

Esther Pürgstaller | Nils Neuber

# Tänzerischer Kreativitätstest für 8- bis 12-Jährige

Testmanual



Universitätsverlag Potsdam

Esther Pürgstaller & Nils Neuber  
Tänzerischer Kreativitätstest für 8- bis 12-Jährige



Esther Pürgstaller & Nils Neuber

Mitarbeit: Deborah Reese, Esther Schwarz, Jessica  
Hansel, Vanessa Wäsch, Lara Henschel, Elisa Demuth

# **Tänzerischer Kreativitätstest für 8- bis 12-Jährige**

Testmanual

Universitätsverlag Potsdam

### **Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.dnb.de> abrufbar.

**Universitätsverlag Potsdam 2024**

<http://verlag.ub.uni-potsdam.de>

Am Neuen Palais 10, 14469 Potsdam

Tel.: +49 (0)331 977 2533 / Fax: -2292

E-Mail: [verlag@uni-potsdam.de](mailto:verlag@uni-potsdam.de)

Layout: Kristin Schettler

Satz: text plus form, Dresden

Titelgrafik: Valenty – [stock.adobe.com](http://stock.adobe.com)

Soweit nicht anders gekennzeichnet, ist dieses Werk unter einem Creative-Commons-Lizenzvertrag Namensnennung 4.0 lizenziert.

Dies gilt nicht für Zitate und Werke, die aufgrund einer anderen Erlaubnis genutzt werden.

Um die Bedingungen der Lizenz einzusehen, folgen Sie bitte dem Hyperlink:

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>

Zugleich online veröffentlicht auf dem Publikationsserver der Universität Potsdam

<https://doi.org/10.25932/publishup-62704>

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:kobv:517-opus4-627040>

# Inhaltsverzeichnis

<b>Testmanual tänzerischer Kreativitätstest für 8- bis 12-Jährige</b> .....	<b>7</b>
---	----------

## **Theoretischer Teil**

<b>1 Kontextualisierung</b> .....	<b>11</b>
1.1 Begriffsbestimmung Kreativität .....	11
1.2 Begriffsbestimmung Tänzerische Kreativität .....	14
1.3 Empirische Erfassung von Kreativität .....	15
<b>2 Testentwicklung</b> .....	<b>19</b>
2.1 Zielsetzung und Hintergrund .....	19
2.2 Phasen der Testentwicklung .....	20

## **Praktischer Teil**

<b>3 Testaufbau und Testinhalt</b> .....	<b>27</b>
3.1 Ziel .....	27
3.2 Zielgruppe .....	28
3.3 Beschreibung des Tests .....	28
3.4 Aufgaben .....	29
<b>4 Testdurchführung</b> .....	<b>31</b>
4.1 Raum und Atmosphäre .....	31
4.2 Material .....	32
4.3 Testdauer .....	33
4.4 Hinweise für den Einstieg vor der Testung .....	33
4.5 Hinweise für die Durchführung des Tests .....	34

<b>5</b>	<b>Testauswertung</b> .....	<b>37</b>
5.1	Kreativitätsfacetten .....	37
5.2	Faktoren .....	41
<b>6</b>	<b>Gütekriterien des Tests</b> .....	<b>43</b>
<b>7</b>	<b>Anwendungsbereich</b> .....	<b>45</b>
<b>8</b>	<b>Literaturverzeichnis</b> .....	<b>47</b>

## **Anhang**

	<b>Testanweisung und Hinweise zur Durchführung des tänzerischen Kreativitätstests</b> .....	<b>53</b>
	<b>Erhebungsbogen tänzerischer Kreativitätstest</b> .....	<b>67</b>
	<b>Beispiele zum Ausfüllen des Erhebungsbogens</b> .....	<b>79</b>
	<b>Abbildungsverzeichnis</b> .....	<b>83</b>

# Testmanual tänzerischer Kreativitätstest für 8- bis 12-Jährige

Der tänzerische Kreativitätstest stellt ein valides Instrumentarium dar, welches auf tanzspezifischen Aufgaben basiert und für die differenzierte und standardisierte Erfassung der tänzerischen Kreativität bei Kindern im Alter von 8 bis 12 Jahren konzipiert ist. Mit dem tänzerischen Kreativitätstest können nicht nur Fragestellungen zum Stand sowie zur Entwicklung tänzerisch-kreativer Fähigkeiten im Kindesalter bearbeitet werden, sondern er liefert auch wertvolle Informationen für die Optimierung von Trainings-, Förder- und Vermittlungsmaßnahmen. Erfasst werden folgende tänzerisch-kreativen Fähigkeiten: 1) Vielfalt und Originalität in der Fortbewegung und in Körperpositionen sowie 2) Ideenreichtum, Vielfalt und Originalität in der Gestaltung von Bewegungspatterns und -kompositionen. Dieser Test lässt sich mit größeren Gruppen und minimalem materiellen Aufwand durchführen, ist zeitlich unbeschränkt und ermöglicht es, unterschiedliche Leistungsniveaus zu identifizieren. Der tänzerische Kreativitätstest bietet Forschenden und Lehrkräften eine wertvolle Möglichkeit, die tänzerisch-kreativen Fähigkeiten von Kindern zu analysieren und zu fördern.





# **Theoretischer Teil**



# 1 Kontextualisierung

Kreativität ist ein vielschichtiger Begriff, der in verschiedenen ästhetischen, kulturellen, politischen, pädagogischen und wirtschaftlichen Diskursen fest verankert ist. Kreativität wird als Schlüsselkompetenz verstanden, die es den Menschen ermöglicht, sich in einer zunehmend komplexen Welt als unabhängige und emanzipierte Individuen zu behaupten. Tanz wird oft pauschal eine kreativitätswirksame Wirkung zugesprochen; insbesondere dann, wenn Tanzende ermutigt werden, ihre eigenen, individuellen Bewegungs- und Ausdrucksmöglichkeiten zu entdecken. Die Ursprünge des Modernen Tanzes markieren den Beginn, in dem Tanzschaffende begannen, ihre kreativen Schaffensprozesse und persönlichen Erfahrungen mit Kreativität zu beschreiben. Im Laufe der Zeit wurde der Ruf nach einer differenzierteren Forschungsweise lauter. Die tanzwissenschaftliche Kreativitätsforschung beschäftigt sich seither unter anderem mit der Frage, wie Kreativität im Tanz erfasst werden kann. Dabei muss sie sich mit grundlegenden Fragen auseinandersetzen, wie zum Beispiel: Was ist Kreativität? Wie lässt sich tänzerische Kreativität definieren? Und welche Methoden eignen sich zur Erfassung von Kreativität im Tanz? Das folgende Kapitel widmet sich diesen Fragen, indem zunächst grundlegende Konzepte zur Kreativität erläutert werden. Dabei wird zunächst das Verständnis von Kreativität und tänzerischer Kreativität beleuchtet, bevor verschiedene Methoden zur empirischen Erfassung von Kreativität vorgestellt werden.

## 1.1 Begriffsbestimmung Kreativität

Der Begriff „Kreativität“ wird in der Literatur vielfältig definiert und kann konzeptuell vier Ansätzen zugeordnet werden: produktorientiert, prozessorientiert, umweltorientiert und personenorientiert (Rhodes, 1961). Im produktorientierten Ansatz wird Kreativität als ein Produkt charakterisiert, welches Neuartigkeit aufweist und

zugleich sozial-kontextuell relevant ist (Preiser, 2006). Der umweltorientierte Ansatz hingegen stellt die Interaktion zwischen dem Individuum, dem spezifischen Fachgebiet und der kulturell-sozialen Umwelt als essenzielle Voraussetzung für kreatives Schaffen in den Vordergrund (Amabile, 1996; Csíkszentmihályi, 2021). Im prozessorientierten Verständnis wird Kreativität durch den Ablauf des kreativen Prozesses definiert, welcher entweder in unterschiedliche Phasen unterteilt wird (z. B. das Vier-Phasen-Modell von Wallas) oder als Kombination konvergenter und divergenter Denkansätze interpretiert wird. Obwohl divergentes Denken – also die Fähigkeit innovativ, flexibel und neuartig zu denken (Cropley, 2001) – oft als Synonym für Kreativität verwendet wird, betrachten einige Theoretiker\*innen, insbesondere aus dem personenorientierten Ansatz, divergentes Denken lediglich als einen von vielen Aspekten der Kreativität (Urban, 2004). Sie argumentieren, dass eine Reduktion der Kreativität auf ein reines Produkt oder divergentes Denken zu kurz greift. Den Vertreter\*innen dieses Ansatzes nach ist Kreativität eine Fähigkeit des Individuums, die jedem Kind inhärent ist und es ihm ermöglicht, neue und unkonventionelle Produkte zu generieren (Drevdahl, 1956; Sternberg, 2003; Urban, 2004).

### Facetten der Kreativität

Kreativität wird im Rahmen des personenorientierten Ansatzes nicht als *eine* Fähigkeit verstanden, sondern als ein Zusammenschluss verschiedener Fähigkeiten bzw. Facetten. Abhängig von der theoretischen Perspektive werden bis zu sieben verschiedene Facetten identifiziert (Karakelle, 2009). Dabei werden die folgenden drei am häufigsten genannt (Kuhn & Holling, 2009):

1. Produktivität, die Fähigkeit, *viele* Ideen zu generieren (Cropley, 1991);
2. Flexibilität bzw. Problemlösungsfähigkeit, die Fähigkeit, flexibel zu denken und *verschiedene* Lösungsansätze zu entwickeln (Cropley, 2005);
3. Originalität, die Fähigkeit, *neuartige* und *unkonventionelle* Ideen zu generieren (Pürgstaller, 2020).

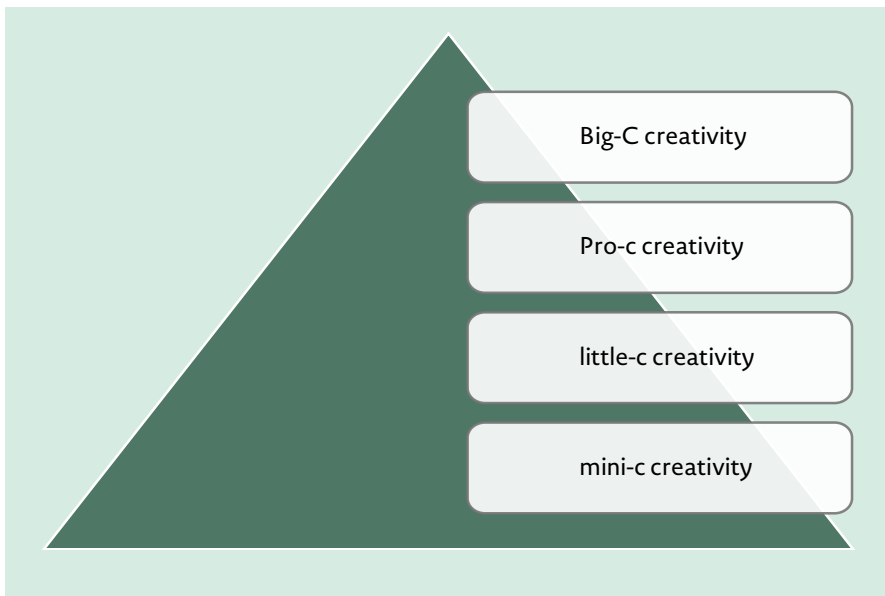
### Kreativitätslevels

Über eine lange Zeitspanne hinweg herrschte das Paradigma vor, dass Kreativität als ein exklusives Merkmal einer Elite interpretierte und sie mystifizierte. In diesem Kontext wurde Kreativität als eine Art Hochbegabung oder Charakteristikum einer kleinen Gruppe besonders genialer Individuen verstanden. Ein Produkt wurde pri-

mär dann als kreativ erachtet, wenn es innerhalb eines sozialen Kontexts als solches anerkannt wurde. Mit der Einführung und Akzeptanz der Theorie, die Kreativität als eine allen Menschen inhärente Fähigkeit postulierte, etablierten sich auch Konzepte, die die objektive Betrachtungsweise um eine subjektive, individuelle Sichtweise erweiterten. Daraus resultierend wurde Kreativität auch in ihrer persönlichen, individuellen Dimension gewürdigt, welche den subjektiven Grad eines Individuums berücksichtigt (Landau, 1990).

Kaufman und Beghetto (2009) entwickelten dieses duale Verständnis von Kreativität (sozial vs. individuell) weiter und präsentierten das „Four-C model“ (vgl. Abb. 1). Dieses Modell strukturiert Kreativität in vier Ebenen:

1. „mini-c creativity“, welche subjektiv wahrgenommene Kreativität darstellt;
2. „little-c creativity“, als Kreativität, die von anderen als solche identifiziert wird;
3. „Pro-c creativity“, die als signifikanter und relevanter Beitrag von Expert\*innen im entsprechenden Feld eingestuft wird;
4. „Big-C creativity“, als herausragende kreative Leistung, die nur von einem exklusiven Kreis erreicht wird.



**Abbildung 1** Das „Four-C model“ nach Kaufman & Beghetto, 2009.

Die ersten beiden Ebenen adressieren hauptsächlich domänenübergreifende kreative Leistungen im Grundschulalter, die oftmals nicht über eine „alltägliche Kreativität“ („everyday creativity“) hinausreichen (Cropley, 2001). Diese differenzierte theoretische Einteilung ermöglicht eine nuancierte Beschreibung unterschiedlicher Grade von Kreativität.

## 1.2 Begriffsbestimmung Tänzerische Kreativität

Trotz der Unterschiede zwischen den zuvor skizzierten Ansätzen zeichnet sie eine gemeinsame Betrachtung von Kreativität als rein kognitives, domänenübergreifendes Phänomen aus. Parallel dazu existieren jedoch auch Theorien, die domänenspezifische Manifestationen von Kreativität berücksichtigen. Im Kontext von Tanz und kreativer Bewegungserziehung wird in diesem Zusammenhang davon ausgegangen, dass Kreativität auch bewegungsbezogene Ausprägungsformen annehmen kann. Die Fähigkeit, eine Vielzahl an verschiedenen und originellen Bewegungen zu zeigen, wird sodann als „motorische Kreativität“ definiert (Bournelli & Mountakis, 2008; Neuber, 2000; Wyrick, 1968). Während der Terminus „motorische Kreativität“ primär die Erzeugung rein motorischer Lösungen umfasst, erweitert die „tänzerische Kreativität“ diesen Rahmen.

