



DETAILLIERTE ERLÄUTERUNGEN ZU CIRCUSPROJEKTEN AN SCHULEN

Das Konzept für eine Zusammenarbeit des Kölner Spielecircus mit Schulen im Circusprojektbereich hat sich in den letzten 20 Jahren zu einem bewährten Standardkonzept entwickelt. Es lässt sich in seinen Strukturen auf alle Schulformen übertragen und den jeweiligen personellen, zeitlichen und räumlichen Bedingungen, anpassen. Im Grundschulbereich ist ein Lehrer-Schüler-Verhältnis von 1/12 optimal, so dass die Mitarbeit von Eltern in der Regel notwendig ist.

In den folgenden Ausführungen wird der Ablauf eines Projektes mit der vorherigen Fortbildung bei einer Gesamtdauer von **6 Tagen** in groben Zügen beschrieben.

FORTBILDUNG

Im Vorfeld der eigentlichen Projektarbeit mit den Schülern, erfolgt die Vorbereitung des Projektes im Rahmen einer eintägigen, kollegiumsinternen Fortbildung (eine Aufteilung auf 2 Nachmittage ist ebenso möglich). Sollten Eltern das Projekt mitgestalten, nehmen sie selbstverständlich ebenfalls an der Fortbildung teil. Die Fortbildung wird je nach Teilnehmerzahl von 1 – 3 Mitarbeitern des Kölner Spielecircus geleitet. Sämtliche Materialien und die Technik stellt der Kölner Spielecircus zur Verfügung.

Inhalte der Fortbildung:

- Grundlagen der Akrobatik
Menschenpyramiden, Partnerakrobatik, dynamische Elemente, Sicherheitshinweise
- Grundlagen des Jonglierens
Teller drehen, Jonglage mit Tüchern, Bällen und Ringen, Diabolospiel
- Balancieren
Tonne, Kugel, Rola-Bola, Leiter- und Drahtseilbalance
- Fakirtechniken
Nagelbrett und Glasscherben
- Präsentation und Erarbeitung einer Circusnummer
- Erarbeitung einer kleinen Vorstellung der Lehrer für den 1. Projekttag

- Zeitliche und personelle Strukturierung der Projektstage mit Erstellung eines Stations- bzw. Stundenplans für den 1. Projekttag
- Hinweise zur Gestaltung der Arbeitseinheiten des 1. Projekttages

Die Bereiche Akrobatik, Jonglieren, Balancieren und Fakir werden soweit vorbereitet, daß sie von Lehrern/Eltern während des Projektes selbständig geleitet werden können. Während der Projektstage übernimmt jeder Mitarbeiter des Kölner Spielecircus einen weiteren Circusbereich, wie z. B. Clownerie oder Feuer mit Unterstützung der Lehrer/Eltern, so dass diese Themen in der Fortbildung nicht behandelt werden.

Allgemeine Grundstruktur der Projektstage

- Jeder Projekttag beginnt mit einem Treffen der Artisten und Circuslehren in der Turnhalle und endet mit einer gemeinsamen Abschlussaktion.
- Ein Projekt wird in der Regel von 2 Mitarbeitern des Kölner Spielecircus geleitet. Zusätzliche Mitarbeiter erhöhen die Angebotsvielfalt (Zaubern, Tanz, Mini-Trampolin, Rope-Skipping)
- Die komplette Organisation und Moderation der Projektstage liegt in den Händen der Mitarbeiter des Kölner Spielecircus.
- Täglich findet nach der Abschlussaktion eine Abschlussbesprechung mit allen beteiligten Circuslehrern statt.
- Natürlich gibt es auch eine Frühstücks- bzw. Hofpause für Kinder und Circuslehrer.

1. + 2. PROJEKTTAG - SCHNUPPERN

Der 1. Circustag der Kinder beginnt mit der Eröffnungsvorstellung der Lehrer. In der Turnhalle ist die Circuskulisse des Kölner Spielecircus mit Manege, Vorhang und Circusmusikanlage aufgebaut. Hier zeigen die bisherigen Lehrer/Eltern und jetzigen Circuslehrer, was sie am Fortbildungstag gelernt und zu einer kleinen Präsentation zusammengestellt haben. Die Kinder werden außerdem bei dieser Anfangsaktion darüber informiert, wie die nächsten Tage in groben Zügen ablaufen und machen

sich im Anschluss klassenweise auf den Weg zur 1. Station ihres Circusparcours. Jede Klasse durchläuft an diesem Tag 3 Stationen zu unterschiedlichen Themenbereichen. Der Aufenthalt an einer Station liegt zwischen 40 und 50 Minuten. Zum Ende des Tages treffen sich alle Kinder wieder in der Turnhalle zu einer gemeinsamen Abschlussaktion. Eindrücke des Tages werden gesammelt, einzelne Kinder zeigen schon kleine Kunststücke und alle Beteiligten erhalten eine Vorschau auf den nächsten Tag.

