

Ausgewählte Aufgaben und Materialien

Warm-Up und Übungen¹⁰

a) Huch, was ist denn das?

Bei der Übung „Huch, was ist denn das?“ bespielen die Spieler*innen die Kamera. Für die Übung müssen alle Kameras eingeschaltet sein, jedoch wird die Linse mit einem Post-it oder kleinem Zettel verdeckt. Die Spieler*innen öffnen nun nacheinander eine imaginäre Kiste, indem sie hinter den Zettel, direkt in die Kamera schauen und den Satz „Huch, was ist denn das?“ sagen. Für die anderen Mitspieler*innen wird so der Eindruck erweckt, dass man direkt in eine Kiste schaut, die Perspektive ist das Innere der Kiste. Mithilfe von Mimik, Gestik und Intonation des Satzes sollen unterschiedliche Inhalte in der Kiste dargestellt und vorgestellt werden.

b) Papierball werfen

Bei der Übung „Papierball werfen“ sind alle Kameras der Spieler*innen angeschaltet. Jeder Spieler zerknüllt aus einem Papier einen Papierball und positioniert ihn bei sich zuhause. Ein*e Spieler*in beginnt, nennt einen Namen und wirft den Papierball einer anderen Person digital zu. Die genannte Person fängt den ‚zugeworfenen‘ Papierball, nennt den nächsten Namen und gibt den Ball weiter. Ausladende Posen und verschiedene Winkel beim Werfen, sodass der Ball mal von unten oder oben ins Bild reinfliegt, machen dabei besonders Spaß.

c) Auto fahren

Diese Übung eignet sich besonders zum Einüben der Improvisation – sich thematisch und emotional aufeinander einzulassen, ist dabei besonders wichtig. Immer zwei Personen haben die Kamera eingeschaltet, sie spielen, dass sie beide gemeinsam in einem Auto sitzen. Eine Person sitzt am Steuer, die andere ist auf dem Beifahrersitz. Die am Steuer sitzende Person beginnt in einer beliebigen Stimmung eine Konversation mit der Person auf dem Beifahrersitz. Schaltet ein weiterer Spieler die Kamera an, wird dieser zum Beifahrer. Die neue mitspielende Person bringt eine neue Stimmung in das Gespräch hinein, die Aufgabe des bisherigen Beifahrers ist es, sich direkt auf diese einzulassen und zu reagieren. Der bisherige Beifahrer wiederum wird zum Fahrer, die bis dahin fahrende Person schaltet die Kamera aus.

d) Assoziationsketten

Die Assoziationskette eignet sich im digitalen Unterricht – wie im Präsenzunterricht – als thematischer Einstieg. Reihum nennen die Schüler*innen einen Begriff zu einem

¹⁰ Die Warm-Ups und Übungen haben wir selbst im Rahmen der digitalen Seminare des WBKs kennengelernt und durchgeführt. Je nach inhaltlichen Schwerpunkten unserer Stunden haben wir diese teilweise in abgewandelter Form, passend zur jeweiligen Unterrichtsstunde, durchgeführt.

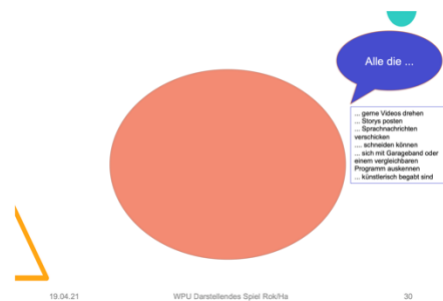
vorgegebenen Thema. Bei ihren Beiträgen können sie sich direkt auf den vorherigen Beitrag beziehen oder aber sie beziehen sich direkt auf das genannte Thema. Zeitsparender und sehr ergiebig ist im Videounterricht das Chatgwitter.

e) Chatgwitter

Beim Chatgwitter können verschiedene Themen oder Satzanfänge von der Spielleitung vorgegeben werden. Die Spieler*innen haben die Aufgabe zu einem bestimmten Impuls auf Kommando ihre Antwort in den Chat zu schreiben. Wichtig ist, dass alle Spieler*innen wirklich erst bei dem vereinbarten Kommando – man kann beispielsweise von drei herunterzählen – die Antworten in dem Chat veröffentlichen. Die Antworten und Ergebnisse aller Spieler*innen werden so direkt für alle sichtbar.

f) „Alle, die...“

Bei dem Warm-Up „Alle, die...“ werden verschiedene Interessen, Fähigkeiten und Erfahrungen der Gruppe sichtbar. Mit ihrer Maus können sich die Spieler*innen auf einer vorbereiteten Folie positionieren. Alle, auf die eine erfragte Aussage zutrifft, müssen sich den Angaben entsprechend positionieren (auf dem Bild müssen „Alle, die...“ in den orangefarbenen Kreis).



Quelle:

Plath, Maiko: Biografisches Theater in der Schule. Mit Jugendlichen inszenieren: Darstellendes Spiel in der Sekundarstufe. Weinheim und Basel: Beltz Verlag 2009.