

Erfurter ROLLENSPIEL – Erlebnisparcours zum bewegungsfördernden und ästhetischen Wahrnehmen des urbanen und Kulturraumes

Workshop-Ablauf



Fotografie Mario Jess (Konzeptentwicklung mit Kulturpartnern und Trainern)

1. **Begrüßung** der Workshopteilnehmer/innen
2. **Kennenlernen der Teilnehmer/innen** durch „Vernetzung“
Name – Funktion – Beruf – Kultur- bzw. Kunstkontakt – Sportbezug



3. Vorstellen/Kurzbeschreibung des Projekts (Eingehen auf Projektinhalte)

Im Zeitraum von März bis November 2016 begeben sich Kinder und Jugendliche in ein Vorhaben zur Vorbereitung und Umsetzung eines bewegungs- und sportorientierten, auch kulturell-künstlerischen Inszenierungsparcours. Sie erarbeiten auf Kurs- und Maßnahmewoche orientiert mit Trainern und Künstlern einen erlebnispädagogischen Rundgang im urbanen Raum Erfurts zum Anlaufen historischer Architektur. Dabei ist der Fokus darauf gelegt, Bauwerke in ihrer Spezifik sportmethodisch und künstlerisch-strategisch differenziert zu beleuchten, zu visualisieren und erFAHRbar zu gestalten. Die Besonderheiten jedes Bauwerks, d.h. der Baustil, die Wirkung des architektonischen Ensembles, damit auch das Aussehen, der Baukörper als ästhetisches Erlebnis sowie dessen geschichtlicher Hintergrund werden im Projektprozess durch verschiedene Herangehensweisen einbezogen. Innerhalb der Erarbeitungsphase wird das Wirken bedeutender Persönlichkeiten, Geschichten rund um das Bauwerk, auch die Funktion als Kulturort nicht außer Acht gelassen. Die Teilnehmer und Zuschauer erfahren während der Präsentation über das Zusammenwirken von Sport und Kultur, in der Verbindung von Bewegung mit den Künsten sowohl über das ästhetische Wahrnehmen des innerstädtischen Raumes als auch über das kulturelle Erlebnis jedes einzelnen angesteuerten Ortes/Gebäudes den Rundgang als sportliches, interaktives Gesamterlebnis. Die jeweiligen Anlaufpunkte im Stadtzentrum sind als inszenierte, performative Orte zu verstehen. Sie werden von den mitwirkenden Kindern und Jugendlichen, aber auch von mitlaufenden Besuchern auf rollbaren Sportgeräten

angefahren. Hier kommen Inliner, Rollschuhe, Skateboards, Scooter zum Einsatz. In der Ausgestaltung der Spielplattformen widmen sich die Teilnehmer unter Anleitung von Experten in 16 Maßnahmen mittels unterschiedlicher Sportarten, zirzensischer Angebote, über darstellende, tanzmethodische Sparten, bildnerische Gestaltungsmethoden, auch über Rhythmisch-Musisches dem historisch besonderen Bauwerk.



4. **Angebotsspektrum** des spartenübergreifenden erlebnispädagogischen Vorhabens

- darstellendes Spiel
- Sportarten
- Tanz
- bildnerisches Gestalten, Objektkunst
- Musik/Rhythmus

5. **Exemplarische Methode zur Parcoursentwicklung** (Teambildung)

