

SPIELPRAKTISCHE PRÜFUNGEN & ALTERNATIVE BEWERTUNGSFORMATE

DIDAKTIK II

03./04.09.2024



INHALT

1. schulrechtliche Vorgaben
2. spielpraktische Prüfungen
3. alternative Bewertungen

SCHULRECHTLICHE VORGABEN I

OAVO § 9 (3)

*Für die Bewertung der Leistungen am Ende eines Schulhalbjahres sind die im Unterricht **kontinuierlich erbrachten Leistungen mindestens so bedeutsam wie die Ergebnisse der Leistungsnachweise**. Zu den im Unterricht kontinuierlich erbrachten Leistungen gehören vor allem die Mitarbeit im Unterricht, [...]. Leistungsnachweise im Sinne dieser Verordnung sind*

- 1. Klausuren,*
- 2. Referate und Präsentationen (z.B. Praktikumsberichte),*
- 3. umfassende schriftliche Ausarbeitungen,*
- 4. mündliche Kommunikationsprüfungen in den modernen Fremdsprachen nach § 14 Abs. 8,*
- 5. fachpraktische Prüfungen in den Fächern Kunst, Musik und Darstellendes Spiel,*
- 6. besondere Fachprüfungen im Fach Sport mit sportpraktischen und -theoretischen Anteilen.*

SCHULRECHTLICHE VORGABEN II

OAVO § 9 (5)

*In der Einführungsphase sind in jedem Schulhalbjahr folgende Leistungsnachweise anzufertigen [...] **je eine Klausur.***

OAVO § 9 (6)

*In der Qualifikationsphase sind folgende Leistungsnachweise anzufertigen: [...] in jedem Grundkurs in den Schulhalbjahren **Q1 bis Q3 jeweils eine Klausur und für alle Schülerinnen und Schüler eines Kurses einheitlich ein weiterer Leistungsnachweis** nach Abs. 3 Satz 4, im Prüfungshalbjahr **(Q4)** **jeweils eine Klausur.***

SCHULRECHTLICHE VORGABEN III

OAVO § 24 (4)

[...] Sport und Darstellendes Spiel können als Grundkursfächer ausschließlich viertes oder fünftes Prüfungsfach [im Abitur] sein, wobei jeweils eine mündliche und eine fachpraktische Prüfung durchgeführt werden.

OAVO § 37 (2)

Eine Präsentation ist ein medienunterstützter Vortrag mit anschließendem Kolloquium; [...] Im Fach Darstellendes Spiel muss eine Präsentation künstlerische Darbietungen enthalten, die fachpraktische Prüfung nach § 24 Abs. 4 entfällt.

SCHULRECHTLICHE VORGABEN IV

Erlass vom 19.07.2023 unter 2.1.

Im Fach Darstellendes Spiel ist die fachpraktische Prüfung als Leistungsnachweis in der Regel eine Gruppenprüfung.

Erlass vom 19.07.2023 unter 2.1.3

Die fachpraktische Prüfung im Fach Darstellendes Spiel besteht in der Regel aus einer Gestaltungsaufgabe, bei der eine eigenständige Entwicklung, Erschließung oder Erweiterung einer szenischen Darstellung im Rahmen einer problembezogenen Vorgabe erfolgt. [...] Im Falle eines unterrichtlichen Spielprojekts steht die fachpraktische Prüfung damit in einer engen Verbindung.

SCHULRECHTLICHE VORGABEN V

Erlass vom 19.07.2023 unter 2.1.3

Die Gestaltungsaufgabe erarbeiten die Prüfungsteilnehmerinnen und Prüfungsteilnehmer in der Regel in einem dafür vorgesehenen, vorher festgesetzten Zeitrahmen in Einzel- oder Gruppenarbeit. [...] Eine theoretisch-reflexive Vor- oder Nachbereitung der spielpraktischen Ergebnispräsentation ist möglich. Deren möglicher Anteil an der Bewertung ist den Prüfungsteilnehmerinnen und Prüfungsteilnehmern im Vorfeld bekanntzugeben.

Erlass vom 19.07.2023 unter 2.3.3

Die Prüfungszeit ist ebenfalls abhängig von Art und Struktur der jeweiligen Aufgabenstellung und zudem von der Größe der Prüfungsgruppe. In der Regel dauert die fachpraktische Prüfung als Leistungsnachweis bei einer Einzel- und einer Gruppenprüfung nicht länger als zehn Minuten.



