

09 | 2018

ZIRKUS IN DER SCHULE

Inhalt Monatsthema

Inhalt

Körper und Geist in Einklang 2

Nummern

Clownerie/Slapstick 3

Akrobatik 15

Jonglage – Teller 17

Jonglage – Diabolo 18

Jonglage – Eins, zwei, drei 20

Jonglage – zu zweit 22

Die Live-Show

Organisation 23

Nummern 24

Reihenfolge/Ablauf 26

Beispiel für Ablauf 27

Tableau für die Show 28

Hinweise 29

Kategorien

- Alter: ab ca. 6 Jahren
- Schulstufe: ab Primarstufe
- Niveau: Anfänger und Fortgeschrittene
- Lernstufe: Erwerben, Anwenden, Gestalten

In einer Live-Show zeigen Zirkusartisten die unterschiedlichsten Kunststücke in sogenannten Zirkusnummern unter einem Zelt. Die Thematik Zirkus bietet sich aber auch für den Sport- und Bewegungsunterricht an. Dieses Monatsthema zeigt, wie das Thema Zirkus als pädagogisches Instrument eingesetzt und wie den Schülerinnen und Schülern eine aussergewöhnliche Erfahrung geboten werden kann.

Gespannt sitzt das Publikum da, die Regiestimme begrüsst es. Die ersten Artisten betreten die Bühne. Die Show beginnt! Der Zirkus ist ein spezieller Ort, die Stimmung ist einzigartig. Sie wird mit Magie, Spass, Emotionen, Träumen, Leidenschaften, Kunst und Kultur in Verbindung gebracht. Der Zirkus ist eine Lebensschule. In diesem Monatsthema leuchten wir Hintergründe aus und stellen praktische Hilfsmittel zur Verfügung, geben Tipps und schlagen Übungen zum Erarbeiten einiger Zirkustechniken vor. Die Schwerpunkte: Clownerie, Jonglage (Bälle, Teller, Diabolo) und Akrobatik. Die SuS wählen ihre Aktivität selber, übernehmen z.B. die Rolle von Artisten oder von Zirkusmitarbeitenden.

Dieses Monatsthema richtet sich an Lehrpersonen, die die Neugier ihrer SuS wecken möchten. Die Zirkusthematik eignet sich für den Sportunterricht, für die Pausen, im bewegten Unterricht oder als Hauptthema einer Projektwoche. Ein mögliches Ziel könnte dabei sein, eine Vorstellung zu erarbeiten, die vor den Weihnachts- oder Sommerferien einem breiteren Publikum gezeigt wird.

Geduld und Beständigkeit

Im ersten Teil stehen Praxisinhalte für verschiedene Zirkusdisziplinen im Fokus. Wichtig: Bis die Nummern ästhetisch überzeugen, bedarf es einer Portion Geduld und Konstanz. Es ist daher wichtig, genügend Zeit für das Einüben der Nummern einzuplanen. In ihrer Live-Vorstellung sollen die Beteiligten das Publikum mit Leichtigkeit mitreissen können. Der zweite Teil ist der Organisation und Umsetzung einer Zirkusvorstellung gewidmet. Die Tipps und praktischen Hilfsmittel sollen die Arbeit aller Beteiligten erleichtern. Das Planbeispiel einer Show ist so gestaltet, dass sich individuelle Anpassungen nach Belieben vornehmen lassen.

Ein zweites Beispiel zeigt, wie ein Programm vorbereitet wird und welche organisatorischen Aspekte zu berücksichtigen sind. Ein weiteres Muster für die Programmzusammenstellung und -abfolge ist sowohl für angehende Artisten als auch für jene gedacht, die sich mit der Umsetzung des Programms befassen.



KÖRPER UND GEIST IN EINKLANG

Zirkusaktivitäten in der Schule geben Kindern die Möglichkeit zum Ausdruck ihres Könnens; sie verbinden Bewegung, Rhythmus, Magie, Kunst und Emotionen. Dies macht die Thematik «Zirkus» zu einem wertvollen pädagogischen Werkzeug.



In den letzten Jahrzehnten haben sich Zirkusvorstellungen stark weiterentwickelt. Aus einfachen Attraktionen, die das Publikum zum Staunen bringen sollten, sind einzigartige künstlerische Darbietungen geworden. Sie bestehen aus unterschiedlichen technischen Elementen, die nicht alltägliche Emotionen vermitteln.

Das Thema Zirkus kann als wirksames pädagogisches Instrument eingesetzt werden, das die Besonderheiten aller Teilnehmenden, ihre Stärken, aber auch ihre Schwächen berücksichtigt. Denn gerade die Unterschiede zwischen den einzelnen SuS bringen Ausgewogenheit in eine Show.

Zu den Hauptaktivitäten der Zirkuswelt gehören lustige Spielformen, welche die Kinder motorisch fördern und kreativ stimulieren. Jonglieren, Clownerie und Akrobatik helfen, die drei Zirkusbegriffe zu entwickeln: Konzentration, Balance und Kooperation. Zudem steigern die Kinder ihr Selbstvertrauen und das Vertrauen in ihre Mitschüler. Die SuS werden zum Handeln angespornt, sie müssen Inhalte vorschlagen, eine Auswahl treffen, sie verstehen, abbilden und umsetzen – und können nicht zuletzt deshalb ihrer Kreativität freien Lauf lassen.

Einmal ein Protagonist

Die Möglichkeit, sich an einer selbst konzipierten Show zu beteiligen und sich auszudrücken, steigert den Spass an der Arbeit und die Lust daran, sie möglichst gut zu machen. Welche Rolle ein Schüler übernehmen will, entscheidet er selbst. Egal, ob als Artist, Helfer, Regisseur oder Moderator: Die SuS erleben so oder so Emotionen wie ihre Vorbilder und werden so zu Protagonisten.

Ein Teil der Zirkuswelt zu werden – wenn auch nur temporär –, ist eine unverwechselbare Erfahrung, die eine harmonische Entwicklung von Körper und Geist fördert und zu Emotionen, Ausdruckskraft, Kreativität, Sicherheit und die SuS letztlich zu jener Aktivität führt, für die sie sich entschlossen haben.

CLOWNERIE

Clown- und Slapstick-Nummern leben von der Körpersprache und von einfachen, ausdrucksstarken Komikeinlagen wie Überschläge, Stürze usw. Das Erarbeiten solcher Zirkusnummern bietet den Schülerinnen und Schülern (SuS) die Möglichkeit, sich selber besser kennenzulernen, Schüchternheit abzulegen und an ihrem Selbstwertgefühl zu arbeiten. Sie entwickeln überdies Fähigkeiten zur Improvisation und verbessern den mündlichen Ausdruck.

DIE PRÄSENTATION – DIE CLOWN-REIHE

SZENE 1

- Die Clowns (fünf in diesem Beispiel, im Videobeispiel sind es neun) betreten die Bühne von links. Mit ernster Miene begeben sie sich zur Mitte, um eine Nummer zu präsentieren.
- Der Letzte (Clown Nummer 5) ist etwas schneller unterwegs als die anderen, weil er sich verspätet hat. Kaum auf der Bühne entdeckt er das Publikum, lächelt glücklich und winkt ihm zu.
- In der Zwischenzeit halten die ersten vier Clowns in der Mitte der Bühne an.

SZENE 2

- Weil Clown 5 wegen der Winkerei abgelenkt ist, kollidiert er mit Clown 4, der wiederum Clown 3 anstösst, dieser Clown 2, der letztlich Clown 1 rammt.
- Clown 1 verdreht verzweifelt die Augen und wendet sich langsam an Clown 2, der ängstlich darauf wartet, gerüffelt zu werden.
- Clown 1 schreit ihn an und hebt drohend die Hand.

DIALOG 1

Clown 1: «Pass doch auf!»

SZENE 3

- Eingeschüchtert hebt Clown 2 schützend die Arme vor sein Gesicht.
- Clown 1 wendet sich zum Publikum, zupft sich seine Kleider zurecht.
- Clown 2 seinerseits dreht sich zu Clown 3, schreit ihn an und imitiert dabei Clown 1.



DIALOG 2

Clown 2: «Pass doch auf!»

SZENE 4

- Der verängstigte Clown 3 schützt das Gesicht mit seinen Armen und imitiert dann Clown 1 und 2, schreit Clown 4 an, der wie die anderen zuvor reagiert und sich über Clown 5 ärgert.
- Der eingeschüchterte Clown 5 schützt sein Gesicht mit den Armen, dreht sich dann um, will den nächsten Clown schelten.
- Als er erkennt, dass niemand dasteht, wendet er sich Clown 4 zu und zeigt ihm den leeren Platz hinter sich.

