Tanzen koedukativ – die Monster-Story

Inhaltsbereich: Tanzen, Gestalten, Darstellen

Beispiel für ein Unterrichtsvorhaben für Klasse 5

Ausblick Monster-Story

- Idee Monster-Story
- Bewegungsmotive
- Aufbau des Unterrichtsvorhabens
- Tipps zum Stundenaufbau
- Exemplarischer Ausschnitt

3.1.1.5 Tanzen, Gestalten, Darstellen

Die Schülerinnen und Schüler nehmen die Bewegungsvielfalt des eigenen Körpers wahr und stellen sich durch Bewegung dar. Sie nehmen den Rhythmus unterschiedlicher Musik (auch aus anderen Kulturkreisen) auf und setzen ihn in gymnastischen und tänzerischen Bewegungsabläufen um.

Die Schülerinnen und Schüler können
motorisch
(1) gymnastische Grundformen auch in Verbindungen (zum Beispiel Gehen, Hüpfen, Springen) ausführen
(2) vorgegebene Bewegungen in einfachen Verbindungen zum Rhythmus von Musik umsetzen
(3) einfache Techniken (zum Beispiel Rollen, Schwingen, Werfen) mit verschiedenen Materialien (zum Beispiel Jongliertücher, Alltagsgegenstände) und Geräten (zum Beispiel verschiedene Bälle, Seile) ausführen
(4) ausgewählte Merkmale von Bewegungsqualität umsetzen (zum Beispiel Körperspannung, Bewegungsweite)
L
(5) einfache Aufstellungsformen umsetzen
P F

kognitiv/reflexiv
(6) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln die Sinnrichtung/Sinnrichtungen erkennen
P
(7) ausgewählte Gestaltungskriterien (zum Beispiel Raumwege, Aufstellungsformen) erkennen und benennen
(8) grundlegende Gerätetechniken benennen (zum Beispiel Seil durchschlagen, Bogenwürfe mit dem Ball)
(9) Merkmale von Bewegungsqualität bei anderen erkennen und benennen (zum Beispiel auch medienunterstützt)
F L

kreativ/gestalterisch
(10) gestalterische Bewegungsaufgaben (zum Beispiel pantomimische Gestaltungsaufgaben) in der Gruppe lösen (zum Beispiel Raumwege oder Aufstellungsformen ändern)
L
P F

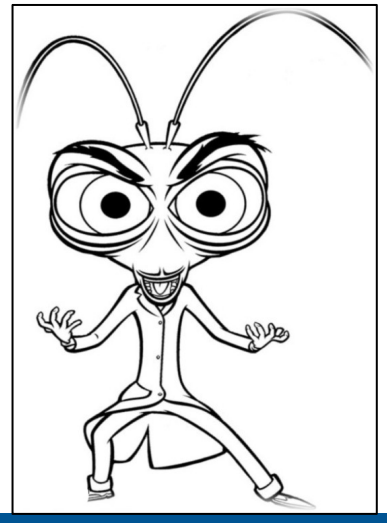
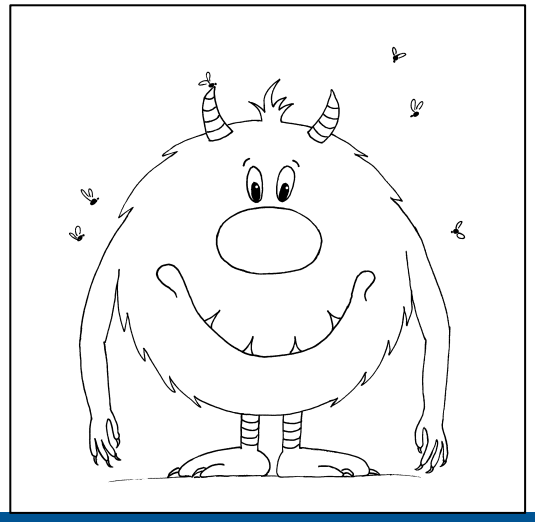
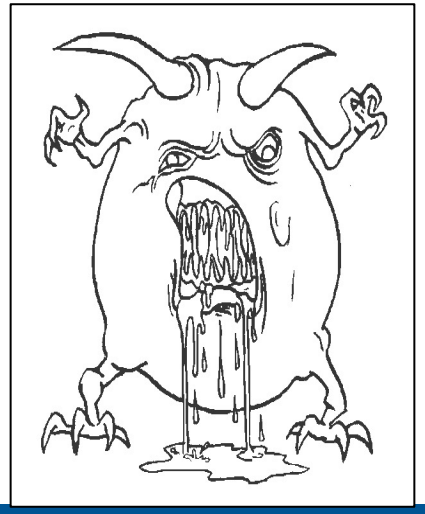
Idee Monster-Story

