

Ideen und Materialien zur Nachbereitung

Der feine Unterschied

Ein Animationstheater, das lustvoll die Lust am Wahrnehmen anregt



THEATER
BILITZ

In Zusammenarbeit mit dem Kantonalen
Aktionsprogramm «Thurgau bewegt»

„Der feine Unterschied“ – wer schaut der findet

Ein Animationstheater, das lustvoll die Lust am Wahrnehmen anregt

3. bis 6. Klasse

Von und mit	Verena Bosshard, Agnes Caduff, Simon Gisler
Bau Sinnesparcours	Gábor Németh
Theaterpädagogik	Björn Reifler
Begleitung „perspektive“	Sonia Stürm
Produktionsleitung	Roland Lötscher, Priska Kistler

Premiere 17. September 2009

Dauer	
Sinnesparcours	ca. 30 Minuten
Theaterszenen/Animation	ca. 40 Minuten

Eine Produktion in Zusammenarbeit mit dem kantonalen Aktionsprogramm «Thurgau bewegt»

Als Einstieg erfahren die Schüler/-innen eine kleine Welt der Sinne.

Da stehen oder liegen Dinge im Raum, ganz alltägliche, die plötzlich duften, kratzen, die Ohren öffnen....

Nach diesem kleinen Sinnesparcours kommen wir zum grossen Experiment:

Zwei Szenen, zwei lebende Bilder sind vorbereitet.

Ort der Handlung: Der Gasthof zum Löwen.

Zeit: Es ist Sonntagvormittag.

Drei Gäste haben auf 12 Uhr einen Tisch reserviert. Sie möchten etwas feiern.

Die drei Servicefachangestellten Anna, Dora und Fritz decken den Tisch.

Eine ganz alltägliche Szene. Nichts besonderes.

Nächsten Sonntag das gleiche.

Wieder decken sie den Tisch. Wie am Sonntag davor.

Genau gleich.

Oder ist da etwa doch ein Unterschied?

„Da ist doch was anders mit dem Gedeck!“

„Sind es noch die gleich grossen Gläser?“

„Da, auf dem Bild hat sich doch was verändert?“

Wer kennt nicht die Rätselaufgabe aus Zeitschriften „Finde den Unterschied“? Zwei Zeichnungen oder Bilder nebeneinander. Auf den ersten Blick ist alles gleich. Auf den zweiten entdeckt der genaue Beobachter aber doch da und dort einen Unterschied.

Liebe Lehrerinnen und Lehrer,

Es freut uns sehr, dass Sie sich für das Animationsstück „Der feine Unterschied“ interessieren.

Die spielerischen Szenen „Der feine Unterschied“ sowie die Aktivitäten und der Parcours sollen die Lust am Wahrnehmen aktivieren. Seiner eigenen Wahrnehmung trauen lernen. Genau beobachten und das Wahrgenommene formulieren können.

Als Weiterführung dient dieses Nachbereitungsheft: Hier finden Sie nebst theoretischen Informationen zu den Themen „Wahrnehmung“ und „Ernährung“ (dem thematischen Inhalt des Animationsstücks) eine grosse Anzahl an Spielen und theaterpädagogischen Anleitungen, die Wahrnehmung der Schülerinnen und Schüler weiter zu schulen und sie für das Thema an sich und dessen Wichtigkeit zu sensibilisieren. Sie sind eingeladen, die Übungen nach eigenem Interesse zu kombinieren und diese auf Ihre eigene Klasse zu adaptieren.

Diese Nachbereitungsmappe ist, wie das Stück „Der feine Unterschied“, für Kinder von der 3. bis zur 6. Klasse respektive für deren Lehrperson zusammengestellt worden und gliedert sich in folgende Abschnitte:

1. Sinnvolle Wahrnehmung (Theorie)

Hier finden Sie einen kurzen theoretischen Gedankengang über die Wichtigkeit der Wahrnehmungsschulung bei Kindern und Jugendlichen.

2. Gesunde Ernährung (Theorie)

Hier finden Sie eine kurze Zusammenstellung des theoretischen Basiswissens zum thematischen Inhalt des Stücks. Dieses Kapitel erfolgt aus dem Projekt „perspektiven – gesundes Körpergewicht“ und stützt sich dabei auf sämtliche Grundlagen der Gesundheitsförderung perspektive Thurgau.

3. Praxisblätter

Hier finden Sie verschiedene Übungen und Spiele mit denen Sie in der Klasse die Wahrnehmung der Schülerinnen und Schüler auf lustvolle Art weiter fördern können. Zu Beginn dieses Kapitels verhilft eine Tabelle zu Übersicht bezüglich der/des primär geförderten Wahrnehmungssinne/s.

4. Literatur

Hier finden Sie Literaturangaben, wo Sie sich in das Thema noch weiter vertiefen können.

5. Adressen

Hier finden Sie Adressen, welche im Bezug auf das Thema Essverhalten nützlich sein könnten.

Wir wünschen Ihnen und Ihren Schülern und Schülerinnen viel Spass!

THEATER BILITZ & Fachstelle Theaterpädagogik

Impressum
Zusammenstellung: Björn Reifler
Lektorat: Agnes Caduff, Priska Kistler
Fotos: Fotostudio Fleischer, Weinfeldern

Inhaltsverzeichnis

Sinnvolle Wahrnehmung	3
Gesunde Ernährung	4
Praxisblätter	5
Tabelle	6
1. Vier Finger, drei Füße	7
2. Wie viele Hände	7
3. Eins-zwei-drei	7
4. Orientierung	8
5. Wer war es?	8
6. Ohrläppchen fassen	9
7. Du Aprikose, du!	9
8. Tauziehen	10
9. Augenfängis	10
10. Blind rennen	10
11. Wild Wild West	11
12. Yin-Yang	11
13. Rhythm is it!	12
14. Was isst denn du?	12
15. Schulterellipse	13
16. Chor	13
17. Geräuschkulisse	14
18. Namen	14
19. Stöcke	15
20. Zitronengesicht	15
21. Impuls	15
22. Nagelbrett	16
23. Summsuchen	16
24. Überraschungsmenu	16
25. Ich sehe was!	17
26. Hör mal!	17
27. Schau genau!	17
28. Sinnesquadrat	18
29. Suche, suche!	18
30. An der Nase herumführen	19
31. Äpfel	19
32. Übertreibung	20
33. Mir stinkts!	20
34. Ballone	21
35. Statuen	22
36. Saft-Bar	22
37. Diashow	23
38. Gruppenbild mit Stuhl	23
39. Nach dem Theaterbesuch	24
40. Wahrnehmungskreise	24
41. Kino	25
42. Geschmackstypen	25
43. Mein Raum	26
44. Parcours	26
45. Sinnestagebuch	27
Literaturverzeichnis	28
Adressen	29

Sinnvolle Wahrnehmung

Wahrnehmung bezeichnet im Allgemeinen den Vorgang der Sinneswahrnehmung von physikalischen Reizen aus der Aussenwelt eines Lebewesens, also die bewusste und unbewusste Sammlung von Informationen eines Lebewesens über seine Sinne. Auch die so aufgenommenen und ausgewerteten Informationen werden Wahrnehmungen (oder Perzepte) genannt. Diese werden laufend mit den als Teil der inneren Vorstellungswelt gespeicherten Konstrukten oder Schemata abgeglichen. Der Inhalt und die Qualität der Sinneswahrnehmung (Perzeption), also deren Gerichtetheit und Schärfe, können bewusst durch gezielte Aufmerksamkeit gesteigert werden.

<http://de.wikipedia.org/wiki/Wahrnehmung>

Kinder sind eigensinnig, können mit ihrem Frohsinn anstecken und manchmal auch leichtsinnig sein, erkennen scharfsinnig, lieben den Blödsinn und sind für jeden Unsinn zu haben. Wo Kinder sind, da sind auch die Sinne im Spiel!

