

Inhaltsverzeichnis

1. Allgemeine Hinweise und didaktische Leitlinien	1
2. Unterricht	1
2.2 Unterrichtsinhalte und Themen	2
2.3 Außerunterrichtlicher Lernangebote und außerschulischer Lernorte	3
2.4 Möglichkeiten fächerübergreifenden Arbeitens	3
2.5 Medienkompetenz und digitale Medien	3
2.6 Fachsprache	4
2.7 Fördern und Fordern	4
3. Hilfsmittel, Materialien und Medien	4
4. Leistungsbewertung	5
5. Evaluation	5



William Shakespeare:
*„Die ganze Welt ist eine Bühne und alle Frauen und Männer bloße Spieler,
sie treten auf und gehen wieder ab.“ [Foto: Pixabay]*

1. Allgemeine Hinweise und didaktische Leitlinien

Darstellendes Spiel (= DSP) wird am Gymnasium Wentorf ab der Oberstufe als alternative Wahlmöglichkeit zu Kunst und Musik oder als affines Fach im musisch-ästhetischen Profil (Musik oder Kunst als profilgebendes Fach) unterrichtet. DSP wird als **nicht-affines Fach** über vier Semester (E1, E2, Q1, Q2) und als **affines Fach** über fünf Semester (E1, E2, Q1, Q2, Q3) hinweg zweistündig angeboten. Es handelt sich um Theaterunterricht, der in erster Linie der Förderung der Kreativität dient und auf gesellschaftliche, emotionale und ästhetische Fertigkeiten ausgerichtet ist. Ferner wird die soziale Kompetenz der Schülerinnen und Schüler (= SuS) im kooperativen Miteinander ausgebaut und gefördert.

- Das Curriculum ist so aufgebaut, dass die SuS eingangs die wichtigsten **theaterästhetischen Gestaltungsmittel** kennenlernen sowie praktisch einüben und sich anschließend an die **Entwicklung eigener Projekte** machen. Neben **spielpraktischen Fertigkeiten** werden ebenso **theoretische Kenntnisse im Bereich Theater** exemplarisch (nicht-affines Fach) bzw. vertiefend (affines Fach) vermittelt und weiter ausgebaut.
- Obgleich auch immer theoretisches Theaterwissen exemplarisch vermittelt wird, liegt der Fokus eindeutig auf dem **praktisch-darstellerischen Spiel**.
- Schülerschaft und Spielleitung erscheinen in einem **schwarzen Grundkostüm**. Dieses befähigt die Spieler (= SuS, die am DSP-Unterricht teilnehmen) zur Übernahme anderer Rollen. Ferner fungiert die schwarze Kleidung als eine Art Leinwand, auf die durch das Spiel und andere theaterästhetische Mittel eine Rolle projiziert wird.
- Zur **Dokumentation** von spielpraktischen Übungen werden oft Videoaufnahmen mit dem Einverständnis aller Beteiligten angefertigt.

2. Unterricht

Leitfragen

- (Wie) lässt sich Theater definieren?
- Ist das noch Theater?
- Welchen Zweck / Sinn hat Theater?
- Wie wird Theater (gut) gespielt?
- Wie spricht man über Theater?
- Welchen Bezug hat Theater zu Politik / zur Gesellschaft / zu mir / etc.?

2.1 Kompetenzbereiche und Handlungsfelder

Laut „Fachanforderungen Darstellendes Spiel“ (vgl. Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Schleswig-Holstein, Kiel: 2019, S. 14) differenziert man jeweils zwischen vier Kompetenzbereichen und Handlungsfeldern.

