Rupert-Egenberger-Schule

Sonderpädagogisches Förderzentrum

Birkenstraße 4 Tel: 089 374 266 - 0

85716 Unterschleißheim Fax: 089 374 266 - 266

E-Mail: sekretariat@sfz-ush.de

Theaterprojekt der 4. Klasse
Rupert-Egenberger-Schule
erstellt von Andrea Reindl & Philipp Jescheck

Inhaltsverzeichnis

1. Verwendete theaterpädagogische Mittel

2. Auswirkungen für das sprachliche und soziale Lernen

3. Teilnehmende Personen

    3. 1 Vorstellen der einzelnen Schüler und Schülerinnen

    3. 2 Vorstellen der Projektleitung

4. Spielideen für den Unterricht

    4.1 Kennenlernspiele

    4.2 Einfache Theaterübungen

    4.3 Methoden zur Reflexion

5. Begründung der Umsetzung

6. Fazit des Projekts

7. Quellenangaben

1. Verwendete theaterpädagogische Mittel

Mittel	Ziel / Funktion	Beispielhafte Wirkung
1. Warm-ups & Aufwärmspiele	Aktivierung von Körper, Stimme und Aufmerksamkeit	Fördern Gruppengefühl, bauen Hemmungen ab
2. Improvisation	Spontanes Handeln und freies Spie	Stärkt Kreativität, Flexibilität, Ausdruck
3. Standbilder	Ausdruck von Gefühlen oder Situationen durch Körperspannung	Fördert Körpersprache, Interpretation
4. Rollenspiel	Perspektivwechsel und Empathie durch das Einnehmen anderer Rollen	Fördert soziales Lernen, Selbstvertrauen
5. Körperwahrnehmungsspiele	Bewusstsein für Bewegung und Raum	Verbesserung von Präsenz und Ausdruck
6. Szenisches Spiel / Szenenarbeit	Gestaltung eigener oder vorgegebener Szenen	Entwicklung von Bühnenkompetenz und Teamarbeit
7. Reflexion & Feedbackrunden	Gemeinsames Nachdenken über das Erlebte	Bewusstmachung von Prozessen, Förderung von Sprache

2. Auswirkungen für das sprachliche und soziale Lernen

Sprachliches Lernen

- Förderung der Sprechfreude
- Verbesserung der Aussprache
- Ausbau des rezeptiven und expressiven Wortschatzes
- Erlernen einer deutlichen und klaren Aussprache

Soziales Lernen

- Steigerung der Konfliktlösungskompetenz
- Förderung der Kooperationsfähigkeit
- Entwicklung eines Wir-Gefühls
- Übernahme verschiedener Perspektiven und Rollen
- Erhöhung der sozialen Sensibilität
- Stärkung des Selbstwertgefühls
- Förderung der Bereitschaft zur aktiven Teilnahme am gesellschaftlichen Leben

3. Teilnehmende Personen

3. 1 Vorstellen der einzelnen Schüler und Schülerinnen

Cristiano (11)
Hobby: Fußball spielen

Giulia (11)
Hobbys: tanzen, malen

Cahit (11)
Hobbys: Fußball spielen, schlafen

Amalia (11)
Hobbys: tanzen, malen

Sajeda (11)
Hobby: mit Freunden treffen

Daniel (11)
Hobbys: Fußball spielen

Tabesh (12)
Hobbys: tanzen, Fußball spielen

S. (13)
Hobbys: mit Freunden treffen, Fußball spielen

Noah (11)
Hobbys: Hörbuch hören, Handball

Efe (11)
Hobbys: Fußball spielen, Freunde treffen

Adele (11)
Hobby: malen

Jesse (11)
Hobby: Fußball spielen

3. 2 Vorstellen der Projektleitung

Philipp Jescheck ist freischaffender Theaterregisseur und realisiert zeitgenössische Theaterarbeiten sowie partizipative Theater- und Performanceprojekte im Bereich der kulturellen Bildung. Er studierte Theaterwissenschaften, Psychologie und interkulturelle Kommunikation an der LMU in München, war Regieassistent bei den Salzburger Festspielen und am Münchner Volkstheater. Als Hausregisseur gründete er dort den Theaterjugendclub. Seit über 10 Jahren arbeitet er sowohl in der Freien Szene München als auch an festen Häusern in Deutschland, Italien, Österreich und der Schweiz. Aktuell ist Philipp Jescheck als Hausregisseur am Teamtheater München und als Gast am Theater an der Effingerstrasse Bern, dem Theater Spagat in München, für die AWO München und für das TUSCH-Projekt des Münchner Volkstheaters tätig.

