


Sound Gestalten in Virtual Reality

Kreative Musikexploration im virtuellen Raum mit Virtuoso

Worum geht es?

In dieser Methode erkunden die Teilnehmenden einen virtuellen Musikraum mithilfe der VR-App Virtuoso. Sie experimentieren mit Klängen, Instrumenten und Rhythmen im digitalen Raum und erfahren Musik als räumliches, körperliches und ästhetisches Erlebnis. Virtual Reality wird dabei als kreativer Möglichkeitsraum genutzt, in dem musikalisches Gestalten ohne Leistungsdruck stattfinden kann. Die Methode verbindet musikalische Praxis mit medienbezogener Kultureller Bildung und lädt dazu ein, Wahrnehmung, Kreativität und digitale Räume gemeinsam zu reflektieren. Dabei werden Bezüge zwischen virtuellem Erleben und analogen musikalischen Erfahrungen hergestellt.

- 
- Alter: ab 12 Jahren
 - Zielgruppe: 12–21 Jahre
 - Gruppengröße: 2–8 Personen
 - Dauer: 90–135 Min
 - Raum: indoor, hybrid
 - Setting: VR-Brille

Was dich erwartet

Die Teilnehmenden tauchen in einen virtuellen Musikraum ein und entdecken spielerisch, wie durch das Ausprobieren verschiedener Instrumente Klänge und Rhythmen in der Virtual Reality entstehen. Mit der VR-App Virtuoso gestalten sie Musik im Raum, bewegen sich zwischen Sounds und erleben, wie ihr Körper, der digitale Raum und der Klang miteinander zusammenspielen.

Die Teilnehmenden ...

- erleben Musik als räumlich-körperliches Phänomen.
- entwickeln einfache kollaborative Klangideen.
- reflektieren Unterschiede zwischen digitalem und analogem Musizieren.
- erfahren Selbstwirksamkeit im kreativen Prozess.

Im »Mittelpunkt« des Workshops steht das kreative Experimentieren, das gemeinsame Gestalten und das unmittelbare Erleben von Musik. Musikalische Vorkenntnisse sind nicht erforderlich – Neugier und Lust aufs Ausprobieren reichen völlig aus. Im Anschluss reflektieren die Teilnehmenden ihre Erfahrungen gemeinsam und kommen darüber ins Gespräch, inwiefern digitale Räume neue Formen kultureller und ästhetischer Erfahrungen ermöglichen.

Info: Virtuoso

Virtuoso ist eine Virtual-Reality-Anwendung, mit der Musik in einem digitalen Raum gestaltet werden kann. Nutzer*innen bewegen sich in einem virtuellen Musikraum und erzeugen Klänge über verschiedene virtuelle Instrumente und Interfaces. Musik, Bewegung und Raum sind dabei eng miteinander verbunden.

Die App ist intuitiv bedienbar und ermöglicht musikalisches Experimentieren ohne Vorkenntnisse. Virtuoso eignet sich besonders für kreative und ästhetische Zugänge zu Musik sowie für Bildungs- und Vermittlungskontexte, in denen Virtual Reality als künstlerisches Ausdrucksmedium erprobt werden soll.

Aktuell kostet die VR-App »Virtuoso« etwa 19,99 USD (ca. 18–20 €) im Meta Quest Store bzw. im PC-VR/Steam VR-Shop. Das ist der Preis, den du bei Kauf im jeweiligen Store einmalig zahlst.



Offener Erfahrungsraum und Bildungspotenziale

In der Methode erleben die Teilnehmenden Musik auf eine neue, ungewohnte Weise. Klänge werden nicht nur gehört, sondern als Teil eines räumlichen und körperlichen Erlebnisses wahrgenommen. Bewegungen im virtuellen Raum beeinflussen den Sound, und Musik entsteht im Zusammenspiel von Körper, Raum und digitalen Instrumenten. Der virtuelle Musikraum lädt dazu ein zu experimentieren, eigene Ideen auszuprobieren und Klänge unmittelbar zu verändern. Einzelne Klänge oder kurze musikalische Sequenzen können aufgenommen, wiederholt oder von mehreren Teilnehmenden gemeinsam weitergestaltet werden. So entstehen kollaborative musikalische Prozesse, bei denen Ideen aufgegriffen und weiterentwickelt werden.