Dialog 3

Clown 5: «Keiner da!»



SZENE 5

- Clown 4 schaut hinter Clown 5 und stellt fest, dass tatsächlich niemand dort steht. Also wendet er sich an Clown 3, um ihm das mitzuteilen, der dies wiederum an Clown 2 weitersagt und dieser zuletzt an Clown 1.

Dialog 4

Clown 4: «Keiner da!»

Clown 3: «Keiner da!»

Clown 2: «Keiner da!»

SZENE 6

- Clown 1 dreht sich um, damit er das weitersagen kann. Da aber keiner da steht, realisiert er, dass er von Clown 5 auf die Schippe genommen wurde. Genervt stapft er auf ihn zu, packt ihn am Kragen, hebt ihn fast vom Boden ab und schreit ihn an.

Dialog 5

Clown 1: «Sind wir so weit?!?!»

Clown 5: «Yes! Sir!»

SZENE 7

- Clown 1 kehrt auf seinen Platz zurück und beginnt die Präsentation. Alle anderen Clowns stimmen in ganz verschiedenen Sprachen in die Ansage ein.

SZENE 8

- Sobald die kollektive Ansage beendet ist, macht sich Clown 1 in Richtung Ausgang. Die anderen bleiben aber ihrem Platz stehen. Und so rammt Clown 1 den 2. Clown. Völlig irritiert packt er ihn an den Schultern, dreht ihn um und komplimentiert ihn und alle anderen Clowns zum Ausgang. Die ganze Reihe verlässt die Bühne links.

VARIATION

Diese Nummer kann auch mit mehr Clowns durchgeführt werden, mindestens drei sind aber empfohlen. Zu beachten: Je mehr Clowns beteiligt sind, desto länger dauert die Nummer.

DIE PRÄSENTATION – DAS FEHLENDE BLATT

SZENE 1

- Clown 1 tritt ein und begibt sich zur Bühnenmitte, überzeugt davon, dass Clown 2 ihn begleitet. Er wendet sich breit lächelnd dem Publikum zu und streckt seine Hand nach Clown 2 aus, der ihm das Blatt mit den Stichworten für die nächste Nummer überreichen soll.
- Mit ausgestreckter Hand bleibt Clown 1 stehen. Da nichts geschieht, erstirbt sein Lächeln, er wirkt verärgert.
- Als er nach Clown 2 schaut, stellt er fest, dass dieser nicht auf der Bühne ist.
- Seine Verärgerung kippt um in Wut. Als er sich besinnt, dass er vor Publikum steht, zwingt er sich zum Lächeln und tut so, als sei alles in Ordnung.
- Er schaut zum Bühneneingang und sieht seinen Kollegen, der völlig abgelenkt zur Bühnenmitte schlendert.
- Mit wilden Gesten versucht nun Clown 1 die Aufmerksamkeit von Clown 2 zu erregen.
- Dann dreht er sich wieder gezwungen lächelnd zum Publikum, scheinbar ruhig.



SZENE 2

- Während Clown 2 zur Bühnenmitte schlendert, entdeckt er das Publikum und winkt ihm überglücklich zu.
- Weil er auf das Publikum fixiert ist, stösst er mit Clown 1 zusammen, der genervt die Augen verdreht und sich ganz langsam zu Clown 2 umdreht. Dieser schaut ihn ängstlich an, weil Clown 1 ihn bedroht.
- Dann wendet sich Clown 1 lächelnd dem Publikum zu, streckt die Hand wieder zu Clown 2 aus, erwartet das Blatt mit der Ansage der nächsten Nummer.
- Verdutzt schaut Clown 2 auf die Hand von Clown 1, zunächst ohne zu verstehen, was dieser will. Als er es versteht, macht er grosse Augen und drückt ganz glücklich zur Begrüssung die Hand von Clown 1.
- Clown 1 schaut ihn an, erwidert zunächst die Begrüssung. Als ihm sein Verhalten bewusst wird, zieht er die Hand ruckartig und wütend zurück und zeichnet ein Rechteck in die Luft.

Dialog 1

Clown 1: «DAS BLATT!!!»

MATERIAL:
Blatt A4



SZENE 3

- Endlich versteht Clown 2, was sein Kollege will und wühlt in seinen Hosentaschen. Weil er nichts findet, rennt er hinter die Kulissen, um das Blatt zu suchen.



SZENE 4

- Clown 1 wird die peinliche Situation vor dem Publikum bewusst; er steckt verzweifelt die Hände in die Hosentaschen.
- Dann versucht er, sich zurechtzurücken, lächelt das Publikum an, als hätte er alles im Griff.

SZENE 5

- Clown 2 kommt wieder auf die Bühne, mit einem Blatt in den Händen.
- Glücklicherweise nimmt Clown 1 ihm das Blatt ab und beginnt laut vorzulesen.



Dialog 2

Clown 1: (Textbeispiel) «Ein Kilo Reis:
10 Franken, ein Kilo Kartoffeln:
7 Franken 50, ein Kilo Orangen:
8 Franken ...»

SZENE 6

- Allmählich begreift Clown 1, dass etwas nicht stimmen kann, liest trotzdem weiter.

Dialog 3

Clown 1: «Ein Kilo Äpfel: 17 Franken ...»
(stutzt) «... Nein! Unmöglich!
Vieeeeel zu teuer!!» ...

Clown 1: «... und überhaupt! Das ist gar nicht
das Blatt mit der Präsentation ...»

Clown 2: «Ach so! Du wolltest das Blatt mit
der Präsentation? Dann sag doch das
gleich!!»

SZENE 7

- Clown 2 schnappt sich die Einkaufsliste wieder und sucht das Präsentationsblatt hinter der Bühne.
- Verzweifelt rauft sich Clown 1 die Haare. Als ihm einfallt, dass er sich vor Publikum befindet, blickt er auf die Zuschauer und versucht krampfhaft, zu lächeln.





SZENE 8

- Clown 2 betritt die Bühne mit einem Blatt in den Händen.
- Erleichtert schnappt sich Clown 1 das Blatt, versucht zu lesen, was darauf notiert ist, versteht aber gar nichts.
- Clown 2 steht daneben, lächelt alle Anwesenden an.
- Nach ein paar Sekunden Stille schaut er besorgt zu Clown 1.
- Clown 1 erwidert den Blick und deutet an, dass er nichts versteht.
- Clown 2 schaut auf das Blatt, nimmt es, dreht es und drückt es Clown 1 wieder in die Hände.
- Endlich lächelt Clown 1 und beginnt, die Präsentation vorzulesen.

SZENE 9

- Als er damit fertig ist, schaut Clown 1 wieder ins Publikum und drückt das Blatt in die Hände von Clown 2 zurück, der es nimmt und zusammenfaltet.
- Beide machen sich auf, die Bühne zu verlassen. Doch Clown 2 irrt sich in der Richtung und rammt Clown 1.
- Clown 1 reisst nun endgültig der Geduldsfaden, er packt Clown 2 am Kragen und schleppt ihn von der Bühne.



SLAPSTICK MIT KEULEN UND BÄLLEN – DIE TÖLPEL

SZENE 1

- Clown 1 begibt sich zur Bühnenmitte und zeigt die drei kleinen Bälle, die er in der Hand hat.
- Clown 2 betritt die Bühne mit drei Keulen, sichtlich abgelenkt vom Publikum und rammt Clown 1.
- Resultat: sämtliche Bälle und Keulen fallen zu Boden.



SZENE 2

- Beide Clowns heben hastig die heruntergefallenen Gegenstände auf, verknoten sich aber irgendwie mit den Armen ineinander.
- Sie versuchen vergeblich, sich aus der misslichen Situation zu befreien. Schliesslich schaffen sie es, indem sie sich mit je einem Fuss gegen den Bauch des anderen stemmen. Dummerweise fallen sie beide nach hinten um.
- Sie stehen schnell auf und sammeln Bälle und Keulen zusammen.

SZENE 3

- Plötzlich bemerken sie, dass sie die Objekte vertauscht haben (Clown 1 hat die Keulen, Clown 2 die Bälle).
- Wortlos einigen sie sich darauf, die Objekte zu tauschen.
- Weil sie aber die Hände voll haben, wird dieser Tausch ein schwieriges Unterfangen. Und so hat plötzlich einer 2 Bälle und 1 Keule, der andere 2 Keulen und 1 Ball.

