

und so weiter. Die Geschichte endet, wenn alle Kinder ihren Teil beigetragen haben. Die Erzählungen sollen von Stimmführung, Gestik und Mimik her möglichst expressiv gestaltet werden. Diese Variante eignet sich v. a. für Kleingruppen.

- Die LP teilt Kärtchen mit Wörtern zu einem Themenbereich aus. Sie erzählt den Anfang einer Geschichte, indem sie einen Satz bildet, in welchem das Wort vorkommt, das auf ihrer Wortkarte steht. Ein Kind fährt fort, indem es einen Satz bildet, in welchem das Wort seiner Wortschatzkarte vorkommt; etc.
- Zusätzliche Motivation entsteht, wenn die Erzähltexte aufgenommen und z. B. auf einer CD oder als MP3-Dateien zugänglich gemacht werden.

26

Quasireales Spielen, soziales Rollenspiel

Ziel

Im Gegensatz zu den einfachen Rollenspielen in Nr. 8 geht es beim folgenden Typus um stärker gestaltete Darstellungen mit detaillierteren Vorgaben. Geschult werden dabei die Fähigkeiten zu argumentieren, der bewusste und gestaltete Einsatz von Sprache und nonverbalen Mitteln (Gestik, Mimik) und die Fähigkeit, sich selbst überzeugend darzustellen. Je nach Thema tragen die Szenen auch zum Ausbau von Redestrategien und themenspezifischem Wortschatz bei.

3.–9. Kl.

30–45 Min.



Material:
evtl. wenige Requisiten.

Ablauf:

- Die LP schildert eine Situation, die ein gewisses Konflikt-, Diskussions- oder Spannungspotenzial hat. Beispiele:
 - a) In der Schule: Zwei S haben Streit, weil der eine unabsichtlich einen Bleistift zerbrochen hat, der dem anderen gehört.
 - b) In der Freizeit: Zwei einheimische Kinder oder Jugendliche verspotten zwei zugezogene.
 - c) In den Ferien im Herkunftsland: Zwei Jugendliche, die dort leben, machen sich über eine Jugendliche lustig, die dort ihre Ferien verbringt.
 - d) Beim Abendessen zu Hause: Das Kind möchte etwas haben/tun, was die Eltern keinesfalls wollen (z. B. einen Hund oder in die Disco gehen).
- Gruppen- oder Klassendiskussion zur Frage, wie die S in dieser Situation reagieren würden. Mögliche Fragen und Impulse: Wie würdest du dich in dieser Situation fühlen? Welche Gedanken hättest du? Wie würdest du dich konkret verhalten? Was für realistische Lösungen gibt es?
- Evtl. Runde zu den sprachlichen Mitteln, siehe nächste Seite bei «Bemerkungen».
- Kurze Diskussion, auf welche Kriterien bei den einzelnen Darbietungen geachtet werden soll (z. B. Plausibilität der Lösung; Qualität der Sprache; Verständlichkeit etc.). Die Kriterien sollen transparent und allen S bekannt sein. Zur Arbeit mit Kriterienrastern, die sich hier gut eignen, vgl. Kap. 4c in der Einleitung.
- Die S werden in Gruppen aufgeteilt (oder bilden selbstständig Gruppen). Sie haben 10–15 Min. Zeit, ihre Darbietung vorzubereiten. Diese soll höchstens 5–8 Min. dauern.



- Die Gruppen spielen ihre Lösungen vor. Nach jeder Präsentation (oder, bei wenigen Gruppen: am Schluss) erfolgt das kriterienorientierte Feedback der anderen S.

Varianten:

- Als Einstieg und Spielvorgabe kann statt einer Erzählung auch ein Bild dienen, das eine spannungsgeladene Situation darstellt.
- Ausgangssituationen können selbstverständlich auch von den S angeregt werden.

Bemerkungen:

- Je nach Thema kann es sinnvoll sein, im Anschluss an die Diskussion des Inhalts eine Runde zu den sprachlichen Mitteln zu organisieren, die für die betreffende Szene gebraucht werden. Dabei kann es um themenspezifischen Wortschatz oder um allgemeinere Redemittel gehen, die beim Argumentieren nützlich sind. Vgl. hierzu Kap. 2c in der Einleitung.
- Spielvorgaben, bei denen es um die Lösung eines Konflikts geht, fördern in besonderem Maße die Sozialkompetenz; vgl. hierzu in Heft 4 «Förderung der interkulturellen Kompetenz» die Nummern 1.5, 2.6, 4.7, 5.2, 5.5, 5.7 und 6.7.

27

Fiktives Spielen, Dramatisieren von Texten

Ziel

Das Dramatisieren von Szenen aus einem Text unterstützt das Textverständnis, trägt zur Auflockerung von Lesesequenzen bei und fördert den Auf- und Ausbau des lexikalischen und syntaktischen Repertoires der S. Damit ist das Dramatisieren von Textsequenzen im HSU gerade mit Blick auf den Erwerb der Schrift- und Standardsprache ein wertvolles Mittel. Zu weiteren Zielbereichen vgl. die Nummern 8, 26 und 28.

2.–9. Kl.

20–30 Min.



Material:
evtl. Requisiten.

Ablauf:

- Ausgangspunkt bildet ein zur Dramatisierung geeigneter Text bzw. eine Geschichte, die entweder von den S selbst gelesen oder von der LP vorgelesen oder erzählt wird. Dabei kann es sich natürlich auch um ein Bilderbuch handeln.
- Nach einer geeigneten Szene (in der möglichst mehrere Personen vorkommen) oder aber an einem besonders spannungsvollen Punkt der Geschichte unterbricht die LP das Lesen oder Vorlesen. Sie fordert die S auf, die eben gelesene Szene in kleinen Gruppen nachzuspielen oder sich eine Lösung für die Fortsetzung auszudenken und diese zu inszenieren.
- Es werden klare Vorgaben formuliert: Vorbereitungszeit 5–10 Min., Aufführungen maximal 5 Min. Desgleichen werden die Kriterien definiert, welche für die abschließende Beurteilung gelten sollen (siehe bei Nr. 26; gut wäre auch hier ein Kriterienraster, der auch sprachliche Aspekte berücksichtigt).
- Die S werden in Gruppen aufgeteilt oder bilden selbstständig Gruppen. Sie haben 5–10 Min. Zeit, ihre Darbietung vorzubereiten. Diese soll höchstens 5 Min. dauern.
- Die Gruppen spielen ihre Lösungen vor. Nach jeder Präsentation (oder, bei wenigen Gruppen: am Schluss) erfolgt das kriterienorientierte Feedback der anderen S.