

Kreative und spielerische Zugänge zum Lernen

Sachinformation

In der schulischen Praxis wenden die Lehrpersonen unterschiedliche Lernformen und -methoden mit kreativen und spielerischen Zugängen zum Lernen an. Diesen Lernformen ist eines gemeinsam: Sie bedingen und ermöglichen den Schülerinnen und Schülern (SuS) u. a. häufige Bewegungs- und Handlungssituationen im Unterricht. Es wird nicht nur mit dem Kopf, sondern auch mit dem Körper gelernt, gleichzeitig werden viele Sinne angesprochen und Lernergebnisse können nachhaltiger verankert werden.

Spielerisch lernen bedeutet, die kognitive, soziale, emotionale, motorische und kreative Entwicklung des Kindes zu fördern. Spielen wirkt einerseits belebend und anregend, kann aber andererseits auch einen beruhigenden und entspannenden Effekt haben. Spielerisches Lernen beschreibt Methoden und Werkzeuge, mit deren Hilfe Fähigkeiten und Wissen, unter Berücksichtigung der elementaren kognitiven, rezeptiven und praktischen Erfahrungen des Menschen, in einer ungezwungenen, wiederholbaren Art und Weise vermittelt werden. Das dem spielerischen Lernen innewohnende neugierige, spielerisch-experimentelle Vorgehen führt zu Aha-Erlebnissen, Entdeckungen und neuen Erfahrungen. Es macht den Erwerb von Wissen spannender, nachhaltiger und führt zur permanenten Weiterentwicklung der Lernkompetenz. Das wiederum erfüllt das Lernen mit mehr Spaß, es ist befriedigender, effizienter und wirkungsvoller.

In jedem Menschen stecken kreatives Potential und Fantasie. Dieses Potential macht man sich beim *kreativen Lernen* zunutze. Dem Lernenden werden möglichst reale und offene Aufgabensituationen gestellt. Man lässt ihn möglichst viel selbst tun und vor allem entdeckend lernen - dabei schließt man Unwägbarkeiten nicht aus. Dieses Vorgehen entspricht weitgehend einem künstlerischen Handlungsprozess und dem Vorgehen der rhythmisch-musikalischen Erziehung. Deshalb sind künstlerische Aktivitäten und Rhythmik-Angebote gute Möglichkeiten zum Erproben von kreativem Lernen und es macht Sinn, sie begleitend zu nutzen.

Beim kreativen Lernen entwickeln die SuS eine geistige Flexibilität, die es ihnen erlaubt, für Probleme ungewöhnliche Lösungen zu finden.

1. Anregungen für kreative und spielerische Zugänge zum Lernen

Denkanstöße

- Sind Ihnen die Prinzipien kreativen Lernens bekannt?
- Welche Anlässe nutzen Sie in Ihrem Unterricht zum kreativen Lernen?
- Bei welchen Gelegenheiten reflektieren Sie mit den SuS über kreatives Lernen?
- Machen Sie im Unterricht Angebote für selbstreguliertes Lernen?
- Bei welchen Gelegenheiten planen Sie in Ihrem Unterricht spielerische Zugänge ein?
- Welche Anlässe nutzen Sie, um mit Ihren SuS über die Wirkungen spielerischer Lernangebote zu reflektieren?
- Wie reagieren Sie auf Regelverletzungen und emotionale Entgleisungen bei spielerischen Aktivitäten?
- Wie fördern Sie die Selbstregulation bei ihren SuS?

Ideen für die Umsetzung

Praxisbeispiele zu den Denkanstößen

- „Das Buchstaben-Musik-Start-Stopp-Spiel“ (s. Anhang 1)
- „Das Formen-Musik-Start-Stopp-Spiel“ (s. Anhang 2)

Woran kann ich Entwicklungsfortschritte bei den SuS erkennen? (Indikatoren)

SuS...

- empfinden kreatives Lernen als entdeckendes Lernen.
- nehmen offene bzw. reale Aufgabenstellungen als Herausforderungen, die sie motiviert bewältigen wollen, wahr.
- berichten von Fehlern und Unwägbarkeiten, fragen nach Ursachen und suchen kreativ nach angemessenen Lösungen.
- erzählen von Erfolgen und kreativen Strategien.
- fördern beim kreativen, selbstbestimmten Lernen ihre Selbstregulationsfähigkeit.
- nehmen spielerische Lernsituationen als sehr motivierend und anregend wahr.
- erkennen, dass beim spielerischen Lernen nicht nur mit dem Kopf, sondern mit dem ganzen Körper gelernt wird.
- nutzen spielerische Lernangebote für neue Erfahrungen, Entdeckungen und Aha-Erlebnisse.
- spüren, dass sie durch spielerisches Lernen ihre Lernkompetenz erweitern.
- fördern im Spiel durch das Beachten von Regeln und beim Umgang mit Emotionen selbstregulatorische Kompetenzen.

Literatur für die Praxis

- Fit für Lernen und Leben (Förderung der Lern- und Sozialkompetenz durch Bewegung, Sport und Spiel). Zugriff am 31.07.2017. Verfügbar unter [http://www-fit-lernen-leben.ssids.de/](http://www.fit-lernen-leben.ssids.de/)

Literatur zur Vertiefung des Sachwissens

- Petillon, H. & Valtin, R. (Hrsg.) (1999). *Spielen in der Grundschule. Grundlagen - Anregungen - Beispiele*. Frankfurt: Grundschulverband - Arbeitskreis Grundschule.