SCHULRECHTLICHE VORGABEN VI

Erlass vom 19.07.2023 unter 2.4

Die Anforderungen und Bewertungskriterien der fachpraktischen Prüfung als Leistungsnachweis müssen den Prüfungsteilnehmerinnen und Prüfungsteilnehmern spätestens bei der Aufgabenstellung dargelegt werden.

Erlass vom 19.07.2023 unter 2.4

Bei Leistungen, an denen mehrere Prüfungsteilnehmerinnen und Prüfungsteilnehmer beteiligt sind, muss das Prüfungsverfahren eine Bewertung der einzelnen Prüfungsteilnehmerin oder des einzelnen Prüfungsteilnehmers zulassen.

SCHULRECHTLICHE VORGABEN VII

Erlass vom 19.07.2023 unter 2.4

*Über die Durchführung der fachpraktischen Prüfung als Leistungsnachweis muss für jede Prüfungsteilnehmerin und jeden Prüfungsteilnehmer **ein wertendes schriftliches Dokument erstellt werden, das von der unterrichtenden Lehrkraft unterschrieben wird.** Das schriftliche Dokument muss Angaben zur Kursart, zu Thema und Themenfeld, der vorgenommenen Bewertung sowie zu Datum, Beginn und Ende der Prüfungszeit enthalten.*

ICH HABE ...

- a. ... bisher noch keine spielpraktische Prüfungen erstellt.
- b. ... bereits erste spielpraktische Prüfungen erstellt.
- c. ... schon mehrere spielpraktische Prüfungen erstellt.

HANDREICHUNGEN FÜR DIE FACHPRAKTISCHE PRÜFUNG

allgemeine Aussagen

- Insbesondere im Fach Darstellendes Spiel **beziehen sich Wissenserwerb, theoretische Reflexion und Analyse nicht auf einen bestimmten Kanon zu erwerbenden Wissens**, sondern auf die praktische, künstlerische, kreative und reflektierte Projektarbeit, in deren Zusammenhang Sinn, Ausprägung und Umfang kognitiver, theoretischer, historischer und analytischer Anteile im Sinne des exemplarischen Lernens und des Kompetenzerwerbs jeweils neu und konkret bestimmt werden. Dies kann nur durch einen adäquaten Stellenwert des fachpraktischen Anteils am Unterricht bei gleichzeitiger **enger Verzahnung von Fachtheorie und –praxis** gewährleistet werden.
- Im Fach Darstellendes Spiel ist die **Arbeit an einem Theaterprojekt grundlegendes Unterrichtsprinzip**, das die Arbeits- und Vermittlungsschritte sowie die Methodik bestimmt.

HANDREICHUNGEN FÜR DIE FACHPRAKTISCHE PRÜFUNG

Die fachpraktische Prüfung fügt sich in das Unterrichtskonzept des Faches Darstellendes Spiel optimal ein, weil sie die im Unterricht erworbenen Kompetenzen theaterästhetischer Gestaltung abruft, in einen Reflexionsrahmen stellt und ihre Ergebnisse für die laufende Projektarbeit nutzbar machen kann. Das Ziel der fachpraktischen Prüfung ist also nicht nur ein Leistungsnachweis zur Bewertung der Schülerleistung, sondern eine Unterstützung und Förderung des Theaterprojekts in seiner jeweiligen Phase.

HANDREICHUNGEN FÜR DIE FACHPRAKTISCHE PRÜFUNG

Konkretisierung der Anforderungsbereiche (angelehnt an EPA des KMK)

Kompetenzbereiche	AB I Kennen / Können / Wissen	AB II Anwenden und Gestalten	AB III Probleme lösen, Reflektieren und Werten
Theaterästhetische Grundlagen	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Fachbegriffe beherrschen. • Theatrale Zeichensysteme kennen und können. • Text- und szenische Strukturen erfassen und beschreiben. • Darstellungstechniken kennen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Einzelne Gestaltungselemente in begrenzten Kontexten anwenden. • Eine Szene unter Verwendung zentraler Zeichensysteme gestalten. • Zu einer Rolle eine Figur entwickeln. 	<ul style="list-style-type: none"> • Szenen von einer Spielform in eine andere übertragen. • Spielformen zielbewusst brechen. • Eigene und fremde Szenen analysieren u. reflektieren. • Eine Präsentation nach einem eigenen Konzept gestalten.