Kinder sind sinnreiche Wesen. Sie haben Spass am Einsatz ihrer Sinne, und noch haben sie eine Antenne für alles, was ihre elementaren Sinneswahrnehmungen betrifft. Aber Kinder wachsen in einer sinnesfeindlichen Umwelt auf. In unserer „verkopften“ Gesellschaft verschwindet das körperlich-sinnliche Erleben immer mehr, und so besteht schon bei Kindern die Gefahr, dass ihre sinnliche Wahrnehmung sich vorwiegend auf das Sehen und Hören reduziert.

Die Sinne empfangen die verschiedensten Signale aus der Innen- und Aussenwelt; die Instrumente dazu sind die Sinnesorgane. Ursprünglich bedeutet das Wort „Sinn“ Gang, Reise, Weg. Dank unseren Sinnen und ihren Organen „reisen“ wir tatsächlich einerseits zu uns selber, andererseits zu unserer Umwelt. Ohne Sinnesorgane können wir uns keine Vorstellung von uns selber und unserer Umgebung bilden. Die Sinne sind auch unsere wichtigsten Begleiter auf den Wegen zu anderen Menschen.

Das Sehen und das Hören, insbesondere aber die körpernahen Sinne – der Bewegungssinn, der Gleichgewichtssinn und der Tastsinn – vermitteln dem Kind viele Eindrücke über die Beschaffenheit seiner Umwelt und über sich selbst im Zusammenhang mit ihr. Um sich mit der Umwelt auseinandersetzen zu können, benötigt das Kind ein intaktes Wahrnehmungssystem, das sich über den täglichen Gebrauch aller Sinne herausbilden kann. Alle Sinnesorgane brauchen Anregungen, um sich weiterzuentwickeln. Erlebnisse, die über den Geschmack-, Tast- oder Riechsinn wahrgenommen werden, bleiben nachhaltig im Unterbewusstsein hängen.

Menschen, die zu wenig Gelegenheit hatten, ihren natürlichen Erlebnis- und Sinneshunger in der Kindheit zu sättigen, versuchen später – erlebnishungrig – diesen Mangel durch Ersatzmittel zu beseitigen.

Judith Rieser, Präventionsfachfrau, November 2001

Ganzheitlichkeit ist eine der zentralen Forderungen moderner Suchtprävention. Sie spricht den ganzen Menschen an mit all seinen Fähigkeiten, die er braucht, um sein Leben befriedigend meistern zu können, ohne chemische Substanzen, übermässige Nahrungszufuhr oder andere Dinge im falschen Mass für sein Wohlbefinden zu benötigen.

Dabei spielen die menschlichen Sinne und ihre Übung eine wichtige Rolle...

Gesunde Ernährung

Ernährung ist die Aufnahme von Nahrungsstoffen, die ein Organismus zum Aufbau seines Körpers, zur Aufrechterhaltung seiner Lebensfunktionen und zum Hervorbringen bestimmter Leistungen in verschiedenen Lebenslagen benötigt. Ernährung ist eine Voraussetzung für die Lebenserhaltung jedes Lebewesens.

Für den Menschen steuert sie in wesentlichen Zügen sein körperliches, physiologisches, geistiges und soziales Wohlbefinden. Der bewusste Umgang mit der Zufuhr von Nahrung und Flüssigkeit ist eine Dimension der menschlichen Kultur und aller Religionen. Unter menschlicher Ernährung versteht man die Versorgung von Menschen mit Nahrung in Form von Nahrungsmitteln und Genussmitteln. Die Aufnahme der Nahrungsmittel geschieht normalerweise durch perorale Zufuhr dem Leben dienlicher Stoffe in Form von Speisen und Getränken.

<http://de.wikipedia.org/wiki/Ernährung>

In der Zeitung liest man immer mehr über die Relevanz gesunder, ausgewogener Ernährung oder über die vielen Fehlverhalten diesbezüglich. **„Ernährung“** ist mittlerweile ein Thema, das in aller Munde ist. Leider ist es nicht nur eine Thematik, die Erwachsene betrifft, sondern mehr und mehr auch die Kinder und Jugendlichen.

Sinnliche Erfahrung durch Essen und Bewegen

Hören, Sehen, Schmecken, Riechen, Tasten - der Appetit koppelt sich eng an die sinnliche Erfahrung des Essens. Durch das Essen werden jedoch auch die fünf Sinne gestärkt. Dazu kommen noch zwei weitere Sinne: die Eigenwahrnehmung (Orientierung im Raum, Körperbild) und der Gleichgewichtssinn. Das stärken aller Sinne ist ein wesentlicher Faktor um die äussere und innere Körperwahrnehmung aufeinander abzustimmen und zu harmonisieren.

Essen und Bewegen für eine ausgeglichene Energiebilanz

Ein gesundes Körpergewicht bleibt konstant, wenn die Energiebilanz stimmt. Das heisst, wenn Energieverbrauch mit der Energieaufnahme übereinstimmt. Der Energieverbrauch wird massgebend durch die körperliche Aktivität bestimmt, Kinder brauchen jedoch auch Energie zum Wachsen. Deshalb ist es sehr wichtig, dass sie eine gesunde und ausgewogene Ernährung erhalten, welche alle wichtigen Nährstoffe für ein gesundes Wachstum beinhalten. Um die Energiebilanz auszugleichen, sollte das Ausmass der körperlichen Aktivität dem altersgemässen Bedürfnis entsprechen.

Essen, Trinken und Bewegung fördern den Körperaufbau

Ein vielseitiges Essen liefert alle Nährstoffe für eine gesunde Körperentwicklung. Es ist auch notwendig genügend zu trinken um die Flüssigkeitsbalance zu halten und den Wasserverlust auszugleichen. Eine ausreichend vielseitige Bewegung sorgt für Muskelkraft, stabile Knochen, Beweglichkeit, Geschicklichkeit, Ausdauer und fördert die Lernfähigkeit

Im Sinne der Prävention ist es wichtig den Schülerinnen und Schülern einen gesunden Umgang mit Nahrungsmitteln zu vermitteln und die richtige Balance von Ernährung und Bewegung aufzuzeigen, damit Sie das Leben mit allen Sinnen geniessen können...

Sonia Stürm, Präventionsfachfrau 2009

Praxisblätter

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine Zusammenstellung verschiedenster Übungen zur Schulung der Wahrnehmung. Das Angebot von Spielen zur Wahrnehmungsschulung ist riesig und somit wird hier nur eine Auswahl getroffen. Fühlen Sie sich frei die Übungen nach Ihrem Gutdünken zusammenzusetzen, an Ihre Gruppe anzupassen und zu verändern.

Die Tabelle sowie die Symbole bei den einzelnen Praxisblättern sollen zur schnellen Orientierung dienen und anzeigen, welche Sinne respektive Wahrnehmungen bei der entsprechenden Übung geschult werden. Die Übungen sind nach ihrer geschätzten Minimaldauer geordnet. Die zweite Zeitangabe ist der geschätzte Wert inklusive der Weiterführung(en).

Material: Direkt unter der Zeitangabe befindet sich die Auflistung, welches Material Sie für die Übung oder die Weiterführung benötigen. Der Materialaufwand wurde bei diesen Übungen möglichst gering gehalten, so dass sie möglichst auch spontan eingesetzt werden können.

Index



Das Auge symbolisiert **den Sehsinn**; diese Übung schult die visuelle Wahrnehmung.



Das Ohr symbolisiert **den Hörsinn**; diese Übung schult die auditive Wahrnehmung.



Die Nase symbolisiert **den Geruchsinn**; diese Übung schult die olfaktorische Wahrnehmung.



Der Mund symbolisiert **den Geschmacksinn**; diese Übung schult die gustatorische Wahrnehmung.



Die Hand symbolisiert **den Tastsinn**; diese Übung schult die haptische Wahrnehmung.



Der Mensch symbolisiert **die Ganzkörperwahrnehmung**; diese Übung schult die Wahrnehmung der Tiefensensibilität (Interozeption).



Dieses Zeichen symbolisiert **die Partnerarbeit**; diese Übung schult die Wahrnehmung des Spielpartners oder der Spielpartnerin.












Dieses Zeichen symbolisiert **die Gruppenarbeit**; diese Übung schult die Wahrnehmung der Gruppe und sich selbst in der Gruppe.



