

KOMP
ANIE
FREI
SPIEL

DSCHUNDEL
20 JAHRE
WIEN

Begleitmaterial zur Vorstellung

PIXELZIMMER



© Sara Schober

Kompanie Freispiel

Performance-Installation | Ohne Sprache | 70 Min. | 7–11 Jahre

Begleitinformationen erstellt von: Anna Schmid

Kartenreservierungen für pädagogische Institutionen:
+43 1 522 07 20 18 | paedagogik@dschungelwien.at

KULTURVERMITTLUNG

Vorbereitender Workshop

Auf Anfrage kommen wir gerne vor Ihrem Theaterbesuch an Ihre Schule, stimmen die Klasse auf das Thema ein und bereiten Sie und Ihre Schüler:innen auf das Medium „zeitgenössisches Theater“ vor – mit Gesprächen und kreativen Übungen aus dem Tanz-, Performance- und Schauspielbereich.

Dauer: 2 Schulstunden

Kosten: € 150,00 pro Klasse

Ort: Fest- oder Turnsaal an Ihrer Schule, ev. auch in einem größeren Klassenzimmer möglich.

Publikumsgespräch

Sehr gerne können Sie sich für ein kostenloses Publikumsgespräch direkt im Anschluss an die Vorstellung anmelden. Im Publikumsgespräch können die Kinder und Jugendlichen relevante Themen des Stückes bearbeiten, Fragen stellen und ihren ersten Eindrücken Ausdruck verleihen. Unterschiedliche Formate passend zu Inhalt und Zielgruppe – zum Teil mit interaktiven Elementen – bieten den geeigneten Rahmen für direkten Austausch und ermöglichen neue Zugänge zur darstellenden Kunst.

Bitte geben Sie bei der Reservierung bekannt, ob Sie ein Publikumsgespräch wünschen.

Nachbereitender Workshop

Vor allem bei theatererfahrenen Klassen kann es sinnvoll sein, statt des vorbereitenden Workshops eine Nachbereitung zu buchen. Hier verarbeiten die Schüler:innen das Gesehene Stück in Gesprächen und durch eigenes kreatives Schaffen.

Dauer: 2 Schulstunden

Kosten: € 150,00 pro Klasse

Ort: Fest- oder Turnsaal an ihrer Schule, ev. auch in einem größeren Klassenzimmer möglich.

Ansprechperson für weitere Information und Beratung:

Madeleine Seaman | +43 1 522 07 20-24

m.seaman@dschungelwien.at

Inhaltsverzeichnis

1. ZUR PRODUKTION	1
1.1 INHALT	2
1.2 Idee/Konzept	3
1.3 Zum Entstehungs- und Probenprozess	4
1.4 Die theatralen Mittel	5
1.5 Das Team	6
2. HINTERGRUNDINFORMATIONEN UND WEITERFÜHRENDE EMPFEHLUNGEN	8
3. IDEEN FÜR DIE VOR- UND NACHBEREITUNG	11
4. KONTAKT	18

1. Zur Produktion

Pixelzimmer

Kompanie Freispiel

Performance-Installation | Ohne Sprache | 70 Min. | 7–11 Jahre

Vorstellungstermine im DSCHUNGEL WIEN:

MI 20.11. 10.00 + 14.30 Uhr

DO 21.11. 10.00 Uhr

FR 22.11. 10.00 Uhr

SA 23.11. 15.30 Uhr

SO 24.11. 15.30 Uhr

Team

Regie + Konzeption: Kajetan Uranitsch, Simon Schober

Produktion: Julia Haas, Mascha Mölkner

Produktionsassistenz + Coaching: Anna Schmid

Darsteller: Kajetan Uranitsch, Simon Schober

Musik: Severin Gombocz

Ausstattung: Anouk Friedmann

Kostüm + Video: Evi Jäggle

Bühne: Simon Cegar

Robotik: Dominik Wiedenski

Ein ganz gewöhnliches Kinderzimmer. Ein Bett zum Schlafen, ein Tisch, ein gemütlicher Teppich, ein kleines Bücherregal, am Boden liegt Spielzeug: Bausteine und Puppen, Puzzlesteine und Kuscheltiere, aber all diese Spielsachen sind nur noch halb so spannend, seit in einer Ecke eine Box steht, die nur mit Strom und Bildschirm funktioniert: eine Spielkonsole.

Was aber geschieht mit dem Spielzeug, das nur noch herumliegt? Und was wäre, wenn all diese Dinge automatisiert wären oder andere Funktionen übernehmen?

