

Darstellendes Spiel



schulinternes Fachcurriculum,
Ostsee-Gymnasium
Timmendorfer Strand



Bildungsauftrag

Das Fach *Darstellendes Spiel* hat den besonderen Auftrag der **theaterästhetischen Bildung** und zwar sowohl produktions-ästhetisch – in eigenen theatralen Gestaltungsprozessen – als auch rezeptionsästhetisch – in der Auseinandersetzung mit Werken der Theaterkunst.

(vgl.: EPA Darstellendes Spiel
https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2006/2006_11_16-EPA-darstellendes-Spiel.pdf S. 5)

Darstellendes Spiel gehört zu den ästhetisch geprägten Fächern wie Kunst und Musik und steht gleichzeitig in enger Verbindung zu den Fächern Deutsch und Sport. Es leistet einen umfassenden Beitrag zur Grundbildung und ist ein wesentlicher Bestandteil einer zeitgemäßen Allgemeinbildung. Durch die Verknüpfung der individuellen ästhetischen Erfahrungen und Interessen mit fachlichen Inhalten werden die S*S ganzheitlich gefordert und gefördert und so in der Entwicklung ihrer individuellen Persönlichkeit unterstützt. Die Sach-, Methoden-, Selbst- und Sozialkompetenz werden ständig parallel geschult und berücksichtigt.

Die S*S spielen im handlungs- und projektorientierten Unterricht selbst Theater. Hierbei gestalten sie (meist) in Gruppen- oder Partnerarbeit Szenen, proben und überarbeiten diese, präsentieren ihre Ergebnisse, reflektieren ihre Arbeit, geben sich gegenseitig Feedback, nehmen Kritik an und nehmen Rücksicht auf andere. Dies geschieht vor einem theatertheoretischen und- historischen Hintergrund.



Darstellendes Spiel



IQ.SH
Institut für Qualitätsentwicklung
an Schulen Schleswig-Holstein

Darstellendes Spiel

ZIELE

- Eine theaterästhetische Handlungskompetenz entwickeln
- Im Theaterspiel das Verständnis von sich selbst und der Welt erforschen, deuten und reflektieren

INHALTE

- Theatrale Grundkenntnisse und Grundfertigkeiten erwerben
- Theatrale Mittel gezielt und reflektiert zur Lösung szenischer Gestaltungsaufgaben einsetzen
- Grundlagen der Theatertheorie und Theatergeschichte kennenlernen
- Theaterästhetische Prozesse begreifen, deuten, reflektieren und evaluieren
- In Klausuren gestalterische Aufgaben oder analytische Reflexionsaufgaben lösen
- Projektorientiert und selbsttätig agieren
- Eine Theateraufführung vor Publikum präsentieren

VORAUSSETZUNGEN

- Mind.: 2 Lehrkräfte mit Unterrichtsgenehmigung
- Regelmäßige Teilnahme der Lehrkräfte an Fortbildungsveranstaltungen
- Ein Fachraum für Darstellendes Spiel
- Ein Kulissen- und Requisitenraum
- Schul- und Arbeitsbücher für den Unterricht

Juni 2015 | Herausgeber: Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen Schleswig-Holstein IQSH | Schreiberweg 1 | 24119 Kronshagen
Tel. 0431 540910 | Fax 0431 5409100 | www.iqsh.schleswig-holstein.de

aus der Broschüre „Moderner Fachunterricht im Kontext der Fachanforderungen“ des IQSH

Darstellendes Spiel in der Sekundarstufe II

Am Ostsee-Gymnasium wird *Darstellendes Spiel* (DSP) in der Sekundarstufe II alternativ zu den Fächern Kunst und Musik für zwei Jahre unterrichtet.

Die „Fachanforderungen Darstellendes Spiel“ bilden die curriculare Grundlage und geben Rahmenvorgaben zur Gestaltung des Unterrichts vor. Die Fachanforderungen stellen fest:

„Der Unterricht im Fach Darstellendes Spiel hat einen spielpraktischen Schwerpunkt. Dieser bewegt sich im Spannungsverhältnis zwischen theatralem Handeln und Analyse und Reflexion von Aufführungssituationen: Durch die theatrale Praxis erfahren die Schülerinnen und Schüler die Umsetzung von theoretischen Inhalten. Die Theorien wiederum bieten die Grundlagen für eine gelingend Praxis. Theorie und Praxis bedingen einander somit gegenseitig.“

(MBWK Schleswig-Holstein (Hrsg.): Fachanforderungen Darstellendes Spiel. Allgemein bildende Schulen. Sekundarstufe I und Sekundarstufe II. Kiel, Juli 2019, S. 24.)