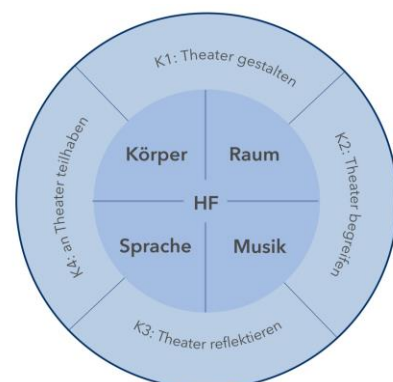
Kompetenzbereiche:

- ① Theater gestalten
- ② Theater begreifen
- ③ Theater reflektieren
- ④ an Theater teilhaben

Handlungsfelder:

- ① Körper
- ② Raum
- ③ Sprache
- ④ Musik

Reflexion und Teilhabe am Theater lassen sich z.B. besonders gut mit einem Theaterbesuch verbinden, der durch die Fachlehrkraft sowie Schülerschaft adäquat inhaltlich wie spielerisch vor- und nachbereitet wird (z.B. mittels Programmheft, Presseartikeln, Fotografien, Videoausschnitten und Theaterrezensionen).



2.2 Unterrichtsinhalte und Themen

Die Unterrichtsinhalte und Themen verteilen sich wie folgt auf vier bzw. fünf Halbjahre:

	DSP als nicht-affines Fach (alternativ zu Kunst oder Musik)	DSP als affines Fach (profilergänzend zu Kunst oder Musik)
E1	Grundlagen I <ul style="list-style-type: none"> ■ Körpersprache: neutraler Gang, neutraler Blick, neutrale Stimme ■ peripheres Sehen ■ Feedbackregeln ■ Standbild und Tableau: Pantomime ■ Körper- und Bühnenspannung: Präsenz, in der Rolle bleiben ■ Körper und Bewegung: Mimik und Gestik, Gangarten, Bewegungsreihen, Choreografie ■ Körper und Raum: Proxemik, Formationen, Neun-Punkte-Feld ■ Tempo und Tempokontrast: Slow Motion, Zeitraffer, Synchronität, Toc, Freeze, Verdoppelung 	
E2	Grundlagen II <ul style="list-style-type: none"> ■ Präsenz und Status ■ Umgang mit Requisiten: Mitspieler, Metapher, Gegenspieler ⇒ Multifunktionalität ■ Laute, Sprache und Bewegung: Lautstärke, Tonhöhe, Intonation, Modulation, Tempo, Rhythmus, Pause, chorisches Sprechen, Synchronität, Dialekt, Gromolo, Kauderwelsch, dadaistische Sprache ■ Klang / Geräusche: Impulsgeber, Raumgestaltung, Stimmungsgestaltung und -kontrast ■ Rhythmus und Musik ■ Improvisation und Theatersport 	
Q1	Figuren und Ensemble <ul style="list-style-type: none"> ■ Rolle vs. Figur, Rollenbiografie, Figurensplitting ■ Kostüm und Kostümteile ■ Bühnenraum und Bühnenformen ■ Bühnenbild und Szenografie ■ Off, vierte Wand, Botenbericht, Mauerschau ■ optional: Licht, Maske, Schminken ■ optional: Theatertheorie I – Regiestile (z.B. Stanislawski und die Arbeit des Schauspielers an der Rolle, episches Theater nach Brecht, Artaud und das Theater der Grausamkeit) und Theaterformen (z.B. biografisches Theater) Projekt¹ ①: Themenfindung² und Konzeption	
Q2	Projekt ①: Dramaturgie und Inszenierung <ul style="list-style-type: none"> ■ Projektplanung (z.B. Ausführung, Bühnenbild, Kostüm, Maske, Requisiten, Musik, Plakatgestaltung, Gestaltung der Eintrittskarten, (Vor)Verkauf, fotografische und filmische Dokumentation) ■ gestalterische Arbeit und Umsetzung einer Aufführung 	
Q3	<div style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 100%; position: relative;"> <div style="position: absolute; top: 0; right: 0; bottom: 0; left: 0; border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ■ optional: Theatertheorie II – Regiestile (z.B. der Schauspieler als „Über-Marionette“ nach Craig, Gegenwartstheater nach Wilson) und Theaterformen (z.B. dokumentarisches Theater) ■ Grenzen des Theaters: Performance, Happening, Flashmob Projekt ② </div> </div>	

Die SuS, die DSP als affines Fach belegen und in einem gemischten Kurs unterrichtet werden, können ergänzend zu ihrem jeweiligen Profulfach einige theoretische Aufgaben erhalten, die in Form von Hausaufgaben oder kurzen Referaten behandelt werden.

