

## Erfinden eines Pfänderspiels

Stand: 26.05.2017

Jahrgangsstufe	5
Fach	Musik – Lernbereich 3: Bewegung – Tanz – Szene
Übergreifende Bildungs- und Erziehungsziele	Soziales Lernen
Zeitraumen	ca. 1–2 Unterrichtseinheiten
Benötigtes Material	Wortkarten

## Kompetenzerwartungen und Inhalte

### Mu 5 Lernbereich 3: Bewegung – Tanz – Szene

Die Schülerinnen und Schüler...

- entnehmen einfachen, aus wenigen Bausteinen bestehenden Bewegungspartituren Anweisungen, setzen sie um und notieren als Gedächtnisstütze eigene Bewegungsvorschläge.

Inhalte zu den Kompetenzen:

- Bewegungen zu Musik, z. B.  
rhythmisch-tänzerische Spiele mit Bewegungen auf Taktschwerpunkten;  
Fortbewegung in verschiedenen Raumebenen;  
Bewegung zu Liedern, Instrumentalstücken und ein- bis zweitaktigen rhythmischen Patterns aus verschiedenen Notenwerten bis zur Achtelnote;  
[...]

## Aufgabe

Ausgehend von der Spielidee eines Pfänderspiels bereiten die Schülerinnen und Schüler ein ihnen bekanntes Lied so auf, dass es als Pfänderspiel gespielt werden kann.

Beispiel für einen kompetenzorientierten Arbeitsauftrag:

- Bereite das Lied „Hey, lasst uns singen“ so auf, dass wir es als Pfänderspiel durchführen können.

## Hinweise zum Unterricht

Bei einem Pfänderspiel werden immer mehr Wörter nicht mehr gesungen, sondern durch Bewegungen ausgetauscht. Wer hineinsingt, muss ein Pfand geben, das er im Anschluss bekommt, wenn er eine kleine (lustige, aber nicht gemeine) Aufgabe gelöst hat.

Voraussetzung für diese Aufgabenstellung ist, dass die Schülerinnen und Schüler das Lied sicher singen können. Es kann alternativ ein anderes Lied gewählt werden, das sich gut zur Darstellung mit Bewegungen eignet. Entsprechend kann die Aufgabe auch in höheren Jahrgangsstufen eingesetzt werden.

Zunächst wird sich im Plenum darüber verständigt, welche Wörter durch Bewegungen ausgetauscht werden.

Dann bietet sich eine Weiterarbeit in Think-Pair-Share (Ich-Du-Wir) an (siehe Material).

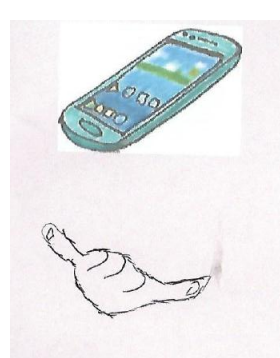
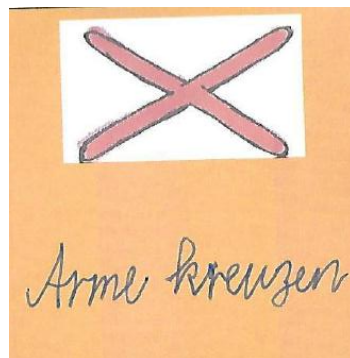
Die Schülerinnen und Schüler überlegen sich zunächst Bewegungsvorschläge z. B. in Einzelarbeit und fixieren ihre Ideen symbolisch oder als schriftliche Anweisungen. Schnelle Schülerinnen und Schüler sammeln zudem „musikalische“ Aufgaben für die Einlösung des Pfandes (dies könnte auch im Rahmen des Deutschunterrichts erfolgen).

Anschließend einigen sich die Schülerinnen und Schüler in Kleingruppen auf einen Ablauf und fixieren ihre Vorschläge auf Wort bzw. Symbolkarten. In der Kleingruppenphase führen die Schülerinnen und Schülern einen Probelauf durch und nehmen ggf. Veränderungen vor. Auch in dieser Phase können zur Differenzierung weitere „Einlöseaufgaben“ erstellt werden. Diese werden vor dem Einsatz im Spiel noch hinsichtlich ihrer Eignung geprüft.

Nun werden die Gruppenvorschläge im Plenum präsentiert, gewürdigt, verglichen und diskutiert. Nach einer Einigung auf einen festen Ablauf für die Klasse kann das Spiel durchgeführt werden.

Zum Abschluss erfolgt eine gemeinsame Reflexion über die Planung und Durchführung. Dabei können sowohl inhaltliche als auch soziale Aspekte angesprochen werden.

## Beispiele für Produkte und Lösungen der Schülerinnen und Schüler





Beispiele für von den Schülerinnen und Schüler gestellte „Pfandaufgaben“:

- „Spiele mit dem Schlagzeug einen Trommelwirbel.“
- „Pfeife „Alle meine Entchen“.“
- „Singe „In der Weihnachtsbäckerei“.“
- „Tanze „Gangnam Style“.“
- „Tu so, wie wenn du Gitarre spielst.“
- „Dirigiere das Mozartstück.“
- „Mache Beatboxing am Mikrofon.“
- „Sortiere die Boomwhackers im Nebenraum.“

## Quellen- und Literaturangaben

ISB München

Noten zum Beispiellied: Helmut Maschke: Hey, lasst und singen! 32 Lieder und Kanons für 8- bis 12-Jährige. Helbling Rum/ Innsbruck, Esslingen 2011.