Über sportliches Vorgehen und darstellende Methoden lernen sich alle Teampartner kennen. Ein roter Faden als Symbol für die Via Regia, die sich durch das Stadtzentrum Erfurts bewegt, wird ausgelegt. Der rote Faden imaginiert auch die Route des Erlebnis-Parcours. An einer Seite würden in der Projektumsetzung die pädagogischen Betreuer ihre Namenskarten nach der Vorstellungsrunde anlegen und wiederholen nochmals ihren Namen (Karten werden geschrieben), ebenso

würden dies die Künstler und Sportpartner auf der anderen Seite tun. Auf der symbolischen Via Regia werden kulturelle Orte (Kulturkarten mit Abbildung) aufgebracht. Diesem Procedere könnte sich eine kurze Darbietung der einzelnen Experten anschließen. Diese finden sich dann jeweils paarweise oder zu dritt zusammen und stellen in einer kleinen 2-3minütigen Performance bzw. durch einen Kurzvortrag oder mitgebrachte Utensilien ihre Expertise vor. Im Anschluss daran erfolgt durch Schieben der Namens- und Kulturortkarten am roten Faden die Teambildung, der letztendlich individuelle Gespräche und terminliche Vereinbarungen folgen.

6. Angebotsbeschreibungen (praktische Einarbeitung erfolgt innerhalb der Parcoursentwicklung)

Das **Bewegungstheater** nähert sich möglicherweise dem **Stadtzentrum, dem Anger** und den dort befindlichen historischen Gebäuden in ihrem Zusammenspiel mit moderner Architektur. Über Körpersprache, Mimik, Gestik, über körperliches Ausdrucksvermögen und Bewegung, auch geräuschuntermalt wird Altes dem Neuen mit darstellenden Methoden gegenübergestellt. Differenzierte, gegensätzliche Bewegungen zeigen Tragendes, Lastendes, Aufbrechendes, die Dynamik sowie Geschwindigkeiten in Bewegungssequenzen beziehen sich auf situatives Geschehen vor Ort. Bezug wird hier zum Beispiel zu Großstadtdogma hergestellt. Freeze schaffen zur örtlichen Gegebenheit ein erzählendes Ensemble. Möglicherweise wird auch mit Spiel-, Bewegungs- und Erzählschleifen gearbeitet.

Im **Longboard-Workshop** setzen sich die Teilnehmer/innen grundlegend mit den Sicherheitsbestimmungen und dem Aufbau des neuen Sportgeräts, dem Longboard, sowie mit theoretischen Kenntnissen dieser besonderen Fortbewegungsart auseinander, bevor sportlich-kunstvolles Agieren einsetzen kann. Trainingsbeginnend wird das Pushen, das Vorankommen – vergleichbar mit dem Antreten eines Rollers – erlernt und Balance einschließlich eines dazugehörigen Sicherheitsgefühls trainiert. Daran anknüpfend üben die Teilnehmer/innen das Bremsen, das Lenken und Carven, möglicherweise auch noch das Sliden, das scharfe Fahren einer Kurve, bei dem das Board Bodenhaftung verliert. Außerdem werden Varianten der Grundlagentechniken experimentell trainiert, das Fortbewegen wird ausgefeilt. Mit dem Longboard befahren Kinder und Jugendlichen schließlich ihren Kulturort (Plätze, Freiflächen an historischen Gebäuden), der hier als Zusammenspiel alternativer, ungewöhnlicher Fortbewegung und baulichem Gefüge, auch unter seinen situativen Besonderheiten für sich originell wirkt. Der öffentliche Raum wird innovativ mit der speziellen Sportart angereichert, ergründet, bespielt, damit auch speziell ausgefüllt. Die Mitwirkenden heben sich auf ihrem Sportgerät ab vom normalen, gewohnten Erscheinungsbild und lassen den Ort in eine ganz neue Präsenz treten. Sie gestalten damit den urbanen Raum.

Das **Tanztheater** (auch Hip Hop-Angebot) greift in choreografischen Sequenzen Fassadenbilder von Gilde- und Kaufmannshäusern auf und präsentiert sich mit

modernen Bewegungen und Tanzstilen bizarr vor einem architektonischen Komplex. Die historische Erfurter Architektur weist hier an **Häusern des Fischmarktes** Abbildungen der Sinne, Tugenden, der Musen, auch der Laster auf. Gebäude laden gerade dazu ein, Narratives in Tanzabläufen zu verarbeiten. Es werden Geschichten zu bedeutsamen Gebäuden erzählt, unterstützend fließt Gestalterisches, die Kostümfertigung, auch individuelle instrumentale und gesangliche Kompetenzen der Teilnehmer/innen mit ein. Außerdem strebt die Bühnentänzerin, die den Workshop anleitet, an, auch die Ikonografie und Handlungen von Bildern, die sich in Museen befinden, mittels tänzerischer Gebärden in den öffentlichen Raum zu tragen.