SZENE 4

- Zuletzt schmeissen sie alles genervt hin, weil sie ihr Vorhaben nicht umsetzen können.
- Nun bietet Clown 1 gestenreich an, die Keulen aufzusammeln und sie Clown 2 zu übergeben.
- Also nimmt er die erste Keule auf und überreicht sie Clown 2.
- Er nimmt eine zweite auf, die er wieder Clown 2 reicht, der sie mit der anderen Hand übernimmt.
- Als Clown 1 die dritte Keule überreichen will, lässt Clown 2 eine der bereits erhaltenen Keulen fallen, weil er die Hände voll hat.
- Das geschieht vier oder fünf Mal hintereinander.

MATERIAL:
3 Bälle,
3 Keulen



SZENE 5

- Erschöpft von dieser endlosen Handlung halten die beiden Clowns inne, um Kräfte zu sammeln. Sie atmen hörbar laut.
- Plötzlich hat Clown 1 eine zündende Idee: Gestikulierend macht er Clown 2 klar, dass dieser die Keulen sein lassen und es stattdessen mit den Bällchen versuchen soll.

SZENE 6

- Der gleiche Ablauf wie mit den Keulen geht von vorne los.

SZENE 7

- Zermürbt von diesem weiteren vergeblichen Versuch schauen sich die beiden Clowns an. Sie sind sich einig: Sie hatten einen anstrengenden Tag, den sie nun lieber beenden. So klopfen sich gegenseitig auf die Schultern und beglückwünschen sich für alles, was sie zustande gebracht haben.
- Glücklicherweise lächelnd und Arm in Arm gehen sie von der Bühne und verabschieden sich dabei vom Publikum.



NUMMER MIT ERZÄHLER – DER DOMPTEUR

SZENE 1

- Clown 1 (Dompteur) betritt die Manege mit einer Peitsche in der Hand. Nachdem er das Publikum feierlich begrüsst hat, bereitet er sich auf seine Löwen-Bändigungs-Nummer vor.
- Er bleibt in der Bühnenmitte stehen, schaut sich um, atmet tief durch und gibt das Zeichen zur Befreiung des Löwen.
- Unter Hochspannung erwartet er den Moment, in dem der Löwe die Szene betritt ... Er wartet, wartet und wartet. Löwe ist jedoch keiner in Sicht.
- Clown 1 schaut zum Publikum, tut weiterhin so, als sei alles in Ordnung, als würde der Löwe gleich eintreten.
- Dann klaubt er ein paar Kekse aus seiner Hosentasche, streut sie vor sich auf den Boden, um den Löwen anzulocken. Doch dieser kommt nicht.

SZENE 2

- In der Zwischenzeit nähert sich hinter seinem Rücken Clown 2 mit einer Spazierleine und einem zerrissenen Tierhalsband in der Hand.
- Clown 1 ruft weiterhin nach dem Löwen, bemerkt Clown 2 nicht – bis er von ihm auf den Schultern angetippt wird.
- Clown 1 dreht sich, schaut ihn an, erschrickt und rennt schreiend von der Bühne.

SZENE 3

- Clown 2 steht da, verwirrt. Was war denn mit dem los? Er wollte ihm doch nur das zerrissene Halsband zeigen...
- Er schaut verständnislos in die Richtung, in der Clown 1 verschwunden ist, dann erstaunt ins Publikum.
- Clown 1 betritt die Manege erneut, rennt schreiend wieder hinaus.
- Verdutzt beobachtet Clown 2 die ganze Szene.
- Clown 1 kommt wieder herein, rennend und schreiend, hält einen Moment inne, um zu verschnaufen, tönt einen Gruss ans Publikum und Clown 2 an, atmet weiterhin tief und rennt schreiend wieder von der Bühne.
- Clown 2 blickt ihm nach, dann schaut er verdutzt ins Publikum.



MATERIAL:
Peitsche,
Halsband (zerrissen), Kekse,
Löwenkostüm oder
Accessoires

SZENE 4

- Vom Rennen erschöpft betritt Clown 1 wieder die Bühne und bleibt vor Clown 2 stehen, der ihm nun endlich das zerrissene Halsband zeigen kann.
- Clown 1 nimmt es in die Hand und begreift schliesslich, dass Clown 2 ihm mitteilen wollte, der Löwe sei ausgebüxt.
- Clown 1 ärgert sich über Clown 2, weil ihn dieser vor dem Publikum blamiert hat. Er erklärt ihm das mimisch.
- Clown 2 schaut währenddessen verängstigt auf einen fixen Punkt hinter Clown 1, er bewegt sich nicht, schweigt und beginnt zu zittern.
- Clown 1 versteht nicht, wischt mit der Hand vor dem Gesicht von Clown 2 hin und her, um eine Reaktion zu erhalten. Nichts geschieht.

SZENE 5

- Clown 1 schaut Clown 2 intensiv an, wischt ihm mit einem Taschentuch den Schweiß vom Gesicht ab.
- Clown 2 ist immer noch starr vor Schreck und guckt terrorisiert aus der Wäsche.
- Clown 1 folgt dem Blick von Clown 2, dreht sich langsam um und sieht endlich, weshalb Clown 2 sich so fürchtet: Dort steht ein Löwe (verkleideter Schüler).
- Clown 1 schaut auf das Halsband in seiner Hand und begreift erschrocken, dass der Löwe auf ihn zukommt.
- Clown 1 und 2 schauen sich an, drehen sich zum Publikum und rennen beide schreiend aus der Manege.

NUMMER MIT ERZÄHLER – DER FALSCHER ZAUBERER

SZENE 1

- Der Clown (falscher Zauberer) betritt die Szene als Zauberer verkleidet. Das Kostüm hatte er in der Garderobe entwendet: schwarzer Mantel, Zylinder auf dem Kopf, Zauberstab in der Hand. Der Hut ist viel zu gross und verdeckt ihm deshalb die Augen.
- Er betritt die Bühne blind. In der Bühnenmitte nimmt er den Zylinder ab und entdeckt das Publikum.
- Glücklich, sich als Zauberer ausgeben zu können, legt er den Zylinder auf eine Säule, macht eine magische Geste und zaubert eine Karotte aus dem Zylinder.
- Er betrachtet sie ganz zufrieden. Dann beisst er ein Stück ab.

SZENE 2

- Der Clown wiederholt die Zaubergeste mit dem Stab, um ein weiteres Objekt aus dem Zylinder zu zaubern.
- Dann unterbricht er die Geste, schaut in den Zylinder, findet darin aber nichts.
- Er schaut lächelnd ins Publikum und versucht es wieder.
- Er schaut wieder in den Zylinder. Immer noch nichts...
- Der viel zu grosse Mantel stört ihn dabei sichtlich, also zieht er ihn genervt aus.
- Dann betrachtet er den Zauberstab und fuchtelt damit herum, um Magie herauszuschütteln. Nichts geschieht.
- Ganz genau schaut er das Ende an, wo die Magie herauskommen soll, schüttelt den Zauberstab erneut rigoros und genervt. Doch im Zylinder ist immer noch nichts...

SZENE 3

- Auf der anderen Seite der Bühne betritt der echte Magier die Szene, auf der Suche nach seinem Kostüm. Er entdeckt den falschen Zauberer, der mit seinem Zauberstab hantiert.
- Als der echte Magier ihn tadeln will, schafft es der falsche Magier, den echten Zauberer mit einer zufälligen Zauberstabbewegung erstarren zu lassen.
- Der falsche Zauberer merkt das aber nicht, dreht sich um, sieht den echten Zauberer und begrüsst ihn freundlich. Doch dieser kann den Gruss natürlich nicht erwidern.



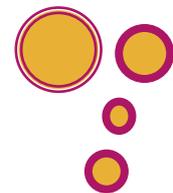
MATERIAL:
schwarzer
Mantel, Zylinder,
Zauberstab,
Karotte



- Also versucht der falsche Zauberer sich wegen des ausgeliehenes Kostüms zu entschuldigen, legt dem echten Zauberer den Mantel über die Schultern, den Zauberstab in die Hände und den Zylinder auf den Kopf.
- Dann zeigt er ihm, sichtlich unzufrieden, die Karotte, die er aus dem Hut gezaubert hatte.
- Der echte Zauberer ist immer noch erstarrt. Der falsche Zauberer wischt ihm mit der Hand vor dem Gesicht hin und her und ahnt, dass er mit dem Zauberstab wohl Unheil angerichtet hat.
- Dann nimmt er den Zauberstab wieder und fuchtelt wild hin und her, um den echten Zauberer vom Bann zu befreien.