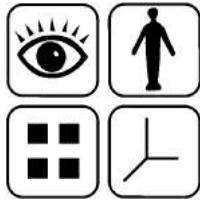
Dieses Zeichen symbolisiert **den Raum**; diese Übung schult die kinästhetische Wahrnehmung.



Mit dem Pfeil sind weiterführende Aufgabenstellungen und verschiedene Varianten gekennzeichnet.

Nr.	Seite									
1	7	•					•		•	•
2	7					•	•		•	
3	7		•					•		
4	8	•							•	•
5	8		•			•			•	
6	9						•		•	•
7	9	•	•						•	•
8	10	•				•	•		•	•
9	10	•							•	•
10	10						•		•	•
11	11	•						•		
12	11	•	•						•	
13	12	•	•				•		•	
14	12		•	•						
15	13	•					•		•	•
16	13	•	•						•	
17	14		•						•	
18	14	•	•						•	•
19	15					•		•	•	•
20	15				•					
21	15					•	•	•		
22	16					•	•			
23	16		•			•				
24	16				•					
25	17	•								
26	17		•					•		•
27	17	•								
28	18	•	•	•	•	•			•	•
29	18	•		•					•	•
30	19		•	•		•		•		•
31	19	•			•					
32	20	•	•	•	•	•	•		•	
33	20	•		•			•		•	
34	21	•	•	•	•	•			•	•
35	22	•	•	•	•	•	•			
36	22				•				•	
37	23	•								
38	23	•	•	•	•	•	•		•	
39	24	•	•	•	•	•			•	•
40	24	•	•	•	•	•	•	•		•
41	25	•	•	•	•	•	•		•	
42	25				•		•		•	
43	26	•	•	•		•				•
44	26		•	•		•				
45	27	•	•	•	•	•				

1. Vier Finger, drei Füße



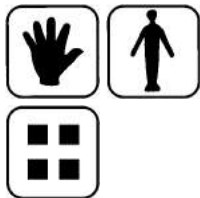
Die Spieler/-innen gehen im Raum umher, die Spielleitung stoppt und gibt Angaben, wie viele Körperteile die Spieler/-innen zusammenhalten sollen (z.B. 4 Finger, 3 Füße, 2 Fusssohlen, 5 Knie, 2 Ohren, 3 Nasenspitzen, 11 Daumen, ...). Die Spieler/-innen stellen sich möglichst schnell in den entsprechenden Gruppen zusammen. Die Spieler/-innen lösen die Formation auf und gehen wieder im Raum umher.

4 – 10 Min.



Die Person, die in keiner Gruppe ist, fällt raus.

2. Wie viele Hände?



Die Spieler/-innen stehen in einem engen Kreis, eine Person steht mit geschlossenen Augen in der Mitte. Auf Kommando legen einige der Spieler/-innen eine Hand an den Körper der/des Blinden. Die Person in der Mitte versucht nun zu erraten, wie viele Hände er/sie auf dem Körper hat.

5 – 10 Min.



Der Versuch wird erschwert, wenn die Gruppe auch andere Körperteile (Ohr, Stirn, Finger, Knie, Fuss, ...) an den Körper der Person in der Mitte legt. Die Person in der Mitte kann versuchen die entsprechenden Körperteile zu erkennen.

3. Eins-zwei-drei



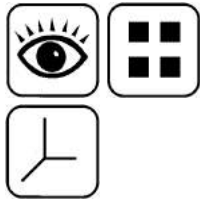
Zu zweit: auf drei zählen.
A: eins; B: zwei; A: drei; B: eins; A: zwei; B: drei;
Dabei ist zu beachten, dass dieses Spiel schnell gespielt wird.

5 - 10 Min.



Eine Zahl immer durch ein Geräusch ersetzen.
Eine Zahl immer durch eine Bewegung ersetzen.
Eine Zahl immer durch ein anderes Wort (z.B. zum Thema Sinne) ersetzen.

4. Orientierung



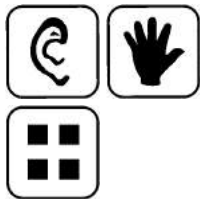
Die Spieler/-innen gehen in verschiedenen Tempi durch den Raum. Beim Stopp durch die Leitung bleiben sie stehen und machen die Augen zu. Die Leitung gibt einen Punkt im Raum an (Türe, Fenster, Heizung, Tisch, ...). Mit dem ausgestreckten Arm zeigen sie in die verlangte Richtung und überprüfen anschliessend, ob sie richtig liegen.

5 - 10 Min.



Immer feinere, differenziertere Punkte angeben: zum Beispiel Personen mit Namen
Details zu Personen (Die Frau mit dem längsten Rock, die Person mit grünen Socken, ...)

5. Wer war es?



Alle Spieler/-innen gehen im Raum umher. Auf Kommando der Spielleitung bleiben alle stehen und schliessen die Augen. Die Spielleitung tippt einer Person auf die Schulter. Diese Person sagt laut und deutlich „Guten Tag“ (oder einen anderen vereinbarten Satz). Die anderen Spieler/-innen versuchen nun herauszufinden, wer es war.

5 – 10 Min.



Mehrere Personen sagen den Satz gleichzeitig. Wer war alles dabei?

Nur durch Tasten an den Händen / am Kopf wird versucht eine Person zu erkennen.

6. Ohrläppchen fassen



5 – 15 Min.

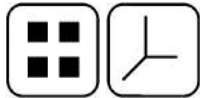
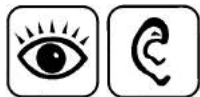
Die Spieler/-innen stehen in einen Kreis, fassen sich gegenseitig an den Ohrläppchen und schliessen die Augen. Darauf lassen sie die Ohrläppchen ihrer Nachbarn wieder los. Die Spielleitung gibt nun einen Weg vor: z.B. ein Schritt nach vorne, Viertel Drehung nach rechts, einen Schritt geradeaus, Viertel Drehung nach links, zwei Schritte geradeaus, Drehung...; so dass die Spieler/-innen theoretisch am Ende wieder im Kreis stehen würden.

Die Spieler/-innen führen die Aufträge blind aus. Am Schluss versuchen sie, noch immer mit geschlossenen Augen, wieder die Ohrläppchen ihrer Nachbarn zu fassen.



Diskussion: Was hat funktioniert? Was nicht? Warum?
Jemand aus der Gruppe übernimmt das Kommando.

7. Du Aprikose, du!



5 - 15 Min.
Ball, Tuch,
Klebeband,
Ballon, ...

Die Spieler/-innen stellen sich in einen Kreis. Ein Klatsch wird im Kreis herumgegeben – Klatschkreis.

Während der Klatschkreis läuft, löst sich die Spielleitung aus dem Kreis, geht zu einer Person hin und beschimpft diese Person mit dem Namen einer Frucht (z.B. Du Aprikose du!), dann geht sie zurück in den Kreis und reiht sich wieder in den Klatschkreis ein.

Dann macht sie sich wieder auf den Weg und flüstert einer Person liebevoll den Namen einer anderen Frucht ins Ohr.

Wer eine „böse oder liebe Frucht“ bekommen hat, macht sich schnell auf den Weg um es weiterzugeben (kann auch eine neue Frucht sein) und reiht sich darauf wieder rasch in den Kreis ein.

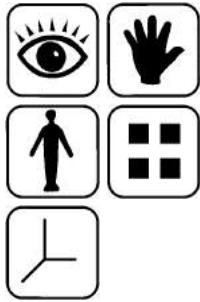
Fehlt eine Person im Kreis, wenn der Klatsch durchkommt, überhüpft der Klatsch die Lücke.



Frucht durch Gegenstand ergänzen (z.B. Tuch wütend hinknallen, Ball nett übergeben).

Ergänzung durch weitere Aktionen (z.B. Klebeband an die Person kleben, Lied singen, ...).

