

Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

Kreative Ideen und Konzepte inklusive fertig ausgearbeiteter Materialien und Kopiervorlagen für einen lehrplangemäßen und innovativen Unterricht.

Pädagogik

Improvisation & Unterricht
Warm-ups & Cool-downs 3

Gabi Deeg

Produkthinweis

4learning2gether.eu



ABC MATHE

Dieser Beitrag entstammt dem Programm unseres Partners ABC Mathe Handels e. U. / 4learning2gether.

4learning2gether ist ein neues Label, das digitale Bildung kleinschrittig produziert und vertreibt.

Dabei handelt es sich um veränder- und kopierbare Dateien, die vom Käufer beliebig oft vervielfältigt werden dürfen, was das Budget deutlich schont. Sie sind aber auch zur Beschäftigung der ideale Begleiter für zuhause und unterwegs.



Sie suchen weitere Materialien für Ihren Unterricht?

Entdecken Sie [hier](#) unsere große Auswahl an digitalen Unterrichtsmaterialien auf eDidact.de!



Haben Sie noch Fragen?

Unser Kundenservice hilft Ihnen gerne weiter:

Schreiben Sie an info@edidact.de oder per Telefon 09221 / 949-204.

Ihr Team von eDidact

Zum Inhalt

Improtheater bedeutet, dass Spielerinnen und Spieler ohne Text und Absprachen gemeinsam Szenen und längere Geschichten entwickeln – spontan und aus dem Stegreif. Dies funktioniert, wenn die Spieler aufeinander achten und die Ideen der Mitspieler annehmen und weiterentwickeln. Die Übungen aus der Kultur des Improtheaters trainieren genau diese Kompetenzen: Wahrnehmung, Achtsamkeit, eine positive innere Haltung, Teamwork und Kreativität.

Die differenzierenden Übungen ...

... sind online, mit räumlichem Abstand (Klassenraum oder Pausenhof) oder im Präsenzunterricht durchführbar.

... benötigen kein Material und keine Vorbereitung (bis auf wenige Ausnahmen).

... werden von den Kindern aufgrund des Spaßfaktors sehr gut akzeptiert.

... lockern, fokussieren und stärken Gruppen verschiedener Größen und Altersstufen.

... fördern Kernkompetenzen wie Kreativität, Teamwork, Wahrnehmung.

... können spezifische Lehrinhalte fördern (Geschichten erzählen, Grammatik, Darstellen und Gestalten, u. a.)

Der vorliegende Teil 3 stellt erhöhte Anforderungen in der Umsetzung und Entwicklung der kreativen Aktivitäten.

Inhalt	Seite
A Methodisch-didaktische Hinweise	4 - 8
• Konzeption	4
Differenzierung	4
Sozialform	4
Einsatzmöglichkeiten	4
• Grundlagen	4 - 6
Wirkung	4
Innere Haltung	5
• Onlineunterricht	6 - 8
Allgemeines	6
Galerieansicht/Sprecheransicht	6
Chat	7
Audioeinstellungen	7
• Weiterführende Literatur	8
B Spiele	9 - 25
Übersicht	9
Antiquitäten verkaufen	10
Auf diese Art und Weise	11
Computerkampf	12
Expertenfrühschoppen	13
Fernsehreportage	14
Filmpitch	15
Königinnenspiel	16
Lieferdienst	17
Mein Problem, mein Ding	19
Verrückt vor Gericht	21
Vierervortrag	22
Zoodirektor	23
Legende	25

A Methodisch-didaktische Hinweise

• Konzeption

Differenzierung

Jedes Niveau dieser 3-fach differenzierten Reihe stellt einen gleichwertigen Teil der Realisation dar. Level 3 stellt erhöhte Anforderungen in der Umsetzung und Entwicklung der kreativen Aktivitäten.

Sozialform

Die Übungen sprechen verschiedene Sozialformen an. Zu Beginn jeder Übung ist erläutert, ob die ganze Gruppe gleichzeitig oder das einzelne Kind reihum oder willkürlich nacheinander an der Reihe ist. Einige Übungen ergeben Szenen mit zwei oder mehr Kindern. Einige Übungen sind hinsichtlich der Sozialform variabel.