- Motivation durch Einbettung in ein Thema aus der Lebenswelt der Schüler*innen

- Weitere mögliche Themenbereiche:
  - ✓ Computerspiel,
  - ✓ Zirkus,
  - ✓ Märchen, Harry Potter, Star Wars, Artemis Fowl (→ auch möglich in Kooperation mit dem Fach Deutsch),
  - ✓ Sportart (vgl. beispielsweise http://www.coloursdancefestival.com/programm/buehne/jo-stroemgren-kompani.html)

Einige Bewegungsmotive

- Erlernen von Grundbewegungen durch ein Bausteinprinzip
- Bewegungsmotive an Bilder koppeln
- Je nach Klasse Anzahl und Schwierigkeit variieren
- Prinzipiell gilt: Einfache Bewegungen (Überforderung vermeiden) und ansprechende Musik auswählen.

Überblick über das Unterrichtsvorhaben

Std.	Thema
1	Kämpfer darstellen – Gymnastische Grundformen und Körperwahrnehmung
2	Kämpfen gegen Monster – Bewegungen in der Zeit variieren, zwischen Zeitlupe und Zeitraffer
3	Monster werden – Bewegungsweite
4	Monster sein – Raum miteinander wahrnehmen und Aufstellungsformen im Raum
5	Vom Minimonster zum Doppelmonster – Choreografien zu zweit weiterentwickeln
6	Monster-Show – eine Choreografie präsentieren

Aufbau des Unterrichtsvorhabens

Beginnend mit **gymnastischen Grundformen** (z.B. hüpfen), anschließend verschiedene **Gestaltungsparameter** (z. B. Grundformen Raum, Zeit, Ebene)

Empfehlung: Kombination mit einem andern Bewegungsbereich (45‘ – 60‘ *Tanzen, Gestalten, Darstellen* und anschließend z.B. aus dem Bereich *Spielen*)

Option: Im Anschluss an den Bewegungsbereich *Miteinander/ gegeneinander kämpfen*

Überblick über das Unterrichtsvorhaben

Std.	Thema
1	Kämpfer darstellen – Gymnastische Grundformen und Körperwahrnehmung
2	Kämpfen gegen Monster – Bewegungen in der Zeit variieren, zwischen Zeitlupe und Zeitraffer
3	Monster werden – Bewegungsweite
4	Monster sein – Raum miteinander wahrnehmen und Aufstellungsformen im Raum
5	Vom Minimonster zum Doppelmonster – Choreografien zu zweit weiterentwickeln
6	Monster-Show – eine Choreografie präsentieren

Tipps zum Stundenaufbau

1) Spiel zu Beginn (thematisch angepasste Formen von Sanitäterfange, Brückenwächter, A-Fange, Schlüsselfange, Popcorn, Feuer-Wasser-Sturm, Schere-Stein-Papier etc.)

