



Szenisches Spiel - Übungen 1

Ein eigenes Hörspiel schreiben, entwickeln und szenisch umsetzen ist ein spannender und höchst kreativer Prozess, der alle Sinne fordert und fördert. Nachfolgend finden Sie eine Auswahl an Spielen und Übungen zur Einstimmung. Sie machen den Kopf frei, die Kinder wach und aufnahmefähig. Gleichsam setzen Sie damit eine Zäsur: Die Kinder schalten ab von der bisher geleisteten Arbeit, stimmen sich auf Neues und aufeinander ein.

Schaffen Sie zunächst Platz in der Klasse. Räumen Sie die Tische und Stühle zur Seite, so dass Bewegungsspielraum entsteht. Dann kann das gemeinsame **Aufwärmen** beginnen.

Bewegungsspiele im Raum

Nase hoch, Po raus ... ein Körperteil bestimmt den Gang

Die Kinder gehen im Uhrzeigersinn durch den Raum. Ein Spielleiter, das können Sie oder auch ein Kind sein, gibt verschiedene Körperbetonungen vor, die die Kinder im Gehen umsetzen sollen: die Nase hoch strecken, den Po rausschieben, die Schultern hängen lassen, die Hüfte lässig nach rechts und links schwingen lassen, die Hüfte beim Gehen immer nach rechts rauskickern, dann nur nach links, die Knie beim Gehen hochziehen, wie ein Storch, den Kopf steif und gerade halten, als transportiere man auf ihm ein Buch, den Bauch behäbig herausstrecken, die Schultern steif nach oben ziehen, dann die Schultern weit nach hinten drücken und dabei die Brust rausstrecken, die Arme schwingen seitlich mit, die Arme gehen zackig nach vorne und hinten ...

Schleichen, schlurfen, schlendern

Die Kinder probieren verschiedene Gangarten aus, der Spielleiter macht dazu die Vorgaben:

Wir stelzen, stampfen, tippeln, schleichen, bummeln, hinken, tänzeln, schlendern, hüpfen, kriechen, tanzen, marschieren, schleppen uns dahin, trampeln, hetzen, bummeln, rennen, gehen behäbig, gehen zielstrebig, schlurfen, humpeln, stolzieren ... Die Gangarten lassen sich mit Bildern verbinden. Was assoziieren die Kinder mit den Gangarten? Tippeln, wie ... (eine feine Dame)? Behäbig wie ... (ein brummiger Bär oder ...)?

Wir machen einen Ausflug

Sie erzählen den Kindern eine Geschichte von einem Klassenausflug. Dabei gehen die Kinder durch den Raum. Immer, wenn sich der Untergrund ändert, passen die Kinder ihre Bewegungen an.

„Wir machen eine Klassenfahrt ans Meer. Nach dem Frühstück packen alle Kinder ihre Badesachen. Mit nackten Füßen gehen wir los und nehmen den mit **spitzen Steinen** gepflasterten Weg hinter der Jugendherberge, der uns bis an das kleine Wäldchen führt. Dort erwartet uns ein **moosig-weicher Untergrund**, der den Füßen guttut. Eine kleine Holzbrücke führt uns über einen Bach, die Bretter der Brücke sind so weit auseinander, dass wir **große Schritte** machen müssen. Hinter der Brücke kommt ein **Kiesweg**. Dann laufen wir über einen Sportplatz. Der Boden ist aus **Gummi**. Federnd leicht können wir über den Platz hüpfen. Oh nein, da haben einige Leute einfach ihre kaputten Bierflaschen liegen lassen. Vorsichtig müssen wir weitergehen, um nicht in die **Scherben** zu treten. Jetzt nur noch ein kleines Stück über das freie Feld, dann haben wir es gleich geschafft. Hier ist der Boden vom gestrigen Regen noch ganz aufgeweicht. **Tief sacken** wir mit unseren Füßen ein im Matsch und können unsere Füße nur **schwer** aus dem klebrigen Morast **ziehen**. Wie aus dem Nichts kommt plötzlich ein starker Wind auf. Tapfer kämpfen wir **gegen die starken Windböen** an. Jetzt kann man das Meer schon **riechen**! Endlich spüren wir den **weichen Sand** unter den Füßen. Wir **reiben** uns mit dem Sand den Morast von den Füßen und **laufen** ans Wasser. Voller Freude **springen** und **plantschen** wir im Wasser herum und freuen uns, das Ziel endlich erreicht zu haben. Wir **legen** uns in den Sand, schließen die Augen, lassen uns von der Sonne **wärmen**, einige kleine Sonnenstrahlen **kitzeln** uns an der Nase. Wir **holen tief Luft**, atmen die frische Meeresbrise und genießen den Ausflug.“

Bewegen nach Musik

„Peter und der Wolf“, die Musik von Sergej Prokofjew eignet sich hervorragend, um verschiedene Gangarten auszuprobieren. Die Bewegungen dürfen ruhig ein bisschen übertrieben werden, denn das Bewegungsspiel soll vor allem Spaß machen. Auch die Gesichtsmimik darf dazukommen. Animieren Sie die Kinder, indem Sie selber mitmachen. Über die Musik und die Bewegungen entwickeln die Kinder schnell ein Gespür für die verschiedenen Figuren. Wie bewegen sie sich? Peter ist beschwingt und voller Energie – der Vogel leicht und

AUDITORIX in der Schule

Modulare Lerneinheit: Ein Märchen - spielen, sprechen, lesen

Szenisches Spiel: Übungen 1 - Seite 2 von 2



wendig – die Ente watschelt, langsam und träge – die Katze schleicht listig daher – alt, gebückt, langsam, mit Sorgenfalten geht der Großvater – der Wolf ist kraftvoll, drohend und gefährlich – die Jäger sind furchtlos und stark – hoch gestreckte Köpfe, unterstützende Arme, stolzgeschwellte Brüste: so ziehen alle im Triumphzug mit.

