



## ALLGEMEINE PROJEKTBECHREIBUNG FÜR ZIRKUSPROJEKTE AN GRUNDSCHULEN

Das Konzept für eine Zusammenarbeit des Kölner Spielecircus (KSC) mit Schulen im Zirkusprojektbereich hat sich seit den ersten Projekten im Jahr 1988 zu einem bewährten Standardkonzept ständig weiterentwickelt. Es lässt sich in seinen Strukturen auf fast alle Schulformen übertragen und den jeweiligen personellen, zeitlichen und räumlichen Bedingungen anpassen. Wir bieten standardmäßig eine **Projektdauer** von 5 oder 6 Tagen an. Die Projekte unterscheiden sich vom Ablauf her wie folgt:

- **5-tägige Projekte** (bis max. 240 Schüler\*innen & 2 Aufführungen):
  - 1 Tag Fortbildung
  - 1,5 Tage Schnupperphase
  - 1,5 Tage Nummernarbeit
  - 1 Tag Aufführung
- **6-tägige Projekte** (ab 240 Schüler\*innen oder ab 3 Aufführungen):
  - 1 Tag Fortbildung
  - 2 Tage Schnupperphase
  - 2 Tage Nummernarbeit
  - 1 Tag Aufführung

In der 6-tägigen Variante können die Schüler\*innen zudem eine größere Vielfalt von Zirkusdisziplinen kennenlernen und es bleibt mehr Zeit für die gemeinsame Arbeit an den Zirkusnummern.

### Das macht unser Projektkonzept aus:

- Alle Kinder sind während der gesamten Aktionszeit (vormittags 4 Std.) in die Zirkusaktivitäten eingebunden.
- Jeder Zirkusprojekttag beginnt und endet mit einer gemeinsamen Aktion aller am Projekt Beteiligten in der Manege, um ein Gemeinschaftsgefühl entstehen zu lassen.
- Wir bieten den Schüler\*innen die Möglichkeit zuerst eine Vielfalt von Zirkusbereichen kennenzulernen (Schnupperphase), bevor sie sich bei der Nummernarbeit für einen Bereich entscheiden.
- Der klassenübergreifende Ansatz fördert neue Freundschaften und den respektvollen Umgang der Schüler\*innen untereinander.
- Wir binden Lehrer\*innen, Eltern und OGS-Mitarbeiter\*innen in den Ablauf der Projektwoche mit ein und schaffen dadurch ein nachhaltiges Gemeinschaftserlebnis für die Schulgemeinschaft.
- Die Referent\*innen des Kölner Spielecircus halten alle Fäden in der Hand und sorgen in stimmungsvollen Anfangs- und Abschlussaktionen dafür, dass der „Zirkus-Funke“ überspringt.
- Standardmäßig sind folgende Zirkusdisziplinen Inhalt des Projektes:  
Balancieren, Jonglieren, Clownerie, Akrobatik, Fakir, Feuer.
- Ein Projekt wird in der Regel von 2 -3 Referent\*innen des Kölner Spielecircus geleitet. Zusätzliche Mitarbeiter des Kölner Spielecircus ermöglichen eine zusätzliche und intensivere Betreuung während der Nummernarbeitsphase (Coaching).

Grundsätzlich ist ein **Betreuungs-Schlüssel** von unter 1:10 notwendig, so dass die **Mitarbeit von Eltern** in der Regel erforderlich ist. Die exakte Anzahl variiert je nach Anzahl der Schüler\*innen und der Anzahl der Aufführungen.

In den folgenden Ausführungen wird der Ablauf eines Projektes inkl. Fortbildung in groben Zügen beschrieben. Weitere nützliche Informationen, wie z.B. eine To-Do-Liste für die Schulleitung, erhalten Sie nach Vertragsabschluss mit einem Link zu unseren „**Projektdokumenten**“ im **internen Download-Bereich**.



## FORTBILDUNG

Im Vorfeld der eigentlichen Projektarbeit mit den Schüler\*innen erfolgt die Vorbereitung des Projektes im Rahmen einer Fortbildung mit allen am Projekt beteiligten **Zirkus-Betreuer\*innen** (Lehrer, Eltern etc.). Sowohl ganztägige (7h) als auch halbtägige (5h) Fortbildungen sind möglich. Die Fortbildung wird i.d.R. von 2-3 Referent\*innen des Kölner Speie Circus angeleitet. Fortbildungs-Skripte, zusätzliche Video-Tutorials sowie sämtliche Materialien und die technische Ausstattung stellt der Speie Circus zur Verfügung.