Was, wenn sich alle Objekte eines Tages entscheiden, sich selbst zu beschäftigen, sich miteinander befreunden, das Zimmer umgestalten oder einfach weglaufen?

In einer Zeit, in der Maschinen immer »intelligenter« werden, ist ein Telefon längst nicht mehr nur ein Telefon, sondern Kamera, Aufnahmegerät, Taschenlampe,

Rechner, Lexikon und vieles mehr. Was würde passieren, wenn sich alle

ferngesteuerten Autos zu einem Autorennen verabreden und sich die

Waschmaschine mit dem Staubsauger anfreundet? Worüber unterhalten sie sich?

Was würden sie uns mitteilen und könnten wir ihre Sprache verstehen? Fröstelt die Tiefkühltruhe manchmal vor Einsamkeit und fehlt der Actionfigur bisweilen der

Tatendrang?

Auf der Suche nach einer Antwort beobachten wir Objekte und Maschinen und bestaunen ihre Entwicklung. »Pixelzimmer« ist eine humorvoll-verspielte Annäherung an die Wunder unserer modernen Welt.

1.1 Inhalt

Wie würde die Welt aussehen, wenn alles automatisiert ist?

Eine ganz gewöhnliche, kleine und gemütliche Wohnung. Simon und Kajetan sind in ihren vier Wänden zu Hause und genießen das Alltagsleben:

Sie lesen Zeitung auf dem Sofa, kochen sich einen Kaffee, bringen sich ein Wasser, machen sich eine Tiefkühlpizza im Ofen, bügeln ihre Hosen, legen T-Shirts zusammen, essen Chips, kehren ihre Brösel auf, hören Radio und schauen Fernsehen – was eben zu Hause so gemacht wird.

Bis sie im Fernsehen eine Werbung sehen, die ihr aktuelles Leben ab diesem Moment komplett auf den Kopf stellt. Voller Spannung mit immer größer werdenden Augen starren sie auf den Bildschirm und sind so begeistert, von dem vorgestellten Produkt. Ein Produkt, das auf den ersten Blick ihr Leben erleichtert. Schnell wird das Telefon geschnappt und das neue Produkt bestellt. Die beiden sind so fasziniert davon, dass sie ihm begeistert nachlaufen und sich so sehr freuen, diese Arbeit nicht mehr selbst machen zu müssen. Mehr Zeit füreinander, mehr Zeit zum Kaffee trinken, mehr Zeit zum Zeitung lesen.

Eine neue Werbung wird im Fernsehen gezeigt, die Augen werden noch größer als davor. Schnell wird das Telefon geschnappt und das Produkt bestellt. Noch ein Produkt, das ihr Leben erleichtern soll. Bis sie irgendwann so viele Produkte bestellt haben, dass es eigentlich nur noch fehlt, dass Simon und Kajetan automatisiert werden. Doch wer weiß, was das Internet und die vielen Bestellungen noch mit sich so bringen ...

1.2 Idee/Konzept

Der Titel des Stückes „Pixelzimmer“ ist oft Ausgangsgedanke für Ideen gewesen. Was hinter Pixelzimmer steht ist schon sehr alt: ein verpixeltes, noch nicht ganz fein gemaltes Bild. Aus älteren Computerspielen kennt man noch so ein verpixeltes Bild (z.B. Minecraft).

Durch immer mehr Digitalisierung und eine fortschreitende Automatisierung wird die Welt und das Leben verändert.

Die Fragen, welche wir uns gestellt haben, waren oft: wie hat sich die Welt und unser Leben geändert?

Um ein möglichst normales Leben und die kommenden Veränderungen darzustellen und zu spielen, war die Entscheidung schnell gefällt, dass das Bühnenbild eine kleine Wohnung sein soll. Gut ausgestattet mit Objekten, welche sich im Laufe des Stückes auch verändern und automatisiert werden.

Eine große Überlegung ist auch noch Videoproduktion und Videomapping zu verwenden. Wie können wir am Ende des Stückes eine möglichst digitalisierte Welt darzustellen, wie in einem Computerspiel oder einer digitalen Welt?

Mehr wird an dieser Stelle noch nicht verraten ... ;)

1.3 Zum Entstehungs- und Probenprozess

In diesem Theater ging es viel um Automatisierung. Während des Researchprozesses haben wir uns oft gefragt, wie können wir Objekte auf der Bühne automatisieren? Welche Tricks gibt es, dass es das Publikum nicht bemerkt, dass wir es am Anfang schon etwas so präpariert haben, dass es sich später im Stück automatisiert? Wie können wir Roboter hinter der Bühne steuern? Dieser Prozess war verbunden mit vielen Höhen und Tiefen – aber Probieren geht über Studieren!