HANDREICHUNGEN FÜR DIE FACHPRAKTISCHE PRÜFUNG

Konkretisierung der Anforderungsbereiche (angelehnt an EPA des KMK)

Kompetenzbereiche	AB I Kennen / Können / Wissen	AB II Anwenden und Gestalten	AB III Probleme lösen, Reflektieren und Werten
Theaterästhetische Gestaltung	<ul style="list-style-type: none"> • Bezug zu eigenen Erfahrungen und Ideen herstellen. • Spielformen beschreiben. • Den Inhalt einer Szene wiedergeben. • Präsenz im Spiel zeigen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Unterschiedliche Vorlagen zur szenischen Gestaltung adaptieren. • Medien, Raum u. andere Gestaltungsmittel nutzen. • Geeignete und angemessene Spielformen auswählen und verwenden. • Den Arbeits- und Gestaltungsprozess strukturieren. 	<ul style="list-style-type: none"> • Einen eigenen Zugang zum Thema oder zur Vorlage finden, eigene Ideen und Konzepte entwickeln, begründen, reflektieren und diskutieren. • Alternativen zum gewählten Arbeits- und Gestaltungsprozess entwickeln und begründen.

HANDREICHUNGEN FÜR DIE FACHPRAKTISCHE PRÜFUNG

Konkretisierung der Anforderungsbereiche (angelehnt an EPA des KMK)

Kompetenzbereiche	AB I Kennen / Können / Wissen	AB II Anwenden und Gestalten	AB III Probleme lösen, Reflektieren und Werten
Theaterästhetische Kommunikation	<ul style="list-style-type: none"> • Theater als symbolisches Handeln begreifen. • Aufführungskonventionen und ästhetische Kriterien zur Wahrnehmung, Deutung und Bewertung von Aufführungen kennen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Die eigene Aufführung als Kommunikation zwischen Zuschauer und Spieler gestalten. • Präsentationen eigenständig analysieren und ästhetische Kriterien zur Beurteilung von Aufführungen anwenden. • Den Arbeits- und Gestaltungsprozess strukturieren. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aufführungen kritisch und eigenständig beurteilen und bewerten. • Qualitätskriterien reflektieren. • Alternative Entwürfe und Konzepte entwickeln und begründen. <p>Gestaltungsprozess entwickeln und begründen.</p>

HANDREICHUNGEN FÜR DIE FACHPRAKTISCHE PRÜFUNG

Konkretisierung der Anforderungsbereiche (angelehnt an EPA des KMK)

Kompetenzbereiche	AB I Kennen / Können / Wissen	AB II Anwenden und Gestalten	AB III Probleme lösen, Reflektieren und Werten
Soziokulturelle Partizipation	<ul style="list-style-type: none"> • Unterschiedliche Medien und ihre gesellschaftliche Funktion kennen. • Kenntnisse über Theatergeschichte, -funktionen und fachspezifische Theorien nachweisen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lebensweltliche Bezüge in die Gestaltung einbeziehen. • Medieneinsatz begründen. • Unterschiedliche Medien vergleichen. <p>Lebensweltliche Bezüge in den Gestaltungsprozess strukturieren.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Zusammenhänge zwischen Gesellschaft und Theater herstellen. • Für die eigene Gestaltung Möglichkeiten soziokultureller Partizipation entwerfen. • Vorteile bestimmter Medien in speziellen Verwendungszusammenhängen erörtern. gründen.

HANDREICHUNGEN FÜR DIE FACHPRAKTISCHE PRÜFUNG

Hinweise zur Aufgabenstellung:

- Anwendung erworbener Kompetenzen in einem neuen Zusammenhang
- Ergebnisse für die Weiterführung des theatralen Projekts nutzbar machen
- kein thematischer Fokus, sondern Vermittlung von Kompetenzen im Umgang mit theatralen Ausdrucksträgern (Zeichen), theaterspezifischen Gestaltungsmitteln, formalen Strukturen (Genres, Spielformen) oder Spielkonzepten
- Gestaltungsaufgabe (idealerweise als Gruppenprüfung): eigenständige Entwicklung, Erschließung oder Erweiterung einer szenischen Darstellung
- Unterschiedliche Vorbereitungszeiten und Durchführungsformen denkbar
- Unterschied zum Abitur: Nachgespräch und Reflexionsaufgabe entfallen