8. Tauziehen



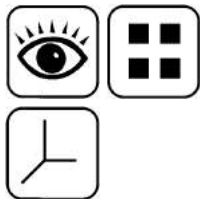
Tauziehen ohne Tau (eventuell zuerst mit einem Tau).
Die Spieler/-innen stellen sich in zwei Gruppen gegenüber voneinander auf; und zwar so, als hätten sie ein grosses Tau in den Händen. Auf den Startpfeiff der Spielleitung beginnen beide Gruppen zu „ziehen“.
Achtung: das Tau ist kein Gummiband!

5 – 30 Min.
Eventuell: Tau



Mit dem nicht-vorhandenen Tau durch das Schulareal gehen.

9. Augenfängis



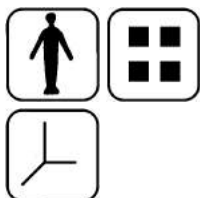
Alle Spieler/-innen stehen in einem Kreis.
Mit gegenseitigem Augenkontakt kann man die Augen des Gegenübers fangen. Das Ziel ist allen im Kreis in die Augen geschaut zu haben. Wer alle „Augen gefangen“ hat verschränkt die Arme.

7 - 15 Min.



Im Raum umhergehen und versuchen alle Augen zu fangen.

10. Blind rennen



Die Spieler/-innen stellen sich in einem grossen Raum (z.B. Turnhalle) in zwei Reihen als Sicherheitsposten auf. Eine Person darf nun in dieser „Gasse“, mit verbundenen Augen, so schnell wie möglich durchrennen. Die Aussenstehenden sind dabei für die Sicherheit der rennenden Person verantwortlich.

7 – 15 Min.
Augenbinde



Diskussion: Wie hat sich das angefühlt? Wo fühlte ich mich sicher? Wo nicht?

11. Wild Wild West



7 - 15 Min.

Zwei Personen stehen sich gegenüber. Beide haben die Hände zusammengefaltet mit zwei gestreckten Fingern, die auf die andere Person zeigen.

Folgende Bewegungen stehen zur Verfügung:

Arme nach links und wieder in die Mitte, Arme nach rechts und wieder in die Mitte, Arme nach oben und wieder in die Mitte, Arme nach unten und wieder in die Mitte.

Beide führen diese Bewegungen zügig, in frei wählbarer Reihenfolge durch; man trifft sich aber immer in der Mitte.

Wenn vor der Mitte von beiden Spielern die gleiche Richtung gewählt wurde, ruft man, wenn man wieder in der Mitte ist, „päng“. Die Person, die es vergisst, hat einen Punkt weniger (zu Beginn hat jeder 5 Punkte).



Partnerwechsel
Tournier

12. Yin-Yang



7 - 15 Min.

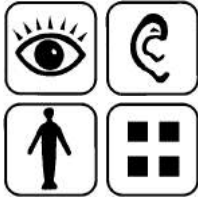
Die Spieler/-innen stehen in einem Kreis. Eine Person sagt „Yin“ und zeigt dabei mit der rechten oder linken Hand an der Stirn nach links oder rechts. Die, durch den Fingerspitzenzeig angesprochene Person sagt „Yang“ und zeigt dabei mit der rechten oder linken Hand am Kinn nach links oder rechts. Die nun angesprochene Person sagt „Tägg“ und zeigt dabei mit beiden Zeigfingern auf eine Person im Kreis. Die Person, auf die gezeigt wird, beginnt wieder mit „Yin“.

Das Spiel geht weiter und wird in möglichst hohem Tempo gespielt.



Wer einen Fehler macht scheidet aus und darf die anderen stören.

13. Rhythm is it!



7 - 20 Min.
Musik (auf 8
gezählt)

Die Spieler/-innen gehen zur Musik (im Rhythmus) im Raum umher. Die Spielleitung gibt Anweisungen. Die Gehenden wecken ihre Füße, indem sie abwechselungsweise auf dem Aussenrist, dem Innenrist, den Fersen oder den Spitzen gehen.

Weiter: doppelt/halb so schnell gehen, Freeze (wie eingefroren stehenbleiben) und dann weiter gehen, Gangart in Schläge unterteilen und dann aneinander hängen (4 Schl. / 8 Schl.), freie Bewegungen auf 8 Schläge.



Jemand aus der Gruppe erfindet eine wiederholbare Bewegung, die Gruppe macht dies nach. (8 Schläge). Die nächste Person erfindet etwas, die anderen übernehmen dies. Zusammenhängen.

Kombinieren mit Klatschen.

In zwei Gruppen als Kanon oder als Wechselspiel.

14. Was isst denn du?



10 - 15 Min.
Verschiedene
Nahrungsmittel,
Aufnahmegerät

Alle Spieler/-innen schliessen die Augen. Die erste Person beginnt und isst ihr mitgebrachtes Nahrungsmittel (Apfel, Kaugummi, Knäckebrot, Zwieback, Banane, Joghurt).

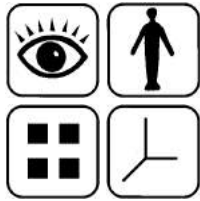
Die anderen versuchen zu erraten, was gegessen wurde.

Diskussion: Wann habe ich es erkannt? Warum? Übers Gehör oder über den Duft?



Die Essgeräusche werden in Gruppen aufgenommen und von den anderen erraten (Quiz).

15. Schulterellipse



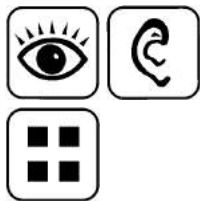
Alle Spieler/-innen stehen Schulter an Schulter in einen Kreis. Daraus müssen nun verschiedene Formen gebildet werden, ohne den Schulternkontakt zu verlieren und ohne zu reden. Die Spielleitung kündigt verschiedene Formen an: Ellipse, Quadrat, Rechteck, Dreieck, Herz, Stern.

10 – 20 Min.



Die Spieler/-innen versuchen eine konkrete Form zu erhalten, ohne dass die Spielleitung diese vorgibt.
An den Händen haltend.
Mit geschlossenen Augen.

16. Chor



Eine Person ist der Dirigent oder die Dirigentin, die anderen sind der Chor. Mit ganz kleinen reduzierten Handbewegungen teilt der Dirigent den Chor nach seinem Belieben auf.

Der Dirigent bringt den einzelnen Gruppen bei, wie sie zu tönen haben. Dabei soll er möglichst Mimik brauchen, darf nicht reden und nichts vormachen. Die Chorgruppe soll nur durch die Handbewegungen herausfinden, wie sie tönen sollen.

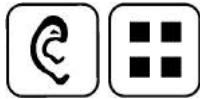
10 – 20 Min.

Wenn alle ihre Aufgabe haben, beginnt der Dirigent den Chor zu leiten, wobei er die oben genannten Punkte weiterhin beachtet.



Der Dirigent lässt Dynamik, Tempovariationen, Staccato-Legato, ... einfließen.
Wechsel des Dirigenten/der Dirigentin.

17. Geräuschkulisse



10 - 20 Min.

Die Spieler/-innen teilen sich in zwei (oder mehrere) Gruppen auf. Jede Gruppe sucht sich einen Ort aus (z.B. Bahnhof, Zoo, Küche, Bergspitze, Wald ...).

Eine Gruppe liegt mit geschlossenen Augen auf dem Boden, während die andere Gruppe um sie herum steht und für etwa 5 Minuten diesen Ort mit Geräuschen, Tönen, Sprachfetzen, ... nachahmt.

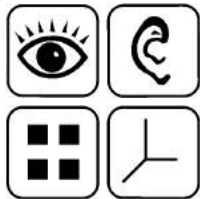
Nach einem kurzen Austausch „Wie wars?“ wird gewechselt.



Körpergeräusche, Instrumente, Tonerzeuger im Raum können dazugenommen werden.

Die Gruppe versucht nur durch Geräusche und Töne (ohne Worte) eine kleine Geschichte zu erzählen.

18. Namen



10 – 20 Min.

Die Spieler/-innen stellen sich im Kreis auf und sagen reihum ihren Namen. Dazu erfinden sie eine Bewegung oder eine Pose. Die Gruppe wiederholt gemeinsam den Namen und die Bewegung, bzw. Pose.

Eine weitere Runde wird gestartet, in dem immer die Bewegungen und der Name der vorangegangenen Spieler/-innen wiederholt werden.

