

Führen und Folgen – Reaktionsübungen – Imitationsspiele

Funktionen:

- Begrüßung
- Warm-up, Gruppen Dynamik erhöhen,
- Kommunikation bzw. Gruppengefühl verstärken, Vertrauen aufbauen, Kennenlernen
- Konzentration auffrischen, Lockern, Motivation und positive Atmosphäre schaffen, Spaß
- Atempausen nach einer Konzentration fordernden Aktivität bzw. Übung
- Übergänge schaffen
- Musikalische und tänzerische Elemente vorbereiten, erarbeiten, üben
- Vorbereitung zu Improvisation – Ideen sammeln, Ideen ausprobieren, Möglichkeiten erfahren, variieren, weiteren recherchieren
- ...

Imitationsspiel – „Alle so wie ich!“

L ruft „Alle so wie ich!“ und macht unterschiedliche Bewegungen, Klanggesten, Mimik, Gestik, Stimmklänge, läuft durch den Raum und zurück zum Platz usw.

- als Zwischenspiel
- um Tänze beizubringen
- um Begleitungen beizubringen
- um Instrumentaltechnik zu erarbeiten
- usw.

Imitations- und Reaktionsspiele – „Im Kreis Weitergeben“

a) Begrüßungsspiel im Kreis

L schüttelt den Kindern der Reihe nach die Hände. Wenn L bei der 3. Person angekommen ist, dann zeigt sie an, dass die nächste Person (also Kind 1) folgen und gleichzeitig der Reihe nach hinter L alle begrüßen soll. Wenn L bei der 4. Person ankommt, dann folgt Kind 2 usw. So begrüßen sich alle im Kreis. Wenn L alle begrüßt hat und bei ihrem Ausgangspunkt ankommt, bleibt sie stehen und wartet, dass die, die gerade im Kreis aktiv Händeschütteln auch wieder zu ihrem ursprünglichen Platz kommen. Wenn alle wieder an ihrem Platz gelandet sind, fängt L eine neue Runde mit einer anderen Art zu begrüßen an, wie z.B. Füße kurz berühren, Hand in Hand klatschen oder mit einer Begrüßung aus einer anderen Kultur. Die Gruppe folgt L genau wie beim Handschütteln. Auch Tempo-Variationen sind möglich.

b) Klatscher im Stehkreis weitergeben

L klatscht und dreht sich dabei leicht zu der Person in der Reihe neben ihr/ihm.

Variationen:

- a. Klatschrichtung ändern – an linke oder rechte Nachbarin weitergeben
- b. Mit Blickkontakt oder Geste beliebig irgendjemanden im Kreis auswählen und den Klatscher dorthin weitergeben
- c. Plötzlich die Klanggeste ändern – z.B. statt Klatschen Patschen – bis jemand anders den Klang erneut ändert

c) Ball im Sitzkreis weitergeben

Einen Ball zu einer beliebigen Person im Kreis rollen.

Variationen:

- a. Namen dazu sprechen

- b. 2 Bälle gleichzeitig – 2 Personen wählen gleichzeitig jeweils jemand anderen aus und rollen den Ball
- c. 3 Bälle gleichzeitig – siehe oben, nur mit 3 Personen gleichzeitig
- d. Ball in die Luft werfen und Namen rufen, der den Ball fangen soll. Jeder muss jemand anderen rufen, bis alle dran waren. Tempo variieren.

d) Klänge im Stehkreis Weitergeben

- a. mit dem Körper – Rhythmen bearbeiten,
- b. mit der Stimme
- c. mit Instrumenten

e) Klatsch-Fangspiel – Metrum halten / Liederarbeitung

Vom „Klatscher im Kreis weitergeben“ bis hin zur Liederarbeitung – mögliche Unterrichtsverläufe: siehe Anhang

- a. Son Macaron (aus dem ehemaligen Jugoslawien)
- b. Çatlak Patlak (Klatschspiel aus der Türkei – Melodie/Kanon: Emine Yaprak Kotzian)

Reaktionsspiel „Wenn ich einmal klatsche...!“ / „Wenn ich einmal Triangel spiele...!“