„Ich liebe Theater, weil es den flüchtigen Augenblick feiert, die eigene schöpferische Kraft freisetzt und einfach Spaß macht. Diese Momente mit anderen zu teilen, ist Glück.“

Andrea Reindl arbeitet als Studienrätin im Förderschuldienst an der Rupert-Egenberger-Schule in Unterschleißheim und ist seit dem Schuljahr 24/25 die Klassenleitung der 4. Klasse. Sie hat Sprachheilpädagogik mit den Didaktikfächern *Deutsch*, *Mathematik* und *Sport* auf Lehramt studiert.

Michaela Wenning arbeitet seit zwei Jahren als Schulbegleitung in der Klasse. Sie unterstützt als fester Ansprechpartner die Schülerinnen und Schüler.

4. Spielideen für den Unterricht

Grundregeln des Theaters

Um einen sicheren Raum für alle Teilnehmer zu ermöglichen, müssen vorab bestimmte Regeln festgelegt werden:

1. Ich verletzte niemanden mit Worten oder Taten und beschädige nicht das Eigentum von anderen.
2. Ich darf meine Meinung frei äußern.
3. Der Spaß steht im Vordergrund.
4. Ich sage „Ja“ zu den Spielideen und probiere mich aus.

4.1 Kennenlernspiele

Name & Bewegung

Die Kursteilnehmer sitzen im Kreis. Jeder Teilnehmer überlegt sich eine Bewegung, die ihn beschreibt. Nacheinander stellen sich die Personen mit Namen und Geste vor. Die Gruppe wiederholt laut den Namen und die passende Geste.

Variante 1: Um den Einstieg in das Spielformat zu erleichtern, dürfen die Teilnehmer zu Beginn noch sprechen.

Variante 2: Es wird nur die Bewegung weitergegeben.

Variante 3: Ein Kind steht auf, geht auf ein anderes Kind zu und gibt eine Bewegung weiter. Das angesprochene Kind muss mit dem Kind den Platz tauschen, dem die Bewegung gehört. Anschließend wird sich ein neues Kind ausgesucht, dem eine Bewegung übergeben wird.

Förderung der Merkfähigkeit, Anbahnung von Kreativität, Kommunikation mithilfe von Mimik und Gestik

Nerv-Name

Die Teilnehmer stehen in einem Kreis. Reihum wird dem Nachbarn der eigene Name gesagt.

Variante 1: Namen so sagen als hätte die Person schon 20-mal danach gefragt.

Variante 2: Namen so sagen als hätte man die Person seit Ewigkeiten nicht mehr gesehen.

Förderung der Merkfähigkeit, Erproben verschiedener Sprechweisen

Namenszombi

Die Teilnehmer stehen oder sitzen im Kreis. Der Zombie in der Mitte geht langsam auf eine Person im Kreis zu, um sie an Schulter zu berühren (vorher Einverständnis in der Gruppe klären!). Wenn diese Person vorher einen Namen einer anderen Person im Kreis sagt, muss der Zombie dorthin gehen. Bis eine Person berührt wird. Dann muss diese in die Mitte.

Variante: Zombie in der Mitte geht langsam auf eine Person im Kreis zu, um sie an Schulter zu berühren. Die gewählte Person schaut jemand anderen im Kreis an und diese Person sagt für sie den Namen einer weiteren Person im Kreis. Weiter wie Grundvariante.

Förderung der Merkfähigkeit, Zulassen von Nähe und Berührungen

4.2 Einfache Theaterübungen

Geheimer Platzwechsel

Die Kursteilnehmer sitzen im Kreis. Eine Person geht in der Mitte auf und ab. Die Teilnehmer versuchen mithilfe von Blickkontakt den Platz zu wechseln. Die Person in der Mitte versucht sich auf einen freiwerdenden Platz zu setzen.

