

# Abschlussprojekt – eine Aufführung mit dem Overheadprojektor

Eine andere, sehr reizvolle Möglichkeit ist es, eine kleine Aufführung aus dem Bilderbuchtext zu machen. Da die Geschichte aus immer wiederkehrenden Textbausteinen besteht, ist es für die Schüler – trotz der Textfülle – relativ einfach, die Rollen auswendig zu lernen und zu spielen. Zudem kann das Stück mit einfachen Mitteln auf der Bühne realisiert werden. Sollte eine große, weiße Wand vorhanden sein, kann diese als Kulisse dienen, auf der mit Hilfe des OHPs die nötigen Hintergründe eingeblendet werden. Diese werden von den Schülern selbst gemalt und von Ihnen im Anschluss auf Folie kopiert – entweder farbig oder schwarz-weiß. Wenn Sie Schwarz-Weiß-Folien erstellen, können die Kinder diese im Anschluss mit Folienstiften ausmalen. Folgende Bilder werden benötigt:

1. eine Straße, in der noch eine Lücke für ein Haus (= das Bild von dem neuen Geschäft) bleibt; vor dieser Lücke steht der Tisch mit der Kleidung (s. Requisiten weiter unten)
2. ein Bild von einem Haus, das in das erste Bild eingefügt werden kann
3. ein Bild von einer traurigen Giraffe und einer Krawatte, die als Schal auf die Giraffe gelegt wird
4. ein Bild von einem Fluss mit Boot und Ziege und einem Hemd, das als Segel ins Bild gelegt wird
5. ein Bild von einem brennenden Haus und kleinen Mäusen und einem Schuh, der als Haus dient
6. ein Bild von einem weinenden Fuchs vor einem Zelt und einer Socke, die als Schlafsack verwendet wird
7. ein Bild von einem heulenden Hund vor einem Matschfeld und einem Gürtel, der als Brücke dient

Als Requisiten werden folgende Dinge benötigt: ein Tisch, ein Hemd, eine Hose, ein Gürtel, eine gestreifte Krawatte, Socken, ein Paar Schuhe, ein Sack mit einem alten Nachthemd, Sandalen, ein Karton mit einer Krone und ein großer Brief von den Tieren. Schön wirken auch Zeichnungen von Tränen, die zunächst über die Tiere gelegt und wieder entfernt werden, wenn der Riese ihnen mit der Kleidung geholfen hat.

Vor diesen Kulissen spielt George (doppelt besetzt, einmal mit alten, einmal mit neuen Kleidern). Wichtig ist, dass George beim Spiel nicht in die Projektionsfläche läuft. Um das zu vermeiden, kann die Kulisse an den Seiten der Projektionsfläche bei Bedarf weitergebaut werden. Dazu einfach auf der Rückseite von Tapetenrollen den nötigen Hintergrund weitermalen. Dies ist dann auch die Spielfläche von George. Der Verkäufer des Kleidungsgeschäftes spielt auf den Knien, um George größer erscheinen zu lassen. Die Tierbilder werden im Verlauf der Geschichte nacheinander über den OHP eingeblendet. Um die Folien mit den Tieren am Projektor zu bewegen, die nötigen Geräusche zu erzeugen, die Sätze zu sprechen und die jeweils passenden Bilder zu legen, benötigen Sie sicher alle Schüler Ihrer Klasse. Sollten manche Textpassagen für Ihre Schüler zu schwierig zu lesen sein, können sie entweder gestrichen oder von Ihnen vorgetragen werden. Zusätzlich können *songs* und *nursery rhymes* auswendig vorgetragen werden. Auf diese Art gelingt es Ihnen, alle Schüler in die Aufführung einzubinden, sie zu einem echten Gemeinschaftswerk werden zu lassen und Ihrem Publikum zu zeigen, wie viel Freude Englisch lernen machen kann.

