

Deutsche Schule Athen: Effizienter, Kooperativer, Kommunikativer:
Deutsch als Fremdsprache heute – 11. Internationale Konferenz für Deutsch als
Fremdsprache
- Hilbert Meyer –

Workshop: **Szenische Arbeitsformen – nicht nur im Deutschunterricht**



- Adressaten:** Der Workshop wendet sich an *Einsteiger* in szenische Arbeitsformen, die neugierig sind, ob diese Methoden in das eigene Unterrichtskonzept passen oder nicht.
- Ziele:** Drei szenische Arbeitsformen sollen, soweit die verfügbare Zeit dies zulässt, ausprobiert werden, um dann diskutieren zu können, ob und wo sie auch im DaF-Unterricht und in weiteren Fächern eingesetzt werden können.
- Inhalt:** Nach der Einstiegsübung SPRECHMÜHLE, in der es um die persönliche Haltung zu szenischen Arbeitsformen geht, sollen drei szenische Arbeitsformen ausprobiert werden:
- der FREIFLUG,
 - das STANDBILD-BAUEN
 - und das TEXTTHEATER
- Zeitbedarf:** 120 Minuten
- Materialbedarf:** dieses Workshop-Skript; ein von HM mitgebrachter Text „Fridays for Future“

1. Begriffsklärungen

Szenisches Spiel: Damit werden alle Formen der szenischen Interpretation von Unterrichtsinhalten mit Hilfe von szenischen Arbeitsformen bezeichnet:

Arbeitsdefinition: Szenisches Spiel ist eine Lehr-Lernform, bei der szenische Arbeitsformen genutzt werden, um die Bedeutung von Texten und Vorstellungen zu erarbeiten, um eigene Einstellungen und Haltungen zu diesen Texten zu veröffentlichen und um an persönlichen Haltungen zu arbeiten.

Szenisches Interpretieren kommt dann zustande, wenn Lehrpersonen, Schülerinnen und Schüler szenische Arbeitsformen nutzen, um vorgestellte Situationen zu deuten.

Arbeitsdefinition: Szenisches Interpretieren ist ein hermeneutisches Verfahren zur Interpretation von Sach-, Sinn- und Problemzusammenhängen durch die szenische Rekonstruktion des Unterrichtsinhalts.

Durch szenisches Interpretieren von Texten, von Vorstellungen, Begriffen, Phantasien usw. können z.B.

- gesellschaftlich normierte Rollen verlebendigt und dabei bewusst gemacht werden,
- literarische Texte interpretiert und mit den Einstellungen und Erfahrungen der Schüler verknüpft werden,
- Musikstücke, Bilder und andere ästhetische Produktionen sinnlich-ganzheitlich gedeutet werden,
- Begriffliche Vorstellungen, Phantasien, Emotionen und Haltungen der Beteiligten veröffentlicht werden.

Szenisches Spiel ist also – zumindest dem Anspruch nach – weit mehr als ein methodischer Trick zur Motivation der Schüler. Vielmehr handelt es sich um eine eigenständige und ganzheitliche Form der Unterrichtsarbeit, die im Prinzip in allen Fächern und überall dort eingesetzt werden kann, wo es darum geht, Voreinstellungen, Phantasien und Erfahrungen der Schüler zum gestellten Thema bewusst zu machen und mit ihnen weiterzuarbeiten oder wo es darum geht, die Vorstellungen, die sprachlichen Dokumenten anderer zugrunde liegen, zu rekonstruieren und zu deuten.

Arbeit an Haltungen: Ziel des szenischen Arbeitens im Unterricht ist nicht die Hervorbringung schauspielerischer Leistungen, sondern das Bewusstmachen der eigenen Handlungsmotive und Erfahrungen. Dies bezeichnet Ingo Scheller auch als "Arbeit an Haltungen".

Arbeitsdefinition: Eine *Haltung* ist das Gesamt an privaten, sozialen und politischen Vorstellungen und Interessen einerseits, an sprachlichen, handlungsbezogenen und körperlichen Ausdrucksmöglichkeiten andererseits.