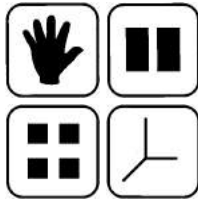


Der Name wird weggelassen und nur noch die Bewegungen werden ausgeführt.

Die Spieler/-innen wählen sich einen Phantasienamen aus der Nonsens- oder Comicsprache aus. „Krkrä“, „Gig“, „Oink“, „Maladusini“, ...

Die Kinder benennen sich nach einem Pop- oder einem Filmstar, einem Idol, einer Comicfigur, einer Märchenfigur, ...

19. Stöcke



Zwei Spieler/-innen halten sich an zwei Stöcken. Die eine Person schliesst die Augen und wird von der anderen Person durch stossen oder ziehen durch den Raum geführt. Wechsel.

10 – 30 Min.
Bambusstöcke
(ca. 1m)



Mit nur einem Stock nur an den Fingerspitzen haltend.
Mit zwei Stöcken nur an den Fingerspitzen haltend.
In einer Kette von mehreren Personen gehend.

20. Zitronengesicht



10 - 30 Min.
Teller, Messer,
Zitronen,
Schokolade,
Grapefruit,
Salzgebäck

In der Kreismitte steht ein Teller mit Zitronenschnitzen. Alle Spieler/-innen essen einen und versuchen dabei nachzuspüren, was mit ihrem Körper passiert.

Auf ein Zeichen der Spielleitung versuchen alle eine „Zitronengrimasse“ zu schneiden und darin zu verharren. Der Reihe nach werden die Grimassen wieder aufgelöst, indem die Spieler/-innen sich dazu ihren Namen sagen.



Das Gleiche wird nun mit Schokoladen-, Grapefruitstücken und Salzgebäck gemacht.

21. Impuls



Ein Spieler oder eine Spielerin steht hüftbreit, der andere gibt irgendwo feine Impulse mit dem Zeigefinger. Der oder die Stehende gibt dort nach, lässt dieses Körperteil aus dem Gleichgewicht gleiten und wieder zurück pendeln. In der zweiten Runde bleibt der Spieler oder die Spielerin in der vom Partner durch den Fingerimpuls hingeführten Position.

10 – 30 Min.



Skulpturen, Sportarten, Gefühle formen.

22. Nagelbrett



10 – 60 Min.

Die Spieler/-innen liegen mit geschlossenen Augen am Boden, während die Spielleitung Anleitungen gibt.

Die Spieler/-innen stellen sich vor, dass die von der Sonne beschienen werden.

Sie stellen sich vor, auf verschiedenen Auflageflächen zu liegen (Moos, Sand, Nagelbrett, Matratze, Boden zittert, Käfer krabbelt über den Körper).



Die Spieler/-innen gehen barfuss durchs Schulareal (ev. auch hinlegen) und erzählen, was sie wo empfunden haben.

Sie spielen die verschiedenen Unterlagen nach, in dem sie entsprechend im Raum umhergehen.

23. Summsuchen



15 – 20 Min.
Gegenstände im
Zimmer

Eine Person geht vor die Türe. Die anderen Spieler/-innen bestimmen einen Gegenstand im Raum, den die Person vor der Türe nachher suchen muss. Der Spieler oder die Spielerin kommt rein und beginnt zu suchen, während die Gruppe leiser oder lauter summt, je nach dem ob der oder die Suchende vom Ziel entfernt oder ihm näher kommt.



Spiel zu zweit: Summen durch stärkeren/schwächeren Händedruck oder Fingerklopfen auf den Rücken ersetzen.

24. Überraschungsmenu



15 – 20 Min.
Verschiedene
Nahrungsmittel,
Lebensmittelfarbe

Ein Spieler oder eine Spielerin ist blind. Eine andere Person legt ihm/ihr die verschiedensten Esswaren in den Mund. Wichtig dabei ist, dass alles in gleich grossen Stücken serviert wird, dass Lippen, Zunge und Gaumen von der Form her nicht zu viel erraten können.



Die Schwierigkeit wird erhöht, wenn die gleiche Aufgabe nur mit Nahrungsmitteln aus der gleichen Gruppe gestellt wird (rohes Gemüse, Nüsse, Gebäck, Früchte, ...).

Mit offenen Augen versuchen mit Lebensmittelfarben eingefärbte Saucen (Senf, Mayo, Ketchup, Naturjoghurt, Fruchtjoghurt, Currysauce, ...) zu erkennen.

25. Ich sehe was!



15 - 20 Min.

Die Spieler/-innen sehen zuerst an sich selbst alles genau an (Wie ist mein Pullover gefertigt? Wie sehen meine Nägel aus?) und schauen dann ihre Umgebung genau an.

Diskussion: Was ist aufgefallen?

Jeder Spieler und jede Spielerin fixiert einen Punkt, nähert sich, entfernt sich, fühlt sich angezogen, resp. abgestossen von dem Punkt.



Die Spieler/-innen suchen sich einen neuen Punkt und spielen damit; die eigentliche Aufmerksamkeit liegt aber noch beim alten Punkt.

26. Hör mal!



15 – 25 Min.

Die Spieler/-innen liegen während 4 Min. mit geschlossenen Augen auf dem Boden und lauschen aufmerksam. Diskussion: Was habe ich gehört?



Die Spieler/-innen suchen Geräusche an sich selbst (Atem, Herzschlag,...).

Zwei Spieler/-innen gehen zusammen und vereinbaren ein Geräusch. Es werden zwei Linien gebildet, wobei die eine Person auf der einen und die andere Person auf der anderen Linie steht. Mit geschlossenen Augen wird erraten, wo der Partner steht.



Eine Gruppe geht mit geschlossenen Augen umher. Durch selbst produzierte Geräusche werden Zusammenstöße verhindert (ein Teil der Gruppe ist auf Warnposten für Wände, Stühle, ...).

27. Schau genau!



15 – 30 Min.
Äpfel, Kastanien,
Steine,
Tannzapfen,
Kerne, ...

Alle Spieler/-innen (kleinere Gruppen) erhalten einen Apfel (oder Stein, Kastanie, ...), den sie ganz genau betrachten. Nun werden alle Äpfel eingesammelt, abgedeckt, vertauscht und wieder aufgedeckt. Die Spieler/-innen versuchen nun den eigenen Apfel zu erkennen.



Von den abgedeckten Äpfeln wird einer entfernt. Wessen Apfel war es?

28. Sinnesquadrat



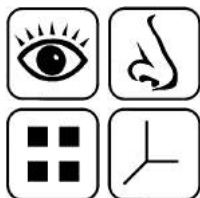
15 – 30 Min.
Klebeband



Die Spielleitung klebt auf den Boden ein grosses Viereck und dessen Diagonalen mit Klebeband. Jedem Teil wird ein Sinn zugewiesen. Sechs Spieler/-innen bewegen sich nun in diesem Viereck. In dem jeweiligen Feld ist der entsprechende Sinn verstärkt. Die Spieler/-innen passen ihre Aufmerksamkeit den Feldern an. Die anderen beobachten, ob die Aufmerksamkeitsveränderungen sichtbar gespielt werden. Was ändert sich jeweils?

Zwei bis drei Spieler/-innen nutzen das Quadrat als Bühne und spielen darin eine kurze Improvisationsszene. Die Bedeutung der Felder bleibt immer noch gleich. Die anderen beobachten, wie die Felder die Szene beeinflusst haben.

29. Suche, suche!



15 – 35 Min.
Stoppuhr



Die Spielleitung behauptet zu Beginn, sie habe, bevor die Spieler/-innen in den Raum gekommen sind, einen Gegenstand (z.B. Schlüssel) versteckt. Die Spieler/-innen haben nun genau 2 Min. Zeit um den Gegenstand zu suchen (Die Spielleitung stoppt die Zeit). Die Spielleitung sagt nun, dass kein Schlüssel da war, aber dass die Spieler/-innen, in nochmals 2 Min. den genau gleichen Weg abgehen sollen. Dabei sollen sie versuchen, dieselbe Intensität an Suchen herzustellen. Diskussion: Was ist mir in den beiden Malen aufgefallen? Was war gleich? Was unterschiedlich?