¹ mögliche Präsentationsformen: Collage, Tableau, Standbild, Werkschau, Improtheater, Schattentheater, Audiowalk, u.a.

² mögliche Themen: Geschlecht und Gender, Individuum und Gruppe, Freunde und Fremde, normal und speziell, Politik und Gesellschaft, Liebe und Gewalt, Mensch und Natur, Themenvorschläge von Bundeswettbewerben wie z.B. Schultheaterwoche, Schultheater der Länder (z.B. Digitalität, Rollen, Welten), u.a.

Über diese thematischen Schwerpunkte hinaus können weitere Unterrichtsthemen und Methoden Berücksichtigung finden, z.B.:

- **Projekte zur Förderung der Medienkompetenz** (z.B. Maskentheater, Schattentheater, Daumenkino, Kleinstkrimi, Stop Motion Film, Videoinstallation, Werbespot, Trailer)
- **themenzentrierte Textarbeit / Szenenentwicklung** (z.B. Fremdenhass, Erwachsenwerden, Nächstenliebe, Gerechtigkeit)
- **Berufe am Theater**

2.3 Außerunterrichtlicher Lernangebote und außerschulischer Lernorte

Folgende Aspekte können einbezogen werden:

- Alle DSP-Kurse gehen regelmäßig (= mindestens zwei Mal pro Schuljahr) gemeinsam ins Theater (z.B. professionelle Bühnen, Schultheater); die Kosten für die Theaterkarten und Transportkosten zum Aufführungsort tragen die SuS bzw. ihre Erziehungsberechtigten selbst. Der **Theaterbesuch** wird im DSP-Unterricht adäquat vorbereitet (z.B. mittels Synopsis, Rezensionen, Beobachtungsaufträge) und sinnvoll nachbesprochen (z.B. Theaterkritiken).
- Eine **Führung** durch ein professionelles Theater (z.B. Besichtigung von Bühne, Werkstätten und Zuschauerraum) ist eine weitere Möglichkeit.
- Teilhabe an **Werkstatt- / Ensemblesgesprächen, Spieleinführungen und spielpraktische Workshops** von Theaterhäusern und Jugendclubs vor oder nach einem Theaterbesuch.
- Kurse können an **Wettbewerben** (z.B. Schultheater der Länder, Schultheaterwoche des Landes Schleswig-Holstein) oder **Projekten** (z.B. Lessingtage, Slam the Gong) teilnehmen.

2.4 Möglichkeiten fächerübergreifenden Arbeitens

- Ein genereller **Austausch mit den Fachschaften Kunst und Musik** ist erwünscht (z.B. hinsichtlich Bühnenbildgestaltung, akustischer Untermalung / Zwischenspiel, Werbepostern).
- Eine enge **thematische Rücksprache mit den jeweiligen Profil-Lehrkräften** kann hilfreich sein, um interdisziplinär zusammenzuarbeiten und Lerninhalte fächerübergreifend aufzugreifen.

2.5 Medienkompetenz und digitale Medien

- Zur Dokumentation und Bewertung ist die **Erstellung von Fotos** (z.B. von einem Standbild) oder **ein Videomitschnitt einer Präsentation** essentiell wichtig. Die Spielleitung ist darauf angewiesen, dass die SuS diesem Vorhaben zustimmen. Bereits in der Informationsveranstaltung zur Oberstufe wird auf das digitale Dokumentieren im Fach DSP hingewiesen.

