

PRAXIS
ideen

64

Schriftenreihe für
Bewegung, Spiel und Sport



Bewegungsgestaltung

Ein multidimensionales Phänomen

Ingrid Bach / Frank Nickel / Barbara Sobczyk

hofmann.

INHALT

Kapitel 1	In Bewegungsgestaltung einführen	7
1.1	Ist Bewegungsgestaltung zeitgemäß?	8
1.2	Was bedeutet Bewegungsgestaltung?	9
1.3	Bewegungsgestaltung aus didaktisch-methodischer Sicht	12
1.3.1	Wie lässt sich Bewegungsgestaltung begründen?	12
1.3.2	Wie kann man den Zugang zur Bewegungs- gestaltung erleichtern?	14
1.3.3	Wie kann man lernen, spontan und kreativ zu sein?	16
1.3.4	Wie kann man zu Bewegungsgestaltung anleiten?	17
1.4	Der gestalterische Prozess	19
1.5	Gestaltungskriterien	21
1.5.1	Interpretation und Darstellung des Themas.	22
1.5.2	Gestaltungsaufbau – Form	23
1.5.3	Bewegungsqualität und Bewegungsausdruck	25
1.5.4	Bewertungsaspekte	26
Kapitel 2	Bewegungsgestaltung begreifen	29
2.1	Entwicklung des Körperbewusstseins	30
2.1.1	Bewegungsmöglichkeiten	31
2.1.2	Spannungszustände	31
2.1.3	Gleichgewicht	32
2.1.4	Haltung	32
2.1.5	Materialerfahrung	33

2.2	Erweiterung des Bewegungsrepertoires	34
2.3	Vom Nachgestalten zum Variieren und Neugestalten . . .	37
2.3.1	Nachgestalten, Reproduzieren, Imitieren	37
2.3.2	Umgestalten, Variieren	41
2.3.3	Neu Gestalten, Produzieren.	44

Kapitel 3**Bewegungsgestaltung vermitteln und erproben**

49

3.1	Zugang zur Bewegungsgestaltung finden, Voraussetzungen erwerben	50
3.1.1	Bewegungsmöglichkeiten des eigenen Körpers erfahren und erproben	51
3.1.2	Konditionelle und koordinative Grundlagen verbessern .	56
3.1.3	Haltung und Ausdruck.	62
3.1.4	Einführung in das Schattentheater.	64
3.1.5	Einführung in das Schwarzlichtspiel	69
3.2	Elementare gestalterische Mittel erfahren.	73
3.2.1	Zeiterfahrungen	75
3.2.2	Raumerfahrungen	79
3.2.3	Dynamikerfahrungen.	82
3.3	Gestaltungsanlässe, Gestaltungsideen, Gestaltungsabsichten	85
3.3.1	Materialien und Orte	86
	<i>Gestaltungsfeld Natur/Landart</i>	88
	<i>Gestaltungsfeld Sporthalle</i>	93
	<i>Gestaltungsfeld Stadt</i>	99
	<i>Gegenstände/Materialien</i>	100
3.3.2	Musikalische und akustische Anlässe	104
	<i>Rhythmen</i>	105
	<i>Geräusche</i>	108
3.3.3	Schriftliche und künstlerische Vorlagen	110
	<i>Gebrauchstexte</i>	110
	<i>Literarische Texte</i>	115
	<i>Bilder</i>	121

3.3.4	Abstraktionen, Emotionen und soziale Beziehungen . . .	123
	<i>Raum(spuren)</i>	123
	<i>Empfindungen auslösen und darstellen</i>	129
	<i>Beziehungen darstellen</i>	136
3.3.5	Spielszenen und Handlungsideen	140
	<i>Spielideen/Spielaufgaben</i>	140
	<i>Historisches und Fremdartiges nach- und umgestalten</i> .	146
	<i>Alte Kinderspiele neu gestalten</i>	159
	<i>Beispiel-Bilder für Spielinseln</i>	163
	Literatur	167

2.3 Vom Nachgestalten zum Variieren und Neugestalten

Dimensionen des Gestaltens

In der relevanten Literatur ist man sich bzgl. der inhaltlichen Dimension des Themas Gestalten einig (siehe z. B. Meusel & Wieser, 1996; Cabrerias-Rivas, 2001; Klinge, 2004). Beim Gestalten unterscheidet man zwischen

