkende Kind dann stets "Ich schenke dir .. .", und das beschenkte Kind sagt "Danke für ... ". Das schenkende Kind tritt an die Stelle des beschenkten Kindes, welches den Gegenstand verändert und mit seinem neuen Geschenk zum nächsten Kind im Kreis geht. Später können Gefühlsäußerungen dazu kommen, so wie „Ich freue mich“ oder "Das mag ich nicht", "Das finde ich ...". Die Spielleiterin geht durch den Kreis zu einem Kind und sagt: „Ich schenke dir einen Ball“, dabei soll sie einen imaginären Ball tragen.
Das beschenkte Kind geht nun wiederum zu einem anderen Kind und schenkt diesem etwas mit dem Satz „Ich schenke dir ...“. Dabei können Begriffe genutzt werden, die die Kinder bei den letzten Treffen gelernt haben.

Baustein 4 **Raum füllen**

Nun gilt es, typische Figuren für die Feste zu finden. Vorangehend setzt sich die Spielleiterin mit den Kindern in einem Kreis zusammen auf den Boden und versucht herauszufinden, welche Figuren sie kennen:

Weihnachtsmann, Christkind, Osterhase, Engel ... Vielleicht hat sie zum besseren Verständnis Abbildungen dabei. Gemeinsam wird ausprobiert, wie diese Figuren sich bewegen und wie sie sprechen könnten, wobei sie vielleicht zunächst mehr durch Laute und Geräusche als durch wirkliche Worte charakterisiert werden.

Baustein 5

Szenisches Spiel „Der Weihnachtsmann kommt“

Ziel ist eine kleine szenische Darstellung: Wieder wird in einem Gesprächskreis eruiert, welche Situationen die Kinder typisch für bestimmte Feste finden. Auch hierzu kann die Spielleiterin Abbildungen mitbringen, die dann gemeinsam - zunächst pantomimisch - nachgespielt werden. Im Spiel von Szenen, wie z.B. Kekse backen, könnten dann z.B. die notwendigen Zutaten wie Vokabeln genannt werden (die Spielleiterin hat vielleicht wirkliche Zutaten, eine Schüssel etc. mitgebracht) und die Kinder könnten wirklich im ganzen Raum versteckte Eier suchen oder ein Feuerwerk mit Geräuschen und Bewegungen imitieren. Die Gruppe führt ein Gespräch über Vertreter der Feste. Wer kommt denn Weihnachten? Wie sehen sie aus und wie sprechen sie? Alle Kinder bewegen sich durch den Raum und probieren die Figuren aus. Bekannte Weihnachtsmänner begrüßen sich.
Wir improvisieren: „Der Weihnachtsmann kommt“.

Hinweis

Jede Übung lässt sich verändern, je nachdem, welches Fest bevorsteht. Zu Ostern könnte man noch Folgendes einbauen:

Ostereiersuche

Die Spielleiterin versteckt gebastelte Ostereier, auf die er ein Bild geklebt hat. Jedes Kind darf nun eines der versteckten Ostereier finden. Das Motiv auf den Eiern bleibt ein Geheimnis. Nun versucht jedes Kind mit Worten und Körpereinsatz nacheinander zu beschreiben, was auf seinem Osterei zu sehen ist, ohne jedoch das Wort zu sagen. Das Kind, das den Begriff errät, ist als nächstes dran.

4.4.3.2	Obstsalat
Thema	Obstsalat
Material	4 - 5 Obstsorten, der Jahreszeit entsprechend, Brettchen, Messer, Schalen Memorykarten Alternative: Artikel aus dem Kaufmannsladen
Kerninhalte Wortschatz	Obstsorten: Bananen, Erdbeeren, Melonen etc. Ich möchte bitte ... /Bitte/Danke
Teilnehmer	mind. 6
Raum	40 qm
Dauer	gruppenabhängig
Baustein 1	Kreis Begrüßung, Einführung ins Thema, die Obstsorten werden gezeigt und benannt, wiederholt, gesungen, gesprochen, bis alle Kinder die verwendeten Sorten kennen.
Baustein 2	Obstsalat Die Kinder sitzen im Stuhlkreis und zählen so ab, dass später immer drei Kinder eine Gruppe bilden. Alle Einser werden z. B. Äpfel, alle Zweier Birnen, alle Dreier Bananen, alle Vierer Orangen. Die Spielleiterin ruft eine Obstsorte auf, z. B. Bananen. Alle Bananen springen auf und tauschen die Plätze. Das wird oft wiederholt. Ruft die Spielleiterin "Obstsalat" springen alle Kinder auf und tauschen die Plätze.
Baustein 3	Welches Obst ist es? Obst unter Tüchern verstecken, ertasten, beschreiben und raten. 6 x Obst unter 6 Tüchern verstecken. Wo ist die Banane? nach Umriss gucken, von außen tasten, unterm Tuch tasten: „ Ja, das ist die Banane.“
Baustein 4	Herstellen von Obstsalat <ul style="list-style-type: none"> - Arbeitsplätze einrichten, Hände waschen - Demonstration, wie das Obst verarbeitet wird, Umgang mit Messern (niemand läuft herum oder fuchtelt mit dem Messer) - Äpfel und Birnen waschen, Bananen und Orangen pellen - Schneidetechniken zum Mitmachen demonstrieren - Obststücke in einer Schale sammeln, Abfall in einer anderen aufräumen, Tisch decken, „Guten Appetit“
Baustein 5	Erweiterung des Dialogs „Ich mag Obstsalat“ „Bitte!“ „Danke!“ „Wie schmeckt Obstsalat?“ „Obstsalat schmeckt gut!“ „Auf Wiedersehen.“ Mit Memory-Karten werden Paare gebildet. Sie erproben mit dem Partner den erweiterten Dialog. Anordnung im „Kugellager“ (Doppelkreis), Erprobung des Dialogs mit immer neuen Partnern.

4.4.3.3	Pizza
Thema	Pizza, bitte ...
Material	Memory Karten, Bilder: Pizza, Suppe, Eis, Bratwurst, Brot, Fisch, Bananen (Alternative: echte Objekte, Artikel aus dem Kaufmannsladen) Murmeln Einkaufstaschen
Kerninhalte Wortschatz Teilnehmer	s. Material 8 –16
Raum	40 qm
Dauer	gruppenabhängig
Baustein 1	Raum füllen Die Kinder bewegen sich durch den Raum. (laufen, springen, hüpfen, schleichen, kriechen, krabbeln, trampeln, humpeln, trippeln, ...). Auf Signal (akustisch, optisch) erstarren die Kinder (Freeze) und erproben eine neue Gangart. Sie werden verzaubert. Alle Kinder werden zu Pizzaverkäufern. In dieser Rolle bewegen sie sich im Raum und rufen „Pizza"! Hierbei unterscheiden sie durch ihre Gestik kleine und große Pizzen. Ebenso: Koch-Suppe, Eisverkäufer-Eis, Imbissbesitzer- Bratwurst, Bäcker-Brot, Fischverkäufer-Fisch, Marktschreier-Bananen
Baustein 2	Demonstration: Lehrer- Chor der Kinder Die Kinder sind die Pizzaverkäufer, die Lehrerin/der Lehrer ist der Käufer: „Ich möchte bitte eine Pizza." „ Ja gerne!" Die Lehrerin/der Lehrer spricht jedes Kind persönlich an und wartet die Antwort ab. Rollentausch: Lehrer-Chor Erweiterung des Dialogs: Das kostet 3 Murmeln. „Bitte!" „Danke!" „Auf Wiedersehen." Mit Memory Karten werden Paare gebildet. Sie erproben mit dem Partner den erweiterten Dialog.

4.4.4	Situationsfeld 4 – Was mir wichtig ist
4.4.4.1	Freundschaft
Thema	Freundschaft
Material	Musik
Kerninhalte Wortschatz	<ul style="list-style-type: none"> - Freund/Freundin - Ich mag dich. - Wollen wir spielen? ... - Ich wünsche ...
Teilnehmer	8 – 12
Raum	40 qm
Dauer	30 Minuten
Baustein 1	<p>Freundschaftskreis Alle Kinder stehen im Kreis. Nun geht ein Kind los und begrüßt seinen Freund auf eine besondere Weise. Zum Beispiel: „Hallo Kumpel!“. Jeder darf sich eine Begrüßungsart ausdenken, die er den anderen vorführt. Die anderen machen das dann auch.</p>
Baustein 2	<p>Beschnuppern „Mein rechter, rechter Platz ist frei“ Die Kinder spielen das Spiel "Mein rechter, rechter Platz ist frei..." in einem Sitz- oder Stuhlkreis.</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Zunächst sucht man sich seinen neuen Sitznachbarn nonverbal mit Zwinkern und Winken. b) Nun spielen die Kinder das Spiel mit Worten: "Mein rechter, rechter Platz ist frei, drum wünsch ich mir den ... Thomas herbei!" c) Das Spiel bleibt dasselbe, nur dass sich das wählende Kind nun einen Nachbarn nicht mit dessen Namen herbei wünscht, sondern mit einer Beschreibung: "Das Kind mit den weißen Schuhen..."
Baustein 3	<p>Gestaltung einer Spielplatzsituation Die Gruppe bewegt sich durch den Raum noch nonverbal zur Musik oder zu einer passenden Geräuschkulisse nach dem Prinzip "Follow the Leader". Eine Spielplatz-Atmosphäre wird erzeugt. Die Kinder werden durch die Spielleiterin zu verschiedenen Spielideen animiert: im Sand spielen erst allein, dann zu zweit. Wippen erst allein, dann zu zweit. Klettern/Hangeln erst allein, dann zu zweit. Karussell fahren zu zweit.</p>
Baustein 4	<p>Begrüßung Zwei Kreise stellen sich ineinander (Doppelkreis). Dabei findet durch Drehung ein ständiger Partnerwechsel statt. Begrüßung a) nonverbal, b) verbal (2 Wort-Begrüßungen). Wer beginnt, sollte seine Haltung einfrieren, bevor der Partner antwortet. Begrüßungsbilder entstehen. Nicht gleichzeitig reden!</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Begrüßungen werden zunächst nonverbal, körpersprachlich in den Kreisen herumgegeben (Kopfnicken, Zublinzeln, Zuwinken, Handschlag, Salutieren, Umarmen...). Die Begrüßungen sind zunächst distanziert und werden dann immer vertrauter. b) Im zweiten Schritt wird die körperliche Aktion mit einer sprachlichen Unterstützung verknüpft. Zunächst werden nun förmliche sprachliche Begrüßungsformen ("Guten Tag!", "Wunderschönen guten Abend!") in den beiden Kreisen weitergegeben, dann Floskeln und Slang-Ausdrücke ("Hallo!", "Hi!", "Na?"). Es geht über Ein-Wort- und Zwei-Wort-Begrüßungen bis hin zu kurzen Gesprächen.