Tanzen mit Luftballons

Jedes Kind bekommt einen aufgepusteten Luftballon. Zu einer Musik (aktueller Popsong, Walzer, Entspannungsmusik ...) tanzen die Kinder mit dem Luftballon und achten darauf, dass er nicht den Boden berührt. Alle Körperteile sollen dabei zum Einsatz kommen: Elle, Knie, Po, Bauch, Oberschenkel, Fußspitze, Ferse ...
Spielvariante: Luftballons weglegen und pantomimisch weiter spielen: Die Kinder sind tollkühne Akrobaten und können waghalsige Luftballon-Kunststücke vollführen.

Udo und Gerda

Die Kinder legen sich in zwei Reihen, Kopf nach außen, Bauch nach unten, auf den Boden. Jetzt bilden Sie zwei Gruppen, indem sie die Kinder durchzählen: Du bist 1, du 2, du 1, du 2 usw., sodass immer ein Kind aus der Gruppe 1 neben einem Kind aus Gruppe 2 liegt. Jetzt erzählen Sie eine Geschichte von Udo und Gerda. Gerda ist 1 und Udo ist 2. Wenn Udo in der Geschichte vorkommt, springen alle Kinder der Gruppe 2 auf, rennen zu einem bestimmten Ziel. Die Kinder der Gerda-Gruppe 1 versuchen die „Udos“ zu fangen. Alle gefangenen „Udos“ werden zu Gerda. Die Geschichte geht weiter und endet, wenn von einer Gruppe nur noch zwei Kinder übrig sind.

Geräusch- und Bewegungsmaschine

Die Kinder stellen sich einem Partner gegenüber auf. Jedes Paar zählt im gleichen Rhythmus: **1, 2, 3 – 1, 2, 3 – 1, 2, 3 – ...** die Zahlen werden wiederholt wie bei einer Maschine. Laufen alle Maschinen im Gleichtakt, geben Sie ein Signal, für eine Veränderung: Die Zahl 2 wird durch ein Geräusch ersetzt, zum Beispiel: **1, tick, 3 – 1, tick, 3 – 1, tick, 3 – usw.** Haben alle den Rhythmus gefunden, geben Sie das nächste Signal für ein 2. Geräusch: **1, tick, tack, 3 – 1, tick, tack, 3 – 1, tick, tack, 3 – usw.** Wie viele Geräusche können die Kinder an die Kette hängen?

Spielvariante 1: Statt der 2 wird eine Bewegung ausgeführt, zum Beispiel:

1, Schulter hoch und runter, 3 – usw. bis eine Bewegungskette entsteht, vielleicht mit Bewegungen wie Kopf nicken, Arm an die Stirn, winken, Knie anwinkeln, Zunge rausstrecken ...

Spielvariante 2: Die 2 wird durch ein Geräusch ersetzt, danach die Zahl 3 durch eine Bewegung.

Ein Beispiel: **1, pling, 3** (wiederholen) – dann: **1, pling, Schultern hoch** (wiederholen) usw. Ein 2. Geräusch, eine 2. Bewegung, ein 3. Geräusch, eine 3. Bewegung usw. kommen dazu. Die Übung kann gespielt werden, bis alle Zahlen nur noch aus Geräuschen und Bewegungen bestehen.

Stille Post

Bilden Sie gleich große Gruppen (fünf bis acht Schüler). Die Schüler setzen sich hintereinander auf den Boden, die Beine gegrätscht. Zeigen Sie den hinteren Schülern versteckt ein Wort, das sie den Vorderen auf den Rücken schreiben. Sind alle Buchstaben bei den vordersten Schülern angekommen, dürfen sie das Wort laut nennen.

Spiegelbilder

Die Kinder stellen sich einem Partner gegenüber auf. Ein Kind macht eine Bewegung vor, das andere soll diese Bewegung genau nachahmen, wie ein Spiegelbild. Anschließend wird gewechselt.

Spielvariante: Sie geben die Themen vor: Frühstück, im Bad, Essen kochen, Putztag, im Schwimmbad, Rad fahren, Einkaufen, in der Schule ...

Waschstraße

Die Schüler bilden ein enges Spalier. Der letzte Schüler aus der rechten Reihe geht mit geschlossenen Augen durch die Schülerwaschanlage. Ganz sanft und angenehm wird der Blinde durch die Hände der Schüler gewaschen und durch die Anlage geführt. Ist der Blinde angekommen, stellt er sich hinten an und der letzte Schüler aus der linken Reihe betritt die Waschanlage.

Spielvariante: Die Schüler knien sich hin und der Blinde wandert auf allen vieren durch die Waschstraße.