Unter dem Begriff Tanz kann eine motorische, an den Körper gebundene Tätigkeit verstanden werden, in deren Mittelpunkt die Bewegung steht (Cabrera-Rivas, 1991): Es werden Körperpositionen eingenommen, sich auf Wegen im Raum fortbewegt sowie Bewegungspatterns und Bewegungsabfolgen kreiert. Während diese Tätigkeit in ihrem *motorischen* Charakter mit anderen körperzentrierten Aktivitäten (wie z. B. Alltagsbewegungen) korrespondiert – im Zentrum steht die körperliche Bewegung –, hebt sie sich durch folgende distinktive Merkmale davon ab:

- *Rhythmizität*: Der Tanz manifestiert sich durch eine rhythmische Bewegung des Körpers (Röthig & Prohl, 2003).
- *Selbstreferentialität*: Die Tätigkeit des Tanzens fokussiert primär auf sich selbst, insbesondere auf die Ausführung der Bewegung (Fleischle-Braun, 2012).
- *Ästhetik*: Im Tanz liegt der Akzent auf dem sinnlich Wahrnehmbaren. Hierbei steht die bewusste, sensible Erfahrung von Bewegung und die intensive Auseinandersetzung mit dem individuellen Körper im Fokus (Fritsch, 1991).

- *Symbolische Expressivität*: Tanz zielt darauf ab, inneren Empfindungen, Ideen oder Emotionen Ausdruck zu verleihen. Dabei werden Bewegungen, Körperformen und Gesten mit symbolischer Signifikanz aufgeladen (Bietz, 2005).

Tänzerische Kreativität bei 8- bis 12-Jährigen kann demnach als eine jedem Kind innewohnende Fähigkeit begriffen werden, viele, unterschiedliche, neuartige und unkonventionelle Körperpositionen, Fortbewegungsarten, Bewegungspatterns und Bewegungsabfolgen auf der „mini-c-“ und „little-c-Ebene“ zu generieren, die motorisch, rhythmisch, selbstreferentiell, ästhetisch und/oder symbolisch-expressiv sind (Pürgstaller, 2020). Tänzerische Kreativität beschränkt sich dabei nicht lediglich auf das finale Erzeugnis, beispielsweise eine Choreographie oder Performance, sondern integriert auch den gesamten kreativen Entstehungsprozess und das Erschaffen von Tanz (Press & Warburton, 2007).

### 1.3 Empirische Erfassung von Kreativität

Zur Evaluation kreativer Fähigkeiten sind in der Forschung *Selbstbeurteilungsmethoden* weit verbreitet. Hierbei werden Proband\*innen (im Weiteren als Pbn bezeichnet) beispielsweise zu bestimmten, mit Kreativität korrelierten Persönlichkeitsmerkmalen (etwa Offenheit oder Neugier), ihrem Verhältnis zu Kreativität (wie im Creativity Style Questionnaire, adaptiert von Kumar, Kemmler & Holman, 1997) oder ihren Einstellungen und Interessen (etwa Creative Self-Efficacy, Beghetto, 2006) befragt. Ein prominentes Beispiel ist die Creative Ability Checklist von Runco (1987). Ein weiteres Verfahren ist die Selbsteinschätzung der eigenen Kreativität auf einer Skala von 1 bis 10 oder beispielsweise 1 bis 100. Solche Methoden sind einfach anzuwenden, können jedoch durch subjektive Einschätzungen beeinflusst werden. Ein weiterer kritischer Punkt dieser Methoden ist, dass die Ergebnisse oft nicht mit anderen Erhebungsmethoden korrelieren, was Fragen bezüglich ihrer Konsistenz und Validität aufwirft.

Eine alternative Herangehensweise stellt die *Fremdbeurteilung* dar, die in Bildungskontexten häufig (u. a. durch Checklisten) realisiert wird und die von Bildungsfachkräften, Eltern, Gleichaltrigen oder Expert\*innen ausgefüllt wird. Diese bieten eine generelle Einschätzung von Fähigkeiten und Merkmalen, die mit Kreativität assoziiert werden. Beispiele wären die Creative Product Semantic Scale (Besemer & O'Quin, 1993) oder die Consensual Assessment Technique (CAT) (Amabile, 1982). Fremdbeurteilungen bieten oft eine objektivere Perspektive als Selbstbeurteilungen,



können aber durch die Voreingenommenheit der Beurteilenden beeinflusst werden. Trotz ihrer Anwendung für Vergleiche innerhalb einer Gruppe fehlt es ihnen an standardisierten Bewertungen und normierten Werten, was einen umfassenden Vergleich erschwert.

*Biographische Ansätze*, ob retrospektiv oder prospektiv, werden seltener genutzt (z. B. Biographical Inventory of Creative Behaviours (BICB), Batey, 2007). Diese Methoden versuchen, Kreativität durch die Analyse der Lebensgeschichte einer Person zu erfassen. Biographische Methoden können tiefgreifende Einblicke in die kreativen Prozesse und Einflüsse im Leben eines Individuums bieten, sind jedoch oft zeitaufwendig und bieten viel Interpretationsspielraum.

Dominant demgegenüber sind *psychometrische Verfahren*, die sich zumeist als standardisierte, verbale Tests aus der Kognitionspsychologie präsentieren. Viele dieser Tests erfassen das divergente Denken und somit kognitiv-kreative Fähigkeiten. Ein bekanntes Beispiel ist der TTCT (Torrance Test of Creative Thinking) von Torrance aus dem Jahr 1966. Dieses Testverfahren ist in zwei parallelen Formen verfügbar und prüft die kognitiv-kreativen Facetten Flüssigkeit, Originalität, Ausarbeitung, Abstraktion und Offenheit mittels verbaler und figuraler Teiltests bei 3- bis 99-Jährigen. Obwohl der TTCT einer der wenigen empirisch validierten Kreativitätstests ist, hat er den Nachteil, dass er nur divergentes Denken misst und domänen-spezifische Merkmale nicht berücksichtigt.

Zusätzlich zu diesen kognitiv-zentrierten Methoden existieren auch *domänen-spezifische Verfahren*. Diese kommen seltener zum Einsatz, sind aber nützlich, um Kreativität in einer bestimmten Domäne (z. B. Tanz, Musik, Mathematik) zu erfassen. Sie sind aber zumeist nicht auf andere Domänen übertragbar. In Zusammenhang mit Bewegung und Tanz liegen einige wenige handlungsorientierte Verfahren vor, die v. a. motorische Kreativität oder einzelne motorisch-kreative Facetten evaluieren. Beispiele sind der Thinking Creatively in Action and Movement (TCAM) (Torrance, 1981), Bertsch Test of Motor Creativity (Bertsch, 1983), Wyricks Motor Creativity Test (Wyrick, 1968), Divergent Movement Ability Test (DMA) (Cleland, 1994), der Kreativitätstest für Vorschul- und Schulkinder (KVS-P) (Krampen, 1996) oder der Motorische Kreativitätstest für 9 bis 11-Jährige (MKT 9–11) (Neuber, 2000). Die oben genannten Tests weisen eine hohe Ähnlichkeit in Testkonzeption, Aufgaben und Bewertung auf. Ihr Vorteil besteht darin, dass sie ausschließlich aus motorischen Aufgaben bestehen und die Beurteilung der motorischen Kreativität ermöglichen. Sie vermissen jedoch eine tanzspezifische Ausrichtung und empirische Validierung. Daher sind sie für die Tanzforschung nur eingeschränkt nutzbar.

Bisher ist der Autorin nur ein Verfahren bekannt, das tänzerische Kreativität erfasst, nämlich das Dance Creativity Measure Instrument (Brennan, 1983). Es besteht aus drei tänzerischen Aufgaben, wie z. B. dem Generieren einer Bewegungsabfolge.

Mit dem Instrument können die Facetten Originalität, Flexibilität und Flüssigkeit erfasst werden. Das Instrument ist für erwachsene Tänzer konzipiert. Bezüglich der wissenschaftlichen Gütekriterien zeigt es eingeschränkte Reliabilität.

Neben den oben genannten Methoden wird in einigen Studien zur tänzerischen Kreativität die *videobasierte Beobachtung* eingesetzt, um Kreativität im Tanz zu bewerten. Diese Methode wird hauptsächlich verwendet, um kreative Bewegungslösungen, das Verhalten oder den kreativen Prozess zu beschreiben. Ebenso können damit Effekte verschiedener Aufgaben oder Unterrichtsmethoden auf kreatives Verhalten analysiert werden (z. B. Chen & Cone, 2003; Cheung, 2010; Keun & Hunt, 2006; Pürgstaller, 2020; Torrents, Castañer, Dinušová & Anguera, 2013). Obwohl die videobasierte Beobachtung ein wichtiges Instrument zur Beschreibung von Bewegungen, Bewegungsqualität oder kreativem Verhalten darstellt, ist sie anfällig für subjektiv interpretative Schlussfolgerungen, da sie keine standardisierte Bewertung bietet. Die Bewertung hängt von der beruflichen Erfahrung und dem subjektiven Urteil des Beobachters ab. Zusätzlich können nur eine geringe Anzahl von Tänzer\*innen gleichzeitig beobachtet werden und es sind lediglich Vergleiche innerhalb derselben Gruppe möglich. Daher sind Objektivität und Zuverlässigkeit gefährdet.

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass die meisten Instrumente, die kognitiv-kreative Fähigkeiten oder rein divergentes Denken erfassen, sich lediglich auf eine Kreativitätsfacette (oft Produktivität) beziehen, für Erwachsene konzipiert sind, oft rein verbale Aspekte fokussieren und Schwächen in den Gütekriterien aufweisen. Zudem zeigt sich eine Diskrepanz zwischen dem theoretischen Konstrukt, das ihnen zugrunde liegt, und dem, was das Instrument tatsächlich „misst“. Die Gründe hierfür liegen u. a. in der Komplexität und Schwierigkeit, Kreativität valide zu bewerten (Baer, 2010; Krampen, 1996; Theurer, 2014). Die Auswahl der Methode zur Erfassung von Kreativität hängt daher von vielen Faktoren ab, einschließlich des Ziels der Messung, der Zielgruppe, der verfügbaren Ressourcen und der spezifischen Domäne oder des Kontexts, in dem die Kreativität gemessen wird. Es ist oft hilfreich und es wird ausdrücklich empfohlen, mehrere Methoden zu kombinieren, um ein umfassenderes Bild der kreativen Fähigkeiten eines Individuums zu erhalten.



## 2 Testentwicklung

Die Grundidee für den tänzerischen Kreativitätstest für 8- bis 12-Jährige entstand im Jahr 2015 während eines gemeinsamen Forschungsprojekts der Autorin und des Autors dieses Manuals (vgl. Pürgstaller, 2020). Während ihrer Suche nach einem geeigneten Instrument zur empirischen Erfassung von Kreativität im Tanz bei Kindern stellten sie fest, dass es keine domänenspezifischen Instrumente gibt. Der eigene Bedarf gab ihnen den Anstoß, einen eigenen Kreativitätstest zu entwickeln. Dieses Kapitel des Manuals beschreibt die Zielsetzung und den Hintergrund der Testentwicklung und führt durch die verschiedenen Phasen dieses Prozesses. Dabei wird ersichtlich: Die Testentwicklung ist ein iterativer Prozess, der kontinuierliche Überprüfung und Anpassung erfordert, um die Qualität und Aussagekraft des Tests sicherzustellen.

### 2.1 Zielsetzung und Hintergrund

Mit dem hier vorgelegten Instrument sollte ein Verfahren zur Bewertung von tänzerischer Kreativität entwickelt werden, das nicht nur kognitive oder motorische Facetten erfasst, sondern das aus tänzerischen Aufgaben besteht, für Schüler\*innen der 3. bis 6. Klasse (im Alter von 8–12 Jahren) geeignet ist, kein Zeitlimit aufweist, aber dennoch (zeit-)ökonomisch einsetzbar ist und zudem eine valide, reliable und objektive Erfassung ermöglicht.

Das Instrument ist im Rahmen des vom BMBF geförderten Verbundprojekts „KuBiTanz – Kulturelle Bildungsforschung im Tanz – Entwicklung eines domain-spezifischen Analysemodells sowie domainspezifischer Erhebungsinstrumente (FKZ: 01JK1601A-D)“ entstanden. Im Zuge der Entwicklung des Erhebungsinstruments galt es, tanzspezifische Facetten von Kreativität herauszustellen, anhand derer eine tänzerische Kreativität erfasst werden kann.

## 2.2 Phasen der Testentwicklung

Die Testkonstruktion durchlief dabei folgende Phasen: Itemgenerierung, Itemreduktion und empirische Überprüfung des Entwurfs (Bühner, 2011) (vgl. Abb. 2).

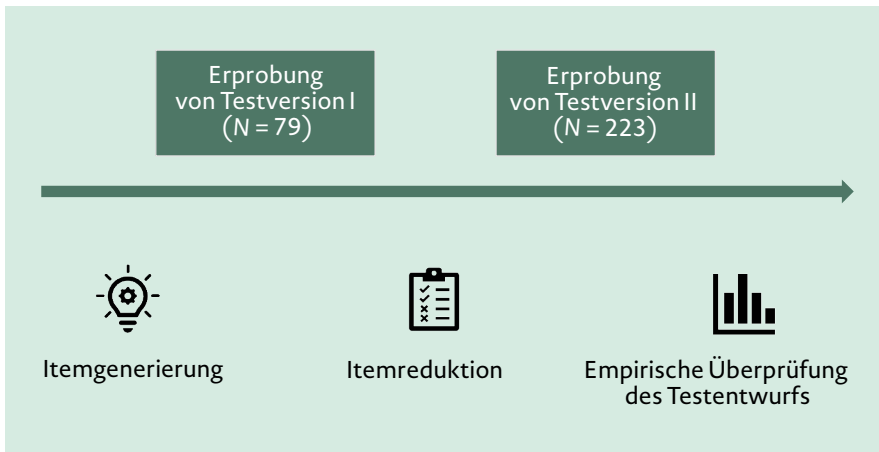


Abbildung 2 Phasen der Testentwicklung.