HANDREICHUNGEN FÜR DIE FACHPRAKTISCHE PRÜFUNG

Aufgabenstellung deckt alle AFB ab, Schwerpunkt liegt aber im AFB II (Anwenden und Gestalten)

1. Dramatisierung und/oder szenische Darstellung einer epischen, lyrischen, dramatischen oder pragmatischen Textvorlage unter Beachtung ausgewählter Zeichensysteme
2. Entwicklung und Präsentation der szenischen Umsetzung eines inhaltlich vorgegebenen Spielansatzes (Thema, Situation, Personenkonstellation, Biografie einer Rollenfigur u.ä.)
3. Entwicklung und Präsentation der szenischen Umsetzung eines formal vorgegebenen Spielansatzes (Umgang mit Requisit, Raum, Kostüm u.ä.)
4. Übertragung einer szenischen Situation oder einer kurzen dramatischen Handlung in vorgegebene formale Strukturen (Spielformen, Genres),
5. Entwicklung von Rollenfiguren und Überprüfung von Rolleneigenschaften in neuen Situationen
6. Erarbeitung dramaturgischer oder medialer Teilstrukturen zur Nutzung im theatralen Projekt.

BEISPIELAUFGABE: „BAR DER TRÄUME“

Entwickelt in eurer Gruppe eine szenische Darstellung zum Traum „Traummann“, indem ihr den Text „Sehr geehrter Herr Traummann“ von www.jetzt.de als Steinbruch nutzt. D.h. der Text soll dabei lediglich als Grundlage dienen. Ihr könnt ihn nach eurem Ermessen verwenden.

1. Erarbeitet euch die Figur, die diesen Traum träumt, sowie das Personal der Bar, die diesen Traum mitgestaltet, mit Hilfe der bekannten Techniken. Der Status der Figuren und die Beziehungen zueinander sollen deutlich werden. Die Kostüme sollen passend gestaltet sein.
2. Verwendet zur Gestaltung der Szene als dominantes theatrales Mittel chorische Elemente.
3. Verwendet als Kompositionsmethode begründet die Wiederholung.
4. Gestaltet eine ca. 3-5-minütige Szene unter Berücksichtigung der ästhetischen Gestaltungskategorien. Eine Orientierung an der praktischen Dramaturgie ist unabdingbar.
5. Achtet darauf, dass alle Spieler und Spielerinnen ungefähr gleiche Spiel- bzw. Sprechanteile haben.
6. Einen schriftlichen Verlauf der Szene schickt ihr mir bitte in digitaler Form bis zum XXX per Mail.

BEISPIELAUFGABE: „ICH BIN HIER UND ICH BIN WICHTIG“

Gestaltet und präsentiert eine Szene für eine Großgruppe, die als Einstiegsszene für unser Projekt dienen kann und die die Zuschauer in das Thema eures Stücks einführt. Skizziert als Vorarbeit ein Inszenierungskonzept, das als Diskussions- und Planungsgrundlage für eure Gruppenarbeit dienen soll.

Bitte berücksichtigt für die Erarbeitung folgende inhaltlichen und formalen Punkte:

1. Stellt den Akt der Geburt symbolisch als überdimensionale Fruchtblase dar.
2. Baut in eure Szene Informationen zu Ereignissen aus der Weltgeschichte, die ihr zu euren jeweiligen Geburtsdaten recherchiert habt, ein. (Rückbezug zu den Ergebnissen der letzten Stunde)
3. Wählt eine Präsentationsform, die keine langen Pausen verursacht und Tempowechsel zulässt.
4. Verwendet geeignete Kompositionsmethoden, chorische Elemente und setzt verschiedene theaterästhetische Gestaltungsmittel, die ihr aus dem Unterricht kennt, ein. SPIELT NICHT "ALLTAGS-REALISTISCH", SONDERN STILISIERT!
5. Setzt Musik (und Licht) als wichtige Zeichenspur ein.

