

5. Bewegungstheater – Darstellende Spiele

5.1. Allgemein

Im **Bewegungstheater** stellen Kinder einen Inhalt (Gegenstände, Befindlichkeiten, Menschen, Vorgänge) mit Worten, Gesten, Gebärden, Körperhaltungen, Bewegungsausdruck, Musik, Bildern, Zeichnungen dar.

Gefragt ist eine hohe Intensität in der Präsentation, die die Qualität des Ausdrucks ergibt.

Die Darstellung ist eingebunden in ein interaktives Spielgeschehen, in denen die Handlungen unter den beteiligten Personen abgestimmt werden.

Die grundlegende Elemente sind

- die Imitation, sprich: Nachahmung realer Figuren, Ereignisse;
- die Imagination, sprich: Vorstellung und Darstellung von realen Figuren, Ereignissen;
- die Kommunikation, die vornehmlich in der nonverbalen Form abläuft und den Spielprozess gestaltet;
- die Sprache, die in der Vorbereitung auf die gemeinsame Darstellung die Interaktion prägt;
- die gemeinsame Ausgestaltung von Spielsituationen, in denen der körpersprachliche Dialog (Mitteilen und Verstehen) vorrangig ist;
- die Verständigung auf die Rollen und die Planung eines Handlungsablaufs.

5.2. Zielvorstellung

- Entdecken und Entwickeln der individuellen darstellerischen Fähigkeiten und Fertigkeiten, die Anderen gezeigt und präsentiert wird bzw. mit Anderen in einer gemeinsamen Szene gezeigt werden kann.
- Es werden Sicherheit und Selbstbewusstsein in der Darstellung gegenüber Anderen aufgebaut.
- Das soziale Verhalten in der Gruppe im Sinne von Kooperation, Kritikfähigkeit, Durchsetzungsvermögen sowie sinnvoller Kompromissbereitschaft und Freude am gemeinsamen Erarbeiten und gegenseitigem Zuschauen werden erfahren und erprobt.
- Freude und Spaß an der Bewegung werden freigesetzt, Assoziationen zu der eigenen Bewegungsäußerung und zu den Bewegungen anderer erdacht und Fantasie in konkretes Spielgeschehen umgesetzt.
- Die Darstellung gegenüber Anderen und mit Anderen erfolgt über die Sprache (Geräusche mit dem Mund), die Bewegung, die akustischen Mittel (Musik) und mit Geräten.

5.3. Praktische Anregungen zu Bewegungsdarstellungen

Bilder, Phantasien

Wir stolzieren wie ein Storch, stampfen wie ein Elefant, tippeln wie eine Maus, watscheln wie eine Ente, watscheln wie ein Pinguin, fliegen wie ein Rabe, schweben wie ein Adler etc.

Darstellende Spiele, Bewegungsgeschichten

Wir schleichen wie Indianer, torkeln wie ein Betrunkener, hasten wie Hektiker, tänzeln leichtfüßig wie eine Ballerina, schlurfen wie ein alter Mann etc.

Gestaltung einer Geschichte, eines Spiels unter folgenden handlungsleitenden Fragestellungen

Tierspiel

Welche Tiere bewegen sich auf dem Boden vorwärts? Wie bewegen sie sich vorwärts?

Welche Tiere sind behäbig, schläfrig, lebendig, angriffslustig, schmusig etc.?

Was für Laute geben die verschiedenen Tiere von sich?

Wie verbringen sie den Tag? Schlafen sie, suchen sie nach Futter, jagen sie? Wo leben sie? Im Urwald, Zoo, auf dem Feld, in der Höhle?

Was Passiert, wenn sich die Tiere treffen, gejagt werden, gefüttert werden, auf Futtersuche sind? Welches Tier möchtest Du spielen?

Ausflug

Wo beginnt der Ausflug? Wo geht der Ausflug hin? In den Wald, über die Landstraße, Feldwege, durch Sumpfbereich, hohes Gras, Morast, über Felder, durch Bäche, an Hängen entlang, bergauf, bergab?

