



OTTO-HAHN-GYMNASIUM

GEESTHACHT | EUROPASCHULE

Schulinternes Fachcurriculum

Darstellendes Spiel

Stand: 18. September 2025

Inhalt

Vorwort	Seite 2
Prüfung und Bearbeitungsstand	Seite 2
Zukunftscode	Seite 3
SiFC Einführungsphase.....	Seite 4
SiFC Qualificationsphase 1	Seite 6
SiFC Qualifikationsphase 2	Seite 8

Vorwort

Das vorliegende schulinterne Fachcurriculum bildet die Planungsgrundlage für den Unterricht. Es stellt Transparenz darüber her, was innerhalb des betreffenden Unterrichtszeitraumes im Grundsatz schulintern gleichlaufend zu erreichen ist.

Es enthält die in der Fachkonferenz abgestimmten konkreten Vereinbarungen der Fachschaft. Das SiFC bildet den Rahmen der pädagogischen Arbeit der Schule zur Erreichung der Bildungs- und Erziehungsziele.

Das vorliegende SiFC vermittelt keine subjektiv-rechtlichen Ansprüche der Schülerinnen und Schüler oder Eltern gegenüber der Schule. Es repräsentiert den Idealfall.

Die im Rahmen der Aufgabenerfüllung intern bestehende Bindungswirkung des SiFCs führt nicht dazu, dass ein bestimmter Unterricht bzw. Unterrichtsinhalt zu einem bestimmten Zeitpunkt beansprucht werden kann. Die Verantwortung für die Gestaltung des Unterrichts trägt die unterrichtende Lehrkraft.

(Vgl. Handreichung zur Erstellung schulinterner Fachcurricula, Ministerium für Allgemeine und Berufliche Bildung, Wissenschaft, Forschung und Kultur des Landes Schleswig-Holstein, 2025)

Prüfung und Bearbeitungsstand

Änderungshistorie

Zuletzt überprüft	Änderungen/Anpassungen	Nächste Überprüfung
Juli 2025	Ergänzungen Zukunftscode und Europabezug; Überarbeitung WPU	2. Halbjahr 2025/26
...		

Zukunftscode Darstellendes Spiel



Der Unterricht im Fach Darstellendes Spiel am OHG fördert Kreativität, stärkt individuelles Engagement und Verantwortung und macht neugierig auf eine lebendige Zukunft in einer vielfältigen Welt.

Miteinander:

Im Fach Darstellendes Spiel wird in Kleingruppen oder im Kurs an einem großen Projekt gearbeitet, wobei wertschätzend mit den Ideen und Fertigkeiten anderer umgegangen wird, Entscheidungen grundsätzlich nach demokratischen Prinzipien getroffen und zur Verfügung stehende Ressourcen nachhaltig eingesetzt werden.

Selbstbestimmt:

Die Schülerinnen und Schüler entwickeln weitgehend selbstständig ihre eigenen Stücke oder adaptieren bestehende. Jedes Kurs- bzw. Gruppenmitglied ist am Entwicklungsprozess des jeweiligen Stückes beteiligt, bringt sich ein mit Ideen und Inszenierungsvorschlägen und übernimmt Aufgaben, die im Sinne der gemeinsamen Ziele umgesetzt werden.

Vielfältig:

Die Stückinhalte orientieren sich an den Interessen und Wünschen der jeweiligen Gruppe und berücksichtigen dabei stets die konkrete Zusammensetzung der Gruppe einerseits und aktuelle Entwicklungen in der Welt bzw. in der Gesellschaft andererseits. Als Europaschule wollen wir dabei nach Möglichkeit auch einen Bezug zum Thema Europa herstellen.

Die Jugendlichen nutzen Erfahrungen aus dem eigenen Lebensumfeld und zeigen sich gleichzeitig offen und neugierig für Neues.