Variante 1: Man darf das Tauschangebot ablehnen.

Variante 2: Es dürfen nur wenige Teilnehmer gleichzeitig tauschen.

Variante 3: Man darf nicht mit der gleichen Person hintereinander tauschen.

Variante 4: Man darf nicht mit der Person tauschen, die neben einem sitzt.

Kommunizieren mithilfe von Mimik & Gestik, Stärkung des Wir-Gefühls

Ameise

In der Mitte sind fünf Stühle aufgebaut. Vier Teilnehmer sitzen auf den Stühlen und einer bleibt frei. Die Ameise bewegt sich langsam durch den Raum und versucht sich auf einen freien Stuhl zu setzen. Die Teilnehmer tauschen regelmäßig die Sitzplätze, damit die Ameise keine Möglichkeit hat, sich auf einen leeren Stuhl zu setzen.

Variante 1: Die Ameise bewegt sich langsam oder schneller durch den Raum.

Variante 2: Die Ameise gibt verschiedene Geräusche von sich.

Variante 3: Die Ameise darf sich nie setzen.

Schulung der Wahrnehmungsfähigkeit, Langsamkeitstoleranz, Erlernen des Aushaltens

Stille Post mit Gesten

Eine Person überlegt sich eine Geste und gibt diese an seinen Nachbarn weiter. Am Ende werden die Gesten miteinander verglichen und es wird überlegt, was sich verändert hat.

Variante 1: Die erste Runde wird offen gespielt.

Variante 2: Die Teilnehmer stehen in einer Reihe.

Merkfähigkeit, Bedeutung von Klarheit in der Sprache, Erkennen von Veränderungsprozessen

Darf ich?

Die Teilnehmer stehen im Kreis. Eine Person geht auf eine andere zu und fragt: „Darf ich?“. Die andere Person bejaht das Tauschangebot und übergibt den Platz.

Variante 1: Platzwechsel mit Kopfnicken.

Variante 2: Platzwechsel mit Blickkontakt

Kommunizieren mithilfe von Mimik & Gestik, Erleben eines positiven Gefühls

Das geheime Geschenk

Die Teilnehmer sitzen im Kreis. Eine Person steht auf und geht in die Mitte zu einem imaginären Berg voller Geschenke. Es wird sich ein Geschenk ausgesucht und einem Spielpartner übergeben. Dieser freut sich über das Geschenk und benennt den Gegenstand. Anschließend muss der Schenker begründen, warum er das Geschenk ausgesucht hat.

Variante 1: Vorgabe von Gegenständen.

Variante 2: Integration eines Kompliments (z.B. „Ich habe dir den Füller geschenkt, weil du so schön schreibst.“)

Sprachförderung, Ausbau der Improvisationsfähigkeit, Eingehen auf meinen Gegenüber und seine Bedürfnisse

Schach

Die Teilnehmer werden in zwei gleich große Gruppen aufgeteilt, die sich in einem größeren Abstand gegenüberstehen. Abwechselnd darf immer einer aus der Gruppe einen Schritt nach vorne (geradeaus oder seitlich) gehen. Die Teilnehmer müssen sich in der Gruppe mit Mimik und Gestik absprechen, wer den nächsten Zug machen darf. Trifft man auf seinen Gegner, hat man die Möglichkeit, ihn mit einer Berührung zu „schlagen“. Die Person kann dem Schlag ausweichen, indem sie sich duckt oder zur Seite beugt. Wenn sie getroffen wurde oder das Gleichgewicht verliert, scheidet sie aus dem Spiel aus. Auch der Angreifer kann aus dem Spiel fallen, wenn er bei seinem Angriff das Gleichgewicht verliert und einen zusätzlichen Schritt machen muss.

.

Variante 1: Es zählen nur Berührungen an der Schulter.

Variante 2: Es zählen alle Berührungen von Hals bis Gürtelline.