### Inhalte der Fortbildung:

- Grundlagen der Akrobatik  
Menschenpyramiden, Partnerakrobatik
- Grundlagen des Jonglierens  
Teller drehen, Jonglage mit Tüchern, Ringen, Diabolos, Flowersticks
- Balancieren  
Tonne, Rola-Bola, Leiter- und Drahtseilbalance
- Fakirtechniken  
Nagelbrett und Glasscherben
- Tipps und Tricks zur Präsentation und Erarbeitung einer Zirkusnummer
- Erarbeitung einer kleinen Vorstellung der Zirkus-Betreuer\*innen für den 1. Projekttag
- Zeitliche und personelle Strukturierung der Projekttag mit Erstellung eines Stations- bzw. Stundenplans für den 1. Projekttag
- Hinweise zur Gestaltung der Arbeitseinheiten für den 1. Projekttag

Die Bereiche Akrobatik, Jonglieren, Balancieren und Fakir werden soweit vorbereitet, dass sie von den Zirkusbetreuer\*innen während des Projektes selbständig geleitet werden können. Hierbei helfen unsere spartenbezogenen Skripte zu den unterschiedlichen Zirkusdisziplinen.

Während der Projekttag übernimmt jede/r Referent\*in des Kölner Speie Circus einen weiteren Zirkusbereich, der nicht Inhalt in der Fortbildung war (z.B. Feuer, Clowns oder Mini-Trampolin).

## GRUNDSTRUKTUR DER PROJEKTAGE

- Die komplette Organisation und Moderation der Projekttag liegt in den Händen der Referent\*innen des Kölner Speie Circus. Die Schule bleibt allerdings weiterhin der Veranstalter und ist insbesondere für die Räumlichkeiten / Veranstaltungsorte zuständig, auf die der Speie Circus keinen Einfluss hat.
- Sämtliche Requisiten und Materialien, Kostüme, Schminke, Kulisse und Beschallung werden vom Kölner Speie Circus zur Verfügung gestellt.
- Die beteiligten Zirkus-Betreuer\*innen arbeiten i.d.R. in 2er-Teams und entscheiden sich im Verlauf des Projektes für ein Angebot, dass sie mit den Schüler\*innen durchführen.
- Jeder Projekttag beginnt mit einer Anfangsaktion aller Nachwuchsartist\*innen und Zirkus-Betreuer\*innen in der Turnhalle oder im Zelt und endet mit einer gemeinsamen Abschlussaktion. Die Referent\*innen des Kölner Speie Circus gestalten diese Aktionen mit Animation, Zirkusspielen und Information.
- Die Projektzeit mit den Schüler\*innen beträgt täglich 4 Stunden (z.B. 8.30 – 12.30 Uhr). Im gesamten Zeitrahmen sind alle Schüler\*innen aktiv im Projekt eingebunden und beschäftigt.

# KÖLNER SPIELCIRCUS

- Nach jeder Abschlussaktion findet täglich eine Abschlussbesprechung von ca. 45 Minuten (z. B. 12.45 – 13.30 Uhr) mit allen beteiligten Zirkus-Betreuer\*innen statt. Diese Zusammenkunft dient der Reflektion und der Planung für den kommenden Tag.
- Zu Beginn eines jeden Tages erhalten alle Zirkus-Betreuer\*innen schriftliche Informationen über den inhaltlichen Ablauf bzw. die zeitliche Planung des Tages.
- Natürlich gibt es auch eine Frühstücks- bzw. Hofpause für die Schüler\*innen und Zirkus-Betreuer\*innen.

## SCHNUPPERPHASE / 1,5 – 2 TAGE

Der 1. Zirkustag der Schüler\*innen beginnt mit der Eröffnungsvorstellung der Zirkusbetreuer\*innen. In der Turnhalle oder im Zelt ist die Zirkuskulisse des Kölner Spielcircus mit Manege, Vorhang und Musikanlage aufgebaut. Hier zeigen die Zirkusbetreuer\*innen, was sie am Fortbildungstag gelernt und zu einer kleinen Präsentation zusammengestellt haben. Außerdem werden die Schüler\*innen darüber informiert, wie die nächsten Tage in groben Zügen ablaufen. Danach machen sich die Schüler\*innen klassenweise auf den Weg zur 1. Station ihres Zirkusparcours. Der Aufenthalt an einer Station liegt i.d.R. bei 40 Minuten. Bei einer Projektdauer von insgesamt 5 Tagen kann jede Klasse in 1,5 Tagen 4 unterschiedliche Zirkusdisziplinen kennenlernen, bei einem 6-tägigen Projekt sind es 6 unterschiedliche Zirkusdisziplinen.

## NUMMERNERARBEITUNG / 1,5 – 2 TAGE

Vor der eigentlichen Nummernerarbeitung liegt die **Aufteilung** der Schüler\*innen in die Zirkusbereiche, in denen sie eine Zirkusnummer erarbeiten wollen. Diese klassenübergreifende Aufteilung wird vom Team des Kölner Spielcircus organisiert.