Einsatzmöglichkeiten

- Präsenzunterricht
- Online-Unterricht
- Gruppen aller Art
- Vertretungsstunden, Wartezeiten, Busfahrten...

Die vorliegenden Übungen und Spiele sind vielseitig einsetzbar und benötigen keine Vorbereitungszeit und nur in Ausnahmen Materialien. Sie können spontan durchgeführt werden, wenn in einer Gruppe Bedarf an Auflockerung, positiver Energie oder verbindender Gruppenaktivität besteht.

Ebenso können sie gezielt eingesetzt werden, um spezifische Inhalte (beispielsweise Wortarten oder Geschichtenaufbau) spielerisch und mit Spaß einzuüben.

Die Übungen sind aus dem improvisierten Theater (Improtheater) entnommen und in Präsenzkursen erprobt. Einige sind von anderen Trainerinnen und Trainern entwickelt worden, viele habe ich in den ersten Monaten der Corona-Krise 2020 aus den in der Improszene gängigen Übungen entlehnt und für die Bedürfnisse eines Online-Unterrichts umgestaltet. Einige sind in der Arbeit mit den Kindern von mir neu entwickelt worden. Die Übungen funktionieren in den hier beschriebenen Formen daher auch auf Distanz und via Bildschirm.

• Grundlagen

Wirkung

- positives Gruppengefühl
- erhöhte Aufmerksamkeit
- Energie
- Förderung von Kreativität
- Förderung von Teamwork
- sinnvolle Beschäftigung mit hohem Spaßfaktor

Improtheater bedeutet, dass Spielerinnen und Spieler ohne Text und Absprachen gemeinsam Szenen und längere Geschichten entwickeln – spontan und aus dem Stegreif. Dies funktioniert, wenn die Spieler aufeinander achten und die Ideen der

Mitspieler annehmen und weiterentwickeln. Die Übungen aus der Kultur des Improtheaters trainieren genau diese Kompetenzen: Wahrnehmung, Achtsamkeit, eine positive innere Haltung, Teamwork und Kreativität.

Dass die Übungen und Spiele die Kinder in diesen Kernkompetenzen fördern, fällt den jeweiligen Teilnehmern nicht auf. Für die Kinder bedeutet eine Improtheatereinheit „Wir spielen was!“. Diese große Akzeptanz trägt zur effektiven Förderung der oben genannten Fähigkeiten bei. So kann man Gruppenprozesse, die sonst beispielsweise durch sportliche Spiele gefördert werden, auch ohne Turnhalle positiv stärken.

Innere Haltung

- „Ja! Und...!“
- Jede Idee ist gleich gut.
- Es gibt keine Fehler.
- Scheiter heiter!

Wichtig für das Gelingen der Übungen ist eine innere Haltung, die im Improtheater als „Ja, und...!“ bezeichnet wird. Damit ist gemeint, dass die Angebote der Mitspieler nicht blockiert, sondern angenommen werden. „Ja“ sagen ist ein zentraler Bestandteil nicht nur des Improtheaters, sondern auch der ihm entnommenen Übungen.

Das bedeutet nicht, dass man beispielsweise in einer Rolle begeistert auf etwas reagieren muss, was die eigene Rolle nicht gut findet. Wenn jemand in einer Szene sagt „Hände hoch, dies ist ein Banküberfall!“, dann nimmt man dieses Angebot auch an, wenn man ein Gegenüber spielt, das erschrocken ist, das Geld nicht hergeben will oder behauptet, da sei eine Zeitsperre im Tresor. Blockieren wäre in diesem Fall beispielsweise zu entgegnen: „Sie sind hier nicht in einer Bank!“ oder „Klaus, rede nicht immer so einen Blödsinn und komm zum Abendessen.“ Solche Reaktionen machen das Angebot des ersten Spielers zunichte und blockieren einen Fortgang der Szene. Schöner ist es, wenn das Angebot angenommen wird. Das wäre im vorliegenden Beispiel schon dadurch getan, dass man die Hände hebt.