Haltungen sind Niederschläge real erlebter, körperbestimmter Interaktionen und der in diese Interaktionen eingehenden gesellschaftlichen Beziehungen. Sie steuern das Denken, Fühlen und Handeln des Lehrers und der Schüler.

Didaktische Analyse: Wie bei jeder anderen Lehr-Lernform auch, so muss auch beim Szenischen Spielen vor Beginn der Arbeit mit Hilfe einer didaktischen Analyse geklärt werden,

- ob *dieser* Unterrichtsinhalt
- und *diese* Ziele
- für *dieses* Methodenarrangement geeignet ist oder nicht.

2. Sprechmühle

2.1 Ablaufschema

Erforderlich ist eine Spielleiterin, die sich diese Regieanweisung gründlich durchgelesen hat und sich inhaltlich auf das Thema, für das ein Einstieg gesucht wird, vorbereitet hat. Für die Übung sind 15 oder mehr Teilnehmerinnen erforderlich. Ich habe sie auch schon mit 400 Teilnehmerinnen ausprobiert!

Die Übung bringt einen dreifachen Wechsel von Musik- und Gesprächsphasen. Für die Musikphasen ist ein CD- oder Kassettengerät mit geeigneter Musik erforderlich; die Musik kann aber, sofern willige Musikanten da sind, auch live hergestellt werden.

Die Übung dauert 15 bis 25 Minuten plus Nachbesprechungszeit.

Ablaufschema:

1. Die Spielleiterin fordert alle Teilnehmerinnen auf, sich auf der vorher hergerichteten freien Fläche in der Mitte des Raumes zu versammeln und stellt die Musik an.
2. Alle Teilnehmer schlendern im gemächlichen Takt der Musik durcheinander. Sie genießen (hoffentlich!) die Musik und die freie Bewegung im Raum.
3. Nach drei oder vier Minuten blendet die Spielleiterin die Musik aus. In diesem Moment nimmt jede Teilnehmerin Blickkontakt mit der Person auf, die gerade vor ihr steht. (Nach Adam Riese darf dann höchstens eine Person im Raum ohne Partnerin bleiben.)
4. Die Spielleiterin formuliert eine Frage, anhand derer die Zweiergruppe entscheiden kann, wer die zunächst drankommende Partnerin A und wer Partnerin B ist, z.B.: "Partnerin A ist diejenige, die heute Morgen früher aufgestanden ist."
5. Die Spielleiterin formuliert die zweite, themenbezogene Frage, z.B.: "Wo klappt die Kommunikation in unserem Kollegium – wo klappt sie nicht?" Partnerin A muss sie als erste beantworten. Partnerin B muss derweil die Tugend des aktiven Zuhörens üben. Sie darf also nicht dazwischenreden, widersprechen oder ergänzen.
6. Nach einigen Minuten gibt die Spielleiterin ein Signal zum Wechsel der Gesprächsführung. Nun erläutert Partnerin B ihre Antwort auf dieselbe Frage.
7. Nach weiteren zwei oder drei Minuten wird die Musik wieder angestellt. Die zwei Gesprächspartner trennen sich. Eine neue Sprechmühlen-Runde beginnt.

Je nach Thema, Zeit und Teilnehmerinteressen empfiehlt es sich, drei bis maximal vier Durchgänge zu machen.

2.2 Definition

Eine SPRECHMÜHLE ist eine ganzheitliche Methode zur themenbezogenen Selbstdarstellung in Gruppen. Sie ist gut geeignet, einander fremde Personen in sachbezogene Zweiergespräche zu verwickeln. Sie funktioniert aber auch gut in Gruppen, die sich schon lange kennen. Die Übung trägt zum Aufbau eines konstruktiven Lern- und Arbeitsklimas bei. Dies setzt jedoch voraus, dass die inhaltlichen Fragen zielbezogen ausgewählt wurden und dass die Übung mit ein wenig Takt und Liebe inszeniert wird.

Die Übung kann aufgrund der straffen Regieführung der Spielleiterin als "lehrerzentriert" charakterisiert werden. Sie ist andererseits aufgrund der Beteiligung aller Teilnehmerinnen an einem intensiven Gedankenaustausch als "adressaten-" bzw. "schüleraktiv" zu kennzeichnen ist.

