

LAG Spiel und Theater NRW e.V.  
Offenes Training TAP X

**Datum:** Sonntag, 14.01.2018, 09:30 Uhr

**Leitung:** Julia Raphaela Müller

**Thema:** Einblicke in die Grundlagen und Methoden für die film- und theaterpädagogische Sprachförderung im Bereich DaZ/ DaF

Grundlage: [www.sprachfoerderung.eu](http://www.sprachfoerderung.eu)

ODER DAS BUCH ZUR WEBSITE:

**Lit.-Grundlage:** Holdorf, Katja/ Maurer, Björn (Hrsg.): Spiel – Film – Sprache. Grundlagen und Methoden für die film- und theaterpädagogische Sprachförderung im Bereich DaZ/ DaF. Kopaed Verlag, München, 2017

- Guten Morgen! Wer bin ich und was habe ich heute mit euch vor?
- Euch wird ein Mix aus Praxis und Theorie erwarten
- Versuche euch einen Einblick in das o.g. Thema zu geben -> Hintergrund Workshop-

Wichtiger Unterschied!

- Es geht nicht darum eine Anleitung zu geben, wie man Theater mit einer Gruppe macht, welche kein deutsch spricht, Es geht darum, wie Sprache mit dem Medium Theater und Medien vermittelt werden kann

- Süßigkeiten (möglichst viele verschiedene)
- Karten mit Emotionen

Zunächst: **Warm up& Kennenlernen**

- **Übung: Schüttel Dich wach**

Lernziele:

- Wachwerden
- Ankommen
- Aufwärmen
- Hemmungen abbauen

Überblick:

Die Teilnehmenden stellen sich im Kreis auf. Die Spielleitung gibt der Gruppe nun Impulse, alle Körperteile beginnend bei den Füßen auszuschütteln bis die ganze Gruppe gelockert und aufgewärmt ist.

- **Übung: Nimm so viel Du willst – erzähl so viel du kannst!**

#### Lernziele:

- Kennenlernen
- Erste Gesprächsanreize schaffen
- Gemeinsamkeiten entdecken

#### Überblick

Bei diesem Spiel geht es darum, dass sich die Teilnehmenden etwas näher kennenlernen. Es eignet sich besonders gut am Anfang der gemeinsamen Arbeit. Die Teilnehmer/innen nehmen sich reihum so viele Süßigkeiten, wie sie möchten. Sie geben der Gruppe anschließend für jede genommene Süßigkeit eine Information von sich preis.

Bsp.: Alter, Hobbys, Berufswünsche, Träume

- Ggf sich Hilfestellung geben und Fragen stellen, falls jemanden nichts einfällt

- **Übung: Ich kann etwas was du nicht kannst**

#### Lernziele

- Förderung des Teamgefühls/-zusammenhalt
- Motivation
- Informationen über die Mitspieler erfahren und Gemeinsamkeiten entdecken

#### Überblick

Die Teilnehmenden stehen im Kreis. Eine Person geht in die Mitte des Kreises und nennt etwas von sich, von dem er/sie meint, dass die anderen es nicht können. Diejenigen, die das Genannte auch können, dürfen in den Kreis hinein. Der Reihe nach ist jede/r Spieler/in dran. Satz: „ Ich kann etwas, was du nicht kannst. Ich kann...“

Als “König/in der Runde” wird die Person gekürt, die etwas nennt, das niemand anders oder die wenigsten anderen können.

- **Übung: Das Fan Spiel**

#### Lernziele:

- Namen verinnerlichen
- Selbstvertrauen gewinnen
- Aktiv werden
- 

#### Überblick:

Die gesamte Gruppe spielt jeweils in zufällig gewählten Zweierteams “Schere-Stein-Papier”. Die jeweiligen Verlierer/innen werden Teil des Fanclubs für den oder die Sieger/in und

feuern diese/n lautstark an. Sobald die gesamte Gruppe den Fanclub für eine einzige verbleibende Person bildet, ist das Spiel beendet.

