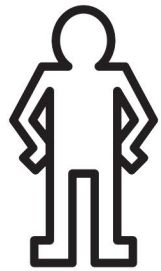


Vermittlungskompetenz:

Kinder / Jugendliche & junge Erwachsene (12 – 18 Jahre)

Zielgruppendefinition



12 – 14 Jahre

14 – 16 Jahre

16 – 18 Jahre

Pubertät
Erwartungshaltung

Selbstwert

Naivität

körperliche Entwicklung



Scham

Ego

Vergleichsdruck

Social Media

Selbstfindung

Gruppenrolle

Grenzerfahrung

II. Didaktische Konzepte (die Reise ist das Ziel)

kurzfristig

Technik
Disziplin
Selbstwert
Sozialkompetenz

mittelfristig

Selbstständigkeit
Musikalität
Technik
Tanzverständnis

langfristig

Technik
Charakter
Performance
Leistung

III. Methodik

- Improvisation & Aufgabenstellungen
- Bilder & Metaphern
- Partner- und Gruppenarbeit
- Struktur vs. Freiheit
- Wiederholung ohne Langeweile
- Anleitung über Fragen statt Ansagen
- Offene Bewegungsaufgaben
- Wahrnehmungsübungen
- Spiel als Lernform
- Fehlerfreundlichkeit & Experimentierraum

IV. Lehrperson

- Körperfreundliche Sprache
 - Vermeidung von Bewertung
 - Ermutigung statt Korrektur
 - Umgang mit Störungen
 - Feedback geben & annehmen
 - diversitätssensible Sprache
- SEI TEIL IHRER WELT



Metalevel

1. die Sache als solches
- > 2. alle objektiven Merkmale
- > 3. alle subjektiven Merkmale
- > 4. Bewertung & Einordnung

V. Merksätze

“Alle Menschen lieben spielen” – je mehr sich lernen wie spielen anfühlt desto besser ist es

“Freiheit braucht Grenzen” – zuviel Freiheit stoppt Handlung, wir setzen den Rahmen

“soziales Ansehen ist das höchste Gut” – Lob vor anderen doppelt so stark, Tadel auch

“keine Misleads” – nicht erst Teile teachen die den Kopf auf einen falschen Weg bringen

“mark my words” – wir erklären nur das was wir dann auch wirklich tun