

Musik- und Bewegungsspiele -



In einer Dose sind Karten mit Symbolen drauf, welche Spiele bezeichnen. Diese Dose und alle Materialien zu den Spielen sind in einem Koffer oder einer Kiste.

Jeweils ein Kind darf eine Karte ziehen und das entsprechende Spiel wird durchgeführt. So werden die Ziele der Musik- und Bewegungsschulung auf spielerische Weise kontinuierlich verfolgt.

Bezeichnung	Beschrieb	Musik/ Vers/Lied dazu	Material/ <i>Sozialform</i>	Ziel
Bodehöcklis Spezial	Wer beim Stopp zuletzt absitzt, darf eine Tafel auswählen und hochheben: Die K gehen auf die angezeigte Art. Das K begleitet die LP mit der Rassel	Instrumentalbegleitung: Klavier, Gitarre, Djembe	Tafeln mit Fusspuren <i>Raum</i>	-Reaktion auf Musik -Skizzen in Bewegung umsetzen
Königsspiel	König/In zeigt an, wie auf dem Instrument gespielt wird (Alle spielen das gleiche Instrument) Die Karte, welches der König zieht, zeigt an, ob er geht, dirigiert, mit Stab den Takt schlägt oder Karten anzeigt, was wie zu spielen ist		Krone/ 3 Karten: König im Raum gehend oder im Kreis, alle im Kreis	Musizieren nach Vorgaben: Dynamik/Tempo/ Stopps/ Formationen
Bärefangis	Ein K ist der Bär am einen Ende des Raumes. Die Kinder singen das 2-Tonlied* und der Bär zeigt eine Gehart und beim 2. Teil antwortet er mit der Anzahl Finger, die er hochstreckt (1-5) Die Kinder singen so viele Male: „Fang mi“ und	Ticke, alte Brummelbär zeig, wie chunsch denn du dehär!? *Zeig, wie mängmol müend mir rüefe bis d emal zum Wald us chunsch?	Ev. Bärenmaske , Teddybär <i>Raum</i>	-Rufferz (So-Mi) singen -Zählend singen -Schrittarten ausführen -Geschicklichkeit im Ausweichen
Bandenchef/ Heimlicher Boss	Kind A schliesst die Augen, Kind B wird zum Chef ernannt, das nachher heimlich Bewegungen mit den Armen oder	Musik ab CD im mittleren Tempo	<i>Kreis</i>	Armbewegungen und Fassungen anwenden

	Bodypercussion anführt. Kind A errät, wer Kind B ist			
Verstecken von Gegenständen	Der Vers wird von der Halbklassse gesprochen und der Sprechrh. Jeweils klatschend wiederholt. Dann sucht A einen Gegenstand, den vorher B versteckt hat und die Klasse beobachtet hat. Diese klatschen nun je näher A am Gegenstand ist, desto lauter. Laut= heiss und leise= kalt	Mir sind gfitzt q q q - Händ d' <u>Oh</u> re gschpitzt q l q q q- Jetzt gots los q q q - Wer finds blos? q q q -)	Thematisch er Gegenstand oder Tier <i>Raum</i>	-Laut- leise klatschen: -Differenziertes Hören auf Dynamik
Schnipp Schnapp	Kind A geht zu B und alle sprechen den Vers, während Kind A die Ausführungen mit S S. macht. B zeigt dann eine BP-Kombination anhand der Vorgabe im SS vor und alle machen sie nach. B geht dann zu C...	<i>Du bisch dra, trallalla, wievil S.S wetsch du ha? / Weli Farblisich u? S got es Fänschter uf im Huus. Siehe genaueren Beschrieb*</i>	Schnipp-Schnapp Kreis	-Bodypercussion-Abläufe vor-nachmachen -Kreativität
Dreiklang-fangis	Im Kreis wie „Lueged nid ume“. Mit Bodyp. und Xylo begleitet <i>Siehe genaueren Beschrieb*</i>	-> Dreiklangspiellied (aus „10 wildi Zappelmüüs“)	Ball, Xylofon <i>Kreis</i>	Dreiklang singen und spielen, Bodyperc.begleitung, Schnelligkeit im rennen und Sprechen
Instrumente-raten	Die Instrumente auf den Karten, welche verteilt werden, deuten die K pantomimisch an und die anderen erraten diese, wer erraten hat, zeigt das nächste Instrument vor	Instrumentenlied summen dazu	Instrumente n-karten	Instrumente und ihre Spielweise kennen
Hüenerspiel	Ein Kind dreht zum Vers eine Schachtel und streckt sie am Ende dem Kind entgegen: Entweder Huhn oder Ei	Eis, zwei und drei Huen o- der Ei? → <i>Ei: -> Würfel</i> Sinds echt zwei, drei o- der vier? Wi-vil sinds, chum zeigs du du mir! S Huen, schtot stolz bim gros- se Tor, ga -cke- ret eu öp – pis vor :	Schachten mit Bildern und Würfel	Rhythmen vor, nachmachen, Zahlen kennen und kreativ anzeigen
Hutspiel	Alle oder eine Anzahl K ziehen eine Karte, wo		Zauberhut Karten	Kreativität, Alle Arten von