Bereiche	Beispiele	Semester
Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	Recherche zur Vorbereitung von Theaterbesuchen: Synopsis, Kritiken, etc.	1. Einführung der Methode
Kommunizieren und Kooperieren	koordinierte Kommunikation zwischen SuS und Lehrkräften und unter den SuS zur Koordination	alle Semester
Produzieren und Präsentieren	Szenen filmen, Standbilder und Tableaus fotografieren, Trailer erstellen als Produkt und zur Auswertung	alle Semester
Schützen und sicher Agieren	Verschlüsseln der von und mit SuS erstellten digitalen Produkte	1. Einführung der Methode Anwendung anlassbezogen
Problemlösen und Handeln	Video und Ton integrieren, Soundscapes, Bild- und Tonschnitt Programme verwenden	3. Einführung der Methode (affines Fach) Anwendung anlassbezogen
Analysieren und Reflektieren	erstellen und analysieren von Video-Clips, Performances, Theaterkritiken, Trailern, etc.	1. Einführung der Methode Anwendung anlassbezogen

2.6 Fachsprache

Nachfolgend sind wichtige Fachbegriffe alphabetisch aufgelistet, die vermittelt werden sollen. Alle DSP-Kurse verwenden ein **einheitliches Fachvokabular**.

Abgang, Antagonist, Aufgang, Ausdrucksträger, Blackout, Botenbericht, Bruch, Bühnenformen (z.B. Arena-bühne, Environmental, Guckkastenbühne), Chor, Choreografie, chorisches Sprechen, Collage, Cool-Down, dadaistische Sprache, Dialog, Dramaturgie, Durchlaufprobe, Feedback, Figur, Flashmob, Fokus, Formationen, Freeze, Generalprobe, Genre, Geräusche, Geschwindigkeit, Gestik, Gromolo, Happening, Improvisation, Impuls, Inszenierung, Intonation, Kauderwelsch, Klang(collage), Königsauftritt, Kontrastierung, Körperhaltung, Körperspannung, Kostüm, Kulisse, magic moment, Mauerschau, Mimik, Monolog, Neun-Punkte-Feld, neutraler Gang, neutrale Haltung, neutraler Stand, Off, Pantomime, peripherer Blick, Polyfunktionalität, Präsenz, Protagonist, Proxemik, Reihung, Regie, Regieanweisungen, Requisit, Rezension, Rhythmisierung, Rolle, Rollensplitting, Skript, Slow Motion, Spieler, Spielleitung, Standbild, Status (A- und B-Status, Hoch- und Tiefstatus), Steigerung, Stillness, Synchronität, Synopsis, Szene, Szenographie, Tableau, Tempo, Theaterformen und Regiestile (z.B. Commedia dell'arte, episches Theater nach Brecht, Gegenwartstheater nach Wilson, Performance, Stanislawski-System), Theatersport, Tics, Toc, Trailer, Umkehrung, Variation, Verdichtung, vierte Wand, Warm-Up, Werkschau, (theatrales) Zeichen(system), Zeitlupe, Zeitraffer

2.7 Fördern und Fordern

Die Förderung und Forderung von SuS obliegt der jeweiligen Fachlehrkraft und kann nachfolgende Differenzierungsmaßnahmen beinhalten:

Differenzierungsmaßnahmen für SuS mit Unterstützungsbedarf	Differenzierungsmaßnahmen für SuS mit Vorerfahrungen in Theaterprojekten oder besonderer Begabung
<ul style="list-style-type: none">■ Checklisten und Theorie-Impulse siehe <i>Kursbuch: Darstellendes Spiel</i>■ schriftliche Aufgabenstellungen und konkrete (Handlungs-)Hinweise (z.B. „Eure Szene ist gelungen, wenn ihr die Auf- und Abgänge abwechslungsreich gestaltet sowie zwei unterschiedliche Formationen (z.B. Pulk und Dreieck) ins Spiel integriert.“)	<ul style="list-style-type: none">■ Hinzuziehen von SuS als Experten im laufenden Unterricht oder als Regisseure (z.B. für Warm-Ups / zur Anleitung von Feedbackrunden)■ Verweis auf / Teilnahme an Jugendtheatergruppen bekannter Theaterhäusern (z.B. der Jugendclub am Deutschen Schauspielhaus)

