

Diese kleine Einheit ist für den Unterricht auf Abstand geeignet, <b>wenn</b> die Spielgruppe halbiert wird und jede*r Schülerin und Schüler genug Platz hat, den Abstand einzuhalten. Schnelles Wechseln zwischen Zuschauer*in und Spieler*in ermöglichen ein aktives Zuschauen.	
<b>Thema</b>	<b>Freeze</b>
<b>Klassenstufe</b>	2
<b>Kompetenzen</b>	Die Schülerinnen und Schüler... nehmen ihren eigenen Körper wahr, nutzen Mimik, Gestik und Haltungen in Spielsituationen.
<b>Fachbegriffe</b>	Freeze, Haltung, Spiegeln, Raumlaf, Aufstellung
<b>Übungen</b>	Stopptanz Ha and Go! 3 Lieblingsplätze Haltungen schmelzen
<b>Anwendung im Spiel</b>	- Stopptanz verkehrt (stehen bei Musik, bewegen ohne Musik) - Stopp-Haltung merken und wiederholen. - Haltung eines Partners spiegeln. - Partner bleiben beim Tanz und im Freeze in räumlicher Distanz zueinander. - Stopp mit Thema. - Gehen – stehen Die Sp gehen selbstständig, ohne Impuls durch Musikstopp ins Freeze, gehen dann individuell weiter. - Partner baut an der Haltung an (Körperteile berühren sich) -
<b>Anwendung in der Szene</b>	<b>Anwendung in der Szene Klasse 1</b> <b>Im Herbstwald</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Baumhaltungen</li> <li>○ Blätter fliegen – Blätter liegen</li> </ul> Lit: Reichle-Ernst, Meyerholz „Heiße Füße-Zaubergrüße“ Basel 1989  <b>Geisterschloss</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Statue im Schloss</li> <li>○ Statuen werden lebendig</li> <li>○ Geister-Sound</li> </ul> <b>Im Geisterschloss</b> Die Spielfläche wird mit Kreppband oder durch ein Seil in 2 Hälften aufgeteilt, in der einen Hälfte stehen die Geister als Statuen im Freeze, in der anderen Hälfte findet die Geister-Disco statt.

	<p>Die Gruppe wird in 2 Halbgruppen geteilt, die SpL gibt das Signal zum Wechseln.</p> <p><b>Anwendung in der Szene Klasse 2</b></p> <p><b>Im Museum</b></p> <p>Jede Spielerin und jeder Spieler gestaltet für sich eine Figur. Eine kleine Gruppe präsentiert ihre Statuen, indem sie sich einen Platz im Museum suchen. (Statuen zu Emotionen, Figuren wie Piraten, Märchenfiguren, Figuren einer Geschichte)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zuschauer gehen durch das Museum</li> <li>- Zuschauer sprechen für die Statuen Worte, Sätze oder Ausrufe.</li> <li>- Zu jeder Statue stellt sich ein Sp und spricht für ihn. Es entwickeln sich kurze Dialoge.</li> </ul> <p>Jeder Sp bekommt einen Satzsnipsel aus einer Textvorlage. Sie entwickeln zu dem Satz eine Haltung, die sich merken. Sie stellen sich in der Haltung auf die Spielfläche wieder ins Museum.</p> <p>Es ist ein interaktives Museum, denn an jeder Figur befinden sich 2 Knöpfe (eventuell einen roten und einen grünen Aufkleber). Der grüne Knopf setzt bei der Figur eine kurze Bewegung in Gang, drückt man auf den roten Knopf ist Sprache zu hören.</p> <p><b>Madame Tussauds</b> aus: G. Czerny, Theater-SAFARI, S. 44 Alle Sp stehen in ihrer Figur in einer typischen Haltung im Raum. Es ist Mitternacht, die Geisterstunde im Wachsfigurenkabinett beginnt. Ganz langsam erwachen die Sp aus der Starre und bewegen sich durch den Raum. Welcher Körperteil wird zuerst bewegt. Jeder Sp spielt das langsame Erwachen aus. Schlägt die Uhr 1 ist die Mitternachtsstunde vorbei, die Bewegungen werden wieder langsamer, jede Figur geht an ihren Platz und erstarrt. Weitere Spielideen: Geisterstunde (mit und ohne Ton), auf dem Schulhof,</p>
<b>Sonst noch</b>	Sp = Spielerin und Spieler, SpL = Spielleitung