Noch schöner und viel einfacher für alle Spieler werden die Szenen, wenn man nicht nur „Ja“ sagt, sondern „Ja, und...!“. Dies bedeutet, man nimmt das Angebot des Mitspielers an und fügt eine weitere Information hinzu. Diese Information, dieses nächste Angebot beeinflusst, wohin die Szene geht und sollte natürlich von dem oder den anderen Spielern ebenso angenommen werden. Das kann ganz unterschiedlich aussehen: „Bitte tun Sie mir nichts, ich arbeite den ersten Tag hier und weiß gar nicht, wie der Tresor aufgeht“, ist eine ebenso gute Idee wie: „Klaus? Klaus Müller? Du hast bei mir dein erstes Sparbuch eröffnet, als du noch ein kleines Kind warst!“ Solche Reaktionen bestätigen das Angebot des ersten Spielers (dass er ein Bankräuber bei einem Banküberfall ist), fügen der noch nicht entwickelten Geschichte aber ein weiteres Detail hinzu.

Wenn Spielerinnen und Spieler so vorgehen, können sie gemeinsam mühelos eine komplexe Geschichte entwickeln. Aber auch für kurze, witzige Auflockerungsübungen ist diese innere Haltung entscheidend. Vor allem in Übungen, in denen absurde Ideen geäußert werden dürfen und sollen, ist es wichtig, den Kindern zu vermitteln, dass alle ihre Ideen positiv angenommen werden. Die einzige Ausnahme sind unangenehme, verletzende oder unangemessene Äußerungen, die

Antiquitäten verkaufen	
Spielform	Ein Kind als Hauptperson, Beteiligung anderer
Zeitaufwand	Erläuterung: ca. 3 Minuten Durchführung: ca. 5-8 Minuten pro Szene
Zielsetzung/Wirkung	Kreativität, Präsenz, Selbstbewusstsein, Spontaneität
Anleitung	„Ein Kind wird uns gleich eine Antiquität verkaufen. Dazu greifst du dir einfach einen Gegenstand, der in deiner Nähe liegt und denkst dir dazu irgendetwas aus. Du kannst alles behaupten, was du willst und dir die wildesten Geschichten ausdenken, was der Gegenstand für eine Vorgeschichte hat und woher du ihn hast. Wenn du fertig bist, dürfen wir – die potentiellen Käufer – dir noch Fragen stellen. Du hast auf jede Frage eine Antwort (denn du denkst dir ja alles aus). Wir überlegen dann, ob wir den Gegenstand kaufen wollen und für welchen Preis.“
Tipps und Tricks	• „Je verrückter deine Geschichte, desto besser – schön ist es auch, wenn du Leute erfindest, die den Gegenstand besessen haben und dir ausdenkst, wann sie gelebt haben: Hunnenkönig Grubilor der Ängstliche, um das Jahr 1.005, Prinzessin Sabrina die Zweite aus dem späten Mittelalter. Egal, wenn es um 1.005 gar keine Hunnen mehr gab! Und nie eine Prinzessin Sabrina.“ • Wenn die Käufer Geld bieten, müssen sie aufpassen, dass sie nicht anfangen, zu streiten und sich gegenseitig nur überbieten. • „Auch der Verkäufer oder die Verkäuferin ist eine Rolle! Vielleicht wurde die Antiquität gestohlen? Oder gefälscht? Spielt damit, dass ihr weder als Verkäufer noch als Käufer ihr selbst seid!“
Level Up	1. Das Spiel wird vor allem durch die Rückfragen der anderen Spielerinnen und Spieler herausfordernder. Mit Hilfe der Fragen kann man ganze Geschichten und Szenen entstehen lassen.
Online/Präsenz	Kann im Präsenzunterricht an einem Tisch gespielt werden, sofern Gegenstände in der Nähe sind. Gegebenenfalls auch pantomimisch möglich, lebt aber sehr von den echten Gegenständen.
Wem dieses Spiel gefällt, der mag vielleicht auch: Trottelexperten (Level 2, S.20); Expertenfrühschoppen (Seite 13).	