	eine Bewegung abgebildet/geschrieben Das erste Kind mit dem Hut zieht dreht den Kreisel und zeigt alle Ideen, die ihm zur Aufgabe auf der Karte in den Sinn kommen, die K machen sie nach. Wenn der Kreisel gestoppt hat, gibt es den Hut an das nächste Kind weiter etc., das zu seiner Karte alle Ideen zeigt		Kreisel <i>Kreis</i>	Bewegungen mit jeweils einzelnen Körperteilen: Drehen Schütteln Strecken Beugen Schwingen Klopfen Reiben
Pussy cat	Nach dem Tanzlied fängt die Katze eine Maus innen und aussen des Kreises	Pussy cat, Pussy cat, where have you been? I've been to London to visit the queen. Pussy cat, Pussy cat, what did you there? I frightened a little mouse under a chair	Katzen- /Mausmaske e oder Stoff- Schwanz <i>Kreis</i>	Lied und Tanz kennen

Pussy cat

Material: Katzen/Mausmaske oder Stoff- Schwanz

Die Katze geht jeweils auf die Gegenseite im Kreis herum, verbeugt s. ebenfalls.

Die Maus tut das selbe auf der Aussenseite des Kreises.

Pussy cat, Pussy cat, where have you been?	Rechts herumgehen, an Händen halten (im 3-er Takt)
I've been to London to visit the queen.	Elegante Verbeugung
Pussy cat, Pussy cat, what did you there?	Links herum gehen
I frightened a little mouse under a chair	Klatsch bei: "frithened" Beugen, unter Stuhl andeuten

Das Fangspiel beginnt bei Lied-Ende. Die Kinder, die sich im Kreis halten, öffnen und schliessen das Tor auf und zu (Arme hoch und runter), sodass die beiden rein und raus können. So kann etwas gesteuert werden, dass es mit dem Fangen nicht zu rasch oder zu lange geht.

Hühnerspiel

Eine schön verzierte Hühner-Streichholzschachtel lässt sich auf beide Seiten öffnen. Innen auf der einen Seite sind Eier gezeichnet und ein Würfel drin, auf der anderen Seite ist ein Huhn gezeichnet.

Kind A steht vor ein Kind B im Kreis, hält die Schachtel hin und spricht:

*Eis, zwei und drei
Huen o- der Ei?*



*Sind's echt zwei, drei o- der vier?
Wi-vil sinds, chum zeigs du du mir!*

-> Das Kind klatscht patscht, hüpfert, spielt so viel mal, wie der oder die beiden Würfel Augen gezeigt haben. Die Art des Vorzeigens bestimmt das Kind spontan.



*S Huen, schtot stolz bim gros- se Tor,
ga -cke- ret eu öp - pis vor:*

-> Einen Rhythmus gackern und klatschen, alle machen dies nach

oder: mit wenig Tönen (z. B. Rufferz, Leiermelodik, Dreiklang... ein kurzes Gackermotiv vorsingen, alle gackern es nach

Quelle: Singe, spile, tanze, klinge, B. Gründler, Walti Bräm Verlag

Bärefangis Bewegungsspiel mit Gangarten

Ziele:

Die SuS können...

- Die Rufferz (So-Mi) singen
- Zählend singen resp. singend zählen
- Schrittarten nach Vorgabe ausführen
- ausweichen mit Geschicklichkeit

Spielablauf

Ein Kind ist der Bär am einen Ende des Raumes, ev. mit Teddybär oder Maske. Die Kinder singen das 2-Tonlied s.u.

Nach erstem Teil zeigt der Bär zeigt eine Gehart.

Nach dem 2. Teil antwortet er mit der Anzahl Finger, die er hochstreckt (1-5)

Die Kinder singen so viele Male: „Fang mi“ und gehen dann auf die andere Seite des Zimmers, wie der Bär vorgemacht hat, ohne sich fangen zu lassen. Wer gefangen wurde, ist in der nächsten Runde der Bär.

Bärenspiellied mit der Rufferz, z. B. auf G und E

So Mi So Mi So So Mi So Mi So Mi So So Mi
Ti-ke, al-te Brum-mel-bär, zeig wie chunsch denn du de-här!?

So Mi So Mi So So Mi Mi So Mi So Mi So So Mi
*Zeig, wie mäng-mol müend mir rüe-fe, bis d' e-mal zum Wald us chunsch?

Material:

Teddybär oder Bärenmaske. Vorlage s. u: vergrössern, auf braunes Papier ausdrucken, laminieren, ausschneiden, Gummiband befestigen.