Die Stärke dieser Methode ist zugleich ihre Schwäche: Nur jeweils zwei Menschen erfahren voneinander, welche Einstellung sie zu der vorgegebenen Frage haben. Dies schafft Sicherheit durch die relative Intimität der Gesprächssituation, dies macht es aber auch schwieriger, in der nachfolgenden Unterrichts- bzw. Seminarphase an die Ergebnisse dieser Zweiergespräche anknüpfen.

Die Methode ist in den USA von der Therapeutin Joanna Macy ausgedacht und erprobt worden; ich habe sie in Oldenburg bei Jörg Schlee kennengelernt. Der amerikanische Name für die Sprechmühle lautet "milling" (= durcheinanderwuseln) – ich habe ihn frei mit "Sprechmühle" übersetzt. Theoretischer Hintergrund dieser und ähnlicher Übungen ist die Humanistische Psychologie.

3. FREIFLUG

Diese Methode habe ich mir gemeinsam mit Liane Paradies selbst ausgedacht. Auch der Name ist frei erfunden.

Ziele: Diese Methode ist gut geeignet, um in neu zusammen gesetzten Klassen und Kursen die Teamfähigkeit der Schülerinnen und Schüler zu prüfen und sie zugleich weiter zu entwickeln.

Definition: Der Freiflug ist eine Gruppenübung, bei der in sieben präzise definierten Teilschritten das Arbeiten im Team geübt wird. Dabei entsteht schrittweise in jedem Team ein kleines "Gesamtkunstwerk", das sowohl sprachliche als auch szenische (z.B. pantomimische) Anteile haben kann.

Voraussetzungen: Die Inszenierung sollte ohne Requisiten oder allenfalls mit den im Raum vorgefundenen Materialien durchgeführt werden. Es ist schön, wenn sich die Gruppen beim Ausdenken der Inszenierung (Schritt 6) in eine Ecke des Raumes, in einen Nebenraum oder auf den Flur zurückziehen können, um die anderen Gruppen nicht zu stören.

- Gesamtzahl der Teilnehmenden: nicht über 30
- Teamgröße: 3 oder 4 Mitglieder
- Sitzordnung: an Gruppentischen
- Zeitbedarf: je nach Anzahl der insgesamt Teilnehmenden 45 bis 75 Minuten



- Bei den Schritten 1 bis 5 kann auch gut eine CD mit meditativer Musik gespielt werden.

Im Folgenden werden die sieben Einzelschritte der Methode der Reihe nach beschrieben und kommentiert.

Ablaufschema

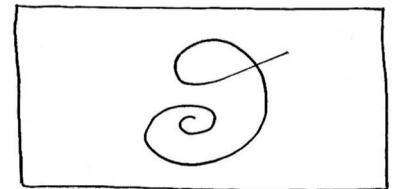
0. Einführung

Die Moderatorin verteilt an jeden Teilnehmer ein weißes Blatt Papier DIN-A-4 und einen Stift, eventuell zusätzlich farbige Stifte oder Kreide. Der Stift sollte nicht zu dünn und blass sein.

Die Moderatorin gibt eine knappe Erläuterung der Methode. "Ich möchte jetzt mit Euch eine Übung machen, die mit Einzelarbeit anfängt und mit Gruppenarbeit aufhört. Ihr benötigt für die Übung keine Vorkenntnisse. Es geht darum, auf witzige Weise Eure Teamfähigkeit zu erproben."

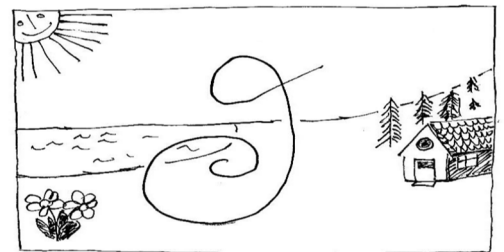
1. Erster Schritt: Zeichnen mit geschlossenen Augen

Die Moderatorin: "Setzt Euch bitte ruhig und bequem hin! Schließt die Augen und tastet noch einmal mit Euren Fingern ab, wo Euer Blatt Papier liegt. Nehmt jetzt den Stift in die Hand und zeichnet ohne hinzuschauen, eine Figur/eine Linie/einen "Krakel" auf das Blatt Papier. Ganz egal, was! Dafür habt Ihr eine Minute Zeit!" Oft malen die Teilnehmerinnen ähnliche Figuren und Linien. Sie sollten nicht daran gehindert werden - für den Übungserfolg ist's einerlei:



Zweiter Schritt: Ausmalen der Figur

Im zweiten Schritt wird der "Krakel" mit geöffneten Augen weiter ausgemalt. Die Linien können weitergeführt, bunt gemalt, das ganze Blatt in eine Landschaft umgewandelt werden usw. Moderatorin: "Malt jetzt bitte an Eurer Figur/Eurer Linie weiter! Ihr könnt gegenständlich oder abstrakt malen - wie Ihr wollt. Dafür habt Ihr zehn (alternativ: fünf) Minuten Zeit. Klönschnacks sind erlaubt und erwünscht."



Dritter Schritt: Wort-Assoziationen

Die Moderatorin fordert alle Teilnehmerinnen auf, in Einzelarbeit drei, vier oder fünf Wörter auf jedem Blatt zu notieren, die das Bild bzw. die beabsichtigte Aussage kommentieren. Diese Wörter können frei assoziiert werden. Alle sollten aber die gleiche Regieanweisung erhalten, z.B.: "Jede von euch schreibt nun ein Substantiv, ein Verb und ein Adjektiv, die zu Eurem Bild passen, auf das Blatt!"

Vierter Schritt: Bilder anschauen und vergleichen

Der Arbeitsauftrag lautet: "Erläutert Euren Teammitgliedern, was Ihr gemalt habt und welche Assoziationen Ihr beim Malen hattet." Zeitdauer: ca 10 Minuten.

Fünfter Schritt: Einen Text herstellen

Im fünften Schritt muss ein kurzer "Aufsatz" im Kollektiv geschrieben werden, der möglichst witzig alle notierten Wörter der Teammitglieder miteinander verbindet. Arbeitsauftrag: "Denkt Euch eine kleine Geschichte aus und schreibt sie auf ein Blatt Papier. In der Geschichte müssen sämtliche Wörter, die Ihr auf Euren Blättern notiert habt, vorkommen. Die Reihenfolge der Wörter ist egal. Ein Exemplar der Geschichte reicht."

Sechster Schritt: Den Text inszenieren

Nun kommt der Überraschungscoup, der möglichst nicht vorher bekannt gemacht worden ist. Das Team erhält den Auftrag, seinen Text zu inszenieren, um ihn danach vorzuführen. Das löst in aller Regel "Achs" und "Schreck-lass-Nach's" aus - ich habe aber noch kein Mal erlebt, dass ein Team die Arbeit verweigert hätte.

Auflagen für die Form der Inszenierung sollten nicht gegeben werden - alles ist möglich. Wenn die Spielleiterin sieht, dass ein Team Schwierigkeiten bei der Umsetzung hat, kann sie Impulse geben. Ideen für die Inszenierung:

- Ein Team kann den Text von einer Sprecherin vorlesen lassen; die anderen drei oder vier Teammitglieder deuten eine Pantomime zum Text an.
- Der Text wird wie ein gregorianischer Kirchengesang intoniert; dazu wird ein Chor gebildet.
- Der Text wird in zwei oder drei Szenen aufgeteilt; die Szenen werden einzeln nachgestellt, ein Kommentator erläutert, was die Spielerinnen gerade tun.

Siebter Schritt: Die Inszenierung im Plenum vorführen

Zum Schluss spielen die Teams einander ihre Inszenierungen vor. Dies ist natürlich der Höhepunkt der Arbeit mit dieser Methode. In der Regel macht's den Akteuren und Zuschauern gleich viel Spaß.

Methodenreflexion: Ich habe die Methode wiederholt ausprobiert und war immer wieder überrascht, wie viel Spaß auch völlig ungeübte Teilnehmerinnen und Teilnehmer hatten. Die Methode hat spielerischen, kaum Ernstcharakter. Gerade deshalb erlaubt sie das "Austesten" der Teamfähigkeit einer Gruppe. Die Methode ist nicht geeignet, um Sachinformationen zu vermitteln. Sie lebt von der Veröffentlichung der Fantasien und Sprachspiele der Gruppenmitglieder.

