

Eignungstest Theater

6. Klasse: Aufgabenbereich 1-6

7. Klasse: Aufgabenbereich 1-7

1) Bewegungen

Unterschiedliche Gangarten imitieren: tippeln, trippeln, schreiten, stolzieren, schlendern, bummeln, marschieren, schleichen, humpeln u.a.

Diese Gangarten in unterschiedlichem Tempo ausführen: hastig, schnell, gemächlich, im Zeitraffer, im Zeitlupentempo u.a.

Gehen wie z.B.

- ein aufgeblasener Angeber
- ein gehemmter, verkrampfter Mensch
- ein frohes ausgelassenes Kind
- ein alter kranker Mensch
- ein Seiltänzer u.a.

Gehen durch (über), sich fortbewegen durch (über): Wasser, Schlamm, Klebstoff, Schnee, glühende Kohlen, Sandstrand, Kieselstrand u.a.

Gehen, ohne Geräusche zu verursachen: Jemand schleicht sich mitten in der Nacht ins Haus und will keine Geräusche auf dem knarrenden Bretterboden machen.

Jemand stiehlt sich aus dem Unterricht und will dabei nicht bemerkt werden.

Einen Raum betreten

- vorsichtig wie ein Dieb
- wie ein Sonderkommando der Polizei
- wie jemand, der unerlaubt jemanden ausspionieren will
- wie ein Chef/eine Chefin, der/die zur Versammlung kommt
- wie ein Wildwest-Cowboy u.a.

2) Körperhaltungen

Anhand der Sitz- und Körperhaltung sollen verschiedene Stimmungslagen verdeutlicht werden: Unmut/Ärger, Interesselosigkeit, Gedankliche Abwesenheit/Träumen, Niedergeschlagenheit, Motivation, Unruhe etc.

3) Pantomime

Pantomimisch darstellen, z.B.

- Spinnweben werden beseitigt
- Jemand verheddert sich in der Wäscheleine
- Ein Boot zum Anlegeplatz rudern
- Kabel entwirren
- Einen Brand löschen
- Kirschen essen
- Schnaps trinken
- Bittere Medizin einnehmen
- Eis schlecken
- Über einen Platz gehen bei bestimmten Wetterbedingungen (starker Regen; sonniges, warmes Wetter; heftiger Hagel; klirrende Kälter, starker Sturm etc.)

4) Sprechübungen

Sätze gestalten

Tempo

- lahm/lasch
- hastig
- normal
- träge
- gedehnt

Stimmung

- beleidigt
- ärgerlich
- erfreut
- gütig
- beruhigend
- zornig
- heftig
- überheblich
- aggressiv
- ängstlich
- frech
- provozierend

Sätze:

- Es regnet, Lara hopst in eine Pfütze.
- Ich esse zum Frühstück gerne Cornflakes.
- Ich habe einen langweiligen Krimi gelesen.
- Der Hagel hat die Rollläden beschädigt.
- Maiers Hund hinkt heftig.
- Unser Zwerghase wurde vom Bussard geholt.
- Im Sturm flogen Zeitungen durch die Gegend.
- Ich finde Marie benimmt sich schlecht.

- Ich esse am liebsten Suppen.
- Die Totentrompete ist ein Pilz.
- Alles was Beine hat, rennt mir nach.

Sprichwörter:

- Was Hänschen nicht lernt, lernt Hans nimmermehr.
- Wo gehobelt wird, fallen Späne.
- Früh übt sich, wer ein Meister werden will.
- Wer nicht kommt zur rechten Zeit, der bekommt, was übrig bleibt.
- Wer einmal lügt, dem glaubt man nicht, und wenn er auch die Wahrheit spricht.

5) Rollenspiel

Mein Haustier und ich: Jeder Kandidat wählt ein Tier aus – gern auch ein sehr exotisches – und stellt sich vor, er besitzt dieses Tier als Haustier. Jeder spielt dann mit dem imaginären Tier, spricht mit ihm, füttert es usw.

Gespräch: Der Kandidat bekommt ein Foto, eine Postkarte oder ein Bild aus einer Zeitschrift, das eine Person zeigt. Mit dem Bild in der Hand führt er nun ein Gespräch mit der abgebildeten Person und befragt sie nach ihrem Leben, nach ihren Eigenschaften, Vorlieben, guten und schlechten Erlebnissen etc.

6) Spielszenen entwickeln

Schreibe einen Monolog zu einer der folgenden Situationen:

- Ein Schüler ärgert sich über eine schlechte Note
- Ein Sportler vor einem entscheidenden Wettkampf
- Ein Astronaut auf dem Mond betrachtet die Erde.
- Ein Forscher hat sich im Urwald verirrt.

7) Anhand einer Textvorlage ein dramatisches Konzept entwickeln