Darstellendes Spiel in der Einführungsphase

Im 90-minütigen DSP Unterricht des Einführungsjahrgangs geht es vornehmlich um die Entdeckung der theatralen Gestaltungsmittel/Ausdrucksträger (Spieler als Ausdrucksträger, akustische Ausdrucksträger, bühnenspezifische Ausdrucksträger) und ihrer Wirkung in einem vorwiegend spielpraktisch orientierten Unterricht, wobei Theorie-Impulse die spielerische Praxis fundieren. Die S*S lernen das Zeichensystem des Theaters kennen und nutzen es innerhalb bestimmter Gestaltungskonzepte. Kleinere Inszenierungen innerhalb des Kurses sind fester Bestandteil des Unterrichts. Die Handlungsfelder Gestaltung, Rezeption und Reflexion spielen dabei eine wichtige Rolle. Für die dramatische Bearbeitung von Spielvorlagen bieten sich in dieser Jahrgangsstufe Minidramen und lyrische Texte an.

Darstellendes Spiel in der Qualifikationsphase

Im Unterricht der Qualifikationsphase rücken theaterwissenschaftliche Inhalte in den Vordergrund, der spielpraktische Ansatz wird aber weiterhin in den Blick genommen. Die S*S erlangen theoretische Kenntnisse über Entwicklung und Wirkungsgeschichte des Theaters und vertiefen die erworbenen Kenntnisse spielpraktisch. Zunächst geht es um eine theoretische Einführung in das Thema „Was ist Theater?“ mit dem Schwerpunkt des Theaters als Zeichensystem, ein System, das die S*S in der E-Phase praktisch bereits erfahren haben. Anschließend werden auf der Grundlage des Lehrwerkes „Theatertheorien Sek II“ verschiedene Theatertheorien behandelt, verglichen und in Gruppen praktisch und umgesetzt. Am Ende des Halbjahres sollten diese praktischen Arbeiten als Collage inszeniert und präsentiert werden.

Weitere Themenschwerpunkte sind Bühnenformen, verschiedene Spielorte und Theatergeschichte.

Zudem soll eine Vertiefung der Kenntnisse zum zeitgenössischen Theater stattfinden, in diesem Zusammenhang können die S*S beispielsweise zeitgenössische Kurzgeschichten inszenieren. Die Durchführung und Rezeption von Theaterbesuchen runden die Arbeit in der Oberstufe nach Möglichkeit ab.

Leistungsbewertung:

Die Leistungsbewertung im Fach Darstellendes Spiel setzt sich aus **Leistungsnachweisen** und **Unterrichtsbeiträgen** zusammen.

Zu den Leistungsnachweisen gehören schriftliche Klassenarbeiten, Klassenarbeiten mit spielpraktischen Anteilen und gleichwertige Leistungsüberprüfungen.

mögliche Leistungsnachweise:

Einführungsphase	<ul style="list-style-type: none">• szenische Umsetzung eines Minidramas/ eines Gedichtes (Klausurersatzleistung)• Klausur zu theatertheoretischen Grundlagen inkl. Anwendung
Q1.1 und Q1.2	<ul style="list-style-type: none">• Theatertheorie: Präsentation und Inszenierung (Klausurersatzleistung)• Klausur zu Theatertheorien

Unterrichtsbeiträge werden in **mündlicher**, **schriftlicher** und in **praktisch-gestalterischer** Form in den ausgewählten Sachgebieten des Faches erbracht.

- Unterrichtsbeiträge in mündlicher Form können sein:
 - Beiträge zum Unterrichtsgespräch, Beiträge in Reflexions- und feedbackrunden, Auswertung von Hausaufgaben, Engagement bei Partner- und Gruppenarbeit, Vortrag von Referaten, Erläuterungen von Konzepten, Präsentationen, etc.
- Unterrichtsbeiträge in schriftlicher Form können sein:
 - Hausaufgaben, Entwürfe, Protokolle, Arbeitspapiere, Referate, Tests etc.
- Unterrichtsbeiträge in praktisch-gestalterischer Form können sein:
 - Anleiten von Warm-ups, Agieren in Warm-Ups und theaterpraktischen Übungen, Entwurf und Präsentation von Einzelszenen, Anwendung der Fachkenntnisse der gewählten Gestaltungsmittel und -verfahren, Entwurf und Herstellung/Auswahl von Requisiten, Kostümen und Bühnenbild, Entwurf und Präsentation von Musik- und Lichtkonzepten, gestalterischer Entwurf und Herstellung von Plakat, Programmheft, Werbung, Präsentation des Produktes etc.

