

## SETUP.SCHOOL(). DIE LERNMASCHINE

### Ein theatrales Klassenzimmer-Game feierte heute Uraufführung im Gymnasium Coswig

Ein theatrales Klassenzimmer-Game feierte heute, am 8. November **Uraufführung im Gymnasium Coswig: SETUP.SCHOOL(). DIE LERNMASCHINE** ist eine Koproduktion der Landesbühnen Sachsen mit dem Theater Baden-Baden und der preisgekrönten Game-Theater-Gruppe machina eX. Das siebenköpfige Medientheaterkollektiv ist für das Konzept des Projekts verantwortlich und forscht im Rahmen mehrerer Produktionen bereits seit 2010 an der Schnittstelle von Theater und Computerspiel.

Die nächste Vorstellung findet am 7. Dezember in einer Schule in der Region statt. Die Premiere im Theater Baden-Baden ist am 28. Januar 2022 geplant.

Ermöglicht wurde die Produktion unter anderem durch den **1. Preis »ZukunftsGut 2020« der Commerzbankstiftung**, mit dem die Landesbühnen Sachsen im vergangenen Jahr für ihre Vermittlungsarbeit ausgezeichnet wurden. „In Zusammenarbeit mit machina eX ist ein Klassenzimmer-Stück entstanden, das unser Repertoire an mobilen Produktionen nachhaltig erweitert“, sagt Theaterpädagogin Johanna Jäger. „Durch den Preis haben wir die Chance erhalten, daraus ein großes Projekt zu machen, in dem Interaktionsmöglichkeiten des digitalen Raums sowie Wahlverhalten und Wahlstimmung eine große Rolle spielen.“ Dabei sind die Themen Konsens und Mitbestimmung nicht zufällig gewählt: Seit der letzten Landtagswahl wurde nach neuen möglichen Theaterformaten gesucht, um Jugendliche als Teil eines demokratischen Prozesses aktiv einzubinden. Als Antwort darauf entstand unter anderem diese interaktive Form des Game-Theaters.

## Der Inhalt

Mit dem Teach3000 hat die IT-Spezialistin Nora Garn den ersten Lehrroboter der Welt entwickelt. Das Gerät, das äußerlich einem menschlichen Lehrer nachempfunden ist, befindet sich noch in der Testphase und passt sich den individuellen Bedürfnissen der Schüler:innen an. Aber um die gewünschten Konfigurationen am Roboter vorzunehmen, müssen die Bedürfnisse erstmal formuliert und gemeinsam im Klassenzimmer ausgehandelt werden.

In einem spielerischen Aufbau entscheiden die Schüler\*innen, was der Schulroboter können soll und diskutieren dabei über „Grundeinstellungen“: Wie sieht eigentlich eine gerechte Bewertung aus? Wie lässig, wie autoritär sollte eine Lehrkraft sein? Das Durchspielen der Schulmetapher wird dabei zum Gesellschaftsspiel über Selbst-, Fremd- und Mitbestimmung.

---

## SETUP.SCHOOL(). DIE LERNMASCHINE

Ein theatrales Game im Klassenzimmer von machina eX

Koproduktion mit dem Theater Baden-Baden | Uraufführung | ab 14 Jahren

KONZEPT machina eX

REGIE Anton Krause

TEXT Clara Ehrenwerth

BÜHNE & KOSTÜM Luise Ehrenwerth

INTERACTION DESIGN Robin Hädicke u. a.

NORA GARN Cordula Hanns a. G.

TEACH3000 Johannes Krobbach