



Ulrike Meyerholz · Susi Reichle
mit Musik von Roman Wyss



TATZENTÄNZE, MÄUSESCHWÄNZE

Tanzspiele und Lieder zum Thema „Tiere“
für den bewegten Unterricht
von der Eltern-Kind-Gruppe
bis ins Grundschulalter



Inhalt

Vorwort	4
Zum Umgang mit dem Buch	5

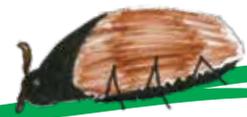
I. Tatzentänze, Mäuseschwänze – Tierische Tanzgeschichten

 Maikäfer	7
 Raupe und Schmetterling	19
 Ameisentraum	35
 Pferd	46
 Katze	57
 Katze und Mäuse	65
 Bär	75
 Reh	85
 Hund	95
 Murmeltiere	103
 Ente und Fuchs	113
 Heimische Vögel	123
 Frösche und Schnecken	135
 Dschungelrondo	149
 Meeres-Haifonie	159

II. Percussion-Stücke / Grundformen der Bewegung

Go! (Gehen)	171
Go down – roll up! (Gehen und Rollen)	173
Shaky run fun (Laufen)	177
Happy monkey (Federn)	183
Hop and turn (Hüpfen und Drehen)	187
4 run jump (Springen)	193

Unsere Musikerinnen und Musiker und ihre Instrumente	196
Die Autorinnen / Der Komponist	199
Verzeichnis der Audio-Aufnahmen	200



➤ Auftakt zum Thema

Wenn die Maikäfer wieder fliegen, hat sich der Frühling endgültig gegen den Winter durchgesetzt. Nicht immer werden die hübschen braunen Krabbeltiere so freudig begrüßt: Sie sind auch gefürchtete Schädlinge in der Landwirtschaft.

Mit ihren fächerartigen Fühlern riechen die Maikäfer. Männchen haben acht, Weibchen sieben Blättchen, die deutlich kleineren Weibchen haben nur sechs Blättchen. Sie fressen Blätter von Laubbäumen und leben nur etwa vier bis sechs Wochen. Dagegen dauert es drei bis fünf Jahre, bis ein Maikäfer-Ei ein ausgewachsener Käfer wird! Nach vier bis sechs Wochen schlüpft der Engerling aus dem Ei. Zum Ärger von Bäuerinnen und Bauern, von Gärtnerinnen und Gärtnern ernährt er sich von Baum- und Pflanzenwurzeln und kann ganze Bäume so schwächen, dass sie durch einen starken Wind umfallen.

Oft findet man Maikäfer, die unbeholfen auf dem Rücken liegen und hilflos mit den Beinen in der Luft zappeln. Wenn man sie dann auf die Hand nimmt, kitzeln ihre Beine auf der Haut. Dann „pumpen“ sie sich auf und fliegen brummend davon.

Auch wenn sein massenhaftes Auftreten zur Plage werden kann, so hat der Maikäfer doch viele natürliche Feinde: Eulen, Fledermäuse, Krähen, Greifvögel und viele Vögel weihen ihn gerne als Leckerei. Schon die Engerlinge werden von Staren, Amseln, Igel, Maulwürfen und Witzmäusen aufgespürt.



Ideenpaket zum Thema „Maikäfer“

➤ Eltern-Kind-Gruppe

Einstimmung

Fingerspiel „Käfergekrabbel“

Bewegungsspiele mit Musik



1. Alle fallen um!

A-Teil	Die Erwachsenen sitzen im Langsitz, haben die Kinder zwischen ihren Beinen sitzen und wippen zur Musik.
B-Teil	Alle fallen zur Seite und rappeln sich wieder auf.

2. Maikäfer, flieg!

A-Teil	Auf dem Rücken liegen lassen die Erwachsenen die Kinder als Maikäfer auf den Unterschenkeln fliegen.
B-Teil	Die Kinder werden vorsichtig geschüttelt, in die Knie genommen und wieder in die Ausgangsposition gebracht.

➤ Vorschulkinder-Gruppe

Einstimmung

- Lied „Wiesenkonzert“
- Lied „Hörst du, wie die Käfer brummen?“

Bewegungsspiel mit Musik



Achtung, tollpatschige Maikäfer!

A-Teil	Alle Kinder fliegen als Maikäfer kreuzförmig durch den Raum.
B-Teil	Sie trudeln auf den Boden hinunter, rappeln und rumpeln sich dann wieder auf.

➤ Grundschulkindergroup

Einstimmung

Kräftigen und Dehnen der Beinmuskulatur

Bewegungsspiel mit Musik



1. Käferspiel zu zweit

A-Teil	Rücken an Rücken liegen, die Arme als Maikäferflügel bewegen.
B-Teil	Gemeinsam mit dem Rücken zum Boden kommen, mit den Händen rumpeln und wieder aufstehen.

2. Achtung, Schleuders!

A-Teil	Ein Kind sitzt auf den Füßen seines auf dem Rücken liegenden Partners und wird am Schluss des A-Teils weggestoßen.
B-Teil	Es fängt den Schwung durch Abrollen auf dem Boden ab und richtet sich wieder auf; Rollentausch.

3. Krabbeln durch den Beine-Tunnel

A-Teil	Das vorderste Kind einer Schlange bestimmt die Fortbewegung. Am Schluss des A-Teils springen alle in eine Grätsche.
B-Teil	Das vorderste Kind krabbeln durch die Beine der anderen nach hinten durch. Der neue Schlangenkopf bestimmt die Bewegung für den nächsten A-Teil.