Fördern und Fordern

Im Fach DSP können leistungsstarke und/oder besonders engagierte Schüler durch folgende Maßnahmen gefördert werden: Individualisierung durch individuelle, losgelöste Szenen, Soloauftritte, Moderation eines Stückes, Aufgaben in der Dramaturgie, Gestaltung eines Programmheftes, Aufgaben in den Bereichen der Technik etc.

Medienkompetenz und digitale Medien

Das Fach Darstellendes Spiel bietet zahlreiche Anknüpfungspunkte an das Lernen mit digitalen Medien, wie z.B. die Nutzung von digitalen Aufzeichnungen, das Umsetzen von gestalterischen Elementen von Videoprojektionen und die Analyse von Videobeispielen.

Anforderungsbereiche

In den Fachanforderungen werden für die Sekundarstufe II die angestrebten Kompetenzen und die zentralen Inhalte in drei Anforderungsbereiche aufgeteilt:

Anforderungsbereich I – Reproduktion und Anwendung

Dieser Bereich umfasst die Kenntnis theatraler Zeichensysteme und die Erfahrung im Umgang mit ihnen, mit Gestaltungsmitteln und -techniken, Formen und Strukturen sowie grundlegende Kenntnisse in abgegrenzten Gebieten der Theatertheorie und Theatergeschichte. Die Schülerinnen und Schüler verfügen über ein Fachvokabular als Voraussetzung für theatrale Gestaltungsprozesse, zur Beschreibung und Bewertung theatraler Vorgänge.

Anforderungsbereich II – Reorganisieren und Analysieren

Dieser Bereich beschreibt die Fähigkeit, dieses performative und fachliche Wissen auf nicht aus dem Unterricht bekannte Texte, Szenen, theatrale Handlungen und Inszenierungen anzuwenden, um diese zu analysieren, zu beschreiben und zu gestalten. Zum Anforderungsbereich II gehört auch die Strukturierung des künstlerischen Arbeitsprozesses sowie die ziel- und aufgabenorientierte Auswahl und der Einsatz von Gestaltungsmitteln, um in einem bestimmten Raum und in einer gegebenen Zeitspanne einen Gestaltungsprozess in Gang zu setzen. Hierzu zählt auch der Vergleich mit anderen Werken der bildenden Kunst, der Musik und des Theaters.

Anforderungsbereich III – Bewerten und Gestalten

Dieser Bereich erfasst die Art und Qualität der gestalterischen Problemlösung und ihres Konzepts, die Reflexion des Arbeitsprozesses und seiner fachlichen Anteile sowie die Bewertung und Beurteilung der eigenen Entwürfe, des eigenen Konzepts und Produkts auf dem Hintergrund theoretischer und historischer Bezüge. Dazu gehören die kritische Auseinandersetzung mit der Vorlage, anderen und eigenen Konzepten sowie mit den Fragen und Kommentaren aus dem Feedback, außerdem die selbstständige Analyse und