- Nachgestalten, Reproduzieren, Imitieren
- Umgestalten, Variieren
- Neu Gestalten, Produzieren



2.3.1 Nachgestalten, Reproduzieren, Imitieren

Auf den ersten Blick ist es überraschend, Nachgestalten so einhellig als Teilkategorie des Gestaltens angeführt zu sehen, zumal wenn man sich den Sinngehalt von Gestaltung als Prozess des Findens und Variierens mit dem Ziel, ein Produkt zu erstellen, vor Augen führt. Das Nachmachen, das Übernehmen vorgefundener Bewegungstechniken, Bewegungskombinationen oder Gestaltungen beim Bewegungslernen wurde und wird immer wieder kritisiert und mit den Vorzügen offener Lehrverfahren konfrontiert. Nachmachen, so die Kritik, bedeutet, dass man nur die äußere Form übernimmt, wobei ausdrucksvolles Bewegen mit innerer Anteilnahme dadurch unterbunden wird (siehe z. B. Trebels, 2001). Als Argument für das Nachmachen wird angeführt, dass die Aneignung von Bewegungstechniken sowie der Erwerb eines gewissen Bewegungsrepertoires Voraussetzung für das eigenständige Gestalten sei, und nur so schnelle und ökonomische Lernergebnisse möglich seien (siehe z. B. Brehm, 1998). In der Tanzpädagogik war die Kritik am Vor- und Nachmachen in den 70er/80er Jahren des vergangenen Jahrhunderts sehr virulent (siehe Haselbach, 1976; Fritsch, 1988; 1989; Bannmüller, 1987). Die Tanzpädagogik hat sich damals stark am Konzept der ästhetischen Erziehung orientiert (siehe Bannmüller, 1987). Für Klinge (2004) ist das Nachmachen zu pauschal in Misskredit geraten und sie bemüht sich um eine neue theoretische Fundierung. In

Bloßes Imitieren ist problematisch

einem Schwerpunktheft der Zeitschrift sportpädagogik („Tanzen zwischen Nachmachen und Gestalten“ 5/2004)) liefert sie eine überzeugende didaktische Begründung für das Nachmachen. Nachmachen, so Klinge, sei gerechtfertigt, wenn gewisse Kriterien erfüllt seien. Ein bloßes Imitieren, das den Lernenden zum „subjektlosen Nachahmer“ degradiert, lehnt sie ab, da es zu negativen Bewegungserlebnissen kommen könne. Falls das Anforderungsniveau zu hoch sei oder falls sich die Beteiligten mit den vorgegebenen Bewegungsmotiven und Ausdrucksformen nicht identifizieren könnten, würden die Beteiligten innere Widerstände entwickeln. Werde jedoch der „aktive, hervorbringende Charakter“, der jedem Nach-Machen zugrunde liegt, berücksichtigt, dann gewinne das Nachmachen mimetische Qualität. Nachmachen als mimetische Handlung sei mehr als bloße Anpassung an das Vorgegebene, es sei auch „Anpassung des Gegebenen an sich“ das Individuum, und damit eine konstruktive Neudeutung des Gegebenen. Damit haben mimetische Handlungen konstruktiven Charakter.

„Die Nachahmungsversuche tänzerischer Vorgaben ... können demnach nicht auf die bloße Übernahme fremder Vor-Bilder auf Kosten des eigenen, authentischen beschränkt werden, sondern implizieren immer auch produktive Neudeutungen“ (Klinge, 2004, S. 7).

Klinge kommt zum Résumé, dass das Verständnis von Nachmachen als mimetische Aneignung immer auch die Aspekte der Neudeutung und Gestaltung umfasse, und dass das Nachmachen in diesem Sinne für tanzpädagogische Belange fruchtbar gemacht werden könne.

Bei vielen Kindern und Jugendlichen ist das Nachmachen eine gängige Bewegungspraxis. Sie ahmen sich bspw. beim Einradfahren, Skateboardfahren, Inlineskating und beim Erwerb diverser Kunststücke gegenseitig nach. Auch das Nachtanzen und Imitieren von Discotänzen, Videoclipdancing etc. ist unter Jugendlichen sehr verbreitet. Wie man vom bloßen, sinnentleerten Nachmachen zum Nachgestalten gelangt, wie es gelingen kann, sich fremde Ausdrucksformen sozusagen einzuverleiben, zeigt das Beispiel vom Sirtaki.