### Itemgenerierung

Für die Entwicklung des tänzerischen Kreativitätstests stützten wir uns einerseits auf bestehende theoretische Rahmenkonzepte und empirische Daten aus früheren Studien, wie beispielsweise denen von Minton (2003) und Pürgstaller (2020). Darüber hinaus bezogen wir uns auf etablierte Testverfahren, einschließlich des Tests zum schöpferischen Zeichnen (TSD-Z, Urban & Jellen, 1995) und des Kreativitätstests für Vorschul- und Schulkinder (KVS-P, Krampen, 1996). Andererseits wurden, basierend auf ergänzenden teilnehmenden Beobachtungen und Interviews mit Expert\*innen und Tanzlehrkräften, induktive, domänenspezifische Auffassungen von Kreativität mittels Techniken der „Grounded Theory“ identifiziert (siehe Hardt et al., 2020).

In Anlehnung an die Resultate der ersten Projektphase erfolgte die Konzeption eines konkreten Aufgabensets. Aus einem großen Pool an potenziell relevanten Aufgaben wurden solche selektiert, die ein Bewegungsproblem thematisieren, das die Pbn dazu motiviert:

1. *viele* Bewegungsmöglichkeiten mittels eines spezifischen Körperteils oder Materials zu explorieren (bezugnehmend auf Produktivität),
2. *verschiedene* Darstellungs- oder Bewegungsmöglichkeiten zu entwickeln (mit Fokus auf Problemlösungsfähigkeit),
3. auf der Grundlage eines erarbeiteten Bewegungsrepertoires eine eigene, tänzerische Gestaltung zu erschaffen (mit Fokus auf Originalität).

Ein zusätzliches Auswahlkriterium bestand darin, dass die Aufgaben verschiedenen Stimulationsmodi (z. B. verbal, visuell) entsprechen sollten, adäquat zum Entwicklungsstand der Kinder sind, relevante Aspekte ihrer Erfahrungswelt integrieren und effizient implementiert werden können. Sie sollten zudem ein Spektrum an Schwierigkeitsgraden, von einfach bis komplex, abdecken.

Basierend auf diesen definierten Kriterien wurden zwei Prototypen von Testversionen für eine vorläufige Untersuchung kreiert.

### Itemreduktion

Die erste Variante umfasste fünf Aufgaben, bei denen ein Material (in diesem Fall ein Seil) involviert war, während die zweite Version vier Aufgaben ohne Material einschloss. Die beiden prototypischen Testversionen wurden anhand von 79 Schüler\*innen ( $M = 10,38$  Jahre;  $SD = 1,26$ ) einer Primar- und einer Sekundarschule in individuellen Testungen ohne zeitliche Begrenzung erprobt. Im Zentrum der initialen Erprobung standen Aspekte im Vordergrund, wie:

- Durchführbarkeit über die diversen Altersgruppen hinweg,
- Verteilungsmerkmale und die Interkorrelation der verschiedenen Aufgaben,
- Klarheit und Trennschärfe der Bewertungskriterien.

Zusätzlich zu den soziodemografischen Daten wurden auch Reaktionsformen der Schüler\*innen und der zeitliche Aufwand je Aufgabe ermittelt, um praxisnahe Daten zu generieren. Die vorläufigen Ergebnisse deuteten auf eine praktische Durchführbarkeit der Testversionen hin. Mit durchschnittlichen Einzeltestdauern von 11:32 Minuten (für Test 1, inklusive Material) und 11:00 Minuten (für Test 2, ohne Material) lag ein effizientes und handhabbares Testverfahren vor. Zudem gab es keine identifizierbaren Sprach- oder Kommunikationsbarrieren. Bezüglich der Leistungsverteilung wurde eine bedeutende Varianz erkannt, die auf eine effektive Unterscheidungsfähigkeit zwischen den Schüler\*innen hinweist. Es wurde

eine schwache bis moderate positive Korrelation zwischen den Aufgaben erkannt ( $r_{\text{Test1}} = .285$ ;  $r_{\text{Test2}} = .269$ ).

Nach einer Prüfung durch Expert\*innen wurden bestimmte Aufgaben aufgrund von inhaltlichen und statistischen Gesichtspunkten eliminiert. Einige dieser Aufgaben provozierten primär Reaktionen auf einer darstellerischen oder rein motorischen Ebene und zeigten nur einen marginalen tanzspezifischen Fokus. Bei anderen zeigten sich die Bewertungskriterien als nicht hinreichend trennscharf oder sie korrelierten in übermäßigem Maße mit externen Variablen, wie beispielsweise dem Alter der Pbn.

Darauffolgend wurden in der sekundären Phase der Testkonstruktion aus den insgesamt neun Aufgaben der zwei initialen Testversionen fünf Aufgaben selektiert und zu einem revidierten Testentwurf amalgamiert. Die Auswertungskriterien wurden basierend auf den in der ersten Erprobungsphase demonstrierten Lösungsansätzen der Kinder angepasst.

Anschließend wurde eine zweite Pilotstudie mit 15 Schüler\*innen aus der Primarstufe durchgeführt, wobei die individuellen Testungen videographiert wurden. Auf Basis dieser Videoaufzeichnungen und den von den Kindern präsentierten Lösungen konnten die Bewertungskriterien überprüft, präzisiert und spezifische Kategorien, wie zum Beispiel die Raumbene, konkret definiert werden.

## Empirische Überprüfung des Testentwurfs

In der dritten Phase der Testentwicklung lag der Fokus auf der Überprüfung und Validierung des Kreativitätstests gemäß testtheoretischen Standards (vgl. Lienert & Raatz, 1998). Der tänzerische Kreativitätstest wurde an 223 Schüler\*innen aus Grundschulen und Gymnasien ( $M = 9.55$  Jahre;  $SD = 1.29$ ) implementiert. Es konnte verifiziert werden, dass der Test für den Altersbereich von 8 bis 12 Jahren adäquat ist, sodass weder jüngere Pbn über- noch ältere unterfordert werden ( $p > .05$ ).

Ein zentrales Ergebnis der explorativen Faktorenanalyse (mittels Maximum-Likelihood Analyse und Promax-Rotation) zeigt, dass – entgegen der ursprünglichen theoretischen Prämissen – die Facetten Produktivität, Problemlösungsfähigkeit und Originalität nicht klar faktorenanalytisch abbildbar sind. Der Eigenwertverlauf sowie der „Scree-Test“ suggerieren ein Modell mit zwei Faktoren. Aus den Mustermatrizen der Promax-Rotation ergab sich eine klare Zuordnung von zwölf Items zu zwei dominanten Faktoren. So können fünf Items einem Faktor zugeordnet werden, der sich inhaltlich als „Vielfalt und Originalität in der Fortbewegung und in Körperpositionen“ interpretieren lässt. Demgegenüber scheinen sieben weitere Items einen sekundären Faktor zu charakterisieren, der als „Ideenreichtum, Vielfalt und

Originalität im Gestalten von Bewegungspatterns und Bewegungskompositionen“ verstanden werden kann (vgl. hierzu Abschnitt Testauswertung) (Pürgstaller, 2021).

Das resultierende Modell erklärt eine kumulierte Varianz von 51,88% (KMO .731; Bartlett-Test auf Sphärizität  $\chi^2 = 1668,982$ ,  $df = 66$ ,  $p < .001$ ). Reliabilitätsanalysen für dieses bi-faktorielle Modell ergaben eine hohe interne Konsistenz (Cronbachs  $\alpha = .878$ ) und eine mittlere Inter-Item-Korrelation (MIC) von  $r = .375$ . Diese Kennwerte deuten auf eine hohe interne Stimmigkeit der Gesamtskala hin, mit Items, die eine gemeinsame Varianz aufweisen, ohne redundant zu sein. Mit einer durchschnittlichen Trennschärfe von .567 übersteigt der Test den allgemein akzeptierten Schwellenwert für Trennschärfen von .3 (vgl. Bühner, 2011). Die Resultate liefern Hinweise auf die Dimensionalität der Faktoren, d. h., dass die Items dasselbe Merkmal erfassen. Vor diesem Hintergrund scheint der Test spezifische Facetten tänzerischer Kreativität valide zu erfassen. Abschließend sei erwähnt, dass von den initialen 24 Items und fünf Aufgaben letztendlich vier Aufgaben und 12 Items für das finale Testverfahren ausgewählt wurden.





# **Praktischer Teil**



## 3 Testaufbau und Testinhalt

Nachdem in den beiden vorangegangenen Kapiteln vor allem die theoretischen Grundlagen des Kreativitätsbegriffs und der Testentwicklung behandelt wurden, widmen sich die folgenden Kapitel dem praktischen Teil des Manuals. Kapitel 3 beschäftigt sich konkret mit dem Testaufbau und -inhalt. Dabei wird zunächst auf das Ziel und die Zielgruppe des Kreativitätstests eingegangen. Anschließend werden die Kriterien erläutert, nach denen die Aufgaben ausgewählt wurden. Es folgt die Beschreibung der einzelnen tänzerisch-kreativen Aufgaben in chronologischer Reihenfolge.

### 3.1 Ziel

Das Ziel des in diesem Projekt entwickelten Instruments ist eine standardisierte Erfassung von Facetten tänzerisch-kreativer Fähigkeiten. Mit dem tänzerischen Kreativitätstest können Fragestellungen zum Stand sowie zur Entwicklung tänzerisch-kreativer Fähigkeiten im Kindesalter bearbeitet werden. Erfasst werden folgende tänzerisch-kreativen Fähigkeiten: 1) Vielfalt und Originalität in der Fortbewegung und in Körperpositionen sowie 2) Ideenreichtum, Vielfalt und Originalität in der Gestaltung von Bewegungspatterns und -kompositionen.

## 3.2 Zielgruppe

Der tänzerische Kreativitätstest kann bei Kindern im Alter von 8 bis 12 Jahren angewandt werden. Dies entspricht auf der schulischen Ebene Grundschüler\*innen der dritten, vierten, fünften und sechsten Klassen.

## 3.3 Beschreibung des Tests

Tänzerisch-kreative Fähigkeiten stellen ein latentes Konstrukt dar, das nicht direkt beobachtbar und erfassbar ist. Daher erfolgt die Erfassung indirekt über beobachtbare, tänzerisch-kreative Aufgaben. Der Test besteht aus vier Aufgaben bzw. sechs Subtests, bei denen motorisch-tänzerische Reaktionen provoziert werden. Diese wurden nach den folgenden Kriterien ausgewählt:

Die Aufgaben ...

- ... sind domänenspezifisch, umfassen also tänzerische Bewegungsaufgaben. Diese entsprechen Aufgaben im kreativen Tanzunterricht.
- ... steigern sich in ihrer Tanzspezifik, um Schamgefühle zu vermeiden (von eher kinästhetisch-motorischen Fortbewegungsaufgaben zum Kreieren einer individuellen Tanzgestaltung).
- ... stellen eine bewegungs- und kreativitätsanregende Anforderungssituation dar.
- ... ermöglichen und provozieren durch offene Fragestellungen vielfältige tänzerische Antworten, die beobachtbar sind.
- ... erfassen verschiedene Kreativitätsfacetten.
- ... decken einen Schwierigkeitsgrad von einfach bis komplex ab, wobei die Komplexität mit jeder Aufgabe zunimmt.
- ... berücksichtigen und differenzieren zwischen verschiedenen Ausprägungsgraden.
- ... nutzen sowohl verbale als auch visuelle Stimuli.
- ... sind möglichst sprachfrei konzipiert. Es sind keine Lese- oder Schreibkompetenzen erforderlich.
- ... sind intrinsisch motivierend gestaltet.
- ... sind altersgerecht und beziehen sich auf die Erfahrungswelt des Kindes.

- ... sind sowohl für Kinder mit als auch ohne Tanzerfahrung geeignet.
- ... berücksichtigen geschlechtsspezifische Fairness.
- ... sind (zeit-)ökonomisch einsetzbar.
- ... genügen den Gütekriterien Objektivität, Reliabilität und Validität.

Aufgrund dieser Kriterien unterscheidet sich der tänzerische Kreativitätstest von anderen tänzerischen und motorischen Kreativitätstests.

### 3.4 Aufgaben

Der Test besteht aus vier Aufgaben bzw. sechs Subtests. Die Aufgaben durchlaufen die Schüler\*innen nacheinander.

1. **Zweikörperteilland: Exploration von Fortbewegungsalternativen**

Für die Aufgabe Zweikörperteilland wird ein 2,5 Meter langes Band am Boden festgeklebt. Die Aufgabe besteht darin, sich entlang des Bands zu bewegen, wobei zwei Körperteile ständig den Boden berühren sollten. Die Pbn sollten möglichst viele verschiedene Möglichkeiten aufzeigen, wie sie sich mit verschiedenen Körperteilen vom Anfang zum Ende des Bandes bewegen können. Dabei dürfen sie alle Körperteile verwenden und kombinieren, die sie möchten.

2. **Verwandlungskunst – Teil I: Exploration von statischen Körperpositionen – eine visuelle Form auf den Körper übertragen**

Bei der zweiten Aufgabe geht es darum, eine visuelle Form (ein Bild eines spiralförmigen Seils) auf den Körper oder Körperteile zu übertragen. Die Pbn werden gebeten, möglichst viele, unterschiedliche Körperformen darzustellen und Körperpositionen einzunehmen. Es steht ihnen frei, beliebige Körperteile zu verwenden und die Aufgabe auf jeder gewünschten räumlichen Ebene auszuführen. Wenn den Pbn nichts mehr einfällt, wird ihnen die gleiche Aufgabe mit einer anderen visuellen Form (Bild eines L-förmigen Seils) gestellt.

3. **Verwandlungskunst – Teil II: Exploration von Bewegungspatterns – einen visuellen Eindruck in Bewegung umsetzen**

Bei der dritten Aufgabe übertragen die Pbn die Bewegung eines Seils (die Testleitung schwingt das Seil kreisförmig) auf ihren Körper oder Körperteile. Die Pbn sollten möglichst viele verschiedene Lösungen zeigen. So-

bald den Pbn keine Bewegungsidee mehr einfällt, wird ihnen die gleiche Aufgabe mit einem anderen visuellen Pattern gestellt (die Testleitung schüttelt das Seil).

4. **Der verrückteste Tanz der Welt: Gestaltung einer individuellen Bewegungskomposition – eine visuelle Form auf den Körper übertragen und Elemente zu einer Choreographie verbinden**

Die vierte Aufgabe besteht darin, eine individuelle kurze Bewegungsgestaltung zu komponieren, indem sie Körperpositionen, die sie in Aufgabe 2 erkundet hatten, auf viele verschiedene und unkonventionelle Arten miteinbeziehen. Die Komposition kann einzelne oder ungewöhnliche Bewegungen enthalten und beliebig lang sein, muss aber einen klaren Anfang und ein Ende haben. Die Pbn werden gebeten, ihre Komposition so sicher zu beherrschen, dass sie diese mindestens zweimal vorführen können. Sie dürfen auf jede beliebige Art und Weise tanzen und bekommen Zeit, um zu improvisieren und zu komponieren. Der Tanz wird zu Musik getanzt.