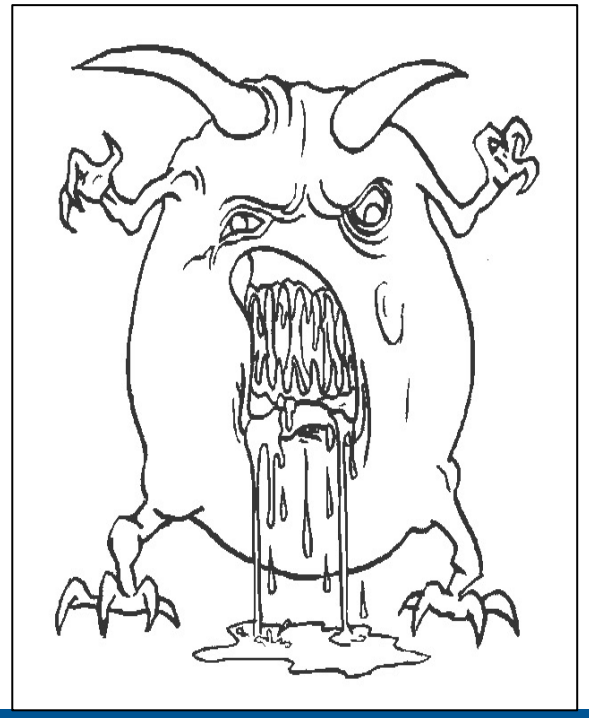
2) Vorstellung der Motive (Prinzip Vormachen-Nachmachen) bzw. Basischoreografie

   → Motive geschickt wählen, um Intensität zu gewährleisten!

3) Gestaltungsaufgabe

4) Gemeinsamer Schluss (darstellen/ präsentieren)

Möglichkeit: Feedbackschleifen einbauen



Unser Monster-Feedback

1. Wir haben das Monster erkannt:

- ☐ Omnivore
- ☐ Kuschelini
- ☐ Rammbockkrebs
- ☐ Einarmige Krake
- ☐ Turbono
- ☐ Crawli
- ☐ Robo

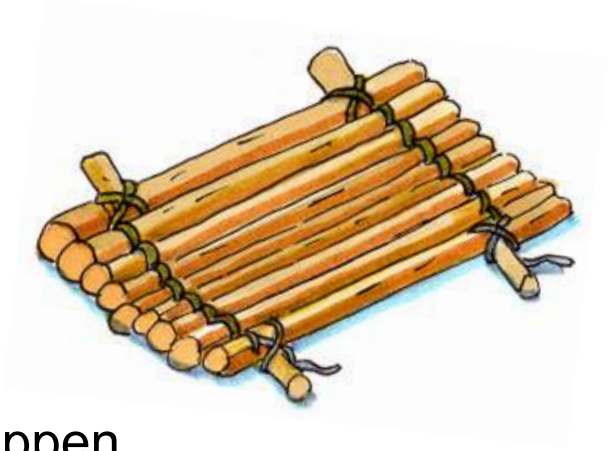
2. Die zwei Monster haben die Bewegungen gleichzeitig gemacht:

☐ ☹ ☐ 😐 ☐ ☺ ☐ ☺

Floßspiel

Spielfeld und Material: 1 Spielfeld (ca. Volleyballfeld für 30 Kinder), verknotete Seile (oder andere kleine Gegenstände), Musik

Spielidee: Teamspiel → die Schüler*innen bewegen sich auf dem Spielfeld (Floß) so lange die Musik spielt. Aufgabe ist es, dass das Floß zu keinem Zeitpunkt ins Ungleichgewicht gerät. Bei Musikstopp legt jedes Kind sein*ihr Seil ab, wo es gerade steht und rennt auf eine Grundlinie. Von hier wird gemeinsam entschieden, ob das Floß kippen würde oder nicht.



Spielregel: Es darf nie still gestanden werden!

Varianten: Bewegungsweisen jeweils vorgeben (hüpfen, Vierfüßler, etc.),
Größe des Floßes (Halbfeld --> Volleyballfeld), Floß soll nicht kippen → soll kippen

https://www.schule-und-familie.de/basteln/rund-ums-wasser/floss-aus-holz.html

Nah-Fern Monster

Spielfeld und Material: 1 Spielfeld, Musik

Spielidee: Teamspiel → die Schüler*innen wählen sich in Gedanken ein Kind aus der Klasse aus. Startet die Musik, müssen sie sich jeweils so weit weg wie möglich von dem ausgewählten Kind befinden. Bei Musik-Stopp bleiben alle im Freeze stehen. Jedes Kind sucht sich in Gedanken eine*n weitere*n Mitschüler*in aus. Beginnt die Musik, muss jede*r soweit wie möglich vom ersten und gleichzeitig so nah wie möglich vom zweiten ausgesuchten Kind sein.