Einen Tanz nachgestalten

Der Name des Tanzes Sirtaki geht auf das Wort „syrtos“ zurück, das eine ganze Gattung griechischer Volkstänze bezeichnet. Sirtaki (griechisch *συντάκι* – syrtaki) wird entweder in der Reihe getanzt oder auch im offenen Kreis, wobei die Hände auf die Schultern der Nachbarn gelegt werden. Anlass zum Tanzen sind gesellige Ereignisse wie Hochzeiten und Familienfeiern. Sirtaki ist kein althergebrachter grie-

Nachmachen kann konstruktiv sein

chischer Volkstanz, sondern wurde speziell für den Film „Alexis Sorbas“ choreographiert. Dieser Film eignet sich somit vorzüglich als Vorlage und Einstimmung in die Nachgestaltung.

Vorbereitung: Die Teilnehmer bilden drei Gruppen. Eine Gruppe trägt Informationen über die Hintergründe des Tanzes zusammen, eine zweite erarbeitet die Schrittformen, die dritte bekommt die Aufgabe, sich mit der Gestaltung der „Kulisse“ zu befassen, d. h. die Turnhalle zu einem griechischen Szenario umzubauen.



Realisierung: Nach der einleitenden Information über die Hintergründe des Sirtaki wird durch die „Kulissenbauer“ eine Leinwand aufgebaut, worauf eine Sequenz aus dem Film Alexis Sorbas projiziert wird mit Meeresrauschen und Begleitmusik zum Sirtaki-Tanz. Dazu entsteht ein „Strand“ und im Hintergrund das „Meer“ aus blauen Turnläufern und Turnmatten. Als Rahmengeschichte wird vorgegeben, dass sich zwei Gruppen, Touristen und Einheimische, auf dem Strand begegnen. Die Einheimischen tanzen den Sirtaki, laden die Touristen zum Mitanzeln ein und vermitteln ihnen die Schrittfolgen des Tanzes.

Schrittfolge „Sirtaki“:

- linker Fuß (LF) Schritt links (l) seitwärts (sw), rechten Fuß (RF) an LF heranführen
- RF Schritt rechts (r) sw, LF an RF heran
- LF Schritt l sw, mit RF heran
- RF Schritt r sw, mit LF heran
- LF Schritt vor
- RF 2-mal Kick („Kick-Kick“)
- RF Fuß kreuzt vor über den LF

- LF Schritt l sw, RF kreuzt vor über LF
- LF kreuzt schwingend über den RF
- RF Schritt r sw, LF kreuzt vor über RF
- RF Schritt r neben LF (Füße parallel geschlossen)
- Fußspitzen auseinanderziehen („Spitze“)
- Fersen auseinanderziehen („Ferse“) (Füße parallel offen)
- Fersen zusammenziehen („Ferse“)
- Fußspitzen zusammenziehen („Spitze“) (Füße parallel geschlossen)
- beidseitiges Hüpfen in die parallel offene Beinstellung
- beidseitiges Hüpfen in die Schrittstellung mit LB vorne und leicht gebeugten Knien – Ausruf *Hojj!*
- mit 4 Schritten zur Grundposition gehen und von vorne beginnen



Beide Gruppen, Einheimische und Touristen, sind nun vereint und erarbeiten eine gemeinsame Abschlusszene aus den erlernten Tanzschritten.





**Nachgestaltung
bedeutet
Auseinander-
setzung und
Annäherung**

Die Auseinandersetzung mit den Hintergründen des Tanzes, der Versuch, die damit verbundene „Stimmung“ durch die Filmvorlage und die Kulissengestaltung einzufangen, die eigenständige Auseinandersetzung mit den Schritten und deren Vermittlung sowie die Weiterentwicklung zu eigenständigen Formen erleichtern den Zugang zur fremden Kultur und sind Vehikel, sich in diese einzufühlen.

2.3.2 *Umgestalten, Variieren*

Umgestalten und Variieren leitet vom reproduktiven, mimetischen Verhalten zum produktiven Verhalten über. Variieren bedeutet, etwas Gegebenes durch Verändern weiter zu entwickeln. Dabei sind bereits Anforderungen an die Kreativität gestellt. Die Umgestaltung sollte mit konkreten Aufgabenstellungen verbunden sein. Die einzelnen Praxisfelder bieten sehr unterschiedliche gestalterische Möglichkeiten und demgemäß sind auch die Veränderungsmöglichkeiten unterschiedlich.

