

Projektdossier

Für Schulklassen der Zyklen 2 und 3
und für die Sekundarstufe II

Theater



be^oy^{u*}tiful
KÖRPERBILD & GESCHLECHT

Inhalt

Einleitung	3
Übersicht und Ablauf	4
Die 5 Phasen der Theaterarbeit	5
Auseinandersetzung mit dem Thema	8
Klicksafe «Show yourself»	9
Zeitstrahl	10
Soziometrische Diagonale	11
Forumtheater nach Augusto Boal	12
Theaterszenen	
Auf die Bühne	17
Warm-up	18
Standbildszenen	19
Theaterästhetische Mittel nach Maike Plath	21
Spiel «Puppen tanzen lassen» nach Maike Plath	23
Hoch- und Tiefstatus nach Keith Johnstone	26
Hoch- und Tiefstatus erforschen	28
«Hochstatus- und Tiefstatus-Listen» nach Keith Johnstone	29
Bild- und Musikrechte	32
Kontakt	33

Hinweis

Dieses Dokument enthält Verweise (Links) zu Servern anderer Unternehmen oder Organisationen. Die Fachstelle **jumpps*** übernimmt keine Gewähr oder Haftung für den Inhalt, die Vollständigkeit, Qualität oder Quelle oder Aktualität der auf diesen Seiten dargebotenen Informationen oder der von diesen Seiten herunter geladenen Dateien.

Literaturverzeichnis

- > Augusto Boal, Theater der Unterdrückten; Suhrkamp Frankfurt, 1989
- > Keith Johnstone, Theaterspiele, Alexander Verlag Berlin, 1998
- > Keith Johnstone, Improvisation und Theater, Alexander Verlag Berlin, 1995
- > Maike Plath, Biografisches Theater in der Schule, Beltz Verlag, 2009
- > Ethik mach Schule, klicksafe.de, Baustein 3, Mediale Frauen- und Männerbilder
- > Ebner Julia, Radikalisierungsmaschinen, Suhrkamp Nova, 2020
- > Greve Katharina, Die dicke Prinzessin Petronia, avant-verlag, 2019
- > Strömquist Liv, Ich fühl's nicht, avant-verlag, 2020

Einleitung

Theater ist eine Ganzkörpererfahrung. In keinem anderen Fach – Sport und Musik bilden hier eine Ausnahme – entsteht ein wechselwirksames Spiel zwischen Körper, Gefühl, Denken und Handeln im Raum mit Anderen.

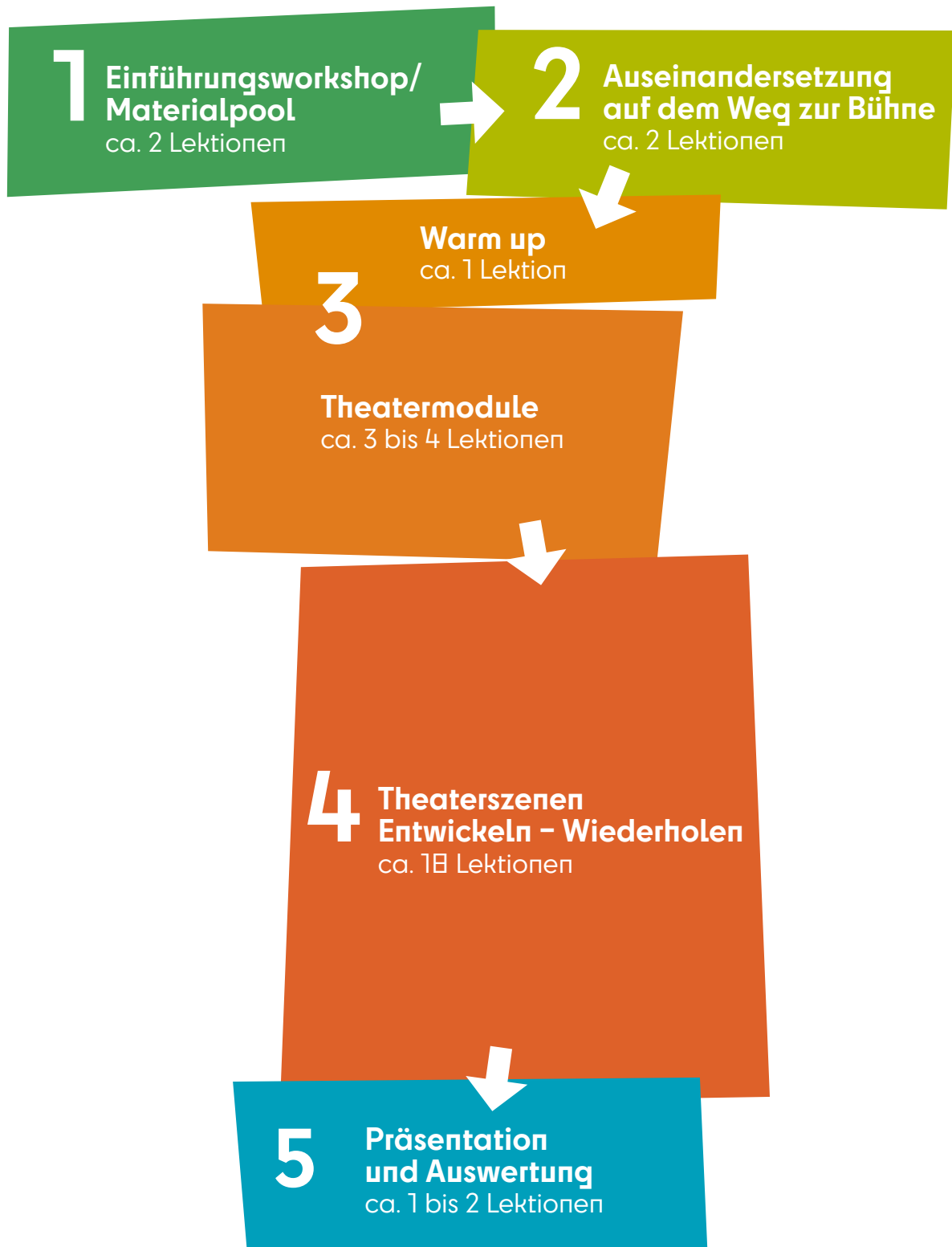
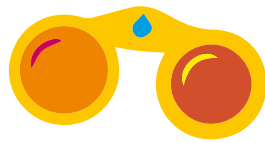
Wer auf der Bühne spielt, arbeitet im Hier und Jetzt. Nur schauen wir nun genau hin und lernen dabei nicht nur verschiedene Wirkungen, sondern auch uns selbst besser kennen. Mit Theater können Inhalte spielerisch und gleichzeitig kritisch untersucht werden.

Zu guter Letzt: Theater kann überall stattfinden und Räume verändern. Dafür braucht es keine Scheinwerfer oder historisch-akurate Kostüme. Die Schulbänke auf die Seite geschoben und schon bildet der Klassenraum unsere Bühne!

