KINDERTANZ MIT TIERIMITATIONEN

Creative-Commons-Lizenz Namensnennung, Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International (CC BY-SA 4.0)

Autoren: Theresa Schweickert, Julia Zauner, Nils Klein

Übersicht

- **Unterrichtsidee**
- **Einführung in die Bewegungsgrundformen**
- **Entwicklung einer Bewegungsgeschichte**
- **zum Darstellenden Spiel**
  - Der Schwan
  - Das Pferd
  - Das Huhn
  - Der Elefant
- **Karneval der Tiere- Präsentation**
  - Gesamte Geschichte, gegliedert in die einzelnen Abschnitte
- **Verlaufsplan**
- **Videos**
  - Bewegungsgrundformen (1)
  - Zwei Löwen (2)
  - Schwanen-Geschichte (3)
  - Pferde-Geschichte (4)
  - Hühner-Geschichte (5)
  - Elefanten-Geschichte (6)
  - Karneval der Tiere (7)
- **Quellenverzeichnis**

Unterrichtsidee

Von Beginn an werden Bewegungsgrundformen mit Elementen des Darstellenden Spiels variiert. Hierzu werden verschiedene Tierdarstellungen hinzugezogen. Tiere eignen sich besonders gut als Darstellungsanlass, da Kinder viele Eigenschaften und Emotionen mit ihnen verbinden.

Im nächsten Schritt ist von den Schülerinnen und Schülern (SuS) eine Bewegungsgeschichte mit Tierdarstellungen zu entwickeln. Nach kurzen Erarbeitungsphasen zu 4 Tieren (Schwan, Pferd, Huhn, Elefant) erfolgt am Ende die Aufführung „Karneval der Tiere“. Die Bewegungsgeschichte wird in Gruppen und in Verbindung mit Musik präsentiert.►7

Hinführung zum Thema

1. Die Bewegungsgrundformen *Gehen, Laufen, Hüpfen, Galoppieren* und *Federn* werden zusammengetragen und an der Tafel fest gehalten.

- Die SuS stellen sich mit der Lehrperson im Kreis auf und führen die Bewegungen rhythmisch klatschend aus.
  Dabei gibt die Lehrperson nach einem Startsignal „Achtung und los“ den Takt vor.

- Alle Bewegungsgrundformen werden ohne Pause zwischen den einzelnen Teilen durchgeführt. Sie dienen später als Übergang zwischen den Tierdarstellungen.►1

Beim Klatschen ist auf die Durchlässigkeit im Körper, Ausdruck und Körper-Haltung zu achten.

Die SuS sollen nicht "starr stehen", sondern den ganzen Körper bewegen.

2. Am **Beispiel** *Löwe* wird demonstriert wie das Tier, passen zum Text dargestellt werden kann.►2

Die Lehrperson spricht den folgenden Text:
„Zwei Löwen schleichen hungrig durch die Savanne, sie suchen Futter für ihre Jungen. Plötzlich entdecken sie eine Antilope – sie laufen auf sie zu und stürzen sich mit Gebrüll auf das Opfer.“

Die anschließende Besprechung macht deutlich, dass mit *Signalworten* und *Pausen* gearbeitet werden soll. Wenn neue Bewegungen eingeleitet werden, erfordert dies eine vorherige Absprache.

- Nachfolgend werden ausgewählte Bewegungen und Eigenschaften der Löwen demonstriert. Die Art der Darstellung wird analysiert und ggf. verbessert.

Löwen können *laut, angsteinflößend, majestätisch, schleichend, auf der Jagd, leise, geduckt, brüllend, etc.* sein.

- Die SuS experimentieren mit Darstellungsvarianten.
  Dabei werden immer wieder neue Löwen-Eigenschaften vom Lehrer eingegeben.

Entwicklung einer Tiergeschichte zum Darstellenden Spiel

1. Die SuS entwickeln eine Tiergeschichte zu einem Tier (Schwan, Pferd, Huhn, Elefant) in Kleingruppen.

Hinweise werden schriftlich ausgehändigt.

Beispiel

- Wie bewegen und verhalten sich *Schwäne* typischerweise?
- Nutzt die passenden Bewegungsgrundformen!
  - *Langsam, gemütlich, erhaben, elegant, gleitend, aggressiv, fauchend*
- Baut verschiedene Ebenen ein und achtet auf eure Haltung!
  - *Körperspannung und Fußarbeit*
- Bewegt euren ganzen Körper und benutzt eure Stimmen.

Die entwickelten Geschichten werden nach der Erarbeitungsphase der Klasse vorgeführt.