Erläuterungen zum Ideenpaket „Maikäfer“

➤ Eltern-Kind-Gruppe

Einstimmung

Fingerspiel

Käfergekrabbel

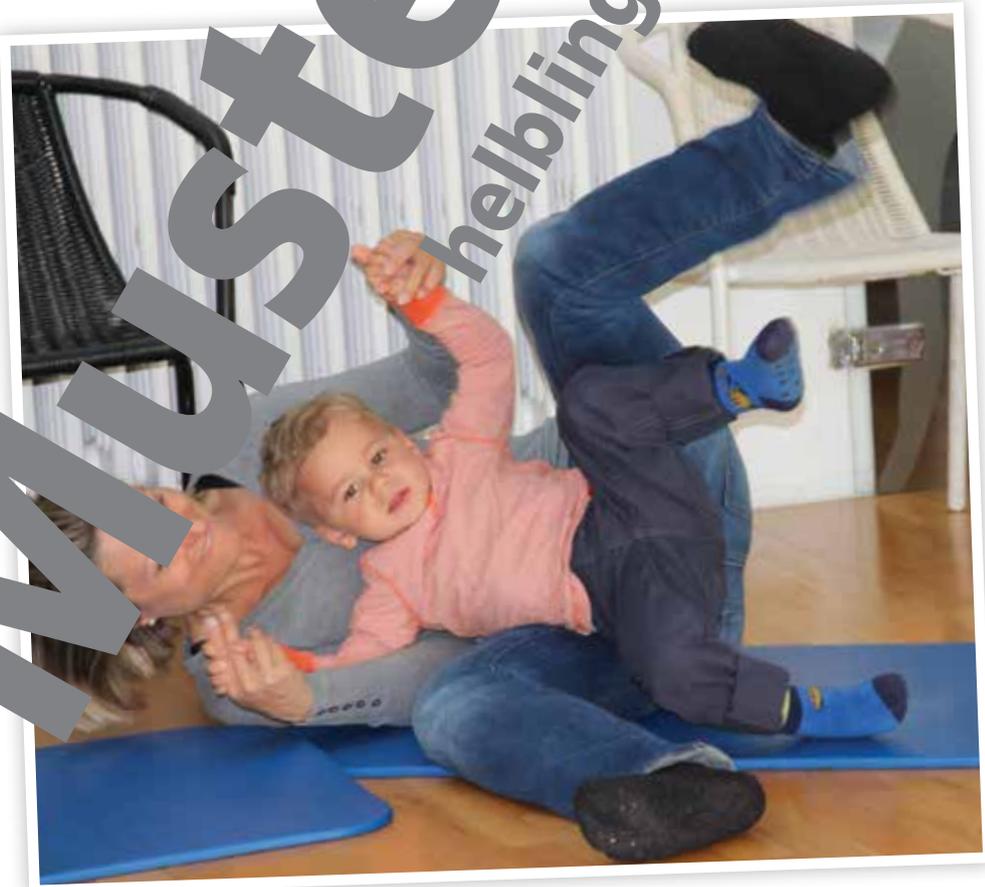
T: U. Meyer

Zippel, zappel, Käfergekrabbel. Wer sitzt da auf meiner Hand?
Ein Maikäfer! Er saust mit viel Gebrumm dreimal um den Kopf herum!

Zippel, zappel, Käfergekrabbel. Wer sitzt da auf meinem Finger?
Ein Marienkäfer, zart und fein! Er fliegt jetzt zu deinem Bein!

Zippel, zappel, Käfergekrabbel. Wer sitzt da auf meinem Knie?
Ein Leuchtkäferchen mit zartem Licht, das leuchtet hell und nicht nie!

Die Erwachsenen haben ihre Kinder im Schoß. Nun zeigen Sie das Fingerspiel von den drei verschiedenen Käfern vor. Die Erwachsenen bewegen währenddessen mit ihre Finger krabbelkäfer auf den entsprechenden Körperstellen ihrer Kinder.



Bewegungsspiele mit Musik



Form

Intro: 1 Takt, Taktart 4/4

A 9 Takte	B 8 Takte	A 9 Takte	B 8 Takte	A 9 Takte	B 8 Takte	A 9 Takte	B 11 Takte
--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	---------------

maikäfer

M: R. Wyss
© HELBLING

Intro

A

Oh yeah, yeah, yeah, ... oh yeah, yeah, yeah,

Oh yeah, yeah, yeah, Oh yeah, yeah, yeah.

Summ, hä? Sssssss...

Sssssss...

G7/9 Bb/C C7

1. Alle fallen um!

Nichts macht Kleinkindern mehr Spaß, als gemeinsam mit ihren Erwachsenen gezielt umzufallen und danach auf dem Boden herumzukugeln!

A-Teil	Die Erwachsenen sitzen im Langsitz (mit ausgestreckten Beinen) und halten die Kinder zwischen ihren Beinen sitzen. Sie stützen sie mit ihren Händen und Armen ab und wippen dabei zur munteren Musik auf und ab.
B-Teil	Alle fallen zusammen zur einen Seite, zippeln und zappeln wie Klängen der Rührtrommel. Danach rappeln sich alle wieder vorsichtig zur Ausgangsposition auf.

2. Maikäfer, flieg!

A-Teil	Die Erwachsenen liegen auf dem Rücken und halten die Kinder als Maikäfer auf den Unterschenkeln liegen. Die Hände bleiben in Kontakt, um das Ausbalancieren zu verbessern und den Kindern ein Gefühl der Sicherheit zu geben. Musik machen auch einmal eine Hand loslassen.
B-Teil	Die Impulse aus der Musik werden auf die Kinder übertragen: Die Maikäferchen werden von den Erwachsenen vorsichtig abwärtsbewegt, gerüttelt und geschüttelt, in die Arme genommen und wieder zu den aufsteigenden Tönen der Musik in die Ausgangsposition gebracht.



➤ **Grundschulkinderg-Gruppe**

Einstimmung

Kräftigen und Dehnen der Beinmuskulatur

Die folgenden Spiele beanspruchen besonders die Muskulatur von Beinen, Hüften und Rücken. Deshalb ist es wichtig, dass die Kinder gut aufgewärmt sind. Spielerische Bewegungsaufgaben sind sie in den Kapiteln „Shaky run fun“ (S. 177), „Go down – roll up“ (S. 173), „Hop and tap“ (S. 187) und „4 run jump“ (S. 193) beschrieben sind, erfüllen diese Anforderungen.

Bewegungsspiele mit Musik



1. Käferspiel zu zweit

Die Kinder gehen paarweise zusammen und stellen sich eng hintereinander Rücken an Rücken mit eingehakten Armen auf.

A-Teil	Die Kinder stellen zusammen einen Maikäfer dar und bewegen sich gemeinsam fort. Sie müssen sich einigen, in welche Richtung sich das Krabbeltier bewegen soll.
B-Teil	Gemeinsam rutschen sie Rücken an Rücken auf den Boden hinunter, zappeln mit den Beinen und versuchen, gemeinsam wieder aufzustehen.



2. Achtung, Schleudersitz!

Bevor Sie dieses Spiel durchführen, müssen Sie sich vergewissern, dass sich alle Kinder der Gruppe nach einem Sprung gut abfangen und mit dem ganzen Körper abrollen können. Etwa gleich große Kinder gehen paarweise zusammen. Eines legt sich auf den Rücken und winkelt die Beine so an, dass sich das andere bequem auf dessen Fußflächen setzen kann.

A-Teil	Das liegende Kind balanciert federnd das Gewicht des sitzenden Kindes aus. Das sitzende Kind wippt stolz auf diesem „Schleudersitz“ seines Partners mit („Oh yeah, yeah!“) und wird ganz am Schluss des A-Teils zu dem deutlich hörbaren Akzent von seinen Partnern weggestoßen.
B-Teil	Das weggestoßene Kind fängt den Schwung gut ab, rollt auf dem Rücken weiter, bleibt auf dem Rücken liegen und bereitet den nächsten Schleudersitz vor. Inzwischen hat sich das erste Schleudersitz-Kind aufgerichtet und sein Partnerkind beobachtet, um sich rechtzeitig auf dessen Füßen niederzulassen.

3. Krabbeln durch den Beine-Tunnel

Die Gruppe hat sich in mehrere Schlangen zu etwa fünf Kindern aufteilt. Alle legen ihre Hände auf die Schultern des Vorderkindes. Wenn die Gruppe genau vorgeordnet hat, kommen durch die vier Strophen alle einmal als Schlangenkopf an die Reihe.

A-Teil	Der Schlangenkopf bestimmt ein leichtes Schrittmuster, das die Gruppe sofort aufgreifen kann, z. B. unbelastet die rechte Ferse aufsetzen, mit der rechten Fußspitze auftippen und einen Schritt mit dem rechten Fuß vorwärts machen. Am Schluss des A-Teils springen alle in eine Grätsche.
B-Teil	Das vorderste Kind krabbelt durch die Beine der anderen nach hinten durch und schließt sich hinten an die Schlange an. Das vorderste Kind bestimmt nun die Bewegung für den nächsten A-Teil.