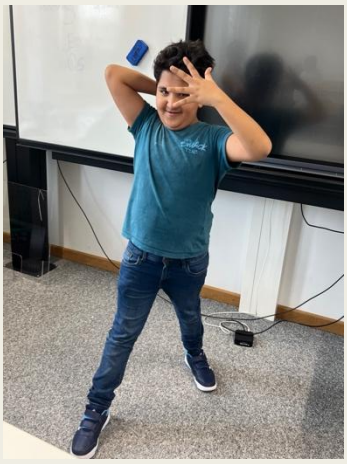
Variante 3: Alle Teilnehmer müssen sich im Laufe des Spieles bewegen.

Variante 4: Vorab wird der Gewinner festgelegt.

Kommunizieren mithilfe von Mimik & Gestik, Stärkung des Wir-Gefühls, szenisches Spielen, Umgang mit Gewinnen und Verlieren

Menschenmemory

Zwei Personen gehen vor die Tür. Die verbliebenen Teilnehmer gehen paarweise zusammen und überlegen sich eine Bewegung. Nacheinander werden zwei Teilnehmer aufgedeckt, indem sie an der Schulter berührt werden und ihre Bewegung ausführen. Stimmen die Bewegungen überein wurde ein Paar gefunden. Gewonnen hat die Person, die die meisten Paare gefunden hat.



Förderung der Merkfähigkeit, Teamarbeit, Förderung der Kreativität

Spiegeln

Zwei Teilnehmer stehen sich gegenüber. Eine Person macht langsame Bewegungen vor, die von seinem Gegenüber gespiegelt werden.

Förderung der Kreativität, Führen und Folgen, Teamarbeit

ABC

Die Teilnehmer gehen paarweise zusammen. Der Spielleiter ruft einen Buchstaben und die Spieler müssen überlegen, wie sie den Buchstaben darstellen. Anschließend betrachtet man die unterschiedlichen Gruppenergebnisse.

Variante 1: Es müssen unterschiedliche Darstellungen gefunden werden.

Variante 2: Der Spielleiter ruft ein Wort und die Gruppe muss dieses gemeinsam erstellen.

Förderung der Kreativität, Teamarbeit

Gordischer Knoten

Alle Teilnehmer stehen im Kreis und strecken die Hände in die Mitte. Auf ein Signal fassen die Kinder sich an die Hände. Gemeinsam muss der entstandene Knoten gelöst werden. Dabei wird darauf geachtet, dass die Hände nicht losgelassen werden.

Variante: Bilden von zwei kleineren Gruppen.

Kommunizieren mithilfe von Mimik & Gestik, Stärkung des Wir-Gefühls

Klopf-Spiel

Mit der Hälfte der Anzahl der teilnehmenden Personen wird ein Stuhlkreis gebildet. Jeder Stuhl hat einen Vorder- und Hintermann. Ein Stuhl bleibt ohne Vordermann. Durch Zublinzeln versucht der Hintermann des freien Stuhls einen neuen Vordermann zu bekommen. Der angeblinzelte Vordermann versucht zum freien Stuhl zu laufen. Der Hintermann, der seine Hände hinter dem Rücken hat, kann seinen Vordermann zurückhalten, indem er schnellstmöglich auf den Stuhl klopft. Entkommt der Vordermann vor dem Klopfton, tauscht er mit seinem neuen Partner die Position (Hinter- und Vordermann).

Variante 1: Leichtes Festhalten an der Schulter.

Variante 2: Man muss begründen, warum die Person den Platz nicht wechseln darf (z.B. „Marie darf nicht raus, weil sie ihre Hausaufgaben nicht gemacht hat.“).

Kreativität, Steigerung der Sprechfreude,
Schulung der Reaktionsfähigkeit

Statue bauen

Die Teilnehmer gehen paarweise zusammen. Eine Person ist der Baumeister und überlegt sich, wie er seine Statue verändern möchte.

Variante: Vorgabe von Ideen.

Förderung der Kreativität, Führen und Folgen, Entwicklung von Teamarbeit

An den Fäden ziehen

Die Teilnehmer gehen paarweise zusammen. Eine Person zieht an den imaginären Fänden. Der Folgende muss sich auf die Bewegungen des Führenden einlassen und die einzelnen Positionen versuchen zu halten.

