

# **Exposé**

## **Wellentanz Schulprojekt**

- Inhalt -

### **I) Idee und Struktur von Wellentanz**

1. Der Grundgedanke
2. Ein Angebot für Lehrer und Eltern
3. Außerschulische Partner
4. Struktur des Projekts
5. Musik /Takt/Tanz
6. Physik
7. Philosophie

### **II) Die Aktivitäten im Einzelnen**

1. Ruhe und Entspannung
2. Aktiv zuhören
3. Töne
4. Wellensynthese – Synthesizer – Vocoder
5. Das Cyclonom – Takte sehen- hören – fühlen
6. Beatbox
7. Eigene Klänge finden und aufnehmen
8. Die Loopstation – eigene Beats tanzend kreieren
9. Das Audiopercophon – Körper trifft Klang
10. Singen
11. Trommeln
12. Klänge tanzen
13. Tanzperformance
14. Aufführung
15. Dokumentation - Eine DVD, ein Buch, einen Webauftritt produzieren
16. Vermarktung
17. Das Resonanzprinzip

### **III) Die Lerninhalte zusammengefasst im Überblick**

### **IV) Das Groove-Mobil**

### **V) Buchung und Preise**

### **VI) Sponsoring für Schulen**

### **VII) Der Wellentanz Bundes -Wettbewerb**

### **Impressum**

# I) Idee und Struktur von Wellentanz

## 1. Der Grundgedanke

Die aktive Beschäftigung mit Musik hat bei jungen Menschen speziell in den letzten 20 Jahren große Konkurrenz durch elektronische Medien bekommen und ist entsprechend stark zurückgegangen.

Um heute bei Schülern Begeisterung für Musik jenseits des reinen Konsums zu wecken, müssen die Aktivitäten und die Ergebnisse zeitgemäß und aus Sicht der Schüler vor allem „cool“ sein.

Von vielen Schülern, die zu Hause keine musische Anregung erfahren, wird Musik oft als „Randfach“ mit kaum erkennbarem Wert für die Ausbildung angesehen.

Das separierte Lernen in einzelnen Fächern führt oft dazu, dass der Eindruck entsteht, die Dinge hätten nicht viel miteinander zu tun. Kinder und Jugendliche sind heute kaum mehr in der Lage, die einzelnen Lerninhalte sinnvoll miteinander in Beziehung zu setzen. (Untersuchungen)

Sie verfügen dann über „Inselwissen“, welches sie, wenn es zeitnah abgefragt wird, bestenfalls repetieren, aber kaum kreativ auf neue Situationen anwenden können.

Sie haben das Wissen nicht „erlebt“ und somit nicht verinnerlicht.

Hier setzt das Wellentanz-Projekt an und bietet unterschiedlichen Disziplinen einen Rahmen, in dem alle Lerninhalte sinnvoll und organisch miteinander verbunden sind und ein Ganzes ergeben. Jeder Lerninhalt steht mit allen anderen in Beziehung, und sein Sinn ergibt sich ganz praktisch aus der Freude am Entdecken eigener (neuer) Talente und aus dem zu erarbeitenden „Endprodukt“ (Aufführung, Dokumentation).

Motto: Das Ganze ist mehr als die Summe seiner Teile.

Kognitives Lernen wird dabei stets durch physisches, sinnliches Erleben flankiert.

Philosophische Fragen, die in aktueller Verbindung zum Leben der Schüler stehen, werden, wenn sie während des Projekts auftauchen, thematisiert und bearbeitet

(z.B. Motivation, Flow, Selbstvertrauen, Lebenskunst usw.).

In diesem Zusammenhang steht besonders der natürliche, individuelle (Wellen-)Wechsel von Konzentrations- und Entspannungsphasen im Vordergrund.

Wellentanz vereint fünf Themenkomplexe:

- 1) *Kontemplation, Philosophie, Lebensmeisterschaft*
- 2) *Physik, Audiotechnik, Digitaltechnik*
- 3) *Klänge, Takte, Loops, Musik, Instrumente spielen*
- 4) *Tanzen, Theater, Video Performance*
- 5) *Organisation, Dokumentation, Vermarktung*

## 2. Ein Angebot für Lehrer und Eltern

Das Wellentanz-Projekt ist auch Weiterbildung für Lehrer und Eltern.

