

**Beispiel für Aktivität**

|  |  |
| --- | --- |
| ZIELGRUPPEN | Geeignet für alle Arten von Zielgruppen. Geeignet für Teenager. |
| **TITEL** | **Theater für die Entwicklung von Schlüsselkompetenzen** |
| LAUFZEIT | Erstellen eines Charakters - benötigt ca. 30 Minuten  Erstellen einer Geschichte - dauert etwa 30 Minuten  Erledigung einer Geschichte und Teilen - braucht etwa 50-60 Minuten |
| LERNZIELE | "Charakter schaffen" entwickelt Konzentration, Aufmerksamkeit und die Fähigkeit, in den Schuhen der anderen Person zu wandeln. Es entwickelt grundlegende Bühnenfähigkeiten und gibt erste Schritte, um einen Charakter zu betreten und in eine bestimmte Persönlichkeit einzutauchen. Es entwickelt auch Empathie, die Fähigkeit, jemanden zu verstehen, der anders ist als du, mit verschiedenen Visionen für das Leben und die Welt, mit unterschiedlichen Überzeugungen. Diese Übung erfordert Spontaneität, Kreativität und Improvisation - sie unterstützt daher die Entwicklung solcher Fähigkeiten.  "Eine Geschichte entwickeln" entwickelt Fähigkeiten, die mit Imagination, Konzentration, Aufmerksamkeit, Zusammenarbeit, Teamarbeit verbunden sind. Geschichtenerzählen entwickeln und Geschichten schaffen. Entwicklung eines Gefühls, Atmosphäre für die Geschichte und dann logische Entwicklung der Handlung, die entweder Fiktion ist oder aus alltäglichen Erfahrungen stammt. Entwicklung von Toleranz gegenüber den Ideen der anderen und Fähigkeiten, den eigenen Impulsen zu folgen und die Gruppenwünsche zu berücksichtigen.  "Erschaffung einer Geschichte und Teilen" zielt darauf ab, wichtige Schauspieltechniken, Bühnenverhalten, die Durchführung einer Aufgabe, Partnerschaft, Konzentration zu präsentieren. Diese Übung hilft den Teilnehmern, sich auf der Bühne zu erkennen, ihre Auslassungen und Charaktereigenschaften zu sehen. Es ist auch eine Partnerschaft, die Bewegung fördert, Fähigkeiten schafft, auf der Bühne durch eine Persönlichkeit zu kommunizieren, zu improvisieren. Es entwickelt Kreativität, Selbstvertrauen, Spontaneität, Bühnengespräch, Bühnenplatzierung, Entwicklung einer Bühnengeschichte, durchläuft einen kompletten theatralischen Prozess.  Innerhalb des CULPEER-Kontexts können diese Übungen dazu verwendet werden, folgende Schlüsselkompetenzen zu erreichen:  Sich in der Muttersprache verständigen: Das Suchen und Lesen von Materialien über das Drama wird das aktive Vokabular erweitern.  In einer Fremdsprache zu kommunizieren: Materialien zu lesen und Videos in Ihrer Muttersprache oder in einer Fremdsprache zu sehen und dann in einem mehrsprachigen Team in einer Fremdsprache zu arbeiten, würde das Paraphrasieren, Dolmetschen oder Übersetzen verbessern.  Lernen zu lernen: Fähigkeit, zu lernen und zu lernen, sein Lernen zu organisieren, auch durch effektives Management von Zeit und Information, sowohl individuell (um relevante Informationen zu finden) als auch in Gruppen (Arbeiten im Team und Vorbereitung der Gruppenpräsentation - spielen - um dem Rest der Klasse zu zeigen). Die kulturellen Informationen schaffen Motivation für die beteiligten ausländischen Studenten, Teams zu lernen und zu leiten. Die Fähigkeit, den anderen ein bestimmtes Stück Information / Phänomen zu erklären, schafft auch Vertrauen.  Soziale und bürgerliche Kompetenzen: Wann immer das Thema auf dem Tisch mit sozialen und politischen Konzepten und Strukturen und einer Verpflichtung zu aktiver und demokratischer Partizipation zusammenhängt, kann Theater besonders effektiv für den Aufbau und die Aktivierung dieser Art von Kompetenz sein, insbesondere im Bereich der Verbesserung der eigenen zwischenmenschliche und interkulturelle Kompetenzen, die den Einzelnen dazu befähigen, sich am sozialen und beruflichen Leben effektiv und konstruktiv zu beteiligen und Konflikte zu lösen, wo es notwendig ist. Improvisation ist normalerweise humorvoll, was es besonders nützlich macht, negative Einstellungen zu neutralisieren. Es hilft Menschen, ihr Bewusstsein für ihre inneren Gefühle zu schärfen und ihre Einzigartigkeit in einer sicheren Umgebung zu teilen. Die Improvisation zielt darauf ab, dass Menschen sich in einer Gemeinschaft entspannen und sich wohl fühlen, zusammen arbeiten, denn in der Improvisation gibt es keine falschen Bewegungen oder Entscheidungen.  