

INFOBLATT

KULTURELLE PRAXIS

KULTURELLE PRAXIS

KULTURELLE PRAXIS

Theater ab Klasse 5 - Das Beispiel Paul-Hindemith-Schule (IGS) in Frankfurt a.M.

Die Schule findet einen Weg, Theaterspielen als Schwerpunkt ins Schulleben zu integrieren, es speziell organisatorisch fest zu verankern, auch im Stadtteil. Ein Schulcurriculum Darstellendes Spiel wird entwickelt.

Kultureller Bereich	Fachbezug	Altersstufe
Theater (Theaterspielen ab Kl. 5 als Dauereinrichtung)	DS (D u.a.)	ab Kl.5

Die Paul-Hindemith-Schule in Frankfurt a.M. ist eine integrierte Gesamtschule und Ganztagschule mit einem Zuwandereranteil von ca 80% im Stadtteil. Entsprechend groß ist die soziale und kulturelle Vielfalt in der Schule mit all ihren Widersprüchen und Problemen, ihren voraussehbaren und ungeahnten Möglichkeiten.

Theaterspielen als Wahlpflicht in Klasse 7 war gescheitert: das war den Kindern zu eigenartig und fremd. Neues Experimentieren in den fünften Klassen: viel positiver! Nach der Aufbauarbeit in den Klassen 5 und 6 wurde Theaterspielen ab Klasse 7 (bis einschl. 10) als AG gewählt und mit steigendem Image und guten Ergebnissen für die SchülerInnen bezogen auf Persönlichkeitsentwicklung und Sozialverhalten durchgehalten – auch mit messbar besseren Ergebnissen in anderen Fächern.

Der Plan des Schulcurriculums DS beruht also auf mehrjähriger Erfahrung und auf der gründlichen Durchforstung der Ressourcen der Schule und Nutzung aller Quellen, die für Lehrerstunden, Finanzen, Räumlichkeiten, Zusammenarbeit mit Partnern zuständig sind oder gewonnen werden können. Parallel dazu lief die Weiterbildung einer Lehrerin im DS und die Beteiligung der (meist) KlassenlehrerInnen am DS-Unterricht in den entsprechenden Klassenstufen. Konkret sieht das so aus:

- In der Ganztagschule haben die Klassen 5–7 wöchentlich ein 2-stündiges „Freizeitangebot“ als Projektunterricht (=Pflicht). Das Angebot „Theater“ muss auf dem gleichen Band liegen wie die Freizeitangebote des jeweiligen Jahrgangs. Die Theaterpädagogin arbeitet 3–4 Monate in einer Klasse zusammen mit dem jeweiligen Lehrer, zumeist dem Klassenlehrer (hat große Vorteile!). Die Klassenleitung bleibt möglichst bis einschl. Klasse 7 konstant; so kommen die Theaterphasen in den einzelnen Klassen nicht in zeitlichen Druck. Jede Phase endet mit einer Aufführung, z.B. Pausentheater für die anderen. Ab Klasse 8 läuft zur Zeit DS freiwillig als AG und wird jetzt gerne und problemlos angewählt; es soll WPU werden.
- Sachmittel und zusätzliche Lehrerstunden wurden aus dem „Förderprogramm für Schulen mit hohem Zuwandereranteil“ des Hess. Kultusministeriums fürs DS genommen.
- So wie es Musik- und Kunsträume gibt, hat sich auch das DS nach und nach einen Theaterraum zubereitet mit Platz für ca 30 Zuschauer, einer 5x8 m großen Bühne, Strahler, Schränke (für eine tragbare Musikanlage, für Kostüme, Stoffe, Hüte, Jonglage, einfache Musikinstrumente), 2 Baugerüste auf Rollen (vergl. Blatt 69), Scheinwerfer (Starkstrom wurde in den Raum gelegt). Fenster sind mit Klebefolie abgeklebt.
- Das Schultheaterstudio Ffm berät und leiht Technik aus.
- Das Theater im Stadtteil (das „Gallus-Theater“, zu dessen Konzept auch Stadtteilarbeit und Theaterarbeit mit Laien gehört) stellt Raum, Technik und Beratung für größere Aufführungen und Projektstage zur Verfügung.

Kleiner Spot auf Inhalte Kl. 5:

Über die Konfrontation mit einem Requisit und Improvisation gilt es, die versteckten Wünsche und Bedürfnisse der Kinder, den Subtext, zu ergründen. Die Themenfindung ergibt sich daraus.

Geisterstunde (Subtext: Untergründiges, Angst vor Fremdem...) Schwarzlichttheater, lauter kleine Szenen zusammengefasst.

Traumzeit (Faszination ging von den technischen Möglichkeiten des Schattentheaters aus) Gegenstände und Formen durch Overhead-Projektor in Bewegung setzen / Kampfschatten werden im Versteck des Schattens in ästhetische Form gebracht / das weiße Tuch schützt: wichtig speziell für moslimische Mädchen.

Zirkus-Zirkus (Hemmung und Konkurrenz) Talente hervorheben!

Sport- und Tanzrevue (Fernseherfahrungen) Das reale Sportgerät als Requisit wandelt sich in ein nur vorgestelltes – und schon wird die Szenenrealität „echt“.

Die tapferen Königssöhne und ihre schönen Schwestern (stark und kräftig sein, sich verkleiden, anders sein) Ein ausgedachtes Märchen. Die Märchenpersonen agieren in Gruppen, der Drache ist ein 3-Personen-Team. auf Sprache wird fast ganz verzichtet: die Gesten müssen eindeutig sein.

Kleiner Spot auf Inhalte Kl. 6:

Die Kinder sind fernseh- und videoorientiert, fast all ihre Spielideen basieren auf den Erfahrungen aus zweiter Hand. Es galt, Umsetzungen zu suchen, die reale Erfahrungen in der Rollenfigur auf der Bühne, in der Szene, ermöglichen.

Fernsehsendung: LIVE dabei (Suche nach Rollenfiguren, die Verbotenes verkörpern) Menschen im Flugzeug, die das Reglement des Fliegens nicht kennen (benennen sich fürchterlich daneben) etc.

Sonntagsausflug (Gib's Außerirdische?) Schattentheater: eine skurrile Frauenwohngemeinschaft plant einen Sonntagsausflug.

Zeitreise Ein mit Stoff verdecktes Gerüst, den Schülern fremd, löst reale Verwirrung aus – daraus entwickelt sich eine Zeitmaschine.

