



# Zur Psychologie von getanzten Kindermärchen

## Ein Vorwort von Anne Frey

Märchen überzeugen vor allem durch ihre Schlichtheit und ihre Klarheit. Sie leben von eindeutigen Gegensätzen wie gut und böse, groß und klein, schön und hässlich, arm und reich. Die Sympathie des Märchens gilt dabei dem Unschuldigen und Reinen, dem Gutmütigen und Großherzigen, das sich in einer Welt voller Neid, Missgunst, Eifersucht und Hass bewähren muss. Etwas dazwischen gibt es nicht. Der „Held“ oder die „Heldin“ muss den (Lebens-)Weg selbstständig durch alle Widrigkeiten gehen, muss harte Strafen ertragen, schwere Prüfungen bestehen und entgeht oft nur knapp dem Tode.

Längst sind die Märchen ausführlich gedeutet worden, sodass wir wissen, welche elementaren menschlichen Vorgänge und Befindlichkeiten darin behandelt werden. Dazu einige Beispiele: Mütter können es oft nur schwer ertragen, wenn sie selbst immer älter werden, während ihre Töchter heranwachsen und letztlich gar schöner werden als sie selbst – wie im „Schneewittchen“. Die Mütter werden neidisch, eifersüchtig und böse und damit zur „Stiefmutter“, was eher symbolisch als real zu verstehen ist. Auch Väter fürchten sich mitunter davor, dass ihre Töchter erwachsen werden, und wollen sie auf ewig beschützen und für sich behalten. So muss Dornröschen eben, bevor sie zur Frau werden kann, in einen langen Schlaf fallen. Doch wie so oft lässt sich das Schicksal nicht aufhalten. Auch Dornröschen erwacht schließlich und wird von einem Prinzen gefunden und geheiratet, als ihre Zeit gekommen ist. Dass dies nicht das einzige Ziel heutiger „Dornröschen“ sein kann, versteht sich von selbst.


Hänsel und Gretel führen uns den Konflikt der Loslösung von Kindern und Eltern vor Augen: Einerseits müssen die Eltern ihre Kinder irgendwann hinaus in die Welt schicken, können sie aber andererseits oft nur schwer gehen lassen, insbesondere Mütter ihre Söhne (symbolisiert durch die Mutter als Hexe, die „ihren“ Sohn Hänsel gar einsperrt). Und was können wir von Hans im Glück lernen – gerade in einer Zeit von überquellenden Kinderzimmern auf der einen und (Kinder-)Armut auf der anderen Seite? Glück und Zufriedenheit finden wir nur in uns selbst – unabhängig davon, wie viel und was wir besitzen. Es ist unwahrscheinlich schön, mit den Kindern gerade dieses Märchen zu spielen und den „Aha“-Moment zu sehen, wenn sie die Botschaft verstehen.

Das Böse im Märchen zahlt sich nicht aus und wird – zumindest im deutschen Volksmärchen – immer besiegt. Dies birgt wohl das größte Diskussionspotenzial über den Einsatz und den Sinn von Märchen. Bei jedem Elternabend wird man gefragt: Was ist mit dem Bösen und der Gewalt im Märchen? Können unsere Kinder das ertragen? Sicher, die Prüfungen für die Heldinnen und Helden einerseits und die Strafen für die Bösen andererseits sind in den Märchen oft hart und grausam. Das Märchen aber bezieht eindeutig Stellung: Je härter der Weg der Heldin oder des Helden, umso schöner und glanzvoller wird der Einsatz belohnt – in der Regel durch Reichtum und Wohlstand; im Gegenzug dazu muss das Böse wirklich und endgültig vernichtet werden.

Im Übrigen würde ich mir sehr wünschen, dass dieselben Eltern sich die Frage nach der Zumutbarkeit für ihre Kinder auch in anderen Fällen so kritisch stellen: Die Heldinnen und Helden unserer Zeit von „Nemo“ bis „Harry Potter“ erleben und erleiden wohl kaum weniger furchtbare Abenteuer – und das in einem zum Teil atemberaubenden Erzähltempo. Der große Vorteil des Märchens liegt darin, dass es auf seine Weise undramatisch erzählt. Die Märchensprache geht sparsam mit Adjektiven um und lässt den Lesenden und Zuhörenden genügend Raum und Zeit, sich vorzustellen, wie die Figuren in der Geschichte aussehen, wie sie leben, wie sie sich fühlen.

Und hier kann ich den Bogen zum vorliegenden Buch schlagen: Durch ihre ganz eigene Art, sich den Märchen auf musikalisch bewegte Art zu nähern, ermöglichen die Autorinnen den Kindern, einen neuen Weg zum Märchen zu gehen. Dabei hilft der ausführliche erste Teil jedes Kapitels, in dem die Kinder sich intensiv mit den unterschiedlichen (Märchen-)Charakteren auseinandersetzen können. Sie bekommen die Möglichkeit, sich in die Märchenfiguren hineinzusetzen und einen Bezug zu ihrer eigenen Erlebniswelt herzustellen. Märchen liefern den Kindern Identifikationsfiguren mit wahrhaft magischer Anziehungskraft, und mit den Anregungen im Buch können die Figuren im wahrsten Sinne des Wortes lebendig werden. Man mag sich vielleicht fragen, ob Kinder „gut“ und „böse“ in Musik und Bewegung umsetzen können. Auf jeden Fall können sie das, denn sie kennen all diese Gefühle, die in den Märchen vorkommen, aus eigenem Erleben. Eingebettet in eine Märchenfigur geht es noch leichter: Stolz zeigt sich in der Haltung eines Prinzen; Eifersucht und Hochnäsigkeit (da steckt der Bewegungsimpuls schon im Wort!) in einer eitlen Königin oder in einer (zu Recht?!) beleidigten 13. Fee; Wildheit und Kühnheit bei den Räuberinnen und Räufern oder wiederum Zartheit und Zauberhaftigkeit bei (männlichen und weiblichen) Feen und Elfen.