Spielregel: Es darf nie still gestanden werden.

Varianten: Bewegungsweisen jeweils vorgeben (hüpfen, Vierfüßler, etc.), Anzahl der ausgesuchten Kinder.

Mögliche Bewegungsmotive (vgl. Videodatei)

http://de.hellokids.com/c_2243/ausmalbilder/feiertage-zum-ausmalen/halloween-zum-ausmalen/halloween-monster-zum-ausmalen/robotermonster-zum-ausmalen (letzter Zugriff am 31.01.2018)

Robo

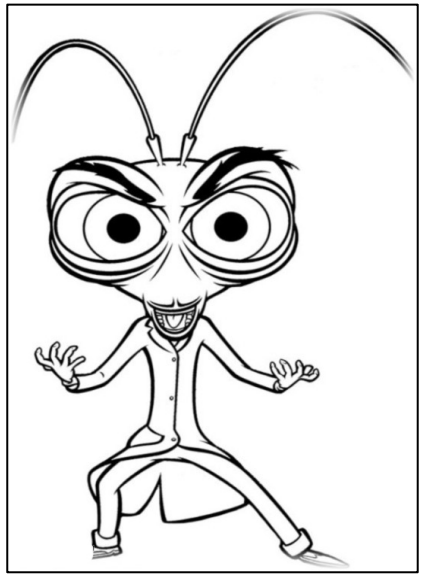
→ roboterartige, abrupte, isolierte Bewegungen mit Armen und Beinen

http://de.hellokids.com/c_2236/ausmalbilder/feiertage-zum-ausmalen/halloween-zum-ausmalen/halloween-monster-zum-ausmalen/dickes-monster-zum-ausmalen (letzter Zugriff am 31.01.2018)

Einarmige Krake

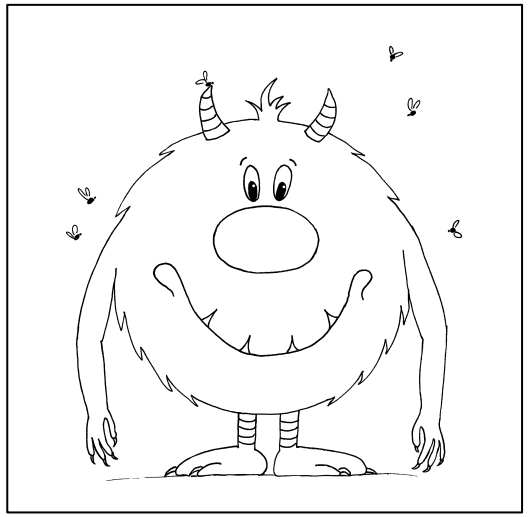
→ Chassé links, Chassé rechts mit jeweils äußerem Arm seitlich

http://www.disneymalvorlagen.de/monster-ag/ (letzter Zugriff am 31.01.2018)



Turbono

→ mit ausgestreckten Armen am Platz um sich selbst drehen

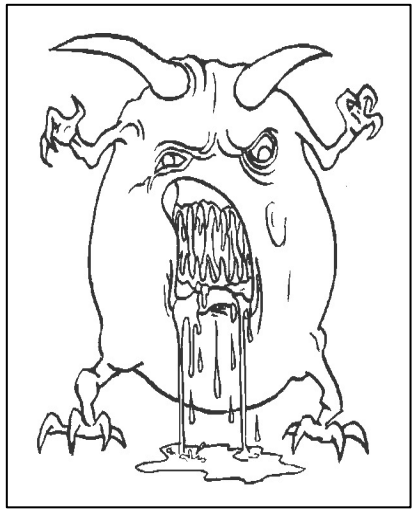


http://www.kinder-malvorlagen.com/vorlagen-pdf-herunterladen/monster/liebes-monster.pdf (letzter Zugriff am 31.01.2018)

Kuschelini

→ kleine schnelle Schrittchen in tiefer Hocke nach vorne, Arme seitlich weiche Wellenbewegungen

http://www.disneymalvorlagen.de/monster-ag/detail/die-monster-ag-malvorlagen-26.gif (letzter Zugriff am 31.01.2018)