ASPEKTE ZUR AUSWERTUNG

- Aussageabsicht klar / Thema fokussiert
- Funktionale Verwendung des Ausgangsmaterials
- Szenenstruktur gelungen (Rhythmisierung)
- Ästhetische Umsetzung / Bildwirkung
- Funktionalität der gestalterischen Mittel
- Dynamik, Timing
- Originelle Ideen (auch Anfang und Ende)
- Alle SuS gleichermaßen einbezogen
- Individuelles Spiel: Präsenz, Körpersprache, Gestik, Mimik, Proxemik, Sprache, Interaktion mit Mitspielern
- Gesamteindruck

ALTERNATIVE BEWERTUNGSFORMEN

- Portfolioarbeit:
 - DS-Journal als Lerntagebuch (z. B. Stundenreflexionen, Ideensammlung, Übungsbeschreibungen, ...)
 - Probetagebuch im Verlauf einer Inszenierungsarbeit (z. B. wachsendes Online-Whiteboard)
- Übernahme von Unterrichtselementen: z. B. Anleiten von Warm-Ups, Vor- und Nachbereitung von Theaterausflügen
- Kurzreferate: z. B. zu Theatertheorien

LITERATUR

- Einheitliche Prüfungsanforderungen:

http://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2006/2006_11_16-EPA-darstellendes-Spiel.pdf

- Handreichungen fachpraktische Prüfungen DSP in der Sek II

http://kultur.bildung.hessen.de/kunst/fachpraktische_pruefung.pdf

- Kerncurriculum DSP

<https://kultusministerium.hessen.de/schule/kerncurricula/gymnasiale-oberstufe/darstellendes-spiel>

- Oberstufenverordnung des Landes Hessen (OAVO)

https://www.rv.hessenrecht.hessen.de/bshe/document/hevr-OSt_AbiVHErahmen

- Erlass zur Durchführung der fachpraktischen Prüfung vom 19.07.2023

<https://kultur.bildung.hessen.de/fachberatung/erlass-fachpraktische-pruefung-kunst-musik-ds.pdf>

SPIELPRAKTISCHE PRÜFUNG

Q1: THEMA HEIMAT

AUFGABE:

ENTWICKELT IN Eurer GRUPPE EINE SZENISCHE DARSTELLUNG EURES AUSGEWÄHLTEN MINIDRAMAS ZWEIMAL – UNTER ZUHILFENAHME DER KOMPOSITIONSMETHODE „VARIATION“. Euer MINIDRAMA SOLL EUCH DABEI LEDIGLICH ALS GRUNDLAGE DIENEN. IHR KÖNNT ES KÜRZEN, ÜBERARBEITEN ODER ERWEITERN. DIE GRUNDIDEE DES MINIDRAMAS SOLL ABER ERHALTEN BLEIBEN.

1. ERARBEITET EUCH ANHAND EURES TEXTES FÜR JEDEN VON EUCH EINE FIGUR MIT HILFE DER BEKANNTEN TECHNIKEN. DER STATUS DER FIGUREN UND DIE BEZIEHUNGEN ZUEINANDER SOLLEN DEUTLICH WERDEN. DIE KOSTÜME SOLLEN PASSEND GESTALTET SEIN.

Die Rollenfiguren sollen so entwickelt sein, dass drei/vier ausgearbeitete differenzierte Rollenfiguren Teil der Inszenierung sind.

Die Rollenfiguren sollen in Bezug auf ihren Status zu unterscheiden sein.

Die Kostüme unterstützen die Darstellung der Figuren und stehen nicht im Kontrast zur Darstellung.

2. GESTALTET EINE CA. 3-5-MINÜTIGE SZENE UNTER BERÜCKSICHTIGUNG DER ÄSTHETISCHEN GESTALTUNGSKATEGORIEN. EINE ORIENTIERUNG AN DEN KOMPOSITIONSMETHODEN KANN HIERBEI HELFEN.

Die Zeitvorgabe soll eingehalten werden, so dass die Darstellung insgesamt mind. 4 Min und max. 12 Min. geht.

Durch Struktur, Spannung und Stimmung wird eine ästhetische Gesamtwirkung erzielt.

3. GESTALTET EINEN FÜR DAS PUBLIKUM SICHTBAREN ÜBERGANG ZWISCHEN DEM ENDE DES ERSTEN DURCHGANGS UND DEM ANFANG DES ZWEITEN.

Der Übergang zwischen dem Ende des ersten Durchgangs und dem Anfang des zweiten soll auf der einen Seite für das Publikum deutlich sichtbar sein und auf der anderen Seite stimmig sein.

4. ARBEITET IM ZWEITEN ABLAUF EURER INSZENIERUNG, DER AUCH CA. 3-5 MINUTEN GEHEN SOLL, EINE ÜBERRASCHENDE, DER SZENE TATSÄCHLICH VARIIERENDE INTERPRETATION HERAUS.