Durch den spielerischen, gamifizierten Aufbau der Anwendung kann die Methode ein niedrigschwelliger Türöffner für das Interesse an Musik und Instrumenten sein. Besonders Teilnehmende, die bislang wenig Berührung mit analogem Musizieren hatten, werden so erreicht. Virtual Reality wird dabei nicht als technische Spielerei verstanden, sondern als kreativer Möglichkeitsraum, der Selbstwirksamkeit und ästhetische Erfahrungen fördert.

Über den Autor

Marius Stieler ist Musiker, Musik-Coach, Multi-Instrumentalist und Webdesigner. Musik versteht er als ganzheitlichen Erfahrungsraum, in dem Ausdruck, Verbindung, Bewegung und Ruhe zusammenkommen und kreative, körperliche sowie emotionale Prozesse angestoßen werden.

Nach dem Bachelor of Music (Popular Music) an der Hochschule für Musik, Theater und Medien Hannover hat er seine künstlerische und pädagogische Arbeit kontinuierlich erweitert. Begleitend studiert er Medienbildung im Master und beschäftigt sich mit digitalen und hybriden Vermittlungsformaten sowie der Rolle digitaler Medien in der kulturellen Kinder- und Jugendbildung.

Seit 2005 ist Marius Stieler in der musikalischen Bildungsarbeit an Schulen und in außerschulischen Kontexten tätig. Er gibt Musikunterricht, leitet Workshops für Kinder, Jugendliche und Erwachsene und entwickelt praxisnahe Lern- und Vermittlungskonzepte, die musikalische Praxis mit kreativen, körperorientierten und medienbezogenen Ansätzen verbinden.

Zusätzlich hat er eine Unbeatable Mind® Coaching Certification und ist seit 2019 musiktherapeutisch in den AWO-Tageskliniken Braunschweig und Wolfsburg tätig. Rhythmus, Präsenz und persönliche Entwicklung bilden zentrale Bausteine seiner Arbeit, die er aktuell auch in der TaKeTiNa®-Rhythmustherapie vertieft.

Unter dem Konzept »HolisticMusicXperience« verbindet Marius Stieler Musik, Rhythmus, Coaching und medienbezogene kulturelle Bildung. Sein Fokus liegt darauf, Erfahrungsräume zu schaffen, in denen Menschen Musik jenseits von Leistungsdruck erleben, eigene Ausdrucksformen entwickeln und digitale wie analoge Räume kreativ nutzen können.

Beteiligte

Projektleiterin Servicestelle für digitale Kulturelle Bildung:

Nadia Boltes

Projektassistenz Servicestelle für digitale Kulturelle Bildung:

Jonas Blau

Die »[Servicestelle digitale Kulturelle Bildung](#)« ist ein Programm der [.lkj\) Sachsen-Anhalt](#) und wurde gefördert von [Staatskanzlei und Ministerium für Kultur des Landes Sachsen-Anhalt](#).



SACHSEN-ANHALT

#moderndenken

[.kultur.frei.entfalten](#)

Inhalt

1. Benötigtes Material
2. Raumanforderungen
3. Vorbereitung
4. Instrumente im Überblick

Ablauf

1. Begrüßung und Kennenlernen
2. Technischer Einstieg und Vorstellung von Virtuoso
3. Eintauchen in Virtuoso – freies Ausprobieren
4. Sammeln und Entwickeln musikalischer Ideen
5. Umsetzung der Ideen in Virtuoso
6. Vorstellung und Reflexion der Ergebnisse
7. Auswertung der Workshoperfahrung
8. Verabschiedung

Benötigtes Material

Hardware

- VR-Brille(n) (Meta Quest 2 oder 3)
- ggf. Ersatzgerät
- Controller
- Kopfhörer (optional)
- Präsentationsgerät (Laptop oder Tablet)
- Beamer oder Monitor (optional)
- Anschluss-Adapter
- Ladekabel und Mehrfachsteckdosen

Software

- Virtuoso (installiert auf der VR-Brille) [Downloadlink](#)
- Meta Horizon App mit Account