Omnivore

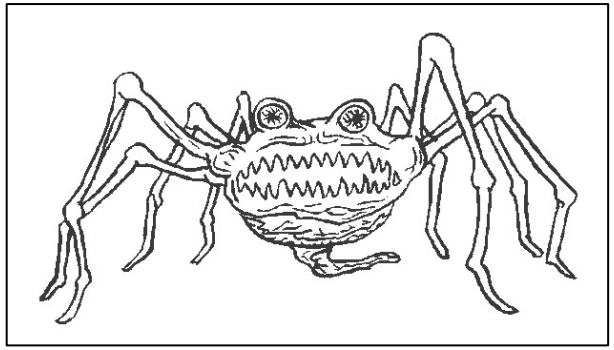
→ beidbeinige große Hüpfer nach hinten mit großer synchroner greifender Armbewegung vorne

http://de.hellokids.com/c_2237/ausmalbilder/feiertage-zum-ausmalen/halloween-zum-ausmalen/halloween-monster-zum-ausmalen/drachenmonster-zum-ausmalen (letzter Zugriff am 31.01.2018)

Crawli

→ auf dem Bauch vorwärts kriechend, Arme werden zur Fortbewegung genutzt

http://www.disneymalvorlagen.de/monster-ag/detail/die-monster-ag-malvorlagen-28.gif (letzter Zugriff am 31.01.2018)

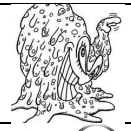


Rammbockkrebs

→ Vierfüßlergang rücklinks

Mögliche Choreografie

Monster-Choreografie (Believer – Imagine Dragons)

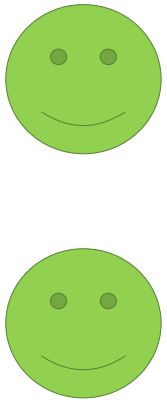
Takte	Bewegungsbeschreibung	Monsterbild
1-8	Intro – *Robo* roboterartige, abrupte, isolierte Bewegungen	
1-8	*Einarmige Krake*: 2 Chassé links, rechts, links, rechts mit jeweils äußerem Arm	
1-4	*Turbono*: mit ausgetreckten Armen am Platz um sich selbst drehen	
5-8	Übergang: Rechts – links schauen wo die anderen Monster sind, dann tiefe Hocke	
1-4	*Kuschelini*: kleine schnelle Schrittchen in tiefer Hocke nach vorne, Arme seitlich weiche Wellenbewegungen	
5-8	*Omnivore*: beidbeinige große Hüpfer nach hinten mit großer synchron greifender Armbewegung vorne (gerade nach hinten)	
1-4	Wdh. *Kuschelini*	
5-8	Wdh. *Omnivore* (diagonal nach hinten)	
1-4	erarbeitete *Doppelmonster* bilden	
5-8	*Doppelmonster* im Freeze	
1-8	*Doppelmonster* in der Fortbewegung	
	Zwischenspiel: hoch mit den Armen – auf den Boden sinken	
1-8	Abgang – *Crawli* auf dem Bauch vorwärts kriechend, Arme werden zur Fortbewegung genutzt	

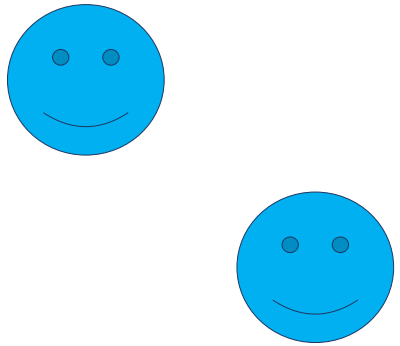
Vgl. Videodatei!