4. STANDBILD-BAUEN

Der Name ist aus der Filmproduktion übernommen worden. Standbilder liefern eine körperlich-sinnliche Deutung eines Textes oder eine Deutung persönlicher Erfahrungen, Haltungen und Fantasien. Sie sind auch geeignet, verschüttete Erinnerungen wieder lebendig werden zu lassen. Ein übergeordnetes Ziel ist deshalb die Arbeit an den Haltungen der Teilnehmer. Dies gilt im doppelten Sinne: Man kann lernen, die äußerlich sichtbaren Haltungen der Spieler zu beschreiben. Und man kann interpretieren, welche innere Haltung der äußerlichen Haltung zugrunde liegen könnte.

Schauspielen können? Es sind keinerlei schauspielerische Fähigkeiten erforderlich – wohl aber präzise abgesprochene Inszenierungsregeln, die von Übung zu Übung wechseln können und/oder erweitert werden. Weil die Spieler zumeist ganz ungeübt sind, sind beim Spielen und bei der Auswertung der Spielszenen Taktgefühl und Zurückhaltung aller Beteiligten erforderlich. Es muss strikte unterbunden werden, dass jemand kritisiert wird, weil er keine gute Schauspielerin war.

Rollen und Spielregeln: Es gibt folgende Rollen: (1) die Spielleiterin, welche die Rollen verteilt und auf Einhaltung der Spielregeln achtet, (2) die Standbildbauerin bzw. Regisseurin, welche allein für den Inhalt „ihres“ Standbilds verantwortlich ist, (3) die Spielerinnen und (4) die Beobachter/innen, die „einfach so“ beobachten oder einen gezielten Beobachtungsauftrag erhalten.

Spielregel 1: Nur die Standbildbauerin/der Standbildbauer verantwortet, welches Bild entsteht.

Spielregel 2: Die Spieler sind willenlos. Sie lassen sich von der Standbildbauerin wie Wachsfiguren oder wie Schaufensterpuppen formen.

Spielregel 3: Beim Aufbau des Bildes wird nicht gesprochen – auch nicht von der Standbildbauerin.

Spielregel 4: Die Beobachter haben die anspruchsvollere Aufgabe: Sie müssen das entstandene Bild deuten.

Hilfs-Ich: Die wichtigste Inszenierungstechnik bei der Deutung des entstandenen Standbilds ist das „Hilfs-Ich“. Ein Beobachter tritt an eine Figur des Standbilds heran, legt die Hand auf ihre Schulter und spricht in Ich-Form das, was die Person vermutlich gerade denkt.

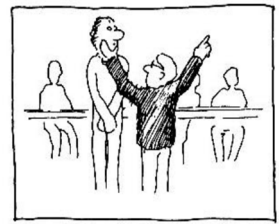
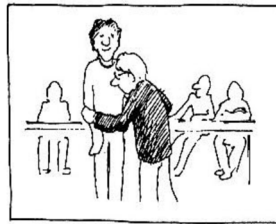
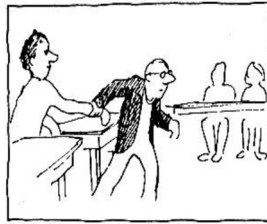
Verflüssigen: Man kann das Standbild in ein kurzes Rollenspiel überführen, indem die Spieler den Auftrag erhalten, zu sprechen anzufangen.

Ablaufschema

- (1) Die Spielleiterin *erläutert die Methode und nennt das Thema*, zu dem ein Standbild gebaut werden soll. Sie wählt eine geeignete Standbildbauerin aus. Man kann das Thema auch vertraulich mit dem Standbildbauer absprechen – dann kann hinterher erraten werden, was das Thema ist.
- (2) In einer *Einfühlungsphase* werden die Erfahrungen, Fantasien und Emotionen der Teilnehmer wachgerufen. Das kann z.B. durch ein kurzes Interview der Spielleiterin mit der Standbildbauerin erfolgen.
- (3) Die Spielleiterin wählt eine Standbildbauerin aus oder fragt, wer die Aufgabe übernehmen will.
- (4) Die Standbildbauerin *sucht sich diejenigen Personen* aus der Lerngruppe aus, die von ihrer äußeren Erscheinung her in das Bild passen, das er aufbauen will (also Eignung im Hinblick auf Körpergröße, Geschlecht, Haare, Statur usw.).
- (5) Die Standbildbauerin baut mit den ausgewählten Spielern ihr mentales Bild Figur für Figur auf, indem sie die *Körperhaltung der Mitspieler* solange *mit ihren Händen* formt, bis sie die Position eingenommen haben, die sie vor Augen hat.

