

«Enter! Sara Tannen meets Real Life»

Ein Theaterstück fürs Klassenzimmer

Inhalt

HA! Die Tür fliegt auf die Heldin stürmt herein! Sie scannt jede Ecke und sichert den Raum.
WAS IST DAS?

Das Stück ist die Geschichte der Actionheldin Sara, die aus dem Computerspiel *Ghostquest 6* gefallen ist und nun im Real Life landet. Ihre üblichen Strategien – Sternenstaub –Durch-die-Wand-gehen, Unterstützung der NPCs (Non playing Characters) – funktioniert hier nicht mehr. Was muss sie tun, um mitspielen zu können? Und was sind das für seltsame Dinge, die ihre gesamte Energie auffressen? Freude, Trauer, Schmerz – was ist das und wozu ist das gut? Die SuS versuchen Sara Tannen fürs Game «Real Life» fit zu machen.

Die Kinder spielen aktiv mit, ohne sie funktioniert das Stück nicht. Sie erleben Grenzen und Unterschiede zwischen virtueller und realer Welt.

Der erste Teil ist ein Theaterstück: Dauer 45 min.

Der zweite Teil ist eine Diskussions- und Austauschrunde, die von der Schauspielerin Katrin Segger geleitet wird. Dauer: 45 min.

In der Pause zwischen dem ersten und zweiten Teil übernehmen Sie als Klassenlehrperson kurz die Führung. Die Schauspielerin braucht Zeit fürs Umziehen.

Was wir für Sie übernehmen

Wir übernehmen für Sie die Organisation der Veranstaltung; Terminkoordination, etc..
Für Sie und Ihre Klasse entstehen **keine Kosten**.

Zielpublikum

Schülerinnen und Schüler der 4.-6. Klasse

Rahmenbedingungen

- 1 Schulklasse
- Klassenzimmer
- Die Schauspielerin braucht fürs Umziehen einen Zusatzraum mit Wasseranschluss, der von 9:15 Uhr bis um 12:00 Uhr reserviert ist und nur von ihr betreten wird. Der Raum sollte möglichst in der Nähe des Klassenzimmers liegen und von innen abschliessbar sein.

Ablauf

Dauer der Veranstaltung: 2 Lektionen

Die Veranstaltung ist jeweils am Morgen von 10:15 -11:50 Uhr (wird dem Stundenplan vor Ort angepasst). Die SuS werden im Vorfeld **nicht** über die Veranstaltung informiert. Die Lektion nach der grossen Pause beginnt ganz normal.

Das Stück lebt von der Überraschung!

Das Thema wird nach der 2. Lektion nicht abschliessend behandelt sein. Für die Vertiefung in weiteren Lektionen finden Sie viele Materialien in der Nachbearbeitungsmappe, die Ihnen eine Woche vor der Durchführung zugestellt wird. Die Veranstaltung kann sehr gut als Einstieg und Vertiefung ins Thema „Games“ genutzt werden.

Zeitplan:

- 9:00 Uhr: Eintreffen der Schauspielerin Katrin Segger
- 10:00 Uhr: Die Schauspielerin geht kurz ungesehen in das Klassenzimmer.
- 10:15 Uhr: **1. Lektion Theaterstück:** Gamefigur stürmt **ohne Vorwarnung** in den Unterricht.
- 11:00 Uhr: Kurze Pause; Umbau des Schulzimmers angeleitet durch die Klassenlehrperson:
Alle Tische an den Rand und in der Mitte ein Stuhlkreis (für alle SuS, Lehrpersonen und Schauspielerin Stuhl vorhanden)
- 11:05 Uhr: **2. Lektion:** Eine sehr kurze Anfangssequenz im zweiten Teil muss die Klassenlehrperson übernehmen. Für diese Sequenz liegt eine genaue Anweisung vor, die sie „ad hock“ durchführen können. Diese Anweisung wird Ihnen mit der Bestätigung des Termins zugeschickt. Diese Zeitspanne braucht die Schauspielerin fürs Umziehen.
Im zweiten Teil werden Fragen geklärt, Antworten gesucht, praktische Übungen gemacht. Dieser Teil wird situativ der Klasse angepasst.
- 11:50 Uhr: Schluss

Katrin Segger wird ein paar Tage vor der Vorstellung mit Ihnen telefonischen Kontakt aufnehmen um die Details (Begebenheiten vor Ort, Treffpunkt vor Ort, Raum zum Umziehen, Stundenplanzeiten, Fragen für die Klassen, etc.) abzumachen.

Ihre Kontaktangaben: Katrin Segger, katrin.segger@topoliog.ch, Tel: 076 514 73 46
Theater topoi:log

Nachbereitung

Zur weiterführenden Nachbereitung erhält die Lehrperson eine **Materialmappe** mit:

- Zielen laut Lehrplan 21
- Theaterübungen zur sinnlichen Erfahrung von Themen wie Respekt, Status, Grenze Realität/Gamewelt und mehr
- Links zu theaterpädagogischen Webseiten und Sites, die sich mit Genderfragen in Games beschäftigen
- Fragestellungen zum Spielverhalten der SuS
- Anleitung, ein eigenes Game analog zu entwickeln
- Links zu kreativen Computerprogrammen
- Glossars *Spieltypen* und *Begriffe aus der Gaming-Welt*
- Fragebogen HeldIn

Kontakt

Boris Simic, Fachmitarbeiter Gesundheitsförderung und Prävention,
Email: b.simic@vjps.ch / Tel. 052 633 60 24