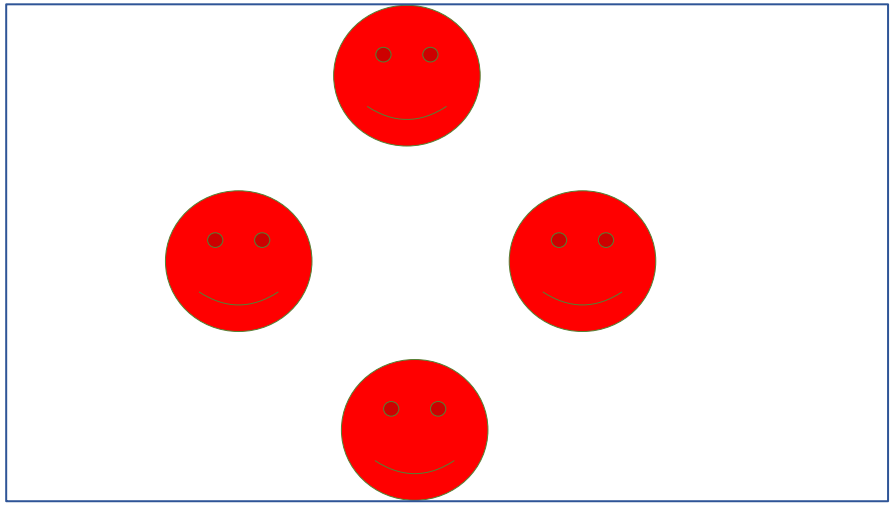
Zu zweit!

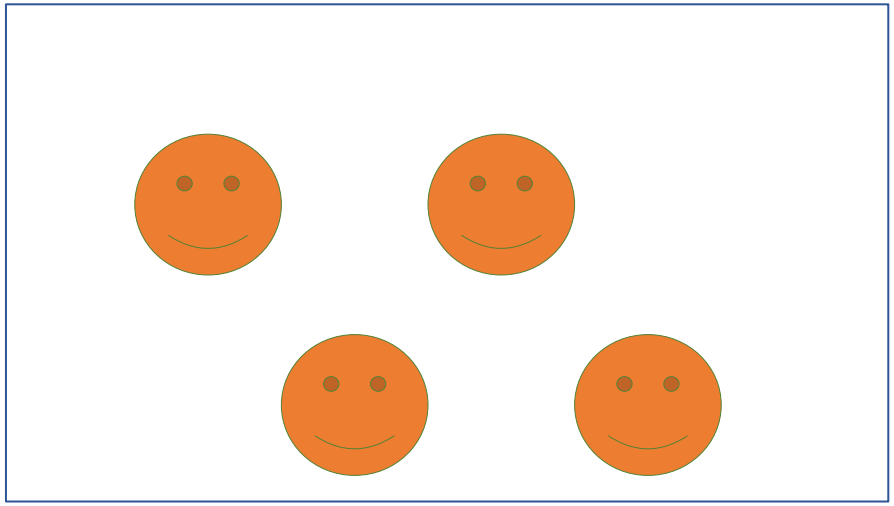
Beginnt mit der Pose des einen Kämpfers. Gestaltet einen Übergang zur Pose des anderen Kämpfers. Es muss mindestens eine Drehung und ein Sprung vorkommen.
Der Übergang darf 8 Zählzeiten dauern.

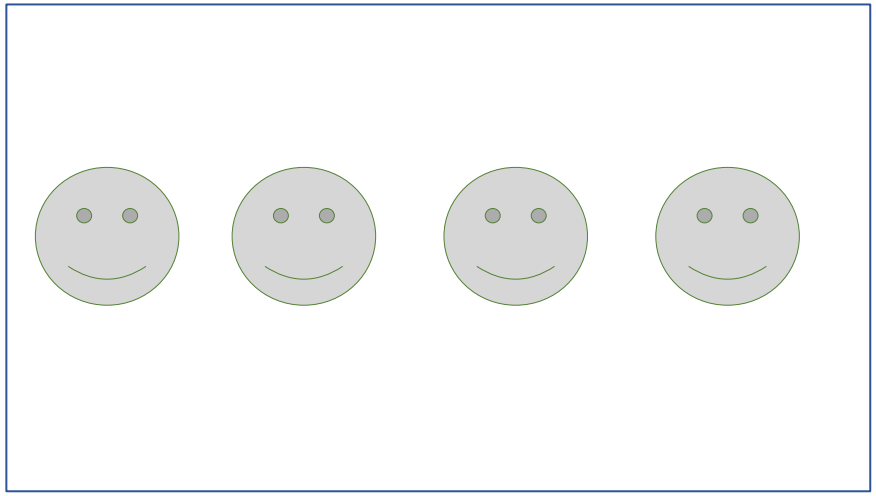
5 Minuten Zeit!