Baustein 5

„Ich und Du“, Vertrauensübungen

Von der Gruppen- geht es nun zur Partnerübung: Beim Roboter-Moving gibt es ein Kind, das führt, und ein zweites Kind, das sich (mit verbundenen Augen) führen lässt. Anhand verschiedener "Verbindungen" geht es quer durch den Raum, was viel Sensibilität und Vertrauen fordert und fördert.

- a) Zunächst führt ein Kind seinen ("blinden") Partner nonverbal anhand von Körperkontakt durch den Raum: Es legt seinen Arm um ihn, fasst ihn an der Hand oder an der Schulter.
- b) Der nächste Schritt ist das verbale Führen: Ein ("blindes") Kind folgt dem anderen, führenden anhand von akustischen Wegweisern. Das kann ein vereinbarter Laut, ein Geräusch sein und schließlich über einzelne Worte bis hin zu ganzen beschreibenden Sätzen gesteigert werden.
- c) Als Zusatzaufgabe führt ein Kind das andere durch einen Hinderis-Parcours.

Baustein 6

Statuen

In 2er-Gruppen entstehen Statuen: Einer formt den anderen, frei oder nach Bildvorlage, im Standbild als Polizist, Einbrecher, Oma, Musiker, Sportler. Alle Geformten bleiben stehen, alle Former betrachten ihre Werke. Sie benennen gegenseitig alle "Figuren", bis alle definiert sind. Das Benennen erfolgt mit den Worten: „Du bist ein Polizist.“ Der Geformte wiederholt: „Ich bin ein Polizist.“ Erweiterungen sind natürlich möglich: „Du bist ein Polizist, der den Verkehr regelt“. Dann wird getauscht.

Baustein 7

Vom ICH übers DU zum WIR

Kinder spielen frei in Dreier-Gruppen

In Dreiergruppen überlegen die Kinder: Was machen Freunde gemeinsam, wenn sie sich treffen? Dazu dürfen sie Requisiten benutzen: Einen Ball, Spielkarten oder ein Brettspiel, Seifenblasen, Luftballons ... Die Gruppen spielen, bis die Spielleiterin klatscht - dann frieren sie kurz ein; klatscht es wieder, bewegen sie sich weiter. Zunächst spielen alle Gruppen ihr gewähltes Spiel. Dann führt jede Gruppe „Ihr Spiel“ vor. Die Kinder versprachlichen die Situation: „Wir spielen mit dem Ball“ (chorische Gestaltung). Auf Impuls der Spielleiterin friert die jeweilige Gruppe ihre Szene ein (Freeze). Die anderen Kinder, die die Szene beobachtet haben, versprachlichen: „Ihr spielt mit dem roten Ball. Thomas hat den Ball. Verona sitzt auf dem Boden.“ usw.

Baustein 8

Silbentrennung

Die Gruppe kehrt auf den Spielplatz zurück - mit gleicher akustischer Untermalung wie anfangs. Nun benennen die Kinder gemeinsam mit der Spielleiterin die jeweilige Tätigkeit verbal mit Silbentrennung den Bewegungen und den Gegenständen entsprechend. Die Silben steuern die Bewegung und geben Impulse: "Schau-keln", "Ei-mer" ... Alle bewegen sich im Silberrhythmus, sprechen chorisch, laut/leise oder langsam/schnell. Verstärkung: Chorisch angeleitet: Vom Einzelnen zum Gruppen-"Buddeln".

4.4.4.2	Tiere
Thema	Tiere
Material	Musik
Kerninhalte Wortschatz	<ul style="list-style-type: none"> - verschiedene Tierarten - Ich kann ... / Ich sehe aus... - Ich mag ... / Ich mag nicht...
Teilnehmer	8 – 12
Raum	beliebig
Dauer	30 Minuten
Baustein 1	<p>Ankommen Zur Musik gehen die Kinder durch den Raum und stellen Tiere dar. Die Darstellung geht von der Bewegung über das Geräusch (laut und leise) hin zur Benennung. Als Impuls für diese Übung bringt die Spielleiterin einen Koffer voller Kuscheltiere mit. Die Gruppe tastet sich gemeinsam an das Thema heran. Die Spielleiterin gibt die Vormacher-Rolle nach und nach ab; sie demonstriert so das Vertrauen in die Kompetenz der Kinder. Später können die Kinder dieses Aufwärmen eigenständig machen.</p>
Baustein 2	<p>Tierkreis Bär, Pinguin, Affe, Elefant, Biene, Hase Im Kreis besprechen und probieren wir verschiedene Eigenschaften, Gangarten und Laute der Tiere aus.</p>
Baustein 3	<p>Zwei Reihen, hundert Tiere Die Kinder stehen sich in zwei Reihen gegenüber: Eine Reihe Bären, eine Reihe Hasen.</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Die 1. Reihe macht 3 Schritte vorwärts als Bären, stoppt, macht "Brumm!", die andere Reihe antwortet: "Ein Bär!" (in einer bestimmten Stimmung). Die Spielleiterin leitet mit an. b) Wechsel: Nun gehen die Hasen vor, und die andere Reihe reagiert. c) Die beginnende Gruppe macht einen Schritt mehr: Nun bereitet sie heimlich ein Tier vor, welches sie geschlossen zeigt; die andere Gruppe rät nun also wirklich.
Baustein 4	<p>Was ein Tier so alles kann 4 Kinder in einer Reihe, die anderen schauen zu.</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Die Spielleiterin macht einen Bären vor: Er schläft, frisst, trinkt, tanzt ... die Kinder in der Reihe machen es ihr nach. Achtung: Welche Verben führe ich ein? Die Verben werden benannt. So geht es mit drei verschiedenen Tieren, dann folgt ein Mensch: " Ein Junge ..." b) Die Spielleiterin nennt Spielaufgaben - die vier Kinder in der Reihe führen diese aus, die anderen schauen zu - später wird gewechselt. "Ein Kind schläft ... /zwei Kinder schlafen ... /drei Kinder schlafen ..." So werden die Zahlen eingeführt. c) Alle setzen sich wieder. Die Spielleiterin macht nun eine Ansage, und ihr Wort fordert die Aktion der Kinder: "Drei Kinder essen": Drei Kinder agieren entsprechend auf der Bühne. d) Wieder macht die Spielleiterin Vorgaben, kommt dabei immer mehr zu Aufforderungen an die ganze Gruppe: "Ich singe/du schreist/wir tanzen ..." – Schließlich fassen sich alle Kinder zum wilden Kreistanz an den Händen und vollführen einen Powertanz, bis der Kreis platzt. Wir singen, schreien, rufen ...

Baustein 5**Szenisches Spiel „Tierversammlung“**

Vorgegebene Situation: Alle Tiere versammeln sich, um ein Thema zu diskutieren. Das weitere Spiel wird improvisiert.

Baustein 6**Abschluss**

Die Gruppe geht mit einem Lied zum Anfangsort des Treffens zurück: Ein Besuch im Zoo steht auf dem Programm. Dabei ruft die Spielleiterin Darstellungsaufgaben in den Raum, auf die die Kinder möglichst schnell reagieren: "Drei Menschen sehen drei Affen": Die angesagte Szene wird gespielt.

Hinweis

Bei Bedarf gibt es noch ein schnelles Spiel zum Schluss des Treffens: "Die Affen rasen durch den Wald" wird als Lied eingespielt, und der Bewegungsdrang kann noch einmal richtig zum Zuge kommen. Vielleicht kann die Spielleiterin dieses Lied irgendwann mit der Gruppe gemeinsam üben und singen.

