

# Schulinternes Fachcurriculum Darstellendes Spiel für den WPU-Unterricht in Jahrgangsstufe E bis Q2

## **Vorbemerkungen:**

### Überfachliche Kompetenzen:

Als Teil des ästhetischen Unterrichts vermittelt der Unterricht eine vertiefende Allgemeinbildung. Die Schüler werden angeregt, ihre persönliche und gesellschaftliche Wirklichkeit wahrzunehmen und sie künstlerisch-theatralisch zu gestalten. Es fördert die Erkenntnis wechselseitiger Abhängigkeiten und fördert die Persönlichkeitsentwicklung der Schüler.

### Sprachbildung:

Im Sinne der einheitlichen Verwendung von Korrekturzeichen, werden die von der KMK vorgegebenen Zeichen verwendet.

### Differenzierung:

Die Differenzierung von Unterrichtsinhalten erfolgt unterrichtsintern und nach Bedarf.

Positiv auf LRS getestete Schüler nehmen verpflichtend am LRS-Unterricht teil.

### Lehr- und Lernmittel:

Es liegt kein verbindliches Lehrwerk zu Grunde, die verwendeten Texte/ Quellen sind von den didaktischen Zielen abhängig (Differenzierung in Sprachkomplexität, Themefindung (Überfachliche Kompetenzen)).

### Leistungsbeurteilung:

Im Rahmen des Unterrichts werden vorrangig fachpraktische Aufgaben, Unterrichtsbeiträge sowie Vorbereitung und Durchführung von warm-ups bewertet. Pro Halbjahr wird eine zweistündige Klausur geschrieben, die nach Möglichkeit einen fachpraktischen Anteil hat.

### Überarbeitung und Weiterentwicklung:

Die Fachschkonferenz evaluiert das Curriculum regelmäßig.

| Kompetenz   | Inhalt und Methode  | Fachsprache  | Besonderes/<br>Medienkompetenz  |
|---|---|--|---|
| <b>Körper und Bewegung</b>  |   |  |   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Den Körper und dessen Bewegungsmöglichkeiten und – Grenzen wahrnehmen</li> <li>- unterschiedliche körperliche Ausdrucksformen erproben</li> <li>- Gestik, Mimik und Bewegung als Gestaltungsmittel nutzen</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Übungen zur Körperwahrnehmung</li> <li>- Isolationsübungen</li> <li>- Formationen und deren Wirkung</li> <li>- Standbilder</li> <li>- Statusübung</li> </ul>                       | <b>Primäre Mittel</b> , Zeitraffer, Zeitlupe, peripherer Blick, Freeze, Standbild, Gestik, Mimik, Status |   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Unterschiede zwischen privaten und bewusst gestalteten Ausdrucksformen</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- SuS als Beobachtende (Verbesserungsvorschläge und deren Umsetzung)</li> <li>- Charakterisierung einer Bühnenfigur über körperliche Ausdrucksformen</li> </ul>                      | Feedback   |   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- mit körperlicher Nähe umgehen</li> <li>- im Ensemble arbeiten</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vertrauensübungen</li> <li>- Berührungsübungen</li> <li>- Präsenz</li> </ul>   | Präsenz  |   |
| <b>Raum und Bild</b>  |   |  |   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- unterschiedliche Orte bespielen</li> <li>- unterschiedliche Impulse des Spielortes wahrnehmen und umsetzen</li> <li>- sich bewusst im Bühnenraum positionieren</li> <li>- Formationen auf der Bühne</li> <li>- Raum mit Licht und Elementen gestalten</li> <li>- Kostüme und Maske als Zeichenträger einsetzen</li> <li>- unterschiedliche Bühnenformen einsetzen</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Raumerkundung</li> <li>- Requisitenerkundung</li> <li>- Kostümgestaltung</li> <li>- Aufhebung der vierten Wand</li> <li>- Licht</li> <li>- Bühnenformen und ihr Wirkung</li> </ul> | Requisit, Kostüm, Maske, vierte Wand, Guckkastenbühne, Arenabühne, Environmental, Stegbühne              | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Standbilder auf dem Pausenhof</li> <li>- Pausentheater</li> <li>- Einsatz von mobilen Endgeräten zur Darstellung von Mund/ Auge</li> </ul>   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wirkung einfacher lichttechnischer Mittel</li> <li>- unterschiedliche Wirkungen verschiedener Auftrittsmöglichkeiten kennen</li> <li>- unterschiedlichen Einsatz von Bühnenelementen in ihrer Wirkung wahrnehmen</li> <li>- Einsatzfähigkeit unterschiedlicher Materialien für Kostüme erkennen</li> <li>- Zeichenfähigkeit Kostümteile/ Requisiten</li> </ul>               | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lichtstimmung (Schatten, Spot)</li> <li>- Formationen (Reihe, Halbkreis usw.)</li> <li>- Gestaltung des Bühnenraums</li> </ul>   | Spiellicht, Effektlicht, Spot, Königsaustritt, Pulk, Block, polyfunktionales Requisit, Bühnenbild        | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Besuch außerschulischer Theaterproduktionen</li> <li>- Videoaufnahmen von z.B. Installationen</li> <li>- Projektionen auf der Bühne</li> <li>- Hinter den Kulissen: Arbeit am Theater</li> </ul> |

| <b>Sprache und Sprechen</b>  |  |  |   |
|--|--|--|---|
| - mit Sprache experimentieren<br>- Texte gestalterisch umsetzen  | - Gromolo<br>- chorisches Sprechen<br>- Rythmisierung<br>- Experimentieren mit Kurztexten<br>- Methoden der Textbearbeitung  | Gromolo, chorisches Sprechen<br><br>90:60:30, gehen-stehen-bleib | - Aufnahme und Bearbeitung (Verzerrung) von Ton<br>- Erstellung von Hörspielen                |
| -paralinguistische Zeichen   | - unterschiedliche Lautstärken   |  |   |
| <b>Klang, Rhythmus und Musik</b>   |  |  |   |
| - mit Geräusch- und Klangqualitäten unterschiedlicher Materialien experimentieren<br>- Stimme und Körper als Klang- und Geräuschinstrument entdecken<br>- akustische Qualitäten von Musikinstrumenten erkunden<br>- Musik, Klang und Geräusch über Tonträger einspielen<br>- Geräusch, Klang zur Schaffung von Stimmung und Atmosphären nutzen<br>- mit Pausen, Stille experimentieren | - Klangteppich<br>- Body-Percussion<br>- Rhythmusübungen<br>- Bedienung von Aufnahmegeräten<br>- Geräusche mit Alltagsgegenständen   | Klang, Geräusch  | - Klangteppich gestalten<br>- Aufnahme und Bearbeitung (Verzerrung) von Ton (Geräuschemacher) |
| - Wirkung unterschiedlicher akustischer Zeichen und Effekte wahrnehmen<br>- Pausen und Stille als dramaturgisches Mittel erkennen  | - Szenen/ Bewegungsabläufe mit Geräuschen oder Musik unterlegen (kontrastieren, unterstützen, verfremden)<br>- subjektive und intersubjektive Wirkung von Musik und Geräuschen |  | - Menschmaschine  |