Erläuterungen zum Ideenpaket „Raupe und Schmetterling“

➤ Eltern-Kind-Gruppe

Einstimmung

Raupenlied

Schöner kann ein Lied nicht sein, das die Raupe auf ihrem Weg zum Schmetterling besingt. Die Melodie entwickelt sich ganz gemächlich genau wie das Insekt, um mit praktischen Melodiebögen das Fliegen des Schmetterlings zu begleiten.

Die Kinder und ihre Erwachsenen sitzen eng beieinander. Ein Beigänger der Begleitperson stellt die Raupe dar, die gemütlich über den Arm des Kindes kriecht. Wenn die Raupe verpuppt, schließen sich die Finger um den Daumen. Natürlich muss das leise Schnarchen der Raupe von allen beigesteuert werden. Wenn der Schmetterling geschlüpft ist, haken sich beide Daumen ineinander ein und die gestreckten Finger beider Hände flattern zum Schluss des Liedes auf und ab.

T/M: Gerda Bächli
© MusicVision GmbH,
CH-Küsnacht

Raupenlied

Ei - ne klei - ne Rau - pe kriecht auf ei - nem Strauch, setzt sich auf ein Blatt,
frisst sich vom Blatt. Dann rollt sie sich zu -
schneid und schart ein. Doch nun wird aus dem klei - nen Ding ein
schmet - ter - ling. Schau her: Er fliegt zu dir he - rein.



➤ **Grundschulkinderg-Gruppe**

Bewegungsspiel mit Musik

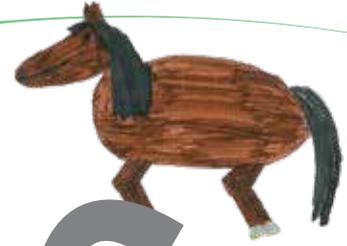


Spiel mit Stoffschläuchen

Es gibt Gruppensituationen, in denen die Kinder sehr bedacht darauf sind, dass ihr Spiel so richtig „echt“ aussieht. Mit Hilfe von selbst genähten Stoffschläuchen kann man diesen Kindern ein Stückchen näherkommen. Sie lassen nicht nur die Raupenbewegung authentischer aussehen, sondern dienen auch gleichzeitig als Behältnis für die „gefressenen“ Blätter. Verteilen Sie, bevor Sie beginnen, möglichst viele grüne Chiffontücher oder Stoffreste auf dem Boden, damit die Raupen auch genügend zu fressen haben. Zusätzlich liegen in jedem Stoffschlauch zwei Chiffontücher als Schmetterlingsflügel bereit. Da es ein Vergnügen ist, den Raupen bei dieser Verwandlung zuzuschauen, reicht es, wenn nur die Hälfte der Kinder einen Stoffschlauch hat und die andere Hälfte der Gruppe intensiv zu beobachten und zum Gesehenen genaue Rückmeldungen gibt.

A-Teil	Die Kinder stecken in einem Stoffschlauch und versuchen, sich den Impulsen der Musik als Raupe Stück für Stück voranzukommen, indem sie den Schlauch hochheben und wieder senken. Die Köpfe der Kinder schauen noch heraus.
B-Teil	Die Raupen „fressen“ die herumliegenden „Blätter“ und ziehen die Materialien mit einer Hand unbemerkt in ihren Stoffschlauch hinein.
C-Teil	Die Kinder „verpuppen“ sich, indem sie sich in den Stoffschlauch hineinkriechen und ihn in Zeitlupe vorsichtig ausbeulen und dabei verschiedene Bewegungsmöglichkeiten ausprobieren.
D-Teil	Die Kinder kriechen aus dem Stoffschlauch heraus und nehmen sich die beiden bereitliegenden Chiffontücher als Flügel. Sie ziehen zuerst den einen Flügel und dann den anderen Flügel aus.
E-Teil	Die Schmetterlinge fliegen herum und lassen die Kokonnüllen zurück. Alle passen gut auf, dass sie beim Herumfliegen nicht aufeinander prallen.