Der zweite Durchgang soll eine überraschende Variation der vorliegenden Szene sein.

4. ACHTET DARAUF, DASS ALLE SPIELER UND SPIELERINNEN
UNGEFÄHR GLEICHE SPIEL- BZW. SPRECHANTEILE HABEN.

Spiel- und Sprechanteile sollen
ungefähr gleichmäßig verteilt sein.

DARÜBER HINAUS SOLLTE AUF DIE GRUNDLAGEN AUS DEM UNTERRICHT GEACHTET WERDEN:

Theatrale Zeichen wie Körper,
Sprache, Proxemik, Requisiten,
Bühnenbild, Geräusche ...
sollen das Spiel angemessen
unterstützen und nicht um ihrer
selbst willen eingesetzt werden.
Wird Sprache eingesetzt, so soll sie
verständlich und in angemessener
Lautstärke sein.

Die gespielte Szene soll ein gelungenes
Anfangsbild und ein ebensolches
Schlussbild besitzen.

...UND NATÜRLICH GEHT ES AUCH UM DAS GESAMTBILD:

Qualität des Spiels

Präsenz auf der Bühne

Theaterästhetische Gestaltung und
Rollenspiel

wirkungsbewusstes Spiel

...

EINE SPIELVORLAGE SCHREIBEN (BUCH S. 104-108)

Beispiel:

Spielvorlage zur szenischen Umsetzung der Situation „Banküberfall“

27.06.2019

Patrick Müller, Oliver Jedke, Mara Lavalle, Julia Böse

Es folgt eine **Auflistung der Rollen mit Besetzung** – hier ist es sinnvoll, den auftretenden Personen eine Abkürzung zuzuordnen, damit man es später beim Formulieren der Handlung einfacher hat:

Rollen		
P(erson) 1:	Bankräuber Klaus Wittgenstein	Patrick Müller
P2:	Kassiererin Lara Betrecht	Julia Böse
P3:	Polizist Heinz Meyer	Oliver Jedke
P4:	Rentnerin Ida Müller	Mara Lavalle

An dieser Stelle besteht außerdem die Option, die einzelnen Rollen jeweils mit einem kurzen Kommentar zu charakterisieren, etwa *Polizist Heinz Meyer (Alter: 55, pflichtbewusst, sehr freigiebig, liebt seinen Beruf über alles, hat ein Herz für alle Menschen)*.

Nun werden **Requisiten, Hilfsmittel** und der **Spielort** ergänzt:

Requisiten	
R(equisit) 1:	Ein Gehstock (evtl. hierfür auch ein einfacher Holzstock)
R2:	Eine Spielzeugpistole
R3:	einige gebastelte Geldscheine aus Papier
Hilfsmittel:	ein Tisch als Bankschalter
Spielort:	Raum 12 im Hauptgebäude

Auch **Kostüme** bzw. **Kostümteile** sollten – wenn erforderlich – angegeben werden, bei den meisten kurzen Spielszenen lässt sich allerdings erfahrungsgemäß auf umfangreiche Kostümierung verzichten:

Kostüme/Kostümteile:

- „Sturmhaube“ für Bankräuber
- Rock, braune Jacke, große Brille und Hut für die Rentnerin
- Polizeimarke oder entsprechende Mütze sowie Lederjacke für Polizisten

Was an dieser Stelle darüber hinaus Teil der Spielvorlage ist, kann je nach Szene flexibel entschieden werden: Soll beispielsweise ein zusätzlich erdachtes Kriterium berücksichtigt werden, wie etwa die Verwendung von Musik oder die Einbeziehung von unbeteiligten Personen, kann dies nachfolgend ergänzt werden.

Schließlich folgt der wichtigste Teil – die **Spielhandlung mit Sprechtext**. Dabei sollte auch noch einmal gesondert festgehalten werden, wie und wann die Szene beginnt bzw. endet, um das Kriterium von klar definiertem Anfang und Schluss zu erfüllen. Hinzu kommt, dass **Regieanweisungen in Klammern** jeweils vor dem entsprechenden Textteil platziert werden. Sie helfen dabei, ein Gefühl für die Rolle zu entwickeln.

