

Streiken – ein szenisches Spiel um den Arbeiteralltag im 19. Jahrhundert

Grundlage: Simulationsspiel: Sich selbst in Bildquellen einfügen als Zuhörende, Sprechende oder Handelnde

Von Beat Witschi

| | |
|----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Thema: | Industrialisierung Europas im 19. Jahrhundert, Soziale Frage, Arbeitskämpfe |
| Zielsetzung: | <ul style="list-style-type: none">• Lage der Arbeiterschaft, der Arbeiter und Arbeiterinnen und ihrer Angehörigen: Arbeits- und Lebensbedingungen der Arbeiterschaft• Übersicht über die Ansätze, mit denen die Arbeiterschaft sich Einfluss für ihre Anliegen verschafft hat (v.a die gewerkschaftlich-politische Dimension)• Streik als Waffe der politischen und wirtschaftlich-gesellschaftlichen Auseinandersetzung |
| Material: | <ul style="list-style-type: none">• Gemälde: Der Streik von Robert Koehler, 1886, Deutsches Historisches Museum. (wikimedia commons)• Kunz Marcel: Spieltext und Textspiel, Szenische Verfahren im Literaturunterricht der Sekundarstufe II, 1996• Ders.: Theatralisiert den Literaturunterricht, 2006 |
| Vorbereitung: | Aspekte der sozialen Frage in der Zeit der Industrialisierung, namentlich die Übersicht über die Lebens- und Arbeitsbedingungen der Arbeiterschaft. |
| Organisation: | Paar- oder Gruppenarbeit als szenische Darstellung: Nur die Teilszenen werden gespielt, evtl. wird mit Doppelbesetzung der Rollen gespielt. Das Klassenplenum wird zur Erstellung eines Standbildes aufgestellt, aus dem sich paar- und gruppenweise die Einzelszenen ergeben. |

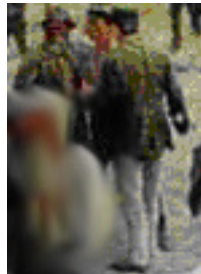
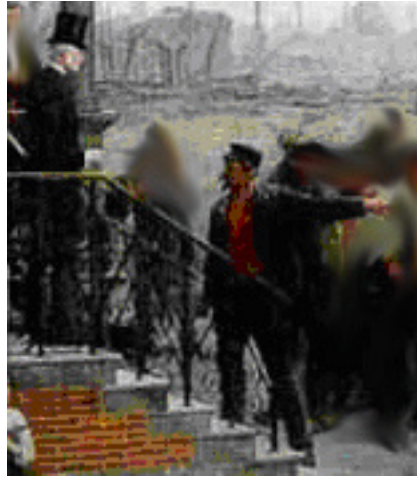
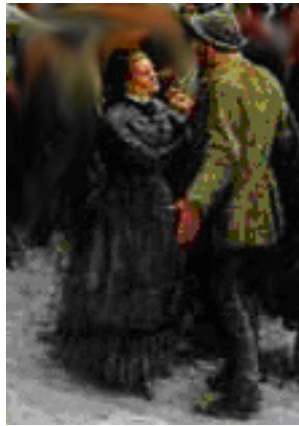
| | |
|---------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ablauf: | <ol style="list-style-type: none"> 1. Information über den geschichtlichen Hintergrund, 2. Gemeinsame Bildbetrachtung oder Bildbeschreibung, mit Hinweisen auf die Probleme des Umgangs mit Gemälden als historischer Quelle 3. Vorbereitung der Gruppen für ein kleines Rollenspiel bzw. die szenische Darstellung eines Geschehens auf dem Bild 4. Erstellen eines Standbildes, besonders für die Figuren, die sich in einer kommunikativ aktiven oder aktivierbaren Haltung befinden 5. Aufführung der Szenen 6. Reflexion der aufgeführten Szenen im Sinne der Zielsetzung, sicher nun mit der Problematisierung des (künstlerischen) Historienbildes (dazu Sauer Michael, Bilder im Geschichtsunterricht, Seelze-Velber 2000) |
| Auswertung und Diskussion: | <p>Das Historienbild als Quelle Perspektivierung und Interessenbindung historischer Betrachtung</p> |
| Hintergrundwissen: | <p>Geschichte der Industrialisierung der eigenen Umgebung</p> |
| Fortsetzung: | <p>Die Figuren reagieren aufeinander, insbesondere der Fabrikant spricht zur Menge (Fingierung seiner Rede) Die Figuren kehren nach den Ereignissen nach Hause zurück und Berichten über das Erlebte. Es wird überlegt oder gespielt, was vor der Szene auf dem Bild geschehen sein könnte. Es wird überlegt und gespielt, was nach dieser Szene geschehen könnte.</p> |
| Verweis auf andere szenische Spiele: | <p>Exekutivorgane über Ereignisse und Massnahmen berichten lassen (z.B. die Polizei) - Gatten von Frauen aus der Geschichte über diese reden lassen - Gattinnen von Männern aus der Geschichte über diese reden lassen - Gerichtsverhandlungen führen - Mitglieder für Vereinigungen werben (politische, weltanschauliche, wirtschaftliche) - Podiumsveranstaltungen durchführen - Reportage über historische Ereignisse verfassen - Quellentexte in die Perspektive bestimmter Figuren umformulieren - Reden für politische Veranstaltungen verfassen - Tribunale über Personen oder Sachverhalte durchführen</p> |
| Varianten | <p>Den Figuren auf dem Bild Quellentexte in den Mund legen, z.B mit dem Hinzufügen von Sprechblasen. Methodische Anregungen siehe. Sauer Michael, Bilder im Geschichtsunterricht, Seelze-Velber 2000</p> |
| Weitere Anwendungen : | <p>Alle Bilder und Historienbilder aus dem Geschichtsbuch, auf denen Personen zu sehen sind</p> |