Interessierte Lehrer aller Fächer sowie die Eltern der Kinder sind eingeladen, das Projekt aktiv zu begleiten. Speziell Musiklehrer können gezielt Mikro-Fortbildungen für einzelne Bereiche buchen, die sie in ihren eigenen Unterricht integrieren wollen.

Übergeordnetes Ziel dabei ist, Lehrer generell anzuregen, eigene interdisziplinäre Projekte im Team mit Kollegen zu entwickeln, sowie verstärkt einen ganzheitlich orientierten Ansatz in ihren Unterricht zu verfolgen und das schulische Umfeld einzubinden.

Einbindung der Eltern ist, speziell bei Kindern unter 11 Jahren, von großer Bedeutung für den Lernerfolg der Kinder, und wird deshalb beim Wellentanz sehr gefördert.

(Untersuchungen dazu s. Spitzer 2002)

### 3. Außerschulische Partner

Die Integration außerschulischer Partner durch die Schüler selbst ist ein zentraler Aspekt von Wellentanz. Schon am Anfang des Projekts übernehmen einige Schüler für diesen Punkt die Verantwortung. Sie recherchieren in ihrem Umfeld oder schalten Anzeigen in der Zeitung. Für die Honorare der außerschulischen Partner steht den Schülern ein festes Budget zur Verfügung, das in den Kosten des Projekts bereits enthalten ist (siehe dazu auch Punkt II /14).

### 4. Struktur des Projekts

Ausgehend von Stille und Entspannung (*glatte Wasseroberfläche*) zieht sich die Welle und das Resonanzprinzip als der „blaue Faden“ durch das gesamte Projekt.

Wie der Name nahe legt, ist auch der Ablauf des Projekts nicht starr, sondern geht auf die Individualität der Schüler und die Rahmenbedingungen der Schule ein.

Je nach Alter der Schüler verschieben sich erfahrungsgemäß die Interessen, was bei gleich bleibender Grundstruktur eine variable Akzentuierung der einzelnen Aktivitäten zur Folge hat.

Wellentanz ist keine Freizeit-AG. Das Projekt vermittelt grundlegendes Wissen, macht Freude, ist leistungsorientiert und erfordert von den Schülern Disziplin und Konstanz.

Das Spektrum der Aktivitäten ist sehr vielfältig, so dass für jeden Schüler etwas dabei ist, das seinen Neigungen und Fähigkeiten entspricht.

Das Projekt ist so konzipiert, dass alle Schüler nach kurzer Zeit ein „sicht- bzw. hörbares“ Erfolgserlebnis verbuchen können.

Jede Lerneinheit gliedert sich in vier Phasen:

- 1) *Etwas Neues aufnehmen (durch den Dozenten, Künstler oder andere Schüler)*
- 2) *Etwas Eigenes präsentieren oder ausprobieren*
- 3) *Etwas im Team erarbeiten*
- 4) *Entspannung – Konsolidierung – Ideen für den nächsten Tag sammeln*

Als Höhepunkt des Projektes führen die Schüler eine selbst entwickelte Musik-Tanz-Performance innerhalb und außerhalb der Schule auf.

Es ist Teil des Projekts, dass sich die Schüler dazu selbständig verbündete Erwachsene aus ihrem Umfeld suchen (z.B. *Musiker, Schauspieler, Tänzer*) und ihre Aufführung außerhalb der Schule kommerziell verwerten (*Eintritt, Spenden, DVD Verkauf*).

Jeder Schüler kann seine Lernschwerpunkte und seinen Verantwortungsbereich frei wählen und unter bestimmten Bedingungen auch wechseln.

Die Schüler bilden nach der ersten Woche kleine Teams, die einander zielgerichtet zuarbeiten und sich gegenseitig regelmäßig ihre Zwischenergebnisse präsentieren.