Entfaltung der Kreativität, Förderung des sozialen Lernens, Abbau von Hemmung

Applausspiel

Eine Person geht vor die Tür. Die verbliebenen Teilnehmer verteilen ihre Stühle im Raum und überlegen sich einen Weg, der bis zum unbesetzten Stuhl führt. Der Ratende probiert verschiedene Wege aus. Anhand des Klatschens der Teilnehmer erkennt er, ob er den richtigen Weg gefunden hat.

Förderung der Merkfähigkeit, Schulung der auditiven Wahrnehmung, Förderung des Gruppengefühls

1, 2, 3

Zwei Teilnehmer stehen mit dem Rücken zum Publikum. In der Mitte steht ein Stuhl. Nacheinander benennen die Teilnehmer eine Aktion und sagen den Spruch „1, 2, 3“. Anschließend wird die Aktion ausgeführt. Kommt es zu Auslassungen, ruft das Publikum „Schöner Fehler.“ und die Person muss in die Ursprungsposition zurückkehren. Ziel ist, sich durch vielfältige Handlungen auf den Stuhl zu setzen.

Variante 1: Die Darsteller machen einzelne Aktionen.

Variante 2: Die Darsteller interagieren miteinander.

Förderung der Kreativität, Steigerung der Improvisationsfähigkeit

4.3 Methoden zur Reflexion

Highlightrunde

Die Teilnehmer sitzen im Kreis. Der Kursleiter gibt den verbalen Impuls: „Was war dein Highlight heute?“ an einen Teilnehmer. Der Teilnehmer antwortet in einem kurzen Satz und gibt die Frage an die nächste Person weiter.

Reflexionsrunde

Zum Abschluss der Spielrunde wird das Spiel nachbesprochen. Die Teilnehmer haben hier die Möglichkeit Veränderungsvorschläge zu nennen. Die Gruppe entscheidet, ob und wie sie das Spiel verändern möchte.

Stimmungsbarometer

Zu Beginn der Theaterstunde werden die Teilnehmer nach ihrem Befinden gefragt. Hier haben sie die Möglichkeit Ängste, Sorgen oder Ähnliches zu thematisieren.

5. Begründung der Umsetzung

„Die große Wörterfabrik“ (von Agnès de Lestrade)

Das Bilderbuch erzählt die Geschichte eines Landes, in dem Wörter etwas kosten. Wer sprechen will, muss Wörter kaufen und schlucken – eine große Herausforderung für arme Menschen. Im Zentrum steht der Junge Paul, der nur wenige Wörter besitzt, aber dennoch versucht, seine Gefühle für das Mädchen Marie auszudrücken. Die Geschichte thematisiert den Wert von Sprache, Emotionen und Kommunikation jenseits von Worten.

Theaterpädagogische Umsetzung

Im Mittelpunkt des Jahresprojekts „Wörterfabrik“ stand zunächst die Arbeit an der Gruppe, um einen angstfreien, vertrauensvollen Raum zu gestalten. Im Verlauf erschien das Ziel, eine eigene szenische Interpretation des Kinderbuches *Die Wörterfabrik* zu erarbeiten, als unpassend für die besonderen Bedürfnisse der Gruppe. So entschieden wir uns im Prozess, uns spielerisch mit übergeordneten und assoziierten Themen des Buches wie „nonverbale Kommunikation“ und „Gewinnen und Verlieren“ auseinanderzusetzen.

Nonverbale Kommunikation

Fokussierung auf mimische und gestische Theatermittel zur Vermittlung nonverbaler Kommunikation mithilfe der Schauspielübungen „Zug um Zug“ und „Name und Bewegung“. An die Bedürfnisse der Schüler angepasst, ging es auch um die Wahrnehmung von Abstand.

Hier beschäftigten wir uns ausgiebig mit dem Körperabstand, dem eigenen Raum, dem Übertreten des eigenen Raumes und dem Benennen, wenn der Abstand übertreten wird. Die Schüler beschrieben auch die Wirkung, wenn in einer Theatersituation bewusst Abstand als ästhetisches Mittel übertreten wird. Die Auseinandersetzung führte zu einem bewussten und achtsamen Miteinander in den Theaterstunden. Situatives Reagieren war ein weiterer Schwerpunkt im Zusammenhang nonverbaler Kommunikation. Spiele wie „Zug um Zug“, Standbilder, das „Geschenkspiel“ und Kennenlernspiele wie „Zublinzeln“ wurden methodisch dafür verwendet.