Übersicht und Ablauf

- Was** Die Schüler*innen entwickeln in Gruppen mit einem Theatercoach sowie der Lehrperson vier Theaterszenen zum Thema mediale Schönheitsideale. Es wird auf eine Präsentation vor Publikum hingearbeitet. Das Publikum können Eltern, Bekannte oder eine andere Schulklasse sein. Das Thema soll dabei spielerisch umgesetzt und kritisch reflektiert werden.
- Hauptthema** Mediale Schönheitsideale und Körperbilder
Subthemen: siehe Materialpool
- Wo** Die szenische Arbeit sowie die Präsentation finden in einem geeigneten Raum der Schule statt. Am besten eignet sich ein grosser Saal.
- Zeitbedarf** 21 bis 28 Lektionen
Die Lektionen können kompakt in einer Woche oder tageweise über zwei bis drei Wochen verteilt stattfinden. Die zeitliche Struktur wird mit der Lehrperson der teilnehmenden Schule abgesprochen.
- Wie** Der Ablauf der Theaterarbeit gliedert sich in 5 Phasen:
1. Einführungsworkshop und Materialpool: Hinführung Thema
2. Auseinandersetzung mit dem Thema
3. Auf die Bühne gehen: Theatertools erarbeiten/Ort bestimmen
4. Szenische Arbeit: Entwickeln und proben der 4 Theaterszenen
5. Präsentation und Feedback
- Wer** Schulklasse, Lehrperson und Theatercoach
- Altersstufen** 2. und 3. Zyklus
- Gruppen** 4er-Gruppen

Die 5 Phasen der Theaterarbeit



Phase 1 **Einführungsworkshop und Materialpool** | ca. 2 Lektionen

Mit der Schulklasse wird der Einführungsworkshop zum Thema mediale Schönheitsideale durchgeführt. Lehrperson und Theatercoach schauen, was vom Einführungsworkshop die Klasse am meisten beschäftigt. Der Materialpool dient dabei als Hilfe und Anregung für die Weiterarbeit. Er besteht aus Fallbeispielen, Wertekonflikten, Fragen und Weblinks. Lehrperson und Theatercoach besprechen, in welche Richtung die szenische Arbeit geht.

Phase 2 **Auseinandersetzung mit dem Thema** | ca. 1 bis 2 Lektionen

Die Klasse bearbeitet das Thema mit einer oder mehreren der vorgestellten Möglichkeiten:

> **Arbeitsblatt Klicksafe «Show yourself»:**

Die Schüler*innen erarbeiten anhand von Fallbeispielen das Arbeitsblatt «Show yourself».

> **Zeitstrahl:**

Ein Fallbeispiel wird mithilfe einer Zeitstrahldarstellung an der Tafel mit der Klasse und der Lehrperson erweitert.

> **Soziometrische Diagonale:**

In Form einer soziometrischen Diagonale positionieren sich die Schüler*innen in der Klasse zu Aussagen der Thematik.

> **Forumtheater:**

Eines der Fallbeispiele wird in Form der Forumtheaterszene mit Hilfe eines Theatercoaches mit der Klasse bearbeitet.

Phase 3 **Theatertools – Auf die Bühne gehen** | ca. 3 bis 4 Lektionen

Die Schüler*innen lernen Theaterwerkzeuge kennen, von denen sie mindestens zwei bei der Entwicklung der Theaterszenen anwenden sollen. Das Warm-up rahmt den Theaterunterricht. Es dient zum Kennenlernen und hat durch den rituellen Charakter eine wichtige Funktion für das Gruppengefühl.

> Warm-up – diverse Theaterübungen

> In Standbildern erzählen – Modul 1

> Mischpult (Maike Plath) – Modul 2

> Hoch- und Tiefstatus (Keith Johnstone) – Modul 3

Die Klasse, Lehrperson und Theatercoach sichten den Ort, an dem die Präsentation stattfindet.

Phase 4 **Theaterszenen entwickeln** | ca. 18 Lektionen

Die inhaltliche Auseinandersetzung wird mit den Theater tools kombiniert. Um die Theaterszenen zu entwickeln, helfen die Theater tools. Die szenische Arbeit besteht aus zwei Polen, die sich gegenseitig bedingen:



Wenn die Klasse sehr schnell arbeitet, können die einzelnen Szenen ineinander verwoben werden.

Phase 5 **Präsentation** | ca. 1 bis 2 Lektionen

- > Theaterszenen aufführen
- > In der Klasse nach der Präsentation das Ergebnis besprechen.

Auseinandersetzung mit dem Thema

Die Klasse bearbeitet das Thema mit einer oder mehreren der hier vorgestellten Möglichkeiten.

Arbeitsblatt Klicksafe «Show yourself»

Die Schüler*innen erarbeiten anhand von Fallbeispielen das Arbeitsblatt «Show yourself».

Zeitstrahl:

Ein Fallbeispiel wird mithilfe einer Zeitstrahldarstellung an der Tafel mit der Klasse und der Lehrperson erweitert.

Soziometrische Diagonale

In Form einer soziometrischen Diagonale positionieren sich die Schüler*innen in der Klasse zu Aussagen der Thematik.

Forumtheater

Eines der Fallbeispiele wird in Form der Forumtheaterszene mithilfe eines Theatercoaches mit der Klasse bearbeitet.

Beachten Sie dazu auch das Fotodossier (Arbeitsblatt Verdinglichung)

Zeitdauer ca. je 1 Lektion

> **Zur Orientierung findet sich ein A am oberen Rand der Seite.**

Klicksafe «Show yourself»

Die Fallbeispiele werden zusammen in Gruppen gelesen und hinsichtlich verschiedener Kategorien untersucht.

Beispiel

«Ein Nacktbild von Leo macht über einen Social Messenger-Kanal die Runde in der Klasse. Seine Freundin Kathrin hatte ihn aufgefordert, ihr ein solches Bild als Liebesbeweis zu schicken.»

Die Gruppen schreiben Antworten zu folgenden Bereichen auf:

1. Gesetzliche Lage: Ab wann dürfen Nacktbilder verschickt werden?
2. Folgen für Betroffenen: Was kann Leo nach der Veröffentlichung des Bildes widerfahren?
3. Erste Hilfe: Was kann Leo jetzt tun?
4. Motivation: Wieso hat er das Bild verschickt?
5. Alternativen: Was hätte er sonst noch machen können?

Hilfe

z. B. zur Polizei gehen, Social Messenger kontaktieren und um Löschung bitten ...

Motivation

z. B. einen Liebesbeweis machen, Langeweile ...

Alternativen

z. B. Fotos so gestalten, dass man nicht zu erkennen ist ...

Gesetzlich Lage

z. B. Recht am eigenen Bild ...

Folgen für Betroffene

z. B. Rufschädigung ...