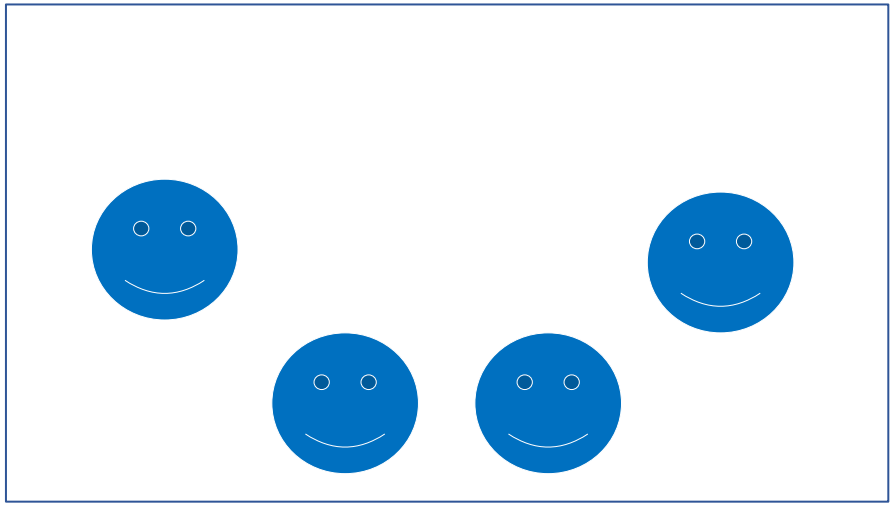












Tipp 1

Wie könnt ihr ein Doppelmonster bauen?

Gestaltet ein Monster, bei dem ihr **nebeneinander** steht.

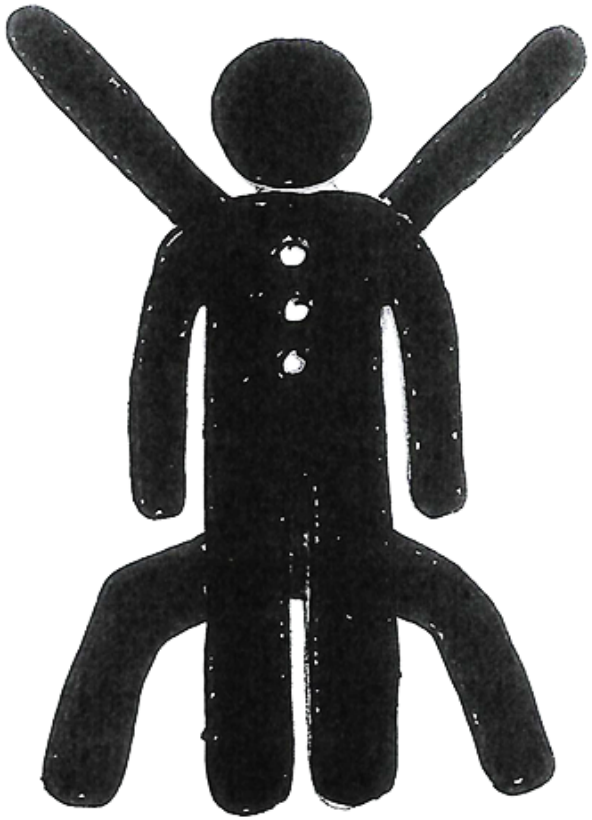
Zum Beispiel mit

- 2 Köpfen
- 2 Armen
- 4 Beinen

Tipp 2

Wie könnt ihr ein Doppelmonster bauen?

Gestaltet ein Monster, bei dem ihr **hintereinander** steht.