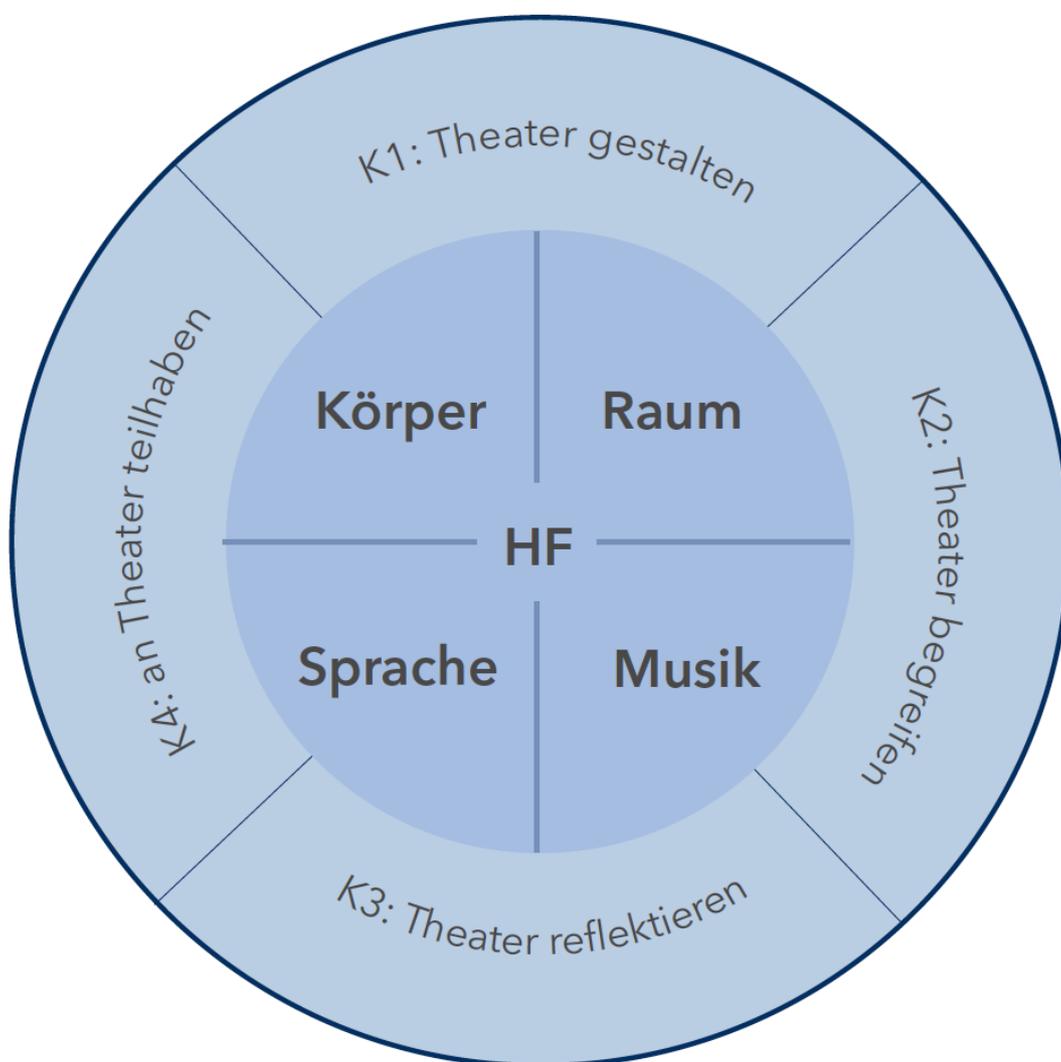
Kompetenzbereiche und Handlungsfelder

Der Unterricht im Fach Darstellendes Spiel basiert im Wesentlichen auf der praktischen Erfahrung, die die Schülerinnen und Schüler in gelenkten kreativen Gestaltungsprozessen erwerben. Er hat neben der produktiv-gestalterischen aber auch eine rezeptiv-reflektierende Seite.

Diesen entsprechen die vier Kompetenzbereiche „**Theater gestalten**“, „**Theater begreifen**“, „**Theater reflektieren**“ und „**an Theater teilhaben**“.

In jeden Kompetenzbereich gehören die vier Handlungsfelder **Körper und Bewegung**, **Raum und Bild**, **Sprache und Sprechen** und **Klang, Rhythmus und Musik**.

Die Kompetenzbereiche und Handlungsfelder bedingen und durchdringen einander in vielfacher Weise und werden im Unterricht in unterschiedlicher Gewichtung umgesetzt.