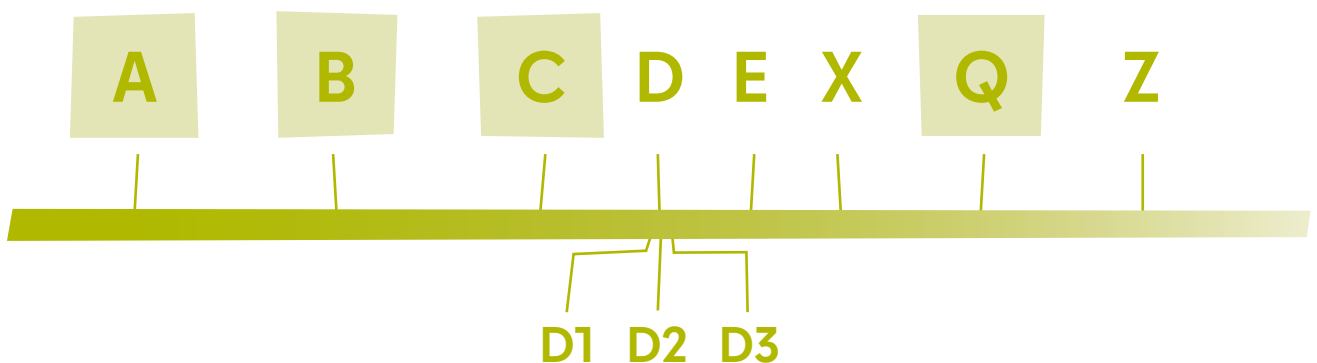
Hinweis

Nicht alle Antworten, aber jene, die einen klaren Handlungsverlauf aufzeigen, könnten später als mögliche Szeneüberschrift verwendet werden. Z. B. Figur Leo bei der Polizei.

Zeitstrahl

Thema Aufgrund eines Fallbeispiels wird ein Zeitstrahl erstellt. Momente der Figur, die sich zeitlich vor und nach dem Vorfall abgespielt haben, werden im Plenum besprochen. So wird der einzelne Vorfall in einem grösseren zeitlichen Kontext visualisiert. Diese Darstellung kann auch für die szenische Arbeit verwendet werden. Ein Moment der Figur entspricht dort einer Szene.

Auftrag Den Zeitstrahl an die Tafel zeichnen, die Momente der Figur mit grossen Post-it-Zetteln ergänzen. Pro Post-it-Zettel steht ein Moment der Figur.



- A:** Erstes Mal sehen, Leo und Kathrin
- B:** Erster Kuss, Leo und Kathrin
- C:** Aufforderung ein «Nacktfoto» zu senden
- D:** Nacktfoto gerade verschickt
- E:** Bild kommt in die falschen Hände
- X:** Bild im Klassenchat
- Q:** Betreiber des Messengers um Löschung des Fotos bitten.
- Z:** Elterngespräch

Später können mit weiteren Post-it-Zetteln alternative Verläufe derselben Geschichte hinzugefügt und verändert werden. Was wäre, wenn bei Zeitpunkt D anders gehandelt worden wäre?

- D1:** Leo ruft Kathrin an
- D2:** Leo reagiert nach Aufforderung Nachricht nicht mehr auf Kathrin
- D3:** Leo geht spontan zu Kathrin vorbei

Soziometrische Diagonale

Thema In Form einer soziometrischen Diagonale positionieren sich die Schüler*innen in der Klasse zu Aussagen der Thematik.

Auftrag Von der Spielleitung werden verschiedene Fragen gestellt, woraufhin sich alle Schüler*innen entlang einer Diagonale auf Punkten zwischen 1 und 10 positionieren müssen.

1 = stimme voll und ganz zu

10 = stimme überhaupt nicht zu

Beispiele von Fragen und Aussagen:

- > Es gibt bei den Kommentaren einen Unterschied, ob Jungen oder Mädchen erotische Selfies machen.
- > Opfer haben (k)eine Mitschuld. (Dort das Thema victim blaming beleuchten. Durch die Fokussierung auf das Opfer wird die Verantwortung des Täters aus dem Blick verloren).
- > Bei wahrer Liebe würde so etwas (wie bei Leo und Kathrin) nicht passieren.
- > Denkt ihr, Leo hätte besser aufpassen sollen?
- > Sollte man immer etwas Misstrauen hegen?
- > ...

Einzelne Schüler*innen zu ihren Positionen befragen und sprechen lassen. So hören wir ein Meinungsbild der spezifischen Klasse.

Hinweis

Griffige Aussagen und Haltungen auf- und mitschreiben: Diese können später in einer Szene als Text oder als Szenetitel verwendet werden.

Forumtheater nach Augusto Boal

Theater der Unterdrückten, Suhrkamp Frankfurt, 1989

Eines der Fallbeispiele wird in Form der Forumtheaterszene mithilfe eines Theatercoaches bearbeitet. Sollte eines der vorgestellten Fallbeispiele zu grosse Ähnlichkeit mit einem aktuellen Vorfall an der Schule haben, soll ein anderes Fallbeispiel gewählt werden. Theatercoach und Lehrperson sprechen sich dahingehend ab.

Was ist Forumtheater?

Boal hat das Forumtheater in den 60er-Jahren in Südamerika entwickelt. Es ist eine Form des Theater der Unterdrückten. Es gibt viele verschiedene Techniken und Anwendungsbereiche des Forumtheaters (Prävention, Jugendarbeit, ...).

Hier wird der Hauptablauf genutzt, um ein Fallbeispiel aus dem Materialpool durchzuspielen.

Dieser Durchlauf dauert max. 60 Minuten.

Ablauf

- > Am Anfang wird dem Publikum das Fallbeispiel vorgestellt.
Im Folgenden wird nicht mehr von Fallbeispiel, sondern von Szene gesprochen.
- > Die Szene beinhaltet Unterdrücker*innen und Unterdrückte.
- > Die Ursprungsszene wird vom Publikum durch Eintauschen, Erweitern und/oder Ersetzen von Figuren verändert. So entstehen beim Spiel verschiedene Handlungsmöglichkeiten.
- > Ziel ist es, möglichst viele Varianten von anderen neuen Szenen zu entwickeln.

Schritt 1 | Szene vorstellen

Die Spielleitung stellt die Szene vor und beantwortet dazu die folgenden Fragen:

- > Worum geht es in der Szene? Was passiert in der Szene?
- > Wo sind wir? (zu Hause, im öffentlichen Raum)
- > Wer sind die Figuren? (Beziehung der Figuren, Freunde, Feinde, ...)
- > Wie ist die Stimmung an diesem Ort? Sinnlichkeit der Orte klären, Tageszeit, Gerüche, Geräusche, ...

Szene

Leo und Kathrin sind zu Hause in ihren Zimmern. Es besteht also eine physische Distanz zwischen den Beiden. Sie schreiben sich seit einer halben Stunde Nachrichten, Fotos und Videos über einen Messenger hin und her. Dann schreibt Kathrin an Leo: «Wenn du mich wirklich liebst, schick mir ein Nacktbild von dir.»