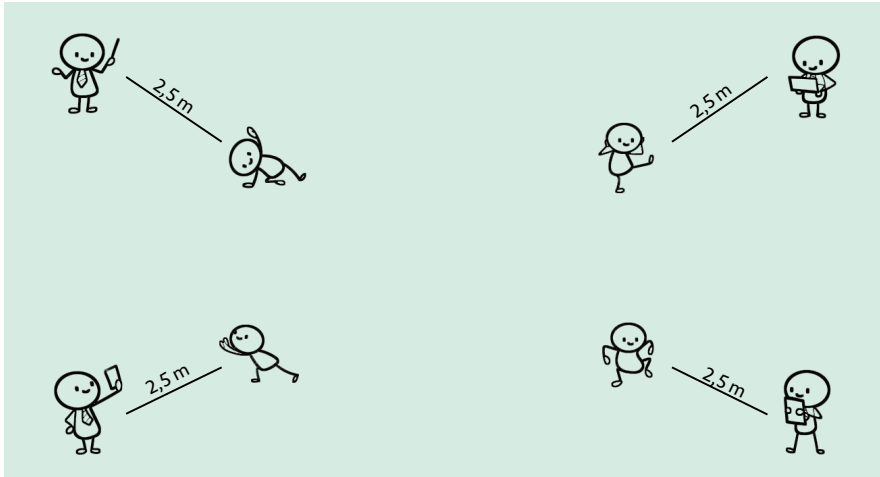
## 4 Testdurchführung

Kapitel 4 bietet praktische Hinweise für die Durchführung des Tests. Es werden Aspekte wie Raumgestaltung, Atmosphäre, benötigtes Testmaterial und Testdauer behandelt. Zusätzlich werden konkrete Hinweise für die Testleitung zur Vorbereitung und Durchführung des Tests geliefert. Die Hinweise stellen sicher, dass alle Testvorgänge standardisiert ablaufen.

### 4.1 Raum und Atmosphäre

Der tänzerische Kreativitätstest sollte als Einzeltestung in einem störfreien Raum und in einer informellen, freundlichen Atmosphäre durchgeführt werden. Der Test sollte ohne Zeitlimit, Hektik oder starke Ablenkungsmöglichkeiten erfolgen. Dafür ist eine Turnhalle oder ein Raum mit genügend Bewegungsfreiraum geeignet. Dieser sollte mindestens eine drei Meter freie Strecke zum Bewegen bieten sowie einen glatten Boden haben (kein Teppichboden). Insofern eine große Gruppe getestet werden soll, kann die Durchführung zeitlich mit mehreren Testleitungen (im Weiteren als TL bezeichnet) in mehreren nebeneinanderliegenden „Séparées“ erfolgen. Wichtig ist, dass die Pbn dabei nicht voneinander abgelenkt werden (vgl. Abb. 3).





**Abbildung 3** Simultane Testdurchführung mit mehreren Testleitungen.

## 4.2 Material

Für die Durchführung wird das folgende Testmaterial benötigt (vgl. Abb. 4):

- Testanweisung und -durchführung mit den Instruktionen der Aufgaben,
- Testbogen zum Protokollieren der Ergebnisse,
- zwei laminierte Bilder mit unterschiedlichen Seilformen,
- ein Gymnastikseil,
- eine Musikbox,
- Musik (dafür eignet sich eine rein instrumentelle Musik, mit einem deutlichen Grundbeat),
- ein Kugelschreiber,
- ein Klebeband,
- ein Maßband.



Abbildung 4 Benötigtes Testmaterial.

### 4.3 Testdauer

Die gesamte Testdauer liegt nach bisherigen Erfahrungen im Durchschnitt bei ca. 12 Minuten. Die Streubreite beträgt zwischen fünf und 20 Minuten, da manche Pbn jeder Aufgabe viel Zeit widmen und dazwischen auch (Denk-)Pausen einlegen, andere hingegen bei jeder Aufgabe lediglich eine Lösung zeigen.

### 4.4 Hinweise für den Einstieg vor der Testung

Folgende Hinweise sollten von der Testleitung vor der Durchführung des Tests berücksichtigt werden:

- Die TL erklärt dem\*der Pbn, dass sie sogleich nach einer Erwärmungsaufgabe vier Aufgaben stellen wird, in denen „Ich mal sehen möchte, auf welche unterschiedlichen Arten du dich bewegen kannst“. Begriffe wie „Kreativität“, „Messung“, „Testen“ oder „Leistung“ sollten vermieden werden.
- Die TL füllt als nächstes gemeinsam mit dem\*der Pbn das Deckblatt mit Fragen zum Alter, zur Tanzerfahrung u. Ä. aus.

- Um den\*die Pbn auf die Aufgaben einzustimmen, erfolgt eine simple Erwärmungsaufgabe („Im Bewegungsforschungs-Labor“). Mit der Erwärmungsaufgabe bemüht sich die TL, eine warmherzige und offene Atmosphäre sowie entspannte Beziehung zum Kind herzustellen.

## 4.5 Hinweise für die Durchführung des Tests

Es folgen nun Hinweise für die TL, die sich auf die *Durchführung* beziehen, die berücksichtigt werden sollten:

- Die TL achtet darauf, dass dem\*der Pbn ausreichender Bewegungsspielraum zur Verfügung steht.
- Sollten sich zwei TL im Raum befinden, stellt die TL sicher, dass der\*die Pbn mit dem Rücken zur anderen TL und Pbn ausgerichtet ist, um Ablenkungen zu vermeiden.
- Die TL muss mit den Instruktionen sehr gut vertraut sein. Sie liest (besser: spricht auswendig!) die Instruktionen der einzelnen Aufgaben langsam und deutlich vor. Dabei soll nicht vom Text abgelesen oder abgewichen werden.
- Die Testaufgaben sind gemäß der vorgesehenen Sequenz zu absolvieren.
- Die Testaufgaben werden nicht initial präsentiert, lediglich bei der Erwärmungsaufgabe und bei Aufgabe 3 wird zunächst eine Lösung gezeigt. Instruktionen können bei Bedarf erläutert und wiederholt werden. Es obliegt der TL, die Verständlichkeit der Anweisungen bei dem\*bei der Pbn sicherzustellen, gegebenenfalls durch gezielte Rückfragen.
- Eine Bewertung unter Leistungsdruck oder eine negative Beurteilung der vorgelegten Lösungen sollten vermieden werden.
- *Nennt* ein\*e Pbn eine Lösung nur, *zeigt* sie aber nicht, fordert die TL den\*die Pbn auf, diese zu *zeigen*.
- Die TL muss alle motorisch-tänzerischen Lösungen sogleich vollständig und präzise protokollieren.
- Wird dieselbe Lösung zweimal oder öfter gezeigt, zählt sie nur einfach.
- Falls die TL wegen der Aktionsgeschwindigkeit eines\*einer Pbn Probleme bei der Protokollierung hat, sollte sie den\*die Pbn bitten, „etwas langsamer zu machen“ oder „etwas zu warten, da ich nicht so schnell schreiben kann“.

- Stoppt der\*die Pbn nach einiger Zeit, fragt die TL: „Fällt dir noch was ein?“ und gibt nochmal kurze Bedenkzeit. Fällt dem\*der Pbn auch nach einer kurzen Pause nichts mehr ein, geht die TL zur nächsten Aufgabe über.
- Kann die TL die Lösung nicht erkennen oder zuordnen, bittet sie den\*die Pbn, die Lösung nochmal zu zeigen. Sollte die Lösung beim zweiten Mal immer noch nicht erkenntlich sein, bittet die TL den\*die Pbn, die Bewegung/Körperposition zu erklären und die Körperteile ggf. zu benennen. Die Lösung wird sodann notiert. Ist die Lösung nicht aufgelistet, ergänzt die TL diese in einer freien Zeile.
- Zeigt der\*die Pbn mehr Lösungen als in den Spalten möglich ist, schreibt die TL diese durchnummeriert in eine neue Zeile.
- Generell sollte die Testsituation nach Abschluss kurz in Stichworten beschrieben werden. Wird die Testsituation unterbrochen oder bei Besonderheiten (z. B. sehr ängstliches Kind), notiert die TL diese auf dem Testbogen.
- Das Testprotokoll sollte so formuliert sein, dass auch Dritte, die nicht an der Testung teilgenommen haben und das Kind nicht persönlich kennen, das Protokoll gemäß den Auswertungsrichtlinien interpretieren können.

Für eine erfolgreiche Durchführung und die Bewahrung der Testobjektivität ist vor der Durchführung eine Schulung der TL notwendig, die mit den Aufgaben und der Auswertung gut vertraut sein sollte. Die obenstehenden Hinweise stellen sicher, dass alle Testvorgänge standardisiert und ohne Unterbrechungen ablaufen.



## 5 Testauswertung

Kapitel 5 des Manuals widmet sich der Testauswertung des tänzerischen Kreativitätstests. Es wird beschrieben, wie die einzelnen Aufgaben nach Kreativitätsfacetten ausgewertet werden können und welchen Faktoren die einzelnen Testitems zugeordnet werden können.

Bei der Testauswertung ist folgendes zu beachten: Die Datenerfassung erfolgt in einem zweistufigen Prozess, um Objektivität zu gewährleisten. Zunächst führt die TL den Test durch und verzeichnet die Lösungen auf einem Testblatt. Anschließend berechnen unabhängige Bewerter\*innen die Endbewertungen für jede Facette und Aufgabe.

### 5.1 Kreativitätsfacetten

Die Auswertung der Aufgaben bezieht sich auf einzelne Kreativitätsfacetten.

1. **Produktivität – Ideenreichtum**

Diese Facette kann über die Anzahl der gezeigten Bewegungslösungen erfasst werden. Im vorliegenden Test wird diese Facette lediglich in Aufgabe 3 „Verwandlungskunst – Teil II“ erfasst, operationalisiert als die Anzahl der gezeigten Darstellungsformen. D. h., pro gezeigter Darstellungsform erhalten die Pbn je einen Punkt. Die Punktezahl ist nach oben hin nicht begrenzt. Eine höhere Anzahl zeigt ein größeres Repertoire und verweist somit auf eine höhere Produktivität des Testteilnehmers. Die Bewertung der Produktivität kann direkt im Erhebungsbogen erfolgen.

## 2. Problemlösungsfähigkeit – Ideenvielfalt

Um die Problemlösungsfähigkeit eines Individuums zu bewerten, wird die Vielfalt/Unterschiedlichkeit der Lösungen berücksichtigt. Im Test wird bei folgenden Aufgaben die Vielfalt erfasst:

- In Aufgabe 1 („Zweikörperteilland“), Aufgabe 2 a) und 2 b) („Verwandlungskunst – Teil I“) und Aufgabe 3 a) und 3 b) („Verwandlungskunst – Teil II“), operationalisiert durch die Anzahl an unterschiedlich genutzten Körperteilen.
- In Aufgabe 4 („Der verrückteste Tanz der Welt“), operationalisiert durch die Umsetzung und Transformation der visuellen Form, die hinzugefügten Bewegungselemente in der Komposition sowie die Verwendung der Gestaltungsparameter Zeit, Raum, Kraft und Form im Bewegungsablauf.

Es wird ermittelt, wie oft unterschiedliche Körperteile genutzt bzw. miteinander kombiniert wurden. Pro Variation erhält der\*die Pbn je einen Punkt. Bei jeder Aufgabe wird die Anzahl der unterschiedlichen Lösungen am Ende summiert. Während die Punktezahl in Aufgabe 1 und 2 nach oben hin nicht begrenzt ist, können die Teilnehmenden in Aufgabe 4 lediglich zwischen 0 (Aufgabe nicht abgeschlossen) und 20 Punkten (höchste Vielfalt) erzielen. Die Bewertung der Produktivität kann so gleich im Erhebungsbogen erfolgen.

## 3. Originalität – Unkonventionalität und Neuartigkeit einer Bewegungslösung

Bei dieser Facette geht es darum, die Neuartigkeit und Unkonventionalität einer Bewegungslösung herauszustellen. Dies wird durch die statistische Seltenheit einer dargestellten Lösung erfasst. Im vorliegenden Test wird Originalität in den Aufgaben 2 a) und 2 b) („Verwandlungskunst – Teil I“) und Aufgaben 3 a) und 3 b) („Verwandlungskunst – Teil II“) erfasst. Dabei bezieht sich die Seltenheit auf die Verwendung der Körperteile (z. B. Finger) in Kombination mit der räumlichen Ebene. Der Originalitäts-Score wird dabei unabhängig von der Anzahl der Bewegungen (Produktivität), die ein\*e Pbn erzielt, berechnet, da in vorangegangenen Studien festgestellt wurde, dass die Facette Produktivität ein kontaminierender Faktor der Originalität sein kann (Kaufman et al., 2008). Im vorliegenden Test gilt: Ein Kind, das nur eine einzige Lösung zeigt, die originell ist, kann genauso viele Punkte erreichen, wie ein Kind, das zwar viele, aber weniger originelle Ideen zeigt.



**Abbildung 5** Definition der Raumbenen in den Aufgaben 2 und 3 des tänzerischen Kreativitätstests.  
(© Esther Pürgstaller)

Nach Sichtung der Lösungen aller Pbn wird die statistische Seltenheit jeder einzelnen Lösung berechnet. In einem ersten Schritt wird der Prozentwert der statistischen Seltenheit ermittelt, indem berechnet wird, wie oft eine Bewegung mit einem bestimmten Körperteil (z. B. Finger) auf einer bestimmten räumlichen Ebene (untere, mittlere oder obere) ausgeführt wurde (vgl. Abb. 5). In einem zweiten Schritt werden die Perzentilränge Punkten zugeordnet, die von null bis fünf reichen (vgl. Abb. 6).

Wenn die gezeigte Lösung bei ...

- ... über 15 % aller Testteilnehmenden auftritt, erhält der\*die Teilnehmer\*in null Punkte, da diese Lösung als eher konventionell begriffen wird.
- ... unter 15 % aller Testteilnehmenden auftritt, wird ein Punkt für die Lösung vergeben.
- ... unter 10 % aller Testteilnehmenden auftritt, wird diese mit zwei Punkten honoriert.



