



Workshop 5: Spontanes Sprechen/Improvisation

Thema: Geschichten erzählen

Dauer: 90 Minuten

Material: Ball, Vorlage für die Bildergeschichte (ab S. 66), Spielkarten für Improvisationsspiel (ab S. 68)

Um spontanes Sprechen zu üben ist es gut, viele Spiele, die Spaß machen und Sprache erfordern, aneinanderzureihen, zumindest dann, wenn es nicht um ein bestimmtes Thema gehen soll. Manchmal tun sich Kinder in der Schule schwer, spontan zu sein, besonders dann, wenn sie es aus dem herkömmlichen Unterricht nicht gewohnt sind. Führen Sie Ihre Schüler daher langsam ans Improvisieren heran. Sie können dies auch tun, indem Sie am Ende Ihrer Stunden immer mal wieder ein Improvisationsspiel einbauen.

EINSTIEG (10 Minuten)

Bilden Sie mit Ihren TN einen Kreis. Als AL haben Sie einen Ball in der Hand. Erklären Sie Ihren Schülern, dass Sie den Ball gleich in die Runde werfen. Sie schauen ein Kind an, stellen ihm in Kauderwelsch (Fantasiesprache) eine Frage und werfen ihm den Ball zu. Das Kind fängt den Ball, beantwortet die Frage ebenfalls in Kauderwelsch, sucht den Augenkontakt zu einem weiteren Kind, stellt ihm eine Kauderwelsch-Frage und wirft ihm den Ball zu usw.

Bei dieser Übung improvisieren die Kinder bereits fleißig, doch sie müssen sich um Inhalte noch keine Gedanken machen.

HAUPTPHASE (65 Minuten)

Teil 1: Geschichtspuzzle

Setzen Sie sich mit Ihren Schülern im Kreis nieder und erklären Sie, dass es heute darum geht, Geschichten zu erfinden und sich auszuprobieren. Zunächst wollen Sie gemeinsam eine Geschichte erzählen. Sie demonstrieren, was Sie von Ihren TN wollen: Sie stehen auf und beginnen, eine Geschichte zu erzählen. Dabei laufen Sie ein Mal um den Kreis herum und beenden Ihren Beitrag, sobald Sie wieder an Ihrem Platz angekommen sind, und setzen sich hin. Dann ist derjenige an der Reihe, der direkt neben ihnen sitzt: Er steht auf, erzählt die Geschichte weiter, geht dabei um den Kreis herum und beendet seinen Beitrag, wenn er wieder an seinem Platz angekommen ist. Die Geschichte wird also ganz spontan zusammen mit den Schülern erfunden. Als Spielleiter können Sie sich vorher das Thema der Geschichte überlegen, doch wie sie sich entwickelt, hängt ganz von der Gruppe ab. Wenn alle dran waren, wird gemeinsam versucht, die Geschichte nochmals nachzuerzählen und möglichst keinen Beitrag zu vergessen.

Teil 2: Bildbeschreibung

Zeigen Sie den Kindern nach und nach die Bilder der Geschichte, die Sie ab S. 66 finden. Die Kinder müssen sich zu jedem Bild 2–3 Sätze einfallen lassen: AL zeigt Bild 1 – Kind 1 sagt dazu



2–3 Sätze. Dann zeigt der AL Bild 2 und ein nächstes Kind sagt dazu 2–3 Sätze usw. Wenn alle an der Reihe waren, wird mit Hilfe der Bilder versucht, die Geschichte nochmals nachzuerzählen.

Somit haben Sie nun zwei Geschichten, aus denen die Kinder auswählen können.

Teil 3: Standbilder

Teilen Sie Ihre Schüler in Gruppen ein und lassen Sie sie Standbilder zu den Geschichten finden. Zwei oder drei TN jeder Gruppe erzählen die Geschichte, während der Rest der Gruppe die Standbilder dazu formt. Lassen Sie Ihren Schülern hier etwas Zeit, um die Geschichte und die dazugehörenden Standbilder gut zu proben.

Dann werden die Ergebnisse präsentiert.

Teil 4: Improvisationsspiel

Es gibt drei Kartenstapel, aus denen sich die Spieler je eine Karte ziehen müssen:



What I like



Where I am



What's typical for me

(Die Vorlagen dazu finden Sie ab S. 68.) Nun spielen die Kinder in der vorgegebenen Situation „*Where I am*“ eine spontane Szene. Auf der Karte „*What's typical for me*“ steht eine Eigenart, wie beispielsweise „an der Nase kratzen“ oder „immer lächeln“, die sie ins Spiel einbauen müssen. Außerdem müssen sie erwähnen, was sie gerne mögen (siehe Karte „*What I like*“). Wenn dem Publikum langweilig wird, kann es ins Spiel eingreifen. Dazu fordert ein Zuschauer einen Spieler auf, die Zuschauerkarte „*What suddenly happens*“ zu ziehen. Das bedeutet, dass der Spieler zum jeweiligen Zuschauer gehen muss, der ihm dann ein beliebiges Ereignis zuflüstert, das er sich spontan ausgedacht hat, z. B. „Du siehst eine Spinne, vor der du panische Angst hast“, oder „Ein Unfall passiert.“ Diese Vorgabe muss dann so schnell wie möglich in die Szene eingebaut werden.

Es können hier auch neue Karten geschrieben werden, um Dinge aus den zuvor erfunden Geschichten nochmals aufzugreifen.

ABSCHLUSS (15 Minuten)

Blindes Fangen

Zum Abschluss schlage ich ein Spiel vor, das zum einen viel Spaß macht und zum anderen die Sinne der TN schult. Es ist als Abschluss genauso geeignet wie als Einstieg in einen guten Tag:

Alle versammeln sich in einem Kreis. Zwei Kinder gehen in die Mitte des Kreises und bekommen die Augen verbunden. Kind A ist der Fänger und Kind B ist derjenige, der gefangen wird. Die anderen Kinder, die im Kreis um sie herumstehen, müssen darauf achten, dass A und B den Kreis nicht verlassen. Der Fänger muss nun versuchen, das andere Kind einzufangen, indem er genau hinhört, denn er muss sich ja ausschließlich auf seinen Hör- und Fühlsinn verlassen.