2. ...in Verbindung mit dem Fach Sport

Denkanstöße

- Ermöglichen Sie Ihren SuS im Unterricht entdeckendes und einsichtiges Lernen?
- Bieten Sie Ihren SuS weite, offene Aufgabenstellungen an, die zu aktiver, kreativer Mitarbeit animieren?
- Schaffen Sie für Ihre SuS Lernsituationen, in denen diese den Weg zum Ziel selbst finden können?
- Geben Sie Ihren SuS Freiräume zur individuellen Auseinandersetzung mit den Aufgabenstellungen?
- Signalisieren Sie Ihren SuS, dass Sie sie als Partner im Lösungsprozess von Aufgaben anerkennen?
- Wie fördern Sie die Selbstregulationsfähigkeit Ihrer SuS?
- Setzen Sie Übungen/Spiele zur Förderung der Selbstregulation in Ihrem Unterricht um?
- Stellen Sie Ihren SuS eine angemessene Lernzeit zur Verfügung, damit sich kreatives Denken und Handeln entwickeln kann?
- Welche Lehrerrolle ist notwendig, um die SuS in die Lage zu versetzen, gemeinsam und selbstständig zu spielen und zu üben?
- Reflektieren Sie angemessen das in offenen Lernsituationen Erlebte, Be- und Erarbeitete mit Ihren SuS?
- Nutzen Sie spielerische Methoden bei der Sportspiel- und Sportartenvermittlung?
- Welche Möglichkeiten bieten Sie Ihren SuS an, um in vielseitiger explorierender Weise Grundfertigkeiten im Umgang mit Spielgeräten zu erlangen?

Ideen für die Umsetzung

- offene Aufgabenstellungen
- selbstreguliertes Lernen
- Kleine Spiele
- Integrative Spielvermittlung
- Übungen zur Förderung der Selbstregulation

Praxisbeispiel

„Dribbelkönig“ (s. Anhang 3)

Woran kann ich Entwicklungsfortschritte bei den SuS erkennen? (Indikatoren)

SuS...

- lassen sich von spielerischen und offenen Lernangeboten motivieren.
- nehmen spielerisches Lernen als spannende, aber auch als entspannende Lernmethode wahr.
- reflektieren selbstregulierte Lernsituationen als befriedigende Herausforderungen.
- machen mit Übungen zur Selbstregulation neue Erfahrungen, die ihnen Spaß machen.
- entwickeln in offenen Aufgabenstellungen individuelle, kreative, zielorientierte Lösungsmöglichkeiten.
- zeigen sich in spielerischen und kreativen Aufgabensituationen geistig flexibel und fantasievoll.
- entwickeln und verbessern in kleinen Spielen ihre Spielfähigkeit und ihre individuelle Handlungskompetenz.
- sammeln beim Spielen Bewegungs- und Sinneserfahrungen und gewinnen Bewegungssicherheit.
- erwerben in erfahrungsoffenen Situationen grundlegende körperliche, materiale, sinnliche und soziale Erfahrungen.
- können einzeln und gemeinsam einfache Spielideen und Bewegungsformen erfinden, übertragen und abwandeln.

Literatur für die Praxis

- Fit für Lernen und Leben (Förderung der Lern- und Sozialkompetenz durch Bewegung, Sport und Spiel). Zugriff am 31.07.2016. Verfügbar unter [http://www-fit-lernen-leben.ssids.de/](http://www.fit-lernen-leben.ssids.de/)

Literatur zur Vertiefung des Sachwissens

- Sinning, S. (2008). Sportspiele vermitteln - Spielen lehren und lernen. In H. Lange & S. Sinning (Hrsg.), *Handbuch Sportdidaktik*, 359-384. Balingen: Spitta.
- Sinning, S. (2005). Spiele erfinden und erfinderisch spielen. *sportpädagogik*, 29, 4-8. Seelze: Friedrich Verlag GmbH.
- Lange, H. & Sinning, S. (2011). *Spielen lehren und lernen*. Hohengehren: Schneider.

3. ...in Verbindung mit dem Fach Musik

Denkanstöße

- Gehört es zu Ihrem Unterrichtsalltag, mit Musik kreativ und erfinderisch umzugehen?
- Welche Ihrer Unterrichtsinhalte könnten durch den kreativen, erfinderischen Umgang mit Musik unterstützt werden?
- Wie reagieren Ihre SuS auf Unterrichtsangebote, die Musik als Mittel zur Erschließung oder Vertiefung beinhalten?
- Nutzen Sie Methoden der rhythmisch-musikalischen Erziehung um Themen kreativ, spielerisch, mit allen Sinnen und handlungsorientiert erleben und erschließen zu lassen?
- Nutzen Sie Methoden der rhythmisch-musikalischen Erziehung, damit verschiedene Lerntypen sich Inhalte nachhaltig aneignen können?