Robert Köhler, Der Streik, 1886, Deutsches Historisches Museum, Public Domain, <https://commons.wikimedia.org>

Ablauf des Spiels

1. Erarbeitung des geschichtlichen Hintergrundes: Industrialisierung eines europäischen Landes im 19. Jahrhundert, Arbeits- und Lebensbedingungen der Arbeiterschaft, die Möglichkeiten Protestes der Arbeiter und Arbeiterinnen. Die Vorschläge, die hier gemacht werden, beruhen vorwiegend auf dem schweizerischen Materialienbuch: "Das Werden der modernen Schweiz" und dem vergriffenen „Fragen an die Geschichte“, Band 3. Es ist aber die Meinung, dass jede Lehrperson ihr eigenes Lehrmittel und die eigenes Material verwendet. Vorgängig je nach Stufe und Stand der gemeinsamen Arbeit: Gemeinsame Bildbetrachtung oder Bildbeschreibung, allenfalls mit Hinweisen auf die Probleme des Umgangs mit Gemälden als historischer Quelle. Dazu: Sauer, Michael: Bilder im Geschichtsunterricht, Seelze-Velber 2000
2. Auseinandersetzung mit dem Bild von Köhler.
Enthalten sein sollte auf jeden Fall die Raumbeschreibung: Eingang zum Gebäude mit der Treppe, die Fabrik im Hintergrund rechts, die Landschaft der Fabrikgebäude. Dazu mindestens folgende Ausschnitte:



3. Die Klasse bzw. die Gruppen bereiten sich auf ihr kleines Rollenspiel bzw. die szenische Darstellung eines Geschehens auf dem Bild vor.
4. Je nach Zeit und Gewöhnung der Lernenden: Aufwärm- und Einstimmungsübungen, allenfalls mit der entsprechenden Musik, wie sie in vielen Anregungen zur Praxis des szenischen Interpretierens vorgeschlagen werden (Kunz, Scheller etc.). Hier vielleicht am ehesten: Die Schüler und Schülerinnen, denen ihre Rolle auf dem Bild bekannt ist, werden in einen entspannten Zustand suggeriert (z.B. zu „Solveigs Song“ aus Peer Gynt von Grieg). Sie sitzen entspannt auf ihren Stühlen, die Augen sind geschlossen. Die Lehrperson schildert nun, sie seien leere Hüllen zum Beispiel solche von aufblasbaren Gummitieren, wie man sie im Sommer beim Baden verwendet. Die Lehrperson spielt nun eine Art Prometheus oder Athene und haucht in 12 Atemstößen den „Hüllen“ Leben ein. Nach dem 12. Atemstoß sind die Figuren in der Position, wie sie im Standbild auftreten sollen.
5. Die Figuren suchen einander und erstellen das Standbild. (Evtl. wählt man für das Besetzen des Standbildes einen roboterhaften Gang oder einen in Zeitlupe, der sich dann klar vom „natürlichen“ Spiel in der Rolle unterscheidet, ebenso treten die Spielenden später aus dem Spiel zurück ins Standbild.)

Erstellen eines Standbildes, besonders für die Figuren, die sich in einer kommunikativ aktiven oder aktivierbaren Haltung befinden: Siehe die oben vorgeschlagenen Bildausschnitte. Die doppelte Besetzung der Rollen ist sehr attraktiv, weil dann unterschiedliche Lösungen der Aufgabe vorliegen, die für die Besprechung sehr fruchtbar sind. Man kann sogar simultan spielen lassen. Variante 1 Spontanes Spiel: Erste Möglichkeit. Die ganze Klasse stellt sich gemäß der Anordnung des Bildes auf. Die Figuren, die sich in einer kommunikativen Situation befinden, sprechen spontan miteinander. Die andere

Möglichkeit: Es werden von vornherein nur die oben vorgeschlagenen Figuren und Figurengruppen aufgestellt und spontan miteinander ins Gespräch gebracht. Variante 2 Vorbereitetes Spiel: Die Klasse wird wie in Variante 1 im Plenum oder in Gruppen ins Gespräch gebracht, aber diesmal haben sie vorher aus den Materialien entweder Zitate gesucht, die sie jetzt ihren Figuren unterlegen, oder sie haben auf der Basis der Materialien Aussagen zusammengestellt, die sie als kleines szenisches (Rollen-)Spiel den Figuren unterlegen.

6. Auf Anordnung der Lehrperson lösen sich die aufgerufenen Figuren aus ihrer Erstarrung und spielen spontan oder vorbereitet das Geschehen vor.
7. Allfällig Zuschauenden oder bei doppelter Besetzung die jeweils anderen Gruppen beurteilen das Dargestellte, und zwar nicht etwa, was die Qualität des Spiels betrifft, sondern nur, was an Inhalten der Gespräche und Aussagen vorgeschlagen worden ist. Sie überlegen sich, allenfalls nach Vorbereitung, was sie selbst den Figuren in den Mund gelegt hätten.
8. Reflexion der aufgeführten Szenen im Sinne der Zielsetzung

Anregung zum fächerübergreifenden Unterricht

Die Verbindung von Geschichte mit dem Deutschunterricht: Die Lektüre von Hauptmanns „Webern“ würde es ermöglichen, Zitate aus den „Webern“ ins Bild von Koehler zu montieren und mit dem geschichtlichen Material zu vergleichen.

Mögliche Prüfung

Industrialisierung: Lebens- und Arbeitsverhältnisse der Arbeiterschaft im 19. Jahrhundert

Die kleinste Einheit Ihres Lösungstextes muss der grammatisch korrekte Satz sein. Abkürzungen, Symbole, Pfeile und Ähnliches sind nicht erlaubt. Sätze, die solche Zeichen enthalten, fallen aus der Bewertung.

Während der Arbeit dürfen Sie mich alles fragen. Unterlagen sind keine gestattet. Sie verfassen eine Einzelarbeit. Dazu haben Sie 45 Minuten Zeit.

Halten Sie mir auf Ihrem Blatt einen ausreichenden Korrekturrand rechts frei.

Definieren Sie:

- soziale Frage
- Gewerkschaft
- Proletarier
- Streik

Sie sind ein führendes Mitglied einer Gewerkschaft, haben selber ehemals in einer Fabrik gearbeitet und halten im Jahr 1904 eine Rede vor dem grössten Teil der Belegschaft der Spinnerei Felsenau in Bern. Machen Sie Ihre Kollegen und Kolleginnen auf die Missstände in den Arbeitsbedingungen aufmerksam, die Sie in Ihrer Spinnerei ausgemacht haben.

Oder:

Sie stehen in den 90-er Jahren des letzten Jahrhunderts als (kommunistischer) Gewerkschafter vor einer Gruppe von Arbeiterinnen und Arbeitern, die bisher mit einer für sie zufrieden stellenden Sozialpolitik des Unternehmers bzw. des Betriebes, in dem sie arbeiteten, gelebt haben. Sie wollen diese Gruppe davon überzeugen, dass gewerkschaftliche Sozialpolitik besser sei: Ihre Rede!

Oder:

Ein Unternehmer, dessen Arbeiterinnen und Arbeiter in den 90-er Jahren des letzten Jahrhunderts angesichts der Arbeitsbedingungen zum Mittel des Streiks greifen wollen, versucht in einer Rede die Vorzüge seiner betriebsinternen sozialpolitischen Massnahmen den Forderungen der Arbeiterschaft gegenüberzustellen. Er zählt die Massnahmen auf und streicht deren Vorzüge heraus.

Literatur:

Bernhardt, Markus: Das Spiel im Geschichtsunterricht, Schwalbach/Ts. 2003

Hardegger, Joseph u.a.: Das Werden der modernen Schweiz, Band 1: vom Ancien Régime zum ersten Weltkrieg (1798 bis 1914), Luzern und Basel 1986

Krammer Reinhard, Ammerer Heinrich (Hgg.): Mit Bildern arbeiten. Historische Kompetenzen erwerben. Themenheft Geschichte 2, Rossdorf 2006

Kunz, Marcel: Spieltext und Textspiel, Szenische Verfahren im Literaturunterricht der Sekundarstufe II, 1996

Kunz, Marcel: Spiel-Raum. Literaturunterricht und Theater: Überlegungen, Annäherungen und Modelle, 1994

Kunz Marcel: Theatralisiert den Literaturunterricht. Unterrichtsmodelle für den Literaturunterricht der Sekundarstufe II, 2006

Sauer, Michael: Bilder im Geschichtsunterricht, Seelze-Velber 2000

Scheller Ingo: Szenisches Spiel. Handbuch für die pädagogische Praxis. Berlin, 1998

Scheller, Ingo: Wir machen unsere Inszenierungen selber (I). Szenische Interpretation von Dramentexten. Theorie und Verfahren zum erfahrungsbezogenen Umgang mit Literatur und Alltagsgeschichte(n). Universität Oldenburg, Zentrum für pädagogische Berufspraxis, 1989 (5.Auflage 1995)

Scheller, Ingo (Hrsg.): Szenische Interpretation. Themenheft PRAXIS DEUTSCH 136/1996

Schmid Hans Dieter (Hg.): Fragen an die Geschichte, Band 3, Berlin 1994

Witschi, Beat: Spielwelt Deutsch. Modelle für einen integrativen Deutschunterricht - Praxisanleitungen und Materialien, Aarau 1998

Witschi, Beat: Spielwelt Geschichte. Über 60 Simulationsspiele für den Geschichtsunterricht, Bern 2006

Witschi Beat (Hg.): Geschichte spielen, Simulationsspiele im Geschichtsunterricht, Themenhefte Geschichte 3, Rossdorf 2006