Rezeptiver und produktiver Gegenstand ist möglicherweise im **Graffiti- und Breakdance-Workshop ein Reliefbild der siebziger Jahre sowie der Angerbereich**. Mittels methodischem Vorgehen in der szenegerechten Anwendung der Urban Culture werden die jungen Teilnehmer/innen dazu angehalten, Veränderungen am öffentlichen Raum durch Benutzung und Umnutzung vorzunehmen. Sie erlernen, trainieren, feilen typische Ausdrucksformen des Szene-Parcours aus und wenden ihr sportlich-künstlerisches Vermögen schließlich zur Einflussnahme auf den Kulturort an. Dabei beleben der Graffiti-Style (Sprühaktionen auf Folien) und Breakdance-Einlagen (Toprocks, Downrocks, Freeze) den Stadtraum. Stillstehendes, Fassaden, Wandreliefs, Unbewegliches erhalten einen Gegenpol durch Dynamisches, Belebtes. Dort, wo Urban Dance geschieht, präsentiert sich authentisches jugendnahes (Aus)Leben und damit das ganz eigene Eingreifen in gesellschaftliche Gegebenheiten.

Auch der **Rap-Workshop** trägt Inneres eines Gebäudetraktes nach außen. Vergleichbar mit der Entäußerung innerer Befindlichkeiten des Subjekts durch Sprache, Bewegung, Tanz und eben auch in der Anwendung dieser Ausdrucksmöglichkeit versucht der Workshopleiter mittels verschiedener musisch-künstlerischer Methoden, auch durch bewegungsintensives, rhythmusbetontes Agieren das Innere eines geschichtsträchtigen Gedenkortes (**Gedenk- und Bildungsstätte Andreasstraße**) in den öffentlichen Raum zu transportieren. Thematisch orientierter Sprechgesang, d.h. typische Rap-Texte werden kombiniert mit Skategeräuschen, Raumresonanzen, die mit urbanen Gerätschaften erzeugt werden. Haft, Beklemmung, Angst, aber auch Aufbegehren werden hierbei thematisiert. Es werden also Track-Arrangements mittels aufgenommener urbaner Akustik geschaffen, die zu einem dem Rap grundlegenden Rhythmus gemischt werden. Auf diesem Wege gelingt die Verfolgung einer teilnehmernahen einfühlsamen, einprägenden und ernsthaften Auseinandersetzung mit dem Gedenkort als eine authentisch ansprechende Form, Erinnerungs- und Gedenkkultur zu leben.

Die musikpädagogische und ebenfalls tonal angelegte Arbeit realisiert sich im **Percussion- und Körperpercussion-Angebot**. Schwerpunkt wird auf experimentelles Umgehen mit Klangwerken sowie auf die körperbezogene Rhythmuserschöpfung und schließlich auch auf musiktherapeutisches Vorgehen gelegt. Kombiniert wird die Bewegung durch den Raum mit dem Hervorbringen von Rhythmen. Die akustische

Wahrnehmung während des Durchschreitens von Straßentrakten unterstützt hier das Verständnis des Ortes in seiner dreidimensionalen Erscheinung, weil eben dieser durch Klangresonanzen ausgefüllt wird. Lauterzeugung, stimmliche Variationen, auch Atemgeräusche unterstützen das bizarre Klangerlebnis.