- ... unter 5 % aller Testteilnehmenden auftritt, bekommt der\*die Pbn drei Punkte.
- ... unter 3 % aller Testteilnehmenden auftritt, werden vier Punkte vergeben.
- ... unter 1 % aller Testteilnehmenden auftritt, erhält der\*die Teilnehmer\*in fünf Punkte.

Jede Aufgabe beschränkt sich auf spezifische Facetten:

- In Aufgabe 1 und 4 wird die Facette der Problemlösungsfähigkeit erfasst.
- In Aufgabe 2 werden die Facetten Problemlösungsfähigkeit und Originalität erfasst.
- In Aufgabe 3 werden die Facetten Produktivität, Problemlösungsfähigkeit und Originalität erfasst.

Bewegungslösung	N	Prozentualer Anteil	Originalitäts-Score
Arm O	30	3,60 %	3
Arm und Kopf O	3	0,40 %	5
Bein und Kopf U	2	0,20 %	5
Bein und Bein U	40	4,80 %	3
Finger O	24	11,10 %	4
Arm und Arm U	19	2,30 %	4
Arm und Kopf	3	0,40 %	5
Ganzer Körper U	360	43,50 %	0

**Abbildung 6** Beispiel Berechnung Originalitätsscore (O = Obere Raumbene; U = Untere Raumbene).

## 5.2 Faktoren

Die einzelnen Items der Aufgaben bilden zwei Faktoren ab (vgl. Abb. 7).

Folgende fünf Items können dem Faktor „Vielfalt und Originalität in der Fortbewegung und in Körperpositionen“ zugeordnet werden:

1. Anzahl an unterschiedlich genutzten Körperteilen in der Fortbewegung.
2. Anzahl an unterschiedlich genutzten Körperteilen in statischen Körperpositionen (Spiralen- Form).
3. Anzahl an unterschiedlich genutzten Körperteilen in statischen Körperpositionen (L-Form).
4. Originalität in statischen Körperpositionen (Spiralen-Form).
5. Originalität in statischen Körperpositionen (L-Form).

Demgegenüber bilden folgende sieben weitere Items den Faktor „Ideenreichtum, Vielfalt und Originalität im Gestalten von Bewegungspatterns und Bewegungskompositionen“ ab:

1. Anzahl an Bewegungspatterns (Kreisen).
2. Anzahl an Bewegungspatterns (Schütteln).
3. Anzahl an unterschiedlich genutzten Körperteilen in Bewegungspatterns (Schütteln).
4. Anzahl an unterschiedlich genutzten Körperteilen in Bewegungspatterns (Kreisen).
5. Originalität des Bewegungspatterns (Schütteln).
6. Originalität des Bewegungspatterns (Kreisen).
7. Variation in der Bewegungskomposition.

Entgegen der Entscheidung von Autor\*innen anderer Kreativitätstests wird für diesen Test empfohlen, keinen Faktor-Summenwert zu bilden, weil ein kumulativer Wert nur wenig aussagekräftige Informationen über die individuellen, spezifischen Fähigkeiten bieten würde und schwer zu interpretieren wäre. Stattdessen sollten die Werte für jede Facette jeder Aufgabe in der Interpretation berücksichtigt werden.

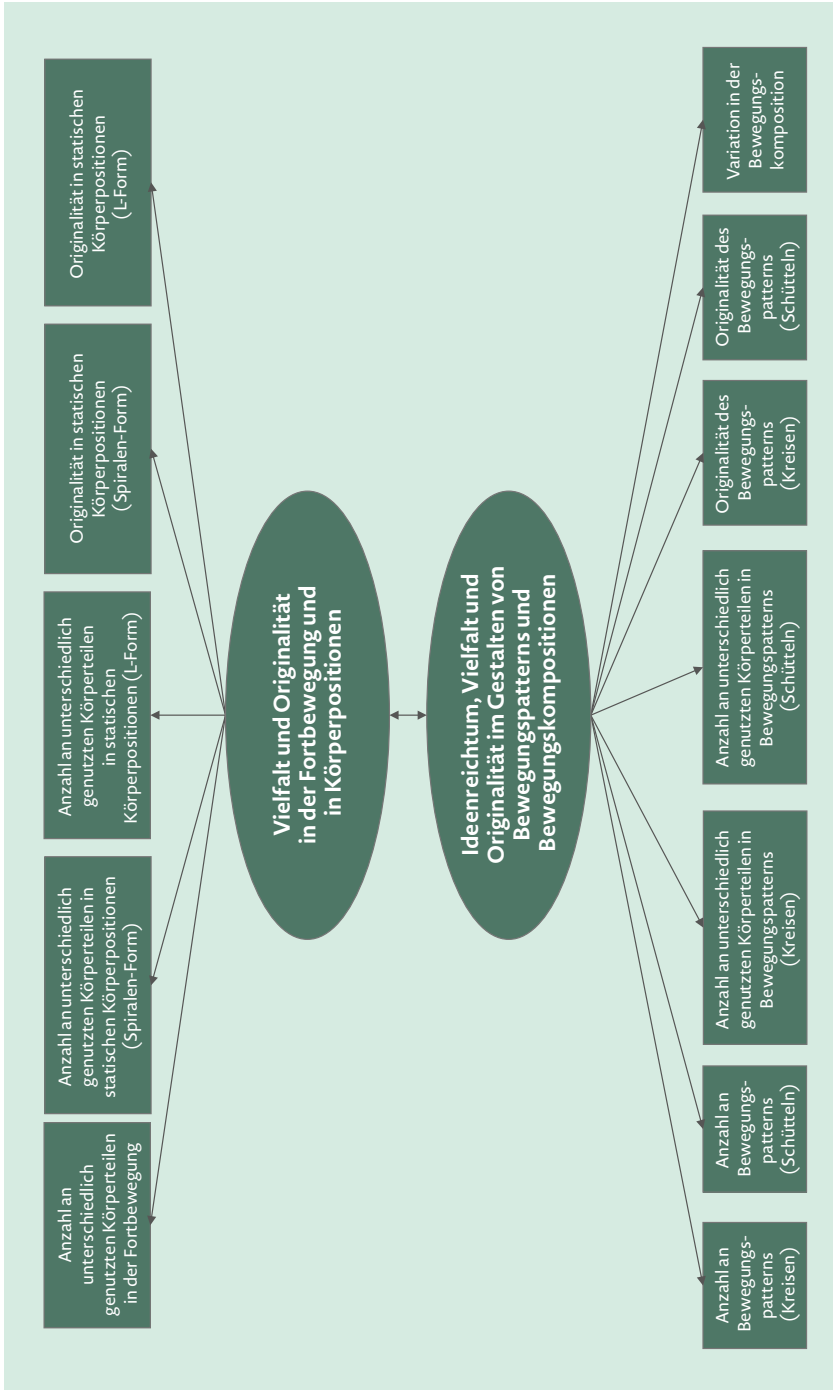


Abbildung 7 Faktorenstrukturmodell des tänzerischen Kreativitätstests.

## 6 Gütekriterien des Tests

Die *Objektivität* des tänzerischen Kreativitätstests ist durch eine standardisierte Durchführung und Auswertung gesichert. Ebenso ergaben Untersuchungen, dass die Testergebnisse unabhängig vom Alter, Geschlecht, der Sprache, dem sozioökonomischen Hintergrund oder der Tanzerfahrung der Kinder sind.

Die *Reliabilität* ist gesichert mit einer hohen internen Konsistenz von Cronbachs  $\alpha = .878$  und einer angemessenen Inter-Item-Korrelation (MIC) von  $r = 0.375$ , wobei diese weit streut von minimal  $= .07$  bis maximal  $= .93$ . Die mittlere Trennschärfe der Items beträgt  $.567$ , was deutlich über dem oftmals postulierten Mindestkriterium für Diskriminationswerte von  $.3$  liegt (siehe Bühner, 2011). Es scheint nicht notwendig zu sein, weitere Modifikationen, wie die Eliminierung spezifischer Items, vorzunehmen, da die Items eine gemeinsame Varianz aufzeigen.

Bezüglich der *Validität* deuten die Ergebnisse einer explorativen Faktorenanalyse auf ein zwei-faktorielles Modell hin. Mit den beiden Faktoren „Vielfalt und Originalität in der Fortbewegung und in Körperpositionen“ und „Ideenreichtum, Vielfalt und Originalität im Gestalten von Bewegungspatterns und Bewegungskompositionen“ kann eine kumulierte Varianz von  $51,88\%$  (KMO  $.7$ , Bartlett-Test auf Sphärizität:  $\chi^2 = 1668,982$ ,  $df = 66$ ,  $p < .001$ ) erklärt werden. Die beiden Faktoren korrelieren hoch mit  $r = .499$ . Die Höhe der Korrelation zeigt, dass die Faktoren zwar verschiedene Facetten der Kreativität abbilden, zugleich aber nicht unabhängig voneinander sind. Dies deutet darauf hin, dass die einzelnen Items dasselbe Konstrukt erfassen.



## 7 Anwendungsbereich

Der tänzerische Kreativitätstest ist ein wertvolles Instrument zur Beurteilung und Weiterentwicklung der tänzerischen und kreativen Fähigkeiten von Kindern. Der Test kann in verschiedenen Kontexten und zu verschiedenen Zwecken angewendet werden:

- *Screening:* Der tänzerische Kreativitätstest kann generell in der Schule ab der zweiten Klasse eingesetzt werden, wenn Forschende oder Lehrkräfte sich über den Stand der tänzerisch-kreativen Fähigkeiten ihrer Schüler\*innen ein genaueres Bild machen wollen. Er kann zu einer Objektivierung bzw. Ergänzung eigener, zufälliger Beobachtungen eingesetzt werden.
- *Charakterisierung von Gruppen:* Der Test kann dazu verwendet werden, Unterschiede zwischen verschiedenen Gruppen (z. B. Altersgruppen, Tanzstilen oder Erfahrungsniveaus) hinsichtlich ihrer tänzerisch-kreativen Fähigkeiten herauszustellen. Dies kann beispielsweise dabei helfen, spezifische Förderprogramme für bestimmte Gruppen zu entwickeln oder Talente innerhalb einer Gruppe gezielt zu fördern.
- *Diagnostik:* Der tänzerische Kreativitätstest kann auch als diagnostisches Werkzeug dienen. Basierend auf den Testergebnissen kann bestimmt werden, welche tänzerisch-kreativen Fähigkeiten bei einem Individuum oder einer Gruppe besonders stark oder schwach ausgeprägt sind und daher gezielt gefördert werden sollten.
- *Beschreibung von Entwicklungsverläufen:* Der Test kann dazu beitragen, zu verstehen, wie sich die tänzerisch-kreativen Fähigkeiten im Laufe der kindlichen Entwicklung verändern. Durch wiederholtes Testen zu verschiedenen Zeitpunkten können Trends und Muster in der Entwicklung dieser Fähigkeiten erkannt werden.
- *Evaluation von Interventionen:* Um den Erfolg von Trainings- oder Förderprogrammen zu bewerten, kann der tänzerische Kreativitätstest vor

und nach der Maßnahme durchgeführt werden. So lässt sich feststellen, ob und wie sich die tänzerisch-kreativen Fähigkeiten nach einer gezielten Förderung verändern, und ob diese Veränderungen mittel- oder langfristiger Natur sind. Auf Basis der Ergebnisse können Lehrkräfte Fördermaßnahmen für Gruppen oder Einzelne ergreifen, und zwar sowohl für Schüler\*innen mit Entwicklungsbedarf als auch für solche mit besonderem tänzerisch-kreativen Potential.

- *Evaluation von Vermittlungspraxen:* Auf Basis der Testergebnisse können Lehrer\*innen angeregt werden, ihre eigene Praxis, ihre Unterrichtsgestaltung und -inszenierung zu reflektieren. Lehrer\*innen können sich fragen, ob und inwiefern ihr eigenes Verhalten, ihr Unterrichts- und Lehrstil eher zur Hemmung und Verhinderung oder zur Anregung, Stimulierung und Förderung tänzerisch-kreativer Verhaltensweisen ihrer Schüler\*innen beiträgt.

Zusammenfassend ist der tänzerische Kreativitätstest ein vielseitiges Instrument, mit dem nicht nur die tänzerischen Fähigkeiten eines Individuums oder einer Gruppe eingeschätzt werden können, sondern das auch wertvolle Informationen für die Optimierung von Trainings-, Förder- und Vermittlungsmaßnahmen liefert.

## 8 Literaturverzeichnis

- Amabile, T. M. (1982). Social psychology of creativity. A consensual assessment technique. *Journal of Personality and Social Psychology*, 4 (3), 997–1013.
- Amabile, T. M. (1996). *Creativity in Context*. Colorado: Westview Press.
- Baer, J. (2010). Is Creativity Domain Specific? In J. C. Kaufman & R. J. Sternberg (Hrsg.), *The Cambridge Handbook of Creativity* (Cambridge handbooks in psychology, S. 321–341). New York: Cambridge University Press.
- Beghetto, R. A. (2006). Creative Self-Efficacy: Correlates in Middle and Secondary Students. *Creativity Research Journal*, 18 (4), 447–457. DOI: [https://doi.org/10.1207/s15326934crj1804\\_4](https://doi.org/10.1207/s15326934crj1804_4)
- Bertsch, J. (1983). *Le créativité motrice. Son évaluation et son optimisation dans la pédagogie des situations motrices à l'école – Manuel de tests. [Motor creativity. Evaluation and optimization in the pedagogy of physical education – Test manual]*. Paris: INSEP.
- Besemer, S. P. & O'Quin, K. (1993). Assessing creative products. Progress and potentials. In S. G. Isaksen, M. C. Murdock, R. L. Firestien & D. J. Treffinger (Hrsg.), *Nurturing and Developing Creativity. The Emergence of a Discipline* (S. 331–349). Norwood, New Jersey: Ablex Publishing.
- Bietz, J. (2005). Bewegung und Bildung – Eine anthropologische Betrachtung in pädagogischer Absicht. In J. Bietz, R. Laging & M. Roscher (Hrsg.), *Bildungstheoretische Grundlagen der Bewegungs- und Sportpädagogik* (S. 83–122). Hohengehren: Schneider.
- Bournelli, P. & Mountakis, C. (2008). The Development of Motor Creativity in Elementary School Children and Its Retention. *Creativity Research Journal*, 20 (1), 72–80. DOI: <https://doi.org/10.1080/10400410701842078>
- Brennan, M. A. (1983). Dance creativity measures. A reliability study. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 54 (3), 293–295. DOI: <https://doi.org/10.1080/02701367.1983.10605309>
- Bühner, M. (2011). *Einführung in die Test- und Fragebogenkonstruktion* (PS Psychologie, 3. Aufl.). München: Pearson Studium.



