
Beispiele aus dem Unterricht in den Kunstfächern

Unterrichtsbeispiel von (Name der/des Lehrenden/Expert:in):

Birgit Oswald

- ☐ **KATEGORIE 1:** Start in eine Unterrichtseinheit (Warmups udgl.)
- ☐ **KATEGORIE 2:** Impuls zur Gestaltung/Darstellung einer Aufgabenstellung in der Gruppe (Einzelarbeit, Kleingruppenarbeit, ganze Gruppe)
- ☒ **KATEGORIE 3:** Abschließen einer Unterrichtseinheit (Reflexion anregen)

Titel (falls vorhanden):

Abklatschimpro

Altersgruppen angeben:

6-100 Jahre

Angabe der Dauer der Übung / des Impuls:

10-15 min

Angabe von Material (falls benötigt):

Lange Sesselreihe

Angabe von möglichen Quellen, Literaturhinweisen:

Beschreibung der Aufgabe/Übung/Impuls:

Alle sitzen in einer Reihe.

A steht auf, spielt eine Szene mit B. A bestimmt, worum es geht und wer B in der Szene ist. B muß sofort mitspielen.

Beispiel: "Frau Maier, machen Sie einmal den Mund auf. Oh oh heute ist der 3. oben rechts dran, wir müssen ihn ziehen." - die Situation spielt eindeutig beim Zahnarzt.

Die Lehrperson klatscht nach ca. zwei Minuten, dann geht A aus der Szene, B bleibt. C kommt dazu und platziert sich genau so, wie A die Szene verlassen hat. Im Beispiel stehend vor B mit weit geöffnetem Mund.

Die Lehrperson klatscht wieder und Szene geht los, jetzt von B angeführt mit völlig neuem Thema.

Beispiel: "Könnten Sie bitte kurz meinen Hund halten, ich muß da rein und etwas kaufen." Die Szene läuft wieder ca. 2 Minuten, C muß sofort mitspielen mit Spielvorschlag von B.

Die Impro geht reihum weiter, bis alle Schüler:innen gespielt haben.

Dieses Spiel schult, dem Partner schnell und eindeutig eine Rolle zu geben, in Situationen einzusteigen und mitzuspielen. Darüber hinaus wird geübt, einmal geführt zu werden und gleich darauf selbst zu führen.

Die Lehrperson weist darauf hin, wie sehr Eindeutigkeit von beiden gefragt ist und wieviel mehr Spaß es macht, wenn eine Szene eindeutig angeführt wird und Spielvorschläge angenommen werden. Oft gibt es in einer Gruppe Schüler:innen, die häufiger Spielvorschläge machen und jene, die häufiger abwarten. Hier wird trainiert, in beide Rollen zu schlüpfen.

Dies ist ein gutes Abschlussspiel ohne zuviel Anspruch, die Schüler:innen lernen mit Leichtigkeit etwas, das in größerem Rahmen weitergeführt werden kann.