Fachcurriculum Darstellendes Spiel, Jahrgangsstufe 11 (Einführungsphase)

Themen/Inhalte	Kompetenzen	Fachbegriffe
	<i>Die Schülerinnen und Schüler können ...</i>	
Körper und Raum	- ihren Körper und seine Bewegungsmöglichkeiten und -grenzen wahrnehmen und erproben - unterschiedliche körperliche Ausdrucksformen stilisieren und darstellen - Gestik, Mimik und Bewegung gestaltend und stilgebend einsetzen - zwischen privaten und bewusst gestalteten Ausdrucksformen differenzieren (dabei auch zwischen Figur und SpielerIn differenzieren) - die unterschiedliche Wirkung der Raumaufteilung und der verschiedenen Auftrittsmöglichkeiten erkennen - den Bühnenraum bewusst nutzen	Geste/Gestik, Mimik, Status, Freeze, Standbild Bühne, Bühnenkante/Rampe, Gasse, Auftritt, Abgang
Sprache und Sprechen	- den Zusammenhang zwischen Atmung, Bewegung und Stimme erproben - Stimme und Sprache als theatrales Zeichen erproben, einsetzen und gestalten - Funktionalität chorischen Sprechens erfassen - eigene Texte sprachlich gestalten	Chorisches Sprechen/Theater, Rhythmus/Rhythmisierung
Kostüm	- Kostüme und Materialien als Zeichenträger erproben und gezielt einsetzen - die Funktionalität von Reduzierung/Stilisierung erfassen	Kostüm, schwarze Grundkleidung, Kostümkonzept
Requisit	- Objekte/Requisiten in ihrer Funktion kennenlernen und anwenden - die Funktionalität des „Requisits als Metapher“ erfassen und anwenden	Requisit, Verfremdung

Klang/Rhythmus/Musik	• Geräusch- und Klangqualitäten unterschiedlicher Materialien/Alltagsgegenständen erproben und für die Gestaltung nutzen • die Wirkung unterschiedlicher akustischer Zeichen, Effekte und Gestaltungsmittel erkennen und bewerten • Stille und Pausen, Verlangsamung und Beschleunigung als strukturierende Elemente nutzen • Klang/Musik gezielt auswählen und für die Gestaltung von Szenen nutzen	Rhythmus, Klangteppich, Geräuschkulisse, Body-Percussion
Feedbackverfahren	• kriteriengeleitet Szenen beobachten • körpersprachliche Signale deuten • kriteriengeleitetes Feedback geben und annehmen • Anregungen erproben und umsetzen	Feedback
Gestaltung von Szenen	• die gelernten Kompetenzen zusammenführen und für die Entwicklung von Kurzszenen nutzen	Szene, Figur, Rolle

Alle KursteilnehmerInnen tragen während der Unterrichtsstunden/Proben schwarze Grundkleidung.

Es soll einmal im Schuljahr eine professionelle Theateraufführung besucht und/oder eine Theaterführung gemacht werden.

Leistungsbewertung:

a) Unterrichtsbeiträge:

- Konzentration und Agieren in Warm-ups und Übungen
- Engagement, Kreativität und darstellerische Leistung bei Gestaltungsaufgaben
- Beiträge in Reflexionen und Feedbackrunden, dabei Anwendung der Fachsprache
- Zuverlässigkeit und Teamfähigkeit

b) Leistungsnachweise:

1. Halbjahr: ein schriftlicher Leistungsnachweis
2. Halbjahr: Präsentation von Kurzszenen als Ersatz für einen schriftlichen Leistungsnachweis

Fachcurriculum Darstellendes Spiel, Jahrgangsstufe 12 (Qualifikationsphase)