Sinn für Initiative und Unternehmergeist: Theater hat ethische Werte und ermöglicht die Umsetzung von Ideen und die Nutzung von Chancen. Mangel an Initiative und Unternehmergeist ist manchmal auf mangelndes Selbstvertrauen zurückzuführen, das Improvisation leicht neutralisieren kann - von der Gruppe akzeptiert und angenommen zu werden, zu wissen, dass die Ziele der anderen darin bestehen, dass man sich besser fühlt und besser sieht; Auch die Chance, sich zu präsentieren und gehört zu werden; Die Errungenschaften der Gruppe als Ganzes erhöhen das Selbstvertrauen ihrer Mitglieder.  Kulturelles Bewusstsein und Ausdruck: Kulturbewusstsein und -ausdruck beginnen sich bewusst zu machen und in der Lage zu sein, Ihre eigene Kultur auszudrücken. Die Erforschung des kulturellen Hintergrunds und der Veranlagungen, die eine bestimmte Entdeckung, das Finden usw. beeinflusst haben, werden die Fähigkeit entwickeln, die kreative Bedeutung von Ideen, Erfahrungen und Emotionen zu schätzen sowie Kultur zu üben und gleichzeitig die wissenschaftlichen Informationen zu präsentieren. |
| MATERIALIEN | Stühle, Schals, Kissen, andere nützliche Materialien, die für das Spielen verwendet werden können. |
| VORBEREITUNG | Der Lehrer sollte einige führende Schüler vorbereiten, die sich für Theater interessieren, wie man die Arbeit organisiert - aber gleichzeitig sollten detaillierte Richtlinien für die Aktivität vom Lehrer den Schülern zur Verfügung gestellt werden. Der Lehrer müsste den Theaterprozess danach überwachen. |
| IMPLEMENTIERUNG | **Start mit "Erstellen eines Charakters"**  Diese Übung kann unabhängig voneinander oder vor dem Ausspielen einer von den Teilnehmern erstellten Geschichte verwendet werden (siehe auch "Eine Geschichte spielen" und "Eine Geschichte erstellen"). Der Prozess kann sich auf zwei Arten entwickeln - zuerst wird die Geschichte erstellt und dann werden die Persönlichkeiten oder zuerst die Persönlichkeiten und dann die Geschichte erstellt. Es ist möglich, dass die Teilnehmer nach der ersten Erstellung der Personen in Paaren oder kleinen Gruppen (nicht mehr als 4) improvisieren und es ihnen erlauben, die Geschichte im Prozess der Improvisation zu gestalten. Der / die Moderator / in ermutigt jeden Teilnehmer, seine eigene Persönlichkeit zu erstellen, die heute gespielt wird. (Es kann ein Charakter aus einer Geschichte sein, die von der gesamten Gruppe ausgearbeitet wurde). Der Moderator / die Moderatorin unterstützt jeden Teilnehmer dabei, herauszufinden, welche Art von Person sein Charakter ist, was sein Beruf ist, seine / ihre Art, wie er oder sie spricht usw., wenn alle Teilnehmer bereit sind mit den Grundlagen, dem Vermittler sagt: "Jetzt, nachdem du aufgestanden bist, bist du nicht mehr selbst! Du bist der Charakter, der du sein wolltest. Gehe wie er / sie, denke wie er / sie, betrachte die Welt durch seine Perspektive ". Die Teilnehmer beginnen sich als ihre Persönlichkeiten zu bewegen. Der Moderator kann sprechen, die Teilnehmer ermutigen, bei ihren Versuchen mutig zu sein, Konzentration zu fordern, sie davon abzuhalten, miteinander zu kommunizieren, bevor dies erlaubt ist. Danach sagt der Moderator, dass jeder an seinem Platz anhalten soll. Der Moderator legt jedem Teilnehmer eine Hand auf die Schulter und interviewt seine / ihre Persönlichkeit - Fragen stellen, um ihn / sie besser zu kennen. Der Teilnehmer antwortet aus der Perspektive seiner Persönlichkeit mit seiner Stimme, seiner Art, seiner Gestik, seinem Charakter. Dies wird für alle Teilnehmer wiederholt. Am Ende kennt jeder seine Persönlichkeit sehr gut, er fühlt sich wohler und bereit, die Bühne zu betreten und mit den anderen zu interagieren, zu improvisieren.  **Fortfahren mit "Eine Geschichte erstellen"**  Bis zu 15 Teilnehmer in einer Gruppe. Wenn es mehr Teilnehmer gibt, trennt der Moderator sie in zwei oder mehr Gruppen und überlässt es ihnen, ihre Geschichten selbst zu erfinden, ohne mehr als nur den Prozess zu erleichtern. Gruppen mit mehr als 10 Teilnehmern benötigen einen zusätzlichen Moderator. Alle sitzen in einem Kreis und der Moderator sagt ihnen, dass sie eine Geschichte erstellen wollen, die anschließend ausgespielt werden soll. Die erste Frage, die der Moderator stellt, lautet: "Wo findet die Geschichte statt?" Er oder sie erklärt, dass dem Ort und der Umgebung keine Grenzen gesetzt sind. Zum Beispiel - auf dem Mars, auf dem Zuckerplaneten, unter der Erde, in einem Café, in dem Teil, in einem fernen Land usw. Während die Geschichte entwickelt wird, stellt der Moderator sicher, dass alle teilnehmen und einverstanden sind die Entwicklung der Geschichte. Jeder Vorschlag muss gehört und respektiert werden. Der Moderator überwacht, ob sich die Geschichte auf logische und konsistente Weise entwickelt. Der Moderator nutzt die Gelegenheit, bestimmte Grundregeln für den Entstehungsprozess zu erklären.  **Beenden mit "Erlass einer Geschichte und Teilen"**  Geeignet für größere und kleinere Gruppen. Bei mehr als 10 Teilnehmern sollte die Gruppe in mehrere kleinere unterteilt werden. Das Teilen am Ende beinhaltet jedoch jeden. Wenn die Gruppen mehrere sind, muss jede Gruppe die festgelegten Aktivitäten durchführen, während die anderen Zuschauer sind. Nachdem die Geschichte kreiert wurde (siehe "Eine Geschichte schreiben"), sagt der Moderator: "Erschaffe jetzt deinen Raum - wo ist die Bühne, wo ist das Publikum, wenn es mehrere verschiedene Schauplätze gibt - wie wirst du von einem zum anderen gehen ein anderes "und so weiter. Nachdem die Akteure ihre Umgebung geschaffen haben, bittet der Moderator sie, die Hauptpunkte der Geschichte durchzugehen und was nach dem was passiert ist, jetzt aber mit ihren Körpern. Wenn alle bereit und vorbereitet sind, lädt der Moderator sie ein, zu improvisieren, sich zu amüsieren und auf ihre Partner zu achten - zu fühlen, den Partner zu hören. Wenn alle bereit sind, gibt der Facilitator entweder verbal oder durch Händeklatschen einen Versuch. Der Moderator unterbricht das Playout nicht. Er oder sie interveniert nur, wenn jemand die Geschichte unterbrechen will oder durch etwas gestört wird. Der Moderator sorgt dafür, dass alle konzentriert sind und tief in die Geschichte eintauchen. Am Ende eines jeden Teilens kann der Moderator den Teilnehmern Feedback geben zu ihrer eigenen Leistung hinsichtlich ihrer Konzentration, der Zusammenarbeit mit den anderen, der Improvisation, der Tiefe des Eintritts in den Charakter usw. |
| ROLLE DES LEHRERS | Der Lehrer sollte einen oder mehrere "Moderatoren" vorbereiten, um die Theateraktivitäten zu leiten - Lesematerialien, Videos von Dramastunden usw. Bei Bedarf kann der Lehrer einen professionellen Schauspieler oder Schauspieler einbeziehen, um die Schüler, die werden sollen, zu leiten und vorzubereiten Moderatoren von Drama-Workshops. |
| MÖGLICHE RISIKEN UND WIE SIE SIE HANDHABEN | WICHTIG: Der Moderator sollte keine Bewertungen oder Kritik zulassen. Er oder sie sollte die Teilnehmer ermutigen, ihre GEFÜHLE nur zu teilen, wenn es darum geht. |
| FEEDBACK-INSTRUMENT | Wie fühlst du dich als deine Persönlichkeit? Wenn Sie heute Persönlichkeiten verändert haben, welche hat Ihnen am besten gefallen? Warum? Ist Ihnen aufgefallen, dass Sie die Person eines Menschen, mit dem Sie in Kontakt kommen, wenn Sie sich mit bestimmten Themen auseinandersetzen und sich mit den Themen selbstbewusst auseinandersetzen, mit Sicherheit zu einer selbstbewussten und entschlosseneren Person machen?  Wie fühlst du dich als deine Persönlichkeit in der Geschichte? Passt du gut? Hast du das Gefühl, dass etwas in der Geschichte geändert werden sollte? Wenn Sie heute Persönlichkeiten verändert haben, welche hat Ihnen am besten gefallen? Warum? Wie würdest du deine Interaktion mit den anderen Charakteren in der Geschichte bewerten?  Nach dem Spielen der Geschichte kann man sich in einem Kreis teilen - der Moderator stellt zwei Fragen: "Wie hast du dich in deiner Rolle gefühlt - wo sind die Gemeinsamkeiten und die Unterschiede zu deinem eigenen Charakter?" Und "Wie hast du dich während des Spiels gefühlt das gerade stattgefunden hat, in dieser Geschichte? Gab es eine Situation, die dich an einen Teil deines Lebens erinnerte? "(Wenn mehr als eine Gruppe an der Veranstaltung teilnimmt, kann es auch eine Frage geben" Was hast du gefühlt, als du die Improvisationen der anderen beobachtet hast? ") |