

Umsetzung der Fachanforderungen Darstellendes Spiel

im schulinternen Fachcurriculum

Sekundarstufe I + II

G9

Helene-Lange-Gymnasium Rendsburg

(gültig ab: 01.08.2025)



Sekundarstufe I

Grundsätzliches:

Mit dem Schuljahr 2025/26 wird das Fach Darstellendes Spiel am Helene-Lange-Gymnasium auch in der Mittelstufe unterrichtet. Das Fach soll zunächst einjährig in der 8. Jahrgangsstufe angeboten werden. Die unten aufgeführten fachlichen Aspekte stellen daher eine Erprobungsfassung dar, deren Umsetzbarkeit am Ende des kommenden Schuljahres evaluiert werden wird.

1. Quartal	Einführung in die Grundprinzipien des Schauspiels: Warm-Ups, Theaterpraktische Übungen (TPÜ), Gruppenarbeitsregeln
2. Quartal	Kleine Inszenierungen, Erarbeitung der Grundlagen einer Szene
3. Quartal und	Kleine Inszenierungen von Lyrik oder Jugendbuchszenen (eine Zusammenarbeit mit dem Deutschunterricht wird hierbei angestrebt), Klang (Geräusche, Musik) als Gestaltungsmittel erfahren
4. Quartal	Kleine Inszenierungen von Lyrik oder Jugendbuchszenen (eine Zusammenarbeit mit dem Deutschunterricht wird hierbei angestrebt), Präsentationserfahrung

Leistungsbewertung und Evaluation: Die Bereitschaft zur Mitarbeit in mündlicher und spielerischer Form soll bewertet werden, schriftliche Leistungsüberprüfungen sind nicht vorgesehen. Der Unterricht soll in jedem Halbjahr mit Schülerfeedbackbögen evaluiert werden.

Überfachliche Kompetenzen: Der Schwerpunkt liegt hier einerseits auf der Arbeit in der Gruppe (Selbstbehauptung und Kooperationsfähigkeit), andererseits im Auftreten vor Anderen (Selbstwirksamkeit und Konstruktiver Umgang mit Kritik und Vielfalt).

Sekundarstufe II

Grundsätzliches:

In jedem Schuljahr ist der Besuch einer Theateraufführung geplant. Hierzu eignen sich besonders die Aufführungen des Landestheaters (dem Kooperationspartner unserer Schule). Im Rahmen der Kooperation finden zudem alljährlich wechselnde gemeinsame Projekte statt.

E0 /1	Thema: Einführung in die theatralen Ausdrucksträger: Körper, Stimme, Raum, Requisit, Bühnenbild a. Vertrauens- und Kennlernübungen b. Körper: Wahrnehmung, Kontrolle, Mimik, Gestik, Pantomime c. Stimme: Sprache, Chorisches Sprechen, Klangcollage, Geräusch d. Raum: Stellung im Raum, Spielorte e. Requisit: als Mitspieler, Gegenspieler und Metapher f. das Grundprinzip der Szene g. Arbeit an kleinen Projekten h. Klausur oder ALN und Unterrichtsbeiträge (im Sinne eines aktiven Gestaltungsprozesses, lebendige Feedbackkultur) i. Erarbeitung geeigneter Sicherungs- und Präsentationsformen in digitaler Form (Arbeit mit Foto, Film und entsprechender Bearbeitungssoftware), digitale Verschriftlichung des Unterrichtsstoffes.
E0 /2	Thema: Entwicklung von Rollen a. Typisierung, pantomimische Ausdrucksformen b. Gruppen-Rolle c. Rollenbiographie d. Monolog e. Arbeit an kleineren Projekten f. Klausur oder ALN und Unterrichtsbeiträge (im Sinne eines aktiven Gestaltungsprozesses, lebendige Feedbackkultur, Einsatz des Schülerfeedbackbogens) g. Möglichkeit des digitalen Arbeitens: Sicherung und Präsentation z.B. in Form von Protokollen. (Sinnvoller Bezug zur „Berufs- und Studienorientierung“: Stärkung von Selbstkompetenz und Verbesserung der Selbstwahrnehmung beim Umgang mit „Rollen“.)
Q1 /1	Thema: Regie (und Bühnenformen) a. Regietheorie an ausgewählten Beispielen (Regiekonzepte, Annäherung an unterschiedliche Schauspieltraditionen) b. praktische Umsetzung durch Schüler c. Bühnenformen und Konzepte (Arena, Shakespeare-Bühne, Theaterlabor) d. Klausur (oder ALN) gekoppelt mit Theaterproduktion f. Arbeit an kleineren Projekten bzw. einem größeren Projekt (z.B. einem Filmprojekt) g. Programmierung des digitalen Lichtpults im DS-Raum
Q1 /2	Thema: Theaterproduktion/ künstlerisches Projekt

	Beispiele: a. Adaption von klassischen Textvorlagen (in Auszügen) b. Eigenproduktionen c. Filme oder andere Medien d. Performance ⇒ Präsentation öffentlich oder im Kursrahmen e. Klausur oder ALN und Unterrichtsbeiträge (im Sinne eines aktiven Gestaltungsprozesses, lebendige Feedbackkultur, Einsatz des Schülerfeedbackbogens) f. Möglichkeit des digitalen Arbeitens: Anfertigung eines digitalen Spielhintergrundes (Bühne/ Video)
Q2	Thema: von der Idee zum fertigen Stück (Dramaturgie) a. Entwicklung eines in sich geschlossenen dramaturgischen Konzeptes (bis hin zur Aufführung) b. Anwendung und Vertiefung des bisher Gelernten c. Moderne dramatische Gestaltungen mit Cross-Over-Elementen c. Klausur oder ALN und Unterrichtsbeiträge (im Sinne eines aktiven Gestaltungsprozesses, lebendige Feedbackkultur, Einsatz des Schülerfeedbackbogens) d. Erzeugung von Musikhintergründen zu den Inszenierungen (z.B. mit „audacity“) e. Möglichkeiten digitalen Arbeitens: Anfertigung einer Theaterrezension als Zeitungsartikel

Überfachliche Kompetenzen: Die Schwerpunkte des Faches Darstellendes Spiel in der Oberstufe liegen im Training der eigenen Kreativität (Engagement und Selbstwirksamkeit), Erarbeitung von Inszenierungen in der Kleingruppe (Selbstbehauptung und Kooperationsfähigkeit) und der Präsentation der Arbeitsergebnisse vor der Öffentlichkeit (Selbstwirksamkeit und konstruktiver Umgang mit Kritik und Vielfalt, besonders aber auch der Umgang mit „Lampenfieber“).