

Didaktisch-methodisches Konzept: „Stunt-Show“ (nach Ostermann)

Stunts inszenieren, Stuntszenen gestalten, Choreographien entwickeln

1) Mögliche Strukturierung des Unterrichtsvorhabens

Bewegungsfelder: 5, 6, 9/Inhaltsfelder: A, B, C, E



1. Unterrichtseinheit¹: Bewegungsvorstellung schaffen

Filmausschnitte mit Stuntszenen aus verschiedenen Filmgattungen vorführen (Actionfilm, Western, Mittelalter, „Mantel und Degen“, Piraten, Altertum, Asiatische Kampfkunst, Kung Fu, ...), Didaktische Hinweise für die Szenenauswahl: kein bzw. wenig echt wirkendes Blut, reduzierte filmische Technik (hoher „real“ wirkender Actionanteil, keine oder dominant eingesetzte „Feuerwaffen“; der Körpereinsatz muss im Vordergrund stehen), Action mit Humor

Tipps: immer gut sind Szenen aus Filmen mit Mittelalter (50er/60er-Jahre), mit Jackie-Chan, der James-Bond-Reihe, mit Bud-Spencer und Terence Hill, der Star-Wars-Reihe, z.T. aus der Mission-Impossible-Reihe, z.T. der Transporter-Reihe und unbedingt „Zorro“ in der Neuverfilmung mit Antonio Banderas

2. Unterrichtseinheit: Bewegungsgrundlagen erarbeiten durch NACHGESTALTEN

Vorgegebene Bewegungsfolgen in Textform (Stunt-„Drehbuch“ zum Kampf und zur Verfolgung) in PA motorisch nachgestalten, die wichtigen Kriterien Bewegungsqualität („es muss echt aussehen“) und Spannung (relativ fester und auf Entscheidung zustrebender Ablauf der Choreografie) entwickeln und berücksichtigen; kleine vorgegebene Kampfsequenzen gezielt üben, um exemplarisch zeitliche Abläufe, dramaturgische Effekte und den Zusammenhang von Ursache (Action) und Wirkung (Reaktion) zu verdeutlichen



3. Unterrichtseinheit: Bewegungsgrundlagen erweitern durch UMGESTALTEN

Verfolgungsszenen und Kampfszenen in PA zusammenfügen und durch Materialien (z.B. Seile, Keulen, Pylone, Stäbe ...) sowie weitere Geräteaufbauten (Großgeräte, Taue, Ringe, Sprossenwand, etc.) erweitern, Weiterentwicklung der Kampf- und Verfolgungsszenen durch eigene Gestaltung von Anfang und Ende bzw. thematische Schwerpunktsetzung (z.B. Westernszene, Schwertkampfscene, Kung Fu-Szene), Kriterien erarbeiten (Bewegungen, Länge, Story, etc.)

¹ Unterrichtseinheit bedeutet ein zusammenhängender Zeitraum (nicht eine Schulstunde), in dem die betreffende Thematik erarbeitet wird. Kann also weniger oder mehr als eine Schulstunde sein, die mittlerweile an vielen Schulen anders als der übliche 45min-Takt definiert wird.

4. Unterrichtseinheit: eine Story-geleitete Stuntszene choreographieren durch NEUGE-STALTEN

Selbständige Entwicklung einer Präsentation in einer Kleingruppe mit passender Musik (auch für ein Schulfest, oder als Erstellung einer Filmsequenz)

2) **Begleitende Arbeit mit methodischen Hilfen:**

Arbeiten mit verlangsamten Bewegungsabläufen („Zeitlupe“), akustische Signale nutzen, visuelle Hilfen einsetzen, Korrekturen von außen, Absprachen, Verschriftlichung des eigenen Handelns in einer Szene, Video-Feedback, permanente Präsentationssituationen mit Rückmeldung

3) **Thematische Erschließung im Verlauf des UV:**

Sammlung und Aufteilung in turnende und kämpfende Bewegungshandlungen (Turnen: (an-, weg-)Laufen, (ab)Rollen, (über-, rauf-, runter-)Springen, Drehen, (ab)Stützen, Klimmen, (auf)Schwingen, Landen, balancieren, ziehen, klettern etc.; Kämpfen: Aktionen - Schlagen, Treten, Klammern, Schieben, Drücken, Rollen, Würgen, Hebeln, Halten, einklemmen, fixieren etc.; Reaktionen – (zusammen-)Krümmen, Stürzen, Fallen, Aufrappeln, Aufstehen, (weg-)Rollen, Ausweichen, Blocken, (hoch-, runter-, weg-)Springen, typische Stunts verschiedener Filmgattungen herausarbeiten, Story der Stuntszenen analysieren (Gut gegen Böse, Einer gegen alle, Duell, Fluchtmotive, Befreiung, Notwehr, Nothilfe, Provokation, Streit (unter Alkoholeinfluss), etc.), Sichern auf Plakat bzw. als Tafelbild

