

Musik und Bewegung/Tanz in der Schule

Referentin: Petra Zierul

AG 6, Freitag, 29. April 2005

Ausgangspunkte für die praktische Arbeit im Workshop sind:

1. Musikstopspiel als Einstimmung
2. Technik: Körperspannung
3. Gestaltungskriterium: Raum

Die ausgewählten Beispiele stehen stellvertretend für zwei unterschiedliche Arbeitsweisen im Tanzunterricht. Eine Bewegungstechnik als Ausgangspunkt gibt die Möglichkeit, diese durch verschiedene Aufgaben zu üben und zu erfahren. Diese Erfahrungen fließen ein in eine Gruppenimprovisation. Der Ausgangspunkt Raum führt zu einer festgelegten Tanzform mit vorgegebenen Teilen. Lernen und Erleben im Tanz(unterricht) geschieht sowohl über das Erlernen vorgegebener Formen und Schritte als auch über die freie Gestaltung einer Bewegungsaufgabe.

1. **Samba, Stop!** Musikstopspiel

- frei durch den Raum gehen, hüpfen, Wechselschritte tanzen... und in der Pause erstarren. Durch die unterschiedliche Länge der Musikphase ist nicht vorhersehbar, wann die Pause kommt.
- wie vorher, nach dem Bewegungstop in die Hände klatschen
- an Stelle des Klatschens eine halbe Drehung ausführen und in Gegenrichtung weitertanzen
- Wie vorher, aber zu zweit hintereinander her tanzen, der/die Hintere übernimmt die Bewegungen des/der Vorderen. Durch die halbe Drehung ändert sich die Führung häufig

2. **Wachsfigurenkabinett**

Bewusste Wahrnehmung der Körperspannung und Veränderungsmöglichkeiten

- Vorstellungshilfe Zeichenpuppe; Haltungen, die die Puppe einnimmt, werden übernommen
- Übertragung auf die Partnerarbeit: eine/r ist Puppe, der/die andere verändert die Puppe
- Übernahme der gebauten Position im Stand oder am Boden

- Teilung der Gruppe in A und B. Improvisationsaufgabe: Im Wachsfigurenkabinett: 1. A steht im Kabinett, B kommt als Besucher und betrachtet/übernimmt die Figur 2. A und B tauschen die Rollen, wenn eine Figur übernommen wird 3. Die Figur darf sich im Zeitlupentempo verändern 4. Besucher baut eine Position in Beziehung zum Standbild

3. Wir sind die Roboter

Geradlinige Raumwege in Verbindung mit einer Bewegungsidee

- Alle dürfen sich nur auf geradlinigen Raumwegen mit Viertel- oder halben Drehungen durch den Raum bewegen. Jede/r bestimmt den Zeitpunkt der Drehung selbst
- Wie vorher, aber der Drehzeitpunkt wird von außen vorgegeben durch ein akustisches Signal
- Wie vorher, der Raum wird verkleinert
- Zu zweit hintereinander her gehen, der/die Hintere tippt auf die rechte oder linke Schulter und gibt damit die Drehrichtung an
- Bewegungsspiel: ein Ingenieur hat zwei Roboter, die er in verschiedene Richtungen schickt. Durch abwechselndes Tippen auf die Schulter immer eines Roboters muss er sie wieder zusammen bringen
- Vorgabe eines Rechtecks: 3 Schritte vorwärts gehen – mit dem 4. Schritt $\frac{1}{4}$ Drehung rechts herum. Sprache: „Wir sind die Roboter, Achtung und drehn“. Insgesamt 4x tanzen, dann steht man wieder am Ausgangspunkt
- Festgelegter Bewegungsablauf: bücken – gucken – fassen – nehmen – strecken – stellen - gut gemacht! Zur Sprachbegleitung den Ablauf ausführen
- Reihenfolge festlegen zwischen dem Viereck und der Arbeitsbewegung.
- Mögliche Variationen: das Viereck wird mal rechts, mal links herum getanzt; die Gruppe wird geteilt, eine Hälfte tanzt rechts, die andere links herum; weitere Arbeitsbewegungen der Roboter finden und sprachlich begleiten

Musik:

1. CD Ensemble Rossi: „Djingalla“ uccello: ISBN 3-933005-60-4
2. CD Kraftwerk: „Die Menschmaschine“ CDP 564 –7 46131 2