4.4.5	Situationsfeld 5 – „Sich wohlfühlen“
4.4.5.1	Fantasiewelten
Thema	Fantasiewelten
Material	Clownsnasen
Kerninhalte Wortschatz	<ul style="list-style-type: none"> - In meiner Welt ... - Körperteile - Träume / Phantasie
Teilnehmer	5 –10
Raum	40 qm
Dauer	30 Minuten
Baustein 1	<p>Erwärmung</p> <p>Alle Kinder stehen im Kreis und nun wird der Körper nacheinander erwärmt, indem jeweils ein Körperteil geschüttelt wird. Die Spielleiterin sagt, was alle machen sollen. Die Kinder wiederholen es. Es könnte so beginnen: „Wir schütteln die Füße aus.“ „Wir schütteln das rechte Bein.“ usw. Wir arbeiten uns von unten nach oben. Die Hände könnten zum Beispiel am Boden kleben bleiben.</p>
Baustein 2	<p>Clownsschule</p> <p>Nun zaubert die Spielleiterin ihre Clownsnase aus der Tasche und fragt die Kinder, ob sie wüssten, was das ist. Sie wird wahrscheinlich von den Kindern erfahren, dass Clowns im Zirkus Späße machen und immer ganz komisch sind. Nun zeigt die Spielleiterin, wie sich ihr Verhalten ändert, wenn sie die rote Nase aufsetzt. Ihre Körperspannung wird stärker, sie spricht nicht mehr, sie schaut ganz intensiv mit großen Augen, winkt schüchtern und lächelt. Dann nimmt sie die Nase wieder ab. Sie erklärt den Kindern, dass sich die Welt verändert, wenn man sich in einen Clown verwandelt. Man sieht alles mit anderen Augen. Zum Beispiel war der Tisch, der im Raum steht, ein großes Schiff. Sie setzt die Nase nochmals auf, geht mit ausgestrecktem Zeigefinger auf den Tisch zu und sagte klar und deutlich: „Das ist ein Schiff!“ Dann geht sie zur Tür, zeigt auf sie und verkündet: „Das ist eine Rutsche!“ Dann nimmt sie die Nase wieder ab.</p> <p>Jetzt bekommt auch jedes Kind eine rote Nase und darf seine Nase aufsetzen. Es zeigt, wie es sich in einen Clown verwandelt und geht auf einen Gegenstand zu und sagt den anderen Kindern, was es sieht. Diese neuen Erkenntnisse ernten einen Riesenapplaus für jeden neuen Clown.</p> <p>Wenn alle Kinder verwandelt sind, dürfen alle Clowns nun durch den Raum gehen und alle Fantasiegegenstände, die sie sehen, lauthals bezeichnen. So schafft sich jeder Clown eine eigene kleine Fantasiewelt. Die Fenster sind nun Lampen und der Fußboden eine Badewanne, der Besen ist die Mutter und die anderen Clowns sind Esel.</p> <p>Die Spielleiterin unterbricht manchmal, indem sie alle Clowns einfriert. Nun berührt sie einen Clown, der seine Welt alleine zeigen darf. Die anderen sehen zu.</p>
Baustein 3	<p>Abschluss</p> <p>Alle Kinder nehmen die Nasen wieder ab und verwandeln sich zurück. Sie setzten sich in einen Kreis. Nun sollen sie sich überlegen, was sie ganz besonderes gesehen oder gehört haben. Vielleicht sahen sie einen roten Frosch oder einen sprechenden Esel. Davon dürfen sie jetzt „der Zeitung“ (der Spielleiterin) in einem Interview berichten.</p>

4.4.5.2

Gefühle

Thema

Gefühle

Material

- gruselige Musik

Kerninhalte

Wortschatz

- verschiedene Gefühle
- traurig/glücklich/wütend/ängstlich/ ...
- Ich bin ...
- Mir geht es ...

Teilnehmer

10 – 12

Raum

beliebig

Dauer

30 Minuten

Baustein 1

Gefühlskreis

Die Kinder sitzen im Kreis und stellen sich reihum mit ihrem Namen vor, allerdings mit einer besonderen Klangfarbe. Die Spielleiterin gibt ihnen dazu als Unterstützung eine kleine Geschichte, z. B.: „Ihr spielt draußen Fußball und schießt eine Fensterscheibe mit dem Fußball ein. Der große böse Hausmeister fragt nun jeden nach seinem Namen.“ Ganz verängstigt sagt nun jedes Kind seinen Namen, die anderen wiederholen ihn ebenfalls ganz ängstlich. Die Spielleiterin kann sich auch zu anderen Gefühlen kleine Geschichten ausdenken und das Spiel wiederholen.

Die Spielleiterin gibt verschiedene Gefühle mit einem passenden Wort im Kreis herum. (Beispiel „Warum?“ traurig) Die Kinder ahmen es nach und geben es an den linken Nachbarn weiter.

Baustein 2

Standbilder

Was die Kinder nun so deutlich mit der Stimme ausgedrückt haben, können sie nun auch mit dem ganzen Körper zeigen und unterstützen. In der Runde wird besprochen, welche Gefühle es noch gibt. Angst - Mut - Freude - Trauer - Macht – Wut usw. Zu jedem dieser Gefühle versucht die Gruppe ein Standbild, eine Statue zu finden.

Jedes Kind darf nun für sich überlegen, was es besonders gerne macht. Das zeigt es nun den anderen Kindern und die dürfen raten, was es war. Wenn sie es nicht gleich raten, sollen sie versuchen zu beschreiben, was sie sahen. Für jede Darbietung gibt es einen Applaus.

Baustein 3

Szenisches Spiel: „Monsterparty“

Die Spielleiterin verwandelt alle Spieler in Monster. Die Monster tanzen nun bei gruseliger Monstermusik durch den Raum und sind dabei besonders gruselig.

Die Spielleiterin spielt mit und erzählt Geschichten, die die Gefühle der Monster verändern. (Beispiele „Unser Freund, der Vampir ist heute nicht gekommen. Darüber sind wir sehr traurig.“ oder „Auf dieser Party gibt es keine Regenwürmer. Wir sind darüber sehr wütend.“)

Nun sagt die Spielleiterin Sätze zu dem, was sie heute taten, und die Monster wiederholen diese. „Wir waren heute traurig.“ „Wir freuten uns heute.“ Danach verwandelt die Spielleiterin, der Spielleiter alle Monster wieder in ihren menschlichen Zustand zurück.

5 Figurales Spiel

Kinder spielen mit einfachen Gegenständen, Puppen und Figuren und geben diesen mit Hilfe ihrer Vorstellungskraft eine jeweils gewünschte Realität.

Gegenstände, Puppen und Figuren erhalten dadurch jeweils einen bestimmten Subjektcharakter. Je weniger menschliche Züge sie tragen, desto geringer ist die Gefahr, dass sie durch ihr Aussehen unerwünschte Assoziationen hervorrufen werden. Dies fördert ihren interkulturellen Charakter.

Naturgetreue, realistische Figuren engen die Phantasie ein und sind dadurch für die Arbeit im hier vorliegenden Zusammenhang weniger geeignet.

5.1 Besondere Möglichkeiten

- Hauptmerkmal ist die Wechselbeziehung zwischen Kind und Figur/Puppe, die besonders dann fruchtbar wird, wenn sich das Kind die Figur selber baut. Es identifiziert sich mit der Figur, projiziert seine Bedürfnisse, Konflikte, Erlebnisse in die Figur und lässt sie stellvertretend für sich handeln.
- Das Hineinschlüpfen in die Figur befreit vom Verantwortungsdruck des eigenen Handelns, indem die Figur auf der Spielebene gleichsam als distanzierteres Ich agiert und u. U. so handelt und sich äußert, wie das Ich es in der sozialen Realität nicht wagen würde. Zugleich tritt auch der Interaktionspartner als Figur entgegen und hat auf der Figurenebene seine Bedrohlichkeit verloren. Auf der Spielebene kann in einer distanzierten sozialen Situation Handeln erprobt werden.
- Infolge der unmittelbaren Manipulierbarkeit der Figur kann das Kind mit ihr auf der Hand spontan agieren und reagieren.
- Die menschenähnliche Lebendigkeit der Figur verleiht den ausgedachten Spielsituationen für das Kind eine große Realitätsnähe und ermöglicht somit eine unerschöpfliche Themenvielfalt des Spielgeschehens, sowohl auf der realistischen als auch auf der phantastischen Ebene.
- Die Stummheit der Figur fordert zu sprachlichen Äußerungen heraus. Dabei führt die vom eigenen Sprechen ablenkende Projektion auf die Figur zu gelockerten, entspannten Sprechsituationen. Vor allem für sprechgehemmte Kinder ist dieses Moment des Figurenspiels bedeutsam. (Praxis Deutsch 20/76)

5.2 Personelle Voraussetzungen

- Hier gelten die Angaben, wie sie in 4.1 skizziert worden sind.
- Der Einsatz von Figuren in Lernprozessen setzt Erfahrungen im Umgang mit Figuren voraus.
- Der Einsatz des jeweiligen Figurentyps hängt von den dem jeweiligen Situationsfeld intendierten Lernzielen ab (z. B. Begrüßungsrituale – Stockpuppe, Sprechübungen – Mimikfigur).

5.3 Materielle Voraussetzungen

- Es sollte nach und nach eine Sammlung unterschiedlicher Figuren und beispielbarer Gegenstände angelegt werden. Sinnvoll wäre es, wenn die Figuren im Arbeitsraum ständig präsent sein könnten, um sie bei Bedarf jederzeit nutzen zu können.
- Wenn möglich, richten sie eine Ecke für die Puppen ein, in der die Kinder Situationen selbst nachspielen und verschiedene Rollen ausprobieren können.
- Eine Bühne muss nicht vorhanden sein, da die Figuren auch offen bespielt werden können.
- Bei Bedarf kann eine improvisierte Bühne (z. B. Tische, Stühle, Besenstiel und eine Decke) schnell aufgebaut werden.
- Bei Figuren, die von unten geführt werden, befinden sich Spieler und Figur hinter der Decke. Bei Figuren, die von oben geführt werden, steht der Spieler hinter der Decke und die Figur befindet sich vor der Decke. Der Fußboden bildet dann den „Bühnenboden“.

- Entsprechend der jeweiligen Größe der benutzten Figuren muss eine Mindestdistanz zwischen Spieler und Betrachter vorhanden sein, um die Figur und ihre Handlungen angemessen wahrnehmen zu können.

