

# Schulinternes Fachcurriculum Darstellendes Spiel für den WPU-Unterricht in Jahrgangsstufe 9 und 10

## **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 WPU-Unterrichts werden keine Klassenarbeiten geschrieben.

Als Leistungen sind daher z.B. zu werten: Unterrichtsbeiträge, spielpraktische Übungen, Vorbereitung und Durchführung von warm-ups

### Überarbeitung und Weiterentwicklung:

Die Fachschkonferenz evaluiert das Curriculum regelmäßig.

Kompetenzen und Themenfelder		Inhalt und Methode	Fachsprache	Besonderes/ Medienkompetenz
	<b>Körper und Bewegung</b>			
Theater gestalten	<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> <li>- weitere statuarische Ausdrucksformen: Tableaus, das in seinem Inneren bewegte Tableau, der bewegte Tableau-körper</li> </ul>	Theaterästhetische Mittel, Zeitraffer, Zeitlupe, peripherer Blick, Freeze, Standbild, Gestik, Mimik, Status, Überblendung, Verkleinerung, Vergrößerung	
Theater reflektieren	- Unterschiede zwischen privaten und bewusst gestalteten Ausdrucksformen	- SuS als Beobachtende (Verbesserungsvorschläge und deren Umsetzung)	Feedback	
An Theater teilhaben	<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>			
Theater gestalten	<ul style="list-style-type: none"> <li>- sich bewusst im Bühnenraum positionieren</li> <li>- Formationen auf der Bühne</li> <li>- Kostüme und Maske als Zeichenträger einsetzen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Raumerkundung</li> <li>- Requisitenerkundung</li> <li>- Kostümgestaltung</li> </ul>	Requisit, Kostüm, Maske, vierte Wand, Guckkastenbühne,	digitale Aufzeichnung von Laufwegen
Theater begreifen/ an Theater teilhaben	<ul style="list-style-type: none"> <li>- unterschiedliche Wirkungen versch. Auftrittsmöglichkeiten kennen</li> <li>- unterschiedlichen Einsatz von Bühnenelementen in ihrer Wirkung wahrnehmen</li> <li>- Einsatzfähigkeit unterschiedlicher Materialien für Kostüme erkennen</li> <li>- Zeichenfähigkeit einzelner Kostümteile und Requisiten erkennen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formationen (Reihe, Halbkreis usw.)</li> <li>- Gestaltung des Bühnenraums</li> </ul>	Königsautritt, Pulk, Block, polyfunktionales Requisit, Bühnenbild	Besuch außerschulischer Theaterproduktionen

	<b>Sprache und Sprechen</b>			
Theater gestalten	- mit Sprache experimentieren	- Gromolo - chorisches Sprechen - Rythmisierung -Experimentieren mit Kurztexten	Gromolo, chorisches Sprechen	
	- sich in dialogischen Situationen kommunikativ angemessen verhalten	- dramaturgische Bearbeitung eines Textes		
	<b>Klang, Rhythmus und Musik</b>			
Theater begreifen	- mit Geräusch- und Klangqualitäten unterschiedlicher Materialien experimentieren - Stimme und Körper als Klang- und Geräuschinstrument entdecken - akustische Qualitäten von Musikinstrumenten erkunden - Musik, Klang und Geräusch über Tonträger einspielen - Geräusch, Klang zur Schaffung von Stimmung und Atmosphären nutzen - mit Pausen, Stille experimentieren	- Klangteppich - Body-Percussion - Rhythmusübungen	Klang, Geräusch	Klangteppich gestalten (evtl. mit Tablets)
	- Wirkung unterschiedlicher akustischer Zeichen und Effekte wahrnehmen - Pausen und Stille als dramaturgisches Mittel erkennen	- Szenen/ Bewegungsabläufe mit Geräuschen oder Musik unterlegen (kontrastieren, unterstützen, verfremden) - subjektive und intersubjektive Wirkung von Musik und Geräuschen		Mensch- maschiene