Jeder Schüler kann in bis zu 3 Teams mitarbeiten. Jedes Team hat einen Teamleiter.

Die Teams:

- Looper
- Beatboxer
- Percussionisten
- Soundspezialisten
- Sänger
- Instrumentalisten
- Tänzer
- Dokumentarfilmer
- Organisatoren

## 5. Musik/Takt/Tanz

Musik wahrzunehmen, ist die Fähigkeit unseres Gehirns, einzelne akustische Ereignisse zu gruppieren, mit Bekanntem zu vergleichen und mit Emotionen zu verknüpfen. Im Gegensatz zum klassischen Musikunterricht, bei dem die Schüler lernen, die vorgegebene „Ordnungsstruktur“ eines Stückes als Basis zu nehmen, ist beim Wellentanz das grundlegend strukturierende Element der Musik der individuelle Ur-Rhythmus (*Base-Groove*) des Schülers, der „den Takt angibt“.

Er entsteht jeweils im Moment und speist sich aus der Ruhe und der Konzentration z.B. auf Atem und/oder Pulsschlag. Aus physikalischen Gründen hat jeder Körper in Abhängigkeit seiner Anatomie einen natürlichen „Lieblingsbeat“, zu dem er sich optimal bewegen kann.

Bei Erwachsenen liegt dieser im Bereich von 120 BPM (*Beats per Minute*) und bei Kindern von 6 Jahren im Bereich von 160 BPM.

Beim gelungenen Gruppentanz synchronisieren die Schüler ihre Beats und sind immer automatisch im Takt, solange sie gerade Teilmengen des Base-Beats tanzen oder spielen (*4/4 Takt*).

Sie erleben, dass der gefühlte, improvisierte, physische Gleichklang mit anderen, im Raster des Base-Beats, (*Analog: Chorus-Effekt beim Singen*) sehr schöne Erfolgserlebnisse und ein starkes Gruppengefühl vermitteln kann.

## 6. Physik

Es geht beim Wellentanz nicht darum, die Schüler für die Physik als abstrakte Disziplin zu begeistern. Vielmehr wird vermittelt, dass die Physik eine von vielen Möglichkeiten ist, die Welt zu beschreiben.

Die Welle als Symbol ist dabei ideal, um das Prinzip der Ganzheitlichkeit anschaulich zu illustrieren. (*Eine Welle ist gleichzeitig Idee, Formel, Bild, Ton, Tanz, Gefühl....*)

Die Schüler erleben, dass physikalische Kenntnisse einerseits unverzichtbar für die Konstruktion eines Motors oder eines Synthesizers sind, dass Tanzen hingegen, welches auf den gleichen Naturgesetzen beruht, diese theoretischen Kenntnisse nicht erfordert.

## 7. Philosophie

Da aus Sicht von **Resonanz** die Erlangung von Lebensmeisterschaft das zentrale Ziel von Bildung sein sollte, ist es erforderlich, möglichst alle Lerninhalte des Projekts in einen Kontext zu stellen, der einen praktischen Bezug zur aktuellen Lebenswirklichkeit der Schüler hat.

Um vernetztes, konsistentes Wissen und Lernmotivation zu erlangen, ist es notwendig, dass die Schüler erkennen, dass alle abstrakten wissenschaftlichen Probleme grundsätzlich der gleichen Natur entspringen wie ihre eigenen privaten Alltagsprobleme.

Der konkrete praktische Nutzwert des Lernens, welches den Schüler aktuell beschäftigt, muss für ihn durchgängig sichtbar im Zentrum der Projekte stehen.

Die außerschulischen Projektpartner vermitteln den Schülern neben ihren technischen Fähigkeiten vor allem ein Anschauungsmodell für eine bestimmte Lebensführung und Lebenshaltung.

Für eine Sache von innen heraus zu brennen und sich selbst motivieren zu können, ist ein zentraler Aspekt von Lebenskunst und kann den Schülern nicht beigebracht, sondern nur vorgelebt werden.

Die außerschulischen Partner haben Freude am Umgang mit jungen Menschen und geben gerne ihre Lebenserfahrung weiter, ohne diese als „vorbildlich“ darzustellen.