Sonstiges

- Papier und Stifte für Reflexion
- ggf. Flipchart
- stilles Wasser (gegen Motion Sickness)

Raumanforderungen

- stabiles WLAN, ggf. braucht es einen mobilen Router!
- ausreichend freie Bewegungsfläche (mind. 2,5m x 2,5m pro VR-Bereich)
- gute Belüftung
- Sitzmöglichkeiten für Pausen
- ruhige, störungsarme Atmosphäre

Vorbereitung

Teste die VR-Brille(n) und die App Virtuoso vorab. Mache dich mit den grundlegenden Funktionen vertraut, ohne alle Details erklären zu wollen. Nutze dafür das in der App integrierte Tutorial (Dauer ca. 15–20 Minuten) und plane zusätzlich ca. 10 Minuten freies Ausprobieren ein, um Sicherheit im Umgang mit der Steuerung zu gewinnen.

Workshop-Aufbau vorbereiten

- Lade alle technischen Geräte auf, damit sie für den Workshop einsatzbereit sind
- Richte freie Bewegungsfläche für die Nutzung der VR-Brillen ein (ohne Stolperfallen).
- Stelle einen ruhigen Bereich mit Sitzmöglichkeiten für wartende Teilnehmende bereit.
- Baue – wenn möglich – eine Übertragung der VR-Ansicht auf einen Monitor oder Beamer auf, damit alle den Prozess mitverfolgen können.
- Lege Papier und Stifte für Reflexion, Skizzen oder Notizen bereit.
- Stelle Wasser zur Verfügung, um Pausen bei Unwohlsein zu erleichtern.
- Prüfe Lichtverhältnisse, Belüftung und Lautstärke im Raum.

Organisatorische Vorbereitung

- Plane Wechselzeiten für die VR-Nutzung ein (z. B. 2–3 Personen pro Brille).
- Lege fest, wie Rollenwechsel (spielen, beobachten, reflektieren) gestaltet werden.
- Halte die Sicherheitsregeln bereit, um sie zu Beginn gemeinsam zu besprechen.
- Plane ausreichend Pufferzeit für Pausen, technische Fragen oder Wiederholungen ein.

Gesamter Vorbereitungsaufwand: ca. 30–40 Minuten

Instrumente in Virtuoso – Überblick

Virtuoso bietet eine Reihe von speziell für Virtual Reality entwickelten Instrumenten. Sie funktionieren nicht wie traditionelle reale Instrumente, sondern reagieren auf Bewegung, Controller-Position und Interaktion im Raum.

Oorgan

Ein dreidimensionales Instrument mit Tasten-ähnlichen Elementen, mit dem du Akkorde, Harmonien und fortlaufende Melodien gestalten kannst.

Empads

Ein Schlagzeug mit reaktiven Pads, über das sich Rhythmen intuitiv erzeugen lassen.

Board

Ein Modul, das klangliche Experimente ermöglicht und harmonisch gestaltete Sounds erzeugt; oft genutzt, um Flächen oder dynamische Texturen zu formen.

Wavemin

Ein »Wellen-Instrument«, das durch gestrichene Bewegungen weiche, fließende Klänge erzeugt — ideal für atmosphärische Texturen und Soundlandschaften.

Wharp

Ein interaktives Klangmodul, das auf Bewegung reagiert und spannende, oft elektronische Effekte erzeugt.

Clustr

Ein vielseitiges Instrument, das in mehreren Dimensionen spielbar ist: horizontal oder vertikal angeordnet erzeugt es sich verändernde Klangverläufe.

Virtuelles Mikrofon

Kein klassisches Instrument im engeren Sinn, aber ein wichtiges Klangwerkzeug:

Du kannst damit singen, beatboxen oder vokale Elemente einbringen, die direkt in deine Musik eingebettet werden.

Einsatz im Workshop

Diese Instrumente kannst du im Workshop nutzen, um unterschiedliche musikalische Zugänge zu schaffen:

- **Empads:** für Rhythmus und Groove-Erfahrungen
- **Oorgan & Board:** für Melodien, Harmonien und Klanglandschaften
- **Wavemin & Wharp:** für experimentelle, atmosphärische Sound-Elemente
- **Clustr:** für abstrakte Klangstrukturen
- **Virtuelles Mikrofon:** für Stimme, Beatboxing oder vokale Effekte

Hinweis zu den Instrumenten:

Du musst nicht jedes Instrument erklären - oft entwickeln Teilnehmende intuitiv eigene Wege mit den Klängen. Virtuoso ist so gestaltet, dass schon durch Bewegung und Entdecken musikalische Ergebnisse entstehen, auch ohne musikalische Theoriekenntnisse.

