

# Lehrplan: Darstellen und Gestalten 7.1

## I. Thema: Der Körper als Ausdrucksmittel: Mimik

Körpersprachlicher Schwerpunkt:	<ul style="list-style-type: none"><li>- Erfahrbar machen von Gesichtsausdruck</li><li>- Darstellen von Emotionen in situativen Kontexten in (Warming Up, Improvisation, Stehgreif)</li></ul>
Wortsprachlicher Schwerpunkt:	<ul style="list-style-type: none"><li>- Beschreiben und Benennen von Gesichtsmerkmalen</li><li>- Deuten des Kontextes</li><li>- Erschließen bildnerischer Mittel zur Darstellung von Emotionen in ausgewählten Beispielen (Einführung in die Bildanalyse)</li></ul>
Bildsprachlicher Schwerpunkt:	<ul style="list-style-type: none"><li>- Erproben grafischer Mittel für die Darstellung von Emotionen (Kopfbilder) und situativer Kontexte (Bildergeschichte)</li></ul>

## 2. Thema: Der Körper als Ausdrucksmittel: Gestik

Körpersprachlicher Schwerpunkt:	<ul style="list-style-type: none"><li>- Darstellen von Emotionen über Gangarten</li><li>- Erproben „sprachlichen Ausdrucks“ durch sog. Standardgesten</li><li>- Darstellen von Redewendungen</li><li>- Entwickeln von Fingerspiel-Szenen</li></ul>
Wortsprachlicher Schwerpunkt	<ul style="list-style-type: none"><li>- Deuten des sprachlichen und pragmatischen Aspekts von Gesten im Alltag</li><li>- Deuten von Redewendungen aus dem Bereich der Gestensprache („Hand aufs Herz“)</li></ul>
Musiksprachlicher Schwerpunkt:	<ul style="list-style-type: none"><li>- Experimentieren mit Klatsch- und Sprachrhythmen</li><li>- Erlernen eines Raps („Rap gegen die Langeweile“)</li></ul>

## Lehrplan: Darstellen und Gestalten 7.2

### 4. Thema: Das Requisit als Spielgegenstand

<p>Körpersprachlicher Schwerpunkt:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Erproben individueller Bedeutungsebenen von Gegenständen in spontanen Improvisationen</li> <li>- Ergründen des Kontextes von Requisit und Rolle (Typ, Charakter, emotionale Stimmungslage) und Requisit im Pantomimenspiel</li> <li>- Darstellen von komischen Szenen durch das Spiel mit dem Requisit als Gegenspieler</li> <li>- Mimik und Gestik als Ausdrucksmittel zur Darstellung von Inhalten erproben</li> </ul>
<p>Bildsprachlicher Schwerpunkt:</p> <p>Wortsprachlicher Schwerpunkt:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pantomime in ausgewählten Beispielen des Stummfilms</li> <li>- (The Musical Tramp) kennen lernen</li> <li>- Analysieren von Handlungsmustern (Tücke des Objekts)</li> <li>- Requisiten als dramatische Mittel zur Darstellung komischer Situationen erkennen (Slap stick)</li> <li>- Erstellen einer Spielvorlage für die Umsetzung einer pantomimischen Szene für einen Spieler und ein Requisit</li> <li>- genaues Benennen von Handlungsabläufen</li> <li>- Ausschmücken von Handlung</li> <li>- Erarbeiten von Spannungsbögen</li> </ul>

### 5. Thema: Szenische Umsetzung eines Liedtextes

<p>Musiksprachlicher Schwerpunkt:</p> <p>Wortsprachlicher Schwerpunkt:</p> <p>Körpersprachlicher Schwerpunkt:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Einüben des Liedes „Coco“ mit dem schwarzen Chapeau' von Hazy Osterwald</li> <li>- Erproben rhythmischer Einlagen mit Händen und Füßen Einführung von Bänkelsang / Moritat</li> <li>- Erstellen eines Spannungsbogens zur Story Beschreiben der Rollentypen</li> <li>- Erarbeiten der Wirkungsabsicht einer Typisierung</li> <li>- Ausschmücken der Handlung im Hinblick auf die im Text vorgegebenen Rollenbilder</li> <li>- Erstellen einer Spielvorlage für eine pantomimische Umsetzung des Liedtextes</li> <li>- Erarbeiten eines dramaturgischen Konzepts Einführen epischer Elemente (Vorwegnahme des Geschehens durch eine Moritat)</li> <li>- Übungen zum Bewusstmachen des Körperausdrucks</li> </ul>
---	--