Die Mitspieler müssen sich dabei völlig passiv verhalten; sie dürfen sich nicht gegen bestimmte Körperhaltungen sperren.

- (6) Die *Gesichtsausdrücke* der Spieler werden geformt. Das ist schwierig.



Die Mimik kann von der Standbildbauerin vorgemacht und dann vom jeweiligen Spieler nachgespielt werden. Meistens wird dabei ein wenig gelacht, weil das Herumwerkeln der Standbildbauerin in den Haltungen und Mienen der Spieler als merkwürdig empfunden wird. Zur Not kann die Standbildbauerin auch eine Regieanweisung geben: „böse/ erschreckt/ verärgert gucken“ usw.

- (7) Während der ganzen Bauphase wird *nicht gesprochen*.
- (8) *Einfrieren des Bildes*: Wenn das Standbild fertig aufgebaut ist, erstarren alle Spieler für 30 bis 60 Sekunden, um sich selbst meditativ in die eingenommene Haltung einzufühlen und um den Beobachtern Gelegenheit zu geben, das entstandene Bild auf sich wirken zu lassen.
- (9) *Genaueres Betrachten*: Die Beobachter können in dieser Zeit um das Standbild herumgehen, um es von allen Seiten aus zu sehen.
- (10) Danach wird das entstandene Standbild unter Leitung der Spielleiterin *beschrieben* und *interpretiert*: zuerst von den Beobachtern, dann von den Spielern, zum Schluss von der Standbildbauerin. Dabei kommt es vor allem darauf an, die Beziehungen zwischen den Spielern zu deuten.
- (11) Für das Deuten der Haltungen einzelner „Wachsfiguren“ kann man die Inszenierungstechnik „*Hilfs-Ich*“ einsetzen (s.o.).
- (12) Man kann auch versuchen, eine *Überschrift* bzw. das Thema für das entstandene Standbild zu formulieren oder das Thema zu erraten, das die Standbildbauerin geheim gehalten hat.
- (13) *Auftauen*: Die Spielleiterin gibt das Signal, dass sich die „Wachsfiguren“ wieder bewegen dürfen. Es empfiehlt sich aber, sie an ihrem Platz zu belassen, weil dann das Bild besser präsent bleibt.
- (14) *Ausfühlen*: Die Spielleiterin befragt die Spieler, wie sie sich im Standbild gefühlt haben und gibt ihnen die Chance, sich von der zugemuteten Haltung zu distanzieren.

Variationen und Weiterführungen:

- Ein anderer Teilnehmer kann die Rolle der Standbildbauerin übernehmen und das Bild aus seiner Sicht weiter entwickeln.
- Eine weitere Figur kann in das Bild eingebaut werden.
- Eine schon vorhandene Figur kann herausgelöst werden. Die verbliebenen Figuren müssen dann neu positioniert werden.

- Wenn mehrere Standbildbauer ihr Standbild zum selben Thema herstellen, können verschiedene Perspektiven auf dasselbe Thema herausgearbeitet werden.

Lob der Langsamkeit: Der *Trick* dieser Methode besteht darin, die Deutung von Situationen, Bildern und Phantasien *methodisch zu verlangsamen*. Das Standbild kann ja beliebig lange angehalten werden, während ein Rollenspiel ein nicht zu stoppendes Tempo entwickelt. Solche Verlangsamung ist überall dort interessant, wo die Teilnehmer dazu neigen, sehr schnell mit fertigen Urteilen zu kommen.