- Cabrera-Rivas, C. (1991). Erziehung zum Tanz oder Erziehung durch Tanzen? Gedanken über einen Weg zur Tanzpädagogik. In M. Klein (Hrsg.), *Tanzforschung Jahrbuch* (Tanzforschung, Bd. 2, S. 61–81). Wilhelmshaven: Noetzel.
- Chen, W. & Cone, T. (2003). Links between Children's Use of Critical Thinking and an Expert Teacher's Teaching in Creative Dance. *Journal of Teaching in Physical Education*, 22 (2), 169–185. DOI: <https://doi.org/10.1123/jtpe.22.2.169>
- Cheung, R. H. P. (2010). Designing movement activities to develop children's creativity in Early Childhood Education. *Early Child Development and Care*, 180 (3), 377–385. DOI: <https://doi.org/10.1080/03004430801931196>
- Cleland, F. E. (1994). Young Children's Divergent Movement Ability: Study II. *Journal of Teaching in Physical Education*, 13, 228–241.
- Cropley, A. (1991). *Unterricht ohne Schablone. Wege zur Kreativität*. München: Ehrenwirth.
- Cropley, A. (2001). *Creativity in education & learning. A guide for teachers and educators*. London: Kogan Page.
- Cropley, A. (2005). *Creativity and problem-solving. Implications for classroom assessment* (Vernon-Wall lecture, 24th). Leicester: British Psychological Society.
- Csíkszentmihályi, M. (2021). *Flow und Kreativität. Wie Sie Ihre Grenzen überwinden und das Unmögliche schaffen* (5. Aufl.). Stuttgart: Klett-Cotta.
- Drevdahl, J. E. (1956). Factors of importance for creativity. *Journal of Clinical Psychology* (12), 21–26.
- Fleischle-Braun, C. (2012). Tanz und Kulturelle Bildung. In H. Bockhorst, V. – I. Reinwand-Weiss & W. Zacharias (Hrsg.), *Handbuch Kulturelle Bildung* (Kulturelle Bildung, Bd. 30, S. 582–588). München: kopaed.
- Fritsch, U. (1991). Tanz, Gymnastik, Sport. Von der Einheitlichkeit und Verschiedenheit unserer Körper- und Bewegungskultur. In M. Klein (Hrsg.), *Tanzforschung Jahrbuch* (Tanzforschung, Bd. 2, S. 7–17). Wilhelmshaven: Noetzel.
- Hardt, Y., Stern, M., Neuber, N., Steinberg, C., Spahn, L., Leysner, M. et al. (2020). Körperlich-sinnliche Welterzeugung erforschen – Methodische Reflexionen zur Entwicklung eines analytischen Modells kultureller Bildung im Tanz. In E. Pürgstaller, S. Konietzko & N. Neuber (Hrsg.), *Kulturelle Bildungsforschung. Methoden, Befunde, Perspektiven* (Bildung und Sport, Schriftenreihe des Centrums für Bildungsforschung im Sport (CeBiS), Bd. 24, S. 73–89). Wiesbaden: Springer VS. DOI: <https://doi.org/10.1007/978-3-658-30602-1>
- Karakelle, S. (2009). Enhancing fluent and flexible thinking through the creative drama process. *Thinking Skills and Creativity*, 4 (2), 124–129.
- Kaufman, J. C. & Beghetto, R. A. (2009). Beyond Big and Little: The Four C Model of Creativity. *Review of General Psychology* (13), 1–12.

- Keun, L. L. & Hunt, P. (2006). Creative dance: Singapore children's creative thinking and problem-solving responses. *Research in Dance Education*, 7 (1), 35–65.
- Krampen, G. (1996). *Kreativitätstest für Vorschul- und Schulkinder. Version für die psychologische Anwendungspraxis (KVS-P). Handanweisung*. Göttingen: Hogrefe, Verlag für Psychologie.
- Kuhn, J.-T. & Holling, H. (2009). Exploring the nature of divergent thinking. A multilevel analysis. *Thinking Skills and Creativity*, 4 (2), 116–123.
- Kumar, V. K., Kemmler, D. & Holman, E. R. (1997). The Creativity Styles Questionnaire-Revised. *Creativity Research Journal*, 10 (1), 51–58. DOI: [https://doi.org/10.1207/s15326934crj1001\\_6](https://doi.org/10.1207/s15326934crj1001_6)
- Landau, E. (1990). *Mut zur Begabung*. München: Reinhardt.
- Lienert, G. A. & Raatz, U. (1998). *Testaufbau und Testanalyse (Grundlagen Psychologie, 6. Aufl.)*. Weinheim: Beltz.
- Minton, S. (2003). Assessment of High School Students' Creative Thinking Skills. A comparison of dance and nondance classes. *Research in Dance Education*, 4 (1), 31–49.
- Neuber, N. (2000). *Kreativität und Bewegung. Grundlagen kreativer Bewegungserziehung und empirische Befunde [Creativity and movement. Theories of creative movement education and empirical findings]* (Schriften der Deutschen Sporthochschule Köln, Bd. 45). Sankt Augustin: Academia.
- Preiser, S. (2006). Kreativität. In K. Schweizer (Hrsg.), *Leistung und Leistungsdiagnostik* (S. 51–66). Berlin: Springer Medizin.
- Press, C. M. & Warburton, E. C. (2007). Creativity Research in Dance. In L. Bresler (Hrsg.), *International handbook of research in arts education. Part Two* (Springer international handbooks of education, S. 1273–1288). Dordrecht, The Netherlands: Springer.
- Pürgstaller, E. (2020). *Kulturelle Bildung im Tanz. Grundlagen und Befunde zur Wirkung eines Kreativen Tanzangebots auf die Kreativitätsentwicklung von Grundschulkindern* (Bildung und Sport, Bd. 23). Wiesbaden: Springer VS.
- Pürgstaller, E. (2021). Assessment of Creativity in Dance in Children: Development and Validation of a Test Instrument. *Creativity Research Journal*, 33 (1), 33–46. DOI: <https://doi.org/10.1080/10400419.2020.1817694>
- Rhodes, M. (1961). An analysis of creativity. *Phi Delta Kappan*, 42 (7).
- Röthig, P. & Prohl, R. (Hrsg.). (2003). *Sportwissenschaftliches Lexikon*. 7 (Beiträge zur Lehre und Forschung im Sport, 7. Aufl.). Schorndorf: Hofmann.
- Runco, M. A. (1987). Interrater agreement on a socially valid measure of students' creativity. *Psychological Reports*, 61, 1009–1010.
- Sternberg, R. J. (2003). Creative Thinking in the Classroom. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 47 (3), 325–338.

- Theurer, C. (2014). *Kreativitätsförderndes Klassenklima als Determinante der Kreativitätsentwicklung im Grundschulalter*. Dissertation, Universität Kassel.
- Torrance, E. P. (1966). *Torrance Test of Creative Thinking. Norms-technical manual. Verbal Tests, forms A and B; Figural Tests, forms A and B*. New York: Personal Press, Inc., Princeton.
- Torrance, E. P. (1981). *Thinking Creatively in Action and Movement*. Bensenville, IL: Scholastic Testing Service, Inc.
- Torrents, C., Castañer, M., Dinušová, M. & Anguera, M. T. (2013). Dance divergently in physical education. Teaching using open-ended questions, metaphors, and models. *Research in Dance Education*, 14 (2), 104–119. DOI: <https://doi.org/10.1080/14647893.2012.712100>
- Urban, K. K. (2004). *Kreativität. Herausforderung für Schule, Wissenschaft und Gesellschaft* (Hochbegabte: Individuum – Schule – Gesellschaft, Bd. 7). Münster: Lit Verlag.
- Urban, K. K. & Jellen, H. G. (1995). *Test zum schöpferischen Denken – Zeichnerisch (TSD-Z)*. Frankfurt am Main: Swets Test Service.
- Wyrick, W. (1968). The Development of a Test of Motor Creativity. *Research Quarterly. American Association for Health, Physical Education and Recreation*, 39 (3), 756–765. DOI: <https://doi.org/10.1080/10671188.1968.10616608>

# Anhang



# Testanweisung und Hinweise zur Durchführung des tänzerischen Kreativitätstests

## **Hinweise zum Einstieg vor der Testung**

Folgende Hinweise sollten von der Testleitung vor der Durchführung des Tests berücksichtigt werden:

- Die Testleitung (im Weiteren als TL bezeichnet) erklärt dem\*der Proband\*in (im Weiteren als Pbn bezeichnet), dass sie sogleich nach einer Erwärmungsaufgabe vier Aufgaben stellen wird, indem die TL beschreibt: „Ich möchte mal sehen, auf welche unterschiedlichen Arten du dich bewegen kannst“. Begriffe wie „Kreativität“, „Messung“, „Testen“ oder „Leistung“ sollten vermieden werden.
- Die TL füllt als nächstes gemeinsam mit dem\*der Pbn das Deckblatt mit Fragen zum Alter, Tanzerfahrung u. Ä. aus.
- Um die Pbn auf die Aufgaben einzustimmen, erfolgt eine simple Erwärmungsaufgabe („Im Bewegungsforschungs-Labor“). Mit der Erwärmungsaufgabe bemüht sich die TL, eine warmherzige und offene Atmosphäre sowie entspannte Beziehung zum Kind herzustellen.

### Hinweise zur Durchführung des Tests

Es folgen nun Hinweise für die TL, die sich auf die *Durchführung* beziehen, die berücksichtigt werden sollten:

- Die TL achtet darauf, dass dem\*der Pbn ausreichender Bewegungsspielraum zur Verfügung steht.
- Sollten sich zwei TL im Raum befinden, stellt die TL sicher, dass der Pbn mit dem Rücken zum\*zur anderen TL und Pbn ausgerichtet ist, um Ablenkungen zu vermeiden.
- Die TL muss mit den Instruktionen sehr gut vertraut sein. Sie liest (besser: spricht auswendig!) die Instruktionen der einzelnen Aufgaben langsam und deutlich vor. Dabei soll nicht vom Text abgelesen oder abgewichen werden.
- Die Testaufgaben sind gemäß der vorgesehenen Sequenz zu absolvieren.
- Die Testaufgaben werden nicht initial präsentiert, lediglich bei der Erwärmungsaufgabe und bei Aufgabe 3 wird zunächst eine Lösung gezeigt. Instruktionen können bei Bedarf erläutert und wiederholt werden. Es obliegt der TL, die Verständlichkeit der Anweisungen beim\*bei der Pbn sicherzustellen, gegebenenfalls durch gezielte Rückfragen.
- Eine Bewertung unter Leistungsdruck oder eine negative Beurteilung der vorgelegten Lösungen sollten vermieden werden
- Nennt ein\*e Pbn nur eine Lösung, zeigt sie aber nicht, fordert die TL den\*die Pbn auf, diese zu *zeigen*.
- Die TL muss alle motorisch-tänzerischen Lösungen sogleich vollständig und präzise protokollieren.
- Wird dieselbe Lösung zweimal oder öfters gezeigt, zählt sie nur einfach.
- Falls die TL wegen der Aktionsgeschwindigkeit eines\*einer Pbn Probleme bei der Protokollierung hat, sollte sie den\*die Pbn bitten, „etwas langsamer zu machen“ oder „etwas zu warten, da ich nicht so schnell schreiben kann“.
- Stoppt der\*die Pbn nach einiger Zeit, fragt die TL: „Fällt dir noch etwas ein?“ und gibt nochmal kurze Bedenkzeit. Fällt dem\*der Pbn auch nach einer kurzen Pause nichts mehr ein, geht die TL zur nächsten Aufgabe über.
- Kann die TL die Lösung nicht erkennen oder zuordnen, bittet sie den\*die Pbn, die Lösung nochmal zu zeigen. Sollte die Lösung beim zweiten Mal immer noch nicht erkenntlich sein, bittet die TL den\*die Pbn, die Bewegung\*Körperform zu erklären und die Körperteile ggf. zu benennen. Die

Lösung wird sodann notiert. Ist die Lösung nicht aufgelistet, ergänzt die TL diese in einer freien Zeile.

- Zeigt der\*die Pbn mehr Lösungen als in den Spalten möglich ist, schreibt die TL diese durchnummeriert in eine neue Zeile.
- Generell sollte die Testsituation nach Abschluss kurz in Stichworten beschrieben werden. Wird die Testsituation unterbrochen oder bei Besonderheiten (z. B. sehr ängstliches Kind), notiert die TL diese auf dem Testbogen.
- Das Testprotokoll sollte so formuliert sein, dass auch Dritte, die nicht an der Testung teilgenommen haben und das Kind nicht persönlich kennen, es gemäß den Auswertungsrichtlinien interpretieren können.

#### **Benötigtes Material:**

- Testanweisung und -durchführung mit den Instruktionen der Aufgaben,
- Testbogen zum Protokollieren der Ergebnisse,
- zwei laminierte Bilder mit unterschiedlichen Seilformen,
- ein Gymnastikseil,
- eine Musikbox,
- Musik (dafür eignet sich eine rein instrumentelle Musik, mit einem deutlichen Grundbeat,
- ein Kugelschreiber,
- ein Klebeband,
- ein Maßband.

#### **Vorbereitungen:**

- Eine Strecke von 2,5 Meter Länge mit Klebeband markieren.
- Bilder, Seil und Musikbox bereitlegen.