4) **Leistungsbewertung:**

- prozessbezogene Leistungskriterien: kooperative Mitarbeit hinsichtlich Verantwortungsübernahme und Rücksichtnahme mit dem Partner und/oder der Kleingruppe, motorische Entwicklung hinsichtlich einer dynamischen und gleichzeitig sicheren Bewegungsausführung, Selbständigkeit hinsichtlich der Umsetzung der Gestaltungskriterien, aktive Mitarbeit zur Erweiterung des Lösungsraums für die Lerngruppe (Möglichkeiten, Ideen, Kreativität, Fantasie, etc.), evtl. „Überwindung von Scham, Hemmungen, Körpergrenzen“, z.B. bei Präsentationen, in der Zusammenarbeit oder bei bestimmten Bewegungsausführungen
- produktbezogene Leistungskriterien: a) Abschlusspräsentation einer Kleingruppe vor der Gesamtgruppe (Kür), Berücksichtigung der Gestaltungskriterien: Thematik der Stuntszene mit passender Musik, motorischer Anspruch (Bewegungsvielfalt und Schwierigkeitsgrad), Echtheit (Bewegungsqualität, Schauspiel-Wirkung), Spannung (Wechsel aus Angriff und Verteidigung, zeitliche Abstimmung, Logik der Handlung mit den Partnern) und Story (Drehbuch der Geschichte mit Anlass und Ausgang), b) Evaluation einer kurzen partnerbezogenen Bewegungsfolge (Pflicht), Kriterium: Echtheit der Bewegungsausführung
- Hinweis: die Gewichtung der Kriterien für die Leistungsbewertung kann man gut mit den SuS vereinbaren

5) Allgemeine fachdidaktische Grundlagen

a) Ausgewählte Kompetenzerwartungen Kernlehrplan SI/SII

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz - Die Schülerinnen und Schüler können

- ausgewählte Grundtechniken ästhetisch-gestalterischen Bewegens – auch in der Gruppe – strukturgerecht ausführen und durch Erhöhung des Schwierigkeitsgrades oder durch Erhöhung der Komplexität verändern,
- ausgehend von vorgegebenen Gestaltungsanlässen oder -themen Kompositionen kriteriengeleitet – allein oder in der Gruppe – entwickeln und präsentieren sowie zentrale Ausführungskriterien (z. B. Synchronität, Bewegungsfluss) beschreiben und erläutern.
- selbstständig entwickelte Bewegungskompositionen aus ästhetisch-künstlerischen Bewegungsbereichen (z.B. Pantomime, Bewegungstheater, Jonglieren) unter Anwendung einzelner Gestaltungskriterien (Raum/Zeit/Dynamik/formaler Aufbau) allein oder in der Gruppe präsentieren,
- ausgehend von selbst gewählten oder vorgegebenen Gestaltungsanlässen oder -themen unterschiedliche Bewegungs- und Darstellungsmöglichkeiten unter Berücksichtigung spezifischer Gestaltungs- und Ausführungskriterien zum Experimentieren und Improvisieren nutzen.

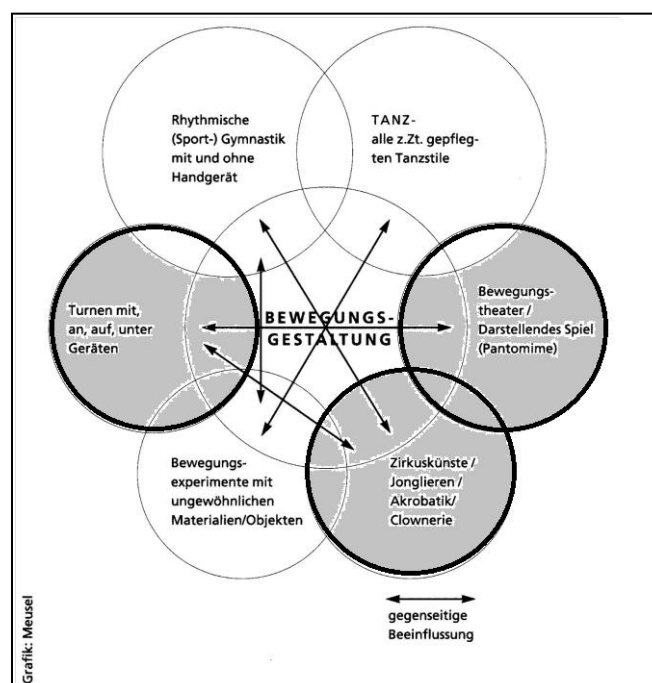
Methodenkompetenz - Die Schülerinnen und Schüler können