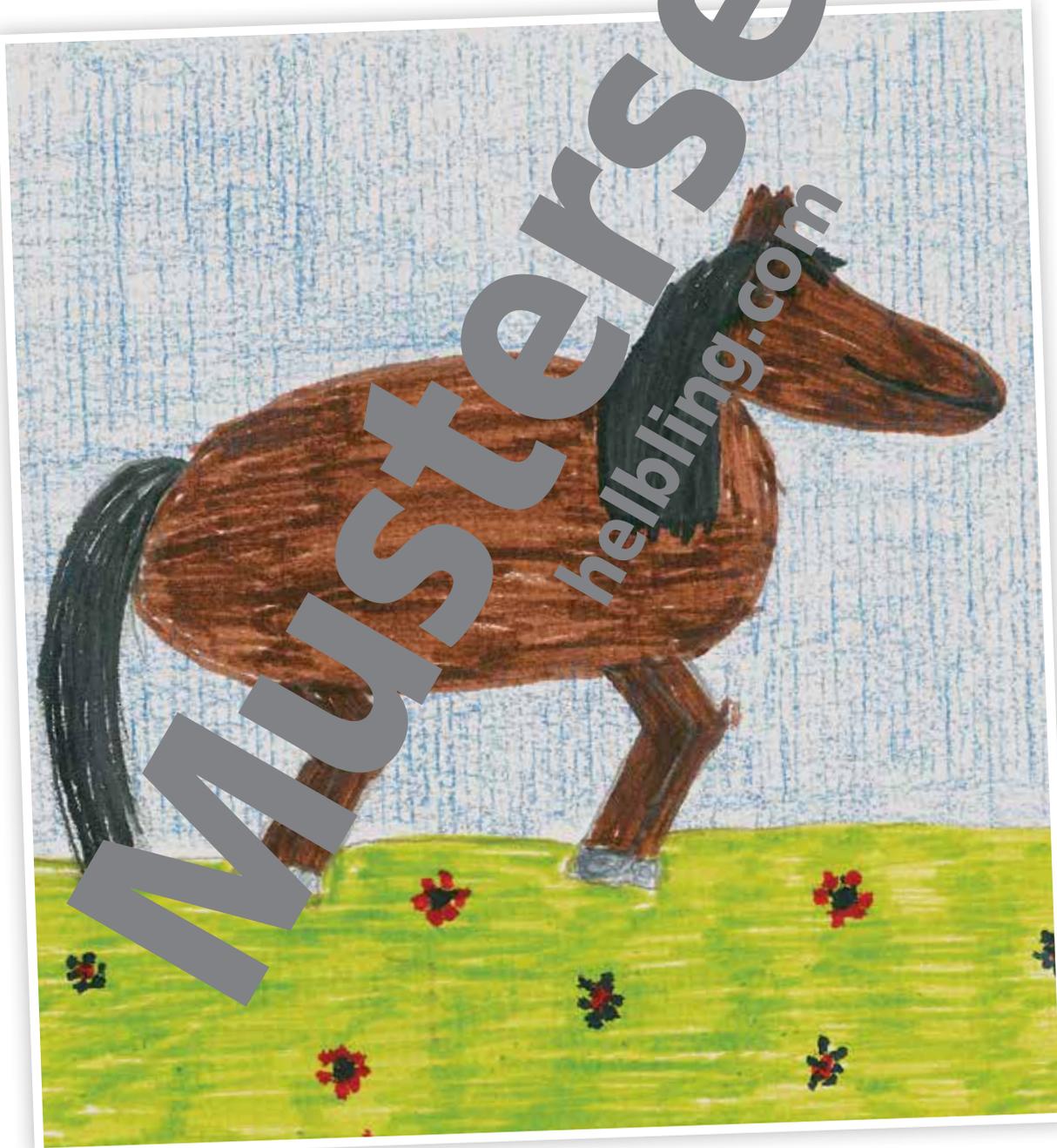


➤ Auftakt zum Thema

„Alles Glück der Erde liegt auf dem Rücken der Pferde“ – davon sind alle, die gerne reiten, überzeugt. Seit Jahrtausenden ist das Pferd enorm wichtig für uns Menschen: Es bringt den Reiter über weite Strecken an sein Ziel, transportiert schwere Lasten und hilft immer noch in vielen Gegenden der Welt bei der schweren Arbeit auf dem Acker.

Pferde sind Einhufer und haben samtweiche Nüstern. Das merkt man, wenn man ihnen eine Möhre zu fressen gibt. Nur mit der Erlaubnis der Pferdebesitzerin oder des Pferdebesitzers darf man ein Pferd füttern, denn sie haben ein sehr empfindliches Verdauungssystem und neigen zu lebensgefährlichen Koliken.

Pferde sind schnelle Läufer, Rennpferde können circa 70 Kilometer pro Stunde schnell galoppieren. Bei guter Pflege können Pferde über 30 Jahre alt werden.



Ideenpaket zum Thema „Pferd“

➤ Eltern-Kind-Gruppe

Einstimmung

Kniereiterspiel „So reiten die kleinen Königskinder“

Bewegungsspiel mit Musik



Bewegungsspiel mit Rasseln

A-Teil	Rasselnd rückwärtsgehen
B-Teil	Seit-Anstellschritte
C-Teil	Frei durch den Raum hüpfen

➤ Vorschulkinder-Gruppe

Einstimmung

1. Lied „Pentatonisches Reiterliedchen“
2. Das Pferdegetrappel mit Klanggesten zur Musik darstellen

Bewegungsspiele mit Musik



1. Schritt-Trab-Galopp-Spiel

A-Teil	Alle gehen im Schritt.
B-Teil	Alle traben.
C-Teil	Alle galoppieren.

2. Hindernisparcours für Pferde

A-Teil	Die Hindernisse im Schritt überwinden.
B-Teil	Die Hindernisse im Trab überwinden.
C-Teil	Die Hindernisse im Galopp überspringen.

➤ Grundschulkinder-Gruppe

Einstimmung

1. Body-Percussion: Pferde im Reiten
2. Lustiges Strohsackspiel „Pferdehüpfen“
3. Lied „Es können alle gut hütten“

Bewegungsspiel mit Musik



1. Pferdenspiel im Stuhlkreis

A-Teil	Die Kinder gehen rückwärts innerhalb des Stuhlkreises.
B-Teil	Die Kinder traben im Uhrzeigersinn außen um den Stuhlkreis herum.
C-Teil	Die Kinder galoppieren gegen den Uhrzeigersinn um den Stuhlkreis herum.

2. Pferdenspiel als Gespann

A-Teil	Zwei Kinder gehen als Pferdegespann im Schritt.
B-Teil	Die beiden Kinder traben.
C-Teil	Die beiden Kinder galoppieren.



1. Was Katzen so alles können!

Fragen Sie in die Runde, was Katzen besonders gut können. Ihre enorme Beweglichkeit wird besonders deutlich, wenn Katzen sich ausgiebig nach einem Schläfchen dehnen und strecken. Zur Musik werden alle besprochenen Katzenbewegungen ausprobiert.

A-Teil	Zu den Klängen des Marimbafons gehen große und kleine Katzen zu Boden. Was kann auf allen vieren geschehen oder auf zwei Beinen. Dabei werden die Hände und Katzenpfoten bewegt.
B-Teil	Erklingt die Trommel, rollen und räkeln sich große und kleine Katzen auf dem Boden wohlighin und her. Genüsslich können alle viere gereckt und gedreht werden. Auch die Schulterpartien freuen sich über eine Dehnung.

2. Gefährliche Katzen

Wenn ein Hund in die Nähe einer Katze kommt, versucht sie mit Fahren und einem eindrucksvoll gerundeten Katzenbuckel zu vertreiben. Wenn die Erwachsenen in den Bühlerstand einen runden Katzenbuckel machen, entsteht ein Tor, das die Kinder gerne zum Durchkrabbeln nutzen.

A-Teil	Alle sind Katzen und bewegen sich geschmeidig zur Musik. Sie zeigen ihre Krallen und machen einen Katzenbuckel.
B-Teil	Die Erwachsenen verharren in der Position des Katzenbuckels. Die Kinder krabbeln zu den Trommeltönen unter dem Bauch der Erwachsenen hindurch.



Erläuterungen zum Ideenpaket „Bär“

➤ Eltern-Kind-Gruppe

Einstimmung

1. Lied „In der Wurzelhöhle“

Ein ganzer Bären tag steckt in dem Lied von Gerda Bächli. Mit ein paar Paaren ist die Wurzelhöhle rund um jedes Erwachsenen-Kind-Paar angedeutet. Von hier aus erleben die großen und kleinen Bären das Aufwachen in der Bärenhöhle, das Herumtollen auf der Frühlingswiese und das Heimkehren im Mondschein. Zum Schluss machen sie es sich in der Höhle wieder kuschelig und gemütlich. Mit Vogelpfeifen können Sie das Zwitschern der kleinen Sänger darstellen, unterstützt von den Erwachsenen, die auf lang klingenden Instrumenten wie Triangel und Cymbel die ersehnten Sonnenstrahlen klingen lassen. Auf einer Gitarre oder einem anderen Instrument wird das Lied harmonisch begleitet, um so das gemeinsame Singen unterstützt.

T/M: Gerda Bächli
© MusicVision GmbH,
CH-Küsnacht

In der wurzelhöhle



In der Wurzelhöhle unter dem alten Tannenbaum
 schlafen kleine Bären und brummen leis im Traum.

2. Singt der erste Vogel, klettern fröhlich sie hinaus, laufen, purzeln, tanzen um ihr Wurzelhaus.

3. Schön ist es hier und der Vollmond im Mondschein geh'n sie in die Höhle und schlafen wieder ein.

(Schluss: Jemand flüstert)
 Nur der Aller kleinste sagt, er sei noch gar nicht müd', drum singt ihm die Tanne noch ein Einschlaflied.
 Schschsch ... (Liedmelodie)



Eine schweizerdeutsche Fassung des Liedes finden Sie in der HELBLING Media App.

2. Bärenspiel: Der große Bär geht mit dem kleinen Bären spazieren

Die Kinder stehen auf den Füßen ihrer Erwachsenen und sind über die Hände mit ihnen verbunden. Nichts genießen die Kinder mehr, als auf den Füßen der Erwachsenen durch den Raum zu tanzen. Das Gefühl von Geborgenheit kombiniert mit der imposanten Größe des Erwachsenen stärkt das Vertrauen zu ihren engsten Bezugspersonen. Auf Trommeln können Sie die Bewegungen begleiten. Auch die Percussion-Musik „Hüpfen“  kann diese Aufgabe übernehmen.

Bewegungsspiel mit Musik



Form

Intro: 2 Takte, Taktart 4/4

A	B	C	D	A	B	C	D	A	C	D	A	E
8 Takte	2 Takte	4 Takte	2 Takte	8 Takte	2 Takte	4 Takte	2 Takte	8 Takte	2 Takte	4 Takte	2 Takte	9 Takte



Erläuterungen zum Ideenpaket „Dschungelrondo“

➤ Eltern-Kind-Gruppe

Einstimmung

Lied „Affentanz“

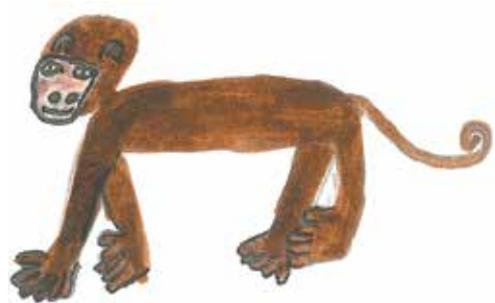
Die Erwachsenen tragen ihr Kind wie eine Affenmutter vor dem Bauch. Sie singen das Lied im Kreis tanzend. Ein Eltern-Kind-Paar bewegt sich im Innenraum des Kreises und zieht die Schnur als Schwanz hinter sich her. Bei „Fangen“ stehen alle still, und die oder der Erwachsene mit der Schnur ruft eine Zahl zwischen eins und zehn und stellt sich vor ein Eltern-Kind-Paar im Kreis. So wird das Affenfänger-Paar bestimmt. Die ganze Gruppe beginnt laut zu zählen und beobachtet, ob das Affenfänger-Paar es schafft, das Eltern-Kind-Paar mit der Schnur in der angegebenen Zeit zu fangen, indem es die Schnur tritt. Gelingt es, ist dieses Paar das neue Paar mit der Schnur und das Spiel beginnt von neuem.

T/M: Gerda Bächli
© MusicVision GmbH,
CH-Küsnacht

Affentanz



Eine schweizerdeutsche Fassung des Liedes finden Sie in der HELBLING Media App.



Beispiel einer Musik



Form

Intro: 2 Takte, Taktart 4/4

A	B	A	C	A	D	A	E	A	F	A
10 Takte	10 Takte	10 Takte	10 Takte	10 Takte	11 Takte	10 Takte	17 Takte	10 Takte	19 Takte	11 Takte
Rhythmus pur	Affe	Rhythmus pur	Löwe	Rhythmus pur	Papagei	Rhythmus pur	Elefant	Rhythmus pur	Schlange	Fade out

➤ Auftakt zum Thema Leben im Meer

Fast drei Viertel unseres blauen Planeten Erde sind mit Wasser bedeckt, fast alles Leben hat sich aus dem Meer heraus entwickelt. Der größte Lebensraum der Erde ist die Tiefsee, die noch viel zu wenig erforscht ist. Es gibt in der Tiefsee Gebirge und Gräben, die tiefste Stelle ist der Marianengraben mit 11.000 Metern unter der Meeresoberfläche. Auch die Artenvielfalt der Tiere und Pflanzen unter Wasser ist noch viel zu wenig erforscht. In zweihundert Metern Wassertiefe ist es bereits stockfinster. Doch hier leben große und kleine Kreaturen.



Ideenpaket zum Thema „Meeres-Haifonie“

➤ Eltern-Kind-Gruppe

Einstimmung

Fingerspiel „Ich habe gefischt!“

Bewegungsspiel mit Musik

15/16

Meerestiere als Fingerspiel mit den Händen darstellen

A-Teil	Fische
B-Teil	Muscheln
C-Teil	Quallen
D-Teil	Krebse

E-Teil	Tintenfische
F-Teil	Seesterne
G-Teil	Hai

➤ Vorschulkinder-Gruppe

Einstimmung

1. Lied „In dem großen blauen Meer“
2. Muschel-Memory
3. Lied „Sommer am Strand“

Bewegungsspiel mit Musik

15/16

Die Kinder stellen Meerestiere in Bewegung dar

A-Teil	Fische	Fische darstellen.
B-Teil	Muscheln	Muscheln darstellen.
C-Teil	Quallen	Quallen darstellen.
D-Teil	Krebse	Krebse darstellen.

E-Teil	Tintenfische	Tintenfische darstellen.
F-Teil	Seesterne	Seesterne darstellen.
G-Teil	Hai	Der Hai wird von Ihnen dargestellt.

➤ Grundschul Kinder-Gruppe

Einstimmung

Lied „Unter Wasser“

Bewegungsspiel mit Musik

15/16

Die Meeres-Tiere als Puppentheater präsentieren

A-Teil	Fische	Papier-Fische schwimmen hin und her.
B-Teil	Muscheln	Papier-Muscheln öffnen und schließen sich.
C-Teil	Quallen	Quallen aus Neon-Chiffon-Tüchern tanzen.
D-Teil	Krebse	Papier-Krebse zeigen sich mit ihren Scheren.

E-Teil	Tintenfische	Ein Tintenfisch aus einer Luftballon-Tuch-Konstruktion erscheint.
F-Teil	Seesterne	Papier-Seesterne tauchen auf und verschwinden wieder.
G-Teil	Hai	Ein Papp-Hai nähert sich drohend.



Erläuterungen zum Ideenpaket „Meeres-Haifonie“

➤ Eltern-Kind-Gruppe

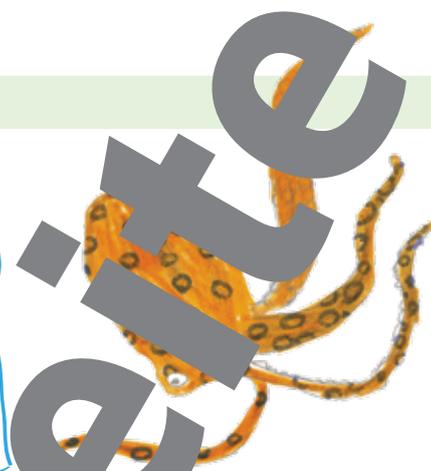
Einstimmung

Fingerspiel

Ich habe gefischt!

T: überliefert

*Ich habe gefischt, ich habe gefischt,
ich habe die ganze Nacht gefischt
und keinen einzigen Fisch erwischt!
Nur dich!*



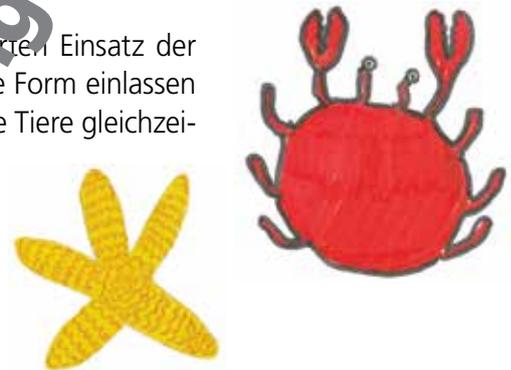
Die Kinder sitzen ihren Erwachsenen gegenüber und halten in ihren beiden Händen jeweils einen Fisch, der hin und her schwimmt. Die Erwachsenen versuchen, mit senkrecht gehaltenen Handflächen das Fischlein zu verfolgen und mit einem Klatscher zu erwischen. Ganz zum Schluss des Spruchs gelingt es dann.