Hinweis zur Bedienung:

Du musst Virtuoso nicht perfekt beherrschen. Deine Rolle ist es, Rahmen, Sicherheit und Offenheit zu ermöglichen – nicht, alles zu erklären.

Ablauf (Kurzüberblick)

*Die Zeiten sind Richtwerte und können angepasst werden.

Zeit*	Inhalt
10-15 Min	Begrüßung & Kennenlernen
10-15 Min	Technischer Einstieg und Vorstellung von Virtuoso
15–30 Min	Eintauchen in Virtuoso – freies Ausprobieren
15 Min	Sammeln und Entwickeln musikalischer Ideen
25-40 Min	Umsetzung der Ideen in Virtuoso
20 Min	Vorstellung und Reflexion der Ergebnisse
5 Min	Auswertung der Workshoperfahrung
5 Min	Verabschiedung

Begrüßung und Kennenlernen (ca. 10-15 Minuten)

Begrüße die Teilnehmenden und gib einen kurzen Überblick darüber, was sie im Workshop erwartet. Erkläre, dass es heute darum geht, Musik auf eine neue, digitale und räumliche Weise zu erleben: nicht über klassische Instrumente oder Noten, sondern mithilfe von Virtueller Realität.

Falls sich die Gruppe noch nicht kennt, bietet sich eine kurze Kennenlernrunde an. Ziel ist es, eine offene, neugierige und wertschätzende Atmosphäre zu schaffen, in der musikalisches Ausprobieren ohne Leistungsdruck möglich ist.

Mögliche Einstiegsfragen:

- »Hörst du gerne Musik – und wenn ja, was für welche?«
- »Spielst du ein Instrument oder hast du das schon einmal ausprobiert?«
- »Wer von euch hat schon einmal eine VR-Brille benutzt?«

Betone: Musikalische Vorkenntnisse sind nicht erforderlich und dass es im Workshop nicht um »richtig« oder »falsch«, sondern um Experimentieren, Wahrnehmen und gemeinsames Gestalten geht.

Erkläre anschließend kurz das Ziel des Workshops:

Die Teilnehmenden erkunden einen virtuellen Musikraum, experimentieren mit Klängen, Rhythmen und Instrumenten und reflektieren ihre Erfahrungen mit Musik, digitalen Räumen und Zusammenarbeit.

Als erste Anregung kannst du zur Auflockerung gemeinsam mit den Teilnehmenden einen einfachen Rhythmus klatschen oder auf dem Körper trommeln.

Bsp1: Du könntest »We Will Rock You« von Queen abspielen und mit den Teilnehmenden folgenden Rhythmus auf dem Körper verteilt oder mit Händen und Füßen dazu spielen.

Bsp2:

Häns - chen klein ging al - lein

Bsp.3:

Jin - gle bells jin - gle bells

Technischer Einstieg und Vorstellung von Virtuoso (ca. 10-15 Minuten)

Stelle VR-Brille und Controller vor und erkläre grundlegende Sicherheitsregeln.

