

Schulspiel oder darstellendes Spiel

Grundsätzlich gilt:

Lehrkraft und Klasse experimentieren gemeinsam in künstlerischen Prozessen, wobei die Lehrkraft ihr Fachwissen einfühlsam dosiert und als anregende Impulse in den Unterricht einbringt.

Die Lehrkraft eröffnet Gestaltungsräume für die Kreativität der Kinder, in denen sie alters- und leistungsangemessen agieren können.

Was können die Kinder dabei lernen?

Fachliches:

Sprechtexte, Körperlichkeit des Sprechens, Bühnensprache, Rollenverständnis, Spielformen.

Fachübergreifendes:

Inhalte und Methoden anderer Fächer werden mit einbezogen, z.B. Deutsch (Kommunikative Kompetenzen wie Sprechen, Lesen und Schreiben usw.), Sport (Bewegung, körperliche Aktionen, Teamplay usw.), Musik (Rhythmus, Gesang, Chor, Komposition usw.), bildnerische Kunst (Farben, Formen, Gestaltung usw.), Geschichte und Biologie (Rituale, Wandel der Zeiten usw.), Politik (Demokratie, Würde, Toleranz, Kompromiss usw.).

Überfachliches:

Angst vor Fremden und vorm Fremden verlieren, Andere und Anderes respektieren, Empathie und Fantasie entwickeln, Mehrdeutigkeiten dulden und trainieren (Ambiguitätstoleranz).

Kulturelle Bildung als wesentlichen Bestandteil menschlicher Gesellschaften begreifen und in die eigene Biografie integrieren.