Bewegungsspiele mit Musik

15/16

Form

Zwei Varianten der Meeres-Haifonie erlauben den unterschiedlichen Einsatz der Musik, je nachdem wie intensiv die Kinder auf die komplexe Form einlassen können. Für manche Kindergruppen ist die Schichtung, in der alle Tiere gleichzeitig zu hören sind, zu massiv, andere finden sie gerade interessant, da sich ja auch im Meer viele Bewohner gleichzeitig aufhalten. Entscheiden Sie individuell, welche Version für ihre Gruppe geeigneter ist.



Form

15 ohne Schichtung, nur Teil A (Fisch) erklingt durchgängig
Kein Intro, Taktart 6/8

A 16 Takte Fisch	B 16 Takte Muschel	C 16 Takte Qualle	D 16 Takte Krebs	E 16 Takte Tintenfisch	F 16 Takte Seestern, zusätzlich 4 Takte vom Hai	G 6 Takte Hai, ca. 6 Takte Fade out
------------------------	--------------------------	-------------------------	------------------------	------------------------------	--	---

16 mit Schichtung
Kein Intro, Taktart 6/8

A 16 Takte Fisch	B 16 Takte Muschel	C 16 Takte Qualle	D 16 Takte Krebs	E 16 Takte Tintenfisch	F 16 Takte Seestern	A-, B-, C-, D-, E-, F-Teile alle zusammen, 16 Takte, zusätzlich 4 Takte vom Hai	G 6 Takte Hai, ca. 6 Takte Fade out
------------------------	--------------------------	-------------------------	------------------------	------------------------------	---------------------------	--	---

Meeres-Haifonie

M: R. Wyss
© HELBLING

A Fisch



B Muschel



C Qualle



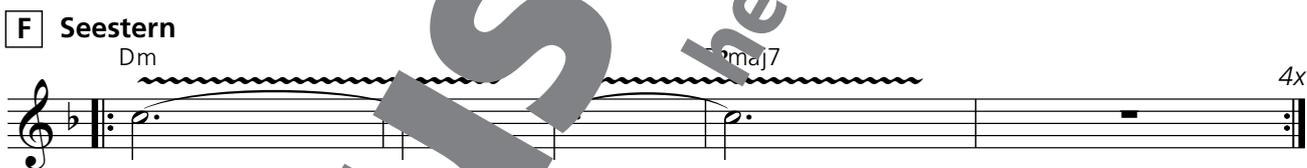
D Krebs



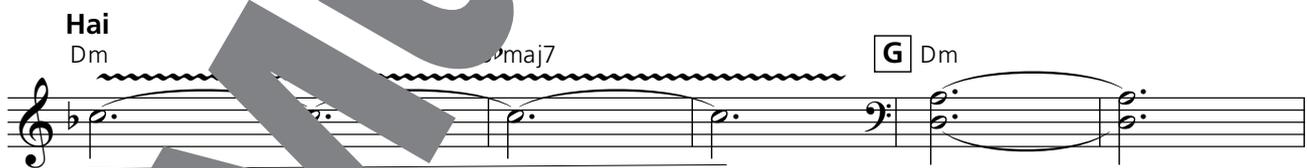
E Tintenfisch



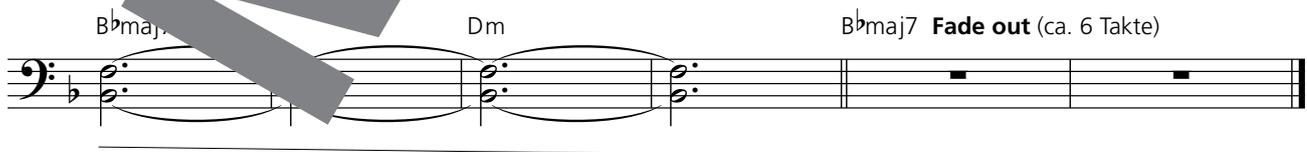
F Seestern



Hai



G Dm



ff

Bbmaj7 **Fade out** (ca. 6 Takte)





Meerestiere als Fingerspiel mit den Händen darstellen

Es ist immer wieder faszinierend, wie variantenreich Hände „sprechen“ können. Alle in der Musik vorgestellten Meerestiere können eindeutig mit Händen und Fingern dargestellt werden. Zeigen Sie der Gruppe die entsprechenden Gesten, Erwachsene und Kinder übernehmen sie dann.

A-Teil	Fische	Beide Handflächen senkrecht aufeinandergelegt so, dass sie ein Fisch.
B-Teil	Muscheln	Beide Handflächen klappen als Muschelklappen auf und zu.
C-Teil	Quallen	Eine Hand stellt eine Qualle dar, die Finger die Quallenarme.
D-Teil	Krebse	Beide Daumen und Zeigefinger öffnen und schließen sich als Krebszangen.
E-Teil	Tintenfische	Beide Handflächen aufeinander sind der Tintenfischkörper, die Finger die Tintenfisch-Arme.
F-Teil	Seesterne	Die Handflächen liegen versetzt aufeinander, die Finger sind stark gestreckt. Die Finger bewegen sich ganz sachlich.
G-Teil	Hai	Beide Hände bilden ein großes bedrohliches Maul mit spitzen Zähnen.



Ideenpaket zur Musik „Shaky run fun“ (Laufen)

19

➤ Eltern-Kind-Gruppe

Bewegungsspiel mit Musik

Rasselspiel

A-Teil	Sich mit Rasseln frei im Raum bewegen
B-Teil	Stehen bleiben und weiterrasseln

➤ Vorschulkinder-Gruppe

Bewegungsspiele mit Musik

1. Shaky run fun

A-Teil	Vorwärtsstrebend durch den Raum laufen
B-Teil	Auf der Stelle laufen

2. Schlange

A-Teil	Der Schlangenkopf bestimmt die Bewegung und Raumweg.
B-Teil	Die Schlange bleibt stehen, das vorderste Kind läuft an das Ende der Schlange.

2. Reifentanz

A-Teil	Ein Kind läuft zwischen den anderen, die alle jeweils in einem Reifen stehen, umher.
B-Teil	Das einzelne Kind bleibt bei einem Reifen stehen. Die Kinder tauschen die Rollen.

3. Kunststücke

A-Teil	Alle bewegen sich frei durch den Raum.
B-Teil	Die Kinder führen Kunststücke aus.

3. Abholpolonaise

A-Teil	Alle stehen verteilt im Raum. Ein Kind läuft um die stehenden Kinder herum und holt ein Kind ab, um es zu holen.
B-Teil	Das abgeholte Kind schließt sich an das erste Kind an, das weiterhin die Rolle übernimmt.

➤ Grundschulkinder-Gruppe

Bewegungsspiel mit Musik

1. „Shaky run fun“ Profis

A-Teil	Vorwärtsstrebend durch den Raum laufen
B-Teil	Stehen bleiben und dabei Armbewegungen mit Rasseln koordinieren

2. „Vormachen und imitieren“

(Vorübung zu 3.: Würfelspiel im Kreis)

A-Teil	Machen Sie eine Bewegung am Platz vor. Die Kinder imitieren sie.
B-Teil	Schüttelbewegungen mit verschiedenen Körperteilen.