Wir haben richtig viel ausprobiert, umgebaut, ausgebaut, Rollen angeschraubt, Staubsaugroboter umgebaut, ... Seid gespannt, was sich im Laufe des Stückes dann alles automatisiert und bewegt! ;)

Oft haben wir uns kurze Aktionen überlegt, was im Laufe des ganzen Theaters irgendwann passieren könnte. Diese Aktionen dann in Szenen umzuwandeln und in eine sinnvolle Reihenfolge zu bringen, war manchmal gar nicht so leicht. Da hat es uns geholfen, alle Szenen kurz zu beschreiben, mit einer Skizze auf eine Karteikarte zu zeichnen und alle Karten dann an eine Wand zu hängen. So hatten wir einen guten Überblick der Ideen, konnten aber die Karten ganz leicht umkleben und in eine gute Reihenfolge bringen, neue hinzufügen oder auch Ideen, die zuerst gut gedacht waren, aber dann wieder rausgeflogen sind, entfernen.

Eine große Herausforderung war die Organisation von einem sehr großen Team, welche mit ihrer Professionalität und ihrem einzigartigen Können beigetragen haben.

1.4 Die theatralen Mittel

Ein Theater dient als Bezeichnung für eine Darstellung von Szenen, die von einem Publikum angesehen werden. Das Wort „Theater“ geht auf das altgriechische Wort „theatron“ zurück, welches soviel wie „Schaustätte“ bedeutet. Es gibt verschiedene Theaterformen, welche sich entwickelt haben: Sprechtheater, Musiktheater, Tanztheater oder auch Figurentheater.

Dieses Theaterstück ist als Performance-Installation beschrieben.

Performance:

Der Begriff Performance leitet sich vom englischen Wort „to perform“ ab und bedeutet soviel wie durchführen, aufführen, vollbringen, verrichten, machen. Es ist eine künstlerische Darbietung, das oft ohne festes Skript auskommt. Im Zentrum stehen hierbei die Personen, welche mit dem Raum und Objekten interagieren. Performancekunst ist ein sehr breit gefasster Begriff und eine eigenständige Kunstform. Im Theaterbereich hat der Einzug von Performance dazu geführt, dass das klassische Regietheater mit seinen festen Regeln aufgebrochen wird.

Installation:

Eine Installation bezeichnet eine Ausgestaltung eines ganzen Raumes, also die Aufstellung von Objekten und Materialien im Verhältnis zueinander. Hier wird im ganz klassischen Sinn überlegt: Wie ist die Bühne aufgebaut? Wie ist der Raum aufgebaut, der bespielt wird? Welche Objekte brauche ich und wie baue ich diese auf? Der Raum wird zu einem Bild. Ein Ziel von einer Installation kann sein, dass Herkömmliches („Normales“) überwunden wird und etwas Gewohntes zu Ungewohntem wird.

Ein zentraler Punkt in der Entwicklung und Dramaturgie des Stückes ist, wie sich die beiden Schauspieler, Simon und Kajetan, auf der Bühne entwickeln. Sie entdecken die ersten automatisierten Objekte: wie reagieren sie? Sind sie begeistert? Wollen sie mehr? Wann entdecken sie, dass alles um sie herum automatisiert wird? Werden sie selbst automatisiert? Wie ist es in einer automatisierten Welt voller Roboter zu leben? Tatsächlich haben wir uns die meiste Zeit damit auseinandergesetzt, welche Dinge sich wann automatisieren, welcher Schritt als nächstes logisch erscheint und, ob das auch eine gute Reihenfolge und Logik ergibt.

Nachdem Simon und Kajetan entdeckt haben, dass sie mit „besonderen Magneten“ alle Objekte automatisieren können, wollen sie sich auch selbst automatisieren. In dieser Szene haben wir viel ausprobiert. Tanzen sie los, werden sie zu Robotern? Wie können Personen automatisiert werden? Wie bewegen sich automatisierte Personen? In dieser Szene geht es weniger um Schauspiel, sondern mehr um Tanz und Bewegungsqualitäten. Eine Bewegungsqualität kann zum Beispiel sein: bewege dich so, wie wenn du auf dem Mond wärst – leicht, locker, losgelöst, eher schwebend. Es wird mit vielen Vorstellungsbildern gearbeitet, um die Bewegung zu verkörpern. Ein anderer Ansatz ist, Musik zu suchen, und sich dann passend zur Musik zu bewegen. Wie bewegt sich mein Körper zur Musik?

1.5 Das Team

Das Team dieser Theaterproduktion war sehr gemischt. Aber um uns ein bisschen besser kennenzulernen, haben wir uns passend zum Stück folgende Frage gestellt:

„Nenne einen alltäglichen Gegenstand, welchen du gerne automatisieren würdest und warum?“

Simon S:

„Eine Wäschewaschmaschine, die die Wäsche fix fertig macht: waschen, trocknen und zusammenlegen“

© Kajetan Uranitsch



Kajetan:

„Ich wünsche mir, dass meine Kleidung nach dem Waschen automatisch für den Kleiderschrank gefaltet und einsortiert werden. Und dass meine Bettwäsche sich automatisch neu bezieht und ich besser schlafen kann.“

Anouk:

„Ich wünsche mir einen Roboter, der unabhängig vom Boden auch die Küche, Ablagen, Arbeitsflächen, Fenster usw putzt. Ein fortgeschrittener Saugstaubroboter sozusagen, der automatisiert putzt und seine Umgebung scannt. Oder auch ein Roboter, der dein Trinkverhalten im Blick hat (empfehlenswert bei Home Office) und bei Bedarf Getränke bringt.“

Anna:

„Ich wünsche mir einen automatisierten Kalender, der immer alle Termine einträgt und mich rechtzeitig erinnert. Ein Kühlschrank, der jeden Tag mein Lieblingsessen kocht und bereitstellt wäre auch super.“



© Anna Schmid



Evi:
„Mein Computer soll wie ein guter Freund von mir animiert sein, der mich gut kennt und mir gute Vorschläge zeigt“

Simon C.:
„Ich hätte gerne, dass sich mein Handy automatisch auflädt und ich nicht mehr drandenken muss.“

Jakob:
„Wenn meine Pflanzen mit Läusen befallen sind, hätte ich gerne eine Blattlausmaschine, die den Pflanzenbefall automatisch behandelt und den Pflanzen es wieder gut geht.“



Severin:
„Ich hätte gerne einen Frühstückautomat, der mir jeden Morgen ein Frühstück nach meinem Geschmack zubereitet.“
„Ich hätte gerne, dass sich mein Handy automatisch auflädt und ich nicht mehr drandenken muss.“

2. Hintergrundinformationen und weiterführende Empfehlungen

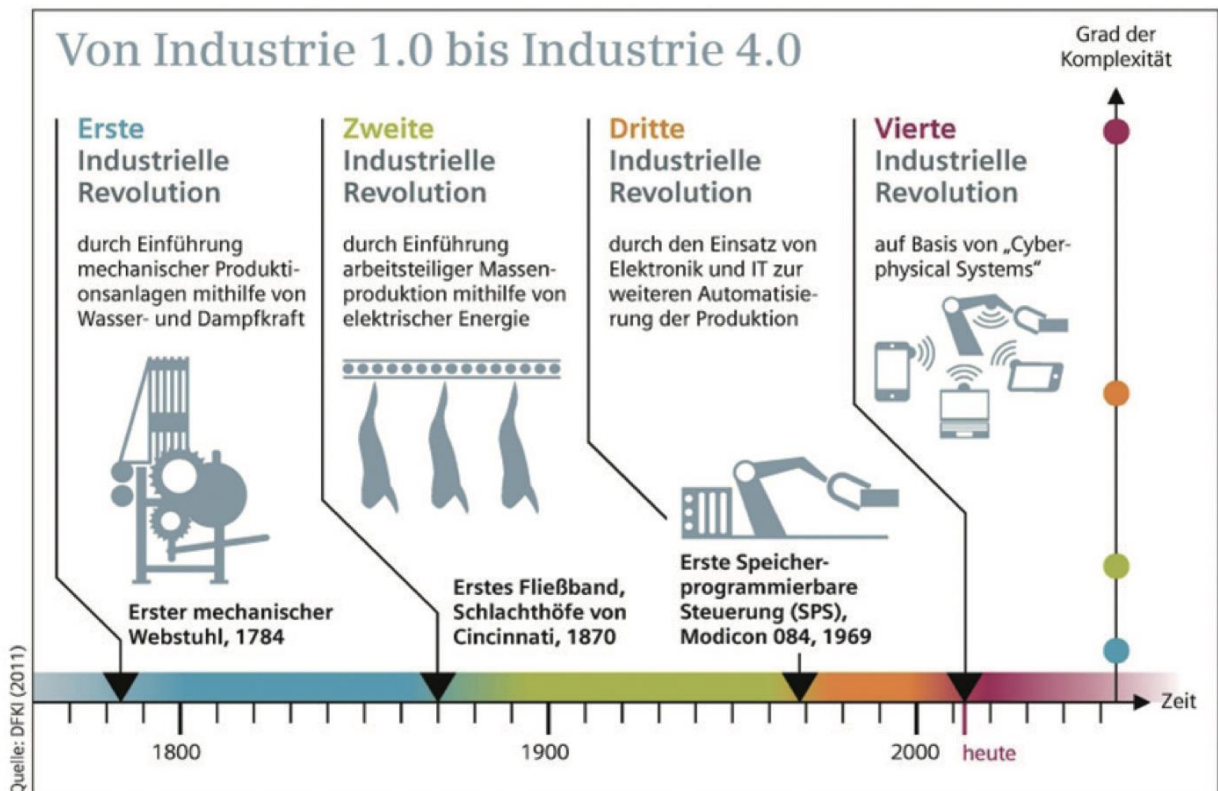
Das Thema der Automatisierung, Digitalisierung und Künstlicher Intelligenz ist sehr aktuell. Immer schneller und einfacher können Informationen aufgerufen, geteilt und erstellt werden.

