

Ohren auf, hereinspaziert! – Otto auf Hörreise im Zirkus

Klassen 1 bis 4

Ein Beitrag von Bärbel Friedel, Neckarsulm
Zeichnungen von Bettina Weyland, Wallerfangen

Die Zirkuswelt übt auf viele Menschen eine hohe Anziehungskraft aus. Vor allem Kinder identifizieren sich sehr gerne mit den einzelnen Charakteren. Wer schwärmt nicht nach einem Zirkusbesuch davon, einmal als Clown das Publikum zum Prusten oder als grazile Seiltänzerin zum Staunen zu bringen.

Diesem Reiz können Ihre Schüler in dieser Einheit Ausdruck verleihen – nicht durch eine darstellende Vorführung, sondern musikalisch. Nehmen Sie Ihre Schüler und Otto mit auf eine bunte Hörreise in den Zirkus. Also, Manege frei und Ohren auf!



Im Zirkus gibt es nicht nur viel zum Staunen, sondern auch zum Hören

Das Wichtigste auf einen Blick

Lernbereich:

Musik hören

Themen:

- Klanggeschichte zum Thema Zirkus
- Hörrätsel und Geräuschwerkstatt zu Zirkuscharakteren
- Materialsammlung: Zirkusspiele

Kompetenzen:

- Zirkuscharaktere und passende Hörbeispiele kennenlernen
- Passende Hörbeispiele erzeugen

Klassen: 1–4

Dauer: 2 Unterrichtsstunden

Organisatorisches:

Sie benötigen eine Auswahl an Musikinstrumenten und Klangerzeugern. Jedem Schüler sollte ein eigenes Instrument zur Verfügung stehen.

Hörbeispiele:

- Zirkuscharaktere (Track 1–6)
- Hörrätsel (Track 7–16)

Fächerübergreifend:







Sachunterricht: Berufe im Zirkus

Kunst: Ein Zirkusbild malen, ein Figurentheater gestalten

Deutsch: eine Zirkusgeschichte schreiben

1. Stunde: Auf geht's in den Zirkus! – Höraufgaben zu Zirkuscharakteren

Kompetenz: Die Schüler assoziieren Musikstücke zu verschiedenen Zirkuscharakteren. Dabei erkennen sie Gemeinsamkeiten und Unterschiede in der Musik und im Instrumentarium.













Phase	Ablauf	Material	Vorbereitung
Einstieg	<p>Klangassoziation</p> <p>Bilden Sie einen Sitzkreis. Legen Sie das Instrumentenangebot in die Mitte.</p> <p> Heute geht es in unserer Stunde um den Zirkus. Wart ihr schon mal im Zirkus? Wisst ihr noch, was ihr gesehen habt? Habt ihr auch etwas Besonderes gehört?</p> <p>Die Kinder äußern sich kurz über ihre Zirkuserfahrungen. Lenken Sie das Gespräch in Richtung Zirkuscharaktere.</p> <p> Im Zirkus gibt es eine Menge zu sehen, aber auch zu hören. Ich zeige euch ein Bild und ihr versucht passende Musik oder Geräusche zu machen. Ihr könnt die Instrumente in der Kreismitte, eure Stimme oder euren Körper benutzen. Probiert den Klang eurer Musik aus, bis ich klatsche. Dann haben alle Instrumente Pause.</p> <p>Zeigen Sie nun nacheinander die Bildkarten. Geben Sie dabei genügend Zeit zum Ausprobieren und wählen Sie anschließend einige Schüler aus, die ihre Ergebnisse vorspielen. Reflektieren Sie gemeinsam darüber. Schlagen Sie den Kindern hierzu Begriffe wie zu laut/zu leise, harmonisch/lieblich, wild, verspielt, schnell/langsam vor, damit die Rückmeldungen aussagekräftiger werden.</p>	M 2	Instrumente bereitstellen (z. B. Rasseln, Klanghölzer, Schellen, Trommeln)
	<p>Vorlesegeschichte</p> <p>Lesen Sie den Schülern nun die Klanggeschichte vor.</p> <p> Zur Geschichte spiele ich euch Hörbeispiele vor, die andere Komponisten passend für Situationen und Menschen im Zirkus fanden. Eure Aufgabe ist im Moment nur das Zuhören, nicht das Mitmachen.</p> <p> Spielen Sie jeweils die einzelnen Hörbeispiele ein, während Sie die Geschichte vorlesen.</p> <p> Lassen Sie die Schüler ggf. nach jedem Stück kurz überlegen, um welchen Charakter es sich handelt.</p> <p>Sprechen Sie im Anschluss mit den Schülern kritisch über diese Musikbeiträge, so wie Sie es in der Einführung über die Schülerideen getan haben.</p>	M 3, CD Player, CD 25, Track 1–6	M 3 vorab lesen, CD-Player bereitstellen
Abschluss	<p>Bewegungsspiel</p> <p>Bilden Sie eine freie Fläche in der Mitte des Zimmers.</p> <p> Wenn die Musik startet, lauft ihr durch den Raum. Wenn die Musik stoppt, halte ich eine Bildkarte hoch. Bewegt euch pantomimisch wie diese Figur durch den Raum, bis die Musik weiterläuft.</p>	M 2, Track 1–6	

M 1

Wie klingt der Zirkus? – Arbeitsblatt

Seid ihr euch nicht sicher, welche Instrumente ihr verwenden könnt? Denkt daran, dass es nicht nur eine richtige Lösung gibt. Probiert zum Beispiel auch einmal Alltagsgegenstände aus.

Hier findet ihr einige Vorschläge:

	<p>Trommel Flöte Klavier</p> <p>Rassel Gitarre</p>	
	<p>Pauke Metallophon Gong</p> <p>Becken</p>	
	<p>Xylophon Scheitelenkranz Kokosnüsse Klanghölzer</p>	
	<p>Hupe Güiro Fahrradklingel</p> <p>Glocke Keyboard</p>	
	<p>Triangel Glockenspiel Zimbel</p>	
	<p>Trillerpfeife Hände Trommel</p> <p>Rassel</p>	

M 5

Otto auf Hörreise im Zirkus – Spiel

Spieleranzahl: 3 bis 4 Spieler

Vorbereitung:

- Ihr braucht:
- den Spielplan und die Ereigniskarten
 - 1 Würfel
 - 1 Spielfigur pro Spieler
 - unterschiedliche Instrumente

Ablauf: Stellt eure Figuren an die Zirkuskasse. Würfelt reihum und zieht eure Figuren entsprechend vor. Wenn ihr auf ein Aktionsfeld kommt, gelten besondere Regeln:



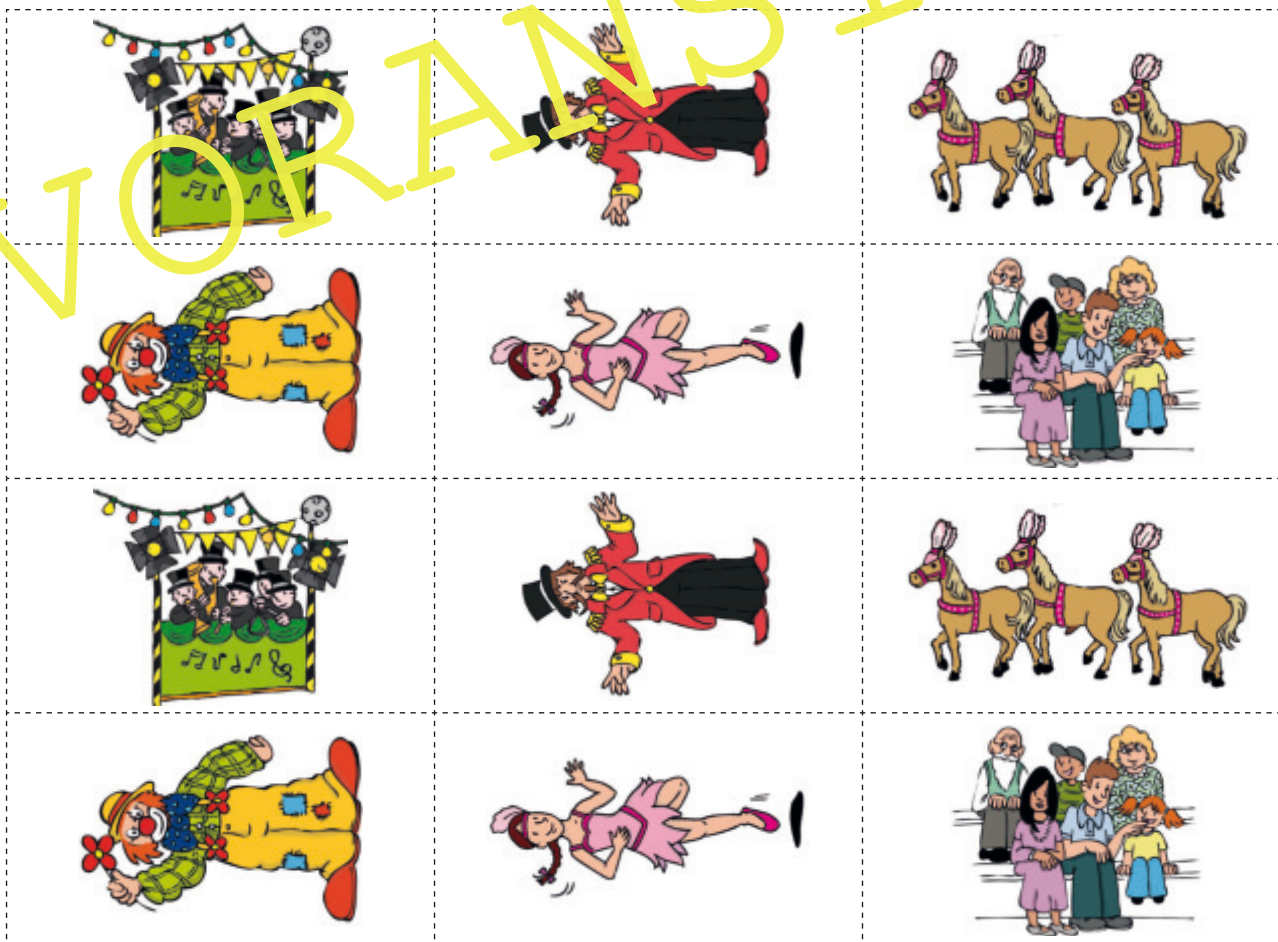
Ziehe eine Karte.
Wie klingt dieser Auftritt? Wähle ein Instrument aus und spiele vor.



Der Clown macht einen Spaß mit dir.
Gehe 2 Felder vor.



Zwischen den Auftritten ist eine Pause.
Setze einmal aus.



VORANSICHT

Beobachtungsbogen – Ottos Hörreise

Name des Kindes: _____ Datum: _____

Hören				Bemerkungen
... nimmt konzentriert an den Höraufgaben teil.				
... kann Klänge unterscheiden und zuordnen.				
Klanggestaltung				Bemerkungen
... beteiligt sich aktiv an der Klanggestaltung.				
... gestaltet Lautstärke und Spielart der Aufgabe mit dem Instrument angemessen.				
... bringt eigene Ideen zur Klanggestaltung mit ein.				
Nachdenken über Musik				Bemerkungen
... kann über Klänge differenziert reden (lang/kurz/laut/leise).				
... kann Eindrücke zu Musik schildern und Meinungen begründen.				
... kann sich zu den Ergebnissen der Klanggestaltung angemessen äußern.				
Mitarbeit in der Gruppe				Bemerkungen
... verhält sich in der Gruppe kooperativ.				
... kann Absprachen der Gruppe zur Klanggestaltung einhalten.				
... nimmt aktiv und regelgerecht an Spielen teil.				