

ich und Technik?

© Adina Wilcke

www.adinawilcke.com, www.u20poetryslam.at



TIPP

Besucht gemeinsam als Klasse einen U20 Poetry Slam. Hier könnt ihr Gleichaltrige auf der Bühne erleben und bekommt Lust, selbst zu Slammen.

Aktuelle Termine zu finden auf:
www.u20poetryslam.at
www.poetryslam.online

Lass Worte zu Raum werden!

Im tiefsten Sinne geht es bei Technik immer auch um Raum. Jedes technische Objekt nimmt physischen Platz ein, benötigt ihn zum Funktionieren oder greift aktiv in Raumstrukturen ein. So formen architektonische Projekte unsere Umwelt und bestimmen maßgeblich, wie wir uns im Raum verhalten, jede Maschine, ob eine Wärmepumpe im Keller oder ein Industrieroboter, braucht messbare Ausdehnung und Raum und das Smartphone löst gar die Grenzen zwischen der physischen und der digitalen Welt auf.

Der Workshop „Ich & Technik!“ verweist darauf, wie stark unsere Alltagswelt mit Technik verschmolzen ist und macht Technik mit Sprachkunst sichtbar.

Methode

Der Workshop ist für 3 Schulstunden konzipiert und besteht aus vier Teilen:

- Einstimmen in das Thema Technik
- Assoziieren & Fusionieren: durch Bewegung Raumbezug schaffen
- Geschichte schreiben
- Performance

Material

- Flipchartpapier und Stifte
- Bälle
- Klebezettel in drei Farben
- dicke und dünnere schwarze Stifte
- Schreibpapier

Literatur zur Vertiefung

Poetry Slam für Deutschland

Die Sprache. Die Slam-Kultur. Die mediale Präsentation. Die Chancen für den Unterricht.

Alexander Willrich

Verlag: Lektora GmbH

Poetry Slam.

Unterricht, Workshops, Texte und Medien

Petra Anders

Schneider Verlag Hohengehren

Links

www.u20poetryslam.at

www.poetryslam.online

über den Workshop:

https://youtu.be/5e_MJw3gBsY?si=Uk4pLQLj471tT9Nx

Ablauf

1. Einstimmung: Schlagwörter sammeln

Dauer: ca 10 Minuten

Die TeilnehmerInnen bilden einen Sesselkreis in angenehmer, kreativer Atmosphäre. Flipchartpapier liegt in der Mitte auf dem Boden, daneben liegen bunte Stifte bereit. Die Lehrkraft schreibt in der Mitte des Papiers „ich & Technik“ und kreist die Worte ein. Die SchülerInnen werden dazu ermutigt, zu notieren, welche Schlagwörter ihnen zu dem Thema einfallen.

Folgende Impulsfragen dienen als Hilfestellung:

- Woran denkst du, wenn du das Wort Technik hörst?
- Was hat Technik mit dir zu tun?
- Wo kommt Technik in deinem Leben vor – sichtbar und weniger sichtbar?
- Wie erschwert oder erleichtert Technik dein Leben?
- Was muss noch erfunden werden?

2. Assoziieren & Fusionieren: durch Bewegung Raumbezug schaffen

Dauer: ca. 25 Minuten

Einstiegsübung

Die Lehrkraft legt mehrere kleine Bälle und Klebezettel (in drei Farben) in die Mitte des Kreises. Sie nimmt einen Ball und einen roten Klebezettel, wählt ein Wort aus dem vorherigen Brainstorming aus, das sie auf den Klebezettel schreibt, und verlässt den Kreis, um den Zettel mit dem Wort an eine geeignete Stelle im Raum zu kleben. Danach verweilt sie neben dem Klebezettel - stehend, sitzend, liegend. Ganz nach persönlichem Bedürfnis. Den Ball wirft sie einer Person aus der Gruppe zu. Diese hat die Aufgabe, den Sesselkreis zu verlassen und im Raum nach Spuren von Technik zu suchen. Einen Begriff, der spontan dazu in Gedanken entsteht, notiert sie auf einem roten Zettel, den sie an geeigneter Stelle im Raum klebt. Auch sie



Beim Brainstorming ist es wichtig, sich ausreichend Zeit zu nehmen, denn nach dem ersten Schwung an Ideen entsteht oft eine Flaute. Meist kommen danach noch neue spannende Begriffe, insbesondere von jenen, die Zeit brauchen, um ins Thema zu tauchen. Diese Flaute (Stille) gerne aushalten und dazu anregen, weiter nachzudenken!

platziert sich neben dem Klebezettel (sitzend, stehend, leigend). Danach wirft sie einer weiteren Person im Kreis den Ball zu. Nachdem jede Person an der Reihe war, ist der Kreis aufgelöst. Die Gruppe hat nun die Aufgabe, in Bewegung zu kommen und den nächstgelegenen Begriff (Klebezettel) abzulesen und auf das Geschriebene mit einem passenden Wort zu reagieren (dies kann ein Verb oder ein Substantiv sein). Diese Assoziation wird auf einem grünen Klebezettel notiert und neben den roten Zettel geklebt. Diese Aufgabe wird weitergeführt, bis alle Begriffe besucht und Assoziationen gefunden wurden.