Der Schwan

„Erfindet eine Schwanen-Geschichte und entwerft ein darstellendes Spiel dazu. Ein Gruppenmitglied ist der Erzähler, alle anderen Darsteller.“

Die die Hinweise für die SuS findet man auf Seite 4.

Handlung	Umsetzung
Ein verliebtes Schwanenpärchen gleitet gemütlich über den See.	
Plötzlich entdecken die Schwäne am Ufer einen kläffenden Hund.	
Sie fühlen sich in ihrem trauten Heim gestört und stürmen wütend und fauchend auf den Eindringling los.	
Nach der wilden Auseinandersetzung gibt sich der Hund geschlagen und ergreift die Flucht.	
Endlich hat das verliebte Schwanenpärchen wieder seine Ruhe. ▶ 3	

Das Pferd

„Erfindet eine Pferde-Geschichte und entwerft ein darstellendes Spiel dazu. Ein Gruppenmitglied ist der Erzähler, alle anderen Darsteller.“

Hinweise

- Wie bewegen und verhalten sich Pferde typischerweise?
- Nutzt die passenden Bewegungsgrundformen!
    - *Gemütlich, schnell, wild, verrückt, ängstlich, wiehernd …*
- Baut verschiedene Ebenen ein und achtet auf eure Haltung!
    - *Körperspannung und Fußarbeit*
- Bewegt euren ganzen Körper und benutzt eure Stimmen.

Handlung	Umsetzung
Nach einem langen, kalten Winter traben die jungen, wilden Hengste noch müde, aber glücklich, auf die große Weide.	
Vor Freude bäumen sie sich auf und wiehern der aufgehenden Sonne entgegen.	
Anschließend galoppieren sie um die Wette.	
Stolz und anmutig überblicken sie ihr Reich.	

Handlung	Umsetzung
Kurz darauf fordern sich die jungen Hengste gegenseitig zum Spielen auf.	
Zum Abschluss des Tages kehren sie zum Stall zurück.	
Sofort schlafen sie erschöpft ein. ▶ 4	

Das Huhn

„Erfindet eine Hühner-Geschichte und entwerft ein darstellendes Spiel dazu. Ein Gruppenmitglied ist der Erzähler, alle anderen Darsteller.“

Hinweise

- Wie bewegen und verhalten sich Hühner typischerweise?
- Nutzt die passenden Bewegungsgrundformen!
  - *Schnell, wackelnd, verrückt, chaotisch, gackernd …*
- Baut verschiedene Ebenen ein und achtet auf eure Haltung!
  - *Körperspannung und Fußarbeit*
- Bewegt euren ganzen Körper und benutzt eure Stimmen.

Handlung	Umsetzung
Zwei Hennen sitzen im Gehege und picken ruhig ihre Körner.	
Sie fangen an, sich lauthals um ein Korn zu streiten.	

Handlung	Umsetzung
Plötzlich betritt der erhabene Hahn das Gehege.	
Die Hühner werden auf ihn aufmerksam und spielen verrückt.	
Der Hahn ruft die aufgedrehten Hennen zur Vernunft auf.	
Daraufhin führt er sie zurück in den Stall. ►5	

Der Elefant

„Erfindet eine Elefanten-Geschichte und entwerft ein darstellendes Spiel dazu. Ein Gruppenmitglied ist der Erzähler, alle anderen Darsteller.“

Hinweise

- Wie bewegen und verhalten sich Elefanten typischerweise?
- Nutzt die passenden Bewegungsgrundformen!
  - *träge, schwerfällig, wankend, lässig, gefährlich, trompetend, …*
- Baut verschiedene Ebenen ein und achtet auf eure Haltung!
  - *Körperspannung und Fußarbeit*
- Bewegt euren ganzen Körper und benutzt eure Stimmen.

Handlung	Umsetzung
Eine Elefantenfamilie trottet durstig und traurig durch die brütend heiße Savanne.	
Plötzlich entdecken sie ein Wasserloch und stampfen fröhlich trompetend dorthin.	
Dort stillen sie ihren Durst und planschen im Wasser.	
Glücklich und zufrieden kommen sie zur Ruhe. ▶ 6	

Karneval der Tiere- Präsentation

Nach den Einzelvorstellungen wird die Musik aus Camille Saint-Saëns' *Karneval der Tiere* in die Darstellung "eingearbeitet". Dazu besetzt jede Gruppe eine Ecke im Raum. Sie treten in festgelegter Reihenfolge auf, während die Lehrperson die Bewegungsgeschichten (siehe Tabellen) vorliest.

