

Kunst: Draw the moves – Kunst, die bewegt

Martin Weniger

Lernbereich	Gestalten auf der Fläche unter Verwendungen grafischer Mittel
Ort	überall möglich
Klassenstufe	3–12
Dauer	5–90 Minuten
Material	Stift und Zeichenuntergrund (gegebenenfalls Farbstifte, Farben etc.)

Idee

Zuerst werden die Rollen des „drawers“ (D) und die des „movers“ (M) festgelegt und beide gehen in Position. D versucht nun, die Bewegungen Ms zu interpretieren und skizziert diese auf dem gewählten Zeichenuntergrund. Es kann „Lösen“ gerufen werden, sobald D erkennt, was M mit den Bewegungen darzustellen versucht. Nun unterbrechen beide ihre Tätigkeit. Stimmt das Lösungswort, können sich D und M zum gemeinsamen Erfolg gratulieren. Stimmt es nicht, dann muss M versuchen, seine Vorstellung durch Bewegungen auf den Boden zu ‚malen‘. D hat drei Chancen, das Lösungswort richtig zu erraten. Danach wechseln die beiden ihre Aufgaben.

Beispiel:

Das richtige Lösungswort ist **Sonne**. Die gestrichelte Linie zeigt, was M vorher abgelaufen ist. Auf dem Blatt ist zu sehen, wie D die Bewegungen bereits skizziert hat.

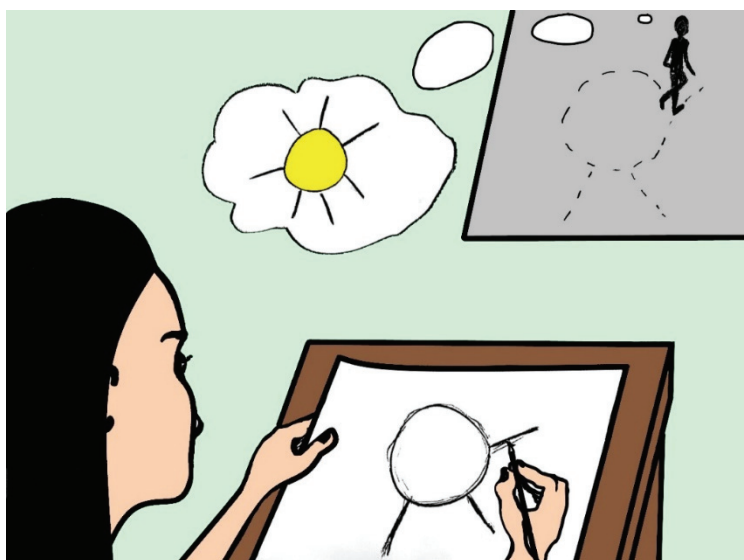
Legende

mover – oben rechts

drawer – vorne links

Bewegung:

Laufen = Linie



Zeichnung: Autor

Umsetzungsmöglichkeiten

Die Einfachheit der Idee lässt unzählige Varianten offen, wie „Draw the moves“ eingesetzt kann. Man könnte beispielsweise in Teams auf Zeit mit vorgegebenen Begriffen gegeneinander spielen, oder mehrere Ds versuchen, die Bewegungen eines Ms richtig zu interpretieren, oder einfach miteinander – wie oben beschrieben. Sogar ganze Bilder oder Bilduntergründe sind denkbar, wenn sich M viel bewegt und seinen Vorstellungen freien Lauf lässt.

Varianten

Kreativität ist besonders gefragt, wenn es darum geht, wie die Bewegungen zu interpretieren und auf Papier zu bringen sind.

So können die verschiedenen Fortbewegungsarten für unterschiedliche Farben, Linienarten oder Ähnliches stehen.

Beispiele hierfür wären:

- Armkreisen während des Laufens = Zickzack-Linie
- Hüpfen = gestrichelte Linie
- Anfersen = blaue Farbe
- Knie heben = rote Farbe

Tipp

Für die zahlreichen Ideen ist das Anfertigen einer Legende zu empfehlen. So ist es für jeden verständlich, wie die Bewegungen zu interpretieren sind, und jeder kann problemlos auch zum „drawer“ oder „mover“ werden. Zudem sollte ein Raum bestimmt werden, in dem die Bewegungen auszuführen sind. So ist es deutlich leichter für D, das Format festzulegen und sich zu orientieren.