EINE SPIELVORLAGE SCHREIBEN (BUCH S. 104-108)

Zur Spielhandlung:

Start:

Die Szene beginnt mit dem Einschalten des Lichts. **P2** und **P4** stehen sich gegenüber, **P3** wartet etwas abseits, **P1** steht draußen vor der Tür.

P2 (*freundlich*):

So, das sind dann 86 Euro. (*gibt P4 Bargeld*)

P4 (*etwas traurig*):

Wissen Sie, seit mir meine Rente gekürzt worden ist, reicht das Geld nicht mehr zum Leben. Wenn ich mein Sparbuch nicht hätte, ich wüsste nicht, was ich machen sollte.

P1 (*reißt die Tür auf, stürmt herein, aggressiv*):

Hände hoch, das ist ein Überfall, Geld her!

P2 und P4 *heben erschrocken die Hände.*

P2 (*erschrocken, aber lächelnd*):

Bitte, tun Sie mir nichts!

P1 (*aggressiv, zieht Pistole*):

Geld her, verdammt!

P2 (*weiß nicht, wie sie reagieren soll*):

Es tut mir leid, aber wegen der neuen Sicherheitsbestimmungen habe ich nur noch 50 € Wechselgeld.

P1 (*erst verärgert, dann enttäuscht*):

Was? Aber ich muss doch meine Medikamente bezahlen...

P3 (*selbstsicher und kontrolliert*):

Also, passen Sie auf, ich bin zufällig Polizist – Wenn Sie mir Ihre Waffe aushändigen, dann bekommen Sie von mir 150 Euro: Damit bezahlen Sie Ihre Medikamente und mit dem Rest kaufen Sie der Dame am Schalter ein paar Blumen, einverstanden?

P1 (*einsichtig, gibt P3 die Waffe*):

Was bleibt mir anderes übrig – (*erstaunt*) aber es ist auch ein sehr großzügiges Angebot von Ihnen.

P4 (*verärgert, sarkastisch*):

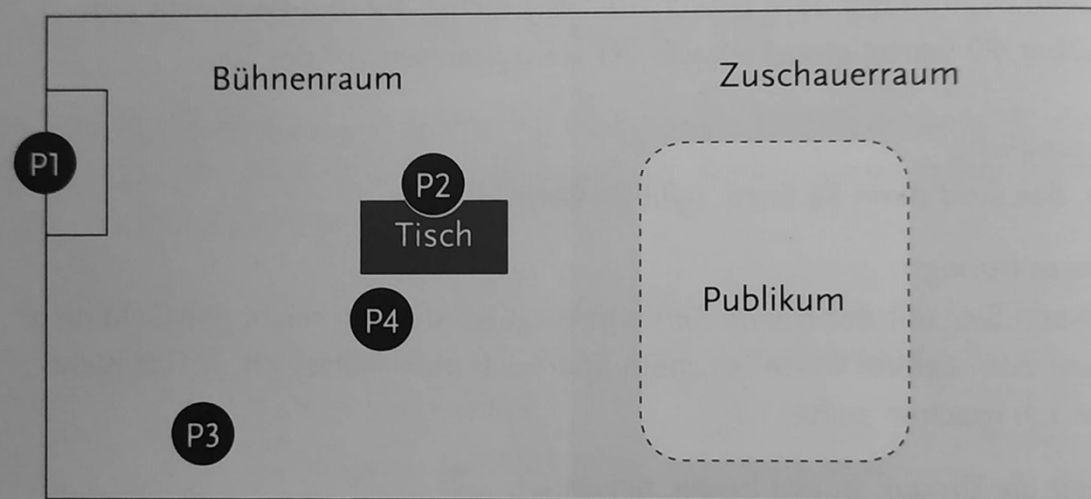
Wissen Sie, das mache ich jetzt auch – wenn man heute sogar für einen Banküberfall bezahlt wird.... Was sind das nur für Zeiten geworden – früher war eben doch nicht alles besser.

Ende:

Alle Spieler bleiben im Freeze stehen, Licht aus.

EINE SPIELVORLAGE SCHREIBEN (BUCH S. 104-108)

An letzter Stelle kann und sollte bei jeder Spielvorlage eine **Bühnenraumskizze** stehen, die nicht nur den Bühnen- und Zuschauerraum definiert, sondern auch bestimmte Positionen (für einen oder mehrere Zeitpunkte) genau im Raum lokalisiert:



Bühnenraumskizze (Szenenbeginn)