Bleibt noch die Frage, wie wir die schon erwähnte Grausamkeit bei einer Aufführung darstellen können. Kinder, die sich so intensiv mit „ihrem“ Märchen beschäftigt haben und so behutsam an die Figuren und ihre Charaktere herangeführt wurden, werden ganz sicher eigene Ideen entwickeln, was sie auf welche Weise darstellen wollen. Diesem kann man gerne Raum geben und die Gestaltungsvorschläge der Kinder aufgreifen. Dabei gehen Kinder – auch abhängig von ihrem Alter – durchaus unterschiedlich damit um: Ältere Kinder (Grundschule) haben hier schon mehr Mut und sterben gerne theatralisch auf der Bühne. Dagegen wünschen sich jüngere Kinder oft dezentere Abgänge von der Bühne und bestehen nicht selten darauf, dass die „böse Figur“ beim Schlusstanz wieder ganz lebendig mit dabei sein darf.

Noch einmal leichter wird dieser neue Weg zum Märchen durch die Audio-Aufnahmen  zum Buch. Bernd Sippel hat wunderbare Musik komponiert und arrangiert, sodass niemand sich der „Aufforderung zum Tanz“ entziehen kann – und das hoffentlich noch mehr als hundert Jahre lang.



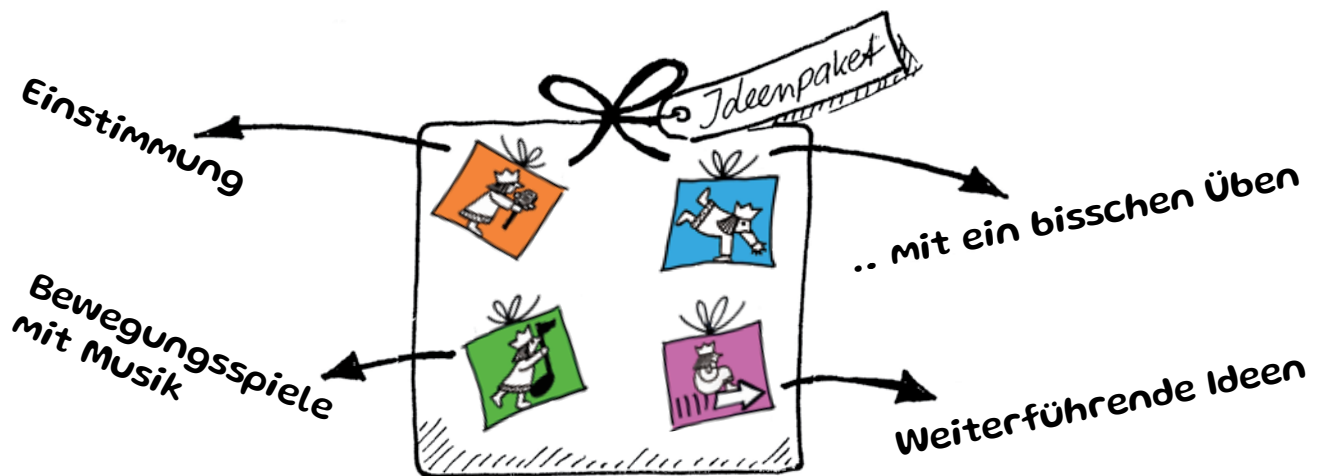
*Anne Frey ist Professorin für Bildungswissenschaften an der Pädagogischen Hochschule Vorarlberg. Sie studierte Psychologie in Kiel und promovierte an der Ludwig-Maximilians-Universität in München über das Thema „Gewaltprävention in der Grundschule“. Fast 20 Jahre lang war sie als Kindertanzpädagogin in München tätig und bot neben Kursen für Kinder auch Fortbildungen an.*

# Zum Umgang mit dem Buch

Im **ersten Teil** werden unterschiedliche **Märchenfiguren** wie Hexen, Zauberer, Prinzen und Prinzessinnen über Bewegungsspiele, Reime, Lieder und einfache Tänze „erlebt“ und in ihrer Bandbreite an Darstellungsmöglichkeiten „erspielt“. Durch ihre unbändige Fantasie und Bewegungsfreude **sind** die Kinder Räuber, Zwerge und Riesen, wenn man ihnen einen märchenhaften Spielraum eröffnet. **Märchenhafte Wunderdinge** wie z.B. der „Fliegende Teppich“ und „Im Schloss“ ergänzen die Märchenfiguren mit weiteren Spielideen und öffnen der Fantasie neue Pforten.

Im **zweiten Teil** werden sechs bekannte Märchen der Brüder Grimm jeweils in einer für eine Aufführung geeigneten Version vorgestellt. Elemente aus dem ersten Teil des Buches werden behutsam eingefügt, z. B. die Gestaltungsübung „Dornenhecke-Rosenpracht“ im Märchen „Dornröschen“. Es geht um musikalische und tänzerische Ideen, die alle Kinder zusammen spielerisch umsetzen können, und **nicht** um Theaterrollen für ein Märchenspiel. Da die originalen Märchentexte für eine Aufführung oft zu lang sind, schlagen wir stattdessen als roten Faden neue und alte Geschichtenlieder vor, wie z. B. das bekannte Lied „Dornröschen war ein schönes Kind“. Die gesungene Handlung wird mit den Gestaltungsideen aus dem ersten Teil umrankt. Zu jeder Märchenfigur und auch zu jedem märchenhaften Wunderding gehört ein Instrumentalstück auf der Begleit-CD, die sich hinten auf der letzten Buchseite befindet. Alle Instrumentalstücke stehen auch über die HELBLING Media App zur Verfügung 🎧).