Kompetenzbereich 1: Theater gestalten

Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können...	mögliche Inhalte
Körper und Bewegung	
<ul style="list-style-type: none"> ○ ihren Körper und seine Bewegungsmöglichkeiten und -grenzen wahrnehmen und erproben ○ unterschiedliche körperliche Ausdrucksformen stilisieren und darstellen ○ Gestik, Mimik und Bewegung gestaltend und stilgebend einsetzen ○ Körperhaltungen und Bewegungen in unterschiedlichen Stilen erproben 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Übungen zur Körperwahrnehmung und zur Bewegung im Raum (E-Jahrgang, Q1) ○ theaterästhetische Bewegungstechniken (z. B. Standbilder, Formationen, Klang, Rhythmus und Musik, Status, Zeitraffer/Zeitlupe/Freeze, Gestik/Mimik) sowie deren eigenständige Gestaltung (E-Jahrgang) ○ Theaterformen (z. B. Commedia dell'arte, Performance, Tanztheater, Stanislawski-System, episches Theater nach Brecht, Gegenwartstheater nach Wilson) (Q1)
Raum und Bild	
<ul style="list-style-type: none"> ○ den Bühnenraum bewusst nutzen ○ unterschiedliche Bühnenformen erarbeiten und umsetzen ○ andere Aufführungsorte wahrnehmen und für den Spielzweck nutzen ○ Kostüme und Maske als Zeichenträger erproben und gezielt einsetzen ○ Objekte/Requisiten in ihrer Funktion kennenlernen und anwenden ○ Medien in der Gestaltung von Theater nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Raumerkundung und -bespielung (Bühne und andere Spielorte) (E-Jahrgang, Q1) ○ Bühnenformen (Guckkasten-, Arena-, Environmentalbühne) (E-Jahrgang, Q1) ○ andere Spielorte (E-Jahrgang, Q1) ○ Requisiten- und Objekterkundung (E-Jahrgang, Q1) ○ Materialerkundung (E-Jahrgang, Q1) ○ Kostümgestaltung (E-Jahrgang, Q1) ○ Erprobung von Lichteffekten und Projektionen ○ Theaterformen (z. B. Commedia dell'arte, Performance, Tanztheater, Stanislawski-System, episches Theater nach Brecht, Gegenwartstheater nach Wilson) (Q1)
Sprache und Sprechen	
<ul style="list-style-type: none"> ○ den Zusammenhang zwischen Atmung, Bewegung und Stimme erproben ○ Stimme und Sprache als theatrales Zeichen erproben, einsetzen, gestalten ○ unterschiedliche Sprachformen als gestalterisches Prinzip anwenden ○ eigene Texte sprachlich gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Atem-, Artikulations- und Sprechübungen (E-Jahrgang, Q1) ○ Sprachgestaltung (z. B. chorisches Sprechen, Rhythmisierung, Verfremdungen, Lautstärke, Geschwindigkeit, Pausen) (E-Jahrgang, Q1) ○ Alltagssprache, Soziolekte, Dialekte, künstlerisch gestaltete Sprache (E-Jahrgang, Q1) ○ unterschiedliche Muttersprachen (bisher nicht relevant/nach Bedarf) ○ Theaterformen (z. B. Commedia dell'arte, Performance, Stanislawski-System, episches Theater nach Brecht, Gegenwartstheater nach Wilson) (Q1)
Klang, Rhythmus und Musik	
<ul style="list-style-type: none"> ○ Geräusch- und Klangqualitäten unterschiedlicher Materialien (z. B. Alltagsgegenstände, Musikinstrumente) erkunden und für die Gestaltung nutzen ○ Stille und Pausen, Verlangsamung und Beschleunigung als strukturierende Elemente nutzen ○ Musik und Klang gezielt auswählen und für die Gestaltung von Szenen nutzen (z. B. untermalend, konterkarierend, verstärkend) und/oder als strukturierendes Element nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Klangteppich (E-Jahrgang, Q1) ○ Body-Percussion (E-Jahrgang, Q1) ○ Rhythmusübungen (E-Jahrgang, Q1) ○ Geräuschkulisse (E-Jahrgang, Q1) ○ Musikbeispiele (E-Jahrgang, Q1) ○ Theaterformen (z. B. Commedia dell'arte, Performance, Tanztheater, Stanislawski-System, episches Theater nach Brecht, Gegenwartstheater nach Wilson) (Q1)

Kompetenzbereich 2: Theater begreifen

Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können...	mögliche Inhalte
Körper und Bewegung	
<ul style="list-style-type: none"> ○ Unterschiede zwischen privaten und bewusst gestalteten Ausdrucksformen erkennen ○ unterschiedliche Formationen in ihrer Wirkung erkennen ○ Zeichencharakter von Bewegungen und Körperausdruck erkennen ○ Zeit als Dimension von Bewegung erkennen 	<ul style="list-style-type: none"> ○ kriteriengeleitetes Feedback (Fokus auf Körper und Bewegung) (E-Jahrgang, Q1)
Raum und Bild	
<ul style="list-style-type: none"> ○ die Wirkung lichttechnischer Mittel erkennen ○ die unterschiedliche Wirkung der Raumaufteilung und der verschiedenen Auftrittsmöglichkeiten erkennen ○ den unterschiedlichen Einsatz von Bühnenelementen in ihrer Wirkung erkennen ○ die Wirkung unterschiedlicher Materialien (z. B. Stoff, Papier, Folie) bei Kostümen erkennen ○ die Zeichenhaftigkeit einzelner Kostümteile und Requisiten erkennen 	<ul style="list-style-type: none"> ○ kriteriengeleitetes Feedback, dabei Fokus auf Lichtstimmungen (z. B. Hell-Dunkel-Kontraste, Schatten, Spot) (Q1) ○ Auftrittsmöglichkeiten, Gestaltung des Bühnenraumes, Gestaltung von Kostümen (E-Jahrgang, Q1) ○ polyfunktionale Requisiten (E-Jahrgang, Q1) ○ Videoprojektionen als gestalterisches Element (Q1)
Sprache und Sprechen	
<ul style="list-style-type: none"> ○ paralinguistische Zeichen in ihrer Wirkung erkennen ○ Funktionalität chorischen Sprechens erfassen ○ Wirkung unterschiedlicher Sprachformen erkennen 	<ul style="list-style-type: none"> ○ kriteriengeleitetes Feedback, dabei Fokus auf unterschiedliche Lautstärken (E-Jahrgang, Q1) ○ Betonungen, Klangfärbungen, Rhythmus, Geschwindigkeiten, Synchronität (E-Jahrgang, Q1)
Klang, Rhythmus und Musik	
<ul style="list-style-type: none"> ○ die Wirkung unterschiedlicher akustischer Zeichen und Effekte erkennen ○ emotionale Wirkung von Musik erkennen ○ Pausen und Stille, Verlangsamung und Beschleunigung als dramaturgische Mittel erkennen ○ die Wirkung von Musikeinsatz (unterstützend, kontrastierend, verfremdend) erkennen 	<ul style="list-style-type: none"> ○ kriteriengeleitetes Feedback, dabei Fokus auf die dramaturgische Gestaltung von Szenen (E-Jahrgang, Q1) ○ .Bewegungsabläufe mit Rhythmen, Klängen und Musik unterlegen (unterstützend, kontrastierend, verfremdend) (E-Jahrgang, Q1)

Kompetenzbereich 3: Theater reflektieren

Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können...	mögliche Inhalte
Körper und Bewegung	
<ul style="list-style-type: none"> ○ körpersprachliche Signale deuten ○ den Zusammenhang zwischen Emotionen und Bewegung reflektieren ○ alternative Formen körperlichen Ausdrucks entwickeln ○ sich mit Bewegungsmustern in unterschiedlichen Theaterformen und -stilen auseinandersetzen ○ sich mit Theaterkritiken, auch kritisch, auseinandersetzen 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Annehmen und Geben von kriteriengeleitetem Feedback (E-Jahrgang, Q1) ○ Gezieltes Übererarbeiten von Szenen (E-Jahrgang, Q1) ○ Auswertung von Theaterkritiken (E-Jahrgang, Q1, je nach Möglichkeit eines Theaterbesuches) ○ Funktion von Körper und Bewegung in eigenen Szenen und in unterschiedlichen Theaterformen und -stilen (z. B. Gegenwartstheater nach Craig und Wilson, Performance, Tanztheater, Commedia dell'arte) (Q1)
Raum und Bild	
<ul style="list-style-type: none"> ○ Wahrnehmung des Raumes in Bezug auf den Inhalt einer Szene deuten ○ Lichtstimmungen analysieren und reflektieren ○ Einsatz von Medien auf ihre Funktionalität hin überprüfen ○ sich mit Theaterkritiken auseinandersetzen 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Annehmen und Geben von kriteriengeleitetem Feedback (E-Jahrgang, Q1) ○ Entwickeln von räumlichen Lösungen (E-Jahrgang, Q1) ○ Funktion von Raum und Bild in eigenen Szenen und in unterschiedlichen Theaterformen (z. B. Gegenwartstheater nach Craig und Wilson, armes Theater, postdramatisches Theater) (Q1)
Sprache und Sprechen	
<ul style="list-style-type: none"> ○ paralinguistische Zeichen in ihrer Wirkung reflektieren ○ Funktionalität chorischen Sprechens reflektieren ○ Wirkung unterschiedlicher Sprachformen bewerten 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Annehmen und Geben von kriteriengeleitetem Feedback, dabei Fokus auf Sprache und Sprechen (E-Jahrgang, Q1) ○ sprachliche Überarbeitung von Szenen (E-Jahrgang, Q1) ○ Funktion von Sprechen und Sprache in eigenen Szenen und in unterschiedlichen Theaterformen (z. B. Stanislawski, Gegenwartstheater nach Craig und Wilson, Brecht, postdramatisches Theater) (Q1)
Klang, Rhythmus und Musik	
<ul style="list-style-type: none"> ○ Wirkung unterschiedlicher akustischer Gestaltungsmittel bewerten ○ den Rhythmus einer Inszenierung beurteilen (z. B. Gegenwartstheater nach Craig und Wilson, Tanztheater, Performance) ○ unterschiedliche Funktion von Musik und Klangformen beurteilen (z. B. Gegenwartstheater nach Craig und Wilson, Tanztheater, Performance) sowie emotionale ○ Wirkung von Musik einschätzen 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Annehmen und Geben von kriteriengeleitetem Feedback, dabei Fokus auf Klang, Rhythmus und Musik (E-Jahrgang, Q1) ○ Analyse von Videobeispielen (Q1) ○ Funktion von Klang, Rhythmus und Musik in eigenen Szenen und in unterschiedlichen Theaterformen (z. B. Gegenwartstheater nach Craig und Wilson, Tanztheater, Performance) (unterstützend, kontrastierend, verfremdend) (Q1)

