

Thema: Katze und Maus

Musikalisches Thema: langsam und schnell

Inhalte:

- Anfangsritual – in den Raum kommen
- Einstieg/Sensibilisierung
- Bewegungsspiel/ Bewegungsqualitäten
- Spiel an den Caxixis
- Bewegungsspiel
- Spiel auf kleinen Trommeln
- Instrumentalspiel zur Musik
- Abschluss

Stundenziel: die Kinder können auf die unterschiedlichen Geschwindigkeiten der Musik mit Bewegung reagieren und auf den Instrumenten in passender Klangqualität mitspielen.

Feinziele:

- Musikteile erkennen
- Tempi wahrnehmen
- Caxixis entdecken und kennenlernen
- Abwarten/Aushalten können
- Wissen wann man mit dem Instrumentalspiel dran ist
- Hinhören/Zuhören

Subjektanalyse: Die Musik „Ungleiche Brüder“ von Djingalla hat zwei sehr deutliche Musikteile in verschiedenen Tempi. Die KK können leicht erkennen, wann ein anderer Teil beginnt und diesen mit den dazu passenden Bewegungen (Tieren) verknüpfen. Auf diese Weise können sie die Musik mit einer Spielform gestalten.

Verwendete Medien:

Instrumente: Ukulele, Caxixs, Rahmentrommeln, Blockflöte

Ton-/Videobeispiele: „Ungleiche Brüder“ Djingalla 1 (Spotify)

zusätzliche Materialien/Objekte: Sitzteppiche, runder Teppich, Kinderblätter

Verlaufsplanung:

Gedicht:

*Katzen können Mäuse fangen
Haben Krallen, scharf wie Zangen.
Kriechen durch die Bodenlöcher
Und zuweilen auch auf Dächer.
Mäuschen mit den Ringelschwänzchen,
machen auf dem Dach ein Tänzchen.
Leise, leise schleicht die Katz,
fängt die Maus mit einem Satz.*

WAS (Unterrichtsphasen)	WIE (Musikspezifische & handlungsorientierte Verfahrensweisen)	WARUM (Didaktischer Kommentar)	WIE LANG
<u>In den Raum kommen</u>	holt die KK aus der Garderobe ab und versieht jedes KK mit einem Namensschild Mit dem Anfangslied zieht L mit den KK in einer langen Reihe in den Raum ein bis alle im Teppichkreis angekommen sind.	<i>Durch das Abholen kann hier bereits ein erster Kontakt zwischen L und KK hergestellt werden. Auf dem Weg in den Raum kann bereits der Raum erlebt und besichtigt werden. Durch die Reihe gibt es aber eine strukturierte Spielform und die Gruppe bleibt eher zusammen.</i>	3 Min
<u>Einstieg ins Thema</u> Fingerspiel	L beginnt das Fingerspiel. 1. Katzenteil des Textes wird gesprochen, dazu die passenden Gesten gemacht. (gleich nochmal wiederholen) 2. Mäuseteil wird deutlich schneller gesprochen und die entsprechenden Gesten dazu gemacht 3. Katzenteil wird wieder deutlich langsamer gesprochen Alles gemeinsam mit den KK wiederholen. L geht nun mit den KK in den Raum und spricht den Spruch noch einmal, allerdings werden die Bewegungen dazu nun deutlich größer.	<i>Über das Fingerspiel wird eine Geschichte erzählt und das Thema der Stunde vorgestellt. Die KK können die Gesten gleich mitmachen und erleben durch die Gestaltung der Sprechstimme bereits Tempounterschiede.</i> <i>Durch die Vergrößerung im Raum, werden alle aktiver und bewusstere Wahrnehmung kann stattfinden</i>	5 Min
<u>Spiel mit der Melodie</u>	L schleicht mit den KK durch den Raum. KK bekommen dann die Aufgabe nur bei der Musik zu schleichen. L spielt auf der Flöte die Katzenmelodie und bricht immer wieder zwischendurch ab. Die	<i>Durch das live Musizieren, kann auf die Spielsituation der Gruppe jeder Zeit eingegangen werden. Melodiebausteine können in unterschiedlicher Länge erklingen. Katzenmelodie wird hier deutlich</i>	10 Min