Eine Grundlagenvermittlung bezüglich der Wahrnehmung und des Einsatzes des eigenen Körpers einschließlich nonverbaler und verbaler Ausdrucksmöglichkeiten vermittelt das **Darstellende Spiel**. Ein bedeutsamer Ort (**Spielimpuls: jüdisches Leben in der Stadt**) wird über das Wirken historischer Persönlichkeiten oder aber auch über Erfundenes, Anekdotisches, Geschichten, Märchenhaftes präsentiert. Bevor die Teilnehmer/innen in Spielaktion und damit in den umfassenden Körpereinsatz treten, setzen sie sich mit Persönlichkeiten, Rollenbiografien auseinander und schreiben Drehbücher/Storyboards für kleine informative, erzählende Spielszenen. Ebenso kommen während des Bewegungstrainings auch das Schulen von Atmung und Stimme nicht zu kurz.

Durch die Expertise eines **Bühnen- und Kostümbildners** werden die Teilnehmer/innen zum **Figurenbau** angeregt. Grundlegende Idee ist der Bau einer Großpuppe aus der **Erfurter Geschichte (Wolfram, Roland,...)**, die im Zug mitgeführt wird. Dazu sind sowohl während des Fertigungs- und Gestaltungsprozesses, aber auch im Bespielen des figuralen Resultats mehrere Mitwirkende notwendig. Die Großpuppe soll Arme und Kopf über lange Stangenkonstruktionen bewegen können. Damit wird das Figurentheater zum sportlichen anspruchsvollen Akt. Gearbeitet wird mit alternativen, recycelbaren, auch mit textilen Materialien. Ebenso wendet der Künstler mit den Kindern den Graffiti-Style zu farbigen Gestaltung an.

Zirzensische Angebote, hier **Jonglage und Akrobatik**, imaginieren mittelalterliches Treiben und lassen sich demzufolge an den alten Stadtkern anbinden. Angedacht ist das Bespielen des **Wenigemarktes** am Eingang der Krämerbrücke (Teil der Via Regia). Im Kennenlernen und Trainieren der Bewegungskunst des Jonglierens gewinnen die Mitwirkenden Fertigkeiten, mehrere Gegenstände (Keulen, Bälle, Ringe) in die Luft zu werfen und in einem Bewegungskreislauf wieder aufzufangen, während sich mindestens ein Gegenstand noch in der Luft befindet. Ebenso wird das Tellerdrehen geübt, außerdem das Spiel mit dem Diabolo, ergänzend auch die Kontaktjonglage. Die Jonglage-Choreografien laufen in Verknüpfung mit den artistischen Angeboten. Hier werden die Teilnehmer/innen hinsichtlich ihrer Koordination und Kondition gefordert. Sie trainieren in turnerischen Übungen Rollen, den Radschlag, Hand- und Kopfstand, entwickeln und bauen menschliche Pyramiden und verweben in diesen akrobatischen Abläufen darstellende Inhalte passend zum Raumerlebnis.

Die Teilnehmer/innen des **Poi-Workshops** beschäftigen sich mit der Herstellung von eigenen Poi-Spinning-Elementen. Dazu befestigen sie nach Tradition der neuseeländischen Ureinwohner ballartige Körper (Gummibälle, Strohkugeln, Tennisbälle, Stoffbälle, Wollknäule,...) an Bändern. Diese werden für eine besonders effektvolle Wirkung bei Licht mit textilen Stoffbahnen (Seidentücher,

