

IMPULSE GEBEN

KONZEPT & PHILOSOPHIE des MITMACHZIRKUS DÜSSELDORF

Angebote – Spielmöglichkeiten

- EVENTBEGLEITUNG

Firmenfeiern, Feste an Schule, Kindergarten, Gemeinden (Christen, Muslime etc.), Straßenfest, Sportverein, Kleingartenverein, Alteinrichtungen etc.

- WORKSHOP/KURS

Kindergarten (Vater-Kind), Schule, div. Vereine, Fachtagungen (auch bewegte Pause), soziale Einrichtungen, Alteinrichtungen

- PROJEKT (meist mit Abschlusspräsentation=Aufführung)

Tages-, Mehrtages- und Wochenprojekte an Kindergarten und Schule, Ferienprogramm in OGS, GTK, Verein und sonst. Institutionen

- DAUERANGEBOT

Sportverein, OGS, GTK, sonst. Sozial und Alteinrichtungen

Die Zirkus-„Disziplinen“

- BEWEGT

Der eigene Körper wird zum darstellenden Element, z.B. in der Akrobatik, auf dem Seil (Slackline), am Trapez, auf Tonne, Kugel, Einrad oder Stelzen und mehr. Gleichgewicht, Kraft und Kondition, Orientierung im Raum stehen im Vordergrund.

- BEWEGEND

Das Objekt ist darstellendes Element und wird bewegt, klassisch bei den Jonglagen von 3 Bällen, Keulen etc. über Flower/Devilstick zu Diabolo, Pois, Staff und mehr. Koordination, Rhythmisierung, Differenzierung und Kopplung sowie Umstellungsfähigkeit stehen im Vordergrund. Aber auch anderes kommt nicht zu kurz!

- KOMBINATIONEN

von Bewegtem und Bewegendem stellen sehr hohe Ansprüche, üben jedoch auch einen sehr hohen Anreiz aus.

Kontakt:

Tel 0211 9754969
FAX 0211 9754971
olaf@mmz-duesseldorf.de

Adresse:

Olaf Arno Schmeißer
Ohmweg 38a
40591 Düsseldorf

- SELBSTBESTIMMUNG

Teilnehmer/Mitspieler bestimmen eigenständig und selbstbestimmt, wann sie sich womit beschäftigen wollen. Anleiter stehen zur Verfügung. Interessanterweise wird nicht immer das gespielt, was am ehesten beherrschbar scheint, sondern was am meisten anreizt. Das ist individuell sehr unterschiedlich, wird durch die Vielfalt aber abgedeckt.

Begleitendes

- MUSIK

schafft den rhythmisierenden und darstellerischen Rahmen

- DARSTELLUNG UND INSZENIERUNG

Rollenspiel und Mimisches ergänzen die Artistik. Die Darstellung macht aus einem Trick ein Kunststück. Clownerie in Pantomime und Sprache schafft Übergänge oder entwickelt eine eigene Darstellung. Clowns und „Direktoren“ moderieren/präsentieren die Show in Sprache und Mime. Alternativ, je nach Projekt, stellen sich die Artisten selber vor.

Zielgruppen:

- KINDER/JUGENDLICHE und BEGLEITER (Eltern, Großeltern, Erzieher u.a.)

Im Vereinstraining können Kinder und Jugendliche als auch ihre Begleiter gemeinsam (oder jeder für sich) entdecken, austauschen, lernen und trainieren. Bei Projekten kann durch gemeinsames Lernen die Kluft zwischen Betreuten und Betreuenden überwunden werden und ein ausgeglicheneres Verhältnis gewonnen werden (Pairing)

- ERWACHSENE jeden Alters

Auch Erwachsene brauchen einen sicheren Schonraum, sich ganz auf sich zu konzentrieren und sich das Spielen zu zugestehen und nicht durch Begleitete/zu Betreuende abgelenkt zu werden. (Schulungen für Betreuende (z.B. Lehrer, Erzieher u. A. vor einem Projekt) sollten immer ohne Kinder stattfinden.)

Kontakt:

Tel 0211 9754969
FAX 0211 9754971
olaf@mmz-duesseldorf.de

Adresse:

Olaf Arno Schmeißer
Ohmweg 38a
40591 Düsseldorf

- MENSCHEN MIT EINSCHRÄNKUNGEN (körperlich, psychisch, sozial) jeden Alters

Körperliche, geistige, und soziale Einschränkungen (z.B. beginnende Demenz) sind kein Hinderungsgrund. Das angebotene Material und seine Möglichkeiten (Tücher eignen sich auch zum Schwingen, Bälle kann man sich auch zuwerfen etc.) haben einen so hohen Aufforderungscharakter, dass Langeweile oder Überforderung durch Selbstregulation der Teilnehmer vermieden werden.