Schritt 2 | Szene spielen

Die Szene soll einmal nachgespielt werden. Wenn die Schüler*innen auf die Bühne gehen, spielen sie immer eine Figur. Das bietet eine Form von Schutz. Deswegen ist es wichtig, immer von Figur XY zu sprechen und auf der Bühne nicht den Namen der Schüler*in zu verwenden. Wenn einer der Figurennamen in der Klasse vorkommt, wird der Figurenname geändert.

Zwei Schüler*innen gehen auf die Bühne und spielen die Szene bis zur Aufforderung. Die Anderen schauen zu. Die Szene wird mit einem Applaus abgeschlossen.

Beispiel

Figur Leo und Figur Kathrin positionieren sich mit Distanz auf der Bühne. Ihre Körper sind voneinander abgewandt. Sie blicken in die Smartphones. Diese werden pantomimisch dargestellt. Figur Kathrin tippt. Die Spielerin könnte den Text beim Tippen halblaut dazusagen: «Wenn ... du ... mich ...» Figur Leo erhält die Nachricht und liest die Nachricht halblaut. «Wenn ... du ... mich ...»

Schritt 3 | Szene auswerten

Die Szene wird mit Fragen ans Publikum und an die Spielenden ausgewertet.

Fragen ans Publikum

- > Was haben wir gesehen, worum geht es?
- > Zwischen den Beiden besteht ein Konflikt: Welche Konfliktebenen gibt es?
- > Wem geht es besser? Warum?
- > Wem geht es schlechter? Warum?

Fragen an die Spielenden

- > Wie geht es den Beteiligten jetzt?
- > Wie ist das, wenn ich eine Nachricht erhalte, in der eine solche Aufforderung steht?
- > Wie fühlt es sich an? Z. B. Irritierend, aufregend, abstossend, interessant, ...

Schritt 4 | Handlungsmöglichkeiten ausprobieren

Im Plenum Ideen für Handlungsmöglichkeiten sammeln und ausprobieren. Wer eine Idee hat, geht gleich auf die Bühne und spielt eine der vorhandenen Figuren oder eine neue Figur z. B. Kollegin von Leo.

Was können die Figuren in dieser Situation alles machen? Wie können sie reagieren? Was können sie zu diesem Zeitpunkt tun? Welche Handlungsmöglichkeiten haben sie?

Beispiele

Figur Leo geht zu Figur Kathrin > sich real Treffen

Figur Leo fragt jemanden um Rat > Hilfe holen

Figur Leo erfindet eine Notlüge: «Ich muss schnell meinem Bruder helfen, schreibe später zurück.»

Das Forumtheater erfüllt seinen Zweck nicht nur dann, wenn wir eine brauchbare Lösung für den Konflikt finden!

Schritt 5 | neue Möglichkeiten auswerten

Immer wieder werden kurze Stopps eingebaut und im Plenum besprochen. Der Ablauf ist eine Abwechslung aus Spielen und Auswerten. Jede neue Möglichkeit wird gespielt und mit den folgenden Hilfsfragen ausgewertet:

Fragen an die Rollenspielenden

- > Wem geht es besser? Was hat sich verändert?
- > Wem geht es schlechter? Was hat sich verändert?

Fragen an alle

- > Für wen können wir noch etwas tun?
- > Wem geht es schlechter? Was hat sich verändert?
- > Können wir jetzt noch etwas tun?

Entscheid

- > Machen wir hier weiter? Gehen wir zurück zum letzten Ansatz?
- > Gehen wir zurück zum Anfang? Nehmen wir den Konflikt zu einem noch früheren Zeitpunkt auf (der bisher gar nicht gespielt wurde)? Brechen wir ab und werten aus?

Kriterien zum Eingreifen beim Improvisieren

- > Wenn die Situation sich nur noch verschlimmert
- > Wenn einzelne Personen Monologe beginnen
- > Gibt es noch wichtige Rückmeldungen aus den Rollen? Weitere Hinweise auf Lösungsmöglichkeiten? Persönliche Betroffenheit?
- > Haben sich neue Aspekte, Hinweise oder Lösungsansätze ergeben?
- > Ist es realistisch, in einer realen Situation ebenfalls so zu reagieren? Unter welchen Umständen?
- > Was haben wir erreicht, was nicht?



Schritt 6 | Schlussauswertung

Hinweise

- > Grundsätzlich auch Ideen aufnehmen, die von Schüler*innen als halbernter Vorschlag daherkommen. Z. B. «Soll sie doch erst mal ein Bild schicken.» Gleich spielen: Was passiert, wenn Figur Leo diese Aufforderung an Figur Kathrin schickt?
- > Vorschläge, die physische Gewalt beinhalten ernst nehmen und mit dem theatralen Mittel Zeitlupe bearbeiten. Der Schlag und die Reaktion darauf wird in Zeitlupe ausgeführt. Dann wie gehabt Fragen stellen: Wem geht es besser? Was passiert jetzt? Welche Konsequenzen hat das? Gehen wir nochmals zurück? Was war vor dem Schlag?
- > Die Fallbeispiele knüpfen an die Lebenswelt der Schüler*innen. Die Beispiele beinhalten Apps und Programme, die die Schüler*innen aus dem Eff Eff kennen. Die Spielleitung muss deswegen genauso technikaffin sein. Die Schüler*innen werden bei einer erwachsenen Person beispielsweise testen, ob diese Snapchat wirklich begreift oder es nur behauptet.

Auf die Bühne

Aktivierung der Klasse

Zentraler Punkt des Gelingens ist die Aktivierung der Gruppe. In einem ersten Schritt geht es für den Theatercoach darum, die Schüler*innen überhaupt für Theater zu gewinnen. Vor allem körperlich: Denn Theaterarbeit ist Arbeit mit dem eigenen Körper. In einem zweiten Schritt folgt die Entwicklung der 4 Theaterszenen.

Theatermodule kennenlernen – je ca. 1 bis 2 Lektionen

Dazu lernen die Schüler*innen 3 Theatermodule kennen, von denen sie mindestens zwei bei der Entwicklung der Theaterszenen anwenden sollen. Das Warm-up rahmt den Theaterunterricht. Es dient zum Kennenlernen und hat durch den rituellen Charakter eine wichtige Funktion für das Gruppengefühl.

Die Module sind so angelegt, dass es schnell ins Tun geht. Das Warm-up muss vor jedem Modul gemacht werden, unabhängig davon, mit welchem Modul man startet.

Theaterszenen entwickeln – ca. 18 Lektionen

Wenn Warm-up und Module etabliert sind, folgt das szenische Schaffen. Es besteht aus zwei Polen, die sich gegenseitig bedingen: Szenen entwickeln einerseits, Szenen festigen andererseits. Siehe dazu Kapitel [Übersicht und Ablauf](#).

Ort, Zeit und Publikum bestimmen

Lehrperson und Theatercoach klären mit der Klasse, wo die Präsentation stattfindet und für wen die Klasse spielt. Damit einhergehend auch wo das Publikum sitzt sowie in welche Richtung gespielt wird. Zusätzlich wird geklärt, wann und an welchem Tag die Präsentation stattfindet.

