



VOM ANFANGSIMPULS ZUR IMPROVISATION



Autoren: Eva Reuter, Franziska Jung, Dennis Dammann, Martin Haag



Übersicht

- **Einleitung**
- **Etappen der Improvisation**
 - Körper - "Eng sein"
 - Thema Zirkus
 - Musik und Bewegung
- **Ablauf und Improvisationselemente**
- **Arbeitsmaterialien**
 - Stationskarten (1)
- **Videos**
 - Lehrerdemonstration: Eng sein (1)
 - Schülerdarstellung: Eng sein (2)
 - Eng sein mit fließenden Wechseln (3)
 - Lehrerdemonstration mit Erklärung: Im Zirkus (4)
 - Lehrerdemonstration: Im Zirkus (5)
 - Schülerdarstellung: Im Zirkus (6)
 - Improvisation mit "Störfaktoren" (7)
- **Quellenverzeichnis**

Einleitung

Bewegungen unbekanntem Situationen anzupassen mittels spielerischen, kindernahen Übungen ist das Ziel der Stunde. Dabei beschäftigen sich die Schülerinnen und Schüler (SuS) zunächst mit "Eng sein". Der Ausgangspunkt ist dabei der Körper. Körpereigene, fließende und abwechslungsreiche Bewegungsfolgen stehen im Vordergrund. Die darauffolgende Übung "Im Zirkus" befasst sich mit Bewegungsformen als Ausgangspunkt, welche die SuS mit den einzelnen Themen (Sportarten, Emotionen, Märchen, Tiere, Wetter, Zirkus) assoziieren.



Nach und nach soll aus einer

Partnerimprovisation eine Einzelimprovisation entstehen, die mithilfe von Störfaktoren erreicht und mit Musik unterstützt wird. Abschließend wird eine Endpräsentation entstehen, in welcher die SuS ihr Gelerntes gemeinsam anwenden.

Zunächst steht eine moderierte offene Gestaltung im Vordergrund, in der die Lehrperson beispielsweise die Hilfestellung "Lasst die Wechsel fließend erfolgen" gibt, die den SuS bei einer freien spontanen Bewältigung der Aufgabe hilft.




Etappen der Improvisation


1. Körper - "Eng sein"

Die SuS verbinden sich eng miteinander und halten diesen Körperkontakt. Zunächst bekommen sie eine Vorgabe von außen gegeben, welche die Anzahl an Füßen und Händen, die den Boden berühren sollen, bestimmt. Nach und nach ver selbstständig die SuS das gemeinsame und flüssige Wechseln der Anzahl von den Boden berührenden Körperteilen. Wichtig hierbei ist, dass den SuS bewusst wird, dass die flüssigen Wechsel im Vordergrund stehen. Nur ohne Pausen kann es zu fließenden Übergängen und einer gemeinsamen Bewegung mit Körperkontakt kommen.




Das Ziel dieser Aufgabe ist die Körperkontaktimprovisation mit dem Partner. Durch wenige Impulse, wie z.B.: "Lasst die Wechsel fließend erfolgen!" und "Sprecht euch nicht dabei ab!", beginnen die SuS nahezu automatisch mit der Improvisation, ohne sich dieser direkt bewusst zu sein. In sehr kurzer Zeit lassen die SuS gemeinsam sehr viel Neues entstehen. ▶  1-3

2. Thema Zirkus

Im nächsten Schritt wird die Körperkontaktimprovisation durch die Vorgabe von Themen unterstützt. Das Oberthema stellt dabei der Zirkus dar. In einer Zirkusvorstellung gibt es nicht nur diverse Sportarten und Künstler, sondern auch jede Menge Emotionen, Märchengeschichten, Tiere. Auch das Wetter kann die Zirkusmanege beeinflussen. Die SuS müssen Bewegungsideen zu den abgebildeten Themen der Stationskarten darstellen. ▶  1




Dabei sollen diese Bewegungen durch den Partner unterstützt und übertrieben dargestellt werden. Diese Unterstützung erfolgt durch Stützen, Heben und Ziehen der Gliedmaßen. Die Partner dürfen selbstständig ihre Positionen, Aufgaben und später auch Themen wechseln. Durch die Anweisung "Reiht eure Bewegungsideen aneinander und gestaltet die Übergänge fließend!" entstehen neue Bewegungsformen und die Partnerimprovisation ist im vollen Gange. Es erfolgt ebenfalls ein Wechsel. ▶  4-6