Kompetenzbereich 4: an Theater teilhaben

Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können...	mögliche Inhalte
Körper und Bewegung	
<ul style="list-style-type: none"> ○ mit Nähe und Distanz umgehen ○ andere in ihrer körperlichen Individualität akzeptieren ○ sich mit körpersprachlichen Ausdrucksformen in zeitgenössischer Theaterkunst und Theatergeschichte auseinandersetzen 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Vertrauensübungen (E-Jahrgang) ○ Übungen zu Blickkontakten, Berührungsübungen (E-Jahrgang) ○ Theaterbesuch (z. B. professionelle Bühnen, Schultheater) (E-Jahrgang, Q1 nach Möglichkeit) ○ digitale Aufzeichnungen nutzen (Q1) ○ Erstellen eines Handlungsskripts (E-Jahrgang, Q1)
Raum und Bild	
<ul style="list-style-type: none"> ○ Verantwortung für den Spielort/die Bühne übernehmen (Auf- und Abbau) ○ den Theaterraum als Zuschauer respektieren ○ Licht- und Raumkonzepte erstellen 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Theaterbesuch (z. B. professionelle Bühnen, Schultheater) (E-Jahrgang, Q1 nach Möglichkeit) ○ Führungen durch ein professionelles Theater (z. B. Besichtigung von Bühne, Zuschauerraum, Werkstätten) (E-Jahrgang nach Möglichkeit) ○ Licht- und Technikproben ○ Erstellen eines Bühnenskripts für Beleuchtung und Requisiten (E-Jahrgang, Q1)
Sprache und Sprechen	
<ul style="list-style-type: none"> ○ Texte recherchieren, kürzen und dramaturgisch bearbeiten ○ einen gemeinsamen Sprachgestus für eine Szene/eine Produktion finden 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Ausprobieren stimmlicher Varianten an Textbeispielen (E-Jahrgang, Q1) ○ Ausprobieren von Kürzungen und dramaturgischen Bearbeitungen an Textbeispielen/-schnipseln (E-Jahrgang, Q1)
Klang, Rhythmus und Musik	
<ul style="list-style-type: none"> ○ Bühnengeschehen und akustische Elemente rhythmisieren und aufeinander abstimmen 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Auswählen von Musik für eine Produktion (Q1) ○ Erstellen eines Bühnenskripts für akustische Elemente (Q1)

(MBWK Schleswig-Holstein (Hrsg.): Fachanforderungen Darstellendes Spiel. Allgemein bildende Schulen. Sekundarstufe I und Sekundarstufe II. Kiel, Juli 2019, S. 27-31)