
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):

Wendepunkte

Altersgruppen angeben:

6-100 Jahre

Angabe der Dauer der Übung / des Impuls:

30-40 min

Angabe von Material (falls benötigt):

Kostüme, Hüte, Requisiten
lange Reihe von Sesseln

Angabe von möglichen Quellen, Literaturhinweisen:

Beschreibung der Aufgabe/Übung/Impuls:

Jede:r Schüler:in sucht sich Kostüme/Tücher/Hüte/Requisiten und bestimmt so, welche Figur er/sie spielt. Im Raum steht eine lange Reihe von Sesseln - deutlich mehr als Schüler:innen. Alle Schüler:innen setzen sich so hin, dass man auch ohne Kostüm erkennen kann, welche Figur sie verkörpern.

Gruppenimpro - die Sesselreihe ist eine lange Parkbank:

Die Lehrperson gibt Impulse: "Überlege bitte, wie und warum du hierher kommst? Was tust Du hier, z.B. ausruhen/auf den Geliebten warten/ein Kind beaufsichtigen/Hausübungen korrigieren/Musik hören." Alle spielen ihre Rolle. Später beginnen sie, mit den anderen Figuren zu interagieren.

Die Lehrperson gibt einen Wendepunkt in der Impro vor. Beispiele:

Sandra spielt eine Obdachlose. Sandra in ca. 5 Sekunden im Spiel schaut du auf dein Handy und siehst, dass du gerade 100.000 Euro im Lotto gewonnen hast.

Thomas spielt einen Lehrer, der Arbeiten korrigiert. Thomas in ca. 5 Sekunden im Spiel nimmst du das nächste Heft vom Stapel und siehst, dass ein Schüler die Schularbeit völlig leer abgegeben hat.

Bei älteren Schüler:innen kann der Wendepunkt mit einem Todesfall oder einer Geburt zu tun haben. Bei jüngeren Schüler:innen werden einfachere Themen verwendet, z.B. ein Vogel macht von oben auf die neuen, teuren, schönen Turnschuhe.

Wichtig: Der Wendepunkt sollte sehr deutlich gespielt werden und alle anderen auf der Parkbank einbeziehen, z.B. durch große Freude (Lotto), Trauer (Tod) oder Ärger (Vogelmist).

Diese Übung schult das Bewusstsein für Wendungen in Szenen, die es in jedem Stück/Film gibt.

Je nach Alter kann mit den Schüler:innen ein Gespräch über Wendepunkte in Szenen oder besonders einschneidende Wendungen in Filmen (Twists) geführt werden. Die Schüler:innen sollen Beispiele bringen.

Übung in Kleingruppen:

Die Schüler:innen überlegen sich in Kleingruppen eine eindeutige Handlung für alle und einen starken Wendepunkt in der Szene. Diese wird vorgespielt und Feedback dazu gegeben, insbesondere hinsichtlich der Eindeutigkeit des Wendepunktes.

Beispiele:

- Familie feiert Weihnachten - plötzlich brennt der Weihnachtsbaum
- Alle wollen ruhig meditieren - eine bekommt einen starken Hustenanfall
- Alle sitzen am Tisch und essen - etwas kommt von oben durch die Decke (Gegenstand, Wasser etc.)
- Könige sind bei einer Versammlung - ein Bote meldet draußen Krieg