5.4 Figurentypen und ihre Möglichkeiten

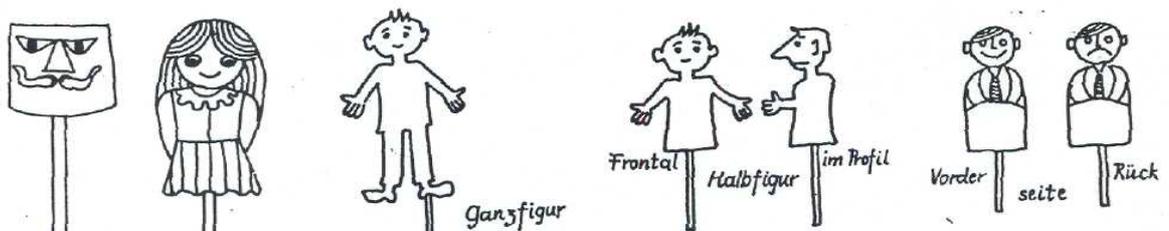
Übersicht über Figuren, die sich in dieser Altersgruppe gut bespielen lassen.

5.4.1 Figuren, die von unten geführt werden

Flachfiguren

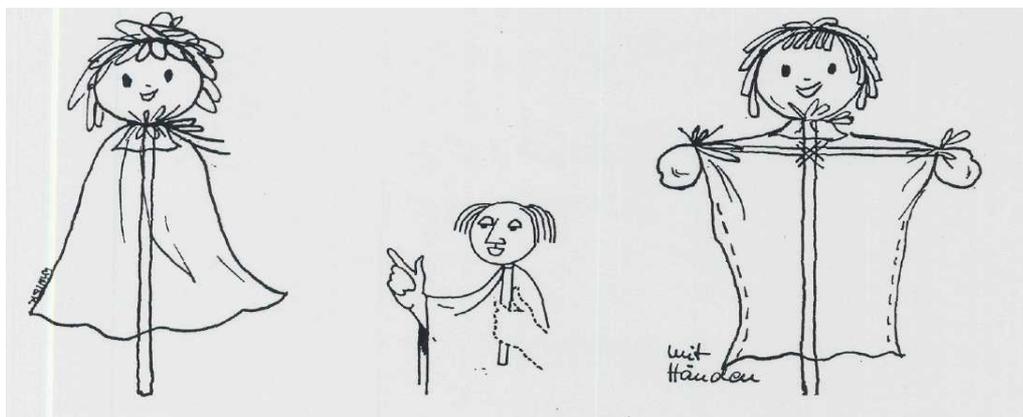
Besonders geeignet sind an einem Stock befestigte Versandtaschen als Grundfigur. Vor- und Rückseite können verschieden gestaltet und immer wieder verwendet werden, wenn man bemaltes Papier (Figuren oder Gesichter) daran befestigt, z. B. mit Büro- oder Wäscheklammern.

Köpfe oder ganze Figuren aus bemalter oder beklebter Pappe (Stoffe, Woll- und Fellreste, Herbstlaub, Wildfrüchte) werden an eine Leiste getackert oder mit Draht festgebunden. Der starre Figurentypus kann durch entsprechende Zutaten, z. B. lange Haare aus Wollresten oder Papierstreifen, Ohrringe und Halsketten aufgelockert werden.



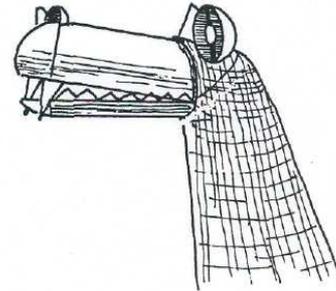
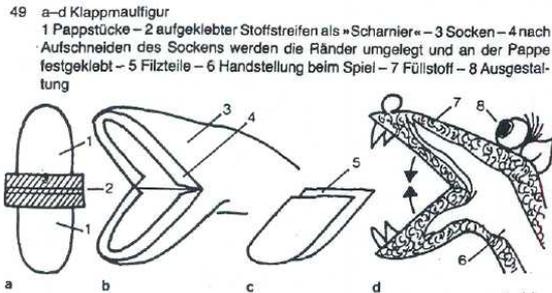
Stockpuppen

Köpfe aus verschiedenem Material werden an einem Stock befestigt, z. B. Knäuel aus Zeitungspapier, Käseschachteln, Plastikflaschen, Verpackungsmaterial (Formteile aus Styropor, Schaumgummi oder Hartschaum). Danach Kostüme aus Krepppapier, Gardinenresten, Plastiktüten oder abgelegten Kleidungsstücken am Stock festbinden. Die freie Hand des Spielers kann durch eine Öffnung im Kostüm zur Puppenhand werden. Eine sichere Verbindung von Kopf und Stock wird z. B. durch eine spiralige Wicklung mit Tesapack erreicht. Das Abrutschen des Kostüms verhindert ein Wulst aus Papier oder Stoff am Stock im Brustbereich der Figur. Dort können evtl. auch Schultern und Arme befestigt werden.



Klappmaulfiguren

haben Köpfe mit aufklappbarem Maul. Sie sind leicht aus Socken, Schaumgummi oder Pappröhren herzustellen.



Mimikpuppe

Handpuppen

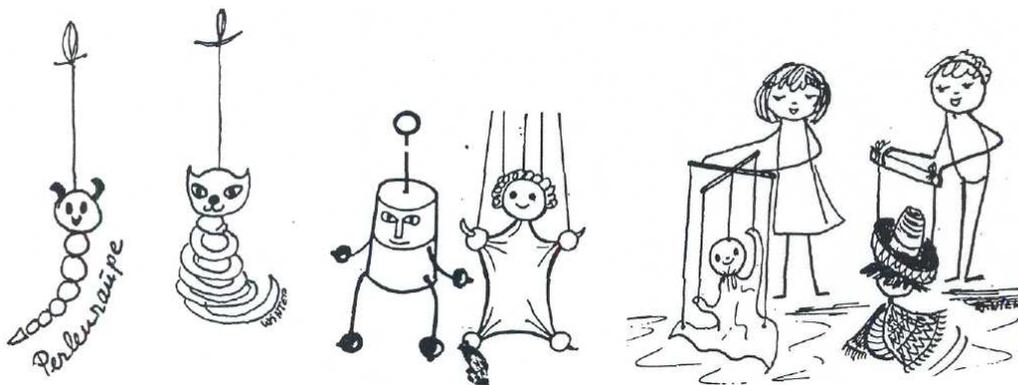
Mimikpuppen

Geeignet für alle Altersgruppen. Ähnlich zu führen wie die Klappmaulpuppen, da im Gegensatz zu diesen die Mundpartie **nicht mit Pappe** versehen ist, haben die Mimikpuppen eine größere Beweglichkeit und können so z. B. besser Gefühle ausdrücken.

5.4.2 Figuren, die von oben geführt werden

Ein- oder Mehrfadenmarionetten

Menschen- oder Tierfiguren entstehen aus zusammengebundenen Stoff- oder Fellresten, Hexentreppen, Schaumgummikugeln etc. oder wie Stockpuppen (s. o.), an deren Kopf und Händen Fäden ohne oder mit Spielkreuz befestigt werden.



Stabmarionetten

Statt eines Fadens wird die Figur durch einen Holz- oder Metallstab bewegt. Die Stabmarionette ist die Umkehrung einer Stockpuppe und heißt auch Schlenkerpuppe. Zum Bewegen einer Hand oder für Tierfiguren wird ein zweiter Stab benötigt.



5.5 Ständige Verfahren

1. Wiederholung der Geschichte/des Themas der letzten Stunde (erzählen mit einer Mimikpuppe oder selbst spielen).
2. Geräusche von Tieren machen und die anderen raten lassen.
3. Begrüßung der Mitglieder der Gruppe mit einer Stockpuppe. Ebenso Verabschiedung.
4. Beim Elternabend/Bei der Begrüßung der neuen Schüler:
 - 4.1 Die Eintrittskarten werden von einer Puppe kontrolliert.
 - 4.2 Die Begrüßung übernimmt eine Puppe (die sich vielleicht verspricht und von einer anderen Puppe korrigiert wird).
 - 4.3 Variante: Die Begrüßung übernimmt ein Mensch, der von einer vorlauten Puppe dauernd unterbrochen bzw. korrigiert wird.
5. Wiederholung der Geschichte/des Themas der letzten Stunde mit Fehlern, damit die Gruppe korrigieren kann.

5.6 Zu den einzelnen Situationsfeldern

5.6.1 Situationsfeld 1 – „Ich und Du“ Einfache Reime, Lieder und Gedichte

Thema	Körperteile kennen, Sich bekannt machen, Vorlieben und Abneigungen äußern
Material	Mimikpuppen, blaue Mülltüte
Sprachbausteine	Begrüßung, Vorlieben, Abneigungen, Fragen, Körperteile
Teilnehmer	keine Begrenzung
Raum	keine Vorgaben
Dauer	ca. 10 –15 Min.
Ablauf	Erwachsene als Spieler Hinweis:Es kommen zwei Tiere, die wir näher kennen lernen werden. Merkt euch die Geräusche! Welche Tiere sind es? Was gefällt ihnen nicht? Nach Ende der Spielsituation: - Geräusche nachmachen, - Bewegungen der Tiere machen, - zeigen, wo es wehtut, - vormachen, was nicht gefallen hat.
Text	Situation: Ein Frosch (F) Wallenstein und ein Hund (H) Bello an einem Teich. Der Teich kann z.B. durch eine blaue Mülltüte dargestellt werden. <i>(Der Frosch taucht auf und gähnt kräftig)</i> F: Oh, oh. Gähn. Gähn. Mein Name, der ist Wallenstein. Und ich leide, ja, ich leide unter <i>(Pause)</i> Gallenstein. <i>(gähnt)</i> <i>(Hund kommt angehechelt)</i> H: Was habe ich da gerade gehört? Du heißt Gallenstein? Was ist denn das für ein komischer Name? F: Nein, nein, nein. Ich heiße Wallenstein. Das ist ein komischer Name, ich weiß. Aber ich habe einen Gallenstein im Bauch,und der tut so weh. Wie heißt Du denn? H: Ich heiße Bello. F: Na, das ist ja auch kein alltäglicher Name. In der italienischen Sprache heißt „bello“ schön. Und schön bist Du ja nicht gerade. H: Du redest einen Quatsch. Ich heiße Bello, weil ich immer belle <i>(er bellt)</i> . F: Und warum bellst Du? Mir geht das ganz schön auf die Nerven. Du bellst so laut. H: Ich belle, damit die anderen Hunde Angst vor mir haben. Und ich belle, wenn der Postbote kommt. Dessen Hose riecht immer so nach Katze. Und Katzen mag ich überhaupt nicht. Die machen so komische Geräusche. F: Was für ein Geräusch machen die Katzen denn? H: Sie miauen. F: Und wie klingt „miauen“? H: Das kann ich nicht. Ich bin doch keine Katze. Aber ich kenne eine Katze, die heißt Minka. Die schicke ich mal hier an den Teich. Die wird für Dich „Miau“ machen. Und was machst Du eigentlich für ein Geräusch, um andere zu erschrecken?

F: Ich quake (*er quakt*).

H: Hilfe! Hör auf. Das klingt ja scheußlich. Aber ich habe keine Angst vor dir.

F: Ja, eigentlich quake ich hauptsächlich, damit mich mal einer besucht. Ich möchte gern mit jemandem zusammen quaken oder ein Lied singen.

Zu beachten

Mehrmaliges Vorspielen.

Unbekannte Wörter erklären.

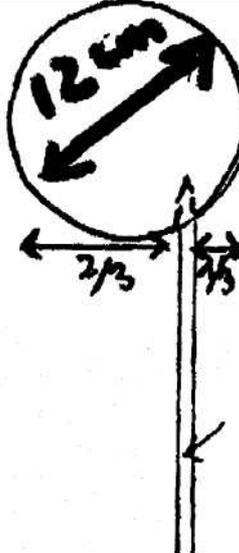
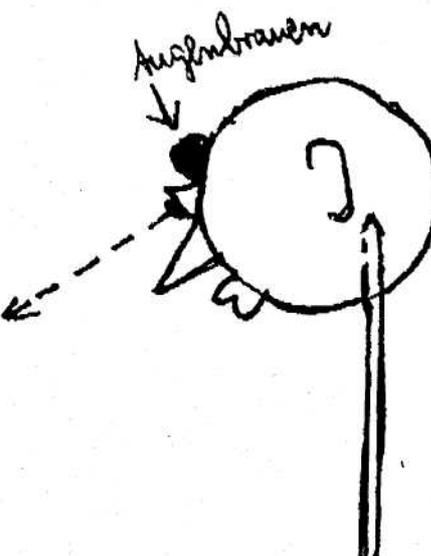
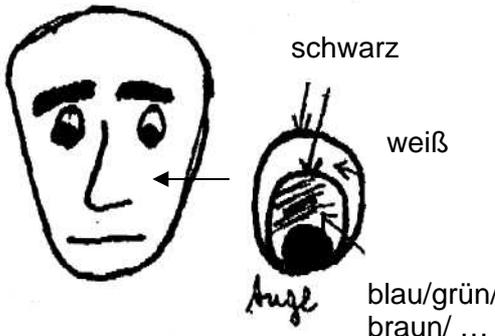
Arbeitsaufträge können auch nacheinander erfüllt werden.

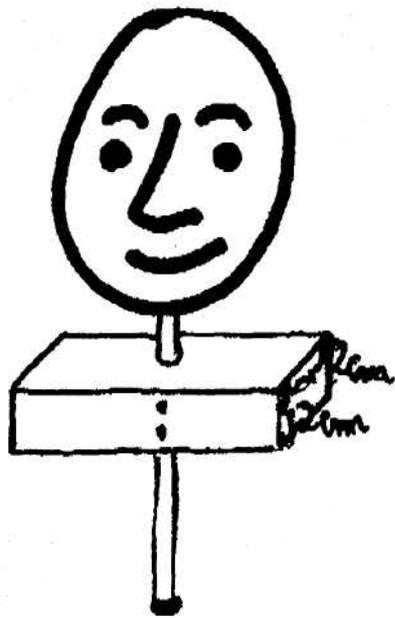
5.6.2 Situationsfeld 2 – „Sich orientieren“

Projekt mit Eltern. Figuren bauen und zum Leben erwecken. Diese Figuren sollen die Kinder in den folgenden Situationsfeldern begleiten.

Thema	Bau einer Stock-/Stabpuppe
Material	s. 5.6.2.1 und entsprechendes Werkzeug
Sprachbausteine	Über Arbeitsmaterial sprechen, Anweisungen verstehen, Nicht-verstehen ausdrücken, Fragen stellen, wertende Kommentare, Farben, Formen.
Teilnehmer	Mind. 6 Kinder und Eltern
Raum	Fläche ca. 40 qm, Tische und Stühle
Dauer	2 x 75 Min
Ablauf	<ul style="list-style-type: none">• Eine fertige Figur zeigen• Phasen des Baus als A 3 – Kopie aufhängen
Baustein 1	<ul style="list-style-type: none">• Jedes Kind trägt mit seinen Eltern das benötigte Material auf seinem Tisch zusammen• Bau der Figur nach Anleitung, Hilfe der Eltern
Baustein 2	<ul style="list-style-type: none">• Gipsbinden müssen mindestens einen Tag trocknen• Bemalung, Haare, Kleidung .usw.• Kinder geben den Figuren einen Namen• Probieren die Figuren aus (Bewegung, Geräusche)• Kinder stellen ihre Figuren vor• Figuren kommen miteinander ins Gespräch
Zu beachten	Auf zwei Veranstaltungen verteilen. Zumindest bei Baustein 1 sollten Eltern dabei sein.
Varianten	Die Figuren sollen im Übungsraum ständig zur Verfügung stehen und auf Wunsch der Kinder oder bei Bedarf eingesetzt werden.

Bau und Spiel mit einer Stockpuppe

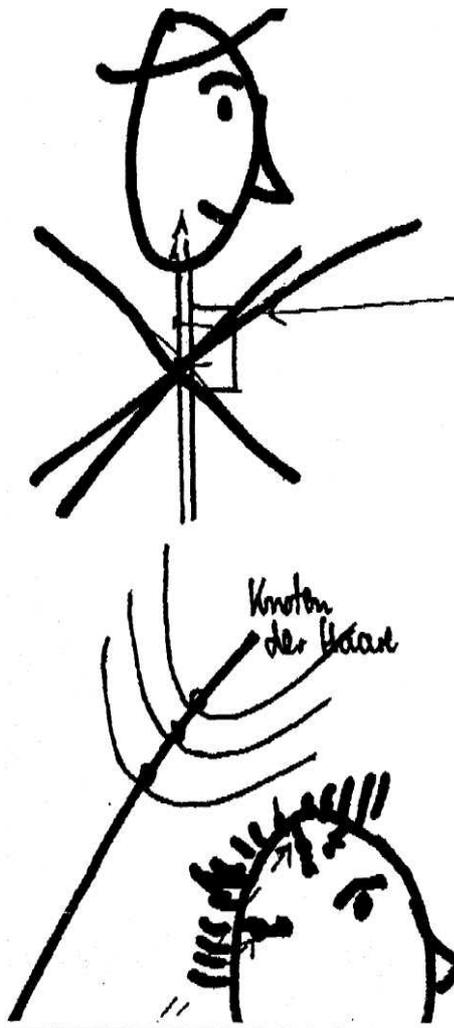
	<p>Angespitztes Rundholz in den massiven Styroporkopf schieben und mit Ponal oder Styroporkleber fixieren.</p>
	<p>Gestaltung des Gesichtes</p> <p>Styroporreste mit Dekonadeln und Ponal im/am Kopf befestigen, unbedingt beachten, dass die Augen nicht direkt auf die Styroporkugel gemalt werden. Die Augenfläche muss leicht schräg sein, damit die Puppe mit den Zuschauern Blickkontakt aufnehmen kann. Ein weiteres Prinzip: Übertreibung! Mund, Augen und Augenbrauen können nicht groß genug sein, denn die Puppe muss ja auf die Ferne wirken.</p> <p>Um die Köpfe nicht alle als Kugelköpfe zu gestalten, kann man mit einer Raspel natürlich leicht und schnell den Kopf länglich gestalten, Verlängerung durch ein spitzes Styroporkinn o. ä. sind ebenfalls möglich. Abschließend wird der Kopf mit <u>Gipsbinden</u> kaschiert.</p>
	<p>Bemalung Bewährt haben sich Abtönfarben.</p> <p>Aber Vorsicht!!! Diese Farben gehen sehr schlecht aus der Kleidung.</p> <p> Tipp: Augen erst malen, wenn der Typ der Puppe feststeht.</p>



Schulterstück

Ein circa 20 cm langes und 2 cm dickes Kantholz wird mit einem entsprechenden Loch versehen und mit 2 bis 3 kleinen Nägeln an dem Rundholz fixiert.

Versuchen Sie nicht, das Schulterstück auf das Rundholz zu nageln. Es hält nie richtig!!

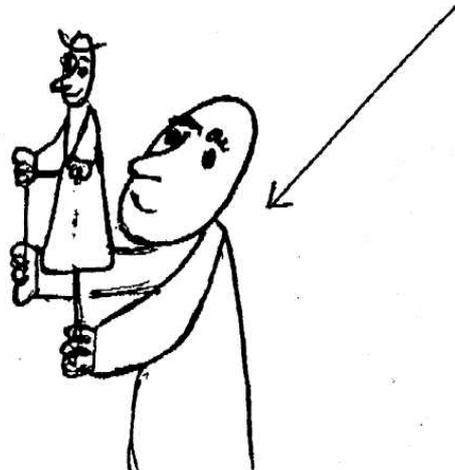


Haare

Herstellung und Befestigung der Haare sind nicht ganz leicht.

