

# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort</b>	<b>7</b>
<b>1 Einleitung</b>	<b>11</b>
<b>2 Hintergründe und Ausgangspunkte</b>	<b>17</b>
2.1 Rhythmus – eine ästhetische Kategorie	18
2.2 Rhythmische Gesetzmässigkeiten	18
2.2.1 Was aber ist Rhythmus?	19
2.3 Rhythmik und Rhythmus als Grundbegriffe der Ästhetik	21
2.3.1 Ursprung und Geschichte der Rhythmik als Profession	22
2.4 Zürcher Rhythmik – Scheiblauer-Rhythmik	29
<b>3 Menschenbilder und Denkmodelle</b>	<b>35</b>
3.1 Seinsweisen	38
3.2 Angeborene Anlagen: Fähigkeit zur Beziehung, zur Wahrnehmung und zur Bewegung	39
3.3 Fähigkeiten oder Kompetenzen	39
3.3.1 Soziale Kompetenz	40
3.3.2 Körperliche Kompetenz	41
3.3.3 Musikalische Kompetenz	41
3.3.4 Logisch-mathematische Kompetenz	42
3.3.5 Figural-räumliche Kompetenz	42
3.3.6 Sprachliche Kompetenz	43
3.4 Verschränkung von Innen- und Aussenwelt	44
3.5 Unwillkürliche Organisation der Wahrnehmung	47
3.5.1 Sinn und Bedeutung	47
3.5.2 Selektive und subjektive Wahrnehmung	49
3.5.3 Figur und Grund	50
3.5.4 Symbol, Symbolik, Symbolisierung	53

<b>4</b>	<b>Rhythmik – ein gestalterisches Verfahren</b>	<b>61</b>
4.1	Erlebnis- und Gestaltungskategorien	62
4.1.1	Erlebniskategorien: Erleben, Erkennen und Benennen	62
4.1.2	Gestaltungskategorien: Experimentieren, Erfinden, Improvisieren und Komponieren	65
4.1.3	Unterbrechen, Umschalten, Durchhalten	67
4.2	Relationen zwischen Musik und Bewegung	68
4.2.1	Musik	69
4.2.2	Bewegung	70
4.2.3	Analogie der Parameter von Bewegung und Musik	73
4.3	Medien	76
4.3.1	Personale Medien	76
4.3.2	Handlungsmedien	77
4.3.3	Technische Medien	77
4.3.4	Materialmedien	78
<b>5</b>	<b>Unterrichtsgestaltung und fachdidaktische Prinzipien</b>	<b>87</b>
5.1	Lernen	87
5.1.1	Positives Lernen	89
5.2	Fachdidaktische Prinzipien	90
5.2.1	Verbindungen von Musik und Bewegung	91
5.2.2	Prozess und Produkt	93
5.2.3	Das Gestalterische – das Gestalten – die Transformation	95
5.2.4	Mehrperspektivische Sichtweise	98
5.2.5	Beanspruchungswechsel	99
5.2.6	Aufgabenbereiche	100
5.2.7	Lernfelder	107
5.3	Aufgaben – Aufgabenstellung	110
5.3.1	Aufgaben: Spiele, Übungen, Aufforderungen, Anleitungen	110
5.3.2	Aufgabenstrukturen	112
5.3.3	Aufgabenfindung und -entwicklung mit Gegenständen	116
5.3.4	Graduelle Veränderung	119
<b>6</b>	<b>Schluss</b>	<b>125</b>
	<b>Literaturverzeichnis</b>	<b>129</b>
	<b>Filmverzeichnis</b>	<b>137</b>
	<b>Information zur Autorin</b>	<b>139</b>