Kostüme

Kostüme können Schüler*innen helfen, beim Umziehen tatsächlich «in eine Rolle zu schlüpfen». Ganz im Sinne von «Kleider machen Leute». So verführen z. B. Sonnenbrillen binnen Millisekunden in eine Fantasie. Auch bietet das Vertauschen klassischer «Herren- und Damenmode» Potenzial, sich mit Geschlechtern kritisch auseinanderzusetzen. Dasselbe gilt für Berufskleidung. Auch hier kann über die Berufskleidung eine kritische Auseinandersetzung mit sogenannten klassischen Männern- und Frauenberufen stattfinden. Kostüme können aus einem Material – zum Beispiel Papier – bestehen. Das birgt die Möglichkeit, fächerübergreifend mit einer Lehrperson aus dem Werkunterricht zusammenzuarbeiten.

Warm-up

Vor jeder Theaterprobe steht das Warm-up als Ritual und Arbeitseinheit: Hier wird dem Wort entsprechend aufgewärmt, Energie gebündelt und Konzentration geschaffen. Das Warm-up dient zum Kennenlernen und ist zugleich Ritual.

Es gibt zahlreiche Spiele und Übungen, die das Warm-up beinhalten kann. Angefangen von Namensspielen bis zu einfachen Improvisationsaufgaben. Theaterpädagog*innen haben verschiedene (Lieblings-)Übungen, die sie in Gruppen durchführen.

Übungsfundus

Eine Reihe von Übungen sind auf <https://improwiki.com/de/wikis> zu finden.

Improvisations- und Theaterspiele sind teilweise auf YouTube zu finden. Hier ein Beispiel für das Spiel «Friend or Foe»:

<https://www.youtube.com/watch?v=4x35hqkG3bo>

(Dauer: 2:23 Minuten, englisch)

Weitere Theaterübungen sind auf der Website www.bewegte-geschichten.ch aufgelistet und beschrieben. Unter der Rubrik «Inhalte» sind dort zahlreiche Auftritts- und Konzentrationsübungen aufgeführt.

Vorübung I

Als Hinführung wird in Dreiergruppen jeweils eine Person (lebende Statue) von den zwei Anderen (Bilderhauer*innen) zu einem Begriff geformt. Z. B. Politiker*in.

Standbildszenen

abgeleitet vom Statuen-/Bildertheater Augusto Boal, Theater der Unterdrückten, Suhrkamp, 1989

1 Dabei beachten: In der Gruppe möglichst keinen verbalen Austausch. Direkt mit dem Körper arbeiten. Wenn die Statue steht (z. B. Politiker*in sieht streng ins Publikum mit erhobenem Zeigefinger), kann gewechselt werden.

2 Vorübung II

In Gruppen (4 bis 5 Leute) werden Standbilder zu Begriffen entwickelt. z. B. Polizei, Schule, Behörde, Kirche ... Alle Beteiligten der Gruppe sind jetzt selber lebende Statuen. Das Standbild (z. B. Kirche) wird den Anderen jeweils präsentiert.

3 Standbildszenen I

Die Klasse teilt sich in ca. 5er-Gruppen auf. Jede Gruppe überlegt sich ein Märchen, das alle kennen. Alternativ kann es auch eine Geschichte sein, die die Klasse im Deutschunterricht bearbeitet. In fünf aufeinanderfolgenden Standbildern sollen sie nun dieses Märchen ohne Worte erzählen. Wichtig dabei ist, dass jede Person IMMER mitspielt. Wenn es mehr Gruppenmitglieder als Märchenfiguren hat als, so können einzelne beispielsweise ein Kostüm oder Teile des Bühnenbildes darstellen. Die Übergänge von Standbild zu Standbild sollen in Zeitlupe ausgeführt werden. Sobald alle 5er-Gruppen die fünf Standbilder entwickelt haben, zeigen sie es dem Rest der Klasse. Diese versucht anhand der Bilder das Märchen zu erraten.

Selbstverständlich können weitere Übergangsbilder zwischen den einzelnen Standbildern hinzugefügt werden. Dieses Prinzip soll für die Struktur der Theaterszenen verwendet werden. Eine Szene besteht aus mindestens fünf Bildern.

4 Standbildszenen II

Ausgehend von einem Fallbeispiel, einem Wertekonflikt oder einer Anregung des Materialpools werden Standbildszenen kreiert. Eine Standbildszene besteht immer aus mindestens fünf Bildern.

Die Gruppen präsentieren sich gegenseitig ihre Standbildszenen und tauschen sich darüber aus, was man gesehen hat.

Danach schreibt jede Gruppe für eine jeweils andere Gruppe einen kurzen Text zu der Standbildszene, die sie gesehen hat. Z. B. Gruppe A schreibt Text für Standbildszene von Gruppe B. Die Szenen werden nochmals präsentiert. Diesmal wird

aber der Text dazu gelesen. Z. B. Gruppe B spielt ihre Standbildszene, ein*e Schüler*in aus Gruppe A liest den Text dazu.

Auswertung

- > Was verändert sich, wenn ein Text dazukommt?
- > Wo doppelten sich Text und Bild?
- > Wo entstehen neue Deutungen?

Beispiele für unsere Arbeit

- > Standbilder zu den Begriffen Internet, Snapchat, Fitness, Likes, Eltern, Smartphone, ... machen.
- > Startpunkt für Standbild 1: Eltern nehmen das Smartphone weg / gerade einen Hasskommentar erhalten / die Internetverbindung wurde soeben gekappt.

Theaterästhetische Mittel nach Maike Plath

Biografisches Theater in der Schule, Beltz Verlag, 2009

Was sind theaterästhetischen Mittel?

Als Hinführung wird in Dreiergruppen jeweils eine Person (lebende Statue) von den zwei Anderen (Bilderhauer*innen) zu einem Begriff geformt. Z. B. Politiker*in. Dabei beachten: In der Gruppe möglichst keinen verbalen Austausch. Direkt mit dem Körper arbeiten. Wenn die Statue steht (z. B. Politiker*in sieht streng ins Publikum mit erhobenem Zeigefinger), kann gewechselt werden.

Tipps

Bei der Etablierung von neuen Mitteln: Immer wenn die Schüler*innen im «Freeze» sind, das nächste Mittel erklären.

Die theaterästhetischen Mittel mit Elementen aus Tanz und Choreografie erweitern: z. B. Raumebenen (unten, mitte, oben).

Hinweis

Meistens haben die Kinder und Jugendlichen die einzelnen Mittel sehr schnell in ihrem Körpergedächtnis gespeichert.

Gehen im Raum

Mit Abstand im Laufschrift durch den Raum gehen. Das Tempo, das die Schüler*innen einnehmen, bildet den Startpunkt. Dieses Tempo ist jetzt Tempo 5. Die Skala geht von 1 bis 10. Unterschiedliche Tempi einnehmen.