Die Spielideen um die jeweilige Märchenfigur werden in einem **Ideenpaket** am Anfang jedes Kapitels übersichtlich dargestellt, gegliedert in **4 Ideenpäckchen**:



Die komprimierten **Ideenpäckchen** geben einen Überblick über das Kapitel und sollen neugierig machen. In den **Erläuterungen zu den Ideenpaketen** werden Spielideen und methodische Tipps ausführlich beschrieben.

Der Einstieg in das Thema erschließt sich über die Übungen, die im Ideenpäckchen **Einstimmung** aufgefächert sind, wie z. B. Reaktions- und Fangenspiele.

Die Anregungen in **Bewegungsspiele mit Musik** setzen sich mit der Struktur der zur Märchenfigur gehörenden Audio-Aufnahme 🎧) auseinander. Durch ihre meist kontrastierenden A- und B-Teile und ihren offenen Charakter ermöglichen sie den Kindern, selbst neue Bewegungserfahrungen zu entdecken, und motivieren zum spielerischen Bewegen und Tanzen. Viele Anregungen ohne aufwändige Materialien erschließen die Kraft der Fantasie und die Ausdrucksfähigkeit der Kinder.

In ... **mit ein bisschen Üben** sind die Bewegungsabläufe genauer festgelegt. Sie erfordern eine differenziertere Bewegungsgeschicklichkeit, die sich durch lustvolles Wiederholen zu einem aufführungsreifen Tanz entwickeln kann.

**Weiterführende Ideen** geben nicht nur Querverweise zu den Märchen-Kapiteln im zweiten Teil, sondern zeigen auch Möglichkeiten auf, wie das Erarbeitete in ein Märchenspiel integriert werden kann.

Die Vorschläge in den Ideenpäckchen bauen nicht aufeinander auf. Stellen Sie einfach individuell nach Ihren Vorlieben und nach Ihrer Einschätzung der Gruppe Ihre Favoriten aus den vier Bereichen „Einstimmung“, „Bewegungsspiele mit Musik“, „... mit ein bisschen Üben“ und „Weiterführende Ideen“ zusammen. Haben die Kinder Freude an einer Spielidee gefunden, ist es nicht empfehlenswert, ihnen weitere Ideen zu dieser Musik anzubieten. Sie neigen dazu, ihre Lieblingsspiele zu ritualisieren, sie noch einmal und noch einmal einzufordern und immer genau gleich erleben zu wollen. In solchen Situationen muss der kreative Aspekt unserer Arbeit zurücktreten, es wird dafür an anderer Stelle der richtige Zeitpunkt kommen.

Ob Sie über einen längeren Zeitraum an einem Märchen im Hinblick auf eine Aufführung arbeiten oder sich im Unterrichtsalltag nur ein paar Stunden mit dem Thema Märchen beschäftigen und dabei musikalische und tänzerische Aspekte mit einfließen lassen möchten, bleibt Ihnen als pädagogischer Fachkraft selbst überlassen. Die fächerverbindenden Aspekte des Themas „Märchen“ zu den Fächern Deutsch, Musik, Kunst, Sport und Darstellendes Spiel liegen auf der Hand.


Bei der Überarbeitung unserer Bücher haben wir, der gesellschaftlichen Entwicklung folgend, noch mehr als bisher Wert auf Gender-Gerechtigkeit gelegt. Märchenfiguren bieten grundsätzlich Rollenbilder für beide Geschlechter und es kann für alle Kinder eine reizvolle und lehrreiche Erfahrung sein, sich in einer Märchenfigur eines anderen Geschlechts auszuprobieren. Allerdings widersetzen sich einige Märchenfiguren einem konsequenten Gendern: Den Reiz des Räubers z. B. macht gerade auch seine Maskulinität aus (siehe S. 11). Mädchen und Jungs dürfen daher Räuber mit männlich-derbem Gehabe sein – und gerne auch ausprobieren, was eine „Räuberin“ ausmacht. Wenn im Lauf des (Schul-)Jahres mehrere Kapitel erlebt, bewegt und durchtanzt werden, entstehen ohnehin von selbst Kontraste, und auch die besonderen „Soft Skills“ einer Prinzessin oder eines Prinzen werden deutlich und erfahren besondere Wertschätzung – egal welchen Geschlechts.

Aus dem Bewusstsein heraus, dass es ungünstig ist, Märchen zu verändern oder zu kürzen, soll, schon lange bevor an eine Aufführung gedacht wird, immer die vollständige Version des Märchens vorgelesen oder gemeinsam nacherzählt werden. Deshalb sind alle Märchen hier im Buch ohne Kürzungen abgedruckt. Wenn man die Kinder nur einmal in der Woche, z. B. in der musikalischen Früherziehung, unterrichtet, ist eine Zu-



sammenarbeit mit der Kita oder der Grundschule sehr fruchtbar. Gemeinsam mit den pädagogischen Fachkräften ist ein umfangreiches Märchenprojekt erst realisierbar. Sie können weitere künstlerisch umsetzbare Aspekte des Märchens mit Malen, Basteln, Werken, Erstellen eines Bühnenbildes usw. erarbeiten und – was am allerwichtigsten ist – immer wieder das Märchen in einem geeigneten Moment erzählen oder vorlesen, wenn die Kinder tatsächlich in der Lage sind zuzuhören. Alle im Buch abgedruckten Märchen folgen den „Kinder- und Hausmärchen“, gesammelt durch die Brüder Grimm, 2 Bände (Manesse Verlag). Natürlich ist es immer am schönsten, Märchen aus einem richtigen Märchenbuch vorzulesen.