Das Angebot ist niederschwellig und gerade für Menschen geeignet, die sich mit Begriffen wie Sport nicht identifizieren können. Der Hintergrund können vermeintliche oder reale körperliche oder sonstige Einschränkungen (z.B. Adipositas etc.) oder Leistungsverweigerung sein. Es eignet sich für Einzel- und Gruppenelemente. Es ist unbedingt geeignet auch für „Solisten“, die um Selbstbestimmung ringen.

Ziele:

- RESSOURCEN STÄRKEN, POTENTIALE WECKEN

nicht nur Ressourcen stärken, sondern Raum für neue Erfahrungen schaffen heißt für jeden Mitspieler, seine physische, psychische und soziale Basis zu erweitern. Mit einer starken Basis kann ich mich angstfrei und freudvoll Neuem und Unbekanntem zuwenden.

- VON DER FREMD- ZUR EIGENMOTIVATION

das Zirkusspiel ist weniger ein ergebnisorientierter Prozess (=messbare Leistung), sondern eher ein prozessorientiertes Ergebnis (=Lebensfreude). Der Weg führt vom gezeigt bekommen (passiv) zum entdecken wollen (aktiv)

- SELBSTBILD – SELBSTWERT

werden gestärkt. Ich entdecke nicht nur meine Potentiale, sondern gewinne Raum, einen eigenen Stil entwickeln.

- INTEGRATION UND INKLUSION

Miteinander handeln und bewegen und voneinander lernen sind wesentlicher Bestandteil des Zirkusspieles. Anders-unterschiedlich sein fördert die Vielfalt und wird als Bereicherung erlebbar.

Kontakt:

Tel 0211 9754969
FAX 0211 9754971
olaf@mmz-duesseldorf.de

Adresse:

Olaf Arno Schmeißer
Ohmweg 38a
40591 Düsseldorf

- Ich darf: SPIELEN

Im Alltag der Notwendigkeiten ist dieses Zugeständnis gerade für Erwachsene oftmals eine Überwindung. Aber Spielen ist Lernen und Lernen ist Spielen, eine Erkenntnis, die weitere Verbreitung verdient.

Didaktik und Methodik

- PSYCHOMOTORIK, MOTOGERAGOGIK, SENSOMOTORIK

sind die Grundlagen unseres Handelns

- SITUATIVER ANSATZ

fordert eine große Aufmerksamkeit Empathievermögen und Kreativität der Anleiter; neben den Grundfähigkeiten, das angebotene Material zu „bespielen“.

- NEUROBIOLOGIE

liefert neue Erkenntnisse und bestätigt den sensomotorischen Ansatz und dass Bewegung, Lernen und Spielen in jedem Alter einen wesentlichen Anteil zur Lebensfreude und Lebensqualität beiträgt.

Der Mensch soll mit Schönheit nur spielen, und er soll nur mit der Schönheit spielen. Denn, um es endlich auf einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt. (F. Schiller)

Kontakt:

Tel 0211 9754969
FAX 0211 9754971
olaf@mmz-duesseldorf.de

Seite 4 von 5

Adresse:

Olaf Arno Schmeißer
Ohmweg 38a
40591 Düsseldorf

MITMACHZIRKUS

Düsseldorf ☺

BEWEGUNG INTEGRATION SINNESSCHULUNG

www.mitmachzirkus-duesseldorf.de

ARTISTIK	
bewegend	bewegt
3-teilig	AKROBATIK
	BALANCE
Werfen	Boden-Akrobatik
	Einrad
Schwingen	Pyramiden
	Giraffe
Staff/Langstab	Trapez
	Lauftonnen
Kontaktjonglage	Leiter vertikal
	Kugel
	Hula Hup
	Reifen
	Slackline
	Horizontalleiter
	Stelzen
	Hochrad
	Spezialfahrgeräte

MIME
Tiere
Tanz
Zauberei
Moderation
Clowns

Kontakt:

Tel 0211 9754969
 FAX 0211 9754971
 olaf@mmz-duesseldorf.de

Adresse:

Olaf Arno Schmeißer
 Ohmweg 38a
 40591 Düsseldorf