

---

## Beispiele aus dem Unterricht in den Kunstfächern

---

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

Emina Eppensteiner

- 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):**

Bärenjagd

**Altersgruppen angeben:**

ab 6 Jahre

**Angabe der Dauer der Übung / des Impuls:**

5-10 min

**Angabe von Material (falls benötigt):**

**Angabe von möglichen Quellen, Literaturhinweisen:**

Biografisches Theater in der Schule, 2009  
Maike Plath  
Belz Verlag Weinheim und Basel

## Beschreibung der Aufgabe/Übung/Impuls:

Die Schüler:innen stehen im Kreis, in einer lockeren Haltung und ein wenig Abstand von einander. Die Gruppe wiederholt den Text und die Bewegungen der Spielleitung:

"Wir gehen heute auf Bärenjagd!" (Spielleitung marschiert)

"Und wir haben gar keine Angst!" (weiter marschieren)

"Denn wir haben ein Messer!" (pantomimisch das Messer zeigen)

"Und ein Gewehr!" (pantomimisch das Gewehr zeigen)

"Hu! Was ist das?" (erschreckt stehen bleiben)

"Ein Wald!"

"Da können wir nicht drüber." (entsprechend weit ausladende Bewegungen mit den Armen)

"Da können wir nicht drunter." (entsprechende Bewegung)

"Da müssen wir durch!" (Daumen hoch)

Die Gruppe "geht" durch den Kreis (Wald) zur gegenüberliegenden Seite und spricht im Gehrhythmus:

"Knack, knack, knick, knack"

Dann drehen sich die Spielleitung und die Gruppe zur Kreismitte: "Geschafft!"

"Wir gehen heute auf Bärenjagd!" (Spielleitung marschiert)

...

"Ein Sumpf!"

"Da können wir nicht drüber." (entsprechend weit ausladende Bewegungen mit den Armen)

"Da können wir nicht drunter." (entsprechende Bewegung)

"Da müssen wir durch!" (Daumen hoch)

Die Gruppe "geht" durch den Kreis (Sumpf) zur gegenüberliegenden Seite und spricht im Gehrhythmus: "

Knietsch, knatsch, knietsch, knatsch"

Dann drehen sich die Spielleitung und die Gruppe zur Kreismitte: "Geschafft!"

"Wie gehen heute auf Bärenjagd!" (Spielleitung marschiert)

...

"Ein See!"

"Da können wir nicht drüber." (entsprechend weit ausladende Bewegungen mit den Armen)

"Da können wir nicht drunter." (entsprechende Bewegung)

"Da müssen wir durch!" (Daumen hoch)

Die Gruppe "geht" durch den Kreis (See) zur gegenüberliegenden Seite und spricht im Gehrhythmus: "

Plitsch, platsch, plitsch, platsch"

Dann drehen sich die Spielleitung und die Gruppe zur Kreismitte: "Geschafft!"

"Wie gehen heute auf Bärenjagd!" (Spielleitung marschiert)

...

"Eine Höhle"

"Da können wir nicht drüber." (entsprechend weit ausladende Bewegungen mit den Armen)

"Da können wir nicht drunter." (entsprechende Bewegung)

"Da müssen wir rein!" (Daumen hoch)

Alle gemeinsam in die Mitte des Kreises, die Augen zumachen, und die anderen ertasten.

"Es ist weich!"

"Es ist warm!"

"Es ist pelzig!"

"Hu! Ein Bär!" (erschreckt)

Die Gruppe läuft auseinander, zurück in den Kreis:

"Zurück durch den See! Plitsch, platsch, plitsch, platsch."

"Zurück durch den Sumpf! - Knietsch, knatsch, knietsch, knatsch."

"Zurück durch den Wald! -Knack, knack, knick, knack."

"Geschafft!"

Wenn ein Bär zu "uncool" ist, kann die Gruppe auch eine Monsterspinne oder ein anderes gruseliges Wesen jagen.