## Aufgabe zum Erwärmen: Bewegungsforschungs-Labor

### Exploration von Bewegungsmöglichkeiten eines Körperteils

<b>Qualifikation:</b>	Möglichst unterschiedliche Bewegungsmöglichkeiten mit einem Körperteil zeigen können.
<b>Testaufgabe:</b>	Der*die Pbn bewegt ein Körperteil (den rechten/linken Arm) auf vielfältige Art und Weise, wobei immer nur eine Bewegungsart gezeigt wird.
<b>Durchführungshinweise:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bei linkshändigen Pbn wird die Aufgabe mit dem linken Arm durchgeführt.</li> <li>• Sollte der*die Pbn mehrere Bewegungen aneinanderreihen, fordern Sie ihn*sie auf, eine Bewegung nach der anderen zu zeigen.</li> </ul>
<b>Kriterien:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nur der Arm wird bewegt.</li> <li>• Bewegung findet am Platz statt.</li> <li>• Es wird jeweils nur eine Bewegungsart gezeigt.</li> </ul>
<b>Material:</b>	Keines
<b>Erklärungssatz:</b>	<p>„Stell dir vor, ich bin ein Bewegungsforscher und erforsche die Bewegungsmöglichkeiten von Tieren und Menschen. Die bewegen sich ja sehr unterschiedlich, oder? Damit ich weiß, welche Bewegungen beim Menschen möglich sind, möchte ich, dass du mir ganz viele verschiedene Möglichkeiten zeigst, wie du den rechten/linken Arm bewegen kannst. (Zeigen Sie auf den rechten/linken Arm.) Ich kann z. B. mit dem Arm ganz große Kreise ziehen. (Zeigen Sie das Kreisen mit dem Arm rückwärts vor. Fordern Sie den*die Pbn dazu auf, die Bewegung nachzuahmen.) Nun bist du dran. Zeige mir ganz viele verschiedene Arten, wie du den rechten/linken Arm bewegen kannst – dazu zählen auch Finger, Hand, Unterarm und Schulter – ohne dich vom Platz weg zu bewegen oder andere Körperteile miteinzubeziehen. Es ist ganz egal auf welche Art und Weise, zeig es mir einfach so, dass ich alle unterschiedlichen Bewegungen erkennen kann. Du kannst jetzt anfangen ...“</p>
<b>Mögliche gezeigte unterschiedliche Bewegungsarten:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kreisen: Körperteil um die Achse rollen, zirkulieren (360°).</li> <li>• Rotieren: Körperteil drehen (vor und zurück).</li> <li>• Strecken: Körperteil der Länge nach hinstrecken.</li> <li>• Beugen: Körperteil anwinkeln, biegen.</li> <li>• Heben: Körperteil in die Höhe bewegen.</li> <li>• Senken: Körperteil senken; nach unten bewegen.</li> <li>• Boxen: Körperteil kraftvoll strecken.</li> <li>• Hin- und herbewegen: Körperteil auf einer Ebene horizontal bewegen, wiegen.</li> </ul>

**Mögliche gezeigte  
unterschiedliche  
Bewegungsarten:  
(Fortsetzung)**

- Schwingen: Körperteil mehrmals schwingen, schwenken, einen Bogen ziehen, schaukeln.
- Schütteln: Körperteil heftig, kraftvoll hin- und her- bzw. auf und ab bewegen.
- Wackeln: Körperteil hin- und her- bzw. auf und ab bewegen.
- Wellenbewegung: Mit Körperteil sanfte oder hohe Wellen beschreiben.
- Verrenken: Körperteil stark biegen, drehen; in unnatürlich wirkende Stellung bringen.
- Wickeln/Einrollen: Körperteil zusammenkrümmen, einknicken.

## 1. Aufgabe: Zweikörperteilland

### Exploration von Fortbewegungsalternativen

<b>Faktor/Bereich:</b>	Vielfalt und Originalität in der Fortbewegung und in Körperpositionen
<b>Qualifikation:</b>	Möglichst unterschiedliche Fortbewegungsmöglichkeiten zeigen können.
<b>Testaufgabe:</b>	Der*die Pbn bewegt sich von einem Linienanfang zu einem Linienende, wobei immer nur zwei Körperteile den Boden berühren dürfen.
<b>Durchführungshinweise:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nachdem der*die Pbn vom Linienanfang zum Linienende gelangt ist, geht er*sie zum Anfang zurück und zeigt die nächste Lösung.</li> <li>• Fällt dem*der Pbn keine Lösung ein, motivieren Sie den*die Pbn, „einfach mal auszuprobieren“.</li> <li>• Nutzt der*die Pbn mehrere Körperteile gleichzeitig, erinnern sie ihn*sie, dass „immer nur zwei Körperteile den Boden berühren“.</li> <li>• Kombinationen sind möglich (z. B. Abstoßen mit zwei Händen und landen in der Hocke auf zwei Füßen; Rad schlagen à 2 Hände - 2 Füße). Allerdings dürfen immer nur zwei Körperteile den Boden berühren.</li> </ul>
<b>Kriterien:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nur zwei Körperteile dürfen den Boden berühren.</li> <li>• Die Strecke darf nicht umgangen werden.</li> <li>• Bei Bodenkontakt von mehr als zwei Körperteilen einmaliges Ermahnen, ansonsten Aufforderung eine andere Fortbewegung zu finden, die den Regeln entspricht.</li> <li>• Eine Lösung zählt nur, wenn der*die Pbn mit der gewählten Fortbewegungsmöglichkeit die gesamte Strecke geschafft hat.</li> <li>• Der*die Pbn hat unendliche Versuche, verschiedene Fortbewegungsmöglichkeiten zu zeigen. Die Aufgabe ist erst zu Ende, wenn der Pbn ihm*ihr keine Fortbewegungsmöglichkeiten mehr einfallen.</li> </ul>
<b>Bewertung:</b>	Notieren Sie die verschiedenen genutzten Körperteile (mit einem Kreuz). Jede erfolgreiche Fortbewegungsmöglichkeit wird notiert.
<b>Testaufbau:</b>	Eine 2,5 Meter lange Strecke wird mit Klebeband markiert.
<b>Material:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Klebeband</li> <li>• Maßstab</li> </ul>
<b>Erklärungssatz:</b>	„Stell dir vor, wir bewegen uns im Zweikörperteilland. In diesem Land bewegt man sich nur auf Linien und genau zwei Körperteile müssen den Boden berühren. Ich möchte, dass du dir nun ganz viele unterschiedliche Fortbewegungsmöglichkeiten mit verschiedenen Körperteilen ausdenkst, wie du von diesem Linienanfang bis zum Linienende dort drüben am Boden kommst. (Gehen Sie mit dem*der Pbn die Linie ab). Du kannst alles machen, was dir einfällt. Allerdings müssen dabei immer zwei Körperteile den Boden berühren.“



**Abbildung 1** Probandin bewegt sich mit zwei Füßen fort. (© Esther Pürgstaller)



**Abbildung 2** Probandin bewegt sich mit einer Hand und einem Fuß fort. (© Esther Pürgstaller)



**Abbildung 3** Probandin bewegt sich auf Knie und Unterarm fort. (© Esther Pürgstaller)

## 2. Aufgabe: Verwandlungskunst I

### Exploration von statischen Körperpositionen – eine visuelle Form auf den Körper übertragen

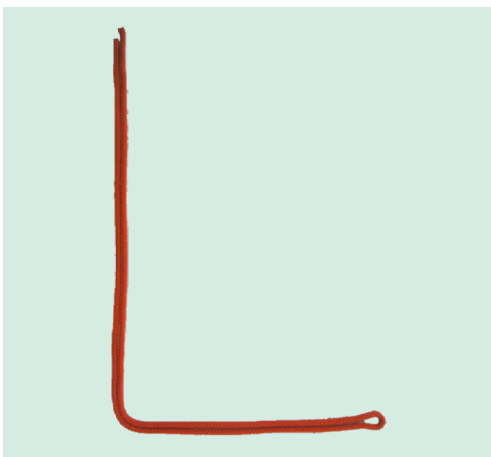
<b>Faktor/Bereich:</b>	Vielfalt und Originalität in der Fortbewegung und in Körperpositionen
<b>Qualifikation:</b>	Möglichst viele, unterschiedliche Körperpositionen einnehmen können.
<b>Testaufgabe:</b>	Der*die Pbn soll eine visuelle Form (z. B. ein Bild eines spiralförmigen Seils) auf den Körper oder auf Körperteile übertragen, d. h. die Form mit dem Körper darstellen.
<b>Durchführungshinweise:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Geben Sie dem*der Pbn zunächst das Bild mit dem spiralförmigen Seil und lassen Sie ihm*ihr genügend Zeit, sich das Bild in Ruhe anzuschauen.</li> <li>• Ermutigen Sie den*die Pbn, „einfach mal auszuprobieren“, wenn er*sie Schwierigkeiten hat.</li> <li>• Zeigt der*die Pbn eine Bewegung statt einer Körperform, fordern Sie ihn auf, „in einer Körperform einzufrieren“.</li> <li>• Nach jeder Darstellung sollte der*die Pbn eine neue Möglichkeit finden, die Form darzustellen.</li> <li>• Fällt dem*der Pbn nichts mehr ein, zeigen Sie das Bild noch einmal.</li> <li>• Wenn dem*der Pbn nichts mehr einfällt, wird die gleiche Aufgabe mit der zweiten visuellen Form (Bild eines L-förmigen Seils) gestellt.</li> </ul>
<b>Kriterien:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Körperdarstellung muss der gegebenen Form entsprechen. Können Sie eine Form oder die Körperteile, die an der Darstellung beteiligt sind, nicht erkennen, bitten sie den*die Pbn, die Form „deutlicher darzustellen“.</li> <li>• Der*die Pbn hat unendliche Versuche, verschiedene Körperdarstellungen der Form zu zeigen. Die Aufgabe ist erst zu Ende, wenn dem*der Pbn keine Darstellungsmöglichkeiten mehr einfallen.</li> <li>• Es steht ihm*ihr frei, beliebige Körperteile zu verwenden und die Aufgabe auf jeder gewünschten räumlichen Ebene auszuführen.</li> </ul>
<b>Bewertung:</b>	Notieren Sie die Körperebene (z. B. Obere Ebene = O, Mittlere Ebene = M, Untere Ebene = U) und das Körperteil bzw. die Körperteile, mit denen die Körperform dargestellt wird.
<b>Testaufbau:</b>	Legen Sie die beiden Bilder (Bild eines spiralförmigen Seils; Bild eines Seils in L-Form) bereit.
<b>Material:</b>	Zwei laminierte Bilder mit unterschiedlichen Seilformen (Spiralen-Form; L-Form).

**Erklärungssatz:**

„Mit einem Seil kann man z. B. springen. Man kann aber auch Formen legen. Ich habe dir hier mal ein Bild mitgebracht, wie so eine Form aussehen könnte. (Geben Sie dem\*der Pbn das erste Bild (Spirale) in die Hand und genügend Zeit, sich das Bild in Ruhe anzuschauen.) Deine Aufgabe ist es nun, dich in diese Form zu verwandeln, d. h. die Form mit deinem Körper darzustellen. Dabei sollst du mir nicht nur eine Lösung, sondern so viele wie möglich zeigen. Es ist alles erlaubt, zeige es mir nur so, dass ich sie erkennen kann. Während du das machst, sitze ich hier und schreibe mit. Du kannst jetzt anfangen ...“



**Abbildung 4** Probandin stellt die Spiralen-Form mit dem ganzen Körper auf der unteren Raumebene dar. (© Esther Pürgstaller)



**Abbildung 5** Probandin stellt die L-Form mit dem ganzen Körper auf der mittleren Raumebene dar. (© Esther Pürgstaller)

### 3. Aufgabe: Verwandlungskunst II

Exploration von Bewegungspatterns – einen visuellen Eindruck in Bewegung umsetzen

<b>Faktor/Bereich:</b>	Ideenreichtum, Vielfalt und Originalität im Gestalten von Bewegungspatterns und Bewegungskompositionen.
<b>Qualifikation:</b>	Möglichst viele, unterschiedliche Bewegungspatterns zeigen können.
<b>Testaufgabe:</b>	Der*die Pbn soll die gezeigten Bewegungen des Seils auf den Körper oder Körperteilen übertragen, d. h. mit dem Körper nachahmen.
<b>Durchführungshinweise:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zeigen Sie dem*der Pbn zunächst die erste Bewegung mit dem Seil (Kreis des Seils 30 cm über dem Boden).</li> <li>• Sobald der*die Pbn die Aufgabe verstanden hat, fordern Sie den*die Pbn auf, viele verschiedene Bewegungsmöglichkeiten zu zeigen.</li> <li>• Wenn der*die Pbn Schwierigkeiten hat, die Bewegung nachzuahmen, zeigen Sie die Bewegung mit dem Seil erneut und ermutigen Sie den*die Pbn, „einfach mal auszuprobieren“.</li> <li>• Sobald der*die Pbn keine weiteren Lösungen mehr zeigt, gehen Sie zur nächsten Seilbewegung über. Halten Sie das Seil vertikal und schütteln Sie dieses.</li> <li>• Kombinationen, bei denen der*die Pbn mehrere Körperteile gleichzeitig bewegt (z. B. Kopf und Arm), sind erwünscht.</li> </ul>
<b>Kriterien:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Körperbewegung muss der gezeigten Seilbewegung entsprechen. Können Sie eine Bewegung oder die Körperteile, die an der Bewegung beteiligt sind, nicht erkennen, bitten sie den*die Pbn, die Bewegung „deutlicher darzustellen“.</li> <li>• Der*die Pbn hat unendliche Versuche, verschiedene Seilbewegungen nachzuahmen. Die Aufgabe ist erst zu Ende, wenn der*die Pbn keine Bewegungsmöglichkeiten mehr einfallen.</li> <li>• Es steht dem*der Pbn frei, beliebige Körperteile zu verwenden und die Aufgabe auf jeder gewünschten räumlichen Ebene auszuführen.</li> <li>• Dreht sich der*die Pbn auf einem Körperteil (Fuß, Knie, Po), wird es als Bewegung des ganzen Körpers notiert.</li> </ul>
<b>Bewertung:</b>	Notieren Sie die Körperebene (z. B. Obere Ebene = O, Mittlere Ebene = M, Untere Ebene = U) und das Körperteil bzw. die Körperteile, mit denen die Bewegung ausgeführt wird.
<b>Testaufbau:</b>	Halten Sie ein Gymnastikseil bereit und sorgen Sie für ausreichend Platz, damit der*die Pbn sich frei bewegen kann.
<b>Material:</b>	Gymnastikseil

**Erklärungssatz:**

„Jetzt hast du schon viele Möglichkeiten gezeigt, wie man mit dem Körper eine Seilform darstellen kann. Nun möchte ich, dass du die Bewegungen des Seils mit dem Körper nachahmst. Ich kann z. B. mit dem Seil Wellenbewegungen machen und genauso mit dem Körper oder einem Körperteil Wellenbewegungen machen. (Zeigen Sie während Sie sprechen zunächst die Bewegung des Seils. Dann machen Sie die Bewegung des Seils mit dem Arm nach). Ich zeige dir nun verschiedene Bewegungen des Seils und du ahmst diese mit dem Körper nach. Zeige mir so viele verschiedene Bewegungsmöglichkeiten mit dem Körper wie möglich. Alles klar? Dann geht's los ...“



