



BadmintonFLASHMOB

Badminton ist - Faszinierend - Lustig - Anregend - Spannend - Heiter -
Mitreißend - Originell
in einem Wort "BadmintonFLASHMOB".

Eine Choreographie (*) für einen Badminton-Flashmob zu entwickeln, ist eine spannende Herausforderung, die Bewegung, Musik und Gruppendynamik kombiniert.

Im folgenden Beispiel eine Choreographie für eine Badminton-Vorstellung (Demonstration) von jungen Badminton-Athletinnen und Athleten die in vier Phasen abläuft:



Phase 1: Begrüßung und Vorstellung

Musikwahl: Eine leichte, rhythmische Musik, die die Athleten beim Aufwärmen begleitet.

Bewegungen: Die Teilnehmer beginnen mit einfachen Aufwärmübungen wie Armkreisen, leichten Sprüngen und Dehnübungen. Jeder Athlet tritt vor, macht eine spezifische Aufwärmübung und nennt dabei seinen Namen und eine kurze, interessante Tatsache über sich.

Formation: Die Teilnehmer sind im Halbkreis aufgestellt, sodass jeder einzelne gut sichtbar ist, wenn er sich vorstellt.

Phase 2: Trainingseinheiten

Musikwahl: Etwas Schnelleres und Energetischeres, um die Intensität zu steigern.

Bewegungen: Die Teilnehmer führen Badminton-spezifische Bewegungen aus:

Vorne: Schlagimitation mit Vor- und Rückhand.

Hinten: Sprungdrehungen und Ausfallschritte, synchron mit der Musik.

Formation: Die Athleten können in einer Linie oder in einer leichten V-Formation stehen, wodurch jeder Teilnehmer von der Seite sichtbar ist.

Phase 3: Start des Flashmobs

Musikwahl: Ein packender Song, der die Energie aufbaut und die Zuschauer fesselt.

Bewegungen: Die vorher trainierten Elemente werden zu einer fließenden, zusammenhängenden Routine verbunden.

Der Flashmob-Manager beginnt, und jeder Teilnehmer reiht sich nacheinander ein, wobei die



Bewegungen immer synchroner werden.

Ergänzende Elemente wie Hocke und Sprung können integriert werden, um die Routine spannender zu gestalten.

Formation: Beginnend in einer Linie, die sich zu einer Spirale oder einem anderen dynamischen Muster erweitert, um die Mob-Atmosphäre zu verstärken.

Phase 4: Verabschiedung und Cooling Down

Musikwahl: Beruhigende Musik, die den Abschluss einleitet.

Bewegungen: Leichte Dehnungen und Atemübungen.

Formation: Rückkehr zum Halbkreis oder vollständigen Kreis, wobei jeder Teilnehmer noch einmal seinen Namen nennt und sich bei den Zuschauern bedankt.

Abschluss: Ein gemeinsamer Schlussapplaus oder eine andere Geste, die die Gemeinschaft und den Teamgeist betont.

Für die Musik und das Timing könntest du mit einem Musiker oder DJ zusammenarbeiten, um sicherzustellen, dass die Übergänge zwischen den Phasen nahtlos und dramatisch sind. Es ist auch wichtig, die Choreographie vorab gründlich zu proben, um sicherzustellen, dass alle Bewegungen klar und im Einklang mit der Musik sind.

Erweiterungen zur Phase 2: Trainingseinheiten

Für diese Phase, die sich auf das Training einzelner Übungselemente mit Schlagimitationen konzentriert, eine detaillierte Beschreibung, wie diese in die Choreographie integriert werden könnte. Dabei wird ein besonderer Fokus auf die Synchronität zur Musik und die Präzision der Bewegungen gelegt:

Musikwahl

Wähle einen Song mit einem klaren, starken Beat, der es den Teilnehmern erleichtert, den Rhythmus zu halten und ihre Schläge präzise auszuführen. Ein Song mit einer BPM (Beats per Minute) von etwa 120-140 ist ideal, da er nicht zu schnell ist, aber genügend Tempo bietet, um die Energie hochzuhalten.

