

## Bewegungsspiele mit Musik

### 1. Vier Marmeltierfamilien

Die Gruppenleiterin hat die Kinder in 4 Marmeltierfamilien und einen Wächter eingeteilt. Jede Familie baut sich am Rand des Raumes eine gemütliche Höhle aus Stühlen, Tüchern, Matten und anderen geeigneten Requisiten.

A-Teil	B-Teil	C-Teil	D-Teil
Der Wächter schaut wachsam umher, die Marmeltiere sind in ihren Höhlen versteckt. Mit der Handfläche über den Augen dreht er sich zu den Klarinettenönen zweimal nach rechts und zweimal nach links.	Der Wächter ruft sofort zum 1. Takt des B-Teils: „Die 1. Familie!“ Die Kinder der 1. Familie schauen zum deutlichen Impuls in der Musik (3. Viertel von Takt 2) aus der Höhle heraus. Zum 3. Takt ruft der Wächter „die 2. Familie!“ usw., bis alle 4 Familien aus den Höhlen schauen.	Die Marmeltiere kommen aus ihren Höhlen heraus und spielen und balgen miteinander auf allen vieren. Der Wächter passt die ganze Zeit gut auf, dass keine Gefahr droht. Er klingt der Pfiff, machen alle Männchen, um zu schauen, woher die Gefahr kommt.	Alle sausen zurück in ihre Höhlen, auch der Wächter versteckt sich schnell.



## Grundschule

### Einstimmung

#### 1. Fangenspiel mit „Schere, Stein, Papier“

Mit den bekannten Handgesten „Schere, Stein, Papier“ wird ausgeknobelt, wer der Fänger sein wird: Die flache Hand steht für „Papier“, der gespreizte Zeigefinger und Mittelfinger zeigt die „Schere“ und die geballte Faust ist der „Stein“. Der Stein „schleift“ die Schere, die Schere „schneidet“ das Papier und das Papier „wickelt“ den Stein ein. Zwei, die gerne Fänger sein möchten, stehen sich gegenüber und schwenken zu „eins, zwei, drei!“ oder „tsching, tschang, tschong“ gemeinsam ihre rechten Fäuste hin und her und zeigen beim letzten Impuls ihre Geste. Der Gewinner ist der Fänger und darf alle Mitspieler abschlagen, die versteinert stehen bleiben müssen. Wenn alle gefangen sind, können zwei neue Schüler um die Fängerrolle knobeln.

#### 2. Vorübungen zum Springen

Das unten beschriebene Tanzspiel mit Anlehnungen an den bayrischen Schuhplattler beansprucht die Sprungkraft der Beine sehr. Sprunggelenke und Beinmuskulatur müssen dafür sorgsam vorbereitet, erwärmt und gedehnt werden. In den Kapiteln „Hüpfen und Drehen“ (S.187, CD-Track 21), „Federn“ (S.183, CD-Track 20) und „Springen“ (S. 193, CD-Track 23) sind dafür viele Anregungen zu finden.



## Bewegungsspiele mit Musik

### 1. Tanzspiel mit Schuhplattler

Zu Tausenden fahren die Menschen zum Oktoberfest nach München und auch in vielen nicht alpenländischen Regionen werden mittlerweile Oktoberfeste in fescher Tracht gefeiert. Es hat mehr die Funktion eines „Events“ als die einer Brauchtumpflege, das Tragen von Lederhose und Dirndl ist eher ein Verkleiden und „In-eine-Rolle-Schlüpfen“. Die Murmeltier-Musik greift von der Melodieführung und vom Arrangement her alpenländische Elemente auf und macht Lust darauf, sich auf die durchaus anspruchsvolle Technik des Schuhplattlens einzulassen. Bevor die Schüler die Folge zur Musik ausprobieren, muss sie erlernt und zu zweit intensiv geübt werden.

A-Teil	B-Teil	C-Teil	D-Teil
Die Schüler stehen sich paarweise mit eingestützten Händen gegenüber und führen zu den Impulsen der Klarinette ganz gemütlich vier Oberkörperrotationen durch, beide zuerst nach links, bis sich ihre rechten Ellenbogenspitzen berühren, und dann weiter mit der Eindrehung nach rechts.	Schuhplattler-Sprungkombination, genaue Beschreibung siehe unten.	Den Partner einhaken und gemeinsam tanzen. Zum Schluss das Schere-Stein-Papier-Spiel durchführen, genaue Beschreibung siehe unten.	Der Verlierer kriecht zu den wuseligen Tönen des Akkordeons durch die Beine des Gewinners hindurch und richtet sich wieder auf. Beide machen sich für den nächsten Durchgang bereit.



**Schuhplattler-Sprungkombination für den B-Teil**

Takt 1, Zählzeit 1	Die rechte Hand patscht auf den rechten Oberschenkel.
Takt 1, Zählzeit 2	Die linke Hand patscht auf die rechte Fußsohle. Der Fuss kann dafür vor dem linken Bein oder hinter dem linken Bein angehoben werden.
Takt 1, Zählzeit 3	Die rechte Hand patscht auf die Aussenkante des rechten Fusses unterhalb des Knöchels, der Unterschenkel schwingt seitlich rechts aus.
Takt 1, Zählzeit 4	Der rechte Fuss wird wieder auf den Boden abgesetzt.
Takt 2	Wie Takt 1 durchführen, aber alles für die linke Seite spiegeln
Takt 3-8	3 mal Takt 1-3 wiederholen



## Schrittfolge für den C-Teil

Takt 1–2	Die Partner haken sich mit den rechten Armen ein und tanzen 8 Zählzeiten gemeinsam umeinander herum.
Takt 3–4	Sie wechseln die Arme und tanzen noch einmal 8 Zählzeiten in die andere Richtung.
Takt 5	Zu den nächsten 4 Zählzeiten gehen sie vier Schritte auseinander.
Takt 6	Mit vier Schritten gehen die Partner wieder aufeinander zu.
Takt 7, Zählzeit 1	Die Partner stehen sich gegenüber und machen die erste einleitende „Tsching“-Geste mit der rechten Faust für das Schere-Stein-Papier-Spiel.
Takt 7, Zählzeit 2	Die zweite Geste folgt mit „tschang“.
Takt 7, Zählzeit 3	Die dritte Geste „tschong“ zeigt entweder „Schere“, „Stein“ oder „Papier“.
Takt 8, Zählzeit 1–3	In dieser kurzen Zeit müssen die Partner erkennen, wer von den beiden die Knochelei gewonnen hat. Ist es unentschieden ausgegangen, wird die neue Runde abgewartet.
Takt 8, Zählzeit 4	Es ertönt der Pfiff. Genau auf dieses Signal springt der Verlierer in die Grätsche.