SZENE 4

- Nach einigen vergeblichen Versuchen wacht der echte Zauberer schliesslich auf, doch der falsche Zauberer merkt das nicht und schaut immer noch richtig besorgt um sich.
- Mit gekreuzten Armen steht der echte Zauberer hinter ihm, sichtlich verärgert.
- Der falsche Zauberer dreht sich zu ihm um und beginnt, ihm die Wangen zu tätscheln, um den Zauberbann zu lösen.
- Plötzlich bemerkt er, dass der echte Zauberer die Arme über der Brust gekreuzt hat und verärgert dreinblickt.
- Clown 1 begreift, dass sich etwas verändert hat. Der falsche Zauberer versucht alles zu verstehen, denkt nach, kratzt sich am Kopf und schaut erschrocken ins Publikum.
- Dann dreht er sich zum echten Zauberer um und setzt ein unschuldiges, verlegenes Lächeln auf.
- Der echte Zauberer lächelt zurück, wird aber sofort wieder ernst.
- Der falsche Zauberer realisiert, dass er immer noch die Karotte in der Hand hält, betrachtet sie, blickt den echten Magier an, dann schaut er ins Publikum.
- Er steckt dem echten Magier die Karotte in den Mund, lächelt verlegen, macht ein paar Schritte rückwärts, dreht sich um und rennt davon.
- Der echte Zauberer verfolgt ihn, sichtlich erbost.



AKROBATIK

Beim Erarbeiten von Akrobatik-Nummern verbessern die SuS ihr Gleichgewichtsgefühl und gewinnen mehr Selbstvertrauen auf motorischer und mentaler Ebene. Zudem lernen sie, den anderen zu vertrauen und ihre Klassenkameraden besser zu erfassen.

Der Handstandläufer

A steht mit hüftbreit gegrätschten Beinen. B macht einen Handstand auf den Füßen von A, wird dabei von A mit den Armen an den Oberschenkeln umfasst. B beugt seine Unterschenkel über die Schultern von A. Nun kann sich der Handstandläufer in Bewegung setzen.



Der Lindwurm



Drei Schüler (A, B, C) sitzen dicht hintereinander, Beine sind gespreizt, die Hände ruhen auf den Beinen. Auf Kommando strecken sie die Arme hoch, beugen sich gleichzeitig nach rechts um Schwung zu holen und drehen sich dann über die linke Seite: linkes Bein anwinkeln und in den Vierfüßler auf die Hände kommen. Das Besondere an dieser Übung: Alle drei Schüler stützen sich mit den Händen am Boden ab, aber nur der erste der Reihe (A) ist auch auf den Knien. B und C sind rittlings auf dem Rücken von A resp. von B. Im gleichmässigen Takt kann der «Lindwurm» nun vorwärtslaufen. Dann halten alle inne. Der letzte Schüler der Reihe (C) der sich über A und B befindet macht nun eine eine Rolle vorwärts und landet wie mit gespreizten Beinen (wie Ausgangsposition). Der zweite in der Reihe (B) macht die selbe Bewegung usw. Bis zum letzten (A) durchführen, der dann wieder zu vorderst ist.

Die Kettenrolle vorwärts

A liegt mit angehobenen, leicht gegrätschten Beinen auf dem Boden. B steht in gebeugter Haltung an dessen Kopfende, die Füße sind neben den Ohren. Beide fassen sich gegenseitig an den Fussgelenken. A winkelt die Beine an und stellt die Füße auf den Boden (nahe am Po), während B sich vornüberkippen lässt. B stützt sich mit den Armen auf den Füßen, nimmt den Kopf möglichst nah zur Brust und rollt am Boden ab. B zieht durch sein Körpergewicht A hoch, gleichzeitig bremst A die Rollbewegung von B usw. Rollbewegung fortführen



Die Kettendoppelrolle vorwärts

Ausgangsposition wie «Kettenrolle» (siehe oben), nur mit drei (oder mehr) SuS.. A liegt am Boden, B und C stehen an dessen Kopfende links und rechts von A und umfassen mit der jeweils inneren Hand ein Fussgelenk von A. A fasst derweil den inneren Knöchel von B und C. Auf Kommando beugen sich B und C nun vorwärts, stützen mit der freien Hand am Boden ab und machen gleichzeitig die Rolle vorwärts, bis A steht. A beugt sich weiter nach vorne und macht die Rolle vorwärts usw. Auf Kommando kann nun gemeinsam vorwärtsgerollt werden. Die selbe Rolle kann man auch mit mehreren Personen machen.



Die Schlangenrolle vorwärts

Eine beliebige Anzahl von Teilnehmern steht mit gegrätschten Beinen hintereinander. Jeder Einzelne greift mit seiner rechten Hand durch seine Beine hindurch und erfasst damit die linke Hand der dahinterstehenden Person. Sobald sie sich gefasst haben machen alle gemeinsam zwei grosse Schritte, die erste Person der Reihe rollt zur Rückenlage ab und zieht dabei die ganze Schlange um einige Schritte weiter vor, so dass die nächste rollen kann. Dies wird fortgesetzt, bis sich alle in der Rückenlage befinden. Dann steht die hinterste Person auf und geht mit gespreizten Beinen an die Spitze der Schlange, so dass sie die anderen Personen im Vorbeigehen wieder in den Stand zieht.



Menschen-Jonglage

Drei Personen (A, B, C) stehen auf einer Linie in grösseren Abständen nebeneinander, die beiden äusseren (A, C) schauen zur Mitte (B), B schaut zu C. Auf Kommando macht B eine Rolle in Richtung C, diese springt gleichzeitig mit einem Grätschsprung über die rollende Person hinweg und macht sofort eine Rolle vorwärts in Richtung A. Diese grätscht ebenfalls darüber und rollt weiter. Die ursprünglich mittlere Person (B) hat sich inzwischen um 180 Grad gedreht, so dass sie wieder springen und rollen kann usw.

Bemerkung: Sobald sich ein Schüler auf einer äusseren Position befindet, muss sie sich um 180 Grad drehen (Blickrichtung Mitte).

Variation

- Drei Personen (A, B, C) liegen mit etwa einem Meter Abstand nebeneinander auf dem Bauch. Die mittlere Person B rollt seitlich zu C, diese stösst sich gleichzeitig mit Händen und Füssen ab und hechtet über B, rollt weiter, A hechtet über C, landet in der Mitte, B rollt sich über A usw.



Die Henkelrolle vorwärts

Zwei Personen (A, B) stehen, dem Springer C zugewandt, seitlich nebeneinander und haben die inneren Arme zu einer Henkelhaltung gehoben. C nimmt etwas Anlauf, hängt sich mit beiden Armen in die «Henkel» ein, springt beidbeinig ab und dreht zwischen den beiden «Henkeln» eine Rolle vorwärts.

Bemerkung: Die Bewegung von C soll begleitet werden, indem sich die Partner (A, B) während der Rolle vorwärts mitbewegen.



Handstützüberschlag rückwärts

Zwei Kinder (A, B) stehen Rücken an Rücken und strecken die Arme nach oben. B fasst die Handgelenke von A, geht etwas in die Knie, so dass sich sein Gesäss unter demjenigen von A befindet. Dann beugt B den Oberkörper nach vorne und zieht die Arme von A vor sich Richtung Boden. A rollt über den Rücken von B, beugt die Hüfte und geht in den Überschlag (4 und 5). Dann richten sich beide auf.



JONGLAGE - TELLER

Jonglierteller eignen sich bestens, um gleichzeitig Koordination, Balance, Konzentration und Feinmotorik zu schulen.

Grundtechnik

Erster Teil: ohne Jonglierteller

1. Sich vorstellen, einen unsichtbaren Jonglierteller in der Hand zu halten.
2. Den Zeigefinger entlang des Stabs legen.
3. Eine kleine kreisförmige Bewegung aus dem Handgelenk (etwa 15 cm) mit der Spitze des Stabs ausführen.
4. Stab aufrecht halten.

Zweiter Teil: mit einem Jonglierteller

1. Die gleichen Bewegungen wie oben durchführen, vom Rand des Jongliertellers ausgehen.
2. Langsam beginnen, Geschwindigkeit allmählich erhöhen.
3. Bewegung fortführen, dabei immer die Kante innerhalb des Jongliertellers berühren.
4. Die kreisförmige Bewegung stoppen, der Stab ist in der Mitte des Tellers.



Werfen und passen

Zwei Schüler (A, B) stehen aufrecht nebeneinander, beide haben einen Stab, nur A hat einen Teller.

- A lässt den Jonglierteller auf dem Stab drehen, wirft ihn auf, fängt ihn mit der Stockspitze wieder ab und übergibt ihn B.
- B lässt den Teller ein paar Sekunden weiterdrehen und führt ihn dann unter dem Bein durch. Danach übergibt er ihn wieder A.
- A lässt den Teller weiterdrehen, balanciert dabei den Stab auf dem Zeigefinger. Dann übergibt er den drehenden Teller wieder B, der ihn mit dem Zeigefinger übernimmt und ihn noch etwas weiterdrehen lässt.