Und noch eine kleine „handwerkliche“ Bemerkung: Alle Lieder und Gedichte sollten vor den Kindern unbedingt auswendig vorgetragen werden. Dadurch sind Sie im Ausdruck authentischer, bekommen eine intensivere Beziehung zu den Kindern und sind in der Wahrnehmung der Kinderreaktionen wacher, als wenn Sie verstoßen auf einen Zettel mit dem Text schielen. Ein Hosentaschenzettel mit Liedtexten zum Auswendiglernen versüßt Ihnen jedes Warten an der Supermarktkasse oder im lästigen Stau.

Die Bewegungsideen zur Musik auf der Begleit-CD und in der HELBLING Media App  haben wir alle mit Kindern ausprobiert. Trotzdem sind es keine festgelegten Schritte, die nur so zur Musik getanzt werden können. Jedes Kind und jede erwachsene Person empfindet eine bestimmte Musik etwas anders und entwickelt eigene Vorstellungen. Alle sind richtig! Wer auf die Musik „Riesen und Zwerge“ in seiner Fantasie „Zwölf gute Feen und eine böse Fee“ agieren sieht, kann sehr gerne ein Bewegungsspiel mit diesen Inhalten entwickeln. Alle Beteiligten sind dazu aufgefordert, ihre kreativen Kräfte zu entdecken.

Nun wünschen wir märchenhafte Unterrichtsstunden und viel Freude beim gemeinsamen Entdecken des Lieblingsmärchens.

*Susi Reichle und Ulrike Meyerholz*





RÄUBER

# Ideenpaket „Räuber“



## Einstimmung

1. Ratespiel: Zeigen Sie den Kindern Abbildungen von Räubern. Die Kinder sollen raten um wen es sich handelt.
2. Reaktionsspiel: Alle Kinder sind Räuber und reagieren auf Instruktionen von Ihnen.
3. Fangenspiel: Räuberbande und Polizei
4. Der Bewegungsraum wird mit Objekten wie Matten und Langbänken in einen Räuberwald verwandelt.
5. Geheime Wege durch den Räuberwald finden

## Bewegungsspiele mit Musik

### 1. Räuberleben

A-Teil	Die Räuberbande schleicht durch den Wald.
B-Teil	Alle Räuber hüpfen ins Räuberhaus und machen einen Rhythmus.

### 2. Geschicklichkeitsspiel mit Hindernissen

A-Teil	Im Raum sind Stühle, Langbänke, etc. aufgebaut. Die Kinder bewegen sich <b>unter</b> den Hindernissen durch den Raum.
B-Teil	Alle bewegen sich <b>über</b> den Hindernissen.

### 3. Geschicklichkeitsspiel mit Isopantent

A-Teil	Im Raum sind Isopantent (siehe S. 15) als Hindernisse verteilt. Die Räuberbande bewegt sich <b>um</b> die Isopantent herum.
B-Teil	Alle bewegen sich <b>über</b> den Isopantent.

## ... mehr spielerische Übungen

Räuberwettkämpfe mit Säbeln und Schlägeln

## Weitere Ideen

Ideen aus diesem Räuberkapitel in die Erarbeitung und Aufführung des Märchens „Die Bremer Stadtmusikanten“ (siehe S. 160) integrieren



## Erläuterungen zum Ideenpaket



### Charakter der Märchenfigur „Räuber“

Bereits Friedrich Schiller wusste, dass ein Räuber nicht als Räuber in die Welt kommt, sondern von der Gesellschaft durch Missstände dazu gemacht wird. Im Märchen herrscht in der Räuberbande Solidarität. Räuber und Räuberinnen sind gegenüber ihren Leidensgenossen und -genossinnen hilfsbereit und versuchen auf ihre Art, Gerechtigkeit herzustellen. Räuber sind ungeniert daneben und lümmeln herum. Sie vertreiben sich die Zeit mit Armdrücken und Raufereien. Die Augen halten sie zusammen wie Pech und Schwefel und stehlen alles, was nicht niet- und nagelhart ist. Sie sind stark und geschickt, manche haben wilde Bärte. Schnelles Reaktionsvermögen, Sprachsinn, spannungsvolles Schleichen und Bewegungsgeschicklichkeit stehen in diesem Kapitel im Vordergrund. Eine Paradoxe an der Auseinandersetzung mit dieser Märchenfigur ist, dass die Kinder eher schüchtern und zurückhaltend sind, wenn sie sich mal „wie die Räuber benehmen“ dürfen. Ist die „gute Räuberbande“ erst einmal in den Hintergrund getreten, haben sie viel Freude an der überschwänglichen Bewegung, die ihnen die Räuberspiele bieten. Unbemerkter wird dabei ihr Raumorientierungssinn gefördert. Die Räuber stellen einen Gegenpol zur feinen Welt der Prinzen und Prinzessinnen dar und sind eine wichtige Identifikationsfigur für alle Kinder.



#### Einstimmung

##### 1. Räuberbande (Ratespiel)

Zeigen Sie den Kindern Abbildungen von Räubern z. B. aus dem bekannten Buch von Astrid Lindgren „Ronja Räubertochter“ und lassen Sie sie sich zum Thema hin äußern. Im Gespräch wird zusammengetragen, was ein Räuber ist, wie er aussieht und ob es heute noch Räuber gibt (hier helfen auch die Fotos auf den Seiten 7, 8 und 165). Auch Mädchen spielen gerne Räuber und identifizieren sich mit der unerschrockenen Ronja Räubertochter.