	<p>KK versteinern. L fragt die KK wen die Katze denn eigentlich sucht?</p> <p>Sobald klar ist, dass es auch noch eine Maus geben muss, dürfen sich alle KK im Raum ein Versteck suchen „ihr Mauseloch“. Wenn die Musik erklingt, dürfen die Mäuse nun hervorkommen und mit schnellen Mäuseschritten durch den Raum laufen. Ist die Musik zu ende, verschwinden die Mäuse wieder in ihrem Versteck.</p> <p>Nun erklärt L, dass der große Teppich unser Mauseloch ist, in dem alle Mäuse Platz haben. Nun müssen die KK genau hinhören, denn L spielt nun manchmal die Katze und manchmal die Maus. Die KK dürfen aber nur bei der Maus ihr Mauseloch verlassen. In der letzten Runde dürfen die KK als Mäuse in den Anfangskreis trappeln.</p>	<p><i>wahrgenommen und einer Bewegungsqualität zugeordnet.</i></p> <p><i>Hier passiert das Gleiche wie bei der Katze.</i></p> <p><i>Beim Zusammenführen der Bewegungsqualitäten werden jetzt die Unterschiede von schnell und langsam spürbar.</i></p>	
<p><u>Instrumentalspiel</u></p> <p>Mäuse/ Rasseln</p>	<p>L zeigt eine Caxixi und fragt die KK, „wer weiß denn was das ist?“ L benennt das Instrument. Dann verteilt L an jedes K zwei Caxixs während nochmal der Mäusespruch vom Anfang zu hören ist. Nun haben die KK die Aufgabe herauszufinden, wie man spielen muss, damit es nach vielen Mäuseschrittchen klingt. Zusammen werden verschiedene Spielweisen ausprobiert.</p> <p>Die Instrumente bleiben am Platz liegen und L geht mit den KK nochmal ins Mauseloch.</p>	<p><i>Hier kann ein neues Instrument entdeckt werden. Die Rasseln haben ohnehin ein etwas unkontrollierten Klang und sind für die KK eher intuitiv. Das passt gut zur schnellen Bewegungsqualität der Maus und kann so leicht von den KK übertragen werden.</i></p>	10 Min
<p><u>In Bewegung zur Musik</u></p>	<p>Nun brauchen wir Katzen und Mäuse. Die Katzen schleichen immer um das Mauseloch herum, während die Mäuse im Loch schlafen. Sobald die Mäuse aber aus dem Mauseloch kommen, müssen die Katzen stehenbleiben, denn dann schlafen sie ein und die Mäuse laufen umher, verschwinden dann aber schnell wieder im Mauseloch.</p> <p>Das Spiel wird zur Musik von Djingalla „ungleiche Brüder“ ausprobiert. Evtl. Rollentausch.</p>	<p><i>Die Musik vom Band gibt nun einen bestimmten Ablauf vor, auf den die KK reagieren müssen. Alle Parameter dafür haben sie aber bereits ausprobiert.</i></p> <p><i>Die Aufteilung in Katz und Maus verlangt sozial der Gruppe viel ab, da sie sich hier für eine Rolle entscheiden müssen und diese auch durchhalten sollen. Außerdem müssen sie immer wieder abwarten, bis sie an der Reihe sind.</i></p>	5 Min
<p><u>Instrumentalspiel</u></p> <p>Katzen/ Rahmentrommel</p>	<p>L bittet alle als Katzen in den Instrumentenkreis zu kommen. Dort liegen Rahmentrommeln, allerdings immer eine Trommel für zwei Kinder. Gemeinsam wird ausprobiert, wie die Katze auf der Trommel schleichen kann.</p>	<p><i>Die Trommel kennen die KK bereits. Hier wird demnach eine bestimmte Spielweise eingefordert, die am Ende zur Musik passend gespielt wird.</i></p>	5 Min
<p><u>Abschlusskreis</u></p>	<p>L stellt fest, dass wir nun auch die Mäuse wieder brauchen und holt ein paar Caxixis in den Trommelkreis. Einige KK spielen nun die Mäuse, die anderen die Katze. Wir versuchen es in Form</p>	<p><i>Die Musik ist durch das Bewegungsspiel bekannt, Rassel und Trommelspiel wurde ausprobiert und kann nun passend auf die Musik gesetzt werden.</i></p>	5 min

	eines kleinen Dirigierspiels. L zeigt mit den Händen an, ob die Katzen oder Mäuse gerade spielen dürfen. Dann wird es zur Musik versucht.	<i>So erleben die KK am Ende der Stunde ein gemeinsames Musizieren.</i>	
<u>Abschluss</u>	Die KK bekommen die Kinderblätter.		2 min

Anhang:

Reflexion:

1. Wurden Haupt- und / oder Feinziele erreicht? Wenn „nein“, warum?
 - a.
2. Haben sich die Schritte der Erarbeitung als schlüssig erwiesen? Wenn „ja“, wie? Wenn „nein“:
 - a) Was gäbe es zu ergänzen?
 - b) Was könnte wegfallen?
 - c) Welche Alternativen wären denkbar?
3. Wie könnten der Inhalt oder das Thema ggfs. vertieft werden?

Fazit: