

Schuleigener Arbeitsplan des Artland-Gymnasiums für den Jahrgang 10

Grundkurs Körper, Raum und Improvisation

Gegenstand	Inhalte	Kompetenzen	Material
Einstieg, Spiele	Kennen Lernspiele, Abbau von Berührungängsten, vertrauensbildende Übungen, erste unterrichtspraktische Erfahrungen mit dem Fach darstellendes Spiel	Sachkompetenz: theaterästhetische Grundlagen	
Was ist Theater?	Erste Erfahrungen mit dem Theaterspielen, spezielle Regeln der Grundsituation von Theater	Sachkompetenz: theaterästhetische Grundlagen Kommunikative Kompetenz: theaterästhetische Kommunikation	u. a. Klett: Kursbuch Darstellendes Spiel, S. 10-12
Körper und Präsenz	Zwischen privatem Verhalten und Agieren mit Bühnenpräsenz unterscheiden, Einüben von Konzentration, Körperspannung und Fokus auf der Bühne	Sachkompetenz: theaterästhetische Grundlagen Kommunikative Kompetenz: theaterästhetische Kommunikation	u. a. Klett: Kursbuch Darstellendes Spiel, S. 14-16
Raum wahrnehmen und beschreiben	Theaterraum in Eigenheiten und Gestaltungsmöglichkeiten untersuchen, Arbeit mit Wirkung von Auftritten und unterschiedlichen Positionen und Konstellationen im Raum (Neun-Punkte-Feld)	Sachkompetenz: theaterästhetische Grundlagen Kommunikative Kompetenz: theaterästhetische Kommunikation	u. a. Klett: Kursbuch Darstellendes Spiel, S. 17-19
Einführung in die Improvisation	Improvisation als grundlegende Methode der Theaterarbeit, Arbeit mit unterschiedlichen Improvisationsarten	Sachkompetenz: theaterästhetische Grundlagen Kommunikative Kompetenz: theaterästhetische Kommunikation Gestaltungskompetenz: theaterästhetische Gestaltung	u. a. Klett: Kursbuch Darstellendes Spiel, S. 20-24

Spielimpulse durch Räume	Spielen an unterschiedlichen Orten, die eigene Wirkungen erzielen und bestimmte Spielweisen erfordern	Sachkompetenz: theaterästhetische Grundlagen Kommunikative Kompetenz: theaterästhetische Kommunikation Gestaltungskompetenz: theaterästhetische Gestaltung	u. a. Klett: Kursbuch Darstellendes Spiel, S. 25-27
Die Stimme einsetzen	Stimme gezielt als Instrument nonverbal nutzen, Bedeutung und Wirkung ohne verständliche Worte schaffen	Sachkompetenz: theaterästhetische Grundlagen Kommunikative Kompetenz: theaterästhetische Kommunikation Gestaltungskompetenz: theaterästhetische Gestaltung	u. a. Klett: Kursbuch Darstellendes Spiel, S. 31f.
Textvorlagen/ und Miniszenen	Textvorlagen/ Miniszenen gestalterisch umsetzen, dazu Rollenbiografien entwickeln, Einfühlen in Figur und Rolle, Status einer Figur ausgestalten, das Spiel mit dem Requisit als Gestaltungsmöglichkeit ausloten	Sachkompetenz: theaterästhetische Grundlagen Kommunikative Kompetenz: theaterästhetische Kommunikation Gestaltungskompetenz: theaterästhetische Gestaltung	u. a. Klett: Kursbuch Darstellendes Spiel, S. 75-77; 78-80 Bsp. Miniszenen: Fitzgerald Kusz „Zweikampf I“ o. xxx u. a. Klett: Kursbuch Darstellendes Spiel, S. 90 - 92
Szenische Gestaltungsarbeit	Handlungsbögen entwickeln, Vorschläge in die Gruppe einbringen sowie sachbezogene Auseinandersetzung mit anderen Vorschlägen; Subtexte verfassen	Sachkompetenz: theaterästhetische Grundlagen Kommunikative Kompetenz: theaterästhetische Kommunikation Gestaltungskompetenz: theaterästhetische Gestaltung	u. a. Klett: Kursbuch Darstellendes Spiel, S. 46-53; 81-84
Szenische Gestaltungsarbeit	Der Chor	Sachkompetenz: theaterästhetische Grundlagen Kommunikative Kompetenz: theaterästhetische Kommunikation Gestaltungskompetenz: theaterästhetische Gestaltung	u. a. Klett: Kursbuch Darstellendes Spiel, S. 103 - 107

Probe und Aufführungsvorbereitung/ Werkschau	Vereinbarte Abläufe präzisieren und wiederholbar machen; Präsentation der erstellten Szenen vor Publikum; ggf. gegenseitige Bewertung der Präsentationen durch die SuS	Sachkompetenz: theaterästhetische Grundlagen Kommunikative Kompetenz: theaterästhetische Kommunikation Gestaltungskompetenz: theaterästhetische Gestaltung	u. a. Klett: Kursbuch Darstellendes Spiel, S. 60-f.; 62f.
Nachbesprechung	Reflexion der Ergebnisse		

Schriftliche Lernerfolgskontrollen (je eine pro Halbjahr):

- Spielpraktischer Anteile: z. B. Szene nach Vorgabe inszenieren und spielen
- Theorie: z. B. Spielpraxis reflektieren

Bewertung: 30 % Klausur
35 % praktische Mitarbeit (warm-up und Übungen, Gruppenarbeit und Reflexionsvermögen, schriftliche Stundenprotokolle)
35 % Spielpraxis (einzelne Präsentationen, auch Präsentationen von Unterrichtsergebnissen und Zwischenergebnissen)