**Beispiel:
Tanz**

Im tänzerischen Bereich beziehen sich Variationsmöglichkeiten vor allem auf die Gestaltungskriterien (s. o.). Ausgangspunkt ist eine bereits erarbeitete Bewegungsstudie, die es zu verändern gilt. Das kann eine gemeinsam erarbeitete Jazz-Dance-Studie, eine Break-Dance-Folge, ein Rock'n'Roll-Tanz oder eine Aerobic-Kombination sein. Eine Aufforderung „Nun versucht mal, die Kombination zu verändern“ wäre, da sehr weit gefasst, nicht sehr hilfreich. Variationsmöglichkeiten können sich auf die räumlich-zeitlich-dynamischen Parameter der Bewegungsfolge beziehen:

- Raumwege oder Raumdimensionen oder Aufstellungsformen verändern



- Kombination spiegelbildlich ausführen
- Armbewegungen variieren
- rhythmischen Verlauf ändern
- Dynamik verändern (evtl. in Anpassung an eine andere musikalische Begleitung)

Weitere Variationsmöglichkeiten bietet der Ablauf der erarbeiteten Studie:

- neuen Anfang entwickeln
- neues Ende entwickeln
- Reihenfolge verändern

Umgestaltung muss jedoch nicht nur an der Struktur oder an räumlich, zeitlich, dynamischen Aspekten ansetzen, sondern auch am Ausdruckscharakter:

- Eine bekannte Bewegungsstudie in unterschiedlicher Stimmung ausführen (fröhlich, bedrückt, voller Dynamik, spannungslos).
- Eine Studie karikierend verfremden, indem z. B. ein Gerät einbezogen wird (z. B. eine Fahne, ein Besenstiel, ein Eimer ...).
- Bei Gestaltungen mit Gerät dieses Gerät variieren, z. B. statt Gymnastikball einen Tennis- oder Pezziball oder anstelle von Gymnastikbändern Handtücher einsetzen (dies geht bereits in den Bereich der Verfremdung hinein).

Ausgangspunkt der Umgestaltung können auch nur einige erarbeitete Schrittmotive sein, die zu einer Kombination gestaltet werden sollen. Auch Musicals oder Tanzszenen aus Film oder Fernsehen können als Vorlage dienen. Meistens sind die Schrittfolgen zu anspruchsvoll und somit müssen sie von den Teilnehmern umgestaltet, d. h. an deren Niveau adaptiert werden.



Beispiel:
Darstellendes Spiel

Im Darstellenden Spiel kann Umgestaltung in folgender Weise betrieben werden:

Eine Spielszene wird bis zu einem gewissen Punkt gemeinsam erarbeitet (z. B. Thema Restaurantbesuch, zwei Gästegruppen treffen aufeinander und wollen den letzten freien Tisch ergattern), das Ende bleibt offen. Die Teilnehmer haben die Aufgabe, das Ende zu gestalten.

Eine schon relativ komplexe Aufgabe des Nachgestaltens ist es, eine Geschichte (Sage, Märchen, Drama) umzuschreiben und den Sinngehalt umzudeuten. Der böse Wolf wird zu einem lieben Wolf, die Hexe





wird zu einer gütigen Alten, aus Dramengestalten werden Comicfiguren, aus einem Drama wird ein Lustspiel.



Übertragen auf den Bereich Akrobatik und Turnen bedeutet Variieren und Umgestalten, dass z. B. bekannte turnerische Elemente und akrobatische Figuren im Schwierigkeitsgrad reduziert werden, evtl. mit Hilfsmitteln, sowie Gerätekombinationen und Bewegungsfolgen entwickelt werden.

Beispiel:
Akrobatik

Die Halle wird zum Balanciergarten, indem alle möglichen Geräte bereitgestellt werden, umgedrehte Bänke, kleine Kästen, Schwebebalken, Schlappseile, gespannte Seile, Reckstangen. Oder es werden Trampoline kombiniert, z. B. 2 Minitrampoline schräg gegenüber gestellt für ein- und beidbeinige Wechselsprünge. Mehrere große Trampoline hintereinander ergeben eine Sprungbahn. Des Weiteren lassen sich Wurf und Sprung kombinieren, z. B. Korbleger beim Basketball oder Schmetterball beim Volleyball mit Absprung vom Minitramp.