<p>Bildsprachlicher Schwerpunkt:</p>	<p>(Standbild, slow motion, freeze)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Improvisieren mit dem Requisit Hut</li> <li>- Erproben körpersprachlicher Mittel zur Darstellung der Rollentypen</li> <li>- Erkennen und Erproben der darstellerischen Mittel von Reduktion und Übertreibung</li> <li>- Pantomimische Umsetzung von Redewendungen und Metaphern in sinnbildliche Gesten</li> <li>- Erproben von Gängen (Choreografie) im Raum</li> <li>- Einüben einer Pantomime zum Liedtext als 3Minuten Krimi</li> <li>- Zeichnen einer Bildergeschichte zum Bänkelsang</li> <li>- Erarbeiten eines Konzeptes für das Bühnenbild <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gestalten wesentlicher Bühnenelemente und</li> <li>- Requisiten</li> </ul> </li> <li>aus einfachen Materialien</li> </ul>
--------------------------------------	---

## Lehrplan: Darstellen und Gestalten 8.1

### I. Thema: Percussion:

<p>Musiksprachlicher Schwerpunkt:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kennenlernen verschiedener Percussions – Instrumente</li> <li>• Vermittlung verschiedener Spieltechniken (Anschlagarten, Haltung der Instrumente, Körperhaltung...)</li> <li>• Erlernen einfacher bis komplexerer rhythmischer Patterns</li> <li>• Mehrstimmiges Spiel (Realisation verschiedener Rhythmen gleichzeitig)</li> <li>• Off-Beat und Groove</li> <li>• Beachten musikalischer Parameter wie Tempo, Metrum und Dynamik</li> <li>• Techniken der Bodypercussion</li> </ul>
<p>Körpersprachlicher Schwerpunkt:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bodypercussion – Erlernen rhythmischer Realisationen durch Einsatz aller „Körperinstrumente“ (Stimme, Gliedmaßen etc.)</li> <li>• Erfahren des Körpers als Musikinstrument,</li> </ul>

	welcher die Bildung verschiedenster Klangfarben erlaubt.
--	--

## 2. Thema: Spiel mit dem Hut als Requisit

Körpersprachlicher Schwerpunkt::	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Erproben individueller Bedeutungsebenen in spontanen Improvisationen</li> <li>- Ergründen des Kontextes von Requisit und Rolle (Typ, Charakter, emotionale Stimmungslage) und Requisit im Pantomimenspiel („Auf den Hut kommt's an", „Begegnung mit Hut" u.a.)</li> </ul>
Wortsprachlicher Schwerpunkt:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Requisiten als Leit motive erkennen</li> <li>- freies Assoziieren bei sog. Erzählketten (Nonsens-Geschichten: „Märchenhut" u.a.)</li> </ul>

## Lehrplan: Darstellen und Gestalten 8.2

### 3. Thema: Dramaturgische Umsetzung des Kindertheaterstücks „Mützenwexel" von P. Maar

Wortsprachlicher Schwerpunkt:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lektüre des Theatertextes</li> <li>- Erarbeiten des Inhalts</li> <li>- Erstellen von Charakterbildern / Rollentypen</li> <li>- Erarbeiten des formalen Aufbaus des Theaterstücks („Stück im Stück")</li> <li>- Einführung in dramentheoretische Begriffe des Theaters</li> <li>- Erkennen von Zeitebenen als dramaturgische Ausdrucksmöglichkeiten</li> <li>- Erlernen längerer Rollentexte</li> <li>- Erproben von Stimmlage, Lautstärke, Dynamik, Präsenz im Hinblick auf Darstellung von Charakterem / Rollen</li> </ul>
Körpersprachlicher Schwerpunkt:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Erproben von Gestik, Mimik, Haltung und Bewegung im Hinblick auf die Darstellung von Charakteren / Rollen</li> <li>- Erproben von Gängen im Bühnenraum</li> </ul>

Musiksprachlicher Schwerpunkt	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alltagsgeräusche in Hinblick auf ihre dramatische Wirkung hin erproben und einsetzen</li> <li>- mit technisch erzeugten Soundeffekten experimentieren und auf ihre Wirkabsicht hin untersuchen</li> <li>- mit Hilfe von Alltagsgegenständen eine eigene <b>Percussion</b> für das Stück gestalten</li> </ul>
Bildsprachlicher Schwerpunkt	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Einführung in das perspektivische Zeichnen</li> <li>- Einüben der Fluchtpunktperspektive als Mittel des illusionistischen Bühnenbildes</li> <li>- Entwickeln eines Bühnenbildkonzeptes</li> <li>- Zeichnen grafischer Entwürfe unter Berücksichtigung ihrer Wirkungsabsicht und des inhaltlichen Bezuges</li> <li>- Reduktion und Übertreibung als Grundprinzipien erkennen</li> <li>- plastische Gestaltung diverser Bühnenbildelemente</li> </ul>

## Lehrplan: Darstellen und Gestalten 9.1

## Lehrplan: Darstellen und Gestalten 10.1

### I. Thema: Die „Poesie“ der Technik

Bildsprachlicher Schwerpunkt:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ästhetik und Funktionalität von Technik in Bildbeispielen ergründen</li> <li>- „Verrückte Maschinen“, Experimentieren mit Projektionen</li> <li>- Bewegung und Klang als wesentliche ästhetische Merkmale von Technik begreifen</li> <li>- Erarbeiten möglicher Projekte zum Thema „Technik“ (Choreographie, Projektion, Klangskulpturen, Kostüm, Lauttext)</li> </ul>
-------------------------------	---

## 2. Thema: Vertonung einer Filmsequenz aus Fritz Langs „Metropolis“

Bildsprachlicher Schwerpunkt:	<ul style="list-style-type: none"><li>- Deuten einer Filmsequenz aus Fritz Langs „Metropolis“</li><li>- Erstellen einer Filmprotokolls</li><li>- Einteilen der Filmsequenz in Szenen</li><li>- Beschreiben der einzelnen Szenen in sog. „Szenenbildern“ (Storyboard)</li></ul>
Musiksprachlicher Schwerpunkt	<ul style="list-style-type: none"><li>- Experimentieren mit Klangeigenschaften von Gegenständen und Instrumenten</li><li>- Differenzieren von Liege-, Punkt-, Schweb- und Gleitklängen</li><li>- Entwickeln von Zeichen für Klänge und Tonerzeugungsarten</li><li>- Erproben der Klänge im Zusammenspiel mit den Filmbildern</li><li>- Planen des Klangverlaufs für die jeweilige Szene (Zeit- und Klangverlauf/Instrument/Geräusch)</li><li>- Vertonung der Filmsequenz</li></ul>

## Lehrplan: Darstellen und Gestalten 10.2

### 3. Thema: Theoretische Vertiefung: Film

Wortsprachlicher Schwerpunkt:	<p>Thema „Filmmusik“:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Geschichte</li><li>- Funktionen</li><li>- Aufnahmeverfahren</li><li>- Komponisten</li><li>- Wahrnehmung von Musik und Film</li><li>- Analyse von Filmmusik</li></ul>
-------------------------------	--

### 4. Thema: Gestaltung von Kostümen zum Thema „Der Mensch zwischen Natur und Technik“

Bildsprachlicher Schwerpunkt:	<ul style="list-style-type: none"><li>- Ergründen und Deuten des Soziokulturellen Kontextes von Kostümierung und Maskerade in Beispielen aus Mode, Theater, Ballett und</li></ul>
-------------------------------	---

	<p>rituellem Fest</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Entwurfskizzen zum Triadischen Ballett (Schlemmer)</li><li>- Entwerfen von sog. Figurinenplänen zum Thema s.o.</li><li>- Experimentieren mit Formen und Farben zum Motiv</li><li>- Entwicklung eines Gestaltungskatalogs Überarbeitung und Konkretisierung der Figurinenpläne im Hinblick auf ihre Umsetzbarkeit</li><li>- Auswahl von Materialien</li><li>- Erproben traditioneller und experimenteller Gestaltungstechniken</li><li>- Entwerfen einfacher Schnittmuster zum Nähen von Kostümen</li><li>- Gestalterische Umsetzung der Pläne</li></ul>
--	---