Die Spieler/-innen versuchen den Weg nochmals in halber / verdoppelter Zeit abzulaufen. Angeblich ist nicht ein Schlüssel versteckt, sondern irgendwo wurde reichlich Parfüm hingespritzt.

30. An der Nase herumführen



A führt B durch den Raum, indem sie sich nur mit den Fingerspitzen des Zeigefingers berühren. B hat dabei die Augen geschlossen.

A führt B, indem er mit der Fingerspitze die Nase (das Ohrläppchen, die Stirn, ...) berührt.

15 - 40 Min.
Parfüm, Banane,
Rassel, ...



A hält B ein geöffnetes Parfümfläschchen (eine Banane, ...) unter die Nase und führt so herum.

A klatscht leise in die Hände (rasselt, pfeift) und führt B so. Wechsel.

Gleichzeitig gehen verschiedene Zweiergruppen mit unterschiedlichen Klängen (oder Gerüchen) im Raum umher.

31. Äpfel



15 – 45 Min.
Äpfel

Die Spielleitung weist die Spieler/-innen an, sie sollen so tun, als ob sie einen Apfel essen würden. Anschliessend werden echte Äpfel verteilt und von den Spieler/-innen unter genauester Beobachtung und Selbstwahrnehmung gegessen.

Wiederum essen die Spieler/-innen den Apfel fiktiv; unter Berücksichtigung der vorangegangenen Beobachtung.

Diskussion: Was habe ich gemerkt? Was war anders?



Der Apfel wird fiktiv in verschiedenen Situationen gegessen: verbotener Weise in der Schule, auf dem Berggipfel nach einer langen Wanderung, in der Küche noch schnell vor dem Weggehen, ...

Diskussion: Wie hat sich der Geschmack durch mein Verhalten verändert?

32. Übertreibung



15 – 45 Min.
Klebeband

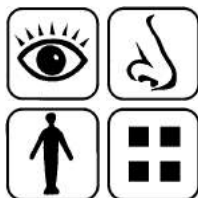


Die Spieler/-innen gehen im Raum umher und bleiben auf Geheiss der Spielleitung stehen. Dann wählen sie einen Sinn aus, lenken die ganze Aufmerksamkeit darauf und beginnen ganz langsam in die Übertreibung zu kommen:

sehen wird zu glotzen, riechen wird zu schnüffeln, schmecken wird zu kosten, hören wird zu horchen, fühlen wird zu tasten/tatschen (allenfalls vorgängig besprechen). Wiederholung mit neuem Sinn.

Mit dem Klebeband steckt die Spielleitung ein Feld ab (ev. mit Stuhl drin). 2-3 Spieler/-innen spielen eine kurze Improvisation (ohne Worte) indem jede Person für sich einen Sinn aussucht und während dem Spiel mit den anderen in die Übertreibung kommt.

33. Mir stinks!



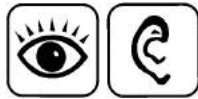
15 – 60 Min.
Klebeband



Alle Spieler/-innen gehen durch den Raum und spielen gleichzeitig. Die Spielleitung gibt die Anweisungen:
es stinkt, es riecht gut, ich stinke, ich rieche gut, es riecht nach...
(Erdbeeren, Öl, Mist, Parfüm).

Von der Spielleitung wird ein klarer Bühnenraum definiert (z.B. durch abkleben mit Klebeband). Die Spieler/-innen setzen sich um die Bühne. Zwei (oder mehrere) Spieler/-innen bekommen eine der Anweisungen. Sobald sie den Bühnenraum betreten, beginnt die Anweisung zu wirken (z.B. „Ich stinke“ und „Es riecht nach Mist“). Eine kurze Szene wird gespielt.

34. Ballone



15 – 60 Min.
Verschieden
farbige Ballone

Die Spieler/-innen gehen im Raum umher und spielen frei mit den aufgeblasenen Ballonen.

Nach einiger Zeit gibt die Spielleitung noch mehrere Ballone rein (so dass mehr Ballone wie Personen sind) Die Spieler/-innen versuchen gemeinsam alle Ballone in der Luft zu behalten.

Zwei verschiedene Farbgruppen Ballone liegen am Boden. Jede Farbe hat eine Bedeutung; die Spieler/-innen bewegen sich im Raum und behandeln die Ballone entsprechend:

stachelige Kakteen / Giftschlangen

Rosen / stinkende Haufen

Gold / Dreck

feines Glockenspiel / lauter Presslufthammer

Pralinen / Zitronen

Nun stehen die Spieler/-innen in einem Kreis. Jeweils zwei Ballone werden mit einer Bedeutung weitergereicht:

bleischwer / federleicht

macht fröhlich / macht traurig

riecht gut / stinkt

riecht süß / riecht beissend

schmeckt süß / schmeckt bitter

macht verliebt / macht hassend

ist laut / ist leise

ist stachelig / ist nass



Unter der Betrachtung eines jeweiligen Sinnes wird der Ballon weitergegeben. Während er in der Hand eines Spielers oder einer Spielerin ist, wechselt er Geschmack/Geruch/Aussehen/Klang/Beschaffenheit und wird neu weitergegeben.

Die Aspekte (Sinne) werden gemischt.

Der Ballon hat mehrere Aspekte (Sinne) und verändert diese gleichzeitig.

35. Statuen



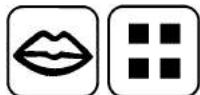
5 Spieler/-innen stehen auf der Bühne und machen die statische Mimik zu einer bestimmten Emotion, die durch die Wahrnehmung eines bestimmten Sinnes ausgelöst wurde („Es stinkt grausam“, „Ich höre schöne Musik“, ...). Eventuell müssen vorgängig gemeinsam einige Ideen an Emotionen gesammelt werden.
Fünf weitere Personen formen nun die Körper dieser Spieler/-innen, so dass sie zur Mimik passen.
Rückmeldung zur Übereinstimmung von Mimik und Körperhaltung.

20 – 40 Min.



Geisterstunde: Die Statuen erwecken zum Leben, gehen umher und kommen wieder in den Freeze.

36. Saft-Bar



20 - 40 Min.
Verschiedene
Frucht-, Obst- und
Gemüsesäfte,
kleine Becher

Verschiedene kleine Kostproben von Säften werden in Becher gefüllt. Die Spieler/-innen versuchen herauszufinden um welchen Saft es sich handelt.
2-4 Säfte werden gemischt und die Spieler/-innen versuchen die verschiedenen Zutaten heraus zu finden.



Die Spieler/-innen probieren alle denselben Saft und schreiben möglichst genau auf wie der Saft für sie schmeckt. In der Diskussion wird nun ausgetauscht. Wer nimmt den Saft wie wahr? Wo sind die Geschmäcker desselben Saftes gleich? Wo unterschiedlich?

37. Diashow



20 – 40 Min.

Die eine Person hat die Augen geschlossen und wird von der anderen Person herumgeführt (im Raum oder draussen). Vor einem ausgesuchten Blickfeld (Objekt, Ausschnitt, grosses Bild) öffnet der/die Blinde die Augen, nachdem der Führer oder die Führerin kurz auf die Schultern getippt hat. Nach ein paar Bildern erzählt die geführte Person von ihren Eindrücken. Wechsel.



Eine dritte Person kann sich immer als Standbild in den Ausschnitt einfügen bevor die geführte Person die Augen geöffnet hat. Ergibt sich eine Geschichte?