##### 2. Räuber schleichen durch den Wald (Reaktionsspiel)

Alle Kinder sind Räuber und schleichen zur gewischten Handtrommelbegleitung durch den Räuberwald. Wenn Sie „Polizei!“ rufen, stehen sie alle. Bei „Die Luft ist rein!“ schleichen die „Räuber“ weiter. Wenn Sie „Tarnung!“ sagen, machen die Kinder wiegende Bäume dar. Weitere Kommandos können „Hände hoch!“ und „Was macht euch das?“ sein.

##### 3. Räuber und Polizei (Fangenspiel)

Alle Kinder sind Räuber. Ein „Polizist“ oder eine „Polizistin“ stellt den Fangenden oder die Fangende dar. Wurde ein Räuber gefangen, muss dieser „in Handschellen“ (= Hände vor oder hinter dem Körper über Kreuz halten) am Platz verharren, bis ihm ein anderer Räuber die Handschellen pantomimisch mit einem Aufschließergerät wieder „aufschließt“. Je nach Gruppengröße benötigt man auch zwei oder mehrere Polizisten oder Polizistinnen.

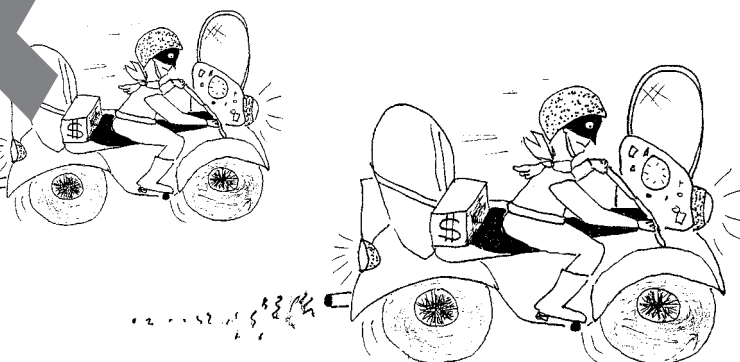


#### 4. Im Räuberwald (Hindernis-Bewegung)

Hindernisse wie Langbänke stellen Brücken über kleine Vertiefungen dar, Weichmatten Sümpfe, durch ein „Unterholz“ von Stühlen muss hindurchgekrochen werden. An der höchsten Stelle der Sprossenwand wird beobachtet, ob Polizei in der Nähe ist. Der Spielraum „Räuberwald“ beflügelt die Fantasie der Kinder und lässt ihre Ideen sprudeln. Je nachdem, wie groß die Gruppe ist, empfiehlt es sich, die Objekte in einer bestimmten Reihenfolge zu überwinden. Die Hindernisse stellen den Räuberpfad dar. Mit einem Kind zeigen Sie, wo und wie der Räuberpfad zu gehen ist, die anderen schauen konzentriert zu. Dann werden alle Kinder gleichmäßig über den Räuberpfad verteilt und durchlaufen ihn wie bei einem Zirkeltraining. Dadurch wird vermieden, dass Kinder von beiden Seiten in einen Matzentunnel hineinkriechen und dort zusammenstoßen.

#### 5. Geheime Wege (Raumwegerkundung)

Ein Kind ist der Führer, es ist der Räuberhauptmann und hat einen Räuberhut auf. Zu einer gewissen Handtrommelbegleitung führt der Hauptmann vom Räuberhaus aus auf einem bestimmten Raumweg durch den Räuberwald (wie unter 4 beschrieben). Die anderen Kinder schleichen hinter ihm her. Wenn Sie bei ihrem Handtrommelspiel zu einem lebhaften Hüpfrythmus wechseln, geht es auf dem gleichen Raumweg zum Räuberhaus zurück. Die Kinder geben dem Räuberhauptmann Rückmeldung, ob der Hin- und Rückweg gleich ist. Der Hauptmann bestimmt den nächsten Anführer durch Weitergabe des Räuberhuts.





erhaus

# Räuber

M: B. Sippel  
© HELBLING

 1  2

**A** Dm Gm 1. A7 Dm 2. A7 Dm

**B** F C F C F C7 F C7 F C7

1.-3. von vorne 4.

F C7 C7 F C7 F C7 F

Form...  
Intro: ...läge, ... 4  
Lange Versi... 1



A 8 Takte	B 8 Takte	A 8 Takte	B 8 Takte	A 8 Takte	B 8 Takte	A 8 Takte	B 8 Takte
--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------



## Bewegungsspiele mit Musik

### 1. Räuberleben

Das Räuberhaus wird in einer Ecke des Raumes mit Kreppklebeband oder Gegenständen wie Stühlen, Stühlen usw. markiert.

A-Teil	Vorsichtig nach rechts und links spähend schleichen die Kinder aneinander vorbei kreuzend quer durch den Raum. Zur Melodie des A-Teils kann der unten stehende Text zwischengeschrieben werden.
B-Teil	Sie haben gute Beute gemacht und hüpfen fröhlich nach Hause. Sind die Räuber im Haus angekommen, klatschen und patschen sie zum Rest des Liedes. Zu dem B-Teil kann ebenfalls ein Text gesungen werden (siehe Noten).

**Wir sind Räuber**

M: B. Sippel  
T: U. Meyerholz / S. Reichle  
© HELBLING

**A**

Dm Gm A Dm

Wir sind Räu - ber, schlei - chen in der die Nacht. Sacht, ganz sacht, nur

1. A7 Dm Dm

kein Ge - räusch ge - macht! kein Ge - räusch ge - macht!

