

Schulinternes Fachcurriculum Darstellendes Spiel in der Sekundarstufe I (Stand Juni 2026)

Die Grundlagen theatraler Gestaltungsmittel werden in Stufe 9 im 2. Halbjahr und in Stufe 10 im 2. Halbjahr unterrichtet (ehemals Unterrichtsinhalte Stufe E).

Der Unterricht findet im Klassenverband statt und ist für alle verpflichtend. Schwarze Kleidung ist verbindlicher Teil der Arbeitsausstattung.

Kompetenzbereiche	Inhalte, bezogen auf die Handlungsfelder	Leistungsüberprüfung	Medienkompetenz
Klassenstufe 9 /2. Halbjahr (im Klassenverband): Grundlagen theatraler Gestaltungsmittel Teil 1 (<i>Orientierung am klassischen Theater</i>)			(EHEMALS STUFE E 1. HALBJAHR)
Kompetenz 1: Theater gestalten - Einsatz und Gestaltung theatraler Ausdrucksträger - praktische Umsetzung von Szenen und Minidramen; theatrale Gestaltungsmittel dabei gezielt und kombiniert einsetzen Kompetenz 2: Theater begreifen - verschiedene Wirkungen theatraler Gestaltungsmittel erkennen und beschreiben - Unterschiede zwischen privaten und bewusst gestalteten Ausdrucksformen erkennen Kompetenz 3: Theater reflektieren - Annehmen und Geben von kriteriengeleitetem Feedback - gezieltes Weiterentwickeln von Szenen anhand fachlicher Kriterien Kompetenz 4: an Theater teilhaben - mit Nähe und Distanz umgehen - andere in ihrer körperlichen Individualität akzeptieren	1) Körper und Bewegung: Körperlicher Ausdruck (von der neutralen Haltung zur individuellen Bühnendarstellung), Mimik, Gestik, Zeit und Tempo (Zeitraffer, Zeitlupe, Freeze), Status, Standbilder, Statuswechsel, ggf. <i>zusätzlich Improvisation</i> <i>es gilt: „körperliche vor sprachlicher Darstellung“</i> 2) Raum und Bild: Bühnenraum bewusst erfahren, Raum über körperlichen Ausdruck darstellen (ggf. <i>alternative Bühnenräume/Spielorte erproben</i>), Raumebenen, Positionen auf der Bühne (9-Punkte-Feld), Bühnenauf-/abgänge, Proxemik, Requisit (polyfunktional)	Keine Klassenarbeit! Keine Tests! <u>Zeugnisnote ergibt sich aus den Unterrichtsbeiträgen, welche sich aufteilen in zwei gleich gewichtete Bereiche:</u> 1) mündliche Beteiligung (50% der Zeugnisnote): Beteiligung qualitativ und quantitativ in Unterrichtsgesprächen -> Engagement bei WarmUps, Wahrnehmung, Erarbeitung, Analyse, Reflexion und Feedback, Fachkenntnis, etc.) 2) praktisches Spiel (50% der Zeugnisnote): Spiel bei konzeptionellen und praktischen Arbeitsphasen, Beteiligung bei der Inszenierungsarbeit <u>In die Unterrichtsbeiträge fließen ebenso ein:</u> Selbstkompetenz, Sozialkompetenz, Methodenkompetenz	<u>Kompetenz 1 (Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren):</u> - nach Ideen, Inspirationen, Musik, Textquellen suchen und filtern - Ergebnisse auswerten und bewerten - Ergebnisse speichern und abrufen <u>Kompetenz 2 (Kommunizieren und kooperieren):</u> - Netiquette: Filmen/Fotografieren von Arbeitsergebnissen unter Berücksichtigung von Persönlichkeitsrechten im digitalen Raum - Thematisierung/Sensibilisierung: Persönlichkeitsrechte

Kompetenzbereiche	Inhalte, bezogen auf die Handlungsfelder	Leistungsüberprüfung	Medienkompetenz
Klassenstufe 10 /1. Halbjahr (im Klassenverband): Grundlagen theatraler Gestaltungsmittel Teil 2 (Orientierung am klassischen Theater)			(EHEMALIS STUFE E 2. HALBJAHR)
Kompetenz 1: Theater gestalten •Einsatz und Gestaltung theatraler Ausdrucksträger •praktische Umsetzung von Szenen und Minidramen; theatrale Gestaltungsmittel dabei gezielt und kombiniert einsetzen Kompetenz 2: Theater begreifen •verschiedene Wirkungen theatraler Gestaltungsmittel erkennen und beschreiben •Unterschiede zwischen privaten und bewusst gestalteten Ausdrucksformen erkennen Kompetenz 3: Theater reflektieren •Annehmen und Geben von kriteriengeleitetem Feedback •gezieltes Weiterentwickeln von Szenen anhand fachlicher Kriterien Kompetenz 4: an Theater teilhaben • mit Nähe und Distanz umgehen • andere in ihrer körperlichen Individualität akzeptieren	3) Sprache und Sprechen: Geräusch, Laut, Stimme, Sprache (Sprechhaltung) im Dialog und/oder Monolog 4) Klang, Rhythmus, Musik: über stimmlichen, gestischen oder Bewegungsschor Themen wie Formation, Synchronität und Rhythmus/Takt thematisieren	Keine Klassenarbeit! Keine Tests! <u>Zeugnisnote ergibt sich aus den Unterrichtsbeiträgen, welche sich aufteilen in zwei gleich gewichtete Bereiche:</u> 1) mündliche Beteiligung (50% der Zeugnisnote): Beteiligung qualitativ und quantitativ in Unterrichtsgesprächen -> Engagement bei WarmUps, Wahrnehmung, Erarbeitung, Analyse, Reflexion und Feedback, Fachkenntnis, etc.) 2) praktisches Spiel (50% der Zeugnisnote): Spiel bei konzeptionellen und praktischen Arbeitsphasen, Beteiligung bei der Inszenierungsarbeit <u>In die Unterrichtsbeiträge fließen ebenso ein: Selbstkompetenz, Sozialkompetenz, Methodenkompetenz</u>	<u>Kompetenz 1 (Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren):</u> • nach Ideen, Inspirationen, Musik, Textquellen suchen und filtern • Ergebnisse auswerten und bewerten • Ergebnisse speichern und abrufen <u>Kompetenz 2 (Kommunizieren und kooperieren):</u> • Netiquette: Filmen/Fotografieren von Arbeitsergebnissen unter Berücksichtigung von Persönlichkeitsrechten im digitalen Raum • <i>Thematisierung/Sensibilisierung: Persönlichkeitsrechte</i>

Schulinternes Fachcurriculum Darstellendes Spiel in der Sekundarstufe II (Stand Juni 2026)

In Stufe E steht das gesamte Schuljahr zur Verfügung, die bisher erlernten theatralen Mittel in einem komplexen Theaterprojekt anzuwenden. Am Ende des Schuljahres wird eine öffentliche Aufführung angestrebt. Die SchülerInnen erarbeiten ein eigenständiges Stück anhand einer literarischen Vorlage oder entwickeln eine thematisch zusammenhängende Collage oder entwickeln ein selbst ein Stück inhaltlich. In jedem Fall finden dabei folgende fachliche Inhalte Berücksichtigung: im ersten Halbjahr eine besondere Beschäftigung mit der Figuren-/Rollenentwicklung im Schauspiel; im 2. Halbjahr wird das szenische Erarbeiten und Organisieren einer öffentlichen Aufführung vertieft.

Kompetenzbereiche	11.	Inhalte, bezogen auf die Handlungsfelder	Leistungsüberprüfung	Medienkompetenz
Einführungsphase 1. Halbjahr: Erarbeitung und Aufführen eines komplexen Werkes <i>(Anwendung der in 9./10. erlernten Grundlagen + Figuren-/Rollenentwicklung)</i>				
Kompetenz 1: Theater gestalten • Differenzierter Einsatz und Gestaltung der in Stufe 9 und 10 erlernten theatralen Ausdrucksträger in Szenen, Minidramen oder kleineren Stücken in Anlehnung an ausgewählte Theaterformen • Konzeption eigener Spielvorlagen und Überarbeitung von Spielvorlagen Kompetenz 2: Theater begreifen • Wirkungen und Zeichenhaftigkeit theatraler Gestaltungsmittel differenzierter wahrnehmen und analysieren • theoretische und praktische Auseinandersetzung mit verschiedenen Theaterformen Kompetenz 3: Theater reflektieren • gezieltes Weiterentwickeln von Szenen anhand fachlicher Kriterien und im Rahmen ausgewählter Theaterformen Kompetenz 4: an Theater teilhaben • Auseinandersetzung mit der künstlerischen und gesellschaftlichen Wirkung von Theater		Schwerpunkt Rollengestaltung <u>Vertiefende Auseinandersetzung in allen vier Handlungsfeldern</u> <u>(Schwerpunkt Kompetenz 1):</u> in Vergleich zu Stufe 9/10 kommen in Stufe E neben der komplexeren Beschäftigung mit den theatralen Ausdrucksträgern in punkto Theaterästhetik auch Aspekte der inhaltlichen (inhaltliches Erschließen von Texten und Rollen) hinzu. • Figuren erfassen, Rollen gestalten • Theoretische (z. B. Rollenbiografie) und spielpraktische Methoden zur Rollengestaltung • Sonderformen der Rollengestaltung wie Figurensplitting oder Figurendopplungen (als Überleitung zu Brecht/epischen Theater im 2. Halbjahr → ABER OHNE VORGREIFEN//V-EFFEKTE WERDEN ERST IN Q1.1 EXPLIZIT THEMATISIERT)	Gleichwertige Schülerleistung mit spielpraktischen Schwerpunkt: dramaturgische Umsetzung Szene aus dem Theaterprojekt mit Schwerpunkt der kreativen Rollengestaltung (Gruppenleistung Erarbeitung Szene/ Spiel auf der Bühne als Einzelleistung bewertet) und das Ergebnis schriftlich reflektiert (Einzelleistung) <u>Gewichtung innerhalb der GLS:</u> Konzept Szene /Gruppenleistung): 1/3 Spiel auf der Bühne (Einzelleistung): 1/3 schriftliche Reflexion (Einzelleistung): 1/3 <u>Zusammensetzung Zeugnisnote:</u> Unterrichtsbeiträge: 2/3 (siehe Bewertungsbogen, der auch in 9/10 Anwendung finden soll) Note GSL: 1/3 <u>In die Unterrichtsbeiträge fließen ebenso ein: Selbstkompetenz, Sozialkompetenz, Methodenkompetenz</u>	<u>Kompetenz 1 (Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren):</u> • nach Ideen, Inspirationen, Musik, Textquellen suchen und filtern • Ergebnisse auswerten und bewerten <u>Kompetenz 2 (Kommunizieren und kooperieren):</u> • Netiquette: Filmen/Fotografieren von Arbeitsergebnissen unter Berücksichtigung von Persönlichkeitsrechten im digitalen Raum • <i>Thematisierung: Persönlichkeitsrechte</i> <u>Kompetenz 3 (Produzieren und Präsentieren):</u> • z.B. Videos drehen/schneiden • Soundeffekte/Musik produzieren • Bedeutung von Urheberrechten • Nutzungsrechte/Lizenzen bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen • Persönlichkeitsrechte beachten <u>Kompetenz 5 (Problemlösen und Handeln):</u> • technisches Equipment (Licht, Sound, Projektionen, Musikeinspieler etc.) vorbereitend + passende Werkzeuge einsetzen • technische Probleme lösen

Kompetenzbereiche	12.	Inhalte, bezogen auf die Handlungsfelder	Leistungsüberprüfung	Medienkompetenz
Einführungsphase 2. Halbjahr: Erarbeitung und Aufführen eines komplexen Werkes (Anwendung der in 9./10. erlernten Grundlagen + vertiefendes szenisches Arbeiten)				
Kompetenz 1: Theater gestalten - Differenzierter Einsatz und Gestaltung der in Stufe 9 und 10 erlernten theatralen Ausdrucksträger in Szenen, Minidramen oder kleineren Stücken in Anlehnung an ausgewählte Theaterformen - Konzeption eigener Spielvorlagen und Überarbeitung von Spielvorlagen Kompetenz 2: Theater begreifen - Wirkungen und Zeichenhaftigkeit theatraler Gestaltungsmittel differenzierter wahrnehmen und analysieren - theoretische und praktische Auseinandersetzung mit verschiedenen Theaterformen Kompetenz 3: Theater reflektieren - gezieltes Weiterentwickeln von Szenen anhand fachlicher Kriterien und im Rahmen ausgewählter Theaterformen Kompetenz 4: an Theater teilhaben - Auseinandersetzung mit der künstlerischen und gesellschaftlichen Wirkung von Theater	Schwerpunkt vertiefendes szenisches Arbeiten <u>Vertiefende Auseinandersetzung in allen vier Handlungsfeldern</u> <u>(Schwerpunkt Kompetenz 1):</u> in Vergleich zu Stufe 9/10 kommen in Stufe E neben der komplexeren Beschäftigung mit den theatralen Ausdrucksträgern in punkto Theaterästhetik auch Aspekte der inhaltlichen (inhaltliches Erschließen und Gestalten von komplexeren Szenen) hinzu. Zusätzlich werden Kompetenzen im Organisieren und Umsetzen einer öffentlichen Aufführung erarbeitet (Planung, Pressearbeit, Organisation, Kostüm, Maske, etc.)	Klausurinhalt: schriftliche dramaturgische Konzeption einer weiteren, neuen Szene (Abgrenzung zum 1. Halbjahr) <u>Zusammensetzung Zeugnisnote:</u> Unterrichtsbeiträge: 2/3 (siehe Bewertungsbogen, der auch in 9/10 Anwendung finden soll) Note Klausur: 1/3 <u>In die Unterrichtsbeiträge fließen ebenso ein: Selbstkompetenz, Sozialkompetenz, Methodenkompetenz</u> <i>Am Ende von E wird eine Ganzjahresnote erstellt!</i>	Kompetenz 1 (Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren): - nach Ideen, Inspirationen, Musik, Textquellen suchen und filtern - Ergebnisse auswerten und bewerten Kompetenz 2 (Kommunizieren und kooperieren): - Netiquette: Filmen/Fotografieren von Arbeitsergebnissen unter Berücksichtigung von Persönlichkeitsrechten im digitalen Raum - Thematisierung: Persönlichkeitsrechte Kompetenz 3 (Produzieren und Präsentieren): - z.B. Videos drehen/schneiden - Soundeffekte/Musik produzieren - Bedeutung von Urheberrechten - Nutzungsrechte/Lizenzen bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen - Persönlichkeitsrechte beachten Kompetenz 5 (Problemlösen und Handeln): - technisches Equipment (Licht, Sound, Projektionen, Musikeinspieler etc.) vorbereitend + passende Werkzeuge einsetzen - technische Probleme lösen	

In Stufe Q1.1 wird als Hinführung für ein fundiertes Verständnis von postmodernem Theater zunächst das epische Theater nach Brecht behandelt.

Kompetenzbereiche	13. Inhalte, bezogen auf die Handlungsfelder	Leistungsüberprüfung	Medienkompetenz
Qualifikationsphase 1 1. Halbjahr: Theater und Gesellschaft (Verfremdungseffekte / Episches Theater nach Bertold Brecht)			
Kompetenz 1: Theater gestalten • Differenzierter Einsatz und Gestaltung der in E erlernten theatralen Ausdrucksträger in Szenen, Minidramen oder kleineren Stücken in Anlehnung an ausgewählte Theaterformen • Konzeption eigener Spielvorlagen/Überarbeitung von Spielvorlagen Kompetenz 2: Theater begreifen • Wirkungen und Zeichenhaftigkeit theatraler Gestaltungsmittel differenzierter wahrnehmen und analysieren • theoretische und praktische Auseinandersetzung mit verschiedenen Theaterformen Kompetenz 3: Theater reflektieren • gezieltes Weiterentwickeln von Szenen anhand fachlicher Kriterien und im Rahmen ausgewählter Theaterformen Kompetenz 4: an Theater teilhaben • Auseinandersetzung mit der künstlerischen und gesellschaftlichen Wirkung von Theater (ggf. mit theatergeschichtlichem Rückblick) • wenn organisatorisch möglich: Aufführungen/Präsentationen anderer Gruppen besuchen	Schwerpunkt Verfremdungseffekte (nach Bertold Brecht/episches Theater) Vertiefende Auseinandersetzung in allen vier Handlungsfeldern (in individueller Gewichtung je nach Themeninhalt) • Was ist Theater (Ursprung/Urtheater, gesellschaftliche Bedeutung, Wechselspiel Schauspieler-Zuschauer; auch Exkurs zu Ursprung Theater bis hin zu Ritual möglich) • Hinführung zur künstlerischen Theatergestaltung als Vorlauf zu den Theatertheorien im 2. Halbjahr: Verfremdungseffekte (nach Brecht) -> hierzu spielpraktische Übungen und Szenenentwicklung • „Was ist Theater“ nach Brauneck als Hinführung • Merkmale episches Theater • Brecht als Theaterregisseur • Vielfalt/Funktion V-Effekte • Nach GLS auch Exkurse in fremde Theaterkulturen möglich: Theater des fernen Ostens (Kabuki/Japan, Pekingoper, Indien) • Nach GLS auch Exkurs zum absurden Theater möglich	Gleichwertige Schülerleistung mit praktischen Schwerpunkt: Stück/Szene/Collage mit Schwerpunkt Verfremdungseffekte (Gruppenleistung Erarbeitung Szene/ Spiel auf der Bühne als Einzelleistung bewertet) + schriftlicher Teil: Reflexion zu fachlich-inhaltlichen Anforderungen der Inszenierungsaufgabe in Form von Stichpunkten (Einzelleistung im Unterricht; 10-15 Minuten unmittelbar vor oder nach der Präsentation). <u>Gewichtung Aufgaben innerhalb der GSL:</u> <u>Gewichtung innerhalb der GLS:</u> Konzept Szene /Gruppenleistung): 40% Spiel auf der Bühne (Einzelleistung): 40% schriftliche Reflexion (Einzelleistung): 20% <i>Eine literarische Vorlage kann als Auszug aus einem Stück vorgegeben werden, aber auch das Verändern, Kürzen, Ergänzen von literarischen Ausgangsmaterial oder die völlig eigenständige Konzeption von Inhalt ist möglich.</i> <u>Zusammensetzung Zeugnisnote:</u> Unterrichtsbeiträge: 2/3 (siehe Bewertungsbogen, der auch in 9/10 Anwendung finden soll) Note GSL: 1/3 <u>In die Unterrichtsbeiträge fließen ebenso ein: Selbstkompetenz, Sozialkompetenz, Methodenkompetenz</u>	<u>Kompetenz 1 (Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren):</u> • nach Ideen, Inspirationen, Musik, Textquellen suchen und filtern • Ergebnisse auswerten und bewerten <u>Kompetenz 3 (Produzieren und Präsentieren):</u> • z.B. Videos drehen/schneiden • Soundeffekte/Musik produzieren • Bedeutung von Urheberrechten • Nutzungsrechte/Lizenzen bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen • Persönlichkeitsrechte beachten

In Stufe Q1.2 werden verschiedene Theatertheorien mit Schwerpunkt Postdramatik behandelt.

Kompetenzbereiche	14.	Inhalte, bezogen auf die Handlungsfelder	Leistungsüberprüfung	Medienkompetenz
Qualifikationsphase 1 2. Halbjahr: Theater und Gesellschaft (Theatertheorien/Schwerpunkt postdramatisches Theater)				
Kompetenz 1: Theater gestalten • Differenzierter Einsatz und Gestaltung der in E erlernten theatralen Ausdrucksträger in Szenen, Minidramen oder kleineren Stücken in Anlehnung an ausgewählte Theaterformen • Konzeption eigener Spielvorlagen/Überarbeitung von Spielvorlagen Kompetenz 2: Theater begreifen • Wirkungen und Zeichenhaftigkeit theatraler Gestaltungsmittel differenzierter wahrnehmen und analysieren • theoretische und praktische Auseinandersetzung mit verschiedenen Theaterformen Kompetenz 3: Theater reflektieren • gezieltes Weiterentwickeln von Szenen anhand fachlicher Kriterien und im Rahmen ausgewählter Theaterformen Kompetenz 4: an Theater teilhaben • Auseinandersetzung mit der künstlerischen und gesellschaftlichen Wirkung von Theater (ggf. mit theatergeschichtlichem Rückblick) • wenn organisatorisch möglich: Aufführungen/Präsentationen anderer Gruppen besuche	Theatertheorien (v.a. Theater der Postmoderne) • Zeichen des Theaters nach Erika Fischer -Lichte • Theater nach Stanislawski (als Abgrenzung zum postdramatischen Theater) • Postdramatisches Theater als Überbegriff /Lehmann • Gegenwartstheater nach Craig und Wilson • Theaterästhetik nach Thalheimer • Ggf. zum Beispiel Theater der Grausamkeit nach Antoine Artaud • Nach Klausur ggf. Ergänzung um Grausamkeit nach Antoine Artaud; Elfriede Jelinek, Umgang mit Theaterrenzenionen	Klausur: Schwerpunkt: Analyse (-> auf Basis der theatralen Zeichen Fischer-Lichte), Vergleich (ggf. auch Konzeption) zu mindestens zwei verschiedenen Theatertheorien (eine davon Postdramatisches Theater; insgesamt Schwerpunkt Postdramatisches Theater) <i>Beispiel: Vergleichende Analyse von Videosequenzen oder eine schriftliche analytische Betrachtung und Einordnung einer eigenen Schülerproduktion/Inszenierung zu postdramatischen Theatertheorien</i> <u>Zusammensetzung Zeugnisnote:</u> Unterrichtsbeiträge: 2/3 (siehe Bewertungsbogen, der auch in 9/10 Anwendung finden soll) Note Klausur: 1/3 <u>In die Unterrichtsbeiträge fließen ebenso ein: Selbstkompetenz, Sozialkompetenz, Methodenkompetenz</u>	Kompetenz 1 (Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren): • nach Ideen, Inspirationen, Musik,Textquellen suchen und filtern • Ergebnisse auswerten und bewerten Kompetenz 3 (Produzieren und Präsentieren): • z.B. Videos drehen/schneiden • Soundeffekte/Musik produzieren • Bedeutung von Urheberrechten • Nutzungsrechte/Lizenzen bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen • Persönlichkeitsrechte beachten	