

Free Improvement-Go-Flashback

Raum bewusst machen: Raum = Architektur + Verhalten

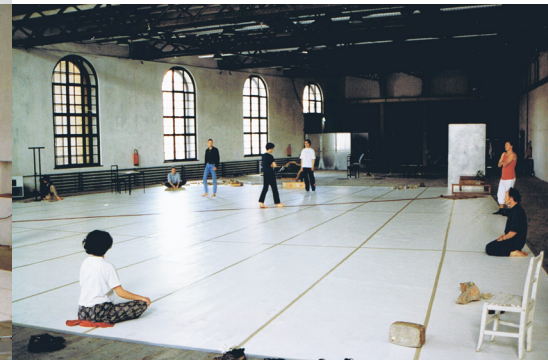
Free improvement-go-flashback ist eine Methode, die im Tanz Einsatz findet. Die Übung schult die Wahrnehmung und lenkt die Aufmerksamkeit auf Vorgänge im Raum. Die SchülerInnen erfahren, dass Raumwahrnehmung entscheidend durch unser Verhalten und das Verhalten der anderen bestimmt wird. Darüber hinaus fokussiert die Übung auf haptische und akustische Sinneswahrnehmungen.

Hintergrundinformation

Unterrichtsfach: BE, ME
Übungsdauer: 20 Min.

Im Grunde spielt jede/r SchülerIn für sich, da sich jede/r selbst überlegt oder spontan entscheidet, wie er/sie sich im Raum bewegt. Tatsächlich fügen sich die Elemente zu einem Ganzen, sodass das Stück nicht durch die Taten der einzelnen SchülerInnen entsteht, sondern vielmehr durch die Momente des Kontakts und der Interaktion. Die Wahrnehmung der eigenen Bewegung und ihre Wiederholung in **Phase 3: Flashback** gelingen nur in Abstimmung mit allen anderen Geschehnissen im Raum.

Die Übung klingt in der Beschreibung kompliziert, ist aber in ihrer Durchführung einfach zu handhaben.



Es empfiehlt sich, die Übung mehrmals für etwa 15 Minuten als Einstimmung für andere Raumübungen durchzuführen.

Wissensvermittlung Bildnerische Erziehung

Beitrag zu den Bildungsbereichen „Gesundheit und Bewegung“:

Förderung von motorischen und sensorischen Fähigkeiten; der menschliche Körper als Ausdrucksmittel und künstlerisches Medium.

Sachgebiet „Umweltgestaltung und Alltagsästhetik“:

Raumwirkung, Körpersprache, Wahrnehmung mit allen Sinnen.

Kernbereich 1. und 2. Klasse: Die SchülerInnen sollen erfahren, dass visuelle Wahrnehmung in vielen Fällen durch haptische, akustische und andere Sinneseindrücke unterstützt und wesentlich mitbestimmt wird.

ABLAUF DER RAUMÜBUNG

1. Hauptteil

Phase 1: Free improvement = Einstimmungsphase

Die SchülerInnen sind aufgefordert, frei innerhalb eines Raums zu agieren – herumgehen, laufen, stehen bleiben, hinlegen etc. Sie kommunizieren mit den anderen SchülerInnen, indem sie einander berühren, sich die Hand reichen, Gegenstände verwenden und weitergeben ...

Jede/r SchülerIn agiert so, wie sie/er sich am wohlsten fühlt. Auch einfaches Stehenbleiben oder Hinlegen ist möglich.

Diese erste Phase nennt sich **Free improvement** und hat den Charakter einer Vorbereitungsphase.

Die SchülerInnen bereiten sich auf ihre Aktionen vor, es geht darum, sich in das gemeinsame Spiel einzustimmen.