(Siehe dazu: Wilhelm Schmid 1998 „Philosophie der Lebenskunst“ S. 317 *Lebensgestaltung als Schulfach*)

## II) Die Aktivitäten im Einzelnen

### 1. Ruhe und Entspannung

So wie die Welle an jedem Punkt eine andere "Steigung" hat, die am Scheitelpunkt gleich Null (*Ruhe*) ist, so lernen auch die Schüler sich selbst als dynamisch schwingendes „System“ zu erleben und ihren eigenen Rhythmus zu finden.

Übungen, die sich durch den gesamten Verlauf des Projekts ziehen, geben den Schülern ein Gefühl dafür, dass regelmäßige Ruhe und Entspannung die Voraussetzung für Kraft, Konzentration und Durchhaltevermögen ist.

Dieses Wellen-Prinzip der "Potentialdynamik" ist der "blaue Faden" des Projekts.

(*ohne Stille kein Ton - ohne Einatmen kein Ausatmen - ohne Berg kein Tal usw.*)

Atem und Puls sind dabei die grundlegenden physischen Rhythmen oder Grooves, auf die bei den Übungen regelmäßig die Konzentration der Schüler gelenkt wird.

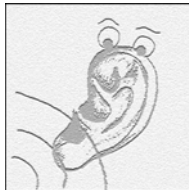


### 2. Aktiv zuhören

Aktives Zuhören ist zentraler, durchgängiger Bestandteil des Projekts.

Die Schüler entwickeln und schärfen die Fähigkeit der Achtsamkeit.

Sie lernen melodische (Tune), dynamische (Amplitude) und chronologische (Rhythmus) Strukturen in Audiomaterial aller Art zu erkennen, und wie diese „automatisch“ mit Gefühlen oder Bildern assoziiert werden. Die Übungen dazu sind spielerisch und machen Spaß.



### 3. Töne

Anhand von grafischen Wellenform-Darstellungen sind Töne (*periodische Schwingungen*) gut von Rauschen (*chaotische Schwingungen*) unterscheidbar.

Auch in diesem Punkt wird der Bezug zur Lebensführung hergestellt.

Man kann sein Leben eher chaotisch (rauschend), oder eher geordnet und regelmässig (klingend) führen.

Die Schüler werden dabei nicht belehrt, was "richtig" ist, sondern entwickeln eine eigene Sensibilität für die Konsequenzen (das Echo) einer bestimmten Lebensführung.

Töne werden auf ihre Frequenzen und ihre Dynamik hin analysiert und zueinander in Beziehung gesetzt (z.B. *konsonant – dissonant; was lässt sich gut kombinieren, was nicht*).

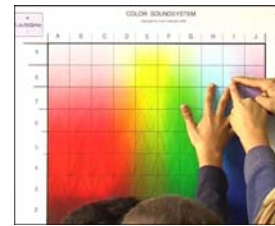
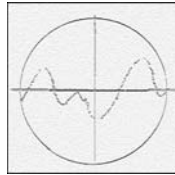
Ein eigens für Wellentanz entwickeltes grafisches „Farbklang-System“ erlaubt den Schülern, jedem Ton je nach Frequenz und Lautstärke eine bestimmte Farbe zuzuordnen.

Sie können so zu jedem ihrer eigenen Klänge eine physische „Soundkarte“ erstellen, die neben der betreffenden Farbe und einer individuell assoziierten grafischen Form einen Koordinatencode

sowie den Namen des Schülers enthält.

Die Karten aller Schüler werden auf den großen Farbkreis an der Tafel geheftet und sollten möglichst das gesamte Farbspektrum abbilden

(*Je größer die Vielfalt der Klänge, desto größer das Spielfeld*).



#### 4. Wellensynthese – Synteshizer - Vocoder

Die Schüler lernen und erleben, dass die Überlagerung von unterschiedlichen Ton-Wellen interessante neue Wellen (*Obertöne*) hervorbringt.

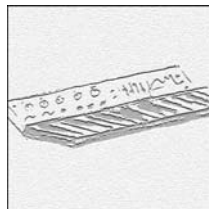
Sie haben die Möglichkeit, an verschiedenen Synthesizern durch die Synthese von Wellen und der Stimme eigene, nie gehörte Klänge herzustellen und melodisch zu spielen.

Dabei erleben sie auch, welche Ausdruckskraft z.B. der dynamische, „gespielte“ Einsatz von Frequenzfiltern haben kann (*Ausdruck durch Weglassen von Obertönen*).

Das Resonanzprinzip ist hier besonders gut hörbar und wird zusätzlich mit dem Oszilloskop sichtbar gemacht.

Mit einem „Vocoder“ können die Schüler einen eigenen synthetisierten Klang gleichzeitig rhythmisch mit der Stimme und melodisch auf der Keyboard-Tastatur spielen.

Diese Übung dient hervorragend als Überleitung zum Beatboxen (6), da man mittels des Vocoder auch ohne geschulte Stimme spektakuläre Effekte mit der Stimme erzielen kann.



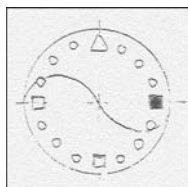
#### 5. Das Cyclonom – Takte sehen, hören und fühlen

Das Cyclonom ist ein spezielles Software - Metronom, das einen 4/4 Takt optisch und akustisch kreisförmig darstellt und gleichzeitig eingehende Geräusche aufnimmt und wiederholt (*loopt*).

Diese werden dann bei jedem Taktumlauf genau an der eingegangenen Position im Takt wiederholt. (*d.h. wenn ich auf die 1 - „eins“ sage, höre ich im nächsten und jedem weiteren Umlauf auf jede 1 ein: „eins“*).

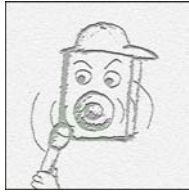
Im „Overdub“-Modus kann man nach diesem Prinzip beliebig viele neue Klänge hinzufügen bzw. rhythmisch arrangieren.

Bei verschiedenen Spielen lernen die Schüler schrittweise, Rhythmen zu sehen, zu hören und am Ende „blind und taub“ zu fühlen.



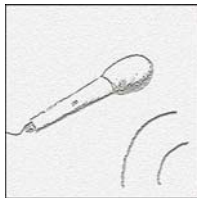
## 6. Beatboxen

Beim „Beatboxen“ lernen die Schüler, dass man mit der eigenen Stimme und etwas Übung unglaublich viele Klänge ohne Technikzubehör produzieren und rhythmisch performen kann.



## 7. Eigene Klänge finden und aufnehmen

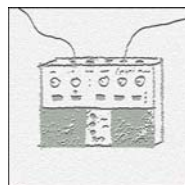
Die Schüler untersuchen ihre Umwelt nach interessanten Klängen und nehmen diese digital auf. Am Computer können sie diese Klänge weiterverarbeiten und anschließend über das Audiopercophon (9) spielen bzw. als „Futter“ für die Loopstation (8) verwenden.



## 8. Die Loopstation – eigene Beats tanzend kreieren

Die Loopstation ist ein portabler, digitaler, batteriebetriebener Looprekorder, der sich mit den Füßen bedienen lässt und nach dem gleichen Grundprinzip wie das Cyclonom arbeitet (*aufgenommene Klänge werden als ein- oder mehrtaktige Loops in stufenlos einstellbaren Geschwindigkeiten abgespielt*).

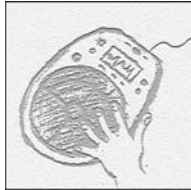
Die Schüler sind damit ortsunabhängig, haben beide Hände frei und können akustische und elektronische Instrumente einspielen sowie ihre Stimme (Gesang oder Beatbox) aufnehmen. So können Schritt für Schritt immer komplexere rhythmische Klangbilder in Echtzeit entstehen. Da die Schüler parallel dazu immer in Bewegung bleiben bzw. tanzen, erstellen sie intuitiv ihre individuelle, an ihrer Anatomie ausgerichtete „Tanzmusik“, die sie am Ende auf CD oder mit Video auf DVD brennen können.



## 9. Das Audiopercophon spielen – Körper trifft Klang

Das Audiopercophon ist ein neuartiger Audio-Sample-Player, der sich durch seine leichte Bedienbarkeit und seine äußerst feine und dynamische Ansprache auf verschiedene Handbewegungen auszeichnet.

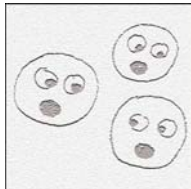
Die Schüler haben damit die Möglichkeit, durch Antippen, Schlagen oder Drücken von 10 verschiedenen Gummifeldern Klänge dynamisch zu spielen, zu loopen und zu verfremden. Ein Infrarot-Bewegungssensor ermöglicht das berührungsfreie Auslösen und Modulieren von Klängen. Tänzer können damit direkt physisch Einfluss auf das akustische Geschehen einer Live-Performance nehmen.



## 10. Singen

Beim Singen geht es weniger darum, Töne genau zu treffen oder Melodien einzuüben. Vielmehr erforschen die Schüler die unterschiedlichen Möglichkeiten, mit der Stimme melodische und perkussive Sounds zu erzeugen.

Sie erleben Resonanz-, Auslöschungs-, Chorus- und Schwebungs-Phänomene, wenn sie mit anderen zusammen oder mit dem Synthesizer singen.



## 11. Trommeln

Beim Trommeln geht es nicht um das Einüben bestimmter Rhythmen.

Die Schüler lernen hier, auf ihren inneren Rhythmus zu achten und diesen mit dem Körper tanzend und trommelnd „auszudrücken“.

Sie trommeln frei oder zu ihren vorher erstellten Loops, und lernen, wie man durch intuitives Akzentuieren jedem „langweiligen“ 4/4 Takt Leben einhauchen kann.

Je nach Charakter werden die Schüler „Rhythmusträger“ (monoton on-beat) oder „Solisten“, die kurze Solos (*ggf. auch off-beat*) einspielen.





## 12. Klänge tanzen

Der Infrarot-Bewegungssensor des Audiopercophons ermöglicht das berührungsfreie Auslösen und Modulieren von Klängen, quasi „in der Luft“.

Tänzer können damit direkt durch ihre Bewegungen physisch Einfluss auf das klangliche Geschehen einer Live-Performance nehmen.

Ebenso können beim Einsatz mehrerer Audiopercophone bewegungssynchrone Klangdialoge stattfinden (z.B. *Schüler A löst mit dem Finger ein Glöckchenklang aus, Schüler B „antwortet“, indem er mit dem Fuß ein Gewitter auslöst*).

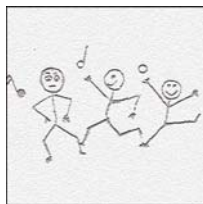
Während einer Performance steht den Schülern die vorher von ihnen zusammengestellte Bibliothek von Klängen zur Verfügung, auf die sie spontan, je nach Situation, zugreifen können. (Synchron zu den Klängen können auch Bilder oder Videoloops ausgelöst und über einen Beamer projiziert werden. Nur XXL Version)



## 13. Tanzperformance

Beim Tanzen gibt es für die Schüler unterschiedliche Techniken/Stile zur Auswahl, die aber auch gemischt werden können:

- 1) **Stopptanz**  
Abgehackte, fließende und eingefrorene Bewegungen im Wechsel und zum Takt der Musik.  
(z.B. 3 Takte Stroboskop, 1 Takt eingefroren, 2 Takte fließende Bewegung)
- 2) **Krumpen**  
Ein aggressiv anmutender „Kampftanz“, der z.Zt. in den USA sehr beliebt und Teil der HipHop-Tanzkultur ist. Krumpen ist ideal, um Aggressionen oder überschüssige Energie kreativ, musikalisch und friedlich abzubauen.
- 3) **Freier Ausdruckstanz**



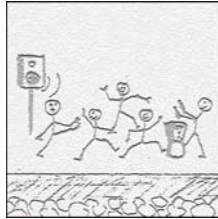
## 14. Aufführung

Höhepunkt des Wellentanz-Projekts ist die abschließende Aufführung einer Performance innerhalb und außerhalb der Schule. Die Schüler können dabei alles, was sie bisher gelernt haben, einbringen, vorführen und weitergeben.

Sie können dabei eher in Richtung Improvisation und Dialog mit dem Publikum gehen (*improvisiertes Theater*) oder z.B. mit Hilfe eines Theaterregisseurs oder eines Choreografen ein Stück einüben.

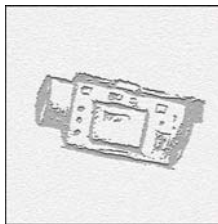
Durch den Einsatz von Tanz, Musik, Loops, Klängen, Licht und Video kann so eine interaktive Multimedia-Performance entstehen.

Die Komplexität der Aufführung, hängt von den Ambitionen und Ideen der Schüler ab. Der Einsatz von Technik ist immer ein „Kann“ und kein „Muss“ und sollte immer „stressfrei“ handhabbar sein.



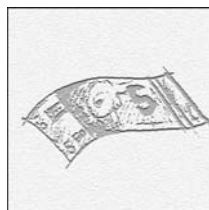
## 15. Dokumentation - Eine DVD, ein Buch, eine Website produzieren

Die Schüler werden angeregt, ihr Projekt von Anfang an zu dokumentieren. Dies kann idealer Weise ein Videofilm, aber auch ein Buch oder Webauftritt sein. Ein solches „Produkt“ ist wichtig für die Schüler, damit sie auch nach dem Projekt etwas „in der Hand“ haben, das sie anderen zeigen können und auf das sie stolz sind. Die Videos sind, wenn gewünscht, später auch auf der **Resonanz**-Website anzusehen.



## 16. Vermarktung

Kinder und Jugendliche lieben es, eigenes Geld zu verdienen. Das ist im Gegensatz zu Noten eine authentische, reale Anerkennung ihrer Leistung. Darüber hinaus ist es auch eine optimale Vorbereitung auf das Wirtschaftssystem, in dem sie eines Tages auf eigenen Füßen stehen wollen. Wenn ihr „Produkt“ nicht gut oder nicht fertig geworden ist, wird es niemand kaufen! Es ist entscheidend, dass die Schüler ihr „Produkt“ auch außerhalb ihrer Schule vermarkten. Dabei erlernen sie das Erschließen neuer Märkte. Das kann eine andere Schule, ein Seniorenheim, ein Straßenfest etc. sein. Neben der eigentlichen Aufführung können die Schüler dort ihre DVD, ihr Buch, selbst hergestellte Sticker, Aufkleber, kleine Snacks u.v.m. verkaufen.

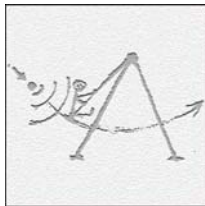


## 17. Das Resonanzprinzip

Ob an der Schaukel oder mit dem Synthesizer, das Resonanzprinzip lässt sich hervorragend anschaulich demonstrieren.

Die Demonstrationen werden von den Schülern selbst entwickelt und sprechen unterschiedliche Sinne an.

Mitreißende Aufführungen von Künstlern, die in die Schule eingeladen werden, stellen den Resonanz-Bezug zur Lebenskunst her. Nichts motiviert so sehr zum Lernen wie die Darbietung eines anderen Menschen, der durch Resonanz etwas in uns Schlummerndes anregt und zum Klingen bringt.



### III) Die Lerninhalte zusammengefasst im Überblick

- Entspannung, aktives Zuhören
- Den eigene Rhythmus fühlen: Atem, Puls, Schrittgeschwindigkeit, Tanzrhythmus
- Physikalische Aspekte der Welle kennen lernen: Schall- und Lichtwellen, Resonanz...
  