### Theorieinput:

- Warum Film und Theater als Medium zum Deutsch lernen?
  - Bietet motivierenden und niedrigschwelligen Raum, an die deutsche Sprache herangeführt zu werden
  - In den Übungen, Spielen und Aufgaben werden viele Sprachanlässe geboten
  - Insbesondere die theaterpädagogischen Übungen tragen zur Entwicklung des Selbstbewusstseins bei
  - Es findet eine Sensibilisierung für das Zusammenspiel von Sprache und Körpersprache in konkreten kommunikativen Situationen statt
  - Kernstück des Handbuchs sind Übungen und Methoden, die sich über alle klassischen Lernfelder des Sprachunterrichts erstrecken: Sprechen, Hören, Lesen und Schreiben.
  
- Der Film- und theaterpädagogische Sprachförderansatz
  - Gebrauchsbasiertes Sprachenlernen -> Focus on meaning -> Die funktionale Bedeutung von Sprache steht im Vordergrund.  
*Man unterscheidet drei Ansätze der Sprachvermittlung: Focus on forms, Focus on form und Focus on meaning. Mehr dazu siehe Seite 71*
  
  - Theaterpäd. Übungen und Spiele bieten einen Schutzraum zur Erprobung von Sprache
  - Es werden mehrere Sinne + den ganzen Körper genutzt. Somit findet ggf. eine bessere kognitive Verankerung statt.
  - In dem Buch wird zu Beginn auf die Grundlagen zur Sprachförderung DaZ/ DaF eingegangen – da möchte ich heute aussparen, dennoch aber darauf hinweisen. Zum Verständnis nur soviel:  
Sprache ist ein komplexes Gebilde. Sprachkompetenz lässt sich in fünf Teilbereiche gliedern (*phonische Qualifikation -> lautliche Ebene einer Sprache; pragmatisch-diskursive Qualifikation -> Kommunikative Fähigkeiten; semantische Qualifikation -> Wortschatz und Bedeutungserwerb; morphologisch-syntaktische Qualifikation -> das grammatische System; literale Qualifikation -> schriftliche Komponente*)  
  
→ Der Schwerpunkt des film- und theaterpädagogischen Sprachförderansatzes liegt im pragmatischen (hier: aktives Sprachhandeln) und semantischen (hier Wortschatzerweiterung) Bereich. Darüber hinaus können natürlich die anderen Bereiche explizit gefördert werden.  
  
→ Vorteil von Film: Die Wiederholbarkeit ermöglicht eine Reflexion der Sprache und eine Arbeit daran.  
  
→ Die Einteilung der Sprache in Teilbereiche stellt ein theoretisches Konstrukt dar. In der Praxis des Sprachenlernens stehen die Bereiche in wechselseitiger Abhängigkeit.

→ aktiver Sprachgebrauch im Mündlichen ist zentraler Punkt des Ansatzes aus dem Buch. Es werden die Bereiche **Sprechen, Hörverständnis, Lesen, Schreiben, Wortschatz, Grammatik und Mehrsprachigkeit** abgehandelt.

- Wir werden jetzt beispielhaft Übungen zu den eben genannten Bereichen machen.

## Sprechen

- **Übung „Was steckt dahinter?“**

Lernziele:

- Emotionen durch Mimik, Gestik und Körperhaltung transportieren
- Anteil von Mimik und Gestik am Ausdruck von Emotionen erkennen
- Besonderheiten und spezifische Unterschiede von Emotionen kennenlernen

Überblick:

Die Teilnehmenden sitzen im Halbkreis auf dem Boden oder auf Stühlen. Zwei Personen stehen mit dem Rücken zur Gruppe gewandt vor dem Halbkreis. Die Spielleitung zeigt den beiden verdeckt eine Karte, auf der eine Emotion steht. Auf ein Zeichen drehen sich beide Spieler/innen gleichzeitig um und erstarren in der vorgegeben Emotion. Die übrigen Teilnehmenden dürfen nun raten, um welche Emotion es sich handelt.