- verschiedene methodische Zugänge zur Bewegungsgestaltung unterscheiden (nachgestalten, umgestalten, neu gestalten).
- Ausführungs- und Gestaltungskriterien (Raum, Zeit, Dynamik, Formaler Aufbau) bei Bewegungsgestaltungen anhand von Indikatoren erläutern.

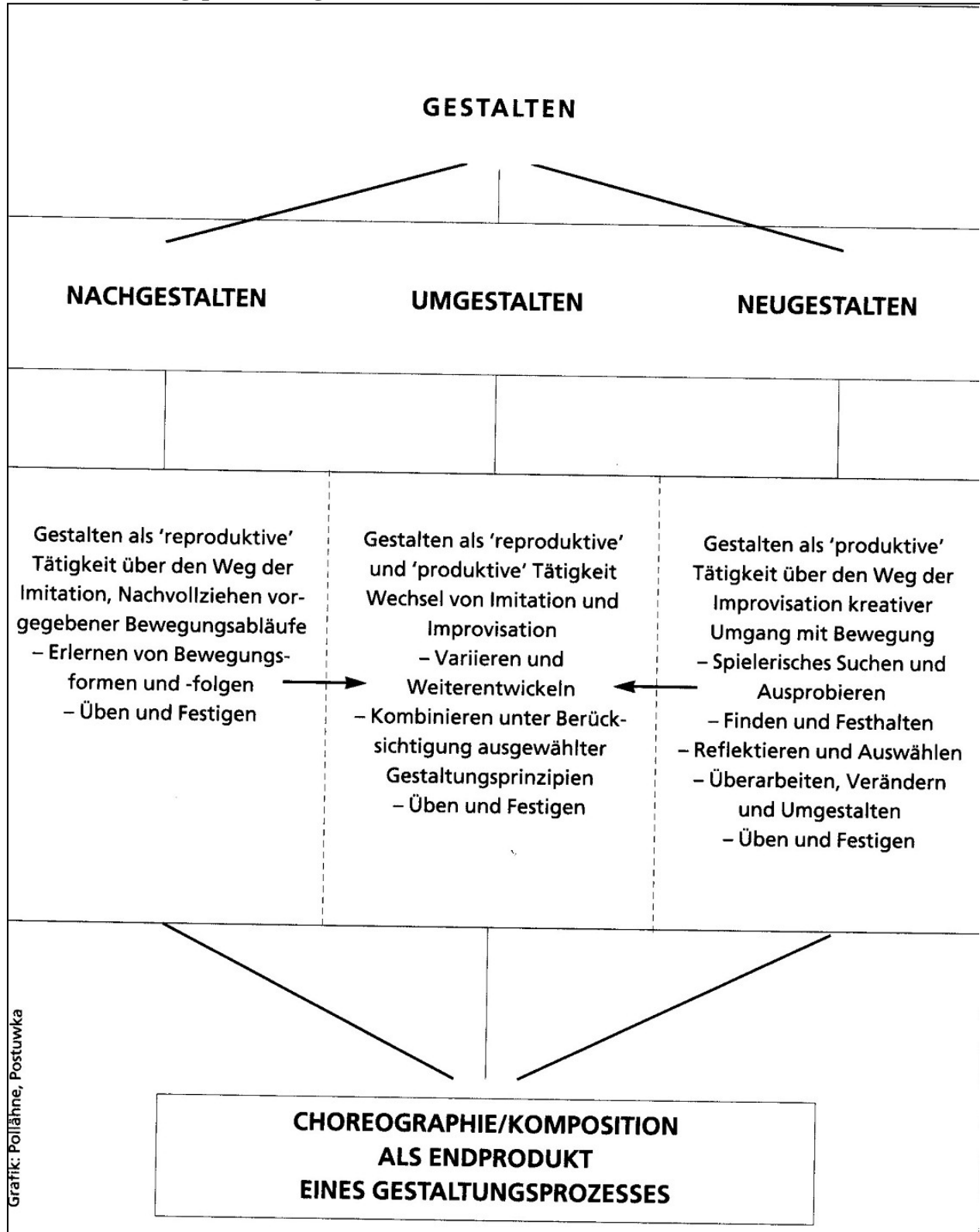
Urteilskompetenz - Die Schülerinnen und Schüler können