Der 2. Circustag der Kinder beginnt mit einer Eröffnungsaktion und einem Kurzauftritt der Mitarbeiter des Kölner Spielecircus. Daran anschließend beginnt die zweite Phase des Schnupperangebotes mit weiteren 3 Stationen. Auch dieser Tag endet mit der Abschlussaktion aller in der Turnhalle.

3. +4. PROJEKTTAG - NUMMERNERARBEITUNG

Ab jetzt geht es um die Erarbeitung einer Circusnummer. Die Aufteilung der Schüler in die Circusbereiche, in denen sie eine Circusnummer erarbeiten wollen, ist Teil der Anfangsaktion des 3. Circustages. Zur Auswahl stehen in der Regel: Akrobatik, Feuer, Fakir, Jonglieren, Balancieren, Clownerie und evtl. Zusatzbereiche. Jedes Kind kann bei einer Nummer einer Vorstellung dabei sein. Die Anzahl der Schüler pro Circusnummer ist begrenzt. Diese klassenübergreifende Aufteilung wird von allen Beteiligten mit viel Spannung erwartet, läuft aber in der Regel viel unspektakulärer ab, als vorher angenommen. Sollte die Gesamt-Schülerzahl höher als 150 Kinder sein, werden 2 oder mehr Vorstellungen mit nahezu „identischen“ Nummern und Programmablauf erarbeitet. Die Aufteilung der Kinder auf die einzelnen Vorstellungen erfolgt mit den Circuslehrern in den Nummerngruppen. Geschwisterkinder treten in derselben Vorstellung auf.

In der ersten Phase der Nummernerarbeitung (3. Circustag) üben die Beteiligten an ihren Circustechniken, die zweite Phase (4. Circustag) dient der Zusammenstellung und Probe der eigentlichen Circusnummer mit Musik, die zum Ende des Tages einer anderen Gruppe in einer kleinen Generalprobe vorgespielt werden kann. In der

Regel steht ein Mitarbeiter des Kölner Spielecircus in der 2. Phase der Nummernbearbeitung den Gruppen mit Rat und Tat zur Seite. Alle Artisten treffen sich auch zum Ende dieser Tage zur gemeinsamen Abschlussaktion in der Turnhalle.

Bei der Abschlussbesprechung tragen die Circuslehrer die Ergebnisse der Nummernbearbeitung zusammen und planen den Programmablauf. Weitere organisatorische Fragen des Aufführungstages werden geklärt.

5. PROJEKTTAG (AUFFÜHRUNG)

Nach der Ausgabe von Kostümen und Schminke machen sich die Nachwuchsartisten mit ihren Circuslehrern 1. Stunde vor der Vorstellung für den großen Auftritt fertig. In der Regel können alle Artisten ihre eigene Vorstellung anschauen. Schon vor dem Einlass der Zuschauer versammeln sich also alle Artisten an der Manege, letzte Anweisungen werden gegeben, die Artisten nehmen die Plätze ein und die Einlaßmusik ertönt. Toi –Toi –Toi !

Eltern, Geschwister, Verwandte und Freunde, aber vor allem die Akteure selbst erwarten mit viel Spannung den großen Auftritt.

Jeder Circuslehrer ist für seine Gruppe zuständig, die Mitarbeiter des Kölner Spielecircus unterstützen den Circusdirektor bei den Ansagen, organisieren den Auf- und Abbau und sorgen für die musikalische Untermalung.

Eine Circusvorstellung selbst dauert ca. 1 –1,5 Std. und endet, wie in jedem Circus, mit einem großen Finale. Bei mehreren Vorstellungen gibt es zwischen den Vorstellungen eine ca. 1-stündige Pause zur Vorbereitung der nächsten Vorstellung.