Ideen für die Umsetzung

- Musikstücke, Songs zu Unterrichtsthemen selber erfinden
- Improvisieren mit dem Instrument, mit der Stimme: einen Unterrichtsinhalt musikalisch darstellen
- Klanggeschichten
- Musik und Bewegung
- Rhythmisch-musikalische Erziehung

Praxisbeispiele

- **„Theo tanzt“ (Ungarischer Tanz)** (s. Anhang 4)
- **„Groß und klein“** (s. Anhang 5)

Woran kann ich Entwicklungsfortschritte bei den SuS erkennen? (Indikatoren)

SuS...

- können Musik und kreatives musikbezogenes Handeln mit außermusikalischen Inhalten in Beziehung setzen.
- setzen Musik/Klang als Gestaltungsmittel ein.
- erarbeiten sich geeignete Inhalte handelnd und unter Einbeziehung verschiedener Sinne.
- improvisieren und gestalten Musik mit verschiedenen Mitteln wie Stimme, Instrumenten und Alltagsgegenständen.
- setzen Musik in Bewegung um und umgekehrt.

Literatur für die Praxis

- Abou-Dakn, M. (2013). *Songtexte schreiben - Handwerk und Dramaturgie im Songwriting*. Berlin: Autorenhaus Verlag.
- Abou-Dakn, M. (2015). *Mehr als nur Worte - Erfolgreich Songtexte schreiben: Das Kreativbuch für Songwriter und Musiker*. Mainz: SCHOTT Music GmbH & Co KG.
- Dartsch, M.; Steffen-Wittek, M. (2014). *Improvisation – Reflexionen und Praxismodelle aus Elementarer Musikpädagogik und Rhythmik*. Regensburg: Con-Brio.
- Improvisation. Zugriff am 20.07.2016. Verfügbar unter http://www.schott-musikpaedagogik.de/de_DE/material/sekundarstufe/nsp/impro/index.html
- BR Kinder. Zugriff am 13.03.2018. Verfügbar unter <http://www.br.de/kinder/komponisten-lexikon-a-z-100.html>
- Vliex, S. (2009). *Theo, der Papierpanther. Das Konzeptbuch als Spiel- und Übungssammlung mit zwei Musik-CDs für Lehrerinnen und Lehrer*. Mindelheim: Polymnia Press.

Literatur zur Vertiefung des Sachwissens

- Schaarschmidt, H. (1981). *Die instrumentale Gruppenimprovisation: Modelle für Unterricht und Freizeit*. Kassel: Bosse Verlag.
- Schwabe, M. (1992). *Musik spielend erfinden: Improvisieren in der Gruppe für Anfänger und Fortgeschrittene*. Kassel: Bärenreiter Verlag.

4. ...in Verbindung mit dem Fach Kunst

Denkanstöße

- Bieten Sie Ihren SuS im Unterricht ergebnisoffene Aufgabenstellungen an?
- Haben die SuS im Unterricht die Möglichkeit an der Weiterentwicklung von Aufgabenstellungen mitzuwirken?
- Bieten die Aufgabenstellungen einen Freiraum für kreatives Arbeiten?
- Sind in ihrem Unterricht individuelle Lösungsmöglichkeiten erwünscht? Auf welche Weise können Sie individuelle Ansätze und Lösungswege begleiten und unterstützen?
- Lassen Sie den SuS genug Freiraum, um ungewöhnliche, unkonventionelle und andere Lösungswege zu verfolgen? Wie können Sie die Schüler darin unterstützen und bestärken?
- Haben die SuS Möglichkeiten zu scheitern und Ideen zu verwerfen?
- Wie fördern Sie die Selbstregulationsfähigkeit Ihrer SuS? Wie werden Unstimmigkeiten bei Gruppenaufgaben gelöst?
- Haben die SuS ausreichend Zeit, um sich auf kreative Aufgaben einzulassen?
- Bietet die Unterrichtssituation genug Freiraum für gemeinsame Zwischenbesprechungen und Reflektionen?

Ideen für die Umsetzung

- Ergebnisoffene Aufgabenstellungen
- Mitwirken an Aufgaben
- selbstreguliertes Lernen
- Rahmenvorgaben zur Selbstregulation in der Gruppe

Praxisbeispiel

- „Ich hinterlasse Spuren“ (s. Anhang 6)

Woran kann ich Entwicklungsfortschritte bei den SuS erkennen? (Indikatoren)

SuS...

- lassen sich von kreativen, spielerischen und ergebnisoffenen Angeboten anregen.
- erfahren ihre eigene Wirksamkeit in spielerischen Aufgabenstellungen.
- empfinden selbstregulierte Lernsituationen als entspannende Unterrichtssituation.
- reflektieren selbstregulierte Lernsituationen als befriedigende Herausforderungen.
- empfinden Regeln und Rahmenbedingungen in ergebnisoffenen Aufgabenstellung als hilfreich.
- entwickeln in offenen Aufgabenstellungen individuelle, kreative, zielorientierte Lösungsmöglichkeiten.
- zeigen sich in spielerischen und kreativen Aufgabensituationen geistig flexibel und fantasievoll.
- entwickeln und verbessern in kleinen Spielen ihre Spielfähigkeit und ihre individuelle Handlungskompetenz.
- erwerben in erfahrungsoffenen Situationen grundlegende körperliche, materiale, sinnliche und soziale Erfahrungen.
- entwickeln einzeln und gemeinsam kreative Gestaltungsmöglichkeiten

Literatur für die Praxis

- Kathke, P. (2001). *Sinn und Eigensinn. Bd. 1, Sand und Erde, Gezweig, Geäst und Gehölz, Feuer, Ruß und Asche, Fundstücke*. Weinheim: Beltz.
- Kathke, P. (2001). *Sinn und Eigensinn des Materials. Bd. 2, Papier und Pappe, Farben, Stoffe und Textilien, Schnur, Draht und Faden*. Weinheim: Beltz.
- Seitz, M. (2006). *Kinderatelier: Experimentieren, Malen, Zeichnen, Drucken und dreidimensionales Gestalten*. Seelze: Kallmeyer.