- die Bewegungs- und Gestaltungsqualität bei sich und anderen nach vorgegebenen Kriterien beurteilen,
- bewegungsbezogene Klischees (u. a. Geschlechterrollen) in diesem Bewegungsfeld beurteilen.
- Präsentationen Kriterien geleitet im Hinblick auf ausgewählte Indikatoren beurteilen.

b) Inhalte



c) Gestaltungsprozess allgemein



Grafik: Polähne, Postuwka

d) Gestaltungsprozess Stunt-Show

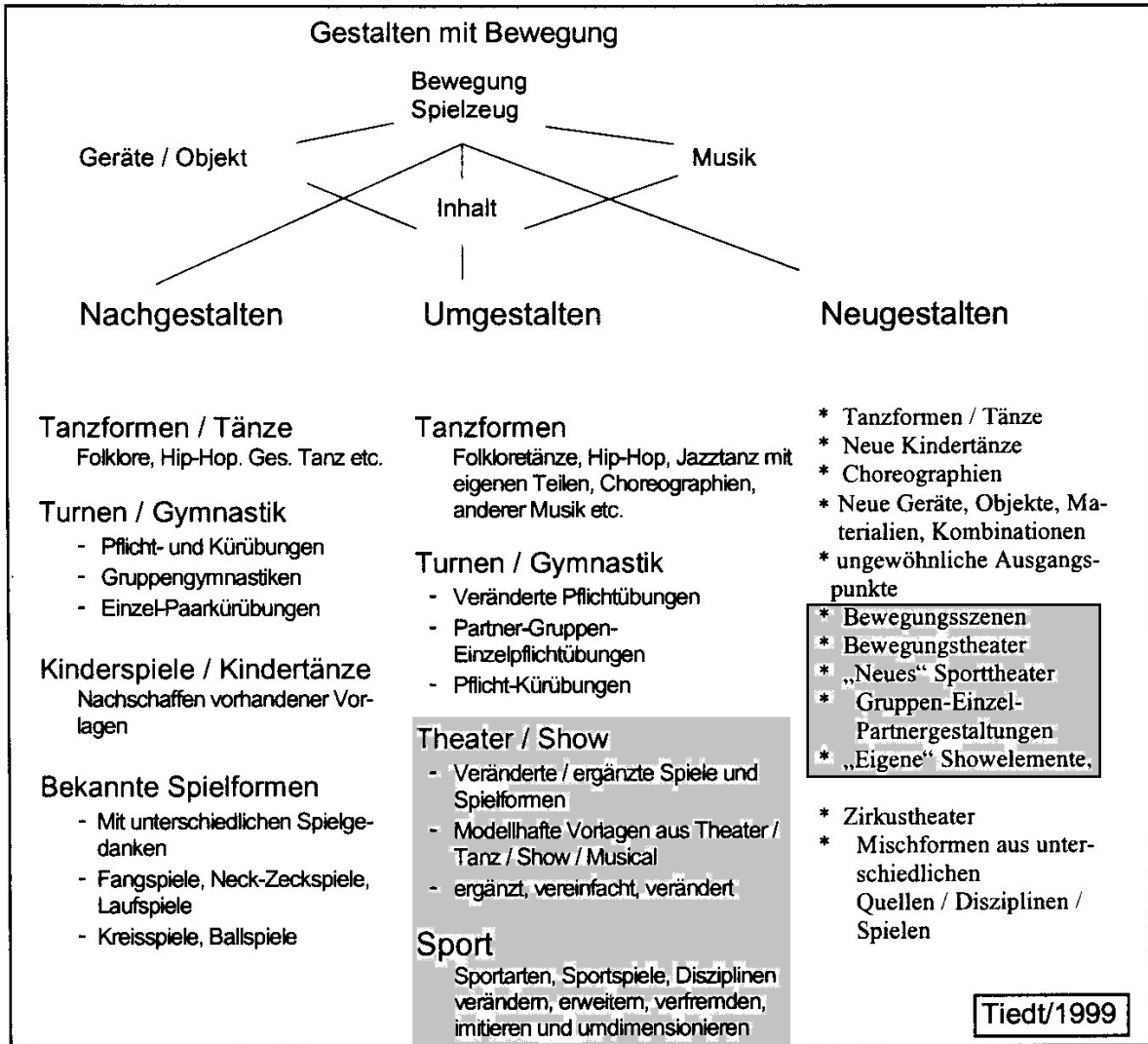


Abb. 2