Einige Errungenschaften sind heute nicht mehr wegzudenken, z.B. Geldautomaten, Rolltreppen und Aufzüge, Kleinroboter wie Saugstaubroboter, Assistenzsysteme „Alexa“, fast schon selbstfahrende Autos, ... die Liste ist lang.

Zur Geschichte der Automatisierung:

Die Automatisierung ist kein neues Konzept. Schon im antiken Griechenland bekam die Göttin Tyche den Beinamen „Automatia“, was so viel wie „von selbst Kommende“ bedeutet. Angelehnt an diese Gottheit meint der Begriff heute die Übertragung von menschlicher Arbeit auf Maschinen.

Die Geschichte der Menschheit ist geprägt von der Erfindung von Werkzeugen, die dem Menschen die Erledigung von Aufgaben mit weniger Aufwand an Zeit oder Kraft ermöglichten. Die Automation ist eine Fortsetzung dieses Strebens. Einzelne automatisierte Arbeitsprozesse sind schon sehr alt, die Windmühle beispielsweise. Wirkliche eine Änderung und eine große Relevanz gibt es seit der Ersten Industriellen Revolution. Seit der Erfindung und Verbreitung der Dampfmaschine im späten 18. Jahrhundert konnten menschlichen Arbeitskräfte in immer größerem Maße durch Maschinen ersetzt werden. Seither hat die Menschheit zwei weitere Revolutionen der Technisierung von Arbeit erlebt: Ende des 19. Jahrhunderts die Zweite Industrielle Revolution. Durch Elektrizität und Fließbandarbeit eroberte der Fordismus (erste Form der industriellen Warenproduktion) die Welt und bewirkte einen Wandel zur Massenproduktion. Am Automobil lässt sich demonstrieren, welche Auswirkungen die nachfolgende Dritte Industrielle Revolution nach sich zog, welche Mitte des 20. Jahrhunderts begann und von der flächendeckenden Einführung von Robotern und Computern bestimmt war. Zu Beginn des 21. Jahrhunderts steht die Menschheit nun vor einer Vierten Industriellen Revolution – mit bisher unabsehbaren Folgen. Das Neue an dieser Umwälzung ist die Kombination aus Robotern, IT-Systemen und Künstlicher Intelligenz (KI) mit allen Vernetzungsmöglichkeiten, die das Internet bietet.



Zur Geschichte der Industriellen Revolution:

<https://www.youtube.com/watch?v=RVsK0RCjGkw> (aufgerufen 11.Mai 2023)

<https://www.youtube.com/watch?v=kQLbVVPNTMQ> (aufgerufen 11.Mai 2023)

Maschine, Roboter und Menschen:

Seit der ersten Automatisierung im 18. Jahrhundert, als die Maschinen lediglich effizientere Werkzeuge waren, mit denen der Mensch noch direkt arbeiten musste, kommen im 21. Jahrhundert zunehmend Maschinen auf den Markt, die nicht mehr von Menschen bedient werden müssen, sondern selbsttätig arbeiten.