3. Würfelspiel im Kreis

A-Teil	Alle setzen die Bewegung um, die eine gewürfelte Zahl bestimmt.
B-Teil	Es wird neu gewürfelt und eine neue Bewegung für den nächsten A-Teil bestimmt.

4. Linedance

A-Teil	Anstellschritte nach rechts und nach links, Schaukelstuhlschritte
B-Teil	Alle springen in einer Viertel-Drehung nach rechts und bewegen dann die gestreckten Arme langsam von unten nach oben.

Erläuterungen zum Ideenpaket „Shaky run fun“ (Laufen)

 19

➤ Eltern-Kind-Gruppe

Bewegungsspiel mit Musik

Form

12 Durchgänge

Intro: 2 Takte Rasselrhythmus, Taktart 4/4

A 8 Takte Trommelrhythmen mit Agogo und Rasseln	B 4 Takte nur Rasselrhythmus
---	------------------------------------

Rasselspiel

Rasseln haben für manche das Image eines „Baby-Instrumentes“ an sich, denn es braucht viel Übung und Geschick, anspruchsvolle Rhythmen exakt zu spielen. Außerdem spielt die Rassel in einem Ensemble mit Percussion-Instrumenten eine wichtige Rolle: Sie muss das Tempo halten und ist die Basis für das Arrangement. Für dieses Spiel eignen sich Eggshaker genauso wie Maracas oder selbst gebaute Rasseln.

A-Teil	Alle Erwachsenen und Kinder haben ein Rassel und bewegen sich rasselnd zur Musik frei im Raum.
B-Teil	Alle bleiben stehen und rasseln so lange weiter, bis der B-Teil zu Ende ist. Die Musik motiviert zu groovigen Hüft- und Schrittbewegungen. Die Kinder wippen gerne ganzkörperlich dazu.

Variation mit Reifen:

A-Teil	Pro Erwachsenen-Kind-Paar stehen zwei Reifen zur Verfügung. Erwachsene und Kinder bewegen sich rasselnd um den Reifen herum.
B-Teil	Erwachsener und Kind klettern zusammen in ihren Reifen hinein und rasseln im Reifen weiter, bis der B-Teil zu Ende ist.



➤ Vorschulkinder-Gruppe

Bewegungsspiele mit Musik

1. Shaky run fun

Wenn die Musik das richtige Tempo hat, ist es ein Vergnügen, sich den Raum in Musik freudig zu erobern. Zu der auf das Wesentliche reduzierten Percussion-Musik „Shaky run fun“ gehen Kinder besonders gut. Im B-Teil ist die Bewegung weniger anstrengend und alle können ein bisschen verschlafen.

A-Teil	Alle Kinder laufen vorwärtstrebend kreuz und quer durch den Raum und beobachten dabei die anderen, um Zusammenstöße zu vermeiden.
B-Teil	Die Kinder machen Laufbewegungen am Platz und rollen dabei bewusst den ganzen Fuß vom Ballen her ab. Die Arme hängen seitlich locker nach unten und schütteln passiv leicht mit.

2. Reifentanz

A-Teil	Alle Kinder – außer einem – stehen in jeweils einem Reifen. Das einzelne Kind läuft in kurvigen Raumwegen zwischen den Reifen-Kindern herum, wobei es sich mit dem Ballen vom Boden abstößt, umso kraftvoller fällt die Laufbewegung aus.
B-Teil	Das einzelne Kind bleibt bei einem Reifen-Kind stehen und winkt freundlich mit beiden Händen. Die Kinder tauschen ihre Rolle. Sie achten bei den nächsten Durchgängen darauf, dass alle einmal drankommen.

Variation:

A-Teil	Das einzelne Kind spielt Trommel, statt um die Reifen herumzulaufen.
B-Teil	Statt zu winken, krabbelt das einzelne Kind mit dem Bein im Reifen durch.



3. Abholpolonaise

Nach einer sehr bewegungsintensiven Phase bringt dieses Spiel wieder etwas Ruhe in die Gruppe.

A-Teil	Die Kinder stehen gleichmäßig verteilt im Raum. Ein Kind beginnt, indem es zwischen den stehenden Kindern bewegt, und bleibt am Ende der Phase vor einem Kind stehen, um es abzuholen.
B-Teil	Das abgeholte Kind schließt sich ohne Fassung hinten an das Ende an, das auf der Stelle weiter Laufbewegungen macht. Auch im nächsten A-Teil bestimmt die Schlange den Kopf weiterhin die Raumwege.

Dieser Ablauf wird so lange wiederholt, bis die Musik zu Ende ist. Die zwei Abhänge der Musik reichen dazu aus, dass bei einer kleinen Gruppe alle ihren Platz in der Schlange finden. In alle stehenden Kinder in die Schlange integriert, führen die Kinder trotzdem weiterhin im Raum Laufbewegungen am Platz durch. Hat die Gruppe mehr als zehn Kinder, fangen zwei Kinder mit dem A-Teil an. Sie als Gruppenleitung haben nun die Möglichkeit, die Schlange zu einem Kreis zu schließen und ein weiteres Spiel anzuschließen, für das eine Kreisform Voraussetzung ist.

4. Schlangentanz

Bevor dieses Spiel durchgeführt wird, ist es wichtig, dass die Kinder schon viele Bewegungserfahrungen in der Gruppe gesammelt haben und sich trauen, eine Idee mit ihrer Bewegungsidee anzuführen. Alle Kinder stellen sich hintereinander zu einer Schlange ohne Handfassungen auf.

A-Teil	Das vorderste Kind bestimmt die Art der Schlange und den Raumweg. Der Vorschlag soll einfach sein und in die Fortbewegung gehen. Alle Kinder übernehmen sofort die Bewegung.
B-Teil	Die Schlange bleibt stehen, das vorderste Kind bewegt sich an das Ende der Schlange. Die Schlange hat somit ein neues Führungskind, das im nächsten A-Teil die Bewegungen und den Raumweg bestimmt.

5. Kunststücke

Kinder sind stolz, wenn sie besonders gelenkig oder geschickt in einem Bewegungsablauf sind. Wenn Sie sie bitten, ein besonderes Kunststück zu zeigen, präsentieren viele gerne ihre Vorschläge. Ganz in Ruhe werden sie von Ihnen ausprobiert und bekommen einen Namen, damit Sie sie zur Musik für alle verständlich machen können.

A-Teil	Die Kinder bewegen sich mit lockeren Laufschritten kreuz und quer durch den Raum. Alle müssen aufmerksam das Geschehen beobachten, damit es keine Zusammenstöße gibt.
B-Teil	Die Kinder führen Kunststücke wie „Standwaage“, „Fußspitze an die Nase“, „Kerze“, „Arme und Beine in die Luft“, „schnell auf dem Po drehen“ u. v. m. aus.