**Abbildung 6** Probandin ahmt das Kreisen des Seils mit einem Arm auf der oberen Raumebene nach. (© Esther Pürgstaller)



**Abbildung 7** Probandin ahmt das Schütteln des Seils mit einem Bein auf der oberen Raumebene nach. (© Esther Pürgstaller)



#### 4. Aufgabe: Der verrückteste Tanz der Welt

Gestaltung einer individuellen Bewegungskomposition –  
eine visuelle Form auf den Körper übertragen und Elemente  
zu einer Choreografie verbinden

<b>Faktor/Bereich:</b>	Ideenreichtum, Vielfalt und Originalität im Gestalten von Bewegungspatterns und Bewegungskompositionen
<b>Qualifikation:</b>	Elemente zu einer variantenreichen Bewegungskomposition verbinden können.
<b>Testaufgabe:</b>	Der*die Pbn soll einen eigenen, ungewöhnlichen Tanz entwerfen, indem er*sie Körperpositionen, die er*sie in Aufgabe 2 erkundet hat, auf viele verschiedene und unkonventionelle Arten miteinbezieht.
<b>Durchführungshinweise:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zeigen Sie dem*der Pbn die laminierten Bilder mit Seilformen aus Aufgabe 2. Fordern Sie den*die Pbn auf, eine der Formen auszuwählen und sie als Inspiration für einen Tanz zu verwenden.</li> <li>• Legen Sie jenes Bild, für das sich der*die Pbn nicht entschieden hat, aus dem Sichtfeld des*der Pbn.</li> <li>• Geben Sie keine Hinweise, aber motivieren Sie den*die Pbn, die „vorhin gefundenen Körperformen zu einem Tanz zu verbinden“.</li> <li>• Wenden Sie sich während der Improvisationsphase vom Pbn etwas ab und geben Sie dem*der Pbn das Gefühl, „unbeobachtet“ zu sein.</li> <li>• Der*die Pbn kann wählen, ob er*sie bereits in der Findungsphase mit oder ohne Musik arbeiten möchte.</li> <li>• Wenn der*die Pbn bereit ist, den Tanz zu zeigen, starten Sie die Musik von vorn.</li> <li>• Bearbeiten Sie im Erhebungsbogen jedes Item.</li> <li>• Wenn Sie sich unsicher sind, bitten Sie den*die Pbn, die Bewegungskomposition ein zweites Mal zu zeigen, und kreuzen das Item an, das Ihrer Meinung nach am ehesten zutrifft.</li> <li>• Wenn ein*e Pbn in der Bewegungskomposition eine Pause macht, weil er*sie nicht mehr weiterweiß, wird dies nicht als „Pause/Stopp“ bewertet.</li> </ul>
<b>Kriterien:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Tanz sollte eine klare Reihenfolge haben, sodass der*die Pbn ihn zweimal in der gleichen Abfolge tanzen kann.</li> <li>• Der Tanz muss erkennbare Elemente der gewählten Seilform enthalten und kann zusätzliche, eigene Bewegungen beinhalten.</li> <li>• Der Tanz sollte einen klaren Anfang und Schluss haben.</li> </ul>
<b>Bewertung:</b>	Kreuzen Sie an, ob die Aussagen zur Bewegungsgestaltung auf den gezeigten Bewegungsablauf zutreffen (= ja) oder nicht (= nein). Berechnen Sie am Ende die Gesamtpunktzahl der Aufgabe.

<b>Testaufbau:</b>	Stellen Sie sicher, dass ausreichend Platz für den*die Pbn zum Tanzen vorhanden ist. Legen Sie die beiden Bilder mit Seilformen sowie die Musik bereit.
<b>Material:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zwei laminierte Bilder mit unterschiedlichen Seilformen.</li> <li>• Musik und Musikbox.</li> </ul>
<b>Erklärungssatz:</b>	<p>„Vorhin habe ich dir bereits zwei Bilder mit einer Seilform gezeigt, die du mit dem Körper dargestellt hast. Vor dir siehst du nochmal die Bilder mit den verschiedenen Formen. (Geben Sie dem*der Pbn die Bilder in die Hand und genügend Zeit, sich die Bilder in Ruhe anzuschauen). Deine Aufgabe ist es nun, dir einen eigenen, ungewöhnlichen, kurzen Tanz auszuendenken, in dem <u>eine</u> dieser Formen so oft und unterschiedlich wie möglich vorkommt. Du kannst dabei auch eigene, ungewöhnliche Bewegungen einbauen. Wichtig ist, dass du dir die Abfolge merken kannst, so, dass du denselben Tanz zweimal tanzen kannst. Der Tanz soll einen klaren Anfang und Schluss haben (Lassen Sie dem*der Pbn Zeit, sich für eine der Formen zu entscheiden). Du kannst so tanzen, wie du willst; alles ist richtig! Du hast genügend Zeit zum Ausprobieren. Wenn du fertig bist, gibst du mir ein Handzeichen, dann kannst du mir deinen Tanz zeigen. Ich mache in der Zwischenzeit schon mal Musik an.“</p>



**Abbildung 8** Probandin zeigt eine Bewegungskomposition in der die Spiralen-Form statisch integriert wird. (© Esther Pürgstaller)



# Erhebungsbogen tänzerischer Kreativitätstest

Testleitung: \_\_\_\_\_

Name, Vorname: \_\_\_\_\_

Schule: \_\_\_\_\_

Klasse:            3.     4.     5.     6.

Messzeitpunkt: 1.     2.     3.

Geschlecht:  Weiblich     Männlich     Divers

Alter: \_\_\_Jahre

1. Welche Sprache sprichst du **zu Hause** mit Deiner Familie?

- Deutsch
- Hauptsächlich eine andere Sprache
- Deutsch und eine andere Sprache

2. Hast du **früher** schon mal getanzt?

- Nein
- Ja

5. Tanzt du **derzeit** regelmäßig?

- Nein
- Ja

3. Wenn ja: Wo hast du getanzt?

- In einer Tanzschule oder einem Verein
- Sonstiges:

6. Wenn ja: Wo tanzt du?

- In einer Tanzschule oder einem Verein
- Sonstiges:

4. Wenn ja, welche Art von Tanz hast du gemacht?

- Ballett
- Jazz Dance
- Hip Hop/Breakdance
- Kreativer Kindertanz
- Sonstiges:

7. Wenn ja, welche Art von Tanz machst du?

- Ballett
- Jazz Dance
- Hip Hop/Breakdance
- Kreativer Kindertanz
- Sonstiges:

**Notizen/Feedback** (Störungen, Unterbrechungen, Unverständlichkeiten, Reaktion, Auffälligkeiten):

---

---

---

---



## 2. Aufgabe: Verwandlungskunst – Teil I

Exploration von statischen Körperpositionen – eine visuelle Form auf den Körper übertragen

### a) Spiralen-Form

Anzahl Körperteile (Zeilen): \_\_\_\_\_

Körperteil	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Ganzer Körper												
Oberkörper												
Arm												
Arm und Arm												
Arm und Kopf												
Arm und Bein												
Hand												
Hand und Hand												
Finger												
Bein												
Bein und Bein												
Bein und Fuß												
Fuß												
Zunge												
Haare												

O = Obere Ebene; M = Mittlere Ebene; U = Untere Ebene

**2. Aufgabe: Verwandlungskunst – Teil I**  
 Exploration von statischen Körperpositionen – eine visuelle Form  
 auf den Körper übertragen

**b) L-Form**

Anzahl Körperteile (Zeilen): \_\_\_\_\_

Körperteil	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Ganzer Körper												
Arm												
Arm und Arm												
Arm und Bein												
Arm und Fuß												
Hand												
Hand und Hand												
Finger												
Finger und Finger												
Bein												
Bein und Bein												
Fuß												
Fuß und Fuß												
Fuß und Bein												
Fuß und Hand												
Haare												

O = Obere Ebene; M = Mittlere Ebene; U = Untere Ebene





Körperteil	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Zunge												
Auge												
Nase												

O = Obere Ebene; M = Mittlere Ebene; U = Untere Ebene



Körperteil	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Zunge												
Auge												
Nase												

O = Obere Ebene; M = Mittlere Ebene; U = Untere Ebene

#### 4. Aufgabe: Der verrückteste Tanz der Welt

Gestaltung einer individuellen Bewegungskomposition –  
eine visuelle Form auf den Körper übertragen und Elemente  
zu einer Choreografie verbinden

Die Form ...	ja	nein
... kommt einmal in der Bewegungskomposition vor.	1	0
... kommt mehrere Male in der Bewegungskomposition vor.	2	0
... wird statisch in die Bewegungskomposition integriert (als Körperform).	1	0
... wird dynamisch in die Bewegungskomposition integriert (als Bewegung).	2	0
Zusätzliche, eigene Bewegungselemente sind ...		
... Bewegungsgrundformen (z. B. gehen, laufen, springen, drehen).	1	0
... tanzstilspezifische Bewegungen/Körperformen (z. B. Babyfreeze, Plié).	1	0
... musikalisch – rhythmische Elemente (z. B. Klatschen, Schnipsen, Patschen).	1	0
... Körperformen (NICHT Spiral- oder L-Form/gymnastische/tanzspezifische Formen).	1	0
... gymnastische Elemente (z. B. Rolle, Radschlag, Kerze, Spagat, Brücke).	1	0
... sonstige Elemente (bitte eintragen):	1	0
In der Bewegungskomposition (Zeit) ...		
... wird zwischen Bewegungstempi gewechselt.	1	0
... sind bewusste Stopps/Pausen eingebaut.	1	0

<b>In der Bewegungskomposition (Raum) ...</b>		
... werden Bewegungen am Platz UND im/durch den Raum ausgeführt.	1	0
... wird zwischen den Ebenen (Obere, Mittlere, Untere Ebene) gewechselt.	1	0
<b>In der Bewegungskomposition (Kraft) ...</b>		
... werden Bewegungen in verschiedenen Dynamiken ausgeführt (Spannung - Entspannung).	1	0
<b>In der Bewegungskomposition (Form) ...</b>		
... gibt es einen klaren Anfang ODER ein klares Ende.	1	0
... gibt es einen klaren Anfang UND ein klares Ende.	2	0
... werden alle Bewegungen/Körperformen mit dem ganzen Körper ausgeführt.	1	0
... werden alle Bewegungen mit dem Körper UND einzelnen Körperteilen ausgeführt.	2	0
... werden einzelne Bewegungen/Körperformen/Bewegungsmotive wiederholt.	1	0
<b>Gesamtpunktzahl:</b>		



# Beispiele zum Ausfüllen des Erhebungsbogens

Anzahl Körperteile (Zeilen): 5

Körperteile	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Fuß und Hand				×								
Fuß und Finger	×				×							
Fuß und Ellbogen			×									
Fuß und Fuß												
Fuß und Unterschenkel		×				×						
Fuß und Knie							×					
Fuß und Po												
Knie und Knie												
Knie und Kopf												
Hand und Hand												
Hand und Knie												
Hand und Unterschenkel												
Hand und Bauch												
Hand und Rücken												
Hand und Po												
Bauch und Fuß												

Abbildung 9 Exemplarisches Ausfüllen des Erhebungsbogens bei Aufgabe 1 und Berechnung.



Anzahl Körperteile (Zeilen): 1

Körperteile	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Fuß und Hand												
Fuß und Finger												
Fuß und Ellbogen												
Fuß und Fuß	×	×	×	×	×							
Fuß und Unterschenkel												
Fuß und Knie												
Fuß und Po												
Knie und Knie												
Knie und Kopf												
Hand und Hand												
Hand und Knie												
Hand und Unterschenkel												
Hand und Bauch												
Hand und Rücken												
Hand und Po												
Bauch und Fuß												

Abbildung 10 Exemplarisches Ausfüllen des Erhebungsbogens bei Aufgabe 1 und Berechnung.

Anzahl Körperteile (Zeilen): 4

Körperteil	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Ganzer Körper	U		M									
Oberkörper												
Arm		O										
Arm und Arm				O								
Arm und Kopf												
Arm und Bein					M							
Hand												
Hand und Hand												
Finger												
Bein												
Bein und Bein												
Bein und Fuß												
Fuß												
Zunge												
Haare												

O = Obere Ebene; M = Mittlere Ebene; U = Untere Ebene

**Abbildung 11** Exemplarisches Ausfüllen des Erhebungsbogens bei Aufgabe 2 und 3 und Berechnung.



# Abbildungsverzeichnis

## Textteil

Abbildung 1	Das „Four-C model“ nach Kaufman & Beghetto, 2009. ....	13
Abbildung 2	Phasen der Testentwicklung. ....	20
Abbildung 3	Simultane Testdurchführung mit mehreren Testleitungen. ....	32
Abbildung 4	Benötigtes Testmaterial. ....	33
Abbildung 5	Definition der Raumebenen in den Aufgaben 2 und 3 des tänzerischen Kreativitätstests. ....	39
Abbildung 6	Beispiel Berechnung Originalitätsscore (O = Obere Raumebene; U = Untere Raumebene). ....	40
Abbildung 7	Faktorenstrukturmodell des tänzerischen Kreativitätstests. ....	42

## Anhang

Abbildung 1	Probandin bewegt sich mit zwei Füßen fort. ....	59
Abbildung 3	Probandin bewegt sich auf Knie und Unterarm fort. ....	59
Abbildung 2	Probandin bewegt sich mit einer Hand und einem Fuß fort. ....	59
Abbildung 4	Probandin stellt die Spiralen-Form mit dem ganzen Körper auf der unteren Raumebene dar. ....	61
Abbildung 5	Probandin stellt die L-Form mit dem ganzen Körper auf der mittleren Raumebene dar. ....	61
Abbildung 6	Probandin ahmt das Kreisen des Seils mit einem Arm auf der oberen Raumebene nach. ....	63
Abbildung 7	Probandin ahmt das Schütteln des Seils mit einem Bein auf der oberen Raumebene nach. ....	63
Abbildung 8	Probandin zeigt eine Bewegungskomposition in der die Spiralen-Form statisch integriert wird. ....	65
Abbildung 9	Exemplarisches Ausfüllen des Erhebungsbogens bei Aufgabe 1 und Berechnung. ....	79

Abbildung 10	Exemplarisches Ausfüllen des Erhebungsbogens bei Aufgabe 1 und Berechnung. ....	80
Abbildung 11	Exemplarisches Ausfüllen des Erhebungsbogens bei Aufgabe 2 und 3 und Berechnung. ....	81