Grundlegende Sicherheitsregeln bei der Nutzung von VR

- **Ausreichend Platz schaffen:**
Achte darauf, dass um die Teilnehmende herum genügend freie Fläche gegeben ist. Keine Möbel, Kabel oder Gegenstände im direkten Bewegungsraum.
- **Langsam bewegen:**
Beginne mit ruhigen Bewegungen. Schnelle oder ruckartige Gesten können zu Schwindel oder Orientierungslosigkeit führen.
- **Pausen einlegen:**
Wenn dir schwindelig, übel oder unwohl wird, setze die VR-Brille sofort ab und mache eine Pause.
- **Auf den eigenen Körper hören:**
Jede*r reagiert unterschiedlich auf Virtual Reality. Es ist jederzeit okay, auszusteigen oder zuzuschauen.
- **Brille richtig aufsetzen:**
Die VR-Brille sollte bequem sitzen und ein scharfes Bild zeigen. Druckstellen oder Unschärfe können Unwohlsein verursachen.
- **Rücksicht auf andere nehmen:**
Erschreke oder berühre keine Person, die gerade eine VR-Brille trägt.
- **Kabel & Technik sichern:**
Achte darauf, dass keine Kabel im Weg liegen und die Technik sicher steht.
- **Sauberkeit & Hygiene beachten:**
Reinige die VR-Brille nach jedem Wechsel (z. B. mit Desinfektionstüchern oder Einwegmasken für das Gesichtspolster).
- **Getränke bereitstellen:**
Wasser hilft bei Unwohlsein und unterstützt kurze Erholungspausen.
- **Begleitung durch eine Aufsichtsperson:**
Die Nutzung erfolgt immer in Anwesenheit einer betreuenden Person

Erkläre anschließend die Grundidee von Virtuoso:

- virtueller Musikraum
- Klänge entstehen durch Bewegung und Raum
- Musik wird körperlich erfahrbar

Zeige exemplarisch:

- verschiedene Instrumente
- Klangerzeugung durch Bewegung
- Zusammenspiel mehrerer Klänge

Eintauchen in Virtuoso – freies Ausprobieren (ca. 15–30 Minuten)

Die Teilnehmenden arbeiten in Kleingruppen und wechseln sich an der VR-Brille ab. Aufgabe ist freies Experimentieren:

- Klänge ausprobieren
- Instrumente wechseln
- Bewegungen variieren

Sammeln und Entwickeln musikalischer Ideen (ca. 15 Minuten)

Gemeinsame Reflexion:

- »Welche Klänge haben euch angesprochen?«
- »Welche Stimmung ist entstanden?«

Anschließend entwickeln die Gruppen eine einfache musikalische Idee (Gefühl, Rhythmus, Klanggeschichte).

Niedrigschwellige Aufgaben (Einstieg / jüngere Gruppen)

Aufgaben für jüngere Teilnehmende oder Gruppen mit wenig musikalischer Erfahrung:

- **Vertont ein Gefühl**
(z. B. Freude, Mut, Ruhe, Chaos)
- **Spielt einen gemeinsamen Rhythmus**
und verändert ihn (langsamer, schneller, lauter, leiser)
- **Erstellt einen 60-Sekunden-Sound**
ohne feste Vorgabe – einfach ausprobieren
- **Frage und Antwort**
Eine Person spielt einen Klang, die andere reagiert darauf

Ziel: Sicherheit gewinnen, gemeinsam hören, reagieren, ausprobieren.

- **Mittleres Niveau (strukturierte Gestaltung)**

Für Gruppen mit etwas mehr Erfahrung oder Konzentrationsfähigkeit:

- **Gestaltet einen kurzen Soundtrack (ca. 60 Sekunden)**
zu einer Szene (z. B. Sonnenaufgang, Gewitter, Großstadt, Traum)
- **Entwickelt eine Klangreise**
mit Anfang – Entwicklung – Ende
- **Überträgt den Einstiegsrhythmus aus 4.1**
in eine eigene musikalische Variation
- **Arbeitet mit Wiederholungen (Loops)**
und baut eine kleine Struktur auf

Ziel: Erste musikalische Dramaturgie entwickeln.

Anspruchsvollere Aufgaben (ältere oder erfahrene Gruppen)

Aufgaben für ältere Jugendliche oder Gruppen mit musikalischer Vorerfahrung:

- **Komponiert einen musikalischen Dialog**
zwischen zwei Instrumenten mit klar erkennbarer Rollenverteilung
- **Vertont ein Thema**
(z. B. Freiheit, Konflikt, Zusammenhalt, digitale Welt)
- **Arbeitet bewusst mit Dynamik und Kontrasten**
(laut/leise, dicht/leer, schnell/langsam) / {sodass das jeweilige Instrument dynamisches Spiel erlaubt}
- **Erstellt eine mehrschichtige Komposition**
mit Rhythmus, Fläche und Melodie

Ziel: Bewusste Gestaltung, dramaturgisches Denken, Zusammenarbeit.