Einzelne Übungselemente

1. Schlagimitation: Vorhand

Startposition: Stehen mit leicht gebeugten Knien, Füße schulterbreit auseinander. Der Schläger wird in der dominanten Hand gehalten.

Bewegung: Beim ersten Beat hebt der Athlet den Schläger seitlich an, die Schlägerfläche zeigt nach oben.

Beim zweiten Beat führt der Athlet eine Schwungbewegung aus, bei der der Schläger nach vorne und durch einen imaginären Ball schwingt.

Beim dritten Beat kehrt der Schläger in die Ausgangsposition zurück.

Rhythmus: Die Bewegung wird zu drei Beats ausgeführt: Heben, Schwingen, Zurückkehren.

2. Schlagimitation: Rückhand

Startposition: Wie bei der Vorhand, aber der Schläger beginnt auf der gegenüberliegenden



Seite des Körpers.

Bewegung: Beim ersten Beat hebt der Athlet den Schläger über den Körper, die Schlägerfläche zeigt nach oben.

Beim zweiten Beat schwingt der Athlet den Schläger in einer fließenden Bewegung nach vorne, durch den Raum eines imaginären Balls.

Beim dritten Beat kehrt der Schläger wieder in die Ausgangsposition zurück.

Rhythmus: Auch diese Bewegung folgt einem Drei-Beat-Muster: Heben, Schwingen, Zurückkehren.

3. Umsprung hinten (Footwork)

Startposition: Stehen in neutraler Position.

Bewegung: Beim ersten Beat führt der Athlet einen schnellen Dreh- und Sprung nach hinten aus, um sich auf einen hohen Rückhandschlag vorzubereiten.

Beim zweiten und dritten Beat simuliert der Athlet das Erreichen und Schlagen eines hohen Balls, gefolgt von einer schnellen Rückkehr in die Mitte des Feldes.

Rhythmus: Diese Sequenz erfordert mehr Geschwindigkeit und wird innerhalb von drei Beats abgeschlossen: Springen/Drehen, Schlagen, Zurückkehren.

Gruppenformation und Synchronität

Formation: Die Athleten können in mehreren Reihen angeordnet sein, um allen Zuschauern eine gute Sicht zu ermöglichen.

Synchronität: Jeder Schritt und jede Bewegung sollte streng im Takt der Musik ausgeführt werden. Es kann hilfreich sein, vorher das Zählen zu üben, damit alle Teilnehmer gleichzeitig agieren.

Die detaillierte Planung dieser Übungselemente und die strikte Einhaltung des musikalischen Takts werden dazu beitragen, dass der Flashmob nicht nur visuell ansprechend, sondern auch technisch präzise ist.

Erweiterungen zur Phase 3: Start des Flashmobs

Für diese Phase, dem Start des Flashmobs, eine detaillierte Planung zur Integration der zuvor geübten Schlagimitationen in eine fließende, zusammenhängende Choreographie. Dieser Teil des Flashmobs kombiniert die Einzelbewegungen zu einem Gesamtbild, das sowohl technisch anspruchsvoll als auch visuell beeindruckend ist.

Musikwahl

Ein Lied mit einem starken, kontinuierlichen Beat ist ideal, um die Teilnehmer durch die Bewegungssequenzen zu führen. Die Musik sollte energiegeladener und packender sein, um das Publikum zu fesseln und den dynamischen Eindruck der Performance zu verstärken.

Ablauf der Schlagimitationen

Aufbau und Start

Start: Der Flashmob-Manager beginnt in der Mitte der Bühne oder des Platzes und führt die ersten Bewegungen alleine aus, um das Publikum anzulocken und die Aufmerksamkeit zu zentrieren.