- a. ...hüpft am Platz, und wenn ich nochmal klatsche bleibt stehen
- b. ...läuft durch den Raum, und wenn ich nochmal klatsche kommt zurück auf euren Platz
- c. ...läuft durch den Raum, und wenn ich nochmal klatsche sucht euch einen neuen Platz
- d. ...hüpft auf einem Bein durch den Raum, und wenn ich nochmal klatsche bleibt auf einem Bein stehen/setzt euch auf den Po, hebt eure Beine und Hände hoch usw.
- e. nur Platz wechseln
- f. auf nächsten Platz (nach li od. re.) weitergehen
- g. zu einem anderen Platz im Raum (wo z. B. eine Trommel ist) kommen
- h. usw.

Reaktionsspiel – „Klang-Signal“

a) Trommelspiel (z. B. Conga) als Reaktionsspiel

Eine Conga in der Kreismitte

- a. Der Reihe nach einmal schlagen – schnell – mit Klangvariationen
- b. Kurz spielen und einen beliebigen Namen rufen, der als nächstes drankommt
- c. Imitationsspiel – eintaktige Rhythmus spielen, der Reihe nach imitieren

b) Triangel – Höraufmerksamkeit

In einer Schlange

- a. L spielt Triangel – Schlangenkopf wechselt zu Schlangenschwanz
- b. Auf unregelmäßiges Klang-Signal (Triangel) in der Musik achten: Wenn die Triangel spielt, der Schlangenkopf zum Schlangenschwanz (Musik: *Shenenigans - Vol. III Folk Dances of Terra Austrails, "Kolo"*).

Stop & Go

Variationen

- a. Trommel mit Tempoänderungen spielen – Schritte auf jeden Schlag machen – wenn die Trommel stoppt bleiben alle stehen
- b. Frei im Raum bewegen – beim Stopp Frezze-Position bilden – das Trommel/Instrumentalspiel in feinen Details variieren und mit entsprechend variierenden Bewegungsaufgaben umsetzen
- c. Musik mit Pausen (z. B. „Pausenmusik – Singalingadongodein“ von Rainer Kotzian – Musik und Tanz für Kinder – Musik voraus für Kinder von 6 bis 8 Jahren)

Reaktionsspiel – „Dirigierübung“

Eine Person zeigt/dirigiert die innerlich gehörte Musik, die anderen reagieren

- a. mit der Stimme
- b. mit Klanggesten
- c. mit Perkussionsinstrumenten
- d. mit Melodieinstrumenten

CRICK-CLAP Reaktionsspiel

Im Stehkreis

1. Ich mache:

CRICK (L schnipst mit den Fingern beider Hände auf einer Seite unten)

Ihr macht:

CLAP (TN klatschen auf der anderen Seite oben)

2. Ich mache:

SUN (L streckt die Hände über den Kopf und bewegt die Finger)

Ihr macht:

BEACH (TN reckeln sich in der Sonne, die Hände hinter dem Kopf, wie auf einem Liegestuhl)

3. Ich mache:

LEBKUCHENHAUS (L deutet mit den Händen ein Haus an)

Ihr macht:

KOMMT HEREIN MEINE LIEBEN KINDERCHEN (TN mit greller Stimme wie eine Hexe, locken mit dem Zeigefinger herein und gehen aufeinander zu)

4. Ich mache:

SCHWINGT DAS LASSO (L imitiert einen Cowboy, der das Lasso über dem Kopf schwingt)

Ihr macht:

HUGH / HOW (TN heben langsam die Hand wie zum Indianergruß)

5. (Bonus) Ich mache:

IN (L hüpfte mit beiden Beinen nach innen in den Kreis)

Ihr macht:

OUT (TN hüpfen mit beiden Beinen nach draußen)

In der Abfolge wird das Tempo gesteigert, die Reihenfolge der Ansagen wird geändert bzw. werden sie auch in umgekehrter Form ausgeführt, z.B.:

Ich mache: *CLAP*

Ihr macht: *CRICK*

⇒ Das Spiel kann beliebig erweitert werden.

⇒ Das Spiel kann auf Perkussions- oder Melodieinstrumente übertragen werden.