- Töne analysieren, eigene Töne akustisch und synthetisch herstellen und aufnehmen
- Singen, die Eigenresonanz finden
- Taktgefühl entwickeln: Takte hören, sehen, fühlen (*mit dem Cyclonom*)
- Individuelle Beats mit der Loopstation improvisieren und dazu tanzen
- Arbeiten mit dem Audiopercophon (*Bewegung trifft Klang*)
- Sounddesign und Filmmusik mit Hilfe des Computers
  
- Bewegungen und Klänge verbunden assoziieren und improvisieren
- Akustische Instrumente spielen, z.B. Trommeln
- Tanzen, sich von dem Beat führen lassen – Stoptanz, Ausdruckstanz, Krumpen
- Klänge und Videoloops durch Tanzbewegungen auslösen (*Audiopercophon*)
  
- Eine Geschichte erzählen, eine Choreografie entwickeln
- Von Profis lernen - sie als Verbündete gewinnen
- Eine Aufführung planen und realisieren
- Ein Projekt dokumentieren (*z.B. eine DVD herstellen*)
- Ein Produkt auf den „Markt“ bringen.

### IV) Das Groove – Mobil

Mit dem Groove-Mobil kommt Wellentanz mit dem gesamten benötigten Material „on board“ an jede Schule und ist gleichzeitig ein schallgedämmtes Tonstudio, Proberaum und Soundstation.



## V) Buchung und Preise

Wellentanz wird in den Ausbaustufen M, L, XL und XXL geliefert.  
Das gesamte benötigte Arbeitsmaterial wird von Resonanz vor Ort gestellt und ist in den Kosten ebenso wie die Honorare für außerschulische Partner (20 Euro/Std.) bereits enthalten.  
Nicht ausgeschöpfte Mittel werden der Schule zurückerstattet.

- |   |                    |
|---|--------------------|
| <b>1) XXL: Das volle Programm bis 25 Schüler</b><br>Dauer: 100 Stunden  | Pauschal: 5000,- € |
| <b>2) XL: Ein leicht abgespecktes Programm bis 20 Schüler</b><br>Dauer: 70 Stunden  | Pauschal: 3300,- € |
| <b>3) L: Ein deutlich abgespecktes Programm, bis 16 Schüler</b><br>Dauer: 50 Stunden<br><i>(keine Arbeit mit dem Computer)</i>                                    | Pauschal: 2000,- € |
| <b>4) M: Das Schnupperprogramm, bis 10 Schüler</b><br>Dauer: 30 Stunden<br><i>(keine Arbeit mit dem Computer, keine Aufführung,<br/>keine Videodokumentation)</i> | Pauschal: 1500,- € |

Bei Schulen außerhalb Berlins, die keine Unterkunft stellen können, berechnen wir zusätzlich 35,- €/Tag für Unterkunft und Spesen sowie 0,50 €/km Anfahrtskosten.

## VI) Sponsoring für Schulen

Die Teilnahme soll nicht von den finanziellen Möglichkeiten der Schule abhängen!  
Schulen, die gerne am Wellentanz-Projekt teilnehmen möchten aber nicht über das nötige Budget für das gewünschte Paket verfügen, können einen Antrag auf Beihilfe durch unsere Sponsoren stellen. Sie müssen dazu keine Begründung angeben, sondern kurz und formlos an Resonanz schreiben, welches Paket ihre Schule wünscht und wie hoch ihr verfügbares Budget ist.

## VII) Der Wellentanz Bundes -Wettbewerb

Am Ende des Jahres wird von einer unabhängigen Jury die beste Wellentanz - Aufführung des Jahres prämiert. Die betreffende Schule erhält als 1. Preis die gesamte technische Wellentanz Ausrüstung im Wert von ca. 8000,- Euro.  
Darüber hinaus ist geplant, die Siegaufführung in Kooperation mit dem ZDF und dem Kika im Fernsehen zu senden.

### Impressum

#### Resonanz

Agentur für Schulentwicklung  
Bautzenerstr.12  
10829 Berlin  
Tel. 030-868702793  
Mobil: 1577 - 4359111  
Email: [info@resonanz-lernen.de](mailto:info@resonanz-lernen.de)  
Website: [www.resonanz-lernen.de](http://www.resonanz-lernen.de)