Grundlage für die Aufteilung der Schüler\*innen sind folgende Punkte:

- Jede/r Schüler\*in nimmt an einer Vorstellung mit einer Zirkusnummer teil.
- Jede/r Schüler\*in darf aus dem Gesamtangebot der vorgestellten Zirkusbereiche wählen. Danach ergeben sich für die Nummernerarbeitung neue, klassenübergreifende Gruppen.
- Das Team des Kölner Spielcircus ist sehr darum bemüht allen Schüler\*innen eine Zirkusnummer in ihrem Wunschbereich zu ermöglichen.
- Das Angebot der Nummern pro Aufführung schwankt je nach Schüler-/Aufführungsanzahl zwischen 10 bis 16 Nummern pro Vorstellung.
- Ist die Gesamtzahl der beteiligten Schüler\*innen höher als 125 Kinder, werden 2 oder mehr Vorstellungen mit nahezu „identischen“ Nummern und Programmablauf erarbeitet. Die Zuschauer-Kapazität des Aufführungsortes beeinflusst darüber hinaus die Anzahl der Aufführungen bzw. die Anzahl der auftretenden Artist\*innen.
- Geschwisterkinder werden i.d.R. in die gleiche Vorstellung eingeteilt, so dass die Eltern ihre Lieblingsartist\*innen gemeinsam in einer Vorstellung sehen können.

Wenn jede/r Schüler\*in seine Zirkusnummer und seine Zirkusgruppe gefunden hat, beginnt die Arbeit an den Zirkusnummern. Es wird weiter geübt, neue Tricks einstudiert, gesammelt, die Reihenfolge der Tricks festgelegt, Musik herausgesucht, geprobt... verworfen... verbessert... nochmal geprobt... bis die eigene Zirkusnummer steht.

Die Referent\*innen des Kölner Spielcircus coachen in dieser Phase die verschiedenen Nummerngruppen. Zum Ende der Nummernerarbeitungsphase verabreden sich jeweils 2 Zirkusnummerngruppen zu einer kleinen Generalprobe.



## AUFFÜHRUNG

Nach der Ausgabe von Kostümen und Schminke an die Zirkus-Betreuer\*innen machen sich die Nachwuchsartist\*innen eine Stunde vor der Vorstellung für den großen Auftritt fertig. In der Regel können alle Artist\*innen bei ihrer eigenen Vorstellung zuschauen. Schon vor dem Einlass der Zuschauer\*innen versammeln sich alle Artist\*innen an der Manege, letzte Anweisungen werden gegeben, die Artist\*innen nehmen die Plätze ein und die Einlassmusik ertönt. Toi –Toi –Toi !

Eltern, Geschwister, Verwandte und Freunde, aber vor allem die Akteure selbst erwarten mit viel Spannung den großen Auftritt.

Jede/r Zirkus-Betreuer\*in ist für seine Gruppe zuständig, die Referent\*innen des Kölner SpieleCircus unterstützen die Zirkusdirektor\*innen (=Schüler\*innen) bei den Ansagen, organisieren den Auf- und Abbau und sorgen für die musikalische Untermalung.

Eine Zirkusvorstellung selbst dauert bei bis zu 100 Artist\*innen pro Vorstellung ca. 1 h, darüber hinaus rechnen wir mit ca. 1,5 h pro Vorstellung. Jede Aufführung endet, wie in jedem Zirkus, mit einem großen Finale. Bei mehreren Vorstellungen gibt es zwischen den Vorstellungen eine ca. 1-stündige Pause zur Vorbereitung der nächsten Vorstellung.

## BEISPIELHAFTER ZEITPLAN:

für ein **Zirkusprojekt über 6 Tage, 2 Referent\*innen, 200 Schüler\*innen, 2 Aufführungen**  
(Die genauen Zeiten werden immer auf die jeweiligen Bedingungen der Schule angepasst!)

	Räumlichkeiten	Zeiten	Aktionen
<b>Fortbildungstag</b>	Turnhalle und Räume der Schule	13:00 – 18:00 Uhr	Fortbildung für alle Zirkusbetreuer*innen (Lehrkräfte, Eltern, OGS-Mitarbeiter*innen etc.)
<b>1. – 4. Projekttag</b>	Turnhalle	8:30 – 9:10 Uhr	Anfangsaktion für alle Kinder und Zirkusbetreuer*innen in der Manege
	Klassenräume der Schule und Turnhalle	9:15 – 12:00 Uhr	Zirkusunterricht für alle Kinder (Schnuppern im Klassenverband oder Nummernarbeit in Neigungsgruppen) inkl. einer Frühstücks- und Hofpause
	Turnhalle	12:10 – 12:30 Uhr	Abschlussaktion für alle Kinder und Zirkusbetreuer*innen in der Manege
	Turnhalle oder Konferenzraum	12:45 – 13:30 Uhr	Nachbesprechung für alle Zirkusbetreuer*innen ohne Kinder
<b>Aufführungstag</b>	Klassenräume der Schule	13:00 – 14:00 Uhr	Kostümieren der Artist*innen der 1. Vorstellung
	Turnhalle	14:00 – 15:00 Uhr	1. Vorstellung (Dauer ca. 60 min)
	Klassenräume der Schule	15:00 – 16:00 Uhr	Kostümieren der Artist*innen der 2. Vorstellung
	Turnhalle	16:00 – 17:00 Uhr	2. Vorstellung (Dauer ca. 60 min)

**Für weitere Fragen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung.**

**Ihr Ansprechpartner beim Kölner SpieleCircus:**

Alex Greiner, Tel.: 0221-355 81 68-0/-4, [alex.greiner@spieleCircus.de](mailto:alex.greiner@spieleCircus.de)