Es wird zwischen verschiedenen Robotern und Maschinen unterschieden:

- tätige Maschine: erleichtert oder verrichtet Aufgaben im Haus/ Garten/ Landwirtschaft
- sich selbst bauende Maschine: Maschinen, die Maschinen bauen, verbessern, erweitern, vermehren
- vernetzte Maschine: Maschinen, die in Kontakt mit anderen Maschinen treten
- moralische Maschine: autonome Systeme, in die eine bestimmte „Moral“ programmiert wird
- soziale Maschine: Maschinen, die auf der Basis sozialer Regeln mit Menschen interagieren und kommunizieren
- denkende Maschine: rechnende und verstehende Maschine

Zu jeder dieser Maschinen können Beispiele gefunden werden. Schaut euch genau an, was sind es für Maschinen: helfen sie uns und erleichtern sie unseren Alltag oder ersetzen sie uns Menschen teilweise schon? (siehe später: DebattierClub)
Gibt es Maschinen, welche noch erfunden werden müssen? Was fändet ihr noch praktisch, wenn es für das einen Roboter gibt?

3. Ideen für die Vor- und Nachbereitung

Eine automatisierte Welt

Kreativität, Gegenstände zum Leben erwecken, Pantomime

Schaut euch in eurem Klassenzimmer um: Welche Gegenstände sind dort schon automatisiert, welche nicht?

Stellt euch die gleiche Frage, wie wir:

„Wenn ihr euch einen Gegenstand aussuchen könntet, welchen würdet ihr automatisieren und warum?“

Wählt einen Gegenstand aus und denkt euch aus, wie der automatisierte Gegenstand euch helfen kann.

Vorstellung in der Klasse:

Jede:r Schüler:in wählt für sich einen Gegenstand aus ohne der Klasse zu verraten, welcher es ist.

Stellt euch den Gegenstand gegenseitig vor. Ihr könnt dabei auswählen, wie ihr das macht:

- stellt den Gegenstand pantomimisch vor: ohne beschreibende Worte und Geräusche, nur mit Gesten (Gestik), Bewegungen und Gesichtsausdrücken (Mimik)
- werdet selbst zu dem Gegenstand: wie bewegt sich der Gegenstand? Ist er eher schnell oder langsam? Was macht der Gegenstand, wobei hilft er mir? Schlüpft in die Rolle des Gegenstandes und zeigt ihn so vor der Klasse, dass sie ihn erraten können.

Total Irre

Gruppenarbeit, kurze Szene ausdenken und spielen, Kreativität, Pantomime, Spiel mit ausgedachter Requisite

Geht in Kleingruppen (2-4 Schüler:innen) zusammen. Einigt euch auf einen Gegenstand, der vorher vorgestellt wurde oder sucht einen neuen aus. Ihr habt ein Problem mit diesem Gegenstand und ihr wollt es so umständlich wie möglich lösen oder der Gegenstand hilft euch ein Problem zu lösen. Je umständlicher ihr das Problem löst, desto besser. Dabei könnt ihr mit Pantomime oder einer erfundenen Fantasiensprache arbeiten.

Welche verrückten Ideen fallen euch ein? Wie könnte der Gegenstand entfremdet werden? Das heißt, nicht für das benutzt werden, für das, wofür er eigentlich gedacht ist. Was könntet ihr mit dem Gegenstand machen? Welches Problem lösen?

Dabei hilft es, sich einen Ort, eine Zeit auszudenken, wo die Szene stattfinden könnte. Spielt ihr zusammen oder seid ihr verschiedenen Personen? Wie kommuniziert ihr miteinander?

Aus alt mach neu

Hier sind Bilder verschiedener Gegenstände. Verbinde die Bilder miteinander: Wie wurde der alte Gegenstand mit (einem) neuen automatisierten Gegenstand ausgetauscht? Was wird ersetzt?

Das sind natürlich nur wenige Beispiele – es kann gerne ergänzt werden!



DebattierClub: Roboter – Fluch oder Segen

Meinung vertreten, Texte schreiben, argumentieren lernen

Teilt euch in der Klasse in zwei Gruppen ein und wählt noch zwei Diskussionsleiter:innen. Die eine Hälfte der Klasse vertritt die Meinung, dass Roboter, Automatisierung und KI ein Segen sind, sie sind gut für die Menschen und erleichtern unser Leben. Die andere Hälfte ist contra und vertritt die Meinung, dass es auch sehr gefährlich sein kann.

Pro und Contra KI

<https://www.zdf.de/kinder/logo/kuenstliche-intelligenz-pro-contra-100.html>

Musik der Werbung

Musik hören und benennen, eigenes Musikverständnis,

Minnie Ripperton – Les Fleurs

Im Stück schauen Simon und Kajetan Fernsehen und sehen Werbung: Die Musik wird immer intensiver, lauter und die Augen werden immer größer für das vorgestellte Produkt.

Hört euch dieses Lied an. Wie wirkt das Lied auf euch? Folgende Fragen könnten helfen, das Lied kennenzulernen:

- Aus welcher Zeit könnte das Lied stammen?
- Welche Instrumente kommen vor? Singt jemand?
- Wie klingt das Lied?