Bei der Präsentation wird nach jedem Abschnitt zum Einmarsch der Gruppe die passende Tiermusik eingespielt. Anschließend trägt die Gruppe ihr Darstellendes Spiel vor. Währenddessen bleiben alle anderen Gruppen in einer für ihr Tier typischen Position eingefroren.
Nach der Vorstellung spielt die Musik nochmals für den Ausmarsch der Gruppe. Nun beginnt die Lehrkraft, mit dem nächsten Teil der Geschichte, die nächste Gruppe marschiert ein usw.

Gesamte Geschichte, gegliedert in einzelne Abschnitte

- „Nun wollen wir den Karneval der Tiere feiern! Es kommt herein eine Schar verrückter Hühner. Gackernd hüpfen sie umher und haben sichtlich Spaß."
- „Und auch einige Schwäne sind dabei. Groß plustern sie sich auf und gleiten elegant umher."
- „Da kommen auch schon die wilden Pferde angerauscht. Geschwind galoppieren und springen sie umeinander rum."
- „Den Abschluss der Feier machen die Elefanten. Gemütlich stampfen sie der gesamten Tierschar hinterher."
- „Nachdem die Tiere sich nun gezeigt haben, tanzen alle – ob Huhn, Schwan, Pferd oder Elefant – wild durch die Gegend."

Nun wird ein letztes Mal Musik eingespielt, zu der die SuS frei tanzen können und dabei das Tier ihrer Wahl darstellen. Anschließend wird die Stunde beendet. ►7

Verlaufsplan

M**otorisches Feinziel:** Die SuS wiederholen die Bewegungsgrundformen und lernen sie im Darstellenden Spiel anzuwenden.

Phase/Zeit	Motorik im Unterrichtsgeschehen	Feinstziele	Methodisch-didaktische Unterrichtsgestaltung	Organisation/ Material
Begrüßung			Begrüßung Vorstellung des Stundenthemas	- Halbkreis, stehend
Wiederholung	Bewegen zu den Grundformen	Wiederholung der Bewegungsgrundformen.	Schüler-Lehrer-Gespräch Nennt alle Bewegungsgrundformen! Fixierung an der Tafel. Alle SuS klatschen die Grundformen und führen entsprechende Bewegungen aus.	- Tafel - Kreis, stehend
Anwendung		Erkennen der Bedeutung der Bewegungsformen.	Lehrerdemo Bewegungsgeschichte und darstellendes Spiel zum Thema Löwen. Schüler-Lehrer-Gespräch: Sinn der Bewegungsformen. Schüleraktivierung: Welche Bewegungsformen passen zu den Tieren?	- Halbkreis, stehend - Tierbildkarten: Löwe, Huhn, Schwan, Pferd, Elefant
Hauptphase	Darstellendes Spiel der Tiere	Authentisches Darstellen einer Bewegungsgeschichte.	Gruppenarbeit SuS erarbeiten Bewegungsgeschichte und passendes darstellendes Spiel zu einem der Tiere.	- Gruppen (3-4) - Tierbildkarten mit Hinweisen auf der Rückseite
Abschluss	Tanz-Improvisation auf Musik	Darstellen der Tiere auf passende Musik	Abwechselnd Vortrag einer Bewegungsgeschichte (SuS frieren ein) und Musik zu den Tieren (SuS improvisieren, um die Tiere darzustellen.	- Freie Verteilung im Raum - Musik: Karneval der Tiere
Reflexion			Lehrer reflektiert gemeinsam mit den SuS die Unterrichtsstunde.	-Halbkreis, sitzend

 BY-SA

Quellenverzeichnis

Abbildung / Foto

Nummer	Urheber
Sämtliche Fotos	Julia Zauner, Nils Klein, Theresa Schwickert

Ursprünglich verwendete Musik

Video	Musiktitel	Interpret/Komponist	Verlag
7	Karneval der Tiere	Camille Saint-Saëns	Remington
7	Hühner und Hähne	Camille Saint-Saëns	Remington
7	Halbesel	Camille Saint-Saëns	Remington
7	Der Elefant	Camille Saint-Saëns	Remington
7	Der Schwan	Camille Saint-Saëns	Remington
7	Das Finale	Camille Saint-Saëns	Remington

Neuvertonte Videos

Video	Musikquelle	Unterkategorie	Nummer/Interpret	Titel
7	KNSU-Musikstudio	Pop-vocal	15 Ray Guntrip	That mambo beat
7	KNSU-Musikstudio	Pop-vocal	29 Talking Cure	Cahnson pour elle

Video

Nummer	Urheber
1-7	Julia Zauner, Nils Klein, Theresa Schwickert

Urheber des Beitrages

Autor	Berater	Institution
Julia Zauner, Nils Klein, Theresa Schwickert / Lehramtsstudierende	Minnich, Marlis	Institut für Sportwissenschaft, Universität Koblenz- Landau, Campus Koblenz