38. Gruppenbild mit Stuhl



20 - 60 Min.
Stuhl

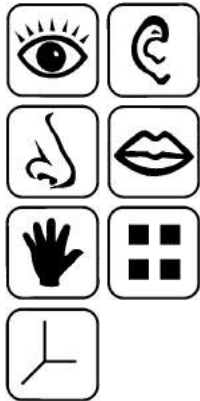
Ein Stuhl wird in der Mitte des Raumes aufgestellt, er bekommt eine bestimmte Bedeutung (z.B. Parkbank am Waldrand). Die Spieler/-innen stellen sich nacheinander dazu, sagen, welche Bedeutung sie haben und nehmen eine entsprechende Position im Freeze ein. (z.B. „ich bin der Baum, der Vogel, der Abfalleimer,...“)

Der Stuhl hat nun die Bedeutung eines thematischen Überbegriffs im Bezug auf die Sinne (z.B. hören, Nase, Geschmacksinn). Die Spieler/-innen stellen sich dazu, wobei nicht nur an Gegenstände gedacht werden muss: So kann zum Beispiel beim Stuhl „Nase“ jemand als „der Gestank“ oder „die Erkältung“ hin stehen.



In Gruppen werden die Bilder gestaltet. Anschliessend zeigen die Spieler/-innen den Zuschauern nur das Endergebnis, erst ohne Worte, dann sagen sie eventuell auch ihre Funktion. Die Zuschauer versuchen den Überbegriff zu erraten.

39. Nach dem Theaterbesuch



Jedes Kind überlegt sich, welcher Moment ihm vom Theaterbesuch „Der feine Unterschied“ am stärksten in Erinnerung geblieben ist. Diesen Moment schreibt oder zeichnet es auf einen Zettel. Im Raum werden fünf Orte nach den fünf Sinnen bestimmt. Jedes Kind erzählt kurz sein Erlebnis, überlegt sich, mit welchem Sinn es dieses Erlebnis wahrgenommen hat und stellt sich an den entsprechenden Ort.

Bei mehreren Sinnen kann auf die Verbindungslinie der entsprechenden Sinne gestanden werden.

In der Diskussion mit der Gruppe kann dem Kind geholfen werden.

Am Schluss wird beobachtet, wie viele Kinder wo stehen. Bei welchem Sinn steht niemand? Wo am meisten? Warum könnte das so sein?

20 - 80 Min.
Notizzettel,
Schreibzeug



Mit denzetteln können kleine Erlebnisplakate zu den entsprechenden Sinnen gestaltet werden.

40. Wahrnehmungskreise



Nacheinander werden die verschiedenen Wahrnehmungskreise wahrgenommen. Die Spielleitung leitet mit ruhiger Stimme an und macht darauf aufmerksam, dass mit allen Sinnen wahrgenommen werden kann.

Erster Wahrnehmungskreis (der eigene Körper):

Die Spieler/-innen liegen auf dem Rücken und konzentrieren sich auf ihren Atem. Sie hören auf die Geräusche im Körper: Herzschlag, Pulsschlag und nehmen die Auflagefläche wahr. Sie bewegen verschiedene Körperteile – was geschieht bezgl. Auflagefläche? (grösstmögliche Auflagefläche, kleinstmögliche Auflagefläche)

Zweiter Wahrnehmungskreis (das unmittelbare Umfeld):

Mit Händen und Füßen versuchen die Spieler/-innen das unmittelbare Umfeld auszuloten (auch stehend).

Sie stellen sich an verschiedene Orte – hören – riechen – schauen.

Dritter Wahrnehmungskreis (der Raum):

Die Spieler/-innen betrachten den ganzen Raum. Sie schliessen die Augen und lassen den Raum Revue passieren.



Die Spieler/-innen lassen sich blind durch den Raum/das Schulhausareal führen und irgendwo hinstellen. Mit weiterhin geschlossenen Augen versuchen sie durch die Wahrnehmung der verschiedenen Kreise herauszufinden, wo sie sind.

Diskussion: Welcher Sinn hat geholfen, herauszufinden wo man ist.

41. Kino



Jede Gruppe legt eine Gefühlsreihenfolge fest, mit der sie imaginär auf einen Film im 4D-Kino (Bild/Ton/Duft/Animation durch Wasserdampf, Stuhlbewegung, etc.) reagiert. Die Spieler sitzen auf Stühlen nebeneinander, Blick auf die Leinwand (Publikum). Um die Gefühle optisch zu verstärken, sind der Gesichtsausdruck, die Gestik und die Körperhaltung bei allen gleich. Nach Einstudieren der „Choreographien“ werden die „Filme“ den anderen gezeigt.

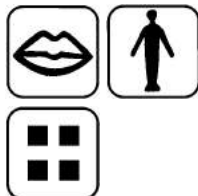
30 - 45 Min.
Stühle



Die Gefühlsregungen der einzelnen Einflüsse spielen: ein Durchgang nur Ton, dann Bild, dann Duft, dann Animation.

Einen „normalen“ Kinofilm (nur Bild und Ton) spielen, aber darauf achten, dass die anderen Einflüsse auch vorhanden sind (Temperatur, Geruch des Nachbarn, Geschmack des Popcorn, Beschaffenheit des Polsters, ...).

42. Geschmackstypen



30 – 60 Min.
Stühle

Die Spieler/-innen gehen im Raum umher. Die Spielleitung gibt eine Geschmacksrichtung vor. Die Spieler/-innen versuchen nun im Gehen sich in eine Person zu verwandeln, die vom Typ her zu dieser Geschmacksrichtung passt. Z.B. Herr Sauer, Frau Bitter, Herr Süß, ...

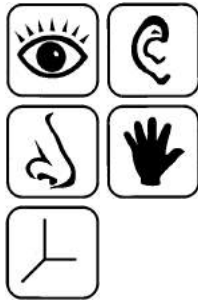
Die Spieler/-innen wählen nun eine Geschmacksrichtung und versuchen diese Figur zu verfeinern:

Wie geht sie? Wie sitzt oder steht sie? Wie ist der Gesichtsausdruck neutral? In verschiedenen Emotionen? Wie begegnen sich diese Figuren?



Ein Bühnenraum mit drei Stühlen wird definiert. Zwei SpielerInnen sind auf der Bühne, die anderen schauen zu. Kurze Improvisation: Zwei verschiedene Geschmackstypen begegnen sich auf einer Bank. Die eine Person ist schon da, die andere kommt dazu ... Was geschieht?

43. Mein Raum



40 – 60 Min.
Stühle, Tische,
Klebeband

Jede/r Spieler/in stellt sich einen Raum genau vor (zu Hause / am Arbeitsplatz). Wie sieht es aus? Wie riecht es? Was hört man? Wie fühlt sich was an?

Nun richtet sich jede Person ihren Raum mit wenigen Stühlen/Tischen in einem klar begrenzten Abschnitt ein.

Die Spieler/-innen gehen zu zweit zusammen: eine Person bewegt sich 5 Min. im eigenen Raum.

Die andere Person schaut genau zu.

Der/die Zuschauer/in gibt nun genaue Rückmeldungen, was er/sie gesehen hat (auf alle Sinne achten).

Die Person, die eben gespielt hat, darf nun den Raum genau erklären und spielt dann nochmals 5 Min. im eigenen Raum.

Diskussion zu zweit: Was hat sich verändert? Was wurde klarer? Was habe ich nicht gesehen?

Wechsel.



Die Hälfte der Gruppe bespielt ihren Raum, die anderen wandeln herum und schauen zu; anschliessend Wechsel

44. Parcours



90 - 200 Min.
Schachteln,
Dosen, Becken,
verschiedene
Gewürze,
verschiedene
Materialien,
Aufnahmegerät

Die Spieler/-innen gestalten in Gruppen selbst einen Sinnesparcours wie sie ihn bei „Der feine Unterschied“ erlebt haben.

Riechen: Dosen mit verschiedenen Gewürzen.

Tasten: Schachteln mit verschiedenen Gegenständen oder Becken zum durchgehen mit verschiedenen Unterlagen.

Hören: CD mit verschiedenen, selbst aufgenommenen Geräuschen.



Andere Klassen, Eltern können zum Parcours eingeladen werden.

45. Sinnestagebuch



5 Tage
Heft, Stift

Während fünf Tagen beobachten die Schüler/-innen ihre Sinneswahrnehmung und halten ihre Beobachtungen in einem Tagebuch fest.

Dabei wird aber pro Tag nur eine der fünf Sinneswahrnehmungen beobachtet.

Vermutlich müssen die Beobachtungen mehrmals am Tag eingetragen werden.