Chiffonschals,...) versehen. Mit einer Poi-Expertin und Diplomfotodesignerin erarbeiten die bewegungsfreudigen Teilnehmer/innen rhythmische Abläufe für eine Poi-Darbietung. Die Kinder üben sich dabei in einfachen Bewegungssequenzen, indem sie - in jeder Hand ein Poi haltend - durch Ausnutzung der Zentrifugalkraft dieses in abwechslungsreichen, kreisähnlichen Bahnen (als Anspruch auch überkreuz) um den Körper schwingen. Ziel soll innerhalb des Projekts auch sein, die Bewegungen möglichst kunstvoll, gleichmäßig, dennoch mit neuen Formen variierend zu bewältigen und zu kombinieren. Als Alternative für das Feuer-Spinning werden die Pois mit ungefährlichen Lichtquellen (LED) versehen und damit in abgedunkelten Räumlichkeiten unter längerer Belichtung fotografiert. Dabei entstehen sogenannte Luminogramme, d.h. Lichtmalereien, die die Poi-Licht-Bahnen beinahe „fotomalerisch“ einfangen. Somit setzen sich die im Workshop Agierenden auch mit bestimmten technischen Voraussetzungen fotografischer Effekte auseinander. Mittels der Poi-Choreografie eignet sich die **Ergründung einer historischen Mühle**. Die Kreisbewegung, das Rotieren in Verbindung mit einer „menschlichen Maschinenreihe“ könnte den Wirkungsmechanismus eines Mahlganges imaginieren.

Im Workshop **„Klangperformance I“** arbeitet der Komponist musikalisch, klanglich, choreografisch, betritt optional auch darstellendes Terrain. Seine Herangehensweise erfolgt in der experimentellen Erzeugung von akustischen Raumwerken. experimentell sowieso. Neben traditionellen Instrumenten bezieht er sich auch auf das übergeordnete Projektthema, auf die Rollen und die Deutung des Begriffs Rollenspiel, nämlich das Spiel mit Rollen materiell betrachtet und das Hineinversetzen in Rollen. Es wird im Workshop ergründet, welche Rolle spielt jeder Einzelne an einem bestimmten Ort. Eine spezielle Rolle wird mit einem Ort verbunden (bewegungsintensives Agieren im Sportbereich) und möglicherweise in einen völlig davon abzugrenzenden Ort integriert (Klangcollagen mit Sportgeräten erzeugt und im sakralen Raum erprobt). Beispielsweise könnten Hanteln über den Boden der **Kaufmannskirche (Bach-Wirkungsstätte)** rotieren, gepaart von Ketten- und Ballgeräuschen. Der Komponist wird sich auch dem unterschiedlichem Klang von runden und kugelförmigen Sportgeräten widmen und somit auch den Impuls zur aktiven Beschäftigung mit diesen Sportutensilien geben. Vor Ort entstehen dabei Klanginstallationen, die sowohl anregende als auch meditative Wirkung besitzen. Bildnerisch bereichert kann dieses musikalische Vorgehen auch durch das Bemalen von runden Leinwänden, die als Requisit zum Einsatz durch Drehen, Rollen während der Performance kommen.

Die **„Klangperformance II“** fokussiert stark die Interdisziplinarität des Erlebnisparcours. Dieser Workshop arbeitet auf das Parcoursende hinaus, denn da sollen sich alle Sportarten und künstlerisch-kulturellen Bereiche zu einer Gemeinschaftsaktion, vorstellbar auch ein Flashmob, vereinen. Die Arbeit des Workshops ist hier klangliches Steuerungsinstrument für das brückenartige Ineinander-Übergehen einzelner Sparten und Bewegungsformen innerhalb der abschließenden Performance. In der musikalischen Vorgehensweise inspiriert der

Experte die Teilnehmer/innen zu einer körperlichen und bildlichen Vorstellung von Klang und Musik. Er spricht damit gerade unterschiedliche Niveaustufen von Sprache, Musikalität, unterschiedlich ausgeprägte Talente und Kompetenzen an. Musik fungiert dabei als verbindendes Element. Die Teilnehmer/innen agieren nach Klängen, setzen Körpersprache und Gestik ein, erarbeiten Klangfolgen nach Bildhaftem, stellen außerdem Szenisches, Dialogisches Klangabläufen gegenüber. Auch in diesem Workshop wird mit recycelbarem Material, mit Plastikflaschen, Tüten, Blechen, Dosen, Pappen und Kartonagen gearbeitet. Daraus ergibt sich eine originelle Geräuschkulisse gleich einer Klangfläche. Sie begleitet möglicherweise einen rhythmischen Trommlermarsch, der untermalt wird durch Rollgeräusche von Skatern, Rollern und Einkaufswagen. Der Klangwand wird Ähnliches aus der Architektur gegenübergestellt bzw. ergeben sich Klänge aus dem mauerartigen Ensemble (mittelalterliche Stadtmauer, Festungsgemäuer des Petersberges oder aber auch das steinerne, dominante Gebilde von Dom und Severikirche).