Wichtig: Die neu hergestellten Bilder spiegeln die subjektive Sicht und die Erfahrungen der Standbildbauerin. Deshalb kann es beim Bauen kein richtig oder falsch geben – allenfalls kann eine Beobachterin sagen: „Mein Standbild sähe anders aus!“

Vorsicht: Bei der Arbeit mit Standbildern wird unser Körpergedächtnis aktiviert! Wir erinnern uns viel intensiver als bei bloß verbalem Erörtern an die Stimmungen und Konflikte, die damals existierten, als sich die Bilder in uns hineingefressen haben. Deshalb muss die Moderatorin behutsam vorgehen und im Extremfall (z.B. dann, wenn ein Teilnehmer in Tränen ausbricht) den Bau des Standbildes abbrechen.

5. TEXTTHEATER

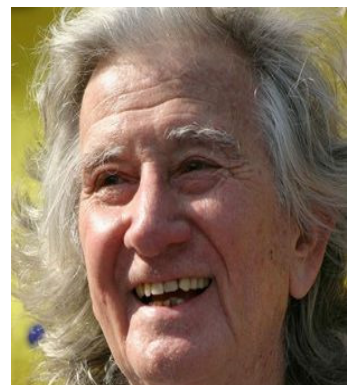
5.1 Definition und Entstehungsgeschichte

Beim "Texttheater" handelt es sich um die Herstellung einer szenischen Interpretation eines vorliegenden Textes. Dabei wird versucht, durch das Herauspicken einzelner Zitate (Wörter, Sätze oder Satzteile) und deren revueartiger Aufführung eine Textcollage herzustellen, die die kollektive Interpretation des vorgegebenen Textes durch die Schüler darstellt. Sie können den vorgelegten (oder selbst ausgesuchten) Text kritisch oder auch zustimmend interpretieren und so die eigene Haltung gegenüber den inhaltlichen Aussagen des Textes für die Zuschauer deutlich machen.

Wörtliche Zitate können – mit ein klein wenig Phantasie und ohne vorheriges Üben – so geschickt montiert werden, dass ihre scheinbar selbstverständliche Gültigkeit hinterfragt wird. Ein Beispiel:

- Ich habe 1989 im Uni-Seminar mit Oldenburger Studierenden ein ungefähr zehnmütiges Texttheater inszeniert, das nur aus dem einen Satz "Wir sind ein Volk" bestand. (Siehe die Zeichnung auf Seite 1 dieses SKRIPTS).
- Der Satz wurde nacheinander stolz, naiv, trotzig und in Frageform inszeniert. Mal wurde "Volk" betont, mal "ein", mal "wir". Der Satz wurde einmal gegen die Obrigkeit (die als "Figur" auf einem Tisch stand), danach mit der Obrigkeit, die sich in den Sprechgesang einreichte, gesprochen.

Die Methode ist von **Augusto Boal** (1931-2009) unter dem Namen "Zeitungstheater" entwickelt worden (Boal 1979). Ich ziehe für schulische Zwecke den Namen Texttheater vor, weil nicht nur Zeitungen, sondern auch Schulbücher, Illustrierte, die BRAVO, das Protokoll der letzten Gesamtkonferenz oder was auch immer als Textvorlagen genutzt werden können.



5.2 Spielregeln und Inszenierungstechniken

Die *wichtigste Spielregel* lautet, dass **der Wortlaut der Zitate nicht verändert**, wohl jedoch durch die Art und Weise des Vortrags *variiert* und dadurch in der Aussage bekräftigt oder – je nach Form der Inszenierung – verfremdet oder karikiert werden kann:

- Die Zitate können monoton oder gehetzt, im Sing-Sang, mehrfach wiederholend, *unterschiedlich betonend* vorgetragen werden.

Die Zitate können im Befehlstone oder in Frageform, ironisch oder sarkastisch, arrogant oder naiv vorgetragen werden.

