



7.-9. Klasse

GAMING

45 Minuten

ZIEL

In Videospiele sind Tänze Ausdruck von Selbstbewusstsein und Stärke und daher positiv besetzt. Sie dienen den Schüler*innen beim Einstieg ins Tanzprojekt als Vorlage, um Bewegungsabfolgen nachzumachen, und geben zugleich Impulse für eigene Tänze.

KONTEXT

Ein wesentlicher Bestandteil von Videospiele sind Emotes, kleine Gesichter oder Animationen, die der Mitteilung von Gefühlen, Stimmungen und Handlungen dienen und über einen Klick oder Shortcut als Nachricht versendet werden. In dem Videospiele „Fortnite“ beispielsweise gibt es ungefähr 70 verschiedene Gesten und Tänze. Letztere sind Kriegs- oder Triumphtänze, um den Gegner zu beeindrucken, und unter Sportlern, Popstars und Schulkindern populär.

FRAGESTELLUNGEN

- Welche Tänze oder Gesten kennt ihr aus Computerspielen?
- Wisst ihr, wer diese Tänze erfunden hat?
- Was erzählen euch diese Tänze, welche Stimmungen und Haltungen vermitteln sie?
- Was findet ihr an diesen Tänzen cool?