Variationen (wer die Grundtechnik beherrscht)

- Den Teller unter dem Arm hindurch drehen (falls nötig, die Bewegung zunächst nur mit Stab ausprobieren).
- Den Teller in einer Hand halten, mit der anderen Hand einen oder zwei Bälle jonglieren.
- Mehrere Stäbe in der Hand drehen, ein Helfer startet jeweils die Drehbewegung der Teller.
- einen Teller auf Stab drehen lassen und improvisieren: Rolle vorwärts, rückwärts, ein Rad usw. einbauen.
- Fliegende Untertassen: Mehrere Kinder liegen in einer Reihe am Boden, jedes hat einen Stab in der Hand. Das Erste startet jeweils die Drehbewegung der Teller und wirft sie seinem Nachbar zu usw.

JONGLAGE - DIABOLO

Unterschiedliche Tricks in diversen Kombinationen werden mit dem Diabolo durchgeführt. Ein Diabolo besteht aus zwei Halbschalen, die durch eine Achse verbunden sind. Diese Konstruktion wird mit einer Schnur und zwei Stäben angetrieben.

Einstieg – Spielstart

1. Die einfachste Antriebstechnik ist, das Diabolo in einer grossen Bewegung über den Boden zu rollen. Dabei mit dem Stab der Treibhand möglichst tief gehen.
2. Das Diabolo von einer Seite zur anderen mit dem Stab «mitziehen».
3. Am Ende der Rollbewegung den Stab mit der Treibhand hochziehen und so Energie über die Schnur auf das Diabolo übertragen.
4. Mit der Treibhand tief gehen und sie ruckartig wieder hochziehen usw.

Bemerkung: Die Treibhand (dominante Hand) steuert die Bewegung und zieht aktiv hoch. Die Gegenhand bleibt möglichst ruhig und balanciert nur aus.



Einstieg – Luftibus

Grundposition (Spielstart). Beide Stäbe ruckartig auseinanderziehen, damit die Schnur gespannt und das Diabolo hochgeschleudert wird. Beim Auffangen dem Diabolo mit der Treibhand entgegengehen und es auf der gespannten Schnur fangen.

Bemerkung: Beim Auftreffen auf die Schnur die Bewegung nach unten begleiten und abfedern. So sprint das Diabolo nicht aus der Schnur.



Einstieg – Lift

Grundposition (Spielstart). Das Diabolo sehr schnell drehen lassen. Die Beschleunigung geschieht, indem mit der Treibhand eine Schlaufe um die Diabolo-Achse gemacht wird. Wenn das Diabolo schnell dreht, die Korrigierhand in die Höhe strecken und mit der Treibhand die Schnur einmal zusätzlich um die Diabolo-Achse schlaufen. Dann die Treibhand nach unten halten und die Schnur stark anspannen, damit das Diabolo auf der Schnur nach oben klettert. Zum Auflösen mit der oberen Hand die Zusatzschlaufe wieder lösen und weiterspielen.



Einstieg – Stabroller

Grundposition (Spielstart). Der Stab der Treibhand führt einen Kreis um das Diabolo herum. Den Stab in Längsrichtung in die Achse des Diabolos schieben. Zum Auflösen das Diabolo vom Stab zurück auf die gespannte Schnur rollen lassen.



Unter dem Bein durch

Grundposition (Spielstart). Linkes Bein heben und Diabolo unten durchführen. Das Diabolo nach links in die Nähe des Stabs rollen und mit dem linken Stab einen kurzen, trockenen Impuls geben, um das Diabolo über das Knie springen zu lassen. Zuletzt werden die Stäbe wieder vor den Körper gebracht, die Schnur wird ruckartig gespannt. Das Diabolo springt hoch und wird mit der rechten Hand aufgefangen.



Seilspringen

Was lässt sich alles machen, während das Diabolo in der Luft ist?

- Seilspringen (siehe Video)
- Sich um die eigene Achse drehen
- Einen Purzelbaum machen
- Der Fantasie freien Lauf lassen



Zu zweit

- Die Schüler werfen sich das Diabolo mit der Schnur hin und her.
- A und B stehen nebeneinander. Nur A hat ein Diabolo. A wirft das Diabolo an B, der es mit seinem Seil auffängt, es drehen lässt und wieder zurückwirft usw.
- A und B stehen nebeneinander, jeweils mit einem Diabolo. Einer wirft das Diabolo oben durch, der andere unten durch zum Partner. Beide müssen das zugeworfene Diabolo mit dem Seil fangen, weiterdrehen und es wieder zurückwerfen.
- A und B stehen hintereinander. A wirft das Diabolo nach hinten zu B, der es mit dem Seil auffängt; Rollen tauschen.



Wissenswert

- Ein Diabolo besteht aus zwei Halbschalen, die durch eine Achse verbunden sind. Diese Konstruktion wird mit einer Schnur und zwei Stäben angetrieben. Durch Reibung wird Energie auf das Diabolo übertragen und das Gerät so in Bewegung gesetzt.
- Je schneller ein Diabolo dreht, desto stabiler liegt es auf der Schnur. Grundsätzlich treibt die stärkere Hand (Treibhand) durch rhythmische und ruckartige Bewegungen das Diabolo an. Die schwächere Hand (Korrigierhand) stabilisiert und balanciert aus.
- Wichtig: immer hinter dem Diabolo stehen, die hintere Halbschale zeigt also immer zum Körper. Notfalls muss sich der Spieler mit dem Diabolo mitbewegen.
- Das Geheimnis des Korrigierens liegt in den Stabspitzen: In der Grundposition ist der Abstand der beiden Stabspitzen zum Körper des Spielers identisch. Kippt das Diabolo nach vorne oder nach hinten, muss die Position der beiden Stabspitzen zueinander verändert werden. Rechtshänder (rechte Treibhand) korrigieren dabei die Lage des Diabolos mit der rechten Hand.

JONGLAGE - EINS, ZWEI, DREI

Mit Jonglage lassen sich die Koordination und die Konzentration in hohem Masse trainieren. Doch das ist längst nicht alles. Auch die Beidhändigkeit und die periphere Sicht ziehen enorme Vorteile aus dem Training.

Stufe 1 – Das Fundament (1 Ball)

Erst den Ball zehnmal fehlerfrei werfen und fangen. Wer kann dann

- einhändig werfen und mit derselben Hand fangen?
- von der linken in die rechte Hand werfen, fangen und zurückwerfen?
- von der linken in die rechte Hand werfen, fangen und zurückwerfen; nach jedem Wurf in die Hände klatschen (oder mit der Wurfhand den Kopf, die Schulter usw. berühren)?
- unter dem Bein durchwerfen?
- hinter dem Rücken unter dem Arm durchwerfen?

Variationen

Wer kann

- hinter dem Rücken über die Schulter werfen?
- blind von einer Hand in die andere werfen, fangen?
- via Wand (-pass) von der linken in die rechte Hand werfen, fangen und zurückwerfen?



Stufe 2 – Die Wände (2 Bälle)

Steigerungen durchführen. Wer kann:

- mit zwei Bällen in einer Hand jonglieren?
- mit je einem Ball in jeder Hand miteinander (oder versetzt) hochwerfen und fangen?

Variation

- mit zwei Bällen im Rhythmus «werfen-werfen-fangen-fangen» jonglieren, je einen Ball in jeder Hand; mit der rechten Hand den ersten Ball werfen, mit der linken Hand den zweiten Ball werfen, mit links den ersten fangen, mit rechts den zweiten fangen?



Stufe 3 – Das Dach (3 Bälle)

Rechtshänder beginnen in der rechten Hand mit zwei Bällen. Der Jonglierrhythmus ist «werfen-werfen-fangen-werfen-fangen-fangen». Als Einführung eignen sich zwei Hilfestellungen.

- **Schiefe Ebene:** das Tor des Geräteraumes schräg stellen; die Bälle über das Garagentor in die andere Hand rollen; dies verlangsamt die ganze Bewegung.
- **Freier Fall:** den letzten Ball nicht mehr fangen, sondern zu Boden fallen lassen; Rhythmus: «werfen-werfen-fangen-werfen-fangen-päng».



Die Kür – Säule

In einer Hand zwei Bälle jonglieren (zwei Säulen). Mit der zweiten Hand einen dritten Ball nach oben und unten verschieben (im Rhythmus des äusseren Balles in der ersten Hand).

Variation

- Auch der dritte Ball kann hochgeworfen werden.