Themen/Inhalte	Kompetenzen	Fachbegriffe
	<i>Die Schülerinnen und Schüler können ...</i>	
Theatertheorie <i>Theaterformen*</i>	• verschiedene Bühnenformen bzw. Spielorte sowie Regiestile unterscheiden und ansatzweise erproben • <i>verschiedene Theaterformen unterscheiden (ggf. im Zusammenhang mit Theatergeschichte)</i>	Guckkastenbühne, Arenabühne, Regiestil <i>Komödie, Tragödie, Collage, episches Theater, Verfremdung, ...</i>
Erarbeitung eines Stückes mit Aufführung	• eine Spielvorlage kriteriengeleitet auswählen und dramaturgisch bearbeiten ODER: ein eigenes Stück entwickeln • eine geeignete Spielform auswählen • eine Aufführung organisieren und durchführen • das Projekt/Projektergebnis kriteriengeleitet reflektieren und bewerten	Komödie, Tragödie, Dramaturgie, Strichfassung, Collage Maske, Garderobe, Generalprobe, Premiere, Einlass, Publikum, Applausordnung
Körper und Raum	• unterschiedliche Bühnenräume/Spielorte erkunden und ausprobieren • den Bühnenraum/Spielort bewusst für den Spielzweck nutzen • unterschiedliche körperliche Ausdrucksformen stilisieren und darstellen • Gestik, Mimik, Körperhaltung und Bewegung gestaltend und stilgebend einsetzen	Geste/Gestik, Mimik, Status, Freeze, Standbild, Bühne, Bühnenkante, Rampe, Gasse, Auftritt, Abgang
Sprache und Sprechen	• Stimme und Sprache als theatrales Zeichen gestaltend und stilgebend einsetzen • unterschiedliche Sprachformen als gestalterisches Prinzip anwenden und bewerten • Texte recherchieren, kürzen und dramaturgisch bearbeiten • einen gemeinsamen Sprachgestus für eine Szene/eine Produktion finden	Chorisches Sprechen, Rhythmisierung, Alltagssprache, Dialekt/Soziolekt
Kostüm und Requisit	• Kostüme, Maske und Requisit als Zeichenträger gezielt einsetzen	Kostüm, Maske, Requisit

Klang/Musik	• Musik und Klang gezielt auswählen und für die Gestaltung von Szenen nutzen und/oder als strukturierendes Element nutzen • die Wirkung von Musik (unterstützend, kontrastierend, verfremdend) gezielt nutzen und bewerten • Bühnengeschehen und akustische Elemente aufeinander abstimmen	Klangteppich, Geräuschkulisse
Feedbackverfahren	• die erlernten Feedbackverfahren anwenden und vertiefen	Feedback
Licht*	• <i>Lichtstimmungen analysieren, reflektieren und gezielt auswählen</i> • <i>ein Lichtkonzept erstellen</i> • <i>Beleuchtung und Bühnengeschehen aufeinander abstimmen</i>	<i>Bühnenlicht, Scheinwerfer, Spot, Lichtstimmung, Mischpult</i>
Medien*	• <i>Verwendungsmöglichkeiten digitaler Medien im Theater erkennen und ggf. ansatzweise einsetzen</i>	<i>Standbild, Video, Projektion</i>

Die mit einem (*) gekennzeichneten und kursiv gedruckten Punkte sind optional und sollten entsprechend der Kurssituation Berücksichtigung finden (Zeitaspekt, Raumsituation, Mitglied der Technik-AG im DSP-Kurs usw.).

Es soll einmal im Schuljahr eine professionelle Theateraufführung besucht und/oder eine Theaterführung gemacht werden.

Leistungsbewertung:

a) Unterrichtsbeiträge:

- Konzentration und Agieren in Warm-ups und Übungen
- Engagement, Kreativität und darstellerische Leistung in der Stückentwicklung und bei Gestaltungsaufgaben
- Beiträge in Reflexionen und Feedbackrunden, dabei Anwendung der Fachsprache
- Zuverlässigkeit und Teamfähigkeit

b) Leistungsnachweise:

1. Halbjahr: ein schriftlicher Leistungsnachweis
2. Halbjahr: Durchführung der übernommenen Aufgaben in Stückentwicklung, Organisation und Aufführung als Ersatz für einen schriftlichen Leistungsnachweis

Fachcurriculum Darstellendes Spiel, Jahrgangsstufe 13 (Qualifikationsphase)