Man kann z.B. um einen Wollfaden (möglichst dick) viele Fäden knoten und das Ganze mit Ponal fixieren. Einfacher geht es mit Fellresten, Webpelzen u. ä.

Zusätzlich fixiert werden können die Haare durch das Anbringen von Knotenfäden, die am Haar befestigt und dann im Kopf mit Ponal fixiert werden.

	<p>Bekleidung</p> <p>Bei der Bekleidung sind der Phantasie natürlich keine Grenzen gesetzt. Hemden, Jacken, Pullover und T-Shirts werden über das Schulterstück gehängt, das vorher evtl. mit Schaumstoffresten oder Stoffresten runder gestaltet wurde. Mit Nägeln o. ä. wird das Ganze befestigt, und nun kann das Spiel losgehen.</p>
	<p>Spiel</p> <p>Für Grundschüler empfiehlt sich das Spiel mit der Puppe vor dem Körper. Im Rücken des Bekleidungsstückes wird ein Schlitz angebracht, durch den der Spieler mit seinem rechten oder linken Arm in den Arm der Puppe schlüpfen kann. Mit der linken Hand hält der Spieler dann die Puppe, mit der rechten (Menschen-)Hand kann er dann gestisch sein Puppenspiel unterstreichen.</p> <p>Die Puppe kann auch über dem Kopf hinter einem Vorhang gespielt werden. Dann muss aber ein Arm mit seiner Hand (z. B. aus Sperrholz) und einem Stab versehen werden.</p>
	<p>Grundregeln des Spiels</p> <p>Der Spieler, der spricht, muss seine Puppe leicht bewegen.</p> <p>Gefühle und Empfindungen möglichst durch das Spiel und nicht durch Worte ausdrücken.</p> <p>Keine Monologe. Dialoge machen das Spiel interessant.</p> <p>Deutlich und langsam reden. Auch hier gilt das Prinzip der Übertreibung. Niemals den Text auf Tonband sprechen. Das ist steril und langweilig. Spielen Sie lieber ein kurzes Stück, das ausgearbeitet wurde, als ein langes, das unfertig ist.</p>

Material für Stockpuppenbau

1. Styroporkugel (massiv), Durchmesser 12 cm
2. Rundstab (10 oder 12 mm)
3. Kantholz für das Schulterstück
4. Ponal (evtl. Styroporkleber)
5. Styroporreste zur Gestaltung des Gesichtes
6. Wolle, Makramee, Webpelz u. a. für die Haare
7. Stifte für die Fixierung der Styroporstücke am Kopf
8. kleine Nägel, um das durchbohrte Kantholz am Rundstab zu befestigen
9. 11 mm-Bohrer bzw. 13 mm-Bohrer, um ein Loch in das Kantholz zu bohren
10. Eine Flasche mit breitem Boden, um den Stab während der Bearbeitung der Puppe abstellen zu können
11. Damit die Puppe nicht umfällt, sollte die Flasche einige Zentimeter mit Sand gefüllt sein
12. Hemden, T-Shirts, Pullover, Jacken etc. in Kinder- oder Jugendlichengrößen, um die Puppe zu bekleiden
13. Sonstige Kleinteile wie Schals, Hüte, Ohrringe etc., um die Individualität der jeweiligen Puppe zu betonen
14. Evtl. weiße, schwarze, rote, braune, grüne Farbe. Gut geeignet sind Plaka-Farben. Achtung! Strapazierfähige Kleidung anziehen. Es kleckst doch ab und zu!!!
15. Raspeln, um den Kopf zu bearbeiten
16. 15 Gipsbinden (6 oder 8 cm) Eine Gipsbinde reicht pro Kopf

5.6.3 Situationsfeld 3 – „Miteinander leben“

Thema	Fest planen, Geburtstagslied
Material	2 Figuren, Gitarre oder Key-Board
Sprachbausteine	Feiern
Teilnehmer	keine Begrenzung
Raum	offen
Dauer	ca. 10 –15 Min.
Ablauf	<ul style="list-style-type: none">• Lied einüben mit nachahmenden Bewegungen• Mehrmals wiederholen• 2 Spielleiter führen die Figuren und sprechen den Text, Kinder Sitzkreis• Spielweise offen oder hinter improvisierter Bühne• Bei den Liedertexten Aufforderung an die Kinder mitzusingen
Text	<p>Bello hat Geburtstag</p> <p>Figuren: Wallenstein, der Frosch; Bello, der Hund Der Frosch bewegt sich im Wasser. Wasser (blauer Müllbeutel auf dem Spielbrett), der Hund am Strand (evtl. mit Palme). Frosch taucht aus dem Wasser auf und gähnt herzhaft. Er wendet sich an die Zuschauer.</p> <p>W.: Ah! Hallo und guten Morgen. (<i>gähnt</i>) Wisst ihr denn, wer ich bin? Mein Name ist Wallenstein. Und heute bin ich mal wieder sehr müde (<i>gähnt</i>). Aber heute, Montag, ist ein sehr wichtiger Tag, denn mein Freund Bello, der Hund, hat Geburtstag. Und ich habe für ihn ein Lied komponiert, als Geburtstagsgeschenk. Können wir das mal üben?</p> <p>1. Strophe Ich schwimme auf dem Fluss. Ich träum' von einem Kuss. Ich träum' von süßem Quark. Dann fühle ich mich stark.</p> <p>(<i>Bello kommt auf die Bühne</i>) B.: Hallo, Wallenstein. Guten Morgen. W.: Hallo, Bello. Einen wunderschönen guten Morgen. (<i>Bello wartet, damit Wallenstein ihm gratuliert</i>) B.: Na, Wallenstein. Weißt Du denn eigentlich, was heute für ein Tag ist? W: Natürlich. Heute ist Montag. B.: Nein, das meine ich nicht. Heute ist ein ganz besonderer Tag. W.: Hat Bayern München wieder verloren? B.: Nein, viel wichtiger. W.: Ist heute schon Weihnachten? B.: Ach, Wallenstein. Du bist ja so vergesslich. Heute ist ein wichtiger Tag für mich. W.: Oh je, ich bin wirklich vergesslich. Du hast ja heute Geburtstag. (<i>Er umarmt ihn</i>) Du, ich habe aber ein Geburtstagsgeschenk für dich: Ein Ballettstückchen.</p>

B: Was für ein Ding? Ein Tablettstückchen?
 W.: Ein Ballettstückchen. Das ist ein Lied, zu dem man tanzt.
 Pass jetzt mal auf!
 Alle singen jetzt das Lied, während Wallenstein auf dem
 Wasser hin- und hergleitet.

1. Strophe (s.o.)
2. Strophe
 Ich treibe auf dem Fluss.
 Ich spür' der Sonne Kuss.
 Der Bello steht am Strand
 Und kriegt 'nen Sonnenbrand.

B.: Vielen, vielen Dank, lieber Wallenstein. Das ist ja wirk-
 lich ein schönes Lied und eine tolle Überraschung.

Zu beachten Sprechweise und Spielweise immer übertreibend.

Varianten Zwei Kinder werden ausgewählt, sie führen die Figuren, Spiellei-
 ter liest langsam den Text.
 Lieder mehrfach wiederholen, auch in anderen Zusammenhän-
 gen.



1. Ich schwim-me auf dem Fluss. Ich träum' von ei-nem Kuss.

Ich träum' von süßem Quark. Dann füh-le ich mich stark.

Lieder
*Ich schwimme
auf dem Fluss*

5.6.4 Situationsfeld 4 – „Was mir wichtig ist“

Thema	Von Tieren und Haustieren erzählen
Material	Figuren, Gitarre
Sprachbausteine	Tiernamen
Teilnehmer	keine Begrenzung
Raum	offen
Dauer	ca. 10 – 15 Minuten
Ablauf	<ul style="list-style-type: none">• Es wird vorgespielt (Ablauf wie Situationsfeld 3)• Die Kinder reagieren mit den selbstgebauten Figuren oder mit vorhandenen Figuren• Tiere werden geraten• Die Figuren machen Geräusche und Bewegungen Beides wird zuerst nachgemacht/wiederholt und dann muss geraten werden
Text	<p>(Personen wie in 3.7.1: Frosch und Hund, außerdem eine Katze)</p> <p>H: Wo willst Du denn deine Lieder singen? Hier im Teich? Ich kann nicht schwimmen. Ich gehe nicht in den Teich. Kommst Du mit in meine Hundehütte? Die riecht so schön nach alten Knochen. Hm. Hm.</p> <p>F: Ich kenne zwar keine alten Knochen, aber das riecht sicherlich ekelhaft. Und außerdem ist mir das zu weit. Wenn ich jetzt mit dir zu deiner Hundehütte laufen muss, kommt der Storch und frisst mich.</p> <p>H: Was ist ein Storch?</p> <p>F: Das ist ein großer Vogel mit langen roten Beinen und einem fürchterlich langen Schnabel.</p> <p>H: Dann belle ich ganz laut, und der Storch traut sich nicht auf die Erde. Der wird schön oben in der Luft bleiben.</p> <p>F: Vielleicht hast du recht. Aber ich möchte gern in der Nähe des Teiches bleiben. Wenn ein Storch kommt, kann ich einfach in den Teich springen und untertauchen. <i>(Frosch springt in den Teich, taucht unter und wieder auf)</i></p> <p>H: Das hast Du toll gemacht. Ich springe auch mal in den Teich. <i>(Er taucht wieder auf mit Schilf auf dem Kopf)</i></p> <p>F: Du siehst ja aus wie ein Teichmonster. Komm, ich mach Dir das Schilf vom Kopf.</p> <p>H: Du, Frosch. Ich hab' da eine Idee. Ich mache aus dem Schilf einen kleinen Strauß. Den schenke ich meiner Freundin, die heißt Bella.</p> <p>F: Bella heißt auf Italienisch „Die Schöne“.</p> <p>H: Ja, für mich ist sie die schönste Hündin der Welt. Der Postbote nennt sie aber „blöder Köter“, weil sie auch wegen seiner Hose immer bellt.</p> <p>F: Der Postbote soll mal seine Hose hier bei mir im Teich waschen, damit sie nicht so nach „Katze“ stinkt.</p> <p>H: Das macht der doch nie. Der hat zu Hause eine Waschmaschine. Damit wäscht seine Frau die Hose. <i>(Minka, die Katze, kommt an den Teich)</i></p> <p>H: Wallenstein, das ist Minka, die Katze. – Minka, miaue mal für Wallenstein, den Frosch.</p> <p>K: <i>(singt)</i> Miau, Miau. Hörst Du mich schreien? Miau, Miau. Ich will dich freien. Folgst du mir aus den Gemächern,</p>

Singen wir hoch auf den Dächern.
 Miau, komm geliebte Katze.
 Miau, reich mir deine Tatze.