Die Schüler/-innen berichten in einem kurzen Vortrag, einem Text oder einem Plakat von ihren Beobachtungen.

Literaturverzeichnis

Biermann, Ingrid, **Spiele zur Wahrnehmungsförderung**, Herder Verlag, ISBN-10:3-451-26622-9

Erkert, Andrea: **Die 50 besten Wahrnehmungsspiele**, Don Bosco Medien GmbH, Februar 2007, ISBN-10:3-7698-1613-7

Fauth, Wilfried, **Wahrnehmungsförderung - Wege zu sinn-vollem Erlebnisreichtum**, Pro Business, 2004, ISBN-10:3-938262-25-7

Fischer, Erhard, **Wahrnehmungsförderung**, Borgmann Publishing, Juli 2003, ISBN-10:3-86145-164-6

Flemming, Irene, Fritz, Jürgen, **Wahrnehmungsspiele für Grundschul Kinder**, Matthias-Grünwald-Verlag, September 1995, ISBN-10:3-7867-1882-2

Hatlappa, Ute, **Wahrnehmungs-Spiele**, Urania Verlag, Januar 2003, ISBN-10:3-419-53044-7

Hielscher, Andrea, **Wahrnehmungsspiele im Wald für 3 - 12-Jährige**, Matthias-Grünwald-Verlag, März 2001, ISBN-10:3-7867-2305-2

Löscher, Wolfgang, **Wahrnehmungsspiele mit Alltagsmaterial**, Don Bosco Medien GmbH, September 2001, ISBN-10:3-7698-1313-8

Mertens, Krista, **Lernprogramm zur Wahrnehmungsförderung**, Modernes Lernen Borgmann, September 2008, ISBN-10:3-8080-0463-0

Zimmer, Renate, **Mit allen Sinnen die Welt erfahren. Wunderfitz, Arbeitsheft zur Wahrnehmungsförderung Nr.3**, Herder Verlag, Mai 2004, ISBN-10:3-451-26512-5

Adressen

Perspektive Thurgau – gesundes Körpergewicht, Oberstadtstrasse 6, 8501 Frauenfeld
052 725 02 02, www.perspektive-gesundeskoerpergewicht.ch

Sinnwerk, Walzmühlestrasse 49, 8500 Frauenfeld, 052 721 31 21, www.sinnwerk.ch

Sonderpädagogische Tagesschule für Wahrnehmungsförderung, Ottenbacherstrasse 15-17, 8909
Zwillikon, 044 761 48 70, www.wahrnehmungs-schule.ch

Stiftung Zentrum für Wahrnehmungsstörungen, Florastrasse 14 , 9000 St.Gallen, 071 222 02 34,
www.wahrnehmung.ch/Zentrum/start.html

Arbeitsgemeinschaft für Probleme bei Wahrnehmungsstörungen, Degersheimerstrasse 47, CH-
9100 Herisau, 0800 279 279, www.apwschweiz.ch

Sonderschule für Kinder mit Wahrnehmungsstörungen, Felsenstrasse 33, 9000 St.Gallen, 071 222
66 42, www.wahrnehmung.ch/WGS/start.html

Technorama, Technoramastrasse 1, 8404 Winterthur, 052 244 08 44, www.technorama.ch

Schweizerische Gesellschaft für Ernährung (SGE), www.sge-ssn.ch

Bundesamt für Sport (BASPO), www.baspo.admin.ch

Professionelle Organisation von Projekten, www.quint-essenz.ch

Absprache und Hilfe an Projektleitende, www.suissebalance.ch

Programm **bildung+gesundheit** Netzwerk Schweiz, www.bildungundgesundheit.ch

Schweizerischer Verein Adipositas im Kinder und Jugendalter, www.akj-ch.ch

Schweizerische Adipositas Stiftung, www.sapsplus.ch

Netzwerk „**Health Enhancing Physical Acitivity**“, www.hepa.ch

Inventarium der Schweiz, www.compi.ehsm.ch

T H E A T E R B I L I T Z

Das Theater Bilitz

- ist ein professionelles, freies Theater mit Sitz im Theaterhaus Thurgau in Weinfelden
- ist mobil, es spielt in Schulen, Theatern, Mehrzweckhallen usw.
- spielt Stücke für Kinder, Jugendliche und Erwachsene
- spielte an verschiedenen Festivals im In- und Ausland
- spielt bestehende oder Stücke, die in Zusammenarbeit mit AutorInnen entstehen
- vermittelt hautnahen Kontakt zum Medium Theater
- fördert mit altersgerechten Inszenierungen bei Kindern und Jugendlichen das Interesse am Theater
- führt die Beratungsstelle Theater- pädagogik für Kindergärtner/-innen und Lehrerinnen und Lehrer
- vermittelt TheaterpädagogInnen für Theaterprojekte und Kurse
- kann engagiert werden für Auftritte an Seminarien, Konferenzen, Lesungen etc.
- vermietet Scheinwerfer, Lichtanlage, Tonanlage, Podeste, Bus etc.
- gibt es seit 1988
- wird unterstützt vom Kanton Thurgau und vom Kanton St.Gallen, von der Gemeinde Weinfelden, vom Gönnerverein PRO BILITZ und diversen Stiftungen
- ist Mitglied der astej (Schweizerischer Verband des Theaters für Kinder und Jugendliche), von tps (Fachverband Theaterpädagogik Schweiz) und das KTV (Vereinigung KünstlerInnen – Theater – VeranstalterInnen, Schweiz)

Theaterpädagogische Fachstelle des Theater Bilitz

Das Theater Bilitz ist erste Anlaufstelle für Lehrerinnen und Lehrer im Bereich Theaterpädagogik. Wir bieten zahlreiche Dienstleistungen (Beratungen, Projektbegleitungen, Kurse, Workshops usw.) mit dem Ziel, Theater und Musical im schulischen und ausserschulischen Bereich zu fördern und zu unterstützen. Zudem bietet das Theater Bilitz eine gute Bibliothek mit Werken, Tipps, Anleitungen usw. zum Thema und lädt Interessierte gerne ein, diese zu nutzen.

Wenn Sie

- das Darstellende Spiel oder das Schulspiel im Unterricht oder in Gruppen einsetzen möchten, aber nicht wissen wie.
- Mitarbeit oder Begleitung wünschen bei Theaterproben mit Kindern und Jugendlichen.
- eine Theaterpädagogin oder einen Theaterpädagogen für einen Theatertag bis hin zu einer Theaterwoche oder einer Inszenierung engagieren möchten.
- Hilfe oder Beratung brauchen bei der Planung eines Schultheater- oder Musicalprojektes.
- geeignete Geschichten, Vorlagen, Stücke suchen.
- Literatur zur Spiel- und Theaterpädagogik ausleihen möchten.
- Anregungen und Unterstützung brauchen bei der Durchführung eines Projektes.
- einmal hinter die Kulissen des Theater Bilitz schauen möchten.

Wir

- beraten Sie in allen Bereichen von Schulspiel, Theater oder Musical in der Schule.
- verfügen über eine umfangreiche Fachbibliothek mit theaterpädagogischer Literatur (Spielvorlagen, Theaterformen, Spiele und Übungen, Spiel- und Theaterpädagogik, Sekundärliteratur).
- bieten verschiedene Kurse und Workshops an.
- führen Theaterprojekte durch oder begleiten Sie dabei.
- organisieren Probebesuche bei unseren Inszenierungen.
- vermitteln Theaterpädagoginnen und Theaterpädagogen, die Ihre Klasse oder Ihr Schulhaus besuchen und begleiten.
- vermieten Scheinwerfer, Lichtanlage, Tonanlage, Podeste, Bus etc.

Nehmen Sie mit uns Kontakt auf:

schuletheater@bilitz.ch

T H E A T E R
.....
BILITZ

www.bilitz.ch

Theaterhaus Thurgau
beim Bahnhof
Lagerstrasse 3
Postfach 385
8570 Weinfelden

Telefon 071 622 88 80
Telefax 071 622 88 90

Mail:
Sekretariat theater@bilitz.ch
Theaterpädagogik schuletheater@bilitz.ch