3. Musik und Bewegung


Nun wird der Improvisationsprozess der fließenden Bewegungen durch Musik untermauert. Die Aufgabe der SuS ist es, das Thema ihrer Stationskarte weiter auszugestalten, indem sie mit flüssigen Übergängen passend zur Musik arbeiten. Hinzu kommt ein neuer Impuls, der bewirkt, dass die SuS von einer Partnerimprovisation in die



Einzelimprovisation übergehen sollen, indem sie mit Störfaktoren arbeiten. Beide führen Bewegungen aus und müssen auf den Störimpuls des Partners reagieren. Ist einer der Partner beispielsweise ein Jongleur, so kann er seinen Partner (den Seiltänzer) mit seinen Bällen bewerfen (Störfaktor). Dieser geht auf den Störfaktor ein (z.B.: Partner fällt vom Seil, etc.). Ohne Pausen entsteht dadurch nicht nur eine Geschichte die dem darstellenden Spiel sehr nahe kommt, sondern auch reine Improvisation, welche von den neuen und kreativen Neuschöpfungen von Bewegungen lebt. Die SuS sollen unter Einfluss von Musik alles um sich herum vergessen können und sich völlig auf ihre harmonisch fließenden Bewegungen konzentrieren. ▶  7

Ablauf und Improvisationselemente

Ausgangspunkt	Merkmale	Anfangsimpuls	Improvisation
<p>Körper: Eng Sein 2-3 Personen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Es soll ein Standbild mit der vorgegebenen Anzahl der Gliedmaßen aller beteiligten Personen entstehen • Dauerhafter Körperkontakt 	<p>Aufgabe 1: L: "Verbindet euch eng miteinander und setzt zwei Hände und drei Füße auf den Boden" L: "Wechselt auf zwei Füße und drei Hände" L: "Wechselt ohne Absprache die Anzahl von Füßen und Händen" ▶  1-2</p>	<p>→ Partnerimprovisation entsteht: L: "Lasst die Wechsel fließend erfolgen. Arbeitet immer weiter" ▶  3</p>
<p>Hauptthema: Im Zirkus Mit Unterthemen: Sportarten, Emotionen, Märchen, Tiere, Wetter 2-3 Personen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Es soll eine dynamische Bewegung entstehen und dargestellt werden • Die eine Person unterstützt die Bewegung der anderen und umgekehrt 	<p>Aufgabe 2: L: "Stellt Bewegungsideen zum abgebildeten Thema so dar, dass einer die Bewegung des anderen unterstützt. Er ist z.B. der Balancekünstler, der andere verstärkt die Bewegung durch Schieben, Stützen, Heben, Ziehen usw. Wechselt selbstständig." ▶  1</p>	<p>→ Partnerimprovisation entsteht: L: "Reiht eure Bewegungsideen aneinander und gestaltet die Übergänge fließend." ▶  4-6</p>

Ausgangspunkt	Merkmale	Anfangsimpuls	Improvisation
Musik und Bewegung	<ul style="list-style-type: none"> • Es soll eine Geschichte entstehen in der die Personen miteinander interagieren • Mit eigenen Bewegungen auf die Bewegungen des anderen reagieren 	Aufgabe 3: L: "Nun gestaltet ihr zusammen das Thema aus."	<p>→ Einzelimprovisation entsteht:</p> <p>L: "Lasst die Wechsel immer noch fließend erfolgen. Arbeitet nun gegenseitig mit "Störfaktoren", auf die euer Partner nicht eingestellt ist ►  7</p>
Kognitive Phase		Gespräch: <ul style="list-style-type: none"> ○ Klären des Empfindens und der Besonderheiten von Improvisation: ○ Thema vereinfacht Improvisation ○ Musik unterstützt Improvisation ○ auf Musik achten ○ fließende Übergänge ○ kaum Pausen entstehen lassen 	
Endpräsentation mit Körper, Thema, Musik		Aufgabe 4: Improvisation im Zirkuszelt L: "Bewegt euch frei zur Musik im Raum und wendet das Gelernte an."	→ Einzel-, Partner-, und Gruppenimprovisation entsteht



Stationskarten

1

Zirkusfiguren

Gestaltet z.B. durch Ziehen, Drücken, Schieben
euren Partner zu einer Zirkusfigur.