Wenn ihr es euch genauer anhört, dann baut das Lied sich mit einer Spannung auf. Ab circa 1:05 wird es immer höher, mehr Stimmen kommen dazu und schließlich kommt der Höhepunkt (bei dem im Stück die beiden mit großen Augen aufspringen und ihre Bestellungen aufgeben).

Kennt ihr Musik aus der Werbung? Was macht Musik in der Werbung aus?

Nehmt euch euren zuvor ausgedachten Gegenstand und versucht dazu Werbungsmusik zu schreiben.

Wie klingt der Gegenstand? Gibt es einen Werbespruch dafür? Warum sollen sich alle diesen Gegenstand kaufen?

Ihr könnt euch einen Reim zum Gegenstand überlegen, passende Sounds, ... findet etwas, dass ALLE überzeugt!

Mensch als Roboter

1) Roboter

Verschiedenen Bewegungsarten und -qualitäten ausprobieren, Kreativität, Partnerarbeit,

Schüler:innen gehen paarweise (A + B) zusammen. Schüler:in A formt aus Schüler:in B eine Statue und schaltet diese dann per Knopfdruck an und aus. Schüler:in B ist dann ein Roboter, der eine bestimmte Arbeit oder Bewegungen ausführt, die er aus dem Gefühl der Statue heraus assoziiert.

Der Roboter entscheidet, welche Art von Arbeit das ist (z.B. Staubsaugen, Geschirrwaschen, Bettdecke zusammenlegen, ...). Wird der Roboter wieder ausgeschaltet, werden Rollen getauscht.

2) Puppe

Schauspiel, Ausdruck, Bewegungserkundung, Partnerarbeit

In dieser Übung werden verschiedenen Bewegungen erkundet und miteinander ausprobiert. Vorstellungsbild ist dabei eine Marionette bzw. eine Gliederpuppe.

Vorübung:

Die Klasse stellt sich im Kreis auf. Gemeinsam werden am Körper verschiedene Gelenke gesucht („Stellen, die man gut abknicken kann“). Handgelenk, Ellenbogen, Schulter, Knie, Hüfte, Fuß, Hals: diese werden gemeinsam bewegt und benannt. Dabei kann ein Kind eine Bewegung mit einem Gelenk vormachen, die Klasse macht es nach. Oder es kann angesagt werden, welches Gelenk bewegt werden soll, dabei werden auch Körperbegriffe wiederholt oder erlernt.

1)

Sobald die Gelenke erkundet wurden, kann man das Bild der Marionette einführen. Eine Marionette bewegt sich nur dann, wenn ein Faden an einem Gelenk gezogen wird. Wenn der Faden gezogen wird, bewegt sich auch das entsprechende Gelenk; wird er losgelassen, wird die Ausgangsposition wieder hergestellt. Dies kann veranschaulicht werden, indem bei einem Kind exemplarisch und vorsichtig Fäden z.B. an den Ellbogen befestigt und die Arme damit bewegt werden. Dies kann auch in Partnerarbeit oder in einer Kleingruppe gemacht werden. Vorsicht: nicht zu stark an den Fäden ziehen, da es sonst wehtun kann! Können dadurch roboterartige Bewegungen dargestellt werden? Wie ist es, wenn ich fremdgesteuert werde, wie ich mich bewegen soll?

2)

imaginärer Faden, Bewegungsübung und Körperteile kennenlernen, Partnerübung

Eine Person ist die Marionette; die andere Person hat die Fäden in der Hand, um die Marionette zu bewegen. Der:Die Fadenspieler:in hebt die imaginären Fäden und die Marionette bewegt sich dementsprechend (z.B. Faden wird am Ellenbogen nach

rechts gezogen, Ellenbogen bewegt sich nach rechts; Faden wird am Knie gezogen, Knie bewegt sich nach oben). Entweder können die Fäden und Körperteile dann fixiert werden, so entstehen experimentelle Körperfiguren oder die Fäden werden gelöst und das Körperteil fällt in die Ausgangsposition zurück.

Hannes in der Knopffabrik

Bewegungsspiel, Körperteile kennenlernen, Automatisierung von Bewegung, Koordination von Bewegung und Sprache

Dieser Sprechvers mit Bewegung kann als Lockerung im Unterricht dienen. Nach und nach wird der ganze Körper „automatisiert“, bis sich alles dreht.

Zunächst wird nur der Sprechvers eingeübt: wichtig hierbei ist eine gute rhythmische Betonung der Sprache und das Einhalten von Pausen.