2.3.3 *Neu Gestalten, Produzieren*

Etwas Neues zu gestalten, ist die anspruchsvollste Form des Gestaltens, da etwas erzeugt werden soll, was es vorher so noch nicht gab. Auf kognitiver Ebene geht es darum, durch kreatives Denken eine



Kreatives Denken und Bewegungs- gestaltung

Lösung für ein Problem zu finden, das nicht durch logische Schlussfolgerungen zu lösen ist. Kreatives Denken ist ein Denken außerhalb von Regeln, ein Querdenken oder auch divergentes Denken (siehe Guilford, 1950). Kann man daraus Schlüsse für die Bewegungsgestaltung ziehen? Was ist ein Problem bei der Bewegungsgestaltung und was bedeutet dabei „quer denken“ oder „divergent denken“? Es gibt durchaus Parallelen. Das Problem bei der Bewegungsgestaltung ist die Intention, die gestalterische Idee oder das gestalterische Ziel. Jede Bewegungsgestaltung hat eine choreographische Absicht, ohne die wäre ein Tanz z. B. nur ein Additivum aus Schrittformen. Quer oder divergent denken bedeutet, mit Bewegung zu experimentieren, sich Bewegungen auszudenken und diese neu miteinander zu verbinden. Bewegungsgestaltungen mit dem Anspruch des Neuen, so noch nicht da Gewesenen, bedürfen also eines Anlasses, einer gestalterischen Absicht, die mittels experimentellen, improvisatorischen Handelns in Bewegungsfolgen umgesetzt wird. Obgleich die Praxisfelder der Bewegungsgestaltung eng miteinander verflochten sind, ist aufgrund ihrer jeweiligen Eigenheiten der Prozess des Experimentierens und Improvisierens im Hin-



blick auf das geplante Gestaltungsprodukt unterschiedlich. Die Praxisfelder kann man wie folgt ordnen:

- Unterschiedliche Ausprägungen von Gymnastik, inklusive Aerobic und deren Varianten
- Vielfältige Formen des Tanzes
- Turnen an und mit Geräten
- Vielfältige Formen der Zirkuskunst (Akrobatik, Clownerie, Kunststücke mit Geräten, Jonglieren)
- Darstellendes Spiel, Bewegungstheater, Pantomime, Schattentheater, Schwarzlichttheater
- Bewegungsexperimente mit Objekten, Materialien, Masken, Kostümen

**Praxisfelder
der Bewegungs-
gestaltung**

Ausgangspunkte für Bewegungsgestaltungen sind äußerst vielfältig. Sie können sehr konkret und vordergründig sein, aber auch sehr abstrakt. Die nachstehende Übersicht stellt eine mögliche Gliederung der Vielfalt dar:

- Bewegungsmöglichkeiten des Körpers
- Grundformen der Bewegung (Gehen, Laufen, Federn, Hüpfen, Springen, Schwingen, Rollen, Kriechen, Hinfallen und Aufstehen ...)
- Gestaltungskriterien (räumliche Kontraste, zeitliche Kontraste, rhythmische Variationen, dynamische Kontraste, Symmetrie/Asymmetrie, Monotonie/Spannungssteigerung ...)
- Materialien, Handgeräte, Turngeräte, Objekte, Masken
- Musikvorlagen, Rhythmen, akustische Signale, Sprache, Geräusche, Musikinstrumente ...
- Soziale Bezüge (sich sympathisch sein, sich ablehnen, sich verstehen, sich nicht verstehen, jemanden beneiden, jemanden unterdrücken ...)
- Gefühle (Neugierde, Neid, Angst, Hass, Freude, Habgier, Geiz, Ohnmacht ...)
- Literarische Vorlagen (Texte, Gedichte, Lieder, Märchen, Dramen ...)
- Konkrete Handlungsideen (individuelle oder soziale Problemstellungen wie Nachbarschaftsbeziehung, Paarbeziehung, Freundschaftsbeziehung, Arbeitsmonotonie, Mobbing, Fankultur, Subkultur ...)
- Abstrakte Themen (Farben, Feuer, Wasser, Luft, Zeit, Dynamik ...)
- Kunst (Bilder, Plastiken, Skulpturen ...)