**B**

F F C

Wir ha - ben ge - raubt schrei - end zurück in uns - re Räu - ber - höh - le, ja!

F F C7 F C7

Dort wo wir sind wird ge - lacht - im - mer mit viel Ge - grö - ße!

### 2. Geschicklichkeitsspiel mit Hindernissen

Es ist wichtig, Stühle, Hocker und Stühle aufzustellen, damit sie beim Balanceakt der Kinder nicht zu schnell kippen. Eine umgedrehte Langbank ist durch den erhöhten Schwierigkeitsgrad für die Kinder attraktiv. Die breite Version sollte auf jeden Fall mit Matten auf dem Boden gesichert werden, damit die Kinder nicht abrutschen.

A-Teil	Die Kinder bewegen sich <b>unter</b> den Hindernissen durch, z. B. unter Stühlen, Hockern und Langbänken.
B-Teil	Die Kinder bewegen sich nur <b>über</b> die Hindernisse.

Die Differenzierung zwischen „drunter“ und „drüber“ kann vorher ohne Musik mit Signalen von Instrumenten geübt werden: Wenn Sie eine Handtrommel spielen, kriechen die Kinder unter den Hindernissen hindurch, bei einer Begleitung z. B. mit einem Becken gehen die Kinder über die Hindernisse. Auch hier setzen die Kinder die Übung konzentrierter um, wenn nur drei, vier Kinder im Räuberpaar unterwegs sind und die anderen zuschauen.



Schneller als die Polizei erlaubt

### 3. Geschicklichkeitsspiel mit Isofanen

„Isofan“ ist der Markenname für ein einen Meter langes graues Schaumstoffrohr, das bei Heizungsinstallationen über Heizkörper gezogen wird, um diese zu isolieren. Weil es wie ein Elefantenrüssel aussieht, haben wir es „Rüssel“ genannt. Entdeckt haben wir die Isofanen, als wir auf der Suche nach einem Elefantenrüssel für ein Zirkusprojekt einen Baumarkt durchgestöbert haben. Diese Materialien sind im Bewegungsunterricht vielseitig einsetzbar. Auch im Kapitel „Prinz zu Pferd“ (siehe S. 40) kommen Isofanen als Hindernisse für den Reiten zum Einsatz.


A-Teil	Im Raum sind als Hindernisse Isofanen verteilt. Die Kinder bewegen sich <b>um</b> die Hindernisse herum.
B-Teil	Die Kinder springen <b>über</b> die Isofanen.



## ... mit ein bisschen Üben

### Räuberwettkampf mit Stäben und Schlägeln

Jedes Kind hat einen Gymnastikstab und einen Schlägel. Kleben Sie ein wenig von einem Meter breiter Gasse aus Krepp-Klebeband zwischen die Kinder.

<p>A-Teil</p>	<p>Zwei Räuber stehen sich breitbeinig gegenüber und schauen sich an. Ein Räuber beginnt durch die Gasse aus Kreppklebeband. 4 x schlagen die Räuber ein zweitaktiges rhythmisches Motiv mit dem Schlägel auf den Stab, z. B.</p>  <p>und wiegen sich dabei hin und her. Mit älteren Kindern kann auch das Aufstoßen des Stocks auf den Boden einbezogen werden.</p>
<p>B-Teil</p>	<p>Einer der Räuber beginnt mit einer zweitaktigen Sprungkombination, z. B. mit Schlussprüngen oder Darüberspringen auf einem Bein, mit Spreizsprüngen etc. Diese Sprungkombination wird vom anderen Räuber wiederholt. Der erste Räuber kommt noch einmal mit Vormachen dran und der zweite Räuber versucht wieder, diese Sprungkombination genau nachzuspringen. Beim nächsten Durchgang wird die Formation getauscht. Dabei sieht es besonders mutig aus und macht noch mehr Spaß, wenn man seinen eigenen Stab oben festhält und sich beim Springen mit der Kraft der Arme hoch schlingert. Die Sprünge fallen so besonders hoch und luftig aus.</p>

Statt einem paarweisen Wettkampf kann auch ein Räuberhauptmann die Sprungkombination vormachen und alle Räuber imitieren sie gemeinsam.

**Variation:** Mit Stöcken und Ähren aus dem Wald wirkt der Rächertanz noch authentischer.

Haselnusstecken (ca. 2–3 Zentimeter Durchmesser) etwa in der Länge der Körpergröße der Kinder und ein ca. 20 Zentimeter langer Stockchen (ca. 5–2 Zentimeter Durchmesser) eignen sich durch den geraden Wuchs sehr gut. Es muss beachtet werden, dass der Boden durch die Stöcke nicht beschädigt wird. Mit dem Aufkleben von Teppichresten auf ein Stockende werden Kratzer im Boden vermieden.



## Weiterführende Ideen

### Ideen aus dem Räuberkapitel in die Erarbeitung und Aufführung des Märchens „Die Bremer Stadtmusikanten“ (siehe S. 156) im

Im Märchen „Die Bremer Stadtmusikanten“ spielen die Räuber eine wichtige Rolle. Auch im Märchen „Ali Baba und die vierzig Räuber“ aus dem „Märchen aus 1001 Nacht“ gehören „Die Bremer Stadtmusikanten“ zu den wenigen sehr bekannten Märchen, in denen Räuber vorkommen.





PRINZESSIN



# Ideenpaket „Prinzessin“



## Einstimmung

1. Die Kinder werden betont vornehm auf höfische Art begrüßt und bekommen einen Platz an einem Stern aus Pfauenfedern.
2. Spielerische Übungen zum Kennenlernen des Dreiviertelritms.