Zur jeweils letzten Zeile wird das entsprechende Körperteil mitgedreht: *Dann dreh den Knopf mit der linken Hand.*

Bei jeder Strophe kommt eine neue Bewegung hinzu, die Bewegung des Körperteils der vorherigen Strophe wird immer weitergemacht. Bis sich am Ende der ganze Körper dreht und bewegt.

Hey, ich bin Hannes, hab' ne Frau und vier Kinder
und ich arbeite in einer Knopffabrik.
Eines Tages kommt mein Chef und fragt
Hannes, haste Zeit? - Ich sag Ja!
Dann dreh den Knopf mit der linken Hand.

*mündlich
überliefert*

Dann dreh den Knopf mit ... der linken Hand
... der rechten Hand
... dem Kopf
... mit dem Po
... mit dem rechten Bein
... mit dem linken Bein

Diese Vorschläge können natürlich gerne mit den Ideen der Schüler:innen ergänzt bzw. ersetzt werden.

Lieder mit Robotern (für Kinder bis circa 10 Jahren gedacht, werden nicht in dem Stück gespielt bzw. vorkommen)

Mein nagelneuer Roboter

Text: Lore Kleikamp / Musik: Detlev Jöcker

1. Mein na - gel - neu - er Ro - bo - ter, der wird heut' pro - gram -
miert. Da steht er noch stock - steif und stumm. Wolln
se - hen, was pas - siert. Jetzt dre - he ich an die - sem Knopf, da -
mit er ge - hen kann. Ich wart' ein Weil - chen,
Sieh da, schon fängt er an: Tapp - tapp - tapp - tapp.

1. Gehen: tapp
2. Essen: tapp - happ
3. Trinken: tapp - happ - gluck
4. Putzen: tapp - happ - gluck - wisch
5. Trommeln: tapp - happ - gluck - wisch - bumm
6. Tanzen: tapp - happ - gluck - wisch - bumm - hopp



Spielvorschlag

Jeweils zwei Kinder stehen hintereinander im Kreis oder im Raum verteilt. Das vordere Kind ist der Roboter, das hintere der Programmierer. Die Roboter rühren sich nicht. Die Programmierer singen und klatschen. Dem Text entsprechend drehen sie am Rücken ihres Vordermannes an einem Knopf. Bei „Sieh da, schon fängt er an ...“ machen die Roboter einige ruckartige Schüttelbewegungen und führen dann die angegebenen Tätigkeiten aus.

Am Ende jeder Strophe werden die einzelnen Programme nacheinander wiederholt. Je mehr Strophen gespielt werden, umso höher sind die Anforderungen an Gedächtnis und Konzentration der Kinder und umso größer ist dann auch der Spaß. Bei einem weiteren Durchgang sind die Roboter nun die Programmierer, und die Programmierer übernehmen die Rolle der Roboter.

Zu den Noten gibt es einen YouTube-Link, beide Lieder sind auch auf Spotify verfügbar.

Mein nagelneuer Roboter – Detlev Jöker

<https://www.youtube.com/watch?v=DxglVMyFyu8>

Nach dem das Lied einstudiert wurde, kommt mit jeder Strophe eine neue Fähigkeit dazu, welche der Roboter kann:

Jetzt drehe ich an diesem Knopf, damit er gehen kann. – tapp tapp tapp

Diese lautmalerischen Beschreibungen werden dann immer weiter angehängt, so dass der Roboter am Ende folgende Geräusche machen könnte: „*tapp – happ – gluck – ...*“
Hier können die Schüler:innen auch kreative Ideen mit Sounds vorschlagen und einbauen.

Robo - Gehen wie ein Roboter von Lichterkinder

<https://www.youtube.com/watch?v=cvAo94hpFkw>

Weiterführende Links:

Sendung mit der Maus: Stell dir vor, du lernst mit Robotern

<https://www.ardmediathek.de/video/die-maus/stell-dir-vor-du-lernst-mit-robotern/wdr/Y3JpZDovL3dkci5kZS9CZWl0cmFnLWE4ZDUxZDM2LWRkYzAtNDZhMi04ZmZjLTU4ODZjMDgyYjc1OQ?isChildContent=>

Programmieren mit der Maus

<https://programmieren.wdrmaus.de/>

Künstliche Intelligenz

<https://www.zdf.de/kinder/logo/warum-kuenstliche-intelligenz-gefaehrlich-werden-kann-einfach-erklaert-100.html>

4. Kontakt

Simon Schober und Kajetan Uranitsch: kompaniefreispiel@gmail.com

Anna Schmid: hello@anna-schmid.com