Die Kür – Kaskade (3 Bälle)

1. Mit zwei Bällen (weiss und gelb) in der rechten und einem Ball (rot) in der linken Hand beginnen
2. Mit rechts den weissen Ball bogenförmig nach links werfen
3. In dessen höchstem Punkt den roten Ball in der linken Hand hochwerfen
4. Den weissen Ball mit der linken Hand fangen
5. Den dritten Ball (gelb) in der rechten Hand hochwerfen
6. Den zweiten Ball (rot) mit rechts fangen
7. Den ersten Ball (weiss) in der linken Hand hochwerfen, sobald der orange Ball im höchsten Punkt ist
8. Fangen des dritten Balles (gelb) mit links; fertig ist die Kaskade



Die Kür – Tunnel

Zwei Bälle in der rechten, einen in der linken Hand halten. Mit der rechten Hand einen der beiden Bälle hochwerfen, ihn dabei unter dem angehobenen (rechten) Bein durchführen. Nun den Ball links fangen (zwei Bälle in der Hand), dann einen der beiden Bälle (links) unter dem linken Bein durchführen, rechts fangen usw.



JONGLAGE - ZU ZWEIT



Sobald jemand mit drei Bällen jonglieren kann, werden Aufgaben mit einem Partner besonders herausfordernd. Beim Jonglieren braucht die Zusammenarbeit besonders viel Geduld.

Diebstahl

Zu zweit (A und B) einander gegenüberstehen, so dass der Raum zum Jonglieren gleichmäßig aufgeteilt ist. A fängt an, mit drei Bällen in verschiedenen Farben zu jonglieren.

- B schaut sich die Farben an und wählt den Ball aus, den er fangen will, wenn A ihn von links nach rechts geworfen hat und fängt ihn auf dem höchsten Punkt.
- Danach fängt B auch den zweiten Ball, ebenfalls am höchsten Punkt, den A mit der linken Hand geworfen worden war. Nun folgt der dritte Ball.
- B nimmt nun alle drei Bälle und geht in die Kaskade ([siehe S. 21](#)) und fährt mit Jonglieren weiter. Der Partner ohne Bälle kann jetzt die drei Bälle wieder «zurückstehlen».



Verfolgung

Zunächst üben, in das Spiel des Partners einzugreifen und die Objekte zu stehlen (siehe oben).

- Ein Partner kommt von links, streckt den Arm aus und schnappt den Ball, der in der linken Hand des Partners landen sollte, auf dem höchsten Punkt. Das Ganze muss ohne Zaudern geschehen.
- Sobald der erste Ball gefangen ist, den rechten Arm ausstrecken und den zweiten Ball schnappen, der von der linken Hand des Partners geworfen wurde. Die rechte Hand befindet sich jetzt vor dem Partner.
- Nun ist in jeder Hand ein Ball. Sobald der Partner den letzten Ball aufwirft, warten, bis er zwischen die Arme fliegt. Dieser Ball wird nun zum 1. Ball der Kaskade ([siehe S. 21](#)), sobald er auf dem höchsten Punkt ist. Dann geht es mit der Kaskade weiter.
- Der Partner ohne Bälle kann nun die Bälle wieder zurückstehlen.



Seite an Seite

Seite an Seite stehen, beide Partner halten sich je mit einer Hand an der Schulter des Partners. Die freie Hand ist nun die jeweils rechte und linke Hand eines einzigen Jongleurs. In dieser Position jonglieren.

Variation

- Nach und nach die freie Hand benutzen, um andere Objekte ins Spiel zu bringen.



DIE LIVE-SHOW - ORGANISATION

Bei einer Zirkus-Show haben die verschiedenen Beteiligten jeweils eine klar definierte Aufgabe. Die unterschiedlichen Rollen und Aufgaben in der Übersicht.

Regisseur

Trägt die künstlerische und operative Verantwortung der Vorstellung. Sie oder er leitet und koordiniert die ganze Vorbereitung und Umsetzung des Projekts. Wählt die Übungen der verschiedenen Darbietung aus, organisiert Örtlichkeiten für die Proben, bestimmt die Trainingszeiten (Halle oder Schulzimmer) und später die Proben auf der Bühne oder Halle, wo die Show stattfinden wird. Er löst auch eventuelle technische Fragestellungen oder andere Probleme im Zusammenhang mit Vorbereitung und Show. So können sich die Artisten voll auf das Training ihrer Nummern konzentrieren.

Zudem leitet er die für das Bühnenbild verantwortlichen Mitarbeitenden an, jene, die für die Kostüme verantwortlich sind, für den Ton und eventuell für die Beleuchtung. Der Regisseur ist die zentrale Person, er hält die Zügel für den Event fest in den Händen, hat den Gesamtüberblick und definiert die Vorgehensweise.

Helferinnen und Helfer

Für eine gelungene Show braucht es die Mitarbeit von zahlreichen Helferinnen und Helfern. Das können Lehrpersonen, Eltern oder Freunde und Bekannte sein. Das ganze Projekt ist als Teamarbeit zu verstehen, bei der eine ganz neue Gruppendynamik entsteht. Während der Vorbereitungsarbeiten zu einer Zirkus-Show wachsen alle Beteiligten zu einer grossen Familie zusammen.

Angehende Artistinnen und Artisten

Jedes Kind wählt eine Hauptdisziplin und eine weitere als Option. Der Regisseur entscheidet dann, welches Kind was macht und wie viele Kinder jeweils einer Nummer zugeteilt sind. Folgende Kriterien helfen für die Wahl:

- Kompetenzen des Kindes, Anzahl Teilnehmende einer Gruppe, Gesamtlänge des Programms (am besten maximal 1 Stunde).

Bemerkungen

Es ist ratsam, verschieden grosse Gruppen zu bilden, je nach Disziplin und Zielsetzung:

- Mit kleinen Teams lässt sich besser an Improvisation und Ideenfindung arbeiten.
- Mit grösseren Gruppen wählt die Lehrperson die Inhalte aus. So wird gewährleistet, dass alle am Gleichen arbeiten; es ist aber trotzdem möglich, einen Improvisationsteil in die Nummer zu integrieren.

Tipp: Zuerst experimentieren, dann entscheiden

- Hilfreich ist ein Workshop mit den für die einzelnen Disziplinen beauftragten Lehrpersonen. Anschliessend können die Inhalte der Show definiert werden. Ziel dieses Workshops ist es, die Lehrpersonen in die Zirkuskünste einzuführen.
- Dasselbe Prinzip gilt für die Kinder und Jugendlichen. Einer oder mehrere Einführungstage in die unterschiedlichen Disziplinen (rund 30 Minuten pro Thema): Akrobatik, Jonglage, Diabolo, Clownerie, Jonglierteller, Hula-Hopp-Ringe, Einrad. Stärken der Einzelnen erörtern, in die Show einbringen.
- Nach den Einführungstagen arbeiten die SuS in den Gruppen, denen sie zugeteilt wurden.

DIE LIVE-SHOW - NUMMERN

Eine Nummer besteht aus einem Anfang, einem Hauptteil und einem Ende. Der Eintritt auf die Bühne, die Platzierung der Artisten vor dem Publikum und die Art, wie sie wieder abtreten, sind zentrale Elemente, die während der Vorbereitungen bis ins kleinste Detail geübt werden.

Raum für Improvisation

Bevor eine Nummer kreiert wird, den Kindern Zeit zur Improvisation mit den verfügbaren Objekten und Elementen lassen. Denn oft kommen die schönsten Ideen von den Kindern selbst. Werden diese aufgenommen, fühlen sich die Kinder noch mehr als Teil der ganzen Kreation.

Auf Video festhalten

Wenn eine Nummer fertig ist, wird sie niedergeschrieben und/oder auf Video festgehalten, damit die Details nicht vergessen gehen. Darüber hinaus werden die Nummern immer wieder geübt und auch vor einem Testpublikum aufgeführt (Klassenkameraden, Freunden usw.): Die Präsentation, die unterschiedlichen Charaktere, das Lächeln, der Kontakt zum Publikum, das Auf- und Abtreten (links, rechts, von hinten oder aus dem Publikum heraus), die Kostümwechsel.

Aufgabenverteilung

Jeder Schüler muss seine Rolle erfassen und Zeit haben, um mit ihr zu experimentieren. Zudem muss er/sie seinen Platz auf der Bühne genau kennen und wissen, in welchem Moment sie/er auftreten muss. Solange diese Elemente unklar sind, entsteht bei den Artisten Unsicherheit, und sie fühlen sich für den Auftritt schlecht vorbereitet. Wichtig ist es auch, genau zu definieren, wer das für die Nummer benötigte Material auf die Bühne bringt und es disponiert – und wie die einzelnen Schritte genau ablaufen. Die Aufgabe kann an SuS übertragen werden oder an andere, externe Personen (Eltern, Freunde, Bekannte usw.).

Raum für das Training

Das Üben der Nummern benötigt genügend Platz, sodass die SuS unterschiedliche Disziplinen ausprobieren können, ohne sich dabei in die Quere zu kommen. Idealerweise trainieren die unterschiedlichen Gruppen in verschiedenen Räumlichkeiten (mit Unterstützung von Aufsichtspersonen).

Das Thema

Steht die ganze Show unter einem Thema, erleichtert dies die Aufgabe der Ideenfindung und -entwicklung. Das Thema «Zirkus» ist an sich schon ein solches, weil sich viele Protagonisten/ Artisten hineininterpretieren lassen: Balancekünstler, Akrobaten, Trapezkünstler usw. In diesem Fall kann das Thema durch eine Geschichte ergänzt werden, die als roter Faden durch die Show führt. Beispiel: Der Zirkusdirektor findet einen wichtigen Artisten (oder seine Geliebte) nicht mehr. Alle Artisten versuchen, den Zirkusdirektor mit ihren Nummern von trüben Gedanken und Traurigkeit abzulenken. Es ist aber auch möglich, ein Thema zu wählen, das nichts mit Zirkus zu tun hat, und die verschiedenen Disziplinen unter dieses Motto zu stellen.

Beispiel: Piraten

- Die Seeleute putzen das Schiff mit akrobatischen Nummern.
- Die Jongleure finden eine Schatzkiste mit unzähligen Bällen und fangen ihre Jonglage-Nummer damit an.
- Die Trapezkünstler spielen mit Tüchern, die sie schliesslich als Fahne hissen.
- Die Diabolo sind Fische, die von den Piraten gefangen werden sollen.
- Der Schiffskoch bereitet Spezialitäten vor, die auf Jongliertellern serviert werden.

Weitere mögliche Themen: «Alice im Wunderland», «Eine Welt voller Farben», «Das Dschungelbuch», «Meer und Strand», «Märchenwelt», «Zauberwelt», «Das Weltall», «Die Tierwelt», «Die Unterwasserwelt» usw.

Die Bühne

Die einfachste Variante ist die Sporthalle, wo viel Material bereits zur Verfügung steht. Dennoch: Eine Show beispielsweise in der Aula auf einer Bühne oder sie sogar in einer schulfremden Location zu zeigen, verleiht dem ganzen Event noch mehr Besonderheit.

Das Bühnenbild

Eventuell lässt sich das Bühnenbild in Zusammenarbeit mit anderen Klassen und Lehrpersonen, allenfalls im Rahmen des Werkunterrichts erstellen. Es können auch von SuS bemalte Raumtrenner verwendet werden. Tücher oder Poster erfüllen ebenfalls ihren Zweck. Es ist ratsam, nicht allzu viele Farben zu verwenden, damit im Hintergrund der Bühne nicht zu viel visuelle Unruhe entsteht. Werden Material und Objekte in Einklang mit der gewählten Thematik gebracht, hilft dies dem Publikum, schnell in die Themenwelt der Show einzutauchen. Luftballons oder Girlanden lassen sich ebenfalls dekorativ einsetzen.

Die Musik

Ein entscheidendes Element für jede einzelne Nummer! Idealerweise wird die Nummer so choreografiert, dass sie die Musik detailliert interpretiert. Musik kann aber auch als Stimmungselement eingesetzt werden, um ein bestimmtes Ambiente zu evozieren. Dabei wird immer auf den Rhythmus geachtet, auf das Tempo und auf die Stimmung, die sie aufkommen lässt. Die Musik hat eine Nummer zu unterstreichen und zu unterstützen. Falsch gewählte Musik kann die schönste Nummer ruinieren. Deshalb: Nicht zögern und austauschen, wenn sie die vorgezeigten Inhalte nicht so unterstützt, wie erwünscht.

In originellen und besonderen Musikstücke stecken viele Überraschungsmomente. Es ist ratsam, Musik ohne Gesangstext zu wählen, um nicht etwa einen Widerspruch mit der Nummer zu provozieren. Wird ein Stück mit Gesangstext gewählt, muss der Text vorgängig angehört und auf die erwähnte Problematik hin geprüft werden.

Die SuS können bei der Musikwahl mit einbezogen werden, z. B. indem sie eigene Musik vorschlagen. Falls jemand ein Instrument spielt, kann es ebenfalls in die Show integriert werden, um entweder eine Nummer zu begleiten oder das Publikum zwischen den Nummern, beim Wechsel des Bühnenbilds oder beim Aufstellen des Materials zu unterhalten.

Vorstellbar ist auch, ein Musikstück im Rahmen des Musikunterrichts zu komponieren (Musik und Text). Dies kann ebenfalls zu einem besonderen Gruppenerlebnis beitragen und der Zirkusshow noch eine weitere, einzigartige Note verleihen.

Die Kostüme

Es gibt drei Möglichkeiten zur Kostümwahl: Die SuS bitten, Kleider von zu Hause mitzunehmen – Auswählen von Accessoires (Hüte, Perücken usw.) – Einbeziehen der SuS in die Realisation der Kostüme, gegebenenfalls im Rahmen des Textilen Gestaltens.

- **Kleider von zu Hause:** Wird diese Option gewählt, werden die SuS in den Kleiderschränken der Eltern, Grosseltern, Freunde usw. wühlen. Vorsicht: Es muss «normale» Kleidung sein, sozusagen «Prêt-à-porter», die Kleidungsstücke werden nicht weiter angepasst.
- **Accessoires:** Perücken, Brillen, Taschen, Foulards, Strümpfe usw. geben einen persönlichen und besonderen Touch, vor allem dann, wenn sie in hellen Farben und unüblichen Formen daherkommen. Mit etwas Kreativität lassen sich Accessoires selber herstellen (Brillen und Krawatten aus Karton, Haare aus Plastiktaschen usw.). Wird diese Option gewählt, ist es ratsam, eine einheitliche Farbe für die Kleidung zu wählen, beispielsweise schwarz. Sie lässt die farbigen Accessoires sehr gut zur Geltung kommen.
- **Die SuS kreieren eigene Kostüme:** Im Rahmen des TTG-Unterrichts auch andere SuS und Lehrpersonen einbeziehen. So können die SuS ihre Bühnenkleider exakt auf das gewählte Thema anpassen.

DIE LIVE-SHOW - DER SPANNENDE ABLAUF

Die folgenden Vorschläge verhelfen zu einem effizienten und spannenden Programm, bei dem das Publikum voll auf seine Kosten kommt.

Die Eröffnung

Sie erfolgt durch eine Ansage, wenn möglich am Mikrofon, oder durch eine Präsentation vor Publikum.

- Weniger spektakuläre Nummern werden normalerweise in der ersten Programmhälfte dargeboten. Dennoch: Schon die erste Nummer sollte das Publikum fesseln und seine Aufmerksamkeit erregen.
- Die ganze Show basiert auf einer Steigerung von Emotionen: Je weiter die Show fortschreitet, desto packender muss die Nummer sein (Aufmerksamkeit Publikum).

Das Programm

- Es läuft nach einem vom Regisseur vorgegebenen Rhythmus ab ([siehe Beispiel S. 27](#))
- Nummern mit wenig Kindern mit Nummern von grösseren Gruppen kombinieren.

Die Musik

Nach einer Nummer mit langsamer Musik folgt vorzugsweise eine Nummer mit peppiger Musik.

Die Dauer

Die Show sollte nicht zu lang sein. Das Publikum sollte am Schluss der Show Lust auf mehr haben und auf keinen Fall gelangweilt sein. Auch hier gilt: Weniger ist mehr.

Das Material

- Den Ablauf der Show unter Berücksichtigung des verwendeten Materials definieren.
- Es ist ratsam, den Austausch von Matten und anderem Material auf ein Minimum zu reduzieren. Es ist einfacher, wenn das aufgestellte Material für mehrere Nummern verwendet werden kann. Muss das Bühnenbild umgebaut werden, kann die Wartezeit mit einem Sketch überbrückt werden, der sich auf das Thema bezieht.

Auf- und Abtreten der Artisten

- Diesem Aspekt sollte besondere Aufmerksamkeit geschenkt werden, um allfällige «Kollisionen» oder andere Schwierigkeiten bei den Übergängen zu vermeiden.
- Tipp: Wenn eine Gruppe rechts abtritt, kommt die nächste von links auf die Bühne.

Kostümwechsel und Pausen

Falls einzelne Kinder an mehreren Nummern beteiligt sind, ist ihnen genügend Zeit für allfällige Kostümwechsel und Verschnaufpausen zwischen den Darbietungen einzuräumen.

Das Finale

- Eine Nummer wählen, bei der alle Artisten beteiligt sind – oder zumindest ein grosser Teil. Ist dies nicht machbar, braucht es eine gemeinsame Verabschiedung des Publikums, bei der alle Beteiligten nochmals die Bühne betreten.
- Für das grosse Finale ist eine packende Nummer angesagt, die Musik muss peppig sein und mitreissen, damit das Publikum mit einem Lächeln im Gesicht nach Hause geht.
- Bei den Proben muss das Finale ebenfalls zwingend geübt werden.

Die Verabschiedung

- Der Direktor/Regisseur ruft jede Gruppe einzeln auf die Bühne und stellt sie vor. Die Artisten verneigen sich, geniessen Applaus und treten wieder in den Hintergrund.
- Der Direktor/Regisseur ruft nun auch alle Helfer, Technik (Licht, Sound, Musik, Garderobier, Materialverantwortliche) auf die Bühne.
- Sobald alle auf der Bühne sind: Verneigen und abtreten (Reihenfolge beachten, einen Kreis bilden, dem Publikum zuwinken, abtreten).

BEISPIEL FÜR EINE SHOW



Der Erfolg einer Show hängt nicht zuletzt von der Reihenfolge der Darbietungen, der Musik und den Übergängen ab. Die folgende Übersicht zeigt ein Beispiel, wie eine Show mit den Inhalten dieses Monatsthemas zusammengestellt werden kann.

Eventuell stellt der Schulleiter oder die verantwortliche Lehrperson die Arbeit dem Publikum vor.

Betreten (Material)	Dauer	Disziplin	Titel der Nummer	Artisten	Abtreten (Material)
Ein Koffer mit Jonglierbällen steht bei Showbeginn auf der Bühne bereit.	6–8'	Clownerie	Clownreihe (siehe S. 3)	8	
Die Artisten treten mit den Bällen auf die Bühne.	3–5'	Jonglage (3 Bälle)	Der Diebstahl (siehe S. 22)	3	Abtreten der Artisten mit Bällen in den Händen
Zwei Blätter für Clown 2 vorbereiten.	6–8'	Clownerie	Das fehlende Blatt (siehe S. 6)	2	Clowns nehmen die Blätter mit.
Die Artisten halten Stäbe, ein Helfer (evtl. Clown) folgt mit den Jongliertellern.	3–5'	Jonglierteller	Fliegende Untertassen (siehe S. 17)	9	Die Artisten nehmen die Stäbe und Teller mit.
Clowns haben Material (Keulen, Jonglierbälle) beim Eintritt dabei.	6–8'	Clownerie	Die Töpel (siehe S. 9)	2	Ein Helfer holt nicht benötigtes Material (Keulen), lässt Jonglierbälle auf der Bühne.
Die Artisten treten ein und disponieren sich auf der Bühne.	5'	Akrobatik	Der Lindwurm (siehe S. 15)	6	Bälle und Koffer mitnehmen.
Dompteur tritt mit Peitsche auf die Bühne, Clown 2 wartet hinter Bühne, das Halsband bereit.	6–8'	Clownerie	Der Dompteur (siehe S. 11)	3	Clowns rennen von der Bühne, nehmen das Material mit.
Ein Helfer bereitet Diabolo und Stäbe so vor, dass sie sofort für den Einsatz bereitstehen.	5'	Diabolo	Zu zweit (siehe S. 22)	6	Die Artisten nehmen beim Abtreten Diabolo und Stäbe mit.
Helfer stellen einen Zaubertisch, Inhalt: Zylinder, Karotte; Zauberstab nicht vergessen!	6–8'	Clownerie	Der falsche Zauberer (siehe S. 13)	2	Helfer räumen Zaubertisch und anderes Material weg.
Helfer verteilen Matten auf der Bühne.	5'	Akrobatik	Menschen-Jonglage (siehe S. 16)	14	Matten bleiben für das grosse Finale auf der Bühne.
Jede Gruppe wird vorgestellt, alle verneigen sich, verabschieden das Publikum (siehe S. 26).		Das grosse Finale	Verneigung und Verabschiedung	alle	

Evtl. Danksagung an die Schüler/-innen, Organisatoren, der Schule usw.

Material – Tipps

Je nach Anzahl und Reihenfolge der Nummern wird die Vorbereitung des benötigten Materials und das Wegbringen von der Bühne organisiert.

Vorbereiten

- Das Material vor der Nummer an die vorgesehene Stelle auf der Bühne disponieren.
- Das Material am Bühnenrand vorbereiten, die Artisten holen es während der Nummer, wenn sie es benötigen.
- Die Artisten kommen mit dem benötigten Material auf die Bühne.
- Die Artisten kommen ohne Material, ein weiterer Artist (z. B. Clown) bringt das benötigte Material auf die Bühne.

Wegbringen

- Die Artisten nehmen Material beim Abtreten selber mit.
- Helfer nehmen das Material von der Bühne. Kann auch von Artisten (z. B. Clowns) gemacht werden.
- Das Material bleibt auf der Bühne, weil es für die nächste Nummer gebraucht wird.



TABLEAU FÜR DIE SHOW

Diese Übersicht hilft hinter der Bühne allen Beteiligten (Regie, Helfern, Sound- und Lichttechnik, Musikern, Artisten) mit Informationen zum Ablauf des Programms.

Beispiel: Programmübersicht für Regie/Technik/Artisten/Helfer

	Was	Wer	Kostüm	Material / Bühnenbild	Eintritt/ Austritt	Musik	Licht
1	Akrobatik	Alice, Antonia, Thea, Linda	Strumpfhose	4 Matten	Betreten: links Abtreten: rechts	Vivaldi	dämmrig
2	Clown	Elodie, Amelia	Präsentation	Matten weg,	Betreten: Mitte Abtreten: Mitte	Mozart	artig
3	Diabolo	Giada, Agata, Morgana	Schwarze Shorts, kurzer Rock	Stehputt rein	Betreten: rechts Abtreten: rechts	Vollenweider	mobil

Diese Übersicht sollte an allen Bühnenaufgängen hängen (hinter den Kulissen idealerweise sogar ab Grösse A3). Zudem sollten der Spielleiter und jeder Techniker (Sound, Licht) einen solchen Plan besitzen.

Zu viele Informationen können verwirren. Daher ist es besser, verschiedene Pläne zu erstellen:

Die Spielleiter (Regisseure) bekommen Pläne mit den Punkten:

- Was / Wer / Kostüm / Material / Umbau / Auf- und Abtreten

Die Techniker bekommen Pläne mit den Punkten:

- Was / Umbau / Auf- und Abtreten / Musik / Licht. Bei Licht und Musik werden auch die Einsätze vermerkt (Musikeinsatz und -ende).



Die jeweiligen Nummern werden aufgeschrieben. Für kleinere Kinder können die Nummern auch gemalt werden, sodass auch weniger gut lesende Kinder schnell damit klarkommen.

[Tableau zum Ausdrucken \(leer\)](#) (pdf)



Literatur

- Blume, M. (2017) *Akrobatik mit Kindern und Jugendlichen*. Aachen, Meyer und Meyer, 10. Auflage
- Ballreich, R., von Grabowiecki, U. (1999) *Zirkus-Spielen, Ein Handbuch*. Stuttgart, Hirzel, 2. Auflage
- Brockers, S. (2013) *Das Kinder-Zirkus-Projekt*. Mülheim an der Ruhr, Verlag an der Ruhr
- Finnigan, D. (2012) *Alles über die Kunst des Jonglierens*. Köln, DuMont, 16. Auflage



Danke an die Schülerinnen des *Circo Fortuna*: Amelia, Antonia, Laila, Linda V., Linda M., Alice, Anna, Elodie, Amélie und Giada für ihr grosses Engagement und ihre Begeisterung während der Film- und Fotoaufnahmen zu diesem Monatsthema. **Ein grosses Dankeschön** geht auch an die Gemeindeverwaltung von Croglio TI, die für die Aufnahmesession den Mehrzwecksaal zur Verfügung gestellt hat.

Partner



Impressum

Herausgeber: Bundesamt für Sport BASPO, 2532 Magglingen

Autoren: Claudia Aldini, Gründerin und Direktorin des *Circo Fortuna*, Bioggio, Artistin, Clown der Stiftung Theodora; Roberto Gerboles, Schauspieler, Mime, Autor, Dramaturg und Regisseur

Redaktion: mobilesport.ch

Übersetzung: Francesco Di Potenza (aus dem Italienischen)

Fotos: Ulrich Känzig, BASPO

Videos: René Hagi, BASPO

Layout: Bundesamt für Sport BASPO