Durch diese Bewegung im Raum entsteht eine spielerische Dynamik, die auch variiert werden kann durch weitere Übungen mit ungewöhnlicheren Fortbewegungsstilen, wie etwa Rückwärts oder in Zeitlupe gehen. Auch in dieser Runde werden Assoziationen zu den Begriffen aus Runde 2 (grüne Klebezettel) auf blauen Klebezetteln notiert und an die geeignete Stelle geklebt.

Vertiefende Übung

Die SchülerInnen bilden Dreier-Teams und erhalten folgende Aufgabenstellung:
Zwei Personen des Teams, stellen sich gleichzeitig an einem Ort ihrer Wahl im Raum auf und berühren eine Stelle oder ein Objekt, das sie mit Technik assoziieren. Die dritte Person hat die Aufgabe, die Begriffe der betroffenen Stellen/Objekte zu fusionieren. Ein Beispiel: eine Person berührt eine Lade, die zweite Person berührt die Wand, die dritte Person bildet das Wort „Schränk“.

Ziel ist es die Fantasie zu aktivieren und zu überlegen, wie unterschiedliche Wörter zum Thema Technik aus dem Umfeld gesammelt werden können und welche Bilder dabei in Gedanken erzeugt werden. Nachdem die dritte Person das Wort gefunden hat, ist sie an der Reihe, zeitgleich mit einer der beiden anderen aus dem Team eine Stelle oder ein Objekt im Raum, das sie mit Technik assoziiert, zu berühren. Die dritte Person muss wieder fusionieren. Mehrere Wechsel, sodass jede Person aus dem Team mehrmals fusionieren darf.

Abschließend erhalten die SchülerInnen den Auftrag sich aus allen bisherigen Übungen so viele Wörter wie möglich in Erinnerung zu rufen und diese auf einem Blatt Papier zu notieren. Die Wörter werden gezählt und die Zahl notiert.

REFLEXION

Reflexion beider Übungen

- Was hat euch herausgefordert?
- Was fiel euch leicht?
- Wie sind die Wörter entstanden?



3. Geschichte schreiben

Dauer: ca. 30 Minuten

Mit diesem Pool an Wörtern, die sich direkt oder indirekt um Technik in ihrem Lebensumfeld drehen verfassen die SchülerInnen nun in Dreier-Teams ihren Text. Als Hilfestellung werden die „fünf Gs einer guten Geschichte“ vorab erklärt:

Die 5 Gs der guten Geschichte

Grundlegende Idee:

Wovon soll der Text/die Geschichte handeln? Welches Thema möchtest du ansprechen? Sei es biografisch, abstraktes, gesellschaftlich Relevantes oder anderes.

TIPP

Schaffe für den Vortrag eine Bühnensituation: Stelle Sesselreihen auf und definiere einen klaren Bühnenbereich. Jedes Team erhält zu Beginn und am Ende ihres Vortrags Applaus und wird durch einen Teamnamen, den es sich zuvor erdacht hat, angekündigt.

So wirkt die Präsentation weniger streng und wird zu einem gemeinsamen Bühnenerlebnis.

Gestaltung:

In der Gestaltung bist du völlig frei. Du darfst reimen, rappen, Dialoge oder Monologe schreiben, ein Gedicht, einen Prosatext und du darfst auch verschiedene Textgattungen mischen – hier gibt es keine Vorgaben, tobe dich aus!

Gefühle:

Welche Gefühle sollen vorkommen? Welche Gefühle fallen dir leicht? Welche fordern dich heraus? Mit welchen Gefühlen kannst du am besten deine Geschichte schreiben? Lustig, ernst, traurig, romantisch, verrückt, usw.

Geschenke:

Verstecke Geschenke in deinem Text, das können unerwartete Wendungen sein, Cliffhänger oder anderes. Überrasche dich selbst und dein Publikum wird noch überraschter sein.

Geistreich:

Was macht deinen Text besonders? Was macht ihn geistreich? Welche neuen Perspektive eröffne ich meinem Publikum? Welche Erkenntnisse möchte ich vermitteln?

4. Den Text performen

Dauer: 25 Minuten

Abschließend tragen die Teams ihre Texte vor.



Fotos: Petra Weixelbraun