Was stellt sich den Wanderern in den Weg? Baumstämme, dickes Gestrüpp, riesige Wasserlachen, Flüsse,

Gräben, Felsbrocken? Wem begegnen die Wanderer? Tieren, anderen Wanderern?
Wer geht auf Wanderschaft: Kinder, alte Menschen, junge Burschen und Mädels, Wandergesellen, Betrunkene, Jogger? Haben sie es eilig? Lassen sie sich Zeit? Ruhnen sie sich aus?
Was für eine Rolle möchtest Du spielen?

Stadtleben

Welche Menschen leben in der Stadt? Alte, Junge, Frauen, Männer Rocker, Stadtstreicher, Punker?
Wie bewegen sie sich? Haben sie es eilig, haben sie Zeit, hasten sie, sind sie hektisch, ruhig?
Mit was beschäftigen sie sich? Bummeln sie an Schaufenstern entlang, kaufen sie ein, demonstrieren sie, sitzen, liegen sie irgendwo? Wo befinden sie sich? In der Fußgängerzone, an einer verkehrsreichen Straße, Kreuzung, im Park, im Lebensmittelgeschäft, an einer Haltestelle?
Was passiert, wenn sie sich begegnen?
Gibt es Autos, Lkws? Wo fahren sie entlang?
Welche Rolle möchtest Du spielen?

Bewegungsgeschichte: Ausflug

Es ist ein schöner sonniger Tag, an dem du Lust hast, eine kleine Wanderung zu unternehmen.
Der Weg auf dem Du mit der Gruppe wanderst, führt über eine Wiese. Das Gras ist noch taufrisch. Du hebst die Füße an und trittst vorsichtig nach unten, damit die Strümpfe nicht nass werden. Nach einer Weile wird es zu allem Unglück noch richtig sumpfig, Du sinkst ein wenig ein und kommst nur langsam vorwärts.
Aber glücklicherweise - in einiger Entfernung mündet der Weg in einen Pfad, der am Berghang entlangführt. Du kürzt aber mit der Gruppe ab und steigst den Hang hinauf. Es ist so steil, dass Du z. Tl. auf Händen und Knien krabbeln und an Sträuchern hochziehen musst. Weiter oberhalb taucht der Waldrand auf.
Endlich, auf dem Waldweg angekommen, wanderst Du mit Deiner Gruppe weiter. Gefällte Baumstämme liegen im Weg. Du steigst und kletterst darüber. Beim nächsten Stamm geht es vielleicht bequemer, wenn Du Dich unter ihm hindurchschlängelst - aber vorsichtig, damit Dein Kopf nicht anstößt. Ein Stamm liegt längs am Weg. Du verspürst eine Lust, darauf auf Zehenspitzen entlang zu balancieren, um am Ende wieder abzuspringen. Rechts und links vom Weg ist der Waldboden angenehm weich und moosig.
Nach einiger Zeit führt der Weg über einen Wassergraben. Wo gibt es eine Möglichkeit, auf die andere Seite zu kommen? Ist es möglich, drüber zu springen - oder - da liegen ja auch ein paar Steine im Wasser! Ob man über diese auf die andere Seite kommt?
Du hast es geschafft. Der Weg schlängelt sich über einen staubigen Feldweg den Hang hinunter ins Dorf.
Ein schöner Tag neigt sich dem Ende.

Pantomimische Darstellungstechniken

Gemeinsame Darstellung von: Schieben; Ziehen; Heben; Tragen; einen imaginären Gegenstand verformen/verfolgen etc.

Darstellungen von Bewegungsabläufen aus dem Sportbereich.

Figurenwerfen

Zwei Personen stehen sich gegenüber und fassen sich an den Händen. Eine Person dreht die andere im Kreis und lässt sie auf ein Zeichen los. Die losgelassene Person dreht sich mit Schwung weiter und bleibt dann plötzlich in einer bestimmten Körperhaltung stehen, d.h. sie „friert ein“.

Denkmal, Bildhauerei

Eine Person formt eine andere Person und gibt ihr einen Körperausdruck in Anlehnung an eine bestimmte Vorstellung.

Maschine darstellen

Fußtheater

Die Füße der beteiligten Personen stellen Geschichten, Ereignisse dar. Sie können entsprechend geschminkt und gekleidet werden.