Literatur zur Vertiefung des Sachwissens

- Kirchner, C. (2009). *Kunstpädagogik für die Grundschule*. Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt.

Praxisbeispiele

Anhang 1

„Das Buchstaben-Musik-Start-Stopp-Spiel“ (Reaktion, Konzentration, Bewegungsausdruck)

- Grundschule: Musik, Deutsch
- Verlauf:
 - Die Kinder bewegen sich zu bewegungsanregender Musik auf freien Wegen im Klassenzimmer (am Platz/im Stehkreis/hinter ihrem Sitzplatz). Dabei stellen sie musikalische Grundelemente wie Tempo, Lautstärke, Tonhöhe, Rhythmen, einfache Formverläufe etc. in Bewegung dar.
 - Variante:
 - Die Kinder bewegen sich zu einer von der Lehrperson auf einer Handtrommel o. ä. gespielten rhythmischen Bewegungsanregung. Stoppt die Musik, stellt jede/r SuS mit einer Körperhaltung einen beliebigen Buchstaben (oder seinen Anfangsbuchstaben) dar. Gesprächsanlass: Welchen Buchstaben stellst du dar? Woran ist das erkennbar (Form, Rechts-Links-Orientierung...)? Manche Buchstaben sind nur gemeinsam darzustellen (z. B. das „m“ zu viert...). Die Lehrperson ruft einen Namen, alle imitieren die Haltung des aufgerufenen Kindes.
 - Varianten:
 - Totale Kopie, d. h. neben der exakten Körperhaltung und Mimik muss auch die Raumrichtung etc. übernommen werden.
 - Kontrast/Gegenteil, d. h. die Kinder nehmen eine Haltung ein, die zu der Körperhaltung des aufgerufenen Kindes einen Kontrast/das Gegenteil darstellt, z. B. groß-klein, aufrecht-gebeugt, rechts-links, viel Körperspannung-entspannt etc.
- Geeignete Musik:
 - W. A. Mozart, Ouvertüre aus „Die Entführung aus dem Serail“ (Lautstärke)
 - J. Brahms, Ungarischer Tanz Nr. 5 in g-Moll
 - Collage „Musikalische Fortbewegung“, Hörbeispiel 3, CD A, aus „Theo, der Papierpanther“ – Konzeptbuch, Spiel- und Übungssammlung von Sabine Vliex, Polymnia Press 2009
- Weiterführung:
 - Das aufgerufene Kind darf beim nächsten Stopp seinerseits ein anderes Kind aufrufen, dessen Körperhaltung imitiert wird.
 - Die Körperhaltungen werden wie beim Spiel Kofferpacken in den Musikpausen aneinander gehängt.
 - Die musikalische/ rhythmische Bewegungsanregung regt durch verschiedene Rhythmen bewusst verschiedene Fortbewegungsarten wie schleichen, schreiten, schlurfen etc. an,

hierdurch kann das Wortfeld „gehen“ in Bewegung erlebt und durch anschließendes Benennen ausdifferenziert werden.

- Mögliche Vorübung:

Gemeinsam ein „bewegtes ABC“ festlegen.

- Ziel: Jeder Buchstabe wird mit dem Körper im Stehen möglichst erkennbar dargestellt.
- Methoden: Imitationslernen, d. h. die Lehrperson führt mögliche Haltungen vor, die Kinder ahmen nach oder Gruppenarbeit, d.h. die Kinder erarbeiten in Kleingruppen mögliche Haltungen, um ihre Buchstaben darzustellen und anschließend üben alle im Plenum die festgelegten Buchstaben-Haltungen.

Beispiel erstellt von: S. Dentler (2016)

Anhang 2

„Das Formen-Musik-Start-Stopp-Spiel“ (Reaktion, Konzentration, Kooperation, Bewegungsausdruck)

- Grundschule, Mathematik
- Verlauf:
 - Die Kinder bewegen sich zu bewegungsanregender Musik auf freien Wegen im Klassenzimmer (am Platz/im Stehkreis/hinter ihrem Sitzplatz). Dabei stellen sie musikalische Grundelemente wie Tempo, Lautstärke, Tonhöhe, Rhythmen, einfache Formverläufe etc. in Bewegung dar.
 - Stoppt die Musik, halten die Kinder in ihrer momentanen Position inne („freeze“). Sie reagieren auf vorher vereinbarte Signale mit Instrumenten, die die verschiedenen Formen repräsentieren. Geeignete Instrumente dafür sind z. B.: Triangel – Dreiecke, Handtrommel – Kreise, Holzblocktrommel – Rechtecke etc. Je nach Signalklang nehmen die Kinder Körperhaltungen ein, in denen die Formen dieser Instrumente mit dem ganzen Körper oder mit einzelnen Körperteilen, z. B. den Fingern, erkennbar dargestellt werden.
 - Zwischendurch erfolgen zur Auflockerung wieder freie Bewegungsphasen zur Musik. Besonders viel Spaß macht das Formen darstellen, wenn Tempo und Dynamik ins Spiel kommt, d. h. schnelle Wechsel der Signale oder bei lauten Klängen große Formen darstellen, bei leisen Klängen kleine.
- Kooperationsspiel-Variante:

Die Kinder stellen die Formen gemeinsam dar. Z. B. immer zu dritt, zu zehnt o. ä. Auf diese Weise können auch komplexere Formen wie Sterne, Sechsecke etc. umgesetzt werden. Hier werden die akustischen Signale vorher gemeinsam festgelegt.
- Mögliche Vorübung:

Die Kinder untersuchen und beschreiben ebene Figuren (rund-eckig, Anzahl der Ecken etc.) Sie benennen diese. Anschließend überlegen sie sich in Partnerarbeit mögliche Körperhaltungen, durch die die Formen dargestellt werden können. Sie überprüfen, ob die gewählten Körperhaltungen die Eigenschaften der Figuren wiedergeben.
- Geeignete Musik:
 - W. A. Mozart, Ouvertüre aus „Die Entführung aus dem Serail“ (Lautstärke)
 - J. Brahms, Ungarischer Tanz Nr. 5 in g-Moll
 - Collage „Musikalische Fortbewegung“, Hörbeispiel 3, CD A, aus „Theo, der Papierpanther“ – Konzeptbuch, Spiel- und Übungssammlung von Sabine Vliex, Polymnia Press 2009

Beispiel erstellt von: S. Dentler (2016)

Anhang 3

Dribbelkönig (Basketball spielerisch lernen)

- Lerninhalte

Lösen des Blicks vom Ball; Dribbelfinten; Abschirmen des Balles; Hand-, Tempo- und Richtungswechsel; Wechsel von offensiven und defensiven Dribbelaktionen; tiefes Kontrolldribbling; Wahrnehmung und Antizipation gegnerischer Aktionen; schneller Situations- und Konstellationswechsel; bei Paaren: Entscheidungsfähigkeit Passen/Dribbeln.

- Organisation und Ablauf

- Die Halle bzw. das Spielfeld wird von einer Seite zur anderen in vier oder mehr Zonen unterteilt (Bereich vor der Grundlinie, Grund- bis Freiwurflinie, Freiwurf- bis Mittellinie usw.).

- Alle dribbeln in der ersten Zone durcheinander und versuchen, den anderen Spielern den Ball regelgerecht herauszuspielen (d. h., dass der eigene Ball nicht verloren oder mit beiden Händen aufgenommen werden darf und keine Fouls erlaubt sind).

- Wer dies schafft, darf in die nächste Zone „aufsteigen“.

- Wer seinen Ball verliert, muss „absteigen“ (kein Abstieg in Zone eins).

- Der jeweilige Spielfeldbereich darf nicht verlassen werden (Strafe: „Abstieg“).

- Ziele, Variationen

- Wer als erster die gegenüberliegende Spielfeldzone erreicht, ist „Dribbelkönig“.

- Statt allein kann auch in Paaren gespielt werden. Jeweils zwei Spieler haben einen Ball und können sich diesen in Bedrängnis zupassen.

- Es können die unterschiedlichsten Bälle verwendet werden, solange sie sich einigermaßen gut dribbeln lassen (Basketbälle in unterschiedlichen Größen, Volleybälle, Fußbälle etc.).

Quelle:

Remmert, H. (2007). Basketball spielerisch: von der Idee zum Spiel. *Lehrhilfen für den Sportunterricht*, 56, 1-9. Schorndorf: Hofmann-Verlag.

Anhang 4

„Theo tanzt“ (Ungarischer Tanz)

- Grundschule

- Organisatorische Vorbereitung:

Sowohl die Musik als auch der Tanzablauf mit den verschiedenen Bewegungs- und Motiven zum Mitsingen sollte von der Lehrperson sicher beherrscht, also vorher geübt werden. Die CD mit Musik von J. Brahms „Ungarischer Tanz“ sollte abspielbereit eingelegt sein.

- Material:

Kärtchen mit Tanzgrafiken, CD mit „Ungarischer Tanz Nr. 5“ von J. Brahms, Musikanlage, ggf. Tanzgrafikkärtchen für alle (klein kopiert und ausgeschnitten in Kuverts). Zu Varianten und Alternativen: evtl. selbst gebastelte Papierpanthermasken. Musikbeispiele-CD A/Nr. 11: J.

Brahms,

Ungarischer Tanz Nr. 5 g-Moll.

- Einstimmung:

Die Lehrperson erinnert die Kinder an die Übungen, in denen es um das fantasievolle Gestalten von Wegen im Raum ging. Sie erzählt, dass bestimmte Wegeformen und Körperhaltungen auch zum folgenden Tanz gehören.

Dazu hält sie die Tanzgrafikkärtchen bereit (siehe unten gezeichnete Figuren A-H; diese Vorlagen müssten vorher kopiert werden).