Mögliche Zirkusfigur, die ihr nachstellen könnt

Clown
Seiltänzer
Dompteur
Schlangenmenschen
Jongleur
Akrobaten



1

Märchenfigur

Gestaltet z.B. durch Ziehen, Drücken, Schieben
euren Partner zu einer Märchenfigur.



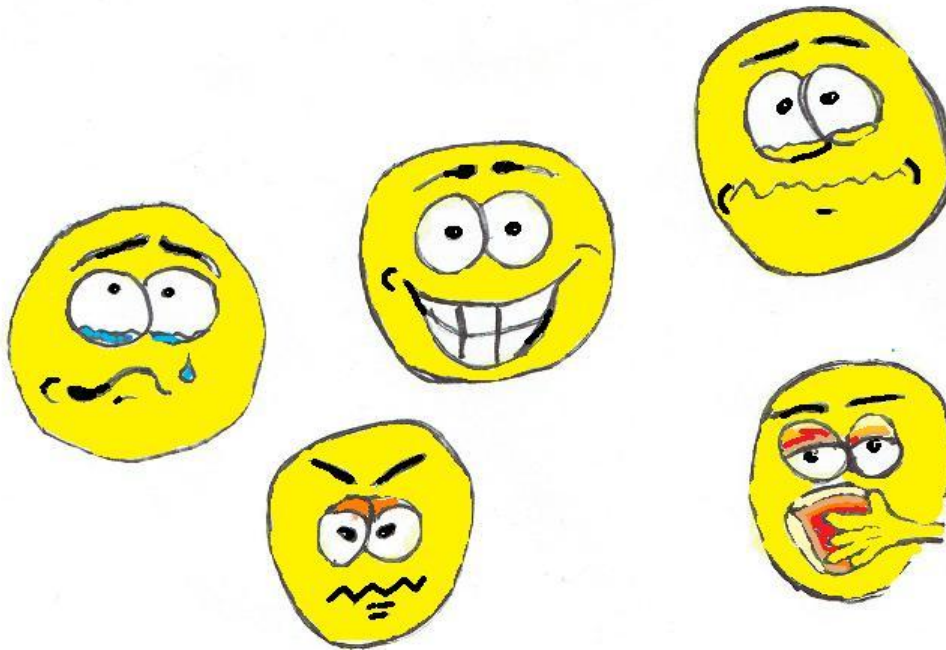
Mögliche Märchenfiguren, die ihr nachstellen könnt

**Fee
Drachen
Prinzessin
Zwerg
Hexe**



Gefühle

Gestaltet z.B. durch Ziehen, Drücken, Schieben an eurem Partner Figuren, die Gefühle ausdrücken.



Mögliche Gefühle, die ihr nachstellen könnt

Angst
Traurigkeit
Wut
Freude
Schüchternheit



1

Sportarten

Gestaltet z.B. durch Ziehen, Drücken, Schieben an eurem Partner Figuren, die Sportarten darstellen.



Mögliche Sportarten, die ihr nachstellen könnt

Skilanglauf
Kugelstoßen
Sprint
Speerwurf
Hürdenlauf



1

Wetterformen

Gestaltet z.B. durch Ziehen, Drücken, Schieben an eurem Partner Figuren, die Wetterformen darstellen.



Mögliche Wetterformen, die ihr nachstellen könnt

Regen
Schnee
Wind
Sonne
Sturm



Tiere

Gestaltet z.B. durch Ziehen, Drücken, Schieben an eurem Partner Figuren, die Tiere darstellen.



Mögliche Tiere, die ihr nachstellen könnt

**Affe
Schlange
Löwe
Ente
Pinguin**

Quellenverzeichnis

Abbildung / Foto

Nummer	Urheber/Zeitpunkt
Arbeitsmaterial	Franziska Jung / Mai 2015
Alle Bilder	Eva Reuter, Dennis Dammann, Martin Haag, Franziska Jung

Video

Nummer	Urheber
1-7	Eva Reuter, Dennis Dammann, Martin Haag, Franziska Jung

Urheber des Beitrages

Autor	Berater	Institution
Eva Reuter, Dennis Dammann, Martin Haag, Franziska Jung / Lehramtsstudierende	Minnich, Marlis	Institut für Sportwissenschaft, Universität Koblenz- Landau, Campus Koblenz