

3. Klasse VS Pram

Abschlussbericht allgemein

1. Einheit: 21. April

Um das Ausdrucksspiel kennenzulernen, braucht es einen Impuls, so wählte ich den Text "Der Adler, der nicht fliegen wollte". Nach dem Bauen, Verkleiden und Ausgestalten der Rollen haben die Kinder allmählich in das Spiel gefunden. Behutsam, bedächtig, sich aneinander annähernd. Gut Ding braucht Weile heißt es doch so treffend. Ein schöner leiser Anfang, so wollen wir weiterschreiten, Schritt um Schritt und den Mut nicht aus den Augen verlieren.

2. Einheit: 28. April

Wir haben uns dazu entschieden, die Geschichte „Das kleine Entchen und der große Gungatz“ zu spielen. Der große Gungatz, ein reicher Herrscher nimmt dem kleinen Entchen seinen Teich weg, doch das kleine Entchen lässt sich diese Anmaßung nicht gefallen, es wehrt sich, es wehrt sich, obwohl es doch viel kleiner ist. Es tritt dem großen Gungatz entgegen. Der lässt sich dieses Entgegenreten nicht gefallen und will das kleine Entchen umbringen lassen, doch da kommt eine Hilfe, mit der das Entchen nicht gerechnet hatte. Fuchs, Fluss und Leiter helfen dem Entchen und verhelfen diesem wieder zu seinem Teich.

Fazit: die Kinder durften erleben, dass es sich lohnt, Zivilcourage zu leben, auch gegen einen scheinbar ungerechten, überlegenen Gegner und dass die Hilfe oft nicht lange auf sich warten lässt. Manchmal sogar von der Natur kommt.

3. Einheit: 5. Mai

Wie das Feuer auf die Erde kam. Die Kinder dürfen als Tiere erleben, wie es ist, gemeinsam, etwas Großes zu vollbringen. In diesem Fall: Das Feuer von der Insel auf die kalte Erde zu bringen. Doch nur vier Tiere sind mutig, die anderen verlassen sich auf diese vier Tiere. Und es geht fast schief, drei Tiere scheitern, keines schafft es, das Feuer auf die Erde zu bringen. Da versucht es ein ganz kleines Tier, eine Spinne, sie holt das Feuer, der Versuch glückt. Es ist geschafft und vollbracht, die Tiere müssen nicht mehr frieren.

Es war sehr schön anzuschauen, wie Verzweiflung mit Hoffnung in diesem Spiel abwechselte, wie der Mut auch Unsicherheit bringen kann, manchmal in einem leeren Raum steht. Mutig zu sein heißt auch manchmal, das Wagnis auf seine Gültigkeit hin zu überprüfen, auch auf die Gefahr hin, zu scheitern. Doch Mutig zu sein hatte sich hier gelohnt, die Kinder hatten sich sehr gefreut.

4.Einheit, 12. Mai

Diesmal haben wir zum Thema Mut und der daraus wachsenden Gefahr ein Stück aus dem Buch „Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer“ gespielt. Die Kinder sind diesmal ganz toll in das Spiel eingestiegen, es gab sehr lange intensive Sequenzen, abwechselnd mit originellen Spielausführungen, einige Kinder sind über sich hinausgewachsen, sind so richtig mutig geworden, hatten den Mut für sich entdeckt.

Fazit: Sich im Mutigsein zu finden, seine Stärken zu entdecken, über seine Grenzen hinauszugehen, eine tolle Erfahrung, eine reicher Schatz für die Klassengemeinschaft.

Galerie



Welchen gesellschaftspolitischen Zweck hat das Projekt erfüllt?

Sich im Mutig sein zu erleben ist eine gute Erfahrung, es stärkt die Kinder, es macht sie selbstsicher und selbstbewusst, sie erleben sich als wertvollen Teil der Gesellschaft, sie erleben sich als Menschen, die gebraucht werden, im positiven Sinne.

Mutige Spiele zu machen erweitert das Handlungsspektrum, es fördert eine gänzlich andere Sicht auf die eigene Lebenswelt, aber auch auf die umgebende Lebenswelt, mutige Spiele zu erleben bereichern den Menschen, seine Umwelt und die Welt darüber hinaus.

So macht es Lust, das Mutig sein zu zelebrieren, nicht aus den Augen zu verlieren, später dann, im Leben darauf zurückgreifen zu können, ach ja, da war ich so mutig, da habe ich mich dem bösen König gegenübergestellt, diesen Mut will ich auch heute aufbringen, ich will mich z. B.: für einen Menschen einsetzen, der nicht gut behandelt wird (z. B. vom Chef)

Wie waren Reaktionen anderer zu diesem Projekt?

Ausdrucksspiel – Workshop, VS Pram

Freitags vom 21.4. bis 12.5.2017, je 2 Einheiten

3. Schulstufe

Klassenlehrerin Postl Ulrike, 14 Schüle

Lehrerinnen - Rückmeldung:

Es war eine neue Erfahrung für uns und die SchülerInnen.

Mit Spannung wurde der Freitag erwartet.

Herr Wiesinger wählte sehr gut passende Bücher bzw. Geschichten für die jeweilige Schulstufe aus. Im Umgang mit den SchülerInnen war er sehr ermunternd, spontan und hilfsbereit. Für neue Ideen und Vorschläge der Kinder hatte er stets ein offenes Ohr. Aus seiner „Verkleidungskiste“ fand jeder das Richtige und im Nu war jeder in seine Rolle geschlüpft. Im Verlauf des Theaterprojektes konnten wir eine positive Entwicklung bei den SchülerInnen feststellen.

Was kann es für einen Workshopleiter Schöneres geben als folgende Komplimente der Schülerinnen und Schüler:

Das Ausdrucksspiel gefiel mir mega, weil es die schönsten Freitage waren....

Es gefiel mir sehr gut, weil wir immer tolle Geschichten spielten.

Es war super, weil ich mich verkleiden konnte.

Ich war mit meinen Rollen immer sehr zufrieden.

Mir hat gefallen, dass man sich selber die Rolle aussuchen durfte.

Es war toll, weil wir die ganze Klasse immer umbauen durfte.

Mir gefiel es sehr gut, weil wir uns immer Höhlen, Häuser oder Wohnungen mit den Tischen bauen durften.

Es war cool, weil ich immer tolle Rollen spielen durfte.

Mir hat gefallen, dass wir jeden Freitag eine andere Geschichte spielen durften.

Meine Lieblingsrolle war der König im Stück „Der arme Mann und der König“.

Mir hat es sehr gut gefallen, weil man nicht reden musste.

Meine Lieblingsrolle war der Clown und mein Lieblingsstück „Die dumme Augustine“.

Mein Lieblingsstück war Jim Knopf.
Herr Wiesinger war so hilfsbereit.

Das Ausdrucksspiel hat mir sehr gut gefallen, weil ich Rollenspiele gerne mag.

Es war lustig und unterhaltsam.

Mir hat gefallen, dass du die Geschichten immer laut und auswendig gesprochen hast.

Es war super, weil ich einmal das schöne Kleid anziehen durfte.

Meine Lieblingsrolle war der Zirkushund.

Ich finde das Geschichtennachspielen einfach toll!

Wofür wurde das gespendete Geld konkret ausgegeben?

Das Geld wurde für die Abhaltung der 4 Workshops verwendet. (s. Schulbestätigung)