F: Im Teich, da quake ich.
 Ich höre stets nur mich.
 Dein Lied, das war sehr schön.
 Ich muss jetzt tauchen gehen.
 (*Alle ab*)

H: Einsam bin ich, klein.
 Ich möchte gern bei ihm sein.
 Drum sing ich im Mondenschein.
 (Melodie: Bad moon rising)
 Seht ihr den Mond dort oben stehen,
 er ist ja so allein wie ich,
 ich kann ihn nur am Abend sehen,
 am Tag hab ich nur mich.

F: Hallo, Bello. Das klingt ja schaurig. Bist Du denn mal wieder traurig? (*Pause*) Oh, das reimt sich ja so gar: Bello singt schaurig. Das klingt ganz traurig.

H: Ja, Wallenstein. Irgendetwas mache ich immer falsch. Keiner will mit mir spielen.

F: Hast du mal gefragt, warum keiner mit dir spielen will?

H: Minka, die Katze, sagt: Bello, Du bellst so laut.
 Bell mal leiser. Dann wirst Du auch nicht heiser.

F: Du, Bello. Bell doch mal einen ganzen Tag nicht. Du hörst dann, was die anderen so erzählen. Und außerdem schonst Du deine Stimme.

H: Aber darf ich wenigsten singen. Der Mond leuchtet doch so schön.
 (*er singt*)
 Leuchtet er hoch am Himmel droben,
 Heule ich freudig in die Nacht.
 Kommen dann Wolken angeschoben,
 fürcht' ich, man hat ihn umgebracht.
 Refrain:
 Einsam bin ich, klein.
 Ich möchte gern bei ihm sein.
 Drum sing ich im Mondenschein

F: Das ist wirklich ein schönes Lied. Du musst wirklich mehr singen und weniger bellen.
 (*Frosch singt*)
 Morgen, da feiern wir ne Fete.
 Bello, der singt für uns ein Lied.
 Ich, ich Sorge für die Knete.
 Bello, pass auf, was dann geschieht!
 Bello, du wirst sehen.
 Dir hören alle zu.
 Ja, ein Wunder wird geschehen.

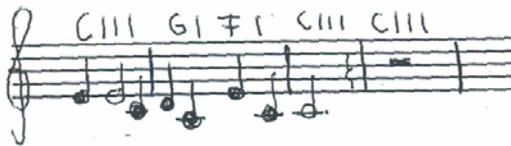
Zu beachten

Verstärkung durch Wiederholen von Textelementen.

**Seht ihr den Mond
dort oben stehen?**



Seht ihr den Mond dort o - ben stehen?



Er ist ja so al - lein wie ich.



Ich kann ihn nur am A - bend se - hen.



Am Tag, da ha - be ich nur mich.



//: Ein - sam bin ich, klei - ein. Ich möchte' gern bei ihm sein.



Drum sing ich im Mon - denschei - ein. ://

5.6.5 Situationsfeld 5 – „Sich wohlfühlen“

Thema	Gefühle, Freude, Angst
Material	Figuren, Gitarre
Sprachbausteine	Empfinden, Gefühle
Teilnehmer	keine Begrenzung
Raum	offen
Dauer	ca. 15 – 20 Minuten
Ablauf	<ul style="list-style-type: none">• Es wird vorgespielt (Ablauf wie Situationsfeld 3)• Die Kinder reagieren mit den selbstgebauten Figuren oder mit vorhandenen Figuren• Tiere werden geraten• Die Figuren machen Geräusche und Bewegungen• Beides wird zuerst nachgemacht/wiederholt und dann muss geraten werden
Text	<p>Situation: Ufer an einem Fluss (große blaue Mülltüte). Das Wassertier „Siegfried“ (Nilpferd oder Frosch) und ein Landtier („Muli“, der Esel oder „Bello“, der Hund). Am Ende der Szene noch der kleine Rabe aus der Kiste. Eine Kiste. Siegfried liegt im Wasser, Muli kommt dazu.</p> <p>M: Hallo, Siegfried. S: Hallo, Muli. <i>(Muli erwartet offensichtlich, dass Siegfried etwas Besonderes sagt)</i> M: Du, Siegfried, heute ist ein besonderer Tag. S: Ein besonderer Tag? Ist vielleicht Weihnachten? M: Du alter Döspaddel. Weihnachten ist im Dezember, und jetzt ist Juni. S: Oh, ich weiß. Bayern München hat gegen Schalke verloren. M: Auch falsch. Die spielen doch erst in drei Wochen gegeneinander. <i>(Pause. S. überlegt)</i> S: Ach, natürlich Muli. Du hast ja heut' Geburtstag. Komm, lass dich umarmen. <i>(Sie "umarmen" sich herzlich)</i> S: Du, Muli. Ich hab' auch ein Geburtstagsgeschenk mitgebracht. M: Oh, das finde ich ganz lieb von dir, Siegfried. Was ist es denn? S: Ein Ballettstückchen. M: Ein Tablettstückchen? S: Ach, Muli. Du verstehst immer alles falsch. Ein Ba-, Ba-Ballettstückchen. Das ist ein Tanzstückchen. Ich singe es dir mal vor und schwimme auf dem Fluss hin und her. M: Ach, Siegfried, du hast immer so tolle Einfälle. S: <i>(singend und dabei hin und her schwimmend)</i> Ich schwimme auf dem Fluss. Ich träum' von einem Kuss. Ich träum von süßem Quark. Dann fühle ich mich stark. Ich treibe auf dem Fluss. Ich spür' der Sonne Kuss. Der Esel steht am Strand</p>

Und kriegt ´nen Sonnenbrand.
(Während der letzten zwei Zeilen kommt vom Fluss her eine Kiste zu S. geschwommen, der sie nicht bemerkt, da er ja zu Muli am Strand guckt. Die Kiste knallt Muli in den Rücken).

S: Aua ... Du, Muli. Das Wasser hat mich geschlagen.
M: Das Wasser kann Dich nicht schlagen. Da ist eine Kiste. Dreh dich doch mal um.
(S. dreht sich um und schaut über die Kiste hinweg, die direkt vor ihm schwimmt).

S: Ich sehe keine Kiste.
M: Du musst hinter Dich und unter Dich gucken.
(S. dreht sich um und erschrickt, denn in der Kiste rapelt es)

S: Du, Muli. Da schwimmt ja eine Kiste.
M: Das sag´ ich doch die ganze Zeit. Komm. Mach´ die Kiste doch mal auf.
(Es rappelt wieder in der Kiste. S. schrickt zurück)

S: Oh, Muli. Ich hab´ Angst. Da ist was in der Kiste.
M: Mach sie auf. Vielleicht ist ja ein Schatz drin.
S: Ein Schatz?
M: Ja, vielleicht Bonbons oder Gummibärchen.
(S. lüftet vorsichtig den Deckel der Kiste und wirft ihn gleich wieder zu)

S: Du, Muli. Da ist so etwas Glitschiges, Gelbes drin. Ich habe Angst.
M: Komm. Bring die Kiste an Land. Wir machen sie gemeinsam auf.
(Sie öffnen die Kiste. Ein kleiner Rabe kommt heraus und drückt sich an Muli)

R.: Pappi, Pappi. *(Muli schiebt ihn unwillig weg)*
M: Hör auf. Lass mich in Ruhe. Ich bin nicht dein Pappi. Hast du denn so große graue Ohren wie ich? *(Muli schlenkert seine Ohren).*
Aber vielleicht ist ja Siegfried Dein Pappi.
(Rabe drängt sich an Siegfried).

R: Oh, Pappi, Pappi. Du musst mein Pappi sein.
S: Hör auf. Lass mich in Ruhe. Ich bin nicht Dein Pappi. Hast Du denn so schöne große Zähne wie ich?
(Der kleine Rabe legt sich auf den Rücken und Muli und S. schauen in seinen Schnabel).

S: Nein, Du hast überhaupt keine schönen Zähne. Du bist nicht mein Sohn.
R: *(weint)* Mein Pappi. Wo ist mein Pappi?
S: Komm, kleiner Rabe. Jetzt hör´ mal auf zu weinen. Wir werden Deinen Pappi suchen gehen.
R: Das ist lieb von euch. Das finde ich ganz toll. Wir gehen gleich los.
(Er will losgehen. M und S halten ihn zurück)

S: Halt. Bevor wir losgehen, müssen wir dich erst einmal taufen ...