Umsetzung der Ideen in Virtuoso (ca. 25-40 Minuten)

Die Gruppen setzen ihre Ideen praktisch um. Es geht darum, aus dem Austausch mit anderen inspiriert zu werden, um noch tiefer in die Möglichkeiten des virtuellen Musikraums einzutauchen. Ermutigung zu Zusammenarbeit, Variation und bewussten Pausen.

Vorstellung und Reflexion der Ergebnisse (ca. 20 Minuten)

Präsentation der Ergebnisse (Live-Übertragung oder Aufnahme {optional, wenn Teilnehmende selbst mit der Funktion experimentiert haben}). Gemeinsame Reflexion zu:

- musikalischem Erleben
- Zusammenarbeit
- Unterschied VR vs. analoges Musizieren

Auswertung der Workshoperfahrung (ca. 5 Minuten)

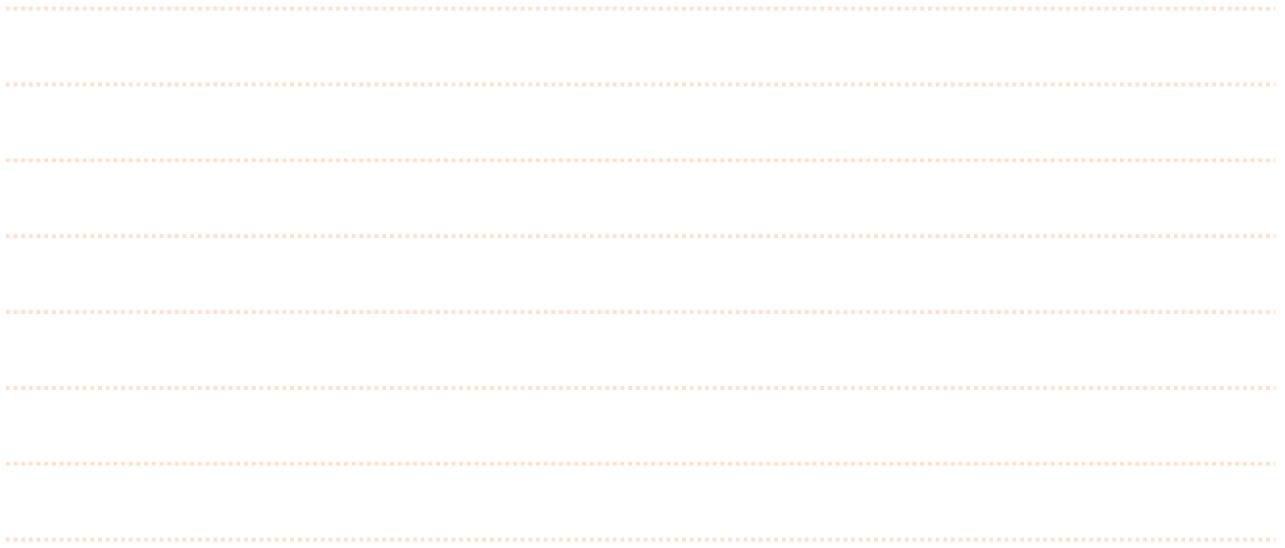
Kurze Abschlussrunde:

- Welchen Klang, welche Inspiration oder welches Gefühl nimmst du heute mit nach Hause?
- »Was hat dich überrascht?«
- Eigene Fragen, welche im Verlauf des Workshops aufgetaucht sind

Verabschiedung (ca. 5 Minuten)

Bedanke dich nochmal bei den Teilnehmenden für ihre Offenheit und ihr Vertrauen, sich auf dieses Erlebnis einzulassen.

Platz für deine eigenen Notizen

The page contains ten horizontal dashed orange lines, evenly spaced, intended for students to write their own notes.

Notfallplan bei technischem Ausfall

Trotz sorgfältiger Vorbereitung kann es im Workshop zu technischen Schwierigkeiten kommen, etwa durch leere Akkus, Verbindungsprobleme, Software-Updates oder Tracking-Störungen der VR-Brille. Ein kurzer, im Vorfeld gedanklich durchgespielter Notfallplan hilft dabei, in solchen Situationen ruhig und handlungsfähig zu bleiben.

Kommt es zu einem technischen Ausfall, steht zunächst die Transparenz im Vordergrund. Informiere die Teilnehmenden ruhig darüber, was gerade passiert, und nutze die Situation als selbstverständlichen Bestandteil der Arbeit mit digitalen Medien. Technische Herausforderungen können dabei auch als Lernmoment verstanden werden: Digitale Werkzeuge sind gestaltbar, aber nicht fehlerfrei.

Falls das Problem kurzfristig lösbar erscheint (z. B. Neustart der Anwendung oder erneutes Einrichten des Spielbereichs), kann die Gruppe in dieser Zeit eine begleitende Aufgabe übernehmen. Möglich sind etwa eine kurze Reflexionsrunde («Was ist euch bisher aufgefallen?«), das Sammeln von Klangideen auf Papier oder eine analoge Rhythmus- oder Bodypercussion-Übung. So bleibt der kreative Prozess aktiv, auch wenn die Technik pausiert.

Sollte die VR-Anwendung für längere Zeit nicht nutzbar sein, empfiehlt es sich, auf vorbereitete analoge Alternativen zurückzugreifen. Dazu zählen einfache Gruppenimprovisationen mit Stimme und Körper, das Entwickeln einer Klanggeschichte, das gemeinsame Erarbeiten eines rhythmischen Grooves oder das Komponieren eines kurzen »Raumklangs« nur mit Alltagsgeräuschen. Auf diese Weise bleibt das zentrale Thema – Musik als körperlich-räumliche Erfahrung – erhalten, auch ohne virtuelle Umgebung.

Wichtig ist, Gelassenheit vorzuleben und den Fokus weiterhin auf das gemeinsame kreative Erleben zu richten. Der Workshop gewinnt nicht durch perfekte Technik, sondern durch die Qualität der musikalischen Erfahrung und der gemeinsamen Auseinandersetzung.

Checkliste für Fachkräfte

Durchführung der VR-Methode »Kreative Musikexploration im virtuellen Raum mit Virtuoso«

Vor dem Workshop Organisation & Planung

- Zielgruppe, Gruppengröße und Zeitrahmen geklärt
- Ablaufplan gelesen und verstanden
- Rollenwechsel und Pausen eingeplant

Technik

- VR-Brille(n) vollständig geladen
- Controller geladen und funktionsfähig
- Virtuoso installiert und startbereit
- Meta-Account eingerichtet und eingeloggt
- WLAN getestet
- Streaming auf Monitor/Beamer getestet

Eigene Vorbereitung

- Virtuoso-Tutorial in der App absolviert (ca. 15–20 Min)
- Grundfunktionen selbst ausprobiert
- Sicherheitsregeln bekannt
- Eigene Unsicherheiten geklärt

Raum & Setting

- Freie Bewegungsfläche vorhanden
- Stolperfallen entfernt
- Sitzmöglichkeiten für Pausen vorbereitet
- Gute Belüftung sichergestellt
- Wasser bereitgestellt

Zu Beginn des Workshops

- Teilnehmende begrüßt
- Ziel und Ablauf erklärt
- Keine Vorkenntnisse notwendig betont
- Sicherheitsregeln gemeinsam besprochen
- Fragen zur Technik geklärt

Während der Durchführung Begleitung

- Auf ruhige, achtsame Bewegungen achten
- Bei Unwohlsein sofort Pause ermöglichen
- Rollen regelmäßig wechseln
- Alle Teilnehmenden einbeziehen

Pädagogische Haltung

- Kein Leistungsdruck
- Keine Bewertung von Ergebnissen
- Ermutigung zum Experimentieren
- Raum für eigenes Entdecken lassen

Technik

- Brillenaufsatz nach Wechsel kurz reinigen oder neuen zur Verfügung stellen
- Lautstärke angenehm einstellen
- Auf sicheren Umgang mit Controllern achten

Abschluss

- Ergebnisse gemeinsam reflektieren
- Feedbackrunde durchgeführt
- Erfahrungen zwischen VR und analoger Musik thematisiert

Nachbereitung

- Technik ausgeschaltet
- Raum aufgeräumt
- Notizen / Beobachtungen festgehalten