Varianten: Nur Mimik/ Nur Körper (Masken)/ Mehrsprachige Karten mit Emotionen vorbereiten

- **Übung: Jede\*r kann mitreden**

Lernziele:

- Förderung der Improvisationsfähigkeit
- Freie Unterhaltung in einer Fantasiensprache
- Bewusster Einsatz der Körpersprache, Gestik und Mimik beim Sprechen
- Sensibilisierung für die verschiedenen stimmlichen Möglichkeiten des eigenen Körpers

Überblick:

Die Spielenden überreichen sich gegenseitig unsichtbare Gegenstände und geben diesen einen Namen in einer Fantasiensprache. Am Anfang werden einsilbige Wörter in Gromolo genannt, um am Ende der Übung einen ganzen Vortrag in dieser Fantasiensprache zu halten.

### 1. Teil

Die Teilnehmenden stehen im Kreis.

Sie geben sich einen unsichtbaren Gegenstand im Kreis herum. Beim Überreichen des Gegenstandes müssen diejenigen, die den Gegenstand weitergeben, erklären, um welchen Gegenstand es sich handelt. Hierfür verwenden sie ein einsilbiges sinnloses Wort (z. B. Hap, Tschu usw.). Diejenigen, die den Gegenstand empfangen, wiederholen das Wort. Nun verwandelt sich das imaginäre Objekt in ein neues, das gleichermaßen mit einem Nonsens-

Wort weitergereicht wird. Wichtig dabei ist, dass die Spielenden die Form, Größe und das Gewicht des Gegenstands klar darstellen, sowohl beim Geben als auch beim Nehmen.

In einer nächsten Runde besteht der Name des Gegenstandes aus zwei, anschließend aus drei Silben.

## 2. Teil

Im nächsten Teil der Übung laufen alle Spielenden mit einem imaginären Gegenstand durch den Raum. Wenn sie auf jemanden treffen, schenken sie dem Gegenüber den eigenen Gegenstand und erklären dabei in Gromolo, wozu dieser Gegenstand dient. Diejenigen, die den Gegenstand erhalten, bedanken sich und schenken dem Gegenüber im Gegenzug das eigene Objekt. Mit dem neuen Objekt gehen sie nun weiter und versuchen jemanden zu finden, dem sie dieses wiederum weitergeben können.

## 3. Teil

Der Höhepunkt der Übung besteht darin, einen Vortrag in der Gromolo-Sprache zu halten. Dafür werden drei Spielende benötigt:

1. Den Experten / die Expertin, der/die ausschließlich Gromolo spricht,
2. Die Arme des/der Experten / Expertin,
3. Den Moderator / die Moderatorin, der/die den Expert/innenvortrag übersetzt.

### Tipp

Die Spielenden, mit besseren Deutschkenntnissen, können die «Moderatoren» sein, während die Teilnehmenden, die weniger Deutschkenntnisse haben, können die «Experten» bzw. die «Arme» des Experten spielen.

Die vortragende Person (1) sitzt am besten auf einen Stuhl ohne Rückenlehne und verschränkt ihre Arme hinter dem Rücken, während eine andere Person (2), sich so gut wie möglich dahinten versteckt und die Arme nach vorne zwischen den Armen des Experten/der Expertin nach vorne streckt. Das Publikum gibt ein Thema vor, zu dem der Experte oder die Expertin einen Vortrag in Gromolo hält. Die Person, die die Arme darstellt, muss parallel dazu gestikulieren. Der Moderator bzw. Die Moderatorin muss den Vortrag ins Deutsche übersetzen und darf, selbstverständlich ebenfalls in Gromolo, Rückfragen stellen.

## Hörverstehen

### Übung: Ich bin ein Baum. Mit dem Körper assoziieren

#### Lernziele:

- Freies Assoziieren
- Kopf frei machen für weitere Improvisation

### Überblick:

Das Spiel ist eine Assoziationskettenübung. Eine Person nennt einen Gegenstand, den sie direkt mit dem Körper darstellt. Zwei weitere Personen assoziieren daraufhin zwei dazu passende Gegenstände und bilden zusammen mit der ersten Person ein Standbild. Abschließend entscheidet die erste Person, welcher 'Gegenstand' bleiben darf. Die anderen gehen von der Bühne und die Gesamtgruppe darf neu zum verbliebenen Gegenstand assoziieren.