Freeze

Das Freeze bedeutet ein Einfrieren der aktuellen Bewegung. Die Spielleitung erzeugt es durch ein Klatschen in die Hände.

Zeitlupe

Der Bewegungsablauf (gehen im Raum) erfolgt in Zeitlupe.

Spiegeln

Die einzelnen Schüler*innen spiegeln jeweils die Bewegungen ihres Gegenübers.

Tipp

Wenn es anzahlmässig nicht aufgeht, spiegeln 2 Schüler*innen das Gegenüber. Am Anfang können sie zu Zweierkombis zusammenkommen und sich im Abstand von 1,5 Meter spiegeln. Später auch über grosse Distanzen und den ganzen Raum spiegeln – egal wo man gerade steht.

Fallen Aus dem Stand auf den Boden fallen, ohne sich wehzutun.

Sinken Kombination aus Fallen und Zeitlupe. In Zeitlupe zu Boden sinken.

Pose Die Schüler*innen nehmen eine bestimmte Haltung ein und frieren in dieser Haltung ein (Freeze)

Standbild Alle Schüler*innen stellen zusammen eine Situation dar: Im Zug, im Einkaufsladen, im Restaurant, im Wald, ...

Positionen im Raum

Die Schüler*innen stehen z. B. an der hinteren Bühnenwand, ganz vorne an der Bühnenrampe, mit dem Rücken zum Publikum oder in einer Ecke ... Die verschiedenen Positionen, die man auf der Bühne (oder auch in jedem Raum) einnehmen kann, haben eine sehr unterschiedliche Wirkung. Daher ist es entscheidend, wie die Positionen im Raum eingesetzt werden können, um eine ganz bestimmte Wirkung zu erzielen.

Chorisches Sprechen

Alle Spieler*innen sprechen den Text gleichzeitig: «Wir sind gut.»

Flüstern Sprechen des Textes so leise es geht, als ob man es gar nicht hören darf. Durcheinander «Wir sind gut.»

Schreien Der Text wird nicht gesprochen, sondern geschrien. «Wir sind gut!»

Spiel «Puppen tanzen lassen» nach Maike Plath

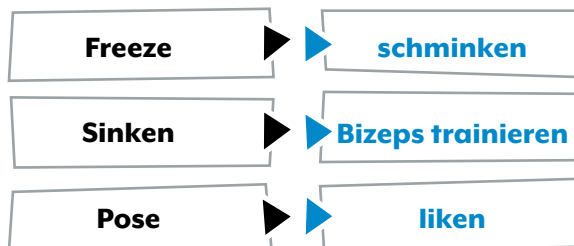
Maike Plath, 2009, Biografisches Theater in der Schule, Beltz Verlag s. 84 ff

1 Nachdem alle theaterästhetischen Mittel einmal eingesetzt wurden, diese am Schluss mit den Schüler*innen durchgehen. Für das Spiel «Puppen tanzen lassen» werden die Mittel auf einzelne Blätter geschrieben. Pro Blatt ein Mittel. So entstehen Schilder mit ästhetischen Mitteln. Diese werden mit **schwarzem Filzstift** geschrieben.

2 Ergänzend dazu werden Schilder mit Tätigkeiten aufgeschrieben. Das kann alles Mögliche sein. Z. B. frühstücken, Wasser trinken, grinsen, ... Diese Schilder werden mit **blauem Filzstift** geschrieben.
Für unsere Themen kann das Folgendes heißen: z. B. Bizeps trainieren, Insta-Pose, schminken, ...

3 Das Spiel «Puppen tanzen lassen» kann beginnen.
Bei einer Musikanlage werden die Schilder aufgebaut. Plath empfiehlt am Anfang je nur drei zu verwenden und dann stetig zu erweitern.

z. B.



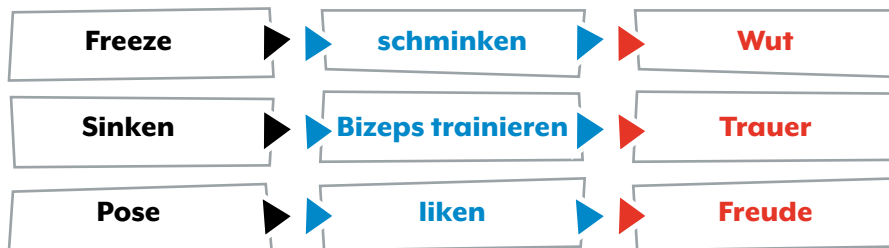
Zu Musik gehen die Schüler*innen durch den Raum (Schritttempo 5). Alle dürfen einzeln an die Station mit den Schildern und dort den anderen auf der Bühne (Regie-)Anweisungen geben. Entweder wird vorher eine Reihenfolge vereinbart oder wer Anweisungen gegeben hat, tippt den Nächsten an.

Die Tätigkeitsschilder können beliebig erweitert werden. Es gibt unendlich viele Arten, die Schilder zu kombinieren.

Als Anregung: Für das Spiel wird der Satz «**Wir sind gut**» empfohlen. Vielleicht lassen sich Texte aus Social-Media-Kommentaren durch Schreien oder Flüstern später in einer Szene verarbeiten.

Gefühlsschilder

Zu den theaterästhetischen Schildern und den Tätigkeitsschilder kommen Gefühlsschilder hinzu. Diese Schilder werden mit **rotem Filzstift** geschrieben.



Diese Schilderstation kann stetig erweitert werden und wird für die szenische Arbeit genutzt.

Gefühlsschilder einführen

Entweder kann das, wie bei Maike Plath beschrieben, umgesetzt werden: Gefühle mit der Klasse sammeln, sich zu diesen austauschen und diese dann auf der Bühne darstellen.

Z. B.: Zwei Gruppen bilden, eine schaut zu. Der Austausch nach der Sichtung dreht sich um die Frage: «Welche Haltung drückt welches Gefühl aus?» Danach werden die Gruppen gewechselt.

Oder die verschiedenen Gefühle werden im Plenum aus den Fallbeispielen abgeleitet: «Welche Gefühle hat Leo vor dem Zwischenfall, welche danach? Wie wäre das, wenn mir etwas widerfahren würde?»

Der Ablauf dann gleich wie oben beschrieben.

Das Spiel «Puppen tanzen lassen» ist der Vorläufer von Maike Plaths Mischpult.

Beispiele für unsere Arbeit:

- > Die Schüler*innen sollen einzelne Szenen aus der Geschichte von Leo/Kathrin mit Hilfe der theaterästhetischen Mittel auf die Bühne bringen.
- > Sie arbeiten an der Gefühlsinnenwelt von Leo/Kathrin oder anderen Figuren: Wie könnte es aussehen, wenn man sich nach einem solchen Vorfall – ungewollte Bilder im Netz – in Grund und Boden schämt? Wie fühlt sich Kathrin? Diese Gefühlszustände werden mit den theaterästhetischen Mitteln dargestellt.
- > Wie könnte dieselbe Situation aus verschiedenen Perspektiven aussehen? Z. B. Eltern ärgern sich über die ständige Verwendung von Instagram. Diese Perspektiven mit den theaterästhetischen Mitteln darstellen (Sicht Kind, Sicht Eltern, Sicht Lehrperson).
- > Ein digitaler Shitstorm zieht über einen Influencer: Wie könnte das mit den theaterästhetischen Mitteln aussehen?