**Vielfalt der
Gestaltungsanlässe**

Die ersten drei Punkte „Bewegungsmöglichkeiten, Grundformen und Gestaltungskriterien“ haben eine Doppelfunktion. Sie sind nicht nur Gestaltungsausgangspunkt, sondern die damit und dabei zu erwerbenden Fertigkeiten, Kenntnisse und Erfahrungen bilden das unverzicht-

bare Instrumentarium für Gestaltung. Beispiele dazu werden demnach primär im Abschnitt „Zugang zur Bewegungsgestaltung finden“ behandelt.

Anlass und Absicht bestimmen den gestalterischen Prozess

Die unterschiedlichen Gestaltungsanlässe liefern die Basis zur Entwicklung einer konkreten choreographischen Absicht. Dabei ist auch darüber zu entscheiden, mit welchen gestalterischen Mitteln und unter welchen Rahmenbedingungen die Idee umgesetzt werden soll: Rein tänzerisch, mit Materialien und Objekten, mit einer Mixtur aus unterschiedlichen gestalterischen Mitteln, als Schattenspiel etc. Wichtig ist eine klare Verständigung der Beteiligten über das Thema, damit ein gemeinsamer Rahmen gegeben ist. Erst daraufhin kann die Bearbeitung der Idee, der gestalterische Prozess des Experimentierens und Improvisierens beginnen.

Freiräume im Gestaltungsprozess

Die jeweilige Ausgangsidee lenkt die Improvisation. Es geht darum, Bewegungsideen in sich aufkommen zu lassen, diese zu erproben, sie zu verändern, sie zu verwerfen, neue zu erproben, zu reflektieren, zu bewerten und sich für Bewegungsideen zu entscheiden. Das gilt grundsätzlich für alle Praxisfelder, doch ist die individuelle Gestaltungsfreiheit unterschiedlich. Den größten Freiraum bieten Gymnastik und Tanz sowie Darstellendes Spiel und Bewegungstheater. Gestaltungsmittel ist der Körper mit seinen vielfältigen Bewegungs- und Ausdrucksmöglichkeiten. Sobald jedoch Geräte und Objekte eingesetzt werden, müssen deren jeweilige Eigenschaften und Gegebenheiten berücksichtigt werden, was die Gestaltungsmöglichkeiten natürlich beeinflusst. Dies gilt noch stärker bei den Zirkuskünsten, bei Turnen und Akrobatik. Diese Bewegungssituationen und die dabei eingesetzten Geräte erfor-





dern bestimmte gerätespezifische Bewegungstechniken als Grundlage für Improvisation und Gestaltung. Im Schattentheater und bei Gestaltungen mit Schwarzlicht engen die technischen Gegebenheiten Improvisation und Gestaltung stark ein. Man muss sich zuerst mit den jeweils zu erzielenden Effekten vertraut machen. Die technischen Gegebenheiten können aber auch zu neuen Darstellungsideen anregen.

Die Darstellungs- und Ausdrucksmittel der einzelnen Praxisfelder sind austauschbar. Objekte und Materialien sind sozusagen interdisziplinär einsetzbar. So können gymnastische Handgeräte im Sinne von rhythmischer Sportgymnastik genutzt werden, aber auch in anderen Praxisfeldern (der Ball als Gymnastikball, Jonglieren mit Gymnastikbällen, Bälle zum Abwerfen anderer nutzen im Kontext einer Gestaltungsidee oder der Ball als Symbol). Turngeräte können im klassischen Sinn verwendet werden, aber auch im Darstellenden Spiel, Bewegungstheater oder Schattentheater. Bewegungsexperimente mit alltäglichen Objekten (Besen, Bürsten, Wecker, Folie, Spiegel, Bücher, Stuhl, Schrank ...) können sich darauf beschränken, die Objekte in ihrer Form und Handhabung darzustellen und zu interpretieren. Die Gegenstände können aber auch als gestalterisches Medium im Bewegungstheater eingesetzt werden. Die einzelnen Praxisfelder müssen somit nicht streng voneinander getrennt werden, sondern man kann sich in Verfolgung einer Gestaltungsidee aus den unterschiedlichen Praxisfeldern bedienen. Für das Darstellende Spiel und das Bewegungstheater sind die Vielfalt der Ausdrucksmittel aus den unterschiedlichsten Bereichen und die interdisziplinäre Form der Gestaltung sehr charakteristisch.

**Interdisziplinarität
von Objekten und
Materialien**