



Diese kleine Einheit ist für den Unterricht auf Abstand geeignet, wenn 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.

Thema	Figur / Rolle
Klassenstufe	3
Kompetenzen	<p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ unterscheiden zwischen ihrer Person und ihrer Rolle, ○ wissen, dass alle Gesten, und Haltungen während des Spiels zu ihrer Rolle gehören, ○ nutzen Mimik, Gestik und Haltungen in Spielsituationen, ○ verkörpern Rollen mit ihren subjektiven körperlichen, seelischen und intellektuellen Möglichkeiten, ○ kennen theatrale Ausdrucksträger wie Requisit und Kostüm
Fachbegriffe	Figur, Rolle, Emotion, Ausdruck, Mimik, Gestik, Gesten, Gänge, Motiv, Steigerung
Übungen	<ul style="list-style-type: none"> ○ Karten Figur SF 37 -- 42 ○ Spiele und Übungen zur differenzierten Darstellung einer Figur Was passiert, wenn... Emotionskreuz Karte 43 Gefühlskette Karte 33 5 Tempi (siehe Klasse1) Karte 1 Begegnungen der Figuren mit Hilfe von Impulssätzen, Figuren bewegen sich in imaginären Räumen. <p>Rollenprofil</p>
Anwendung im Spiel	<ul style="list-style-type: none"> ○ Drei Lieblingsplätze ○ Begrüßungen ○ 5 Tempi: versch. Tempo auf die Figur anwenden

<p>Anwendung in der Szene</p>	<p>„Diebe in der Nacht“ – eine Geschichte</p> <p>Diebe brechen in der Nacht im Tower von London ein, um die Kronjuwelen der Königin zu stehlen. Sie suchen zwischen den Vitrinen nach ihrer Beute.</p> <p>Auf der Spielfläche stehen einige Stühle, sie stellen Ausstellungsvitrinen dar oder Skulpturen im Raum, die den Dieben Schutz auf ihrer Suche geben.</p> <p>Zu der Musik „Pink Panther“ von Henry Mancini, der Filmmusik von „Der rosarote Panther“ improvisieren die Kinder eine Szene, jeder Sp spielt für sich, zunächst ohne Kontakt zu den anderen Sp.</p> <p>Spielaufgabe- Improvisation I</p> <p>Du bist ein Dieb und bist nachts in den Tower eingestiegen. Du bist auf der Suche nach dem teuren Schmuck der Königin.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Beginne die Szene in einer Freezehaltung zu deiner Figur. - Die Szene endet im Versteck. Die Musik gibt dir den Hinweis zum Verstecken. <p>Die Sp bilden 2 Gruppen, Gruppe A spielt, Gruppe B schaut zu. Sie geben Rückmeldung „Was hast du gesehen?“ „Was ist gut gelungen?“</p> <p>In einem Gespräch sammeln die Sp Ideen zu den Eigenschaften der Figur ‚Dieb‘ wie schnell, langsam, nachdenklich, tollpatschig, verwirrt, zielstrebig, sportlich, wütend, cool</p> <p>Spielaufgabe – Improvisation II</p> <p>Entscheide dich für eine Eigenschaft, die du dir als Dieb gibst. Spiele die Szene im Tower, auf der Suche nach dem Schmuck.</p> <p>Beobachtungsaufgabe für die Zuschauer: Welche Diebe mit welchen Eigenschaften hast du gesehen? Woran hast du sie erkannt?</p> <p>Weiterarbeit in den nächsten Stunden Einzelne Aspekte (Gangart, Mimik, Sprache...) der Figurenentwicklung werden deutlich gespielt.</p>
<p>Sonst noch</p>	<p>Die Handreichung mit den Übungen (SF ...) kann hier https://li.hamburg.de/theater/material/ heruntergeladen werden.</p>