## Lesen

- Aus zeitlichen Gründen dazu keine Übung zu machen
- Es gibt natürlich zahlreiche Anlässe, wo gelesen wird: zB um Themen zu recherchieren, sich Texte anzueignen, ein Teleprompter -> Textplakat das hinter der Kamera positioniert ist als Gedächtnisstütze, Regieanweisungen
- Es sollten Wörterbücher – analog oder digital vorhanden sein
- Lange Sachtexte zB mit filmischen Informationen können unterteilt und in Standbildern zusammengefasst werden

.....

## Schreiben

- Mögliche Schreibanlässe: Kreatives schreiben, Biografisches Theater, eine Geschichte zu schreiben
- Schreiben im film- und theaterpädagogischen Bereich bezieht sich vor allem auf Szeneneinteilung, Drehbücher, Story- und Fotoboards mit schriftlichen Regieanweisungen und Dialogen oder auch zum notieren von Rollenmerkmalen.
- Gibt auch die Möglichkeit in der Erstsprache loszuschreiben
- 

- o **Übung: Der magische Ort**

### Lernziele:

- Drehort aufsuchen und analysieren
- freies Assoziieren und Interpretieren
- Ideenfindung und Geschichtenentwicklung

### Überblick:

Die Teilnehmenden finden sich an dem Ort zusammen, der Dreh- oder Aufführungsort werden soll. Hier nehmen sie sich in Kleingruppen Zeit zum Entdecken und stellen Überlegungen über den Ort an. Diese werden anschließend schriftlich festgehalten oder in kleinen Szenen improvisiert. Der Fokus kann auch auf Details gelenkt werden. Die Ideen der Teilnehmenden werden anschließend zusammengetragen und es wird gemeinsam überlegt, welche Ansätze weiterverfolgt werden. Aus diesen Überlegungen kann anschließend eine Geschichte entwickelt werden, die die Grundlage für ein Drehbuch darstellt.

## Wortschatz

- Der Wortschatz gehört zu den Grundlagen der Sprachproduktion
- Um ein Wort zu lernen, braucht es viele Wiederholungen (10x für den Lautstrom, 20x für die Bedeutung und 50x für den eigenständigen Wortgebrauch)

- Was man über ein Wort alles wissen muss: Übersetzung, Bedeutung, Grammatik, Verwendung, Schreiben, Aussprache
- Wörter prägen sich besser ein, wenn man sie gebraucht und nicht nur hört
- Wortähnlichkeiten in der anderen Sprache suchen
- Vokabelhefte führen
- Im Grunde jede Übung, welche wir schon gemacht haben

## Grammatik

Die deutsche Grammatik ist sehr kompliziert.

Dennoch wohl lehrbar. Details möchte ich uns allen an dieser Stelle ersparen. Aber: Es gibt auch dazu konkrete Übungen, mit welchen man die Grammatik erklären kann. Bsp. Siehe Internetseite.

## Mehrsprachigkeit

„Die Mehrsprachigkeit ist weltweit der Normalfall, die Einsprachigkeit dagegen die Ausnahme.“ (Günther 2012, S. 23)

- Überlegung, das Ausschlaggebend für das Erlernen der Zweitsprache, der Blick auf die Erstsprache ist
- Fokus in deutschen Bildungseinrichtungen häufig defizitär („Yousef spricht und versteht kaum deutsch“ statt: „Yousef spricht schon arabisch und lernt gerade deutsch.“)
- Wertschätzung für Mehrsprachigkeit (in Dtl. Findet häufig eine Bewertung von Fremdsprachen statt: Englisch und Französisch werden als höherwertig betrachtet)
- In Projekten oder Übungen kann die Mehrsprachigkeit einbezogen werden, jedoch nicht zwanghaft und aufgesetzt
- Wichtig ist, ein Interesse an den unterschiedlichen Sprachen zu zeigen und zu haben und sich über die unterschiedlichen Sprachsysteme zu informieren.

### **Hinweise zur pädagogischen Begleitung:**

- Langsam und deutlich sprechen
- Korrekte Aussprache mit Betonung und Pausen
- Möglichst einfache Satzstrukturen
- Auf Visualisierung achten
- Zeit zum antworten geben
- Vertrauensvolle Atmosphäre schaffen
- Fehlerkultur
- Korrektives Feedback
- Mehrsprachigkeit berücksichtigen und einbeziehen

Abschlussübung& Feedback