Phase 2: Go = Beginn einer Sequenz

Sobald der/die PädagogIn das Gefühl hat, die SchülerInnen haben ihre „Rolle“ gefunden, erfolgt der Befehl „Go“. Der Befehl „Go“ markiert den Beginn des Stücks, welches später reproduziert werden soll. Die SchülerInnen agieren weiter frei im Raum. Der Unterschied zu Phase 1 ist, dass sich die AkteurInnen nun merken müssen, was sie tun und wie sich ihre MitspielerInnen verhalten.

Phase 3: Flashback = Ende der Sequenz, Start für Wiederholung

Nach etwa 30 Sekunden erfolgt der Befehl „Flashback“. Flashback markiert das Ende der gespielten Szene und zugleich den Start für die Wiederholung des Stücks. Mit dem Befehl Flashback sind die SchülerInnen aufgefordert, die Sequenz zwischen den Befehlen „Go“ und „Flashback“ noch einmal nachzuspielen. Die SchülerInnen nehmen den Platz ein, an dem sie sich beim Befehl „Go“ befunden haben, und spielen die Sequenz zwischen den Befehlen „Go“ und „Flashback“ noch einmal.

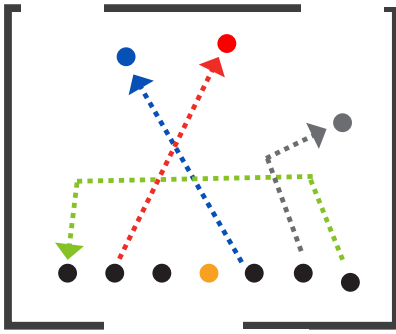
2. Reflexion und Präsentation

Die Ergebnisse werden nach folgenden Kriterien reflektiert:

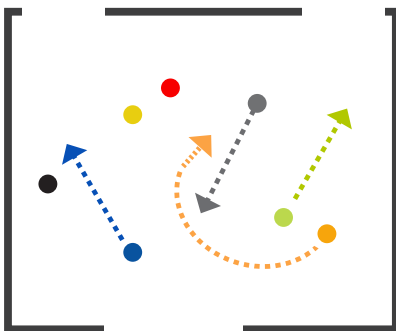
- Hat sich deine Wahrnehmung des Raums verändert? Inwiefern?

3. Bewertungskriterien

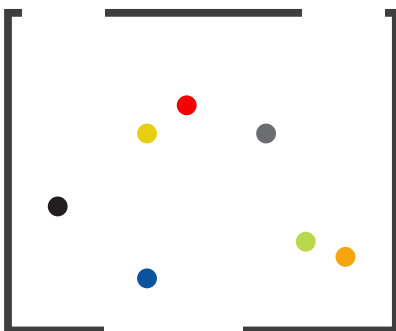
- Schauspielerische Fähigkeiten
- Qualität der Performance



Free improvement: Die SchülerInnen beginnen im Raum zu agieren (hinsetzen, herumgehen, hüpfen, klatschen ...)



Go: Die SchülerInnen agieren weiter im Raum, merken sich jedoch ihre Position und wie sie und ihre MitspielerInnen sich verhalten.



flashback: Die SchülerInnen nehmen die Position von „Go“ ein und spielen die Sequenz von Befehl „Go“ bis „Flashback“ noch einmal nach.

was schafft raum? ist ein Vermittlungsangebot zu Architektur und Stadtplanung für Lehrende im Auftrag der Stadtplanung Wien (MA 18, MA 19, MA 21) und in Kooperation mit dem Stadtschulrat Wien. Die Grafik der Arbeitsblätter wurde im Auftrag des Bundesministeriums für Bildung und Frauen erstellt.

Aktuelle Informationen zu laufenden Angeboten erhalten Sie unter:
www.was-schafft-raum.at | E-Mail: info@was-schafft-raum.at | T: +43 1 774 12 87

IMPRESSUM

Inhalt und Konzept: Dipl.-Ing. Sabine Gstöttner, Mag. Arch. Irmo Hempel, Jänner 2012

Free improvement-go-flashback, Seite 2