Hoch- und Tiefstatus nach Keith Johnstone

Improvisation und Theater. Alexander Verlag, Berlin 1995

Status, sozialer Status und Statussymbole

Das Konzept Hoch- und Tiefstatus geht auf den Theaterlehrer Keith Johnstone zurück. Johnstone versteht Status als etwas was man tut, unabhängig vom sozialen Status, den man hat. Sozialer Status meint den Rang in einer Gesellschaftsordnung: z. B. König*in, Präsident*in und Diener*in, Arbeiter*in. In dieser Hierarchie gibt es die Herrschenden an der Spitze und Beherrschte oder Abhängige ganz unten.

Sozialer Status wird mit Statussymbolen gezeigt (z. B. Titel, Auszeichnungen, Porsche, Ferienhütte...). Der Status der Figuren ergibt sich in einer konkreten Begegnung.

Statuswippe Um Statusveränderungen innerhalb einer Situation zu zeigen, verwendet Johnstone das Bild der Statuswippe. Diese lässt sich auf zwei Arten bewegen. Johnstone empfiehlt bei jedem Dialogsatz zwischen den beiden Arten zu wechseln.

- 1) Senken:** Status des Gegenübers wird gesenkt (z. B. «Du stinkst!»)
Eigener Status wird gesenkt (z. B. «Ich Vollidiot!»)
- 2) Anheben:** Status des Gegenübers wird erhoben (z. B. «Du bist toll!»)
Eigener Status wird erhoben (z. B. «Ich rieche toll!»)

Statusmerkmale

Der tatsächliche Status (im Unterschied zum sozialen Status) ist am Tun erkennbar.

Z. B. Jemand, der nuschelt und vor Publikum kaum zu verstehen ist, wird gegenüber einer Person, die klar und deutlich spricht, im Tiefstatus sein.

Das Internet ist voller Coaches, die genau solche Momente analysieren und Tipps geben, wie sich das ändern lässt und was wir ganz genau tun müssen, um etwa Hochstatus in einem Gespräch einzunehmen. Das mündet oft in Imperative wie «Sitzen Sie ganz gerade hin und halten den Blickkontakt!». Dazu:

> Es gibt zwar Merkmale, die mit Hochstatus einhergehen (z. B. Blickkontakt halten), aber wenn dieser Blickkontakt ins Starren kippt, ist es nicht mehr Hochstatus. Es gibt nicht eine Variante, wie Hoch- oder Tiefstatus funktioniert. Status ist eine dynamische Angelegenheit und lässt sich daher prima in Alltagsszenen untersuchen.

- > Es ist hilfreich, ungewohntes Verhalten auszuprobieren («Gerade sitzen und Blickkontakt halten»), allerdings immer im Sinne eines Spielens.
- > Wenn einer Person von aussen ein bestimmter Status von mehreren anderen Personen immer wieder zugeschrieben wird – etwa ständig gesenkt wird – wird es für diese Person sehr schwer, gegen diesen auferlegten Status gegenzusteuern.

Hoch- und Tiefstatus erforschen

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, das Konzept von Status zu erforschen. Eine Übung in Verbindung mit dem Warm-up kann die «Vierer-Übung» sein. Infos dazu hier:

<https://improwiki.com/de/wiki/improtheater/statusgruppe#Vierer>

Es wird eine Situation vorgegeben, zum Beispiel «Gast im Restaurant». Dieser hat den absoluten Hochstatus. Nun werden die Wünsche oder Beschwerden des Hochstatus-Spielers die Statuskette hinabgegeben. Dabei hat jeder der nebeneinander stehenden Spieler nach unten hin einen Hochstatus, nach oben einen Niedrigstatus. Eine solche Kette könnte folgendermassen aussehen:

Restaurantgast → Kellner → Köchin → Küchengehilfe → Lehrling.

Die Spielenden agieren nicht alle zur gleichen Zeit, sondern es sind immer nur zwei aktiv.

Beispiel Statuskette

Der Gast bemängelt, dass das Fleisch zäh ist, der Kellner entschuldigt das buckelnd, wendet sich dann zur Köchin, und gibt dieser wütend die Schuld. Die Köchin entschuldigt sich beim Kellner. Danach schreit die Köchin seinen Küchengehilfen an. Der Küchengehilfe entschuldigt sich bei der Köchin usw. Wenn ein*e Spieler*in rebelliert, d.h. seinen/ihren Status nicht einhält (also Hochstatus spielt, wo Niedrigstatus erforderlich ist oder Niedrigstatus einnimmt, obwohl er/sie Hochstatus hat), dann wandert er/sie aus der Kette an den letzten Platz mit absoluten Niedrigstatus.

Tipps/Auswertung:

Welche Strategien wenden die fünf an, um einen Hochstatus zu erlangen? Wie schauen sie unter die Stühle? Was war lustig und warum?

«Hochstatus- und Tiefstatus-Listen» nach Keith Johnstone

Theaterspiele. Alexander Verlag, Berlin, 1998

Die Gruppe in zwei Gruppen unterteilen. Die folgenden Dialoge werden an alle verteilt. Dazu die Dialoge auf kleinen Zetteln vorbereiten. Die Schüler*innen können sie rasch auswendig lernen oder auch mit Zetteln auf die Bühne gehen.

A: **Guten Tag.**

B: **Hallo**

A: **Ich hätte gerne Brot.**

B: **Das hier?**

A: **Wie viel ist das?**

B: **3.50**

A: **Ja das nehm ich.**

B: **Kommt was dazu?**

A: **Nein, das ist alles.**

B: **Vielen Dank, hier ihr Wechselgeld.**

A: **Auf Wiedersehen.**

A: **Vorsicht.**

B: **Bitte?**

A: **Ich muss hier durch.**

B: **Hier?**

A: **Ja, hier. Wo sonst? – Idiot.**

B: **Wie bitte??**

A: **Nichts.**

B: **Schon klar.**

Alle Schüler*innen erhalten ebenfalls die Stanislavski-Fast Food-Listen: Es gibt verschiedene Listen (Mit jemandem FLIRTEN, für SCHÖN gehalten werden wollen, Leuten das Leben schwer machen, ...). Unter anderem gibt es eine Hoch- und Tiefstatus-Liste. Der Vorteil dieser Listen ist, dass sie Handlungsanweisungen geben. Für Anfänger*innen empfiehlt Johnstone nur mit fettgedruckten Anweisungen zu arbeiten:

Hochstatus-Liste

- > Sei entspannter als die Anderen; bewege dich weniger als sie, aber schmettere Herausforderungen ab.
- > Halte den Kopf still, während du einzelne Sätze sprichst.
- > Sprich in ganzen Sätzen.
- > Bewege dich geschmeidig.
- > Halte den Blickkontakt für mindestens fünf Sekunden (wirf niemals einen kurzen Blick zurück).
- > Nimm viel Raum ein.
- > Hab eine Menge Atem.
- > Nenne die Leute beim Namen.
- > Verwende manchmal ein langes Ähhhh bevor du sprichst.
- > Reagiere stets mit einer Verzögerung.