- Ausführung 1:

- a) Alle sollen sich nun vorstellen, sie seien Theo der Panther, der seinen Weg sucht und im Kreis geht. Wie auf der Zeichnung A und B! Die Art der Fortbewegung soll sich vom Gehen zum federnden Laufen verändern, sobald es in die Gegenrichtung geht.
- b) Das probieren alle gemeinsam nun sofort einmal praktisch aus, stehen auf und bilden einen Kreis. Jedes Kind schaut auf den Rücken des Vorderkindes, damit eine gemeinsame Laufrichtung entsteht – die Lehrperson macht mit. Die Kinder übernehmen den Richtungswechsel mit der entsprechenden Fortbewegungsart (gehen oder federnd laufen) immer dann, wenn die Lehrperson in die Hände klatscht. Wenn drei Mal geklatscht wurde, müssen sich alle ganz schnell an einer vorher bestimmten Seite des Raumes an der Wand aufstellen.
- c) Nun können alle anderen Bewegungsmotive der Reihe nach geübt werden. Dazu steht auch die Lehrperson an der verabredeten Seite des Raumes (Wand). Die Kinder schauen zunächst zu, wie die Lehrperson die Bewegungsmotive auf dem Weg zur anderen Raumseite hin vormacht. Erst wenn sie an der anderen Raumseite angekommen ist und ein Handzeichen gibt, können alle das Beobachtete imitieren und sich ebenso zur anderen Raumseite bewegen!

Folgende Bewegungsmotive sind jeweils einzeln wie soeben beschrieben im Vor- und Nachmachen von Raumseite zu Raumseite zu üben (siehe Tanzgrafiken):

1. Gehen und federndes Laufen (dies geschieht hinterher wieder auf der Kreisbahn)
2. Gehen und dabei den Rumpf beugen und strecken und die Arme dazu auf- und abwärts bewegen und nach dem Beugen vor sich öffnen (Tanzgrafik C)
3. Acht Schritte geduckt gehen und plötzlich mit einem Sprung in die Gegenrichtung kommen, aber sofort wieder zurückspringen in die ursprüngliche Richtung (Tanzgrafik D und E)
4. Viele kleine Rückwärtsschritte machen (Tanzgrafik F).

Dazu sprechen:

Viele klitzekleine Rückwärtsschritte!

Viele klitzekleine Rückwärtsschritte!

5. Die kleinen Rückwärtsschritte plötzlich unterbrechen und „nach rechts und links „Ausschau halten“, um sich sofort danach einmal um die eigene Achse zu drehen (Tanzgrafik G).

Dazu sprechen:

Wo geht's weiter? Wo geht nur der Weg entlang?

Wo geht's weiter? Wo geht nur der Weg entlang?

- Ausführung 2:

Der Tanz hat folgende Teile, die zur Musik ausgeführt werden können:

- A-TEIL: gehen im Kreis

- Wdh./A-TEIL: im federnden Laufschrift in die andere Kreisrichtung

- B-TEIL:

1. Abschnitt: sich während des Laufens groß und klein machen

2. Abschnitt: acht Schritte geduckt gehen, plötzlich einen Sprung in die entgegen gesetzte Richtung machen, dann aber doch wieder zurück die ursprüngliche Richtung

- Wdh./B-TEIL (wie vorher)

- C-TEIL:

1. Abschnitt: „viele klitze-klei-ne Rück-wärts-schrit-te“ (diese Bewegungsanweisung kann zur Musik mitgesungen werden)

2. Abschnitt: sich „gedehnt“ zur einen Seite strecken und Ausschau halten, sich „gedehnt“ zur anderen Seite strecken und Ausschau halten.

Dazu kann der Text: „Wo geht's wei-ter?“ mitgesungen werden.

Dann erfolgt eine schnelle Drehung um die eigene Achse.

Text dazu: „Wo geht nur der Weg entlang?“

Sofort schließt sich wieder das „Ausschau- Motiv“ an.

Insgesamt wird 4 Mal Ausschau gehalten und sich um sich selbst gedreht.

- A-TEIL: Dazu wieder im Kreis gehen bzw. in die Gegenrichtung des Kreises federnd laufen

- B-TEIL: wie oben

- Wdh. /B-TEIL: wie oben

- SCHLUSS: Sich auf die Schenkel klopfen, in die Hände klatschen und sich „stramm hinstellen“.

Text dazu: „Ich bin da!“

Gemeinsam mit der Lehrperson tanzen die Kinder in der oben beschriebenen Weise zur Musik „Ungarischer Tanz Nr. 5“ von Johannes Brahms und versuchen es nach einigen Wiederholungen auch, zunächst abschnittsweise und später dann ganz alleine.

- Varianten und Alternativen:

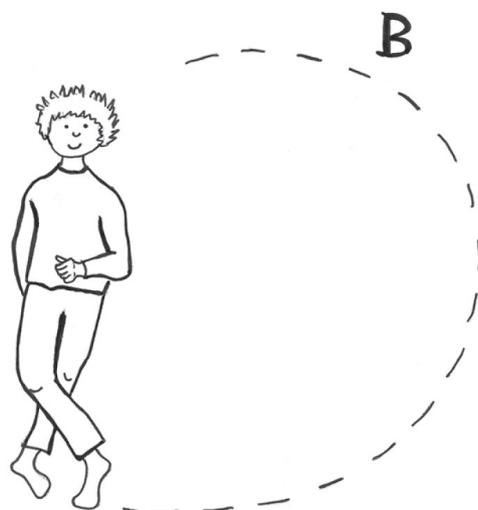
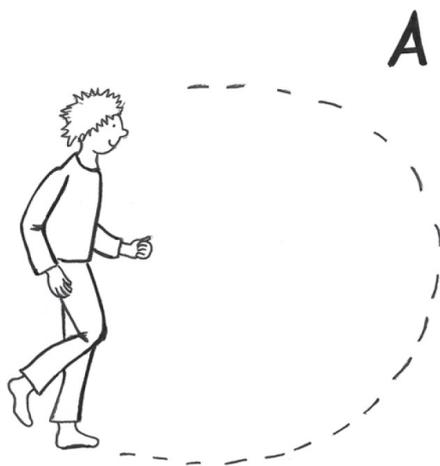
- a) Die Lehrperson zeigt nach der Durchführung des Tanzes im Sitzkreis alle Tanzgrafikkärtchen mit Raumwegen und Strichfiguren und lässt sie von einzelnen Kindern erläutern und in die richtige Reihenfolge ordnen. Danach kann der Tanz nochmals wiederholt werden.

- b) Den Tanz nur von der Hälfte der Gruppe ausführen lassen, die anderen schauen zu, dann werden die Rollen getauscht.

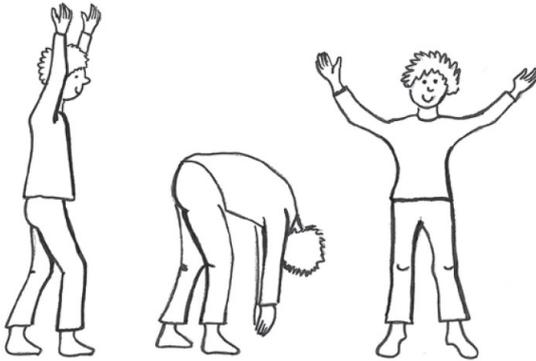
c) Der Tanz könnte auch sehr schön in einer Vortragsstunde mit selbst gebastelten Papierpanthermasken getanzt werden.

• Methodische Hinweise:

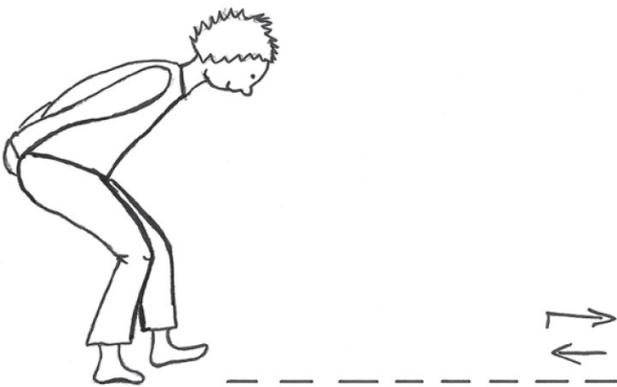
1. Wenn Sie Tanzschritte und Bewegungsmotive vormachen, stellen Sie sich am besten so vor den Kindern auf, dass diese Ihren Rücken sehen und hinter Ihnen mitmachen können. Verwechslungen mit der rechten und linken Seite sind so weniger zu erwarten.
2. Wenn die Kinder sich im Kreis mit einer gemeinsamen Bewegungsrichtung aufstellen sollen, hilft der Hinweis, dass jede und jeder „auf einen Rücken schauen muss“, damit alle auch tatsächlich in der gleichen Richtung loslaufen.



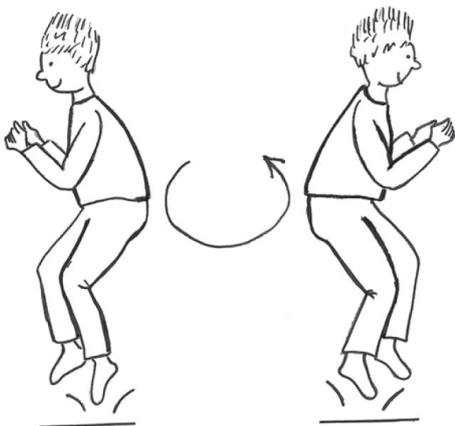
C



D



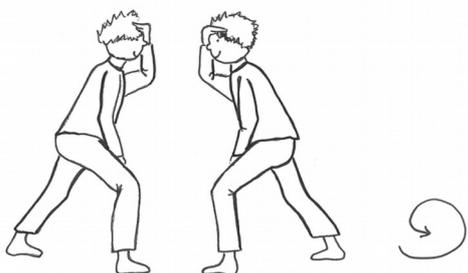
E



F



G



H



Quelle:

Vliex, S. (2009). *Theo, der Papierpanther: Das Konzeptbuch als Spiel- und Übungssammlung mit zwei Musik-CDs für Lehrerinnen und Lehrer*. Mindelheim: Polymnia Press.

Anhang 5

Groß und klein (Bewegungsspiel mit Musik)

- Ausführung:
 - Die Kinder suchen sich einen Sitzplatz im Kreis. Die Lehrerin sagt ihnen, dass in der folgenden Musik Passagen mit lauten Beckenklängen und leisere Passagen zu hören sein werden.
 - Die Kinder sollen beim Hören mit verschiedenen Bewegungen darauf reagieren, zunächst am Ort.
 - Wenn die Musik leiser klingt = geduckt am Platz kauern, wird sie lauter = sich groß machen und auf Zehenspitzen stehen.
 - Auch Theo, der Papierpanther, kann sich übrigens groß und klein machen! Es beginnt mit der geduckten Haltung!
 - Beim nächsten Durchgang sollen die Kinder versuchen, auf leiser und lauter mit 2 anderen Kontrastbewegungen zu reagieren.

Die piano bzw. mezzo forte Stellen der Musik sollen nun rückwärtsgehend und die lauten Passagen vorwärts joggend im Raum ausgeführt werden und zwar ohne jeden Zusammenstoß.

- Am Ende des Stückes treffen sich alle Kinder wieder im Sitzkreis.
- Varianten und Alternativen:

Die Bewegungsreaktionen der Kinder auf die Musik werden komplexer und schwieriger in der Ausführung.

Z. B. bei laut: zu zweit vorwärts laufen, bei leise: an der Wand entlang oder bei laut: zu dritt vorwärts und bei leise: am Boden kriechend, ohne dass der linke Arm Kontakt zum Boden haben darf u. ä.!
- Methodische Hinweise:

Die Kinder sollten diese Übung barfuß ausführen oder rutschfeste Gymnastikschläppchen tragen. Wer extra hinfällt und auf Socken rutscht, scheidet für eine Runde aus!
- Material:
 - W. A. Mozart: Ouvertüre aus 'Entführung aus dem Serail' von CD A und CD-Player.
 - Musikbeispiel CD A/Nr. 7: W. A. Mozart: Ouvertüre 'Entführung aus dem Serail'.
- Ziele:

Musikalische Parameter kennen lernen, schnell auf Lautstärkenkontraste der Musik mit den verabredeten Bewegungsmotiven reagieren können. Zu Varianten und Alternativen: Wendigkeit und Richtungsbewusstsein trainieren, schnell Kontakt zu anderen Kindern finden können, Bewegungen aufeinander einstellen, miteinander koordinieren, Körperbewusstsein verbessern.

Quelle:

Vliex, S. (2009). *Theo, der Papierpanther: Das Konzeptbuch als Spiel- und Übungssammlung mit zwei Musik-CDs für Lehrerinnen und Lehrer*. Mindelheim: Polymnia Press.

Anhang 6

„Ich hinterlasse Spuren“ (Experimentieren - mit dem Zufall spielen - in Bewegung bleiben Experimente mit Wasserspuren auf dem Schulhof, Legen von Seillabyrinthen, zeichnen mit Straßenmalkreide, Bewegungsspiele mit Bändern, Spuren in der Luft)

- Grundschule Klasse 1/2, 3/4; Sek I Klasse 5/6

- Verlauf:

Teil 1 Vergängliche Spuren erzeugen

- mit Wasser Spuren erzeugen
- Material wird vorgestellt, Gießkannen oder mit Wasser gefüllte Tüten werden zur Verfügung gestellt
- unterschiedliche Spuren werden auf dem Schulhof erzeugt, Gießkanne (normales Gießen in unterschiedlicher Stärke, schwungvolles Gießen aus der Bewegung oder dem Laufen, Kreisbewegungen mit der Gießkanne oder Schlangenlinien...)
- Kinder finden selbst unterschiedliche Möglichkeiten aus der Bewegung heraus Spuren zu erzeugen
- SuS erklären Ihre Erfahrungen und Spuren, ihre Entstehung

Teil 2 Momentane Spuren hinterlassen (Spuren legen)

- mit Hüpfseilen Wege auf dem Schulhof legen und darauf entlang gehen (auch mit Naturmaterialien wie Stöcke, Äste, Laub, Steinen können Spuren/Wege gelegt werden)
- mit Materialien Wege legen und Spielfelder eingrenzen
- unterschiedliche Formen legen und diese nachlaufen
- mit Straßenmalkreide eine große Fläche durch Linien und Spuren gestalten

Teil 3 Spuren im darstellenden Spiel (Choreografien entwickeln)

- mit farbigen Bänder so laufen, dass sie beginnen in der Luft zu fliegen
- gemeinsam Laufwege mit den Bändern absprechen, dass eine Choreografie entsteht
- zu Musiksequenzen mit unterschiedlichen Stimmungen (traurig, aggressiv, beschwingt, langsam, laut, leise) Choreografien entwickeln
- mit geeigneten digitalen Medien (Digitalkamera, Smartphone) Choreografien festhalten

Teil 4 Bleibende Spuren (Figuren mit Draht biegen)

- Choreografie mit Schülern entwickeln
- Spielszenen einfrieren
- die einzelnen Figuren mit dünnem Draht biegen
- die Figuren in eine spannungsreiche Situation zueinander setzen (z. B. auf einer Holzplatte mit Knet fixieren)

- Intension: Fördern der selbstregulatorischen Kompetenzen durch das Einhalten von Regeln, Ritualen und durch Phasen der Selbstreflexion.

Den ganzen Körper in die Aktion einbeziehen, Spielerische Lernsituationen für neue Erfahrungen, Entdeckungen und Aha-Erlebnisse nutzen.

- Geeignete Kunstwerke: Wasserspuren, Windspiele, Kunstdrachen

Beispiel erstellt von: H. Scheurlen (2016)