

Der Karneval der Tiere – und noch mehr Tiere

Stand: 12.05.2017

| | |
|---|---|
| Jahrgangsstufen | 5 |
| Fach | Musik – Lernbereich 1: Sprechen – Singen – Musizieren Musik – Lernbereich 3: Bewegung – Tanz – Szene |
| Übergreifende Bildungs- und Erziehungsziele | Kulturelle Bildung |
| Zeitraumen | ca. 1-2 Unterrichtseinheiten |
| Benötigtes Material | Hörbeispiel „Karneval der Tiere“ (Camille Saint-Saëns), evtl. Wort- und Bildkarten |

Kompetenzerwartungen und Inhalte

Mu 5 Lernbereich 1: Sprechen – Singen – Musizieren

Die Schülerinnen und Schüler...

- gestalten einfache Klangimprovisationen zu Bildern oder Texten mit ihrer Stimme und mit Gegenständen.

Inhalte zu den Kompetenzen:

- Stimmbildungsübungen zur Artikulation (z. B. verschiedene Geräusche erzeugen, Zungenbrecher); Bildung von Konsonanten und Vokalen gemäß Schriftsprache und Mundart

Mu 5 Lernbereich 3: Bewegung – Tanz – Szene

Die Schülerinnen und Schüler...

- entwickeln und präsentieren metrisch ungebundene Bewegungsgestaltungen zu unterschiedlichen Themenwelten, (z. B. im Zirkus), um ihre individuellen Ausdrucksmöglichkeiten durch Mimik und Bewegung zu entdecken.

Inhalte zu den Kompetenzen:

- grundlegende gestische und mimische Improvisationselemente (z. B. jemanden abweisen, traurig sein, sich freuen)



Aufgabe

Ausgehend vom Hörbeispiel „Karneval der Tiere“ (Camille Saint-Saëns) stellen die Schülerinnen und Schüler in einfachen Improvisationen Tiere mithilfe von passenden Geräuschen, Bewegungen, Mimik und Gestik dar.

Beispiele für kompetenzorientierte Arbeitsaufträge:

- Wähle dir gemeinsam mit deinem Partner bzw. deiner Partnerin ein Tier aus, das nicht am Karneval der Tiere teilgenommen hat.
- Identifiziere die charakteristischen Eigenschaften des ausgewählten Tieres.
- Stelle dieses Tier mithilfe von passenden Geräuschen, Bewegungen, Mimik und Gestik deiner Klasse vor (ohne dabei die für dieses Tier charakteristischen Laute zu verwenden, z. B. darf der Frosch nicht „quak“ machen).

Hinweise zum Unterricht

Die Schülerinnen und Schüler arbeiten in Partnerarbeit. Durch den Spielcharakter werden die Motivation und der Ehrgeiz gestärkt.

Für Schülerinnen und Schüler, denen die Ideen fehlen, können die Motivkarten als Anregung verwendet werden. Je nach Unterstützungsbedarf werden diese mit oder ohne die charakteristischen Eigenschaften des jeweiligen Tieres ausgegeben.

Wer das Tier richtig errät und beschreibt, woran es erkannt wurde, ist als nächstes mit der eigenen „Tier-Präsentation“ an der Reihe.

Anregung zum weiteren Lernen

Zur Weiterarbeit am „Karneval der Tiere“ imitieren die Schülerinnen und Schüler unterschiedliche Tiere mittels verschiedener Instrumente. Wahlweise können hierfür auch elektronische Hilfsmittel (z. B. Samples, Wave-Dateien) bzw. Keyboardsounds eingesetzt werden.

Quellen- und Literaturangaben

ISB München