- Die von den Spielern gewünschte Deutung der Zitate kann durch die *Körpersprache* (z.B. Kopfnicken, ausholende Gesten der Hände, durch Hochblicken oder Niederbeugen, durch flaches Hinlegen und anderes mehr) unterstützt werden.
- Die *Raum-Regie* spielt eine wesentliche Rolle. Ein Gegenüber-Aufstellen der Spieler kann Konfrontation, aber auch Dialog bedeuten: das enge Zusammenrücken kann Interessengleichheit anzeigen. Das Umzingeln eines Sprechers signalisiert Bedrohung oder Zustimmung.
- Gute Erfahrungen haben wir auch damit gemacht, einzelne Satzteile oder Schlagworte von **Chören** sprechen zu lassen. Dies gibt Aussagen, die hervorgehoben werden sollen, besonderes Gewicht. Und es erleichtert zurückhaltenderen Schülern das aktive Mitmachen.
- Die Satzteile oder Sätze können *rhythmisch gelesen* werden. Ein im Walzertakt gesprochener Satz kommt völlig anders an als eine Intonation, die den Stechschritt imitiert.
- Der Vortrag kann zu einer kleinen Revue ausgestaltet werden: Ein Vorsprecher steht auf einem Tisch, ein Chor tanzt oder schreitet um den Tisch herum usw.

Zwei Inszenierungstechniken sind für das Zeitungstheater besonders wichtig und ergiebig:

- das variierende Wiederholen (ein und derselbe Satz oder Satzteil kann ruhig bis zu 20 mal wiederholt werden – Anfänger, die noch wenig Erfahrungen mit dieser Methode haben, scheuen sich manchmal, so oft dasselbe zu sagen);
- das Polarisieren durch die Gegenüberstellung einander widersprechender Zitate.

Es kommt also darauf an, dass die Mitspieler die Inszenierung des Texttheaters dazu nutzen, um ihre eigene, subjektive Sichtweise auf das ausgewählte Thema spielerisch-revuehaft den anderen vorzuführen.

5.3 Textauswahl

Die geschickte Auswahl des Textes für das Texttheater ist entscheidend. Der Text muss betroffen machen, eigene Interessen zum Ausdruck bringen oder durch Witz und Frechheit der Formulierung zum Kommentieren und Parodieren einladen. Es ist auch immer hilfreich, wenn zwei ganz unterschiedliche Positionen im Text deutlich werden.

Der von der Lehrerin/dem Lehrer ausgewählte Text sollte so gestaltet sein, dass er die Schüler und Schülerinnen *unmittelbar anspricht*. Sie sollten also *eigene Erfahrungen* und/oder Interessen mit dem Text verknüpfen können, sie sollten aber möglichst auch *Sachwissen* haben, um den in den Texten enthaltenen Interessenstandpunkt hinterfragen zu können.

Das Texttheater produziert eine *eigene Dynamik*; es macht in aller Regel viel Spaß - auch dort, wo es um ernste Inhalte geht. Deshalb sollten die Ziele des Lehrers offen formuliert werden, damit er Schüler nicht bremsen muss, die kluge Ideen zur Inszenierung entwickeln.

Auf jeden Fall sollte vermieden werden, dass das Texttheater nur als Motivations-Gag eingesetzt wird. Dann wird diese Methode "unter Wert" verkauft. Vielmehr sollte den Schülerinnen und Schülern deutlich gezeigt werden, dass und welche *anspruchsvolle Deutungsarbeit* beim Erfinden und Inszenieren eines Texttheaters geleistet werden muss.

Literatur:

- Augusto Boal (1967): Theater der Unterdrückten. Frankfurt/M.: Suhrkamp
- Susanne Even/Dragan Miladinovic & Barbara Schmenk (Hrsg.)(2019). Lernbewegungen inszenieren: Performative Zugänge in der Sprach-, Literatur- und Kulturdidaktik. Festschrift für Manfred Schewe. Tübingen: Narr-Francke-attempto-Verlag.
- Erving Goffman (1983): Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag. München: Piper
- Ingo Scheller: Erfahrungsbezogener Unterricht. Frankfurt/M. (Scriptor Ratgeber Schule 1991)
- Ingo Scheller (2004): Szenische Interpretation. Theorie und Praxis eines handlungs- und erfahrungsbezogenen Literaturunterrichts in Sekundarstufe I und II. Seelze: Klett Kallmeyer.
- Manfred Schewe (1993). Fremdsprache inszenieren. Oldenburg: Zentrum für pädagogische Berufspraxis.

Erfolg und auch ein wenig Spaß bei der Arbeit wünscht Ihnen Ihr

Hilbert Meyer