




# DIE RHYTHMIK-ZOMBIES



## Übersicht

- **Präsentationsidee**
- **Materialien**
  - Die Kleidung
  - Die Instrumente
- **Der Tanz**
- **Der Übergang**
- **Videos**
  - Tanz der Zombies (1)
- **Quellenverzeichnis**

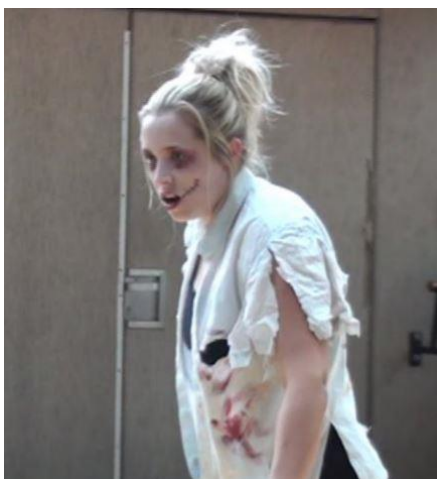
## Präsentationsidee

Die Rhythmikschleife thematisiert das Erwachen von vier Zombies, die zur Geisterstunde ihr Unwesen treiben. Sie wandeln zur Geisterstunde über die Friedhöfe, doch mit dem letzten Schlag der Kirchturmuhren ist ihre Zeit abgelaufen und sie müssen in ihre Gruft zurück. ▶  1

In unserer Rhythmikschleife wachen die 4 Zombies nebeneinander aus ihrem Schlaf auf und wandeln mit Beginn der Rhythmusschleife durch die Nacht. Das Thema wird unterstützt durch die Auswahl der Instrumente. Die Basis bilden die Klangstöcke, die den Sekundenzeiger einer Kirchturmuhren imitieren. Die Paarbecken, im Klang sehr dominant, leiten als Stundenzeiger der Uhr hörbar die Geisterstunde ein. Nach 12 Schlägen der Paarbecken, also um "12 Uhr", beginnt die nächste Geisterstunde. Die Schläge auf den großen Kasten als viertes Instrument unterstützen vor allem die Tanzchoreographie, indem sie die Fortbewegung der Zombies unterstreichen.

Der Übergang der Rhythmusschleife entspricht dem Ende der Nacht: die Zombies schlafen und die Menschen erwachen. Zur Tageszeit provozieren die Menschenkinder die Zombies gerne, indem sie ihr Lieblingsspiel spielen: "Wer hat Angst vor Frankenstein?" Der Name dieses Spieles ist abgeleitet von dem Kinderspiel "Wer hat Angst vorm Schwarzen Mann?", ein beliebtes Laufspiel in der Grundschule. So werden beim Übergang alle Beteiligten zu Kindern, die beweisen wollen, dass sie keine Angst vor den Zombies haben, indem sie das Spiel "Wer hat Angst vor Frankenstein?" spielen.

Auf dieses "Spiel" hin, werden die Positionen gewechselt, indem sich die Darsteller in einem bestimmten Rhythmus fortbewegen.



## Materialien

### Die Kleidung




Durch spezielle Kleidung der Darsteller, eine schwarze Hose und ein weißes zerrissenes Hemd, wird das Thema entsprechend inszeniert.

Auffallend in Bezug auf die Maske, ist die markante Blässe aller Tänzer, welche ein Merkmal der Untoten ist.

Zusätzlich sind Kleidung und Gesicht mit Kunstblut verschmiert.



### Die Instrumente

Instrumente	Beschreibung	Beispielbilder
<b>Klangstäbe</b>	Mit den Klangstäben wird das immerwährende Fortlaufen der Zeit symbolisiert.	
<b>Paarbecken</b>	Die Paarbecken stehen mit ihrem "Gong" für den Stundenzeiger.	
<b>Der große Kasten</b>	Mit Hilfe des großen Kastens wird die Fortbewegung der Zombies rhythmisch unterlegt.	

## Der Tanz

Der Tanz findet mittig der Kapelle mit Blick zum Publikum statt. Ein Zombie kniet schlafend auf dem Boden, bevor er pünktlich zur Geisterstunde von den Glockenschlägen geweckt wird. Langsam steht er auf und bewegt sich seitwärts näher zum Publikum.



Vorne angekommen macht der Tänzer eine Seitwärtsbewegung nach rechts und links und hebt dabei die Arme. Mittig angekommen geht er ein paar Schritte zurück und bewegt sich dabei wie ein Schlafwandler.



Hinten angekommen folgt eine Sprungsequenz auf der Stelle. Dabei springt der Tänzer zwei Mal in einer halben Drehung und hebt die Arme nach oben um das Publikum zu erschrecken.



Danach folgen wechselseitige Sprünge auf einem Bein nach vorne. Dabei werden die Hände gegengleich angehoben. Diese Bewegungen werden im Takt vollzogen.



Die folgende Drehung nach rechts und links erfolgt doppelt so schnell wie das Metrum des Taktes. Die Arme werden dabei nach oben gestreckt. Unmittelbar danach läuft der Tänzer in Schlangenlinien mit den Armen zur Seite ausgestreckt zum Startpunkt zurück, um wieder "einzuschlafen".



Gleichzeitig mit dem tanzenden Zombie schlafen auch die musizierenden Zombies ein und verharren bis zu Beginn des Übergangs in dieser Position.



## Der Übergang

Der Übergang ist abgeleitet von dem Kinderspiel "Wer hat Angst vorm schwarzen Mann?" und wird hier als Frage-Antwortspiel verwendet.

Tänzer: "Wer hat Angst vor Frankenstein?"

Musiker: "Niemand..."

Tänzer: "Und wenn er kommt?"

Musiker: "Dann laufen wir."

Daraufhin werden die Positionen in einem bestimmten Laufrhythmus gewechselt (Schritt-Schritt-Klatsch).

Sind die neuen Positionen eingenommen und der nächste Zombie eingeschlafen, ist es Zeit für eine neue Geisterstunde.



## Quellenverzeichnis

### Abbildung / Foto

Nummer	Urheber
Alle Bilder	Viviane Steil, Isabell Graf, Sebastian Kellner, Anke Greinert

### Video

Nummer	Urheber
1	Viviane Steil, Isabell Graf, Sebastian Kellner, Anke Greinert

### Urheber des Beitrages

Autor	Berater	Institution
Viviane Steil, Isabell Graf, Sebastian Kellner, Anke Greinert/ Lehramtsstudierende	Marlis Minnich	Universität Koblenz-Landau Institut für Sportwissenschaft