- > Sag abwechselnd Dinge, die dich erhöhen, und Dinge, die den anderen herabsetzen.
- > Übernimm die Kontrolle.
- > Zwinkere selten mit den Lidern, speziell bei Konfrontationen.

Tiefstatus-Liste

- > Stimme allem zu (wenn es auf glaubwürdige Weise geht).
- > Schieb beim Lächeln die oberen Zähne über die Unterlippe (denk daran zu atmen).
- > Berühre dein Gesicht (deinen Kopf).
- > Sei ein Verlierer – kein Job, kein Auto, keine Liebhaber, keine sexuellen Fähigkeiten und so weiter, aber es macht dir nichts aus.
- > Mach manchmal ein kurzes Äh, bevor du sprichst.
- > Antworte prompt.
- > Sei ausser Atem, wenn du sprichst.
- > Unterbrich den Blickkontakt, aber wirf immer wieder einen Blick zurück.
- > Hoffe, dass dein Partner wegsehen wird, so dass du ihm in die Augen schauen kannst.
- > Sag grossartige Dinge über deinen Partner.
- > Setze dich selbst herab (fröhlich).
- > Nimm weniger Raum ein als dein Partner.
- > Lache atemlos (zögerlich).
- > Winke jemandem zu mit dem Ellbogen gegen den Oberkörper.

Experiment im Wechsel

Zwei Freiwillige spielen den Dialog. Dabei verwenden sie einzelne Handlungsanweisungen auf der Fast-Food-Liste. Fünf oder sechs Anweisungen reichen eigentlich aus. Dieselben Alltagsszenen werden in verschiedenen Kombinationen gespielt. Sie dürfen mit neuen Sätzen verändert und/oder ergänzt werden. Als Hilfestellung: Auf König*in und Diener*in verweisen.

Auswertung Was passiert, wenn zwei Tiefstatus- oder zwei Hochstatusfiguren miteinander spielen? Wie viele Statuswechsel (Statuswippe) sind in einem Dialog möglich? Wo erleben wir Hoch- und Tiefstatus im Alltag? Unterschied zwischen sozialem Status und tatsächlichem Status (z. B. Schulleitung – Schülerschaft)? Was nehmen wir als Hoch- und Tiefstatussignale wahr? Warum?

Tipp

Die Schüler*innen können auch eigene Listen erstellen.

Für Interessierte

Maïke Plath fasst das Konzept Status hier nochmals anders zusammen:

<https://www.youtube.com/watch?v=AZUUQX3YABw>

(Dauer: 39:06 Minuten)

Beispiele für unsere Arbeit

- > Hasskommentare im Internet: Was für Möglichkeiten gibt es, gegenüber diesen Kommentaren Hochstatus einzunehmen? Wie lässt sich der Status der Kommentare senken? *
- > Hoch- und Tiefstatus im Mainstream und den Lieblingsserien untersuchen: Clint Eastwood im Western (H), Lord Voldemort (H), Meryl Streep in «Devil wears Prada» (H), Katnis Everdeen in «Tribute von Panem» (H), Woody Allan in Komödie (T), Homer Simpson (T),...
Wie viele Hochstatus-Frauen-Figuren-gibt es? Wie viele Hochstatus-Männer-Figuren gibt es? Und wie verhält es sich umgekehrt mit den Tiefstatus-Figuren? Status ist geschlechtsneutral!
- > Hoch- und Tiefstatus mit theaterästhetischen Mitteln im Warm-up kombinieren: Z.B. Theaterästhetische Mittel (sinken, spiegeln, Tempo 7, Zeitlupe ...) mit Liste König*in (auf Thron winken, sich königlich verbeugen, die Krone richten, ...) kombinieren.

* siehe dazu *Radikalisierungsmaschinen*, Julia Ebner, Suhrkamp Nova 2020

Die Initiative «#ich bin hier» ist eine Facebook-Community, die eine hasserfüllte Diskussionskultur in den sozialen Medien verhindern will: Wenn sie von einer gross angelegten Hasskampagne erfahren, startet die Gruppe eine Gegenkampagne, bei der alle Mitglieder*innen von «#ich bin hier» gegenseitig ihr Posts liken. Erhalten die Kommentare viele Likes, werden sie vom Algorithmus gegenüber der Hasskampagne priorisiert.

Bild- und Musikrechte

An einem Filmfestival werden keine Filme ohne Musik- oder Bildrechte gezeigt. Das heisst, wenn die Schüler*innen bestehende Bild und Tonquellen verwenden wollen, müssen sie sich im Klaren sein, dass man nicht einfach Filmdateien und Musik aus dem Internet herunterladen und diese dann verwenden kann.

Wer externes Bild- und Musikmaterial verwenden möchte, muss sich dafür die Rechte einholen. Ansonsten ist es auch nicht erlaubt, die Filme online zu publizieren oder an einem Filmfestival zu zeigen. Das ist nicht nur im Sinne der Urheber*innen, sondern auch im Sinne der Filmemacher*innen selbst.

Schauen Sie mit den Schüler*innen gemeinsam dieses Video dazu:

SRF MySchool: Geklaut oder gratis

<https://www.srf.ch/sendungen/myschool/geklaut-oder-gratis-2>

beyou*tiful

KÖRPERBILD & GESCHLECHT

www.be-you-tiful.ch

Projektdossiers zu Film, Fotografie und Theater
für Schulklassen der Zyklen 2 und 3 und für die Sekundarstufe II

Informationen und Bestellungen:
www.be-you-tiful.ch > Kontakt > Workshop- und Fachexpert*innen-Buchungen

Projektleitung <be-you-tiful>:
Boris Simic und Rachel Wittwer
info@be-you-tiful.ch | T +41 44 825 62 92

Fachstelle jumpps*
<be-you-tiful>
Hallwylstrasse 60 | 8004 Zürich | www.jumpps.ch

<be-you-tiful> ist ein Projekt der Fachstelle jumpps*

FACHSTELLE 
JUNGEN- UND MÄDCHENPÄDAGOGIK
PROJEKTE FÜR SCHULEN

Finanziert durch:
Bundesamt für Gesundheit BAG (Alkoholpräventionsfonds), fedpol, Fondation Sana und Swisslos-Fonds Basel-Landschaft



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Eidgenössisches Departement des Innern EDI
Bundesamt für Gesundheit BAG

Eidgenössisches Justiz- und Polizeidepartement EJPD
Bundesamt für Polizei fedpol



BASEL
LANDSCHAFT 
SWISSLOS