Im Workshop „Holzgestaltung und Wagenbühnenbau“ beschäftigt sich der Holzdesigner gemeinsam mit den Teilnehmerinnen und Teilnehmern mit dem Bau eines beispielbaren, transportablen Podestes, das auch zum Mitführen von Requisiten und Ausstattungsstücken, Instrumenten etc. genutzt werden soll. Geplant ist hierbei die Demontage eines antiken Leiterwagens, der dann aus seinen alten Bestandteilen und zusätzlichem Material zu einer neuen rollbaren, also mitführbaren Wagenbühne umfunktioniert wird. Das Grundgerüst des alten Wagens dient als mobile Plattform. Diese greift die Idee der mittelalterlichen Simultanbühne auf, passt sich jedoch gestalterisch auch den Spielbedürfnissen der modernen Präsentationsstationen an. Die Expertise des Holzgestalters gewährt in der Projektarbeit mit den Jugendlichen zum einen eine sehr handwerklich orientierte Arbeit mit dem Werkstoff Holz, lässt den Beteiligten aber auch zusätzlich künstlerischen Spielraum, was die innovative Funktion und damit verbundene kreative Lösungen betrifft, z.B. den Umgang mit alternativen Materialien und Farbe.

Im Sportangebot Fechten wird für die rollende Exkursion eine Fechtssession (angedacht auf einer Brücke oder einem zwei Kulturorte verknüpfenden Straßentrakt) vorbereitet. Dazu werden neben den Sicherheitsbestimmungen und der Geschichte der Sportart auch technische Grundlagen vermittelt. Die Teilnehmer/innen lernen das Fechten sowohl als Kampfsportart als auch als historisches Duell kennen. Kenntnisse über die verwendeten Waffen (Florett, Degen, Säbel) spielen ebenso eine Rolle wie die spezielle Fechtstellung und dazugehörige Anforderungen an den Körper (Haltung, Fußstellung, Armbewegungen, Reaktionsvermögen, Balance, Beweglichkeit des Schulter- und Beckenbereiches,...). Die Fechtaktion, die sich abschließend im öffentlichen Raum abspielt, stellt ein historisches Duell nach. Die Teilnehmer/innen suchen im Altstadtbereich passende Orte auf, die über Mittelalterliches verfügen oder mit Renaissancearchitektur bebaut sind.

Fotodokumentiert wird das gesamte Projektprozedere, angefangen vom ersten konzeptuellen Gedanken bis hin zum Erlebnisparcours mit seiner

Abschlussperformance. Dieser Aufgabe widmet sich ein Fotograf, der im Projektgeschehen auch einen **Fotografie-Workshop** anbietet. Dem Experten ist es wichtig, einen **Entwicklungsprozess aufzuzeigen** einschließlich der progressiven Abläufe, Stagnationen und Verwerfungen. Es geht nicht um professionelle Resultatsaufnahmen, sondern um das Festhalten von Gedankengängen, Planungsphasen, um die Unvollkommenheit des Anfangs und auch um Zweifel auf dem Entstehungsweg, bevor es auch Dokumentierendes über konkretes Handeln gibt. Die Mitwirkenden auf diesem fotografischen Exkurs erwerben Kenntnisse, wie man auch mit dem Foto Gedankliches, was im Kopf passiert, ins Format bringt, wie Wege fotografisch begleitet werden können, dass Prozesse – gleich einer Bildgeschichte – sichtbar werden. Die Architektur in ihrer Spezifik, vor der letztendlich präsentiert wird, soll ebenfalls mit einbezogen werden, jedoch nicht als reines Baukörperbild, sondern als sich veränderbares, wandelbares Objekt durch die dort agierenden Gruppen.