Zum Beispiel mit

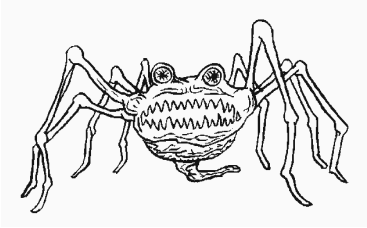
- 1 Kopf
- 4 Armen
- 4 Beinen

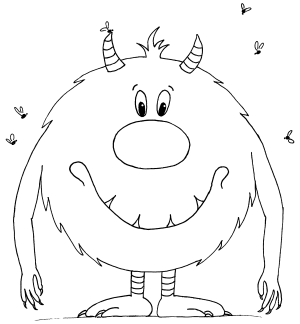
Tipp 3

Wie könnt ihr ein Doppelmonster bauen?

Gestaltet ein Monster, bei dem eine Person steht und die andere zwischen den Beinen Crawli ist.

Tipps zur Monsterbewegung





Monsterbewegungen

- Hüpfen
- Kriechen
- Vorwärtslaufen
- Hoch-Tief
- Drehen
- Rückwärtslaufen

Lisa Bunkofer

Bewertungsmöglichkeit

Insgesamt: große Herausforderung, da es kein eindeutig quantitatives Bewertungsverfahren gibt
Darum: Transparenz, Präsentation in Kleingruppen (nicht alleine), gute Atmosphäre (Applaus etc.)

Was bewertet wird:
Die Choreografie besteht aus dem fest vorgegebenen Basisbewegungsablauf und den eingebauten Gestaltungsaufgaben. Diese wird zwei mal in der Kleingruppe präsentiert.

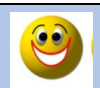
Bewertungskriterien je nach Inhalten des Unterrichtsvorhabens.
Zum Beispiel:

- Gruppendarstellung (z.B. Synchronizität)
- Bewegungsqualität
- Umsetzung der Musik (Rhythmus)
- Aufstellungsformen
- Bewegungsvielfalt (Umsetzung der Gestaltungsaufgabe)
- Kreativität (Umsetzung der Gestaltungsaufgaben)

Tanzen, Gestalten, Darstellen

Bewertungsbogen

Name: _____

	0 Punkte	1 Punkte	 2 Punkte
Gruppendarstellung (z.B. Synchronität)			
Bewegungsqualität			
Umsetzung der Musik (Rhythmus)			
Aufstellungsformen			
Bewegungsvielfalt (Umsetzung der Gestaltungsaufgabe)			
Kreativität (Umsetzung der Gestaltungsaufgaben)			

Klasse 5

Bunkofer

3.1.1.5 Tanzen, Gestalten, Darstellen

Die Schülerinnen und Schüler nehmen die Bewegungsvielfalt des eigenen Körpers wahr und stellen sich durch Bewegung dar. Sie nehmen den Rhythmus unterschiedlicher Musik (auch aus anderen Kulturkreisen) auf und setzen ihn in gymnastischen und tänzerischen Bewegungsabläufen um.

Die Schülerinnen und Schüler können

motorisch

(1) gymnastische Grundformen auch in Verbindungen (zum Beispiel Gehen, Hüpfen, Springen) ausführen

(2) vorgegebene Bewegungen in einfachen Verbindungen zum Rhythmus von Musik umsetzen

(3) einfache Techniken (zum Beispiel Rollen, Schwingen, Werfen) mit verschiedenen Materialien (zum Beispiel Jongliertücher, Alltagsgegenstände) und Geräten (zum Beispiel verschiedene Bälle, Seile) ausführen

(4) ausgewählte Merkmale von Bewegungsqualität umsetzen (zum Beispiel Körperspannung, Bewegungsweite)

L

(5) einfache Aufstellungsformen umsetzen

P F

kognitiv/reflexiv

(6) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln die Sinnrichtung/Sinnrichtungen erkennen

P

(7) ausgewählte Gestaltungskriterien (zum Beispiel Raumwege, Aufstellungsformen) erkennen und benennen

(8) grundlegende Gerätetechniken benennen (zum Beispiel Seil durchschlagen, Bogenwürfe mit dem Ball)

(9) Merkmale von Bewegungsqualität bei anderen erkennen und benennen (zum Beispiel auch medienunterstützt)

F L

kreativ/gestalterisch

(10) gestalterische Bewegungsaufgaben (zum Beispiel pantomimische Gestaltungsaufgaben) in der Gruppe lösen (zum Beispiel Raumwege oder Aufstellungsformen ändern)

L

P F