

Gleich mitzuspielende Geschichte

The printable version is no longer supported and may have rendering errors. Please update your browser bookmarks and please use the default browser print function instead.

Gleich mitzuspielende Geschichte

Art der Methode	Programmidee
Stufe	GuSp
Schwerpunkt	Verantwortungsbewusstes Leben in der Gemeinschaft, Kritisches Auseinandersetzen mit sich selbst und der Umwelt
Schlagwörter	Schauspielen, Theater
Gruppengröße	mehrere Kleingruppen
Vorbereitungsaufwand	
Dauer	
Ort	drinnen, draußen
Autor*in	Lo Hufnagl und Andreas Furrm
Status	Entwurf
Letzte Änderung	am 3. 10. 2022 von GeraldS.
Export	PDF



Inhaltsverzeichnis

Kurzbeschreibung

Inhalte

Material

Detailbeschreibung

Beschreibung

Kurzbeschreibung

Schauspielen, Spontanität fördern

Inhalte

Theater spielen, Stehgreiftheater

Material

Eine spannende, erfundene Geschichte. Leere Erlagscheine Fahrpläne (Bahn, Bus...) Ev. Internet für die Fahrplansuche, Flugzeiten... Telegrammformulare (Post) Papier, Stifte...

Detailbeschreibung

Gleich mitzuspielende Geschichte ist eine Programmidee, um die Teilnehmer zum Schauspielen anzuregen.

Beschreibung

Das Leitungsteam überlegt sich eine spannende Geschichte (am Besten eine Detektiv- oder Abenteuergeschichte) und erzählt diese den Patrullen. In der Mitte des Raums befindet sich ein Tisch auf dem die Materialien für alle zugänglich bereit liegen. Sobald in der Geschichte eine Tätigkeit (Erlagschein ausfüllen, einen Zug von A nach B nehmen, Telegramm aufgeben, Auskunft anrufen...) erwähnt wird, sollen die Patrullen diese Tätigkeit mit den vorhandenen Materialien darstellen. Das soll so schnell und so richtig wie möglich geschehen. Der/Die SpielleiterIn wartet mit dem Weitererzählen bis die Patrullen fertig sind. Das Ende der Geschichte könnte zum Beispiel eine kleine Feier sein, welche die Patrullen dann natürlich nachspielen müssen (An die notwendigen Materialien denken!)

Schauspielen, Spontanität fördern