3. Hilfsmittel, Materialien und Medien

- Für die regulären Unterrichtsstunden stehen den DSP-Kursen der **Bühnenraum in der Aula** und bei Auslastung der Aula weitere Unterrichtsräume sowie ein Kellerraum zur Lagerung von Material zur Verfügung. Nach Fertigstellung der Aula und der angrenzenden Räumlichkeiten wird die DSP-Fachschaft über einen **Lager- und Aufenthaltsraum** verfügen, der unmittelbar an den Bühnenraum mit weiterer Lagermöglichkeiten angrenzt.
- **Lehrwerke** können auf Wunsch kursweise über die Lernmittelbücherei ausgeliehen werden:
 - Pfeiffer, Malte & List, Volker: *Kursbuch. Darstellendes Spiel*. Klett: 2009.
 - List, Volker: *Kursbuch: Impro-Theater*. Klett: 2012.
- Der Einsatz weiterer Materialien liegt in der Verantwortung der einzelnen Lehrkraft.

4. Leistungsbewertung

In der Leistungsbewertung werden **zwei Beurteilungsbereiche** differenziert:

① Unterrichtsbeiträge ② Leistungsnachweise.

- Die Aufgabenarten der Klausuren und spielpraktischen Prüfungen orientieren sich an der jeweiligen Unterrichtskonzeption. Der Schwerpunkt kann praktisch und, oder theoretisch ausfallen. Es können somit **theoretisch-analytische und, oder produktionsbegleitende Aufgaben** beinhaltet sein. Das in den Unterrichtsinhalten beschriebene **Projekt ① und Projekt ②** wird als **Klausurersatzleistung** gewertet. Somit finden **Klausuren** nur im 1. Halbjahr der Einführungs- und Qualifikationsphase statt – in E2 wählt die Fachlehrkraft ein geeignete Klausurersatzleistung. Sowohl im affinen als auch im nicht-affinen Fach werden Unterrichtsbeiträge höher gewichtet als Leistungsnachweise.
- Die **Operatorenliste** für das Fach Darstellendes Spiel ist einsehbar unter „IV Anhang“ in: „Fachanforderungen Darstellendes Spiel“: Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Schleswig-Holstein (Hg.), Kiel: 2019, S. 39-41.

① Unterrichtsbeiträge

beurteilungsrelevante Aspekte	Kriterien für spielpraktische Leistungsüberprüfungen
<ul style="list-style-type: none"> ■ Konzentration bei Warm-Ups / in der Rolle bleiben bei Übungen ■ Körperspannung ■ Bühnenpräsenz ■ Spontaneität: Umgang mit Impulsen ■ Experimentierfreude in Probephasen ■ Szenengestaltung und Dramaturgie ■ Integration und Umsetzung eigener / fremder Spielideen ■ Souveränität während Präsentationsphasen ■ theoretisch fundiertes Wissen: sichere Verwendung der Fachtermini im kommunikativen Austausch ■ eigens angeleitete Warm-Ups / Übungen ■ Kurzvorträge und Referate ■ Beiträge in Reflexionen und Feedbackrunden ■ ... 	<ul style="list-style-type: none"> ■ darstellerische und gestalterische Leistung ■ Bühnenpräsenz ■ Spielfreude ■ Spontaneität und Flexibilität im Umgang mit Spielimpulsen und Requisiten ■ Körperspannung ■ Mimik und Gestik ■ Stückentwicklung ■ Teamarbeit ■ Engagement ■ Zuverlässigkeit ■ Organisationstalent ■ Öffentlichkeitsarbeit ■ Probentagebuch ■ Unterrichtsprotokolle ■ ...

② Leistungsnachweise

Möglichkeiten der Leistungsüberprüfung	
<ul style="list-style-type: none"> ■ Klausuren ■ Klausurersatzleistungen (z.B. Probentagebuch, spielpraktische Prüfung, Eigenproduktionen (= Projekt ①, Projekt ②)) 	<p>Hinweis: Grobe Fehler in Orthografie und Interpunktion führen zu einem Abzug von bis zu zwei Notenpunkten.</p>

5. Evaluation

Das schulinterne Fachcurriculum wird durch die Fachschaft in regelmäßigen Abständen evaluiert.