Zu beachten

Verstärkung durch Wiederholen von Textelementen

6 Anhang

6.1 Literatur

Baer, Ulrich: 666 Spiele – für jede Gruppe, für alle Situationen, 2001

Beauftragte der Bundesregierung für Ausländerfragen (Hrsg.): Hallo, Hola, Ola. Sprachförderung in Kindertagesstätten. Berlin, Bonn 2000

Broich, Josef: Anwärmspiele, 1999

Eichhorn, A./Pelzeder, G.: Komm mit, wir wollen spielen malen singen lernen. Donauwörth 1991

Fink-Kleine, Waltraud/Peter-Führe, Susanne/Reichmann, Iris: Rhythmik im Kindergarten. 9. neuausgestattete Aufl. Freiburg, Basel, Wien 2000

Flemming, Irene/Fitz, Jürgen: Darstellende Spiele. Zum Mit- und Vorspielen für Grundschul Kinder, 1995

Fuchs, Ragnhild/Siebers, Christiane: Sprachförderung von Anfang an. Köln 2002

Götte, Rose: Sprache und Spiel im Kindergarten. Weinheim Basel 1977

Günther, Herbert: Sprachauffällige Kinder in der Grundschule. Leipzig 1995

Hoffmann, Christel u. Israel, Annett (Hrsg.): Theaterspielen mit Kindern und Jugendlichen, Weinheim und München 1999

Holler-Zittlau, Inge: 30 Spiele zur Sprachförderung, Persen Verlag, ISBN 3–89358–898–1

Hüttenhofer, Karin: Themenheft Darstellendes Spiel, Spiel und Theater Grundschule, Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung in Hamburg, Hamburg 1999

Huppertz, Monika, Huppertz, Norbert: Rollenspiel und Vorschulmappe, Sprachförderung im Kindergarten. 3. Auflage Stuttgart 1977

Johnstone, Keith: Improvisation und Theater, 3. Aufl.1993

Kolonko, Beate: Sprachpädagogische Arbeit im Kindergarten. Hamburg 1997

Kohl, Rüdiger: Theater zum Aufwärmen, Kohl Verlag, ISBN 3–89361–015–4

Lemaczyk, Klaus: Kindertheater, 1995

Lück, Eckhard: Theater aus der Hosentasche, AOL Verlag, ISBN 3–89111–384–6

Maier, Wolfgang (Hrsg.): Neue Wege der Sprachförderung Teil 1. München 1989

Maier, Wolfgang (Hrsg.): Neue Wege der Sprachförderung Teil 2. München 1991

Maier, Wolfgang (Hrsg.): Neue Wege der Sprachförderung Teil 3. München 1993

Maier, Wolfgang (Hrsg.): Neue Wege der Sprachförderung Teil 4. München 1993

Merthan, Bärbel: Du kriegst die Krone und ich das Schwert – Förderspiele zum Darstellen und Improvisieren, Herder Verlag, ISBN 3–451–28137–6

Ministerium für Frauen, Jugend, Familie und Gesundheit des Landes Nordrhein-Westfalen: Sprachförderung von Anfang an. Köln 2002

Ministerium für Frauen, Jugend, Familie und Gesundheit des Landes Nordrhein-Westfalen: Wie Kinder sprechen lernen. Düsseldorf 2001

Niedersächsisches Kultusministerium: Sprachförderung in Kindergarten und Schule. Hannover 2003

Paris, Volkhard u. Bunse, Monika: Improvisationstheater mit Kindern und Jugendlichen. Organisation, Spielgeschichten, Spielanleitung. Reinbek bei Hamburg 1994

Rooyackers, Paul: 100 Spiele mit Sprache, Panta Rhei Verlag, Katwijk, Holland, ISBN 3–7800–5911–8

Ruping, Bernd u. Schneider, Wolfgang (Hg.): Theater mit Kindern: Erfahrungen, Methoden, Konzepte. Weinheim und München 1995

Schopf, Silvia: Mit Kindern Theater spielen, 1996

Splieth, Assad Peter: Meditation mit Kindern, Ariston Verlag, ISBN 3–7205–2037–4

Spolin, Viola: Improvisationstechniken für Pädagogik, Therapie und Theater, Paderborn 1997

Thiesen, Peter: Drauflos-Spieltheater, Beltz Verlag, ISBN 3–407–621130–2

Vortisch, Stephanie: Keine Angst vor dem Theater. Werkstattbuch mit 100 Spielideen und mehr. Berlin 2000

Walter, Gisela: Sprache – der Schlüssel zur Welt. Freiburg im Breisgau 2003

Wendlandt, Wolfgang u. a.: Sprachstörungen im Kindesalter, Fachliteratur zur Früherkennung und Beratung, Thieme Verlag, ISBN 3–13–778504–9

Kindergedichts-Sammlungen

Enzensberger, Hans Magnus: Allerleirauh

Fühmann, Franz: Die dampfenden Häuse

Gelberg, Hans-Joachim, Hrsg.: Die Stadt der Kinder

Gelberg, Hans-Joachim, Hrsg.: Überall und neben dir

Gelberg, Hans-Joachim, Hrsg.: Oder die Erschaffung der Welt

Hacks, Peter: Der Flohmarkt

Jandl, Ernst: Verschiedene Textsammlungen

Thalmeier, Andreas : Das Wasserzeichen der Poesie

Literatur zum Thema Figurentheater

DAT – Das andere Theater – Zeitschrift

Hrsg.: UNIMA (Union Internationale de la Marionette), Zentrum Bundesrepublik Deutschland e.V. c/o Theater der Nacht, Obere Straße 1, 37154 Northeim, unima@theater-der-nacht.de

Fischer, Hartmut: Figurentheaterfestival, in: Handreichungen für allgemeinbildende und berufsbildende Schulen. Zusammenarbeit von Schulen und außerschulischen Partnern in zeit- und jugendtypischen Kulturbereichen. Hrsg.: Nds. Kultusministerium, Hannover 1995

Knoedgen, Werner: Das Unmögliche Theater: Zur Phänomenologie des Figurentheaters, Stuttgart 1990

Krummrich, Rosemarie: Handpuppen aus Frotteestrümpfen, Stuttgart 1979

Schlamp, Rainer: Rot und Blau ist dem Kaspar seine Frau. Figurentheater in Schule und Freizeit. München 1981

Steinmann, Peter K.: Theaterpuppen. Ein Handbuch in Bildern, Verlag Puppen & Masken, Frankfurt o.J.

6.2 Bezugsanschriften

Wilfried Nold: Versandbuchhandlung, Eppsteinerstr. 22, 60323 Frankfurt, Tel.: 069 722083/069 172658, www.puppenundmasken.de,
E-Mail: nold@puppenundmasken.de

Ff – Theaterbedarf für die mobile Bühne: Bernhard Wöller, Spitalhofstr 18 B, 70 437 Stuttgart, Tel.: 0711/8491494, www.theaterbedarf.com,
E-Mail: info@theaterbedarf.com

6.3 Kontakt

TPZ Hannover Mühlenberg

Mühlenberger Markt 1
30457 Hannover
Tel.: 0511/1684–9551
E-Mail: tpz.hannover@hannover-stadt.de

KOMPASS Kompetenzzentrum Atem Stimme Sprache

Christian Macha
Dobbernstr. 18
26122 Oldenburg
Tel.: 0441/21766363
www.kompass-ol.de

Hartmut Fischer

Gymnasium Corvinianum
Wieterstr. 4 – 6
37154 Northeim
Tel.: dienstl. 05551/2082, privat: 05551/65632
E-Mail: puppenfischer@web.de

Ingo Zach

Haupt- und Realschule Augustfehn
Schulstraße
26689 Augustfehn
Tel.: 04489/92700
E-Mail: twingo.ingo@t-online.de

Niedersächsisches Landesamt für Lehrerbildung und Schulentwicklung

(NiLS)

Keßlerstraße 52
31134 Hildesheim

6.4 Autorenteam

Rosl Blase Willmer, IGS Mühlenberg – Fachlehrerin DS, Referentin in der Fort- und Weiterbildung, Mitarbeit TPZ Mühlenberg

Antje Femfert, TPZ Mühlenberg – Theaterpädagogin, Referentin in der Fortbildung

Hartmut Fischer, Corvinianum Northeim, Fachlehrer DS, Referent in der Fort- und Weiterbildung

Dagmar Gran Stutz, Ev. Kindergarten „Die Brücke“, Augustfehn

Jutta Jonen, Leiterin Ev. Kindergarten „ Die Brücke“, Augustfehn

Carola Junghans, Grundschule Staakenweg, Oldenburg, Fachseminarleiterin Deutsch am Ausbildungsseminar Oldenburg

Hans-Hubertus Lenz, NiLS (Leitung, im Ruhestand), Gymnasium Burgdorf, Fachlehrer DS, Dezernent NiLS, Fachberater DS

Christian Macha, Leiter KOMPASS Kompetenzzentrum Atem Stimme Sprache, Erzieher, Atem-Sprech- und Stimmtherapeut nach Schlawhorst-Andersen, Stimm- und Sprechtrainer des Staatstheaters Oldenburg

Claudia Schanz, BBS Ritterplan, Göttingen, Referentin in der Fortbildung

Corinna Schmelter, TPZ Mühlenberg – Theaterpädagogin, Referentin in der Fortbildung

Ingo Zach, HRS Augustfehn – Fachlehrer DS, Referent in der Fort- und Weiterbildung

Impressum

Herausgeber

Niedersächsisches Landesamt für
Lehrerbildung und Schulentwicklung (NILS)
Keßlerstraße 52, 31134 Hildesheim

Redaktion

Hans-Hubertus Lenz

Texterfassung/-bearbeitung

Karin Lichter

Copyright

Vervielfältigungen für unterrichtliche Zwecke sowie für Aus-, Fort- und Weiterbildung sind erlaubt. Dies gilt nicht für den Abdruck in Materialsammlungen und Broschüren mit größerer Auflage. Nachdruck, auch auszugsweise, zum Zwecke einer Veröffentlichung durch Dritte ist nur mit Zustimmung des NILS gestattet.

Hildesheim, Juli 2007