

Aufgabe

Die Kinder spielen eine vorgegebene Szene (Eine Königin/ein König will einen feuerspeien- den Drachen auf einem Berg besiegen. Sie/Er lädt einen Ritter, eine Hexe und einen Jahr- marktspieler ein, die ihr/im ihr Geheimnis beibringen sollen). Eine beobachtende Gruppe teilt sich beim zweiten Durchgang des Spiels (alternativ Videoaufzeichnung) auf die ein- zelnen Personen auf und notiert die entscheidenden Sätze und Verhaltensweisen der Person im Spiel. Im Plenum überlegen sie, in welchen Alltagssituationen ihnen diese Sätze eine Hilfe sein könnten. Die Ergebnisse werden auf blauen Zetteln notiert.

Hinweis:

Diese Aufgabe ist auf dem Hintergrund der Methode TZT (Themenzentriertes Theater) entstanden. In dieser Sze- ne geht es ums Thema »Von Vorbildern hilfreiche Strategien zur Bewältigung von Herausforderungen lernen«. Die vorgegebenen Rollen bieten ganz unterschiedliche Handlungsmöglichkeiten, den Drachen zu besiegen. Ob diese als vorbildlich und als hilfreiche Strategien erkannt werden, hängt von der Einschätzung und Fantasie der Spielenden ab. Das Motiv des Drachenbekämpfens ist in der christlichen Heiligengeschichte von Ritter Georg und dem Drachen aufgegriffen und spricht auch die grundlegende Frage an, wie das Böse besiegt werden kann. Die ausgewählten Rollen haben wie Heiligenfiguren auch ihre Attribute (Zauberstab, Schwert, Würfel etc.) und bestimmte Eigenschaften (Mut, Kraft, Schlauheit etc.). Es ist wichtig, dass die Kinder zuerst eingestimmt und für das Theaterspiel aufgewärmt werden.

Mögliche Einstiegsspiele:

- ➔ Die Kinder ziehen Rollenzettel: König, Ritter, Hexe, Jahrmarktspieler, Drache. Sie bewegen sich in dieser Rolle zu Musik im Raum. Bei Musikstopp bleiben sie stehen und zeigen eine typische Haltung/Geste.
- ➔ Die Kinder notieren Fähigkeiten und Schwächen ihrer Rolle auf die Blattrückseite. «Ein Ritter kann gut ...; ein Ritter kann schlecht ...»
Variante: Die Kinder schreiben einen Gegenstand, der zur Rolle passt, auf den Zettel. Eventuell zunächst die Zettel tauschen und eine neue Rolle einnehmen.

Gruppenbildung

Ein König, ein Ritter, eine Hexe, ein Jahrmarktspieler, ein Drache finden sich zu einer Gruppe zusammen.

Vorbereitung

Die Gruppen haben 15 Minuten Zeit, ihre Szene zu besprechen und anzuspielden.

Alle Gruppen spielen ihre Szene nacheinander vor. Die Zuschauenden haben einen **Beobachtungsauftrag**: «Notiert einen wichtigen Satz und ein Verhalten.»

Gespräch

In welchen Alltagssituationen wären diese Sätze und Verhaltensweisen eine Unterstützung (= hilfreiche Strategien von Vorbildern lernen)?

Die Kinder arbeiten Kriterien zu Heiligen heraus, die von der Leitung systematisiert werden, indem die farbigen Zettel an der Wand geordnet und ergänzt werden:

- ➔ anhand von Erzählungen zu nachbiblischen Heiligen: <http://www.frieder-harz.de/pages/rel.paedagogische-beitraege/erzaehlen/erzaehlungen-zu-nachbiblischen-glaubensgestalten.php>
- ➔ anhand des Kurzfilms «Ein guter Grund zu feiern»: <https://www.katholisch.de/video/12567-ein-guter-grund-zu-feiern-allerheiligen>
- ➔ anhand des Erklärfilms «Was sind Heilige?»: <https://www.reli.ch/materialien/was-sind-heilige/>
- ➔ anhand von Attributen von Heiligen: Gioia und Fernando Lanzi «Das Buch der Heiligen. Kunst, Symbole und Geschichte», Stuttgart 2003.

Aufgabe

Die Kinder spielen in einem Improvisationstheater, wie sie eine herausfordernde Situation (Szene mit einem Vorbild oder einer Heiligen/einem Heiligen vorgeben) lösen würden, und beziehen dabei die Eigenschaften der Person mit ein.

Hinweis:

Bei diesem Aufgabenset ist es wichtig, dass zwei Bereiche vorher erarbeitet werden:

- ➔ Was ist eine herausfordernde Situation? Beispiele aus der Lebensrealität der Kinder.
- ➔ Welche Eigenschaften, Fähigkeiten und Handlungsmöglichkeiten hat der/die gewählte Heilige?

Aufgabe

Die Kinder erhalten den Auftrag, für ihren Dorfplatz ein (neues) Denkmal zu gestalten. Sie modellieren dieses aus Ton und beschreiben in einer anschliessenden Vernissage, wofür ihre Skulptur steht.

Ein Auftrag für dieses Aufgabenset könnte so laute:

Stellt euch vor, ihr seid ein Künstleratelier. Ihr macht bei einem Wettbewerb mit. Auf dem Dorfplatz soll ein neues Denkmal entstehen. Das Denkmal soll für die Bewohnenden des Dorfes ein Vorbild sein.

Modelliert dieses Denkmal in einer verkleinerten Fassung aus Ton. Überlegt, wie gross es in Wirklichkeit werden und aus welchem Material es bestehen soll. Gebt ihm einen Titel (Tafelinschrift) und erklärt anschliessend der Jury, wofür euer Denkmal steht und warum es ausgewählt werden soll.