Außerdem ging es sehr intensiv um das Etablieren einer offenen inneren Haltung dem Spielpartner gegenüber (Ja-Sagen zu Spielangeboten).

Gewinnen und Verlieren

Hier stand das Ausbauen von kompetitiven Gruppenspielen zu theatralen Sequenzen gemeinsam mit den Schülern im Mittelpunkt. So wurde der Fokus vom Wettkampf auf die ästhetische Erfahrung gelenkt. Dabei sammelten die Schüler viele Erfolgserlebnisse. Sie machten die Erfahrung, dass es beim Theaterspiel dann spannend wird, wenn es um das *Wie geht* – und dieses *Wie kann* auf verschiedenste Weise gestaltet werden. Hier erarbeiteten die Schüler eine Theaterversion von „Menschenschach“ als Theaterszene.

Feedbackkultur

Sensibilisierung für gelungenes Feedback: Wir erarbeiteten den Unterschied zwischen Beschreibung und Interpretation – mit dem Fokus, ästhetische Erfahrungen (wie Bewegungen, Positionen im Raum, Mimik, Gestik) bei Bühnenspielen mit eigenen Worten zu beschreiben. Dazu wurden das Clownsspiel „1, 2, 3“, „Zug um Zug“ und „Spiegeln“ eingesetzt. Durch die Beschreibungen der Mitschüler konnten die Schüler ihre eigene Wirkung auf der Bühne erfahren und wurden im Prozess immer mutiger, neue Dinge auszuprobieren und die eigene Komfortzone zu erweitern.

Begründung der methodischen Entscheidung

Die Reduktion auf Mimik, Gestik und einfache Sprache wurde bewusst gewählt, da:

- die Kinder am Sonderpädagogischen Förderzentrum einen hohen Förderbedarf im Bereich *Sprache*, *emotionale-soziale Entwicklung* und *Lernen* aufweisen,
- nonverbale Ausdrucksformen ihnen ermöglichen, sich kreativ und erfolgreich einzubringen,
- das Buchthema – der Wert weniger, gezielter Wörter – dadurch inhaltlich vertieft wird,
- kleine Spiele niedrigschwellig, motivierend und individuell anpassbar sind.

Diese Herangehensweise förderte emotionale Beteiligung, Ausdrucksfähigkeit und soziales Miteinander – zentrale Ziele in der theaterpädagogischen Arbeit mit dieser Klasse.

6. Fazit des Projekts

Die Klasse erarbeitete zum Abschluss eine eigene performative Sequenz aus einer Kombination von Spielen. Das erste („Ameise“) fokussierte inhaltlich das Thema des Ausgeschlossenseins. Das zweite thematisierte die nonverbale Interaktion mit einer Partnerin bzw. einem Partner („Name und Bewegung“). Das dritte Spiel war die Theaterversion von „Menschenschach“.

Sie spielten mit festgelegten Gewinnern und mit dem Schwerpunkt, lustvoll sowie spektakulär mit viel Bewegung und Interaktion zu improvisieren. Hier wurden zusätzlich die Themen Spannungsbogen und Dramaturgie vermittelt.

Die performative Sequenz zeigte die ganze Klasse anderen Schülern der Schule – und hatte damit ihren ersten gemeinsamen, wunderbaren *Bühnenmoment*.

Am Anfang des Projekts trauten sich oft nur wenige Kinder, bei den Spielen und Übungen mitzumachen. Sie durften dann – wenn sie zunächst nur zuschauen wollten – als Zeichen ihren Stuhl umdrehen und „falschherum“ darauf sitzen.

Im Verlauf des Schuljahres wurden die Theater.Klasse-Workshops jeden Mittwoch zum Highlight der Woche, und ab dem zweiten Halbjahr war kein Stuhl mehr umgedreht.

7. Quellenangaben

Bilder

Alle Bilder wurden von Andrea Reindl, Michaela Wenning und Philipp Jescheck zur Dokumentation angefertigt.

Spielideen

Alle Spielideen entstammen dem Erfahrungswissen von Philipp Jescheck und wurden in Zusammenarbeit mit Andrea Reindl an die Lerngruppe adaptiert.