

**Drama in Education
und Ökologisierung**

**Multiplikatorenlehrgang
Graz 2000 - 2001**

**BANDENKRIEG
OLDHAM**

ROSA PARKS

**Autor:
Norbert Ploll
Frohnleiten, Juni 2001**

TEXT - PRETEXT - KOMMENTAR - THEORIE

ÜBER DRAMA

"Drama is about finding out what you know,
but don't yet know you know."
(D. Heathcote)

Drama ist Lernen über sich selbst

Drama versucht möglichst viel von dem, was schon in den Köpfen der Schülern/Studenten liegt, herauszuholen und zu entwickeln.

(Drama ist nicht Wissen in die Köpfe reinzufüllen, sondern das rauszuholen und zu entwickeln, was schon drinnen ist.)

Zum Begriff „Drama in Education / Dramapädagogik“

Dramapädagogik ist eine kreative und ästhetische Lehr- und Lernmethode, die Spielen und Darstellen im Unterricht miteinschließt. Die Lehrperson gibt Impulse, um aktive und kreative Prozesse der SchülerInnen auszulösen und zu fördern.

Der Schwerpunkt dieser Unterrichtsmethode liegt im Prozess und weniger an (dem Publikum) vorzeigbaren Ergebnissen. Diese Art des Unterrichts unterstützt besonders das Lernen im affektiven, sozialen und kognitiven Bereich und initiiert selbständiges Lernen durch theatralische und darstellerische Elemente.

Es geht immer um Inhalte - Bewältigung von Problemen und Entwicklung von Lösungsstrategien - niemals um die Qualität der Darstellung.

*Nicht **wie** man spielt, sondern **was** man spielt ist wichtig!*

® Was will ich mit und in meiner Rolle ausdrücken und aussagen?

Was Drama in Education bewirken soll und kann

- + Entfaltung der gesamten Vielfalt der menschlichen Intelligenz
- + Entfaltung der Fähigkeit kreativen Denkens und Handelns
- + Einfühlungsvermögen und Sensibilität für soziales Miteinander
- + Erforschung von gesellschaftlichen Werten
- + Verständnis für kulturelle Unterschiede
- + Entwicklung physischer und geistiger Fertigkeiten
- + Erweiterung der kognitiven Bereiche (Wissen)

Bei der Erarbeitung der Themen ist von den acht Themenbereichen des Programms „Ökologisierung von Schulen“ auszugehen

- Einsparen von Ressourcen – Energie
- Reduzieren von Emissionen – Verwenden/Verschwenden
- Raumgestaltung - Schulgestaltung: aktive Mitgestaltung aller – weniger Gewalt und Vandalismus
- Lernkultur – Ökologie im Kopf: Teamarbeit, prozessorientiertes Arbeiten
- Teamfähigkeit, Engagement, Eigenverantwortung
- Gesundheitsförderung - gesunde Ernährung
- Wirkung nach außen - Einfluss auf Umfeld und Gemeinde
- Schulentwicklung – Ökologische Alltagskultur: partizipative Kommunikations- und Organisationsstruktur, Mitdenken und Mitentscheiden

Gleichzeitig sollen die Anwendungsmöglichkeiten dramapädagogischer Unterrichts- und Projektarbeit in vielfältigen Themenbereichen erfahren werden.

Themenbeispiele :

- Sozialbereich : Reichtum - Armut, Arbeitslosigkeit
- Geschichte : Hexen, Eroberung Amerikas, Faschismus in Österreich
- Minderheiten: Indianer, Roma, „Ausländer“ - Fremdheit
- „Jugendthemen“: Drogen, Elternhaus, Sexualität, Geschlechterrollen
- Literatur: Märchen, Sagen, „Weltliteratur“
- Medien: Werbung, Manipulation

Ziel

Ein Bewusstsein dafür schaffen, wie in Gruppen Selbstbilder und Fremdbilder entstehen und welcher Dynamik diese unterliegen können.

Kontrakt

Dieses Drama bindet dich ein indem du verschiedene Arten von Rollen spielst. Du nimmst die Rolle an wie eine Schauspielermaske, bewegst dich darin und fühlst wie sie, aber du kannst sie nachher auch wieder weglegen.

Die vorgeschlagenen Techniken und Spielanleitungen sind wie Spielregeln. Sie ermöglichen, miteinander ins Spiel zu kommen und voneinander zu lernen. Lernen geschieht im Drama hauptsächlich durch die Erfahrung, die du im Spiel mit anderen Rollen machst.

Du kannst deine Rolle ausbauen, dich mehr trauen und „riskieren“. Bei alledem nimmst du auf deine Mitspieler Rücksicht und weißt, wie viel ihnen zumutbar ist.

Bandenkrieg Oldham

Bombe / Schild (*warm up*)

Straße /Gasse (*warm up*)

Blind führen (*Einstimmungsspiel*)

Goofy (*Einstimmungsspiel*)

Alle GM schließen die Augen und gehen leise durch den Raum. Ein GM ist Goofy und kann nicht sprechen. Begegnet eine Person einer anderen, fragt sie leise: "Goofy?" Fragt die andere Person dasselbe, ist alles in Ordnung. Ist eine Person aber stumm, so ist sie Goofy, und das ist ansteckend und „ankleidend“. Das geht so lange, bis alle stumm sind. Erst als Goofy öffnen die Spieler ihre Augen und stellen fest, dass alle an den Händen aneinander kleben.

Die Klasse wird in 4 Gruppen geteilt.

Gangentwicklung

Aufträge für jede Gruppe:

Ihr sollt eine Gang werden. Sucht euch zuerst einen Namen und überlegt euch ein Zeichen für eure Gang. Denkt gemeinsam darüber nach, wie in eurer Gang Entscheidungen getroffen werden, gibt es einen Anführer, wer soll es sein? Habt ihr ein Erkennungszeichen? Sucht euch einen Musiktitel aus, der euer Gang-Hit ist.

Basislager bauen

Sucht euch einen Platz für euer Basislager und baut es dort auf (mit Sesseln, Tüchern ...).

Bastelt euch einen Gang-Aufstecker.

Diskutiert die fünf wichtigsten (geheimen!) Wörter in eurem Gang-Vokabular (die für eure Gang typisch sind) und überlegt euch für jedes dieser Wörter eine Geste.

Stellt eine Prüfung zusammen für die, die in eurer Gang aufgenommen werden möchten (Aufnahmezeremonie).

Listet auf, welche 10 Grundregeln es in eurer Gang gibt und was mit denen passiert, die diese Regeln missachten.

Gangleben

Überlegt euch eine kurze Szene, in der ihr darstellen könnt, wie sich das alltägliche normale Leben in eurer Gang abspielt.

Die alltäglichen Gangszenen werden dargestellt.

Top-Gang

Unter den Gangs der Stadt ist ein Streit darüber ausgebrochen, welche die Top-Gang ist.

Ihr wollt herausfinden, wie gut die anderen sind und entsendet daher zu den anderen Gangs jeweils einen „Spion“ (nicht der Anführer) der sich in die Gang einschleichen soll und 3 wichtige Dinge über die anderen erfahren soll:

1. Welche Grundregeln existieren?
2. Wie heißen die 5 Schlüsselwörter?
3. Was bedeuten die Gesten?

Kontaktaufnahme / Reifeprüfung

Die Kontaktaufnahme als loses Geplauder wird als Szene auf neutralem Boden dargestellt. Anschließend begeben sich die „Spione“ mit den 4 übriggebliebenen Gangmitgliedern zu deren Basis um die Aufnahmeprüfung abzulegen, der Anführer (die Entscheidungsträger) befinden über den „Kandidaten“.

Technik: Improvisation

Aufklärung

Die zurückgekehrten „Spione“ berichten.

Denkt euch eine Szene zu einer der anderen Gangs aus (gelost). Zeigt uns eine kurze Szene, in der ihr die eigene Gruppe belehrt, woran man die fremden Gangmitglieder erkennt (weil man erfahren hat, dass häufig „Spione“ versuchen, sich in die eigene Gang einzuschleichen), und wie man mit ihnen am besten umgeht, wie man sie unschädlich macht etc.

Bericht in der Gruppe

Gang-Fight

Der Konflikt zwischen den Gangs wird als Fight so ausgetragen, dass eine Choreographie (eine Art Tanz) zur Gang-Musik entwickelt wird. Die Gruppe mit der besten Performance wird vom „King of Underground“ zur Top-Gang erklärt.

Bereitet eure Musik-Interpretation vor.

Die 4 Gangs führen ihre Performance auf.

Jury entscheidet nach Technik / Ausdruck / Rhythmik / Dynamik / Beteiligung / Kreativität.

Rosa Parks

1 Sessel zuwenig (*warm up*)

Bei Unterbrechung der Musik scheidet aus, wer keinen Sitzplatz ergattert hat.

Kevin allein zuhaus (*warm up*)

Information über Rosa Parks

Autowaschanlage (*warm up*)

3 Gruppen je eine Maschine

Gordischer Knoten (*Einstimmung*)

Pretext

Am 1. Dezember 1955 stieg Mrs. Rosa Parks, eine zweiundvierzigjährige Näherin, in einen Bus, um nach einem langen Arbeits- und Einkaufstag heimzufahren. Der Bus war voll und Mrs. Parks fand einen Platz am Anfang des Negerabteils. An der nächsten Haltestelle stiegen noch mehr Weiße zu. Der Fahrer befahl Mrs. Parks, ihren Platz einem weißen Mann abzutreten, der eben einstieg; das hieß, sie hätte den ganzen Heimweg stehen müssen. Mrs. Rosa Parks war nicht revolutionär gesinnt. Sie hatte nicht geplant, was sie tat. Ihr Geduldsfaden war gerissen. Wie sie später sagte: „Ich war einfach müde, und meine Füße schmerzten.“ So blieb sie sitzen und weigerte sich aufzustehen.

Wir schreiben das Jahr 1955 und befinden uns in Montgomery einer kleinen Stadt im Süden der USA.

Karte an der Pinwand.

Lasst uns als zentralen Schauplatz oder Symbol einen Autobus mit Sesseln aufstellen um darin Platz für mindestens eine Schulklasse zu haben. Wir brauchen weiters: Das Linienschild (Nummer), das Schild mit dem Fahrziel, Fahrkarten, Innenraumteilung (whites only), ein Schild zur Erklärung für Schwarze, Haltestellenverzeichnis (je 2).

Bus wird mit Sesseln aufgebaut.

Wir haben so etwas wie ein Planspiel vor:

Wir brauchen dafür 2 Polizisten, 3 Busfahrer, 2 Stadtsenatsmitglieder, 3 Mitglieder von „White Citizens Council“ (alle weiß), 7 Mitglieder vom NAACP (National Association for Advancement of Coloured People) (schwarz) sowie 2 weiße und 2 schwarze Journalisten. Der Rest sind (weiße) Fahrgäste.

Geht in eure Peer-Groups zusammen, macht euch euer Büro etc. aus, kennzeichnet es, und macht einen Meinungsaustausch über Schwarze, Weiße und die Rassentrennung.

Namensschilder bauen, eigene Biografie entwickeln

Büro aufbauen

Bitte steckt euch eure „Identitätskarten“ an, überlegt euch euren Namen, wo kommt ihr gerade her und wo geht ihr hin (auf Englisch).

An der Bushaltestelle

Die Fahrgäste kommen einzeln (schwarze zuerst), sagen Namen, woher, wohin, kaufen eine Fahrkarte und setzen sich. Der letzte weiße Fahrgast (TiR) bekommt im Weißenabteil keinen Platz mehr.

Vorstellen der Person

Im vollbesetzten Bus

Er wendet sich einzelnen Fahrgästen zu, diese stellen sich auf ihren Sessel und sagen ihre Gedanken.

Technik: Gedankenallee

Der Fahrgast (TiR) beschwert sich beim Fahrer. Als Weißer hat er ein Anrecht auf einen Sitzplatz im Schwarzenabteil! Der Busfahrer soll einen Schwarzen auffordern, seinen Sitzplatz herzugeben.

Improvisation

Wie wir wissen aus der Erzählung, ist daraufhin eine schwarze Frau namens Rosa Parks von der Polizei festgenommen worden.

Die Schwarzen waren aufgebracht und wollten diesen Unrechtszustand nicht mehr länger hinnehmen.

Erzählung

Beratung

Sie beraten nun, wie sie weiter vorgehen sollten.

Auch die Polizei, die Busgesellschaft, das WWC und der Stadtsenat wird von der Regierung beauftragt, Vorschläge zu unterbreiten.

Unterdessen versuchen die Redakteure der 4 bedeutendsten Zeitungen des Landes, sich ein Bild von der Lage in Montgomery zu machen. Sie haben den Auftrag, von der mysteriösen Busaffäre zu berichten.

Während die einzelnen Gremien ihre Forderungen/Vorschläge ausarbeiten, interviewen die Redakteure Zeugen.

Technik: Gruppendiskussion, Interview

Zeitungstitelblätter

Den Redakteuren werden die anderen Schüler als Mitarbeiter zugeteilt.

Kleingruppen gestalten auf Plakaten Titelblätter für Zeitungen. Die Linie der Zeitungen soll aus dem Titel, den Schlagzeilen und den Inhalten und Tendenzen der Nachrichten erkennbar sein.

Technik: Zeitung erstellen (Titelseite), Schreiben und Gestalten

Präsentation der Schlagzeilen

Die Redakteure besuchen die einzelnen Schauplätze, Büros, Bus und preisen ihre Zeitung an.

Technik: Präsentation

Ein Abgesandter der Regierung kommt nach Montgomery, um über die Situation zu beraten (TiR). Er beruft aus allen Gremien der Stadt Sprecher, um mit ihnen zu beraten, wie das Problem gelöst werden kann.

Expertenhearing

Meine s.g. Damen und Herren. Wie sie wissen, macht sich die Regierung des Staates Alabama große Sorgen um das friedliche Zusammenleben der verschiedenen Volksgruppen in Montgomery.

Beratung der Experten

Der NAACP beschließt, die öffentlichen Busse in Montgomery zu boykottieren.

Der Boykott

Der Busboykott in Montgomery erregte in ganz Amerika aber auch international großes Aufsehen. Alle Zeitungen berichteten darüber und schickten Pressefotografen. Stellt die Bilder nach, die damals um die Welt gingen. (mit allen Tn. als Teilnehmer am Streik)

Technik: Still Images

Gerichtsverhandlung

Losentscheid: Zeuge / Geschworener

Court of Montgomery

Zeugenladung

Am 21.5. dieses Jahres wurde Mr., der als Anführer des NAACP bekannt ist, überführt, mit seinem Wagen mehr Personen als gesetzlich erlaubt, mitgenommen zu haben.

Er überschritt dabei die erlaubte Höchstgeschwindigkeit von 30 MpH und verursachte dabei einen Unfall, bei dem ein weißes Kind verletzt wurde.

Anmerkung: Du bist Zeuge der oben beschriebenen Vorfälle. Überlege, wer du bist (Dein Verhältnis zum Angeklagten), und was du berichten kannst.

Court of Montgomery

Ladung als Geschworener

Am 21.5. dieses Jahres wurde Mr., der als Anführer des NAACP bekannt ist, überführt, mit seinem Wagen mehr Personen als gesetzlich erlaubt, mitgenommen zu haben.

Er überschritt dabei die erlaubte Höchstgeschwindigkeit von 30 MpH und verursachte dabei einen Unfall, bei dem ein weißes Kind verletzt wurde.

Anmerkung: Du bist Geschworener der oben beschriebenen Vorfälle.

Im Anschluss an die Verhandlung sollst du mit 11 weiteren Geschworenen ein Urteil vorschlagen.

Ihr seid alle Zeugen, wie die Polizei den Anführer des NAACP wegen Übertretung der Geschwindigkeit verhaftet hat. Überlege als die Person, deren Rolle du spielst, wie du Zeuge dieses Vorfalles sein konntest.

Der Richter (TiR) eröffnet die Gerichtsverhandlung und bittet die anwesenden Zeugen Platz zu nehmen.

Der gefangengenommene Anführer des NAACP wird vom Gerichtsdienner hereingeführt. Anwesende müssen sich kurz erheben und dürfen sich dann wieder setzen.

Falls sich ein Staatsanwalt und ein Verteidiger meldet wird dieser zugelassen. Alle geladenen Zeugen müssen mit erhobener Hand schwören: „Ich schwöre, dass ich die Wahrheit sagen werde, und nichts als die Wahrheit.“ (Sie sprechen dem Richter nach).

Jeder Zeuge muss sich erheben, seinen Namen nennen und sein Wissen über den Vorfall preisgeben und die Fragen des Richters beantworten. Genaue Differenzierung, was ist eine Vermutung und was wissen die Bewohner wirklich, was haben sie gesehen, was nur gehört und was habe sie sich bloß zusammengereimt.

Der Richter versucht ernsthaft, der Wahrheit auf den Grund zu gehen.

Der Angeklagte sitzt mit dem Rücken zum Gerichtspublikum, reagiert aber körperlich auf die Aussagen und Fragen des Richters.

*Technik: TiR, Gerichtsverhandlung, Einstieg in eine Rolle, Ritual (Schwur)
Differenzierung Tatsachen - Vermutungen*

Geschworenenberatung

Die Geschworenen beraten sich und sollen zu einem einstimmigen Beschluss kommen.

Technik: Innenkreis-Aussenkreis

Fortsetzung der Verhandlung

Die Geschworenen teilen dem Gericht durch ihren Sprecher ihre Entscheidung mit.

Das Urteil fällt durch den Richter: Der Angeklagte ist SCHULDIG!

Der Richter wird aber das angedrohte Strafausmaß reduzieren.

Technik: Expertenbefragung, TiR

Arbeitsauftrag an die Schüler:

Diskutiert in Gruppen: War die Entscheidung, den Anführer des NAACP zu verhaften, eine kluge Entscheidung ?

Wie hätten Weiße und Schwarze bei einem Freispruch reagiert ?

Was wird jetzt passieren ?

Demonstration

Weißer und Schwarzer gemeinsam gehen in Zeitlupe als Demonstrationzug bis an eine gezogene Linie und stehen einer unüberwindlichen Mauer gegenüber.

Der Anführer des NAACP wird von einem Wächter durchgeschleust. Die Demonstranten bilden einen Korridor.

Er muss nun überlegen, wozu er seine Anhänger aufrufen soll. Sollen sie den Streik abbrechen, da eine Verhaftungswelle bevorsteht? Sollen sie gegen die Polizei gewaltsam kämpfen? Soll er sie nach Hause schicken um Blutvergießen zu vermeiden?

Technik: Zeitlupenbewegung

Vor der Rede des Anführers

Während er zwischen der Front durchgeht, werden ihm die Gedanken der Allee zugeflüstert.

Technik: Gedankenallee

M.L. King

Erzählung. Hintergründe der Montgomery-Geschichte bis zum Washington Marsch.

Rede von M.L. King: I have a dream.

(Audiokassette)

Oldham

Hase / Höhle

Obstsalat

Wer steht wo

Mit geschlossenen Augen hinzeigen, dann kontrollieren.

Statuenimprovisation zu x-t.

z.B. Ein Motorrad zu dritt.

Rassenkampf in Oldham

Der Artikel über die Unruhen in Oldham wird gelesen.

Die Gangleader werden eingeladen, Vorschläge zu unterbreiten, wie die Unruhen gestoppt werden können.

(T.i.R.)

Live and let live

Grosses Treffen in einem Pub. Podiumsdiskussion.

Die Busreise

Das Autobusspiel. Die Mitspieler steigen der Reihe nach in den Bus mit einer Stimmung, die von den anderen Mitreisenden übernommen wird.

Abschlusspiel: Ital. Zahlenspiel

Thema: Ferien

Technik: Statuenimprovisation