➤ Grundschul Kinder-Gruppe

Bewegungsspiele mit Musik

1. „Shaky run fun“ für Profis

Laufbewegungen zu „Shaky run fun“ lockern den ganzen Körper auf eine sanftere und doch sehr erwärmende Art auf. Der Kreislauf kommt in Schwung und im B-Teil hat man immer kurz Zeit zum Nachdenken. Stellen Sie den Kindern den Kreuzschritt vor (siehe S. 102), mit dem man auch bei Lauftempo auch seitwärts fortbewegen kann.

A-Teil	Die Kinder laufen vorwärts, rückwärts oder seitwärts mit kleinen Schritten durch den Raum. Wenn wenig Platz ist, geben Sie durch akustische Signale vor, wie sich alle vorwärts, seitwärts oder rückwärts bewegen.
B-Teil	Alle laufen auf der Stelle und beziehen Armbewegungen mit ein, z. B. die Hände hoch über dem Kopf ausschütteln. Variation: Alle drehen sich mit Laufschritten um sich selbst im Kreis.

2. „Vormachen – Nachmachen“ (Vorübung zu 3. Bewegungsspiel im Kreis)

A-Teil	Die Gruppe steht im Kreis. Man führt eine kleine und kurze Bewegung am Platz vor, z. B. Schultern heben und senken oder Hände um einander drehen. Die Kinder imitieren diese Bewegung und machen sie mit, so wie im A-Teil gemacht.
B-Teil	Alle führen am Platz beliebige kleine Schüttelbewegungen mit ihren Körperteilen durch. Das kann ein Ausschütteln der Hände oder ein Lockern der Schultern. Dieser Teil ist als kurzes Durchatmen gedacht. Für den nächsten A-Teil denkt sich das Kind, das im Kreis rechts neben Ihnen steht, eine neue Bewegung aus. Dies wird so lange fortgeführt, bis alle Kinder dran waren.

3. Würfelspiel im Kreis

Vorbereitend aus den Bewegungsvorschlägen von Spiel 2: „Vormachen – Nachmachen“ werden gemeinsam sechs Lieblingsbewegungen ausgesucht und einer Zahl auf einem Schaumstoffwürfel zugeordnet. Bevor das Spiel beginnt wird zum ersten Mal gewürfelt.

A-Teil	Alle Kinder setzen die Bewegung um, die sie der gewürfelten Zahl zugeordnet haben.
B-Teil	Es wird wieder gewürfelt und damit eine neue Bewegung für den nächsten A-Teil bestimmt. Das Würfeln muss sehr flink ausgeführt werden.

Es ist schön, wenn in der Gruppe reihum gewürfelt wird, setzt aber schnelle Reaktionen voraus.

4. Linedance

Tanzschritte in mehreren Reihen hintereinander als Linedance ausgeführt, haben eine lange Tradition. Alle können die einfachen Schritte mitmachen, und durch eine Viertel-Drehung innerhalb des Tanzes richtet sich die Gruppe immer wieder in eine neue Richtung aus. Diese veränderte Situation und die Symmetrie des Bewegungsablaufs faszinieren die Kinder. Bevor es losgeht, übt die Gruppe den „Schaukelstuhlschritt“: Der rechte Fuß geht einen Schritt vorwärts, der linke Fuß tippt unbelastet von oben auf den Boden auf, dabei lehnt sich der Oberkörper leicht nach hinten. Danach geht der linke Fuß einen Schritt zurück, die rechte Fußspitze tippt hinten auf den Boden auf und der Oberkörper lehnt sich leicht nach vorne.

Nun stellt sich die Gruppe in möglichst gleich großen Reihen auf. Alle schauen in die gleiche Richtung, stehen auf Lücke und führen die festgelegte Bewegungsfolge aus:

A-Teil	2 Anstellschritte nach rechts 2 Anstellschritte nach links 2 Schaukelstuhlschritte. Die Arme sollen dabei locker und natürlich mitschlagen. Nach den Anstellschritten kann auch geklatscht werden.
B-Teil	Auf den ersten Schlag des B-Teils springen die Kinder eine Viertel-Drehung nach rechts und verharren einen Takt. Zu den nächsten drei Takten bewegen alle die gestreckten Arme langsam von unten nach oben und schütteln dabei „knoll“ die Hände. Wenn es die Kinder mögen, kann dazu die Stimme mit „oh“ oder „schacka, schacka“ eingesetzt werden.

Variation „Lawinen-Linedance“:

A-Teil	Ein mutiges Kind führt ganz alleine die festgelegte Bewegungsfolge durch. Bei jeder Strophe tanzen mehr Kinder mit.
B-Teil	Auf den ersten Schlag des B-Teils springt ein Kind eine Viertel-Drehung nach rechts und bewegt die Arme so wie oben beschrieben. Je nach Gruppengröße kommen bei jedem Durchgang zwei bis drei Kinder hinzu und reißen sich in die Linien ein.

Die Autorinnen



ULRIKE MEYERHOLZ

Studium Musik- und Tanzerziehung an der Universität Mozarteum/Orff-Institut, Salzburg, seit 1981 bis heute Lehrerin für Musikalische Früherziehung in Kindergärten und Musikschulen.

Medizinstudium in Mainz und Marburg.

Lehrtätigkeit an der Fachschule für Sozialpädagogik ev. Fröbelseminar Kassel.

Lehraufträge an der Universität Kassel, Institut für Musik.

Zahlreiche Fortbildungsseminare im In- und Ausland, z.B. Österreich, Luxemburg, Türkei, Tschechien und Namibia, rege Autorentätigkeit.

Chorleiterin des gemischten Chores „sing & swing“.

Vorstandsmitglied der Orff-Schulwerk-Gesellschaft Deutschland e.V.

Dozentin für Elementare Musikpädagogik (EMP) an der Musikakademie der Stadt Kassel „Louis Spohr“.

Mitglied der Projektgruppe „Nordhessische Kindermusiktage“, ein Musikvermittlungsprojekt in Kasseler Schulen mit dem Vogler-Quartett.



SUSI REICHLÉ

Dipl. Gymnastikpädagogin. Zusatzdiplom Musik- und Tanzerziehung am Orff- Institut in Salzburg.

Weiterbildung im Bereich Heilpädagogik, Uni Basel.

Langjährige Lehrtätigkeit in der Ausbildung für Gymnastikpädagogik und Psychomotorik, im Fachbereich Tanz an der Swiss International School sowie Musik- und Bewegungsunterricht für Kinder an Musikschulen und im Bereich Eltern-Kind-Singen.

Rege Kurstätigkeit im Bereich Lehrerfortbildung in der Schweiz, Deutschland, Österreich und Italien.

Expertenausbildung Eidgenössische Hochschule für Sport Magglingen.

Der Komponist



ROMAN WYSS

Pianist, Komponist, Arrangeur, Bandleader und Studiobetreiber in Olten (CH).

Klassisches Klavier- und Posaunenstudium an der Musikakademie Basel sowie Jazzausbildung an der Jazzschule Luzern.

Pianist, Songwriter und Produzent der Band „Stiller Has“ (2016–2022), Duopartner von Endo Anaconda sowie Arrangeur und Produzent für zahlreiche bekannte Schweizer Künstler.

Autor und Komponist von Musicals und Theaternusiken, u. a. für das Bernhardtheater Zürich. Kulturpreisträger des Kantons Solothurn, der Stadt Olten, der Rentsch Stiftung Olten sowie der Hans Grütter Stiftung Kappel.