Themen/Inhalte	Kompetenzen	Fachbegriffe
	<i>Die Schülerinnen und Schüler können ...</i>	
Theatertheorie Theaterformen	- einen Überblick über die europäische Theatergeschichte geben - verschiedene Theaterformen unterscheiden - verschiedene Bühnenformen sowie Regiestile unterscheiden und ansatzweise nutzen	antikes Drama, (Theater-)Chor, Komödie, Tragödie, Amphitheater, Commedia dell'arte, Elisabethanisches Theater, Arenabühne, Sturm und Drang, Guckkastenbühne, episches Theater, Verfremdung, Collage, Performance, Regiestil
Erarbeitung kurzer Szenen mit Aufführung	- kurze Texte kriteriengeleitet auswählen und/oder dramatisieren - eine eigene Szene entwickeln und in einer bestimmten Theaterform/einem bestimmten Regiestil inszenieren und präsentieren - das Projekt/Projektergebnis kriteriengeleitet reflektieren und bewerten	Dramaturgie, Inszenierung
Körper und Raum	- unterschiedliche Bühnenformen ausprobieren - den Bühnenraum bewusst für den Spielzweck nutzen - unterschiedliche körperliche Ausdrucksformen stilisieren und darstellen - Gestik, Mimik, Körperhaltung und Bewegung gestaltend und stilgebend einsetzen	Geste/Gestik, Mimik, Status, Freeze, Standbild, Bühne, Bühnenkante, Rampe, Gasse, Auftritt, Abgang
Sprache und Sprechen	- Stimme und Sprache als theatrales Zeichen gestaltend und stilgebend einsetzen - unterschiedliche Sprachformen als gestalterisches Prinzip anwenden und bewerten - Texte dramaturgisch bearbeiten, ggf. kürzen - einen gemeinsamen Sprachgestus für eine Szene finden	Chorisches Sprechen, Rhythmisierung, Alltagssprache, Dialekt/Soziolekt

Kostüm und Requisit	Kostüme, Maske und Requisit als Zeichenträger gezielt einsetzen	Kostüm, Maske, Requisit
<i>Klang/Musik*</i>	<i>Musik und Klang gezielt auswählen und für die Gestaltung von Szenen nutzen und/oder als strukturierendes Element nutzen</i> <i>die Wirkung von Musik (unterstützend, kontrastierend, verfremdend) gezielt nutzen und bewerten</i> <i>Bühnengeschehen und akustische Elemente aufeinander abstimmen</i>	<i>Klangteppich, Geräuschkulisse</i>
Feedbackverfahren	die erlernten Feedbackverfahren anwenden und vertiefen	Feedback
<i>Licht*</i>	<i>Lichtstimmungen analysieren, reflektieren und gezielt auswählen</i> <i>ein Lichtkonzept erstellen</i> <i>Beleuchtung und Bühnengeschehen aufeinander abstimmen</i>	<i>Bühnenlicht, Scheinwerfer, Spot, Lichtstimmung, Mischpult</i>
<i>Medien*</i>	<i>Verwendungsmöglichkeiten digitaler Medien im Theater erkennen und ggf. ansatzweise einsetzen</i>	<i>Standbild, Video, Projektion</i>

Die mit einem (*) gekennzeichneten und kursiv gedruckten Punkte sind optional und sollten entsprechend der Kurssituation Berücksichtigung finden (Zeitaspekt, Raumsituation, Mitglied der Technik-AG im DSP-Kurs usw.).

Es soll einmal im Schuljahr eine professionelle Theateraufführung besucht und/oder eine Theaterführung gemacht werden.

Leistungsbewertung:

a) Unterrichtsbeiträge:

- Konzentration und Agieren in Warm-ups und Übungen
- Engagement, Kreativität und darstellerische Leistung in der Szenenentwicklung und bei Gestaltungsaufgaben
- Beiträge in Reflexionen und Feedbackrunden, dabei Anwendung der Fachsprache
- Zuverlässigkeit und Teamfähigkeit

b) Leistungsnachweise:

- Ein schriftlicher Leistungsnachweis zum Themenbereich „Theatertheorie und -geschichte“
 - Durchführung der übernommenen Aufgaben in Szenenentwicklung, Organisation und Präsentation als Ersatz für einen schriftlichen Leistungsnachweis

