

Wie geht das mit den Checkern beim virtuellen Clubabend?

Was sind Checker?

Checker sind kleine Plättchen, Steine, Figuren oder ähnliches, die helfen, einen Square darzustellen. Normalerweise benutzen eher Caller diese kleinen Helferlein, um sich Call-Folgen zu überlegen. In Corona-Zeiten können aber auch Tänzer damit „spielen“, wenn sie schon nicht selbst tanzen können.

Wie baue ich mir Checker?

Das ist im Prinzip jedem selbst überlassen. Wir stellen eine pdf-Datei zur Verfügung, auf der Vorlagen abgebildet sind. Diese kann man ausdrucken (möglichst auf dickerem Papier – Wir empfehlen 190gr-Papier, das kann man noch durch den Drucker ziehen). Dann nutzt man diese entweder als Plättchen, oder klebt sie auf Holz oder was man zur Verfügung hat.

Man kann aber auch andere Checker bauen. So z. B. Dame- / Mühle-Steine, die man entsprechend anmalt habe. Es empfiehlt sich, noch Flizgleiter unterzukleben - je nach Untergrund.

Oder man stellt Playmobil-Figuren auf. Oder... Oder... Oder... Jede und jeder kann hier kreativ sein.

Was bedeuten die Zeichen auf den Checkern?

Bei der Vorlage sieht man, dass es pro Farbe zwei Plättchen gibt. Erklärung: Die Männer haben ja immer Ecken und Kanten. Darum werden sie immer als Quadrate dargestellt. Die Frauen haben die weichen Formen und werden darum durch Kreise dargestellt.

Die Farben und die Ziffern in der Mitte stellen die Paare dar.

Dann gibt es noch das „L“ und das „R“ - das steht einfach für „Links“ und „Rechts“. Das klingt überflüssig – aber man merkt schnell, dass es hilfreich sein kann, mit einem Blick zu sehen, wo bei den Tänzern links und rechts ist.

Ganz wichtig ist noch das kleine schwarze Quadrat oben. Dieses symbolisiert die jeweilige Blickrichtung des Tänzers.

Wie stelle ich einen Square auf?

Wie gesagt: Checker sind eigentlich Helfer für den Caller. Also funktioniert das alles auch aus „Callersicht“. Das bedeutet, dass das Paar Nr. 1 (in der Vorlage rot) mit dem Rücken zum Caller steht und zur Square-Mitte schaut (die kleinen schwarzen Quadrate zeigen also „weg vom Caller“).

Gegen den Uhrzeigersinn rechts daneben steht das Paar Nr. 2 (in der Vorlage blau). Der Caller schaut also auf deren linke Schulter (sprich: aufs „L“).

Wiederum eine Position weiter gegen den Uhrzeigersinn steht das Paar Nr. 3 (in der Vorlage grün). Dieses steht gegenüber von Paar Nr. 1 und schaut dieses sowie den Caller an.

Erneut eine Position nach rechts kommt das Paar Nr. 4 (in der Vorlage gelb). Dieses steht gegenüber von Paar Nr. 2. Der Caller schaut auf die rechte Schulter dieses Paares (sprich: auf das „R“).

Wie läuft ein virtueller Clubabend bei uns ab?

Neben dem „Zusammenkommen“ und Quatschen steht das 4-Couple-Checkern im Mittelpunkt. Dazu brauchts die oben beschriebenen Checker. Der Caller gibt einen Call vor, die anwesenden Tänzer schieben ihre Checker durch die Gegend – möglichst so, wie der Call auch laufen würde, wären wir alle auf dem Dancefloor. Dann geben die „Checkerschieber“ ein Signal, dass sie ihre Figuren geschoben haben und es wird anhand eines Programms gezeigt, wie die „Tänzer auf dem Floor“ laufen würden und wo sie richtigerweise stehen müssten. In der Regel stimmt das auch mit dem Bild der Figuren bei jedem Einzelnen überein – oder man korrigiert noch mal. Nachfragen sind jederzeit erlaubt und erwünscht! Und dann geht es weiter mit dem nächsten Call...

Meistens stellen wir einen Call in den Mittelpunkt des Abends und schauen, was man mit dem alles machen kann und was für (vielleicht ungeahnte) Möglichkeiten darin stecken. Aber keine Angst: Der Caller stellt die jeweilige Definition meist noch mal vor und weist auf die „interessanten“ Stellen hin...

Danach: Afterparty! Muss man nicht erklären... ;)

Technische Aspekte

Wir nutzen „Zoom“ als Plattform. Das bedeutet, dass die Teilnehmer einen Link für den ersten Teil des Abends bekommen. Dieser sollte erst ein bis zwei Minuten vor dem Beginn des Clubabends angeklickt werden. Dieser erste Teil ist max. 40 Minuten lang. Danach müssen wir direkt im Anschluss ein neues Meeting starten.

Fragen?

Immer her damit...