## Bewegungsspiele mit Musik

### 1. Spiegelbildspiel im Spiegelsaal

A-Teil	Die Prinzessinnen und Prinzen schreiten in den Spiegelsaal.
B-Teil	Die Spiegelkinder imitieren mit Mimik und Gestik die Bewegungen der Königskinder.

### 2. Zarte Bewegungen mit Pfauenfedern ausprobieren

A-Teil	Im Kreis führen Sie zarte Bewegungen mit Pfauenfedern vor; die Kinder imitieren gleichzeitig Ihre Bewegungen.
B-Teil	Die Kinder schreiten auf dem Teppich nach einer Feder in der Hand.

### 3. Die Pfauenfedern werden an der flachen Hand balanciert

A-Teil	Die Kinder schreiten in den Raum.
B-Teil	Bei einem Taktwechsel verhalten sie sich in ihrer Position.

### 4. Tanzspiel mit einem

A-Teil	Die Kinder schreiten in einer langen Schlange durch den Raum.
B-Teil	Es wird ein Bild gebildet.

## ... mehr ausprobieren

1. Tanz im Dreiviertelritmus mit Anstellschritten
2. Musik mit Pfauenfedern für Kinder von 5–6 Jahren
3. Tanz zu zweifelhafte Pfauenfedern für Grundschul Kinder

## Weiterführende Ideen

1. Entspannungsmusik zum Ende der Stunde
2. Die Kinder malen zu einem vorher erzählten Märchen ein Bild.
3. Verabschiedungsspiel mit Pfauenfedern



## Erläuterungen zum Ideenpaket



### Charakter der Märchenfigur „Prinzessin“

Würdevoll schreiten, elegant tanzen, über Anstandsregeln Bescheid wissen, weben und nähen, das sind nicht nur Klischees über echte Prinzessinnen von früher. Historische Abbildungen zeigen, wie junge Frauen in kostbaren Gewändern. Dagegen sind moderne Märchenprinzessinnen oft Heldinnen in der Märchenhandlung. Es geht weniger um höfisches Leben als um die Entwicklung der Persönlichkeit, mit der man sich beim Hören des Märchens identifizieren kann. Trotzdem können Prinzessinnen unserer Fantasie in die schönsten Gewänder gekleidet sein und sich würdevoll benehmen. Auch bei Prinzen gilt es, den Umgang und die gesellschaftlichen Gepflogenheiten bei Hofe zu verstehen. Beim Tanz eine entsprechende gute Figur zu machen. Gute Haltung, aufrechtes Gehen, zierliche Geschicklichkeit im Umgang mit zarten Objekten, Respekt gegenüber anderen und das Einhalten von Regeln werden in diesem Kapitel besonders geübt.



#### Einstimmung

##### 1. Die Kinder werden betont vornehm in höfischer Art begrüßt und bekommen ihren Platz an einem Stern aus Pfauenfedern

Bevor die Kinder in den Raum kommen, legen Sie einen Stern aus Pfauenfedern in der Mitte des Raumes aus. Wie ein Zeremonienmeister begrüßen Sie jedes Kind, z. B. „Königliche Hoheit Julia“ oder „Hochwohlgeborener Maximilian“ und weisen ihm einen Platz am Pfauenfederstern zu. Gemeinsam wird überlegt, welche Formen noch mit den Federn gelegt werden können. In diesem Gespräch erklären Sie dann den Kindern, dass der Pfau ein Symbol für Macht, höfischen Glanz, aber auch Eitelkeit ist. Die 90 bis 90 Zentimeter langen Pfauenfedern bekommt man im Vogelfutter- oder Großhandel für 1,50 bis 2,00 € pro Stück.



##### 2. Spiel zum Kennenlernen des Dreivierteltakts

In gängigen Liederbüchern sind überwiegend Lieder im Viervierteltakt zu finden. Deshalb brauchen Kinder, Jugendliche und Erwachsene oft etwas Zeit, um sich an den schwingenden Dreiviertel- oder Sechachteltakt zu gewöhnen.

Stellen Sie sich die Kinder auf die Welt innerhalb eines Schlosses ein. Im großen Saal sind die Prinzessinnen und Prinzen versammelt und üben mit einer Tanzlehrerin oder einem Tanzlehrer verschiedene Tanzschritte. Mit einer Handtrommel oder einem anderen Percussion-Instrument begleiten Sie sich beim Vormachen der Schritte im Dreivierteltakt und betonen dabei den jeweils ersten Schlag des Taktes. Zum Kennenlernen der Musik können Sie beim Hören zarte Klangfolgen spielen.



# Prinzessin

M: B. Sippel  
© HELBLING



**A**

F C F Bb F

F C F Bb C F (→ Schluss)

**B**

Dm C F Bb6 4-5 F

Dm C F Bb6 C F

**Schluss**

Bb6 C F Bb6 C F

## Form

Intro: 2 Takte

A 8 Takte	B 8 Takte	A 8 Takte	Schluss 2 Takte
--------------	--------------	--------------	--------------------

## Bewegungsaufgabe Musik

### 1. Spiegelkinder im Spiegelsaal

Eine Hälfte der Kinder sind Prinzessinnen und Prinzen. Die Kinder stellen sich vor, dass sie feine, mit Edelsteinen bestickte Gewänder anhaben, die an den besten zur Geltung kommen, wenn sie auch entsprechend präsentiert werden. Die andere Hälfte der Kinder sind kostbare Spiegel, die gleichmäßig am Rand des Raumes verteilt stehen, inspiriert vom Spiegelsaal von Versailles.



A-Teil	Prinzessinnen und Prinzen schreiten würdevoll und langsam durch das Schloss.
B-Teil	Die Prinzessinnen und Prinzen betrachten sich in den Spiegelkindern mit langsamen Gesten und ausdrucksstarker Mimik. Die Spiegelkinder imitieren diese zarten Bewegungen gleichzeitig wie ein Spiegel.

Falls die Kinder Schwierigkeiten haben, den B-Teil zu erkennen, signalisieren Sie seinen Beginn mit einem Schlag auf einer Triangel.



## 2. Zarte Bewegungen mit Pfauenfedern ausprobieren

Alle stehen im Kreis und jedes Kind hat eine Pfauenfeder in der Hand. Diese sind leichter als man denkt und die zarte, aufrechte und kostbare Ausstrahlung überträgt sich auf die Kinder. Selbst die größten Rabauken gehen sorgfältig damit um und schreiten mit der Feder würdevoll durch den Raum.

A-Teil	Führen Sie mit Ihrer Pfauenfeder langsame und zarte Bewegungen vor, die die Kinder gleichzeitig imitieren, z. B. Heben und Senken der Feder auf der Hand, wie balancieren, langsame Vorwärts-, Rückwärts- und Seitwärtsschritte in Bewegung zur Kreismitte.
B-Teil	Alle schreiten auf der Kreisbahn in Tanzrichtung und tragen ihre Feder vorsichtig vor dem Körper.

## 3. Die Pfauenfedern werden auf der flachen Hand balanciert

A-Teil	Die Kinder balancieren die Pfauenfeder auf der flachen Hand und schreiten dabei kreuz und quer durch den Raum.
B-Teil	Wenn sie jemanden treffen, verbeugen sie sich vornehm. Durch ein Signal mit einem Instrument (z. B. Fingerzymbel) können Sie den Kontakt deutlich machen.

## 4. Tanzspiel mit einem Tor

A-Teil	Die Kinder schreiten in einer langen Schlange hintereinander durch den Raum. Das erste Kind bestimmt den Raum.
B-Teil	Die beiden ersten Kinder machen ein Tor und lassen die anderen darunter hindurchgehen. Sie hängen sich an das Schlangenende an, wenn alle durch das Tor geschritten sind. Wenn alle Kinder eine Pfauenfeder haben, werden die Bewegungen der Kinder noch würdevoller. Auch das Tor wird vorsichtig aus Pfauenfedern gebildet.



 ... mit ein bisschen Üben

**1. Tanzen im Dreivierteltakt mit Anstellschritten**

A-Teil	Alle üben das Vorwärtsschreiten im Dreivierteltakt: Der 1. Schritt wird tiefbetont ausgeführt, dabei etwas in die Knie gehen, der 2. ist ein hochbetonter Anstellschritt auf dem Ballen und der 3. schließt die Dreierfigur ebenfalls hochbetont auf dem Ballen ab.
B-Teil	Der Dreierschritt wird am Platz nach rechts und links zur Seite

**2. Kreistanz mit Pfauenfedern für Kinder von 5–6 Jahren**

Diese Schrittfolge ist mit oder ohne Pfauenfeder möglich. Alle stehen im Kreis.

A-Teil	Die Kinder schreiten im Dreivierteltakt auf dem Kreis im Uhrzeigersinn. Wenn alle mit dem rechten Fuß beginnen, sieht es noch besser aus. Dieser Schritt wird immer tiefbetont ausgeführt werden, um die erste Zählzeit besser zu erfassen.
B-Teil	Wieder mit dem rechten Fuß beginnend, wenden sich alle zur Kreismitte und schreiten mit 2 Dreierschritten zur Mitte und mit 2 Dreierschritten wieder rückwärts zur Ausgangsposition. Ab Takt 5 des B-Teils (2. Zeile in den Noten auf S. 45) wird ein Dreierschritt am Platz nach rechts, ein Dreierschritt am Platz nach links und zu den letzten beiden Takten eine Verbeugung zur Mitte ausgeführt. Ist man dabei die Feder vorsichtig von unten nach rechts zur Seite gleiten lassen und das nur vornahm aus.



Das Balancieren will geübt sein

### 3. Tanz zu zweit mit Pfauenfedern für ältere Grundschul Kinder


Die Kinder stellen sich paarweise auf der Kreisbahn auf.

A-Teil	Jedes Kind hat eine Pfauenfeder in der Innenhand. Auf den Schritten mit 8 Taktschritten vorwärts. Die Schritte beginnen tiefbetont mit dem Außenfuß.
B-Teil	Mit einem Dreierschritt seitlich nach außen schreiten die Paare auseinander, dabei wechselt die Feder von der Innenhand zur Außenhand. Zum nächsten Takt gehen die Kinder wieder mit einem seitlichen Dreierschritt zusammen und wechseln die Feder zurück in die Innenhand. Zu Takt 3 und 4 werden die Bewegungen des Takt 1 und 2 wiederholt. Ab Takt 5 des B-Teils wird gemeinsam in vier Takten ein Handtour durchgeführt, wobei das Außenkind zu Beginn seine Feder von der linken Hand zur rechten Hand wechseln muss und beide Kinder nun um die beiden Federn schrittweise in ihrer Mitte gehalten werden (Handtour mit Federn).




#### Weiterführende Ideen

##### 1. Entspannungsmusik zum Ende der Stunde

Die Kinder liegen bequem auf Decken oder Matten. Sprechen Sie mit ruhiger Stimme und lassen Sie besondere Themenschwerpunkte der Stunde Revue passieren. Fordern Sie die Kinder auf, die Hände auf den Bauch zu legen und zu beobachten, wie sie heben und senken. Dazu wird die Musik  eingespielt.