Einzug der Teilnehmer: Nach und nach reihen sich die anderen Teilnehmer ein, indem sie aus verschiedenen Richtungen kommen und sich hinter dem Manager in einer Linie aufstellen.

Sie beginnen sofort, die Bewegungen im Takt der Musik zu imitieren.

Integration der Bewegungen

Vorhand und Rückhand Imitationen:

Der Manager startet mit einer Vorhand-Imitation, gefolgt von einer Rückhand. Jeder neu hinzukommende Teilnehmer übernimmt diese Bewegungen, sobald er seine Position in der Reihe erreicht hat.

Rhythmus: Jeder Schlag wird auf einen bestimmten Beat ausgeführt, um die Synchronität zu gewährleisten. Zum Beispiel: Vorhand auf den ersten Beat, Rückhand auf den zweiten Beat.

Umsprung und Positionierung:

Nach einigen Wiederholungen der Schlagimitationen führt der Manager einen Umsprung hinten aus und simuliert das Schlagen eines hohen Balls. Dies wird ein Signal für alle Teilnehmer sein, das gleiche zu tun.

Übergänge: Die Bewegungen sind so gestaltet, dass sie fließend ineinander übergehen, wobei jeder Schlag und jede Drehung präzise mit einem bestimmten Beat der Musik synchronisiert ist.

Einbau von Ergänzungselementen:

In vorher festgelegten Intervallen führen die Teilnehmer zusätzliche Elemente wie Hocke und Sprung ein. Diese werden dramatisch inszeniert, um Highlights zu setzen und das Publikum weiter zu engagieren.

Formation und Bewegung

Dynamische Formationen:

Während des Flashmobs ändern die Teilnehmer mehrmals die Formation, von einer Linie zu einer V-Formation und vielleicht zu einem Kreis, je nach verfügbarem Raum und künstlerischer Entscheidung.

Die Formationen sollten so gewählt sein, dass sie die Sichtbarkeit jedes Teilnehmers maximieren und gleichzeitig eine visuelle Wirkung für das Publikum schaffen.

Abschluss

Finale: Der Flashmob endet mit einer synchronisierten, dramatischen Geste oder Bewegung, wie einem synchronen Schlag nach oben, gefolgt von einer Pose, die die Energie und den Höhepunkt der Musik widerspiegelt.

Verbeugung: Anschließend verbeugen sich alle Teilnehmer gemeinsam, um den Abschluss der Performance zu markieren.

Dieser Teil des Flashmobs sollte intensiv geprobt werden, um sicherzustellen, dass alle Bewegungen fließend und synchron sind. Die Musikwahl, die präzise Choreographie und das Energielevel der Teilnehmer sind entscheidend für den Erfolg dieses Abschnitts.

Musik - Empfehlungen



Für einen Badminton-Flashmob, der Bewegung, Spaß und Energie vereint, wäre eine Musikwahl ideal, die dynamisch und mitreißend ist. Hier sind einige musikalische Richtungen und spezifische Song-Empfehlungen, die gut passen könnten:

Pop und Elektro-Pop

Popmusik ist oft rhythmisch und eingängig, was sie ideal für Choreografien macht. Elektro-Pop bietet zusätzlich elektronische Elemente, die die Energie hochhalten.

Dance und Electronic

Songs aus dem Dance- und Electronic-Bereich bieten oft einen durchgängigen, treibenden Beat, der hilft, die Bewegungen synchron zu halten.

Upbeat Instrumental

Instrumentalmusik kann ebenfalls eine hervorragende Wahl sein, besonders wenn man möchte, dass die Zuschauer sich auf die Bewegungen und die Choreographie konzentrieren, ohne von Texten abgelenkt zu werden.

K-Pop

K-Pop ist bekannt für seine energiegeladene Musik und eingängigen Choreografien, was ihn zu einer hervorragenden Wahl für einen Flashmob macht.

Bei der Auswahl der Musik sollte darauf geachtet werden, dass sie nicht nur rhythmisch und eingängig ist, sondern auch zur Gesamtstimmung des Events passt. Ebenso ist es wichtig, die rechtlichen Aspekte bezüglich der öffentlichen Aufführung von Musik zu klären, insbesondere bei einem Flashmob.

Musik - zu jeder Kategorie fünf Musiktitel

Fünf Musiktitel für jede der genannten Kategorien, die gut zu einem Badminton-Flashmob passen würden:

Pop und Elektro-Pop

"Can't Stop The Feeling!" von Justin Timberlake - Ein mitreißender, fröhlicher Track, perfekt für eine positive Stimmung.

"Happy" von Pharrell Williams - Ein Lied, das einfach gute Laune macht und zum Tanzen einlädt.

"Get Lucky" von Daft Punk feat. Pharrell Williams - Ein grooviger und stilvoller Song mit einem eingängigen Beat.

"Firework" von Katy Perry - Ein kraftvoller und inspirierender Song, der Energie und Begeisterung ausstrahlt.

"Uptown Funk" von Mark Ronson feat. Bruno Mars - Ein energiegeladener, funkiger Song, der die Menge in Bewegung bringen wird.

Dance und Electronic

"Titanium" von David Guetta feat. Sia - Ein starker Song mit motivierenden Beats und beeindruckenden Vocals.

"Wake Me Up" von Avicii - Eine fesselnde Mischung aus akustischen und elektronischen Elementen.

"Levels" von Avicii - Ein ikonischer Electronic Dance Music Track, der international bekannt ist.

"Animals" von Martin Garrix - Ein kraftvoller und treibender Instrumentaltrack, ideal für energiegeladene Choreografien.

"Don't You Worry Child" von Swedish House Mafia - Eine emotionale, aber dennoch tanzbare



Hymne, die Groß und Klein begeistert.

Upbeat Instrumental

"Palladio" von Escala - Ein dramatisches Stück mit einem starken, rhythmischen Beat.

"Electric Daisy Violin" von Lindsey Stirling - Eine lebhafte Kombination aus klassischer Violine und modernen Beats.

"Crystallize" von Lindsey Stirling - Eine weitere faszinierende Mischung aus Violinenmusik und elektronischen Elementen.

"Storm" von Vivaldi (remixed von Vanessa-Mae) - Ein klassisches Stück in einem modernen elektronischen Gewand.

"Summer" von Antonio Vivaldi (remixed von Max Richter) - Ein bekanntes klassisches Thema, neu interpretiert mit einem frischen, lebhaften Arrangement.

K-Pop

"Dynamite" von BTS - Ein weltweit beliebter, energischer Song, ideal für eine mitreißende Performance.

"Boombayah" von BLACKPINK - Ein kraftvoller Track mit starken Beats, der sofortige Aufmerksamkeit erregt.

"Bang Bang Bang" von BIGBANG - Ein explosiver Song, der die Zuschauer mit seiner Energie mitreißt.

"I Am the Best" von 2NE1 - Ein selbstbewusster und kraftvoller Song, der perfekt für eine beeindruckende Darbietung geeignet ist.

"Fantastic Baby" von BIGBANG - Ein weiterer hochenergetischer Track, der für seine eingängigen Melodien und dynamischen Rhythmen bekannt ist.

Diese Lieder bieten eine breite Palette an Stilen und Energieniveaus, was sie ideal für verschiedene Phasen und Momente während des Flashmobs macht.

Musikplattformen für einen Download der Musik (Empfehlung)

Für das Herunterladen von Musik gibt es mehrere renommierte Plattformen, die du nutzen kannst, abhängig davon, ob du die Musik kaufen oder lediglich streamen möchtest. Hier sind einige der bekanntesten Optionen:

iTunes (Apple Music): iTunes bietet eine große Auswahl an Musiktiteln zum Kauf an. Die Musik kann auf verschiedenen Geräten gespeichert und offline abgespielt werden. Apple Music bietet zudem ein Streaming-Abonnement an, mit dem du auf eine umfangreiche Musikbibliothek zugreifen kannst.

Amazon Music: Amazon bietet sowohl einen Streaming-Dienst als auch die Möglichkeit, einzelne Lieder oder ganze Alben zu kaufen. Gekaufte Musik kann heruntergeladen und auf beliebigen Geräten offline gehört werden.

Google Play Music: Auch Google Play Music ermöglicht den Kauf von Musik, die dann auf Android-Geräten sowie über den Webbrowser zugänglich ist. Der Dienst wird jedoch zunehmend durch YouTube Music ersetzt, welcher ebenfalls Downloads für Offline-Nutzung ermöglicht.

Spotify: Mit einem Premium-Abonnement bei Spotify kannst du Musik herunterladen und offline hören. Spotify bietet keine Kaufmöglichkeit für Musik, aber eine extrem breite Auswahl an Titeln zum Streamen.



Bandcamp: Bandcamp ist besonders bei unabhängigen Künstlern beliebt. Hier kannst du Musik direkt vom Künstler kaufen, was ihnen mehr Einkommen im Vergleich zu den großen Streaming-Plattformen ermöglicht. Du kannst einzelne Tracks oder ganze Alben herunterladen.

SoundCloud: SoundCloud ist eine Plattform, die viele aufstrebende und unabhängige Künstler nutzen, um ihre Musik zu veröffentlichen. Manche Inhalte sind zum kostenlosen Download verfügbar, oft direkt vom Künstler zur Verfügung gestellt.

Jede dieser Plattformen hat ihre eigenen Stärken, je nachdem, was du suchst – sei es eine breite Auswahl, Unterstützung unabhängiger Künstler oder die Flexibilität zwischen Streaming und Kauf. Wenn du Musik für öffentliche Aufführungen wie einen Flashmob verwendest, vergewissere dich, dass du die richtigen Lizenzen oder Genehmigungen hast, um urheberrechtliche Probleme zu vermeiden.

Archiv – BadmintonFLASHMOB

Anregungen aus der Vergangenheit (over 10 years ago ;-)) für neue Ideen:

- [Badminton Flashmob - Olympia Gelände in München 2011](#)

Die grosse Promo-Show

- [Badminton Flashmob - BBV-Freizeit-Camp 2011](#)

Der Flashmob-Manager beginnt

- [Badminton Flashmob - Länderspiel Deutschland - Finnland 2011](#)

Promotion Demo als Event-Einlage

- [Badminton Flashmob - Die leichteste Übung der Welt!](#)

Das grosse Training – zur Motivation

Zusammenfassung:

[Playlist: Archiv Badminton Flashmob 2011](#)

(*) Choreographie

Eine Choreographie ist die Kunst der Gestaltung und Anordnung von Bewegungen, oft in Verbindung mit Tanz, Theater oder anderen Aufführungen. Der Begriff kommt aus dem Griechischen, wo "choros" für "Tanz" oder "Reihe" und "graphie" für "schreiben" steht. Choreographie bezieht sich auf das Schaffen von Tanzabläufen, bei denen Schritte, Gesten und Muster geplant und auf Musik oder ein Thema abgestimmt werden.

Choreographen sind Künstler, die Tänze oder Bewegungsabfolgen kreieren. Sie arbeiten oft eng mit Tänzern, Musikern und Regisseuren zusammen, um sicherzustellen, dass ihre Vision auf der Bühne oder in Filmen umgesetzt wird. Choreographie wird nicht nur im Tanz angewendet, sondern auch in anderen Bereichen wie Film, Eiskunstlauf, Cheerleading und sogar in Marschbands.

Dieter Gläber, 24.04.2024

Quelle: Inhalte dieses Berichts basieren teilweise auf Daten und Analysen von ChatGPT-4, entwickelt von OpenAI.