7. **Bündnispartner** (Umsetzung von Projekten über KULTUR MACHT STARK/BÜNDNISSE FÜR BILDUNG)

Sportliche Betätigung in Kombination mit kulturell-ästhetischen, auch regional bezogenen Raumerfahrungen ist fundamentaler Bestandteil einer optimalen körperlichen und geistigen Entwicklung von Kindern und Jugendlichen.

1. Theater im Palais e.V.
2. Erfurter Fechtzentrum En Garde e.V.
3. Erfurter Rollrunde e.V.

Anbindung weiterer Kulturpartner (Übersicht)

8. Zielgruppe

Es wird speziell eine jugendliche Klientel angesprochen, die entweder so gut wie keine Einblicke in Spezifisches besonderer Sportarten bzw. kaum Kenntnisse über die Mannigfaltigkeit des Sports besitzt, der oftmals auch das Verständnis und die Erfahrung von Bewegungsvielfalt fehlt, die zudem auch aktivitätsfern sein kann bzw. kaum Zugang zu Sportstätten und Kulturinstitutionen findet (die Erreichbarkeit und Integration bildungsbenachteiligter Kinder und Jugendlicher).

Die **Erreichbarkeit der einzelnen Zielgruppen** für die Bewegungs- und Kulturangebote realisiert sich über die verschiedenen Bündnis- und weitere externe Kultur- und Sozialpartner (auch interkulturelle Pädagogen/Übersetzer), wird vorrangig jedoch über den formalen Bildungsort der Thüringer Gemeinschaftsschule bewerkstelligt.

9. Sozialräumlichen Gegebenheiten

Die Jugendsozialarbeit im schulischen und Sozialraum wird in ihrer täglichen Arbeit mit vielschichtigen Problemlagen der Kinder und Jugendlichen auch vor dem Hintergrund der Bildungsbenachteiligung konfrontiert.

- bildungs- und kulturfern, interessenlos
- bewegungsarm
- sozial benachteiligt
- Arbeitslosigkeit der Eltern
- resignatives Verhalten, Selbstzweifel
- keine bzw. mangelnde Körperwahrnehmung, fehlende ästhetische Erfahrungen
- kaum ausgeprägtes Freizeitverhalten
- drogen- und rauschmittelauffin
- Sprachbarrieren
- rechtsradikale Tendenzen
- pädagogischer, sonderpädagogischer Förderbedarf

Daraus resultiert das Ziel, dass alle Bündnispartner einen sparten- und sportartenübergreifenden Bewegungsparcours zur multisensorischen Erlebbarkeit des urbanen und Kulturraumes anstreben. Dies soll unter Beachtung der Partizipation und Teilhabe möglichst vieler sport- und kulturbenachteiligter Kinder und Jugendlicher geschehen.



10. **Künstlerisch-kultureller Praxisteil** GRAFFITI in Kombination mit der
Vorführung von Breakdance-Choreografien

Der Breakdancer und Graffiti- Künstler Kai Siegel wird mit den Workshopteilnehmerinnen und –teilnehmern Sprühübungen durchführen. neben der grundlegenden Handhabung der Sprühdosen und unterschiedlicher Capes zum Erzeugen differenzierter Sprühstärken nutzt er den Praxisteil auch zur Gestaltung von Stencils und einfachen Tags. Die Teilnehmer/innen erproben sich an um Bäume gespannten Folien im freien Raum (wenn möglich) und können sich dann auch kleinere Leinwände individuell zum Mitnehmen gestalten.

Beendet wird der gestalterische Part mit Breakdance-Sequenzen, in denen er Grundfiguren des urbanen Tanzstils vorführt.