



Schulinternes Fachcurriculum darstellendes Spiel

Carl-Maria-von-Weber-Schule

2026

Schulinternes Fachcurriculum DSP Sek. I

Klassenstufe 6		
Themen	Kompetenzen	Konkretion
Körper und Bewegung	Erarbeitung eines Repertoires zur Gestaltung von Standbildern, Kurzscenes und Choreografien Praktische und gemeinschaftliche Umsetzung von theoretisch Erlerntem und eigenen Beobachtungen Entwicklung von kurzen Spielhandlungen Erweiterung der Fähigkeiten zur Fokussierung und zur Selbstwahrnehmung Teamfähigkeit, Kooperation, Konfliktfähigkeit, Empathie	• Unterschiedliche körperliche Ausdrucksformen wahrnehmen • Zusammenhang zwischen Emotionen und körperlicher Darstellung erkunden und begreifen • Körpersprache des Einzelnen und der Gruppe in Bewegung erproben • Peripherer Blick • Neutraler Stand u. Gang • Freeze • Standbilder • Status • Bewegungsmuster und Tempi • Zeitraffer, Zeitlupe • Fallen, Sinken • Synchronität • Domino-Effekt • Wiederholung (Loops) • Typisierende Bewegungsabläufe • Formation • Choreografien
Raum	Wechselwirkung zwischen Raum und Figur erkennen Erkundung des Bühnenraumes, Bewegung im Raum Formen von Auftritten und Abgängen Erkundung anderer Spielorte Gliederungsmöglichkeiten von	• Raumerkundung • Den Theaterraum wahrnehmen • Erste Begegnung mit Bühne und Requisite

	Spielflächen	
--	--------------	--

Klassenstufe 9+10		
Themen	Kompetenzen	Konkretion
Strukturen theatraler Gestaltung: Körper, Bewegung und Proxemik	Zuvor geschaffene Grundlagen weiter anwenden, differenzieren, erweitern und vertiefen durch komplexer werdende Aufgabenstellung	• Weiterführend unterschiedliche körperliche Ausdrucksformen erarbeiten und erproben (statisch und bewegt) • Weiterführend die Darstellung von Stimmungen, Emotionen und Beziehungen in Standbildern, Kurzszenen und Choreografien erarbeiten und erproben • Mit strukturierenden Elementen experimentieren, z.B. Wiederholungen, Variation, Verdichtung
Musik, Klang, Geräusch	Typen, Rollen und Figuren und performative Handlungen erfassen, darstellen und in Beziehung setzen	• Die Wirkung körpersprachlicher Mittel bei der Entwicklung von Typen, Rollen und Figuren untersuchen und bewusst zur Szenengestaltung einsetzen • Rollenbiografien entwerfen • Rolleninterviews durchführen
Raum, Bühne	Strukturen theatraler Gestaltung erfassen, unterschiedliche Formen erproben, reflektieren und für neue Gestaltungsprozesse bewusst einsetzen	• Die Funktion von Objekten und Requisiten erproben, beschreiben und in die Spielhandlung einbeziehen • Kostüme und deren Funktion beschreiben, erproben und für die Umsetzung einer Präsentation nutzen
Sprache und Sprechen	Praktische und theoretische Arbeit im Entwurf komplexer werdender Spielhandlungen aufeinander beziehen	• Theoretisches Grundwissen über verschiedene Arten von Inszenierungen und Dramaturgie erarbeiten (Dramentheorie nach Freytag) • Raumkonzepte erproben und für Gestaltungsideen einsetzen (Einbezug von Licht und Technik)
Requisit und Kostüm	Texte, Objekte, Musik und andere Materialien als mögliche Basis von Theaterarbeit erkennen und deren Wirkungsweisen im kreativen Umgang erproben und einsetzen	• Aus nicht-dramatischen und dramatischen Texten gestalterische Schwerpunkte entwickeln • Texte im Hinblick auf eine theatrale Umsetzung analysieren und szenisch gestalten

Leistungsnachweise im Fach DSP:

- Vorwiegend handlungsorientiert (praktische und mündliche Unterrichtsbeiträge); Schwerpunkt auf sozial-kommunikativen Bereich (spielpraktische Aufgaben, Gestaltung und Anleitung eigener Warm-Ups, kreatives Schreiben, Texttransformation, theoretisch-analytische Aufgaben, produktionsbegleitende Protokolle, Choreografien, ...)
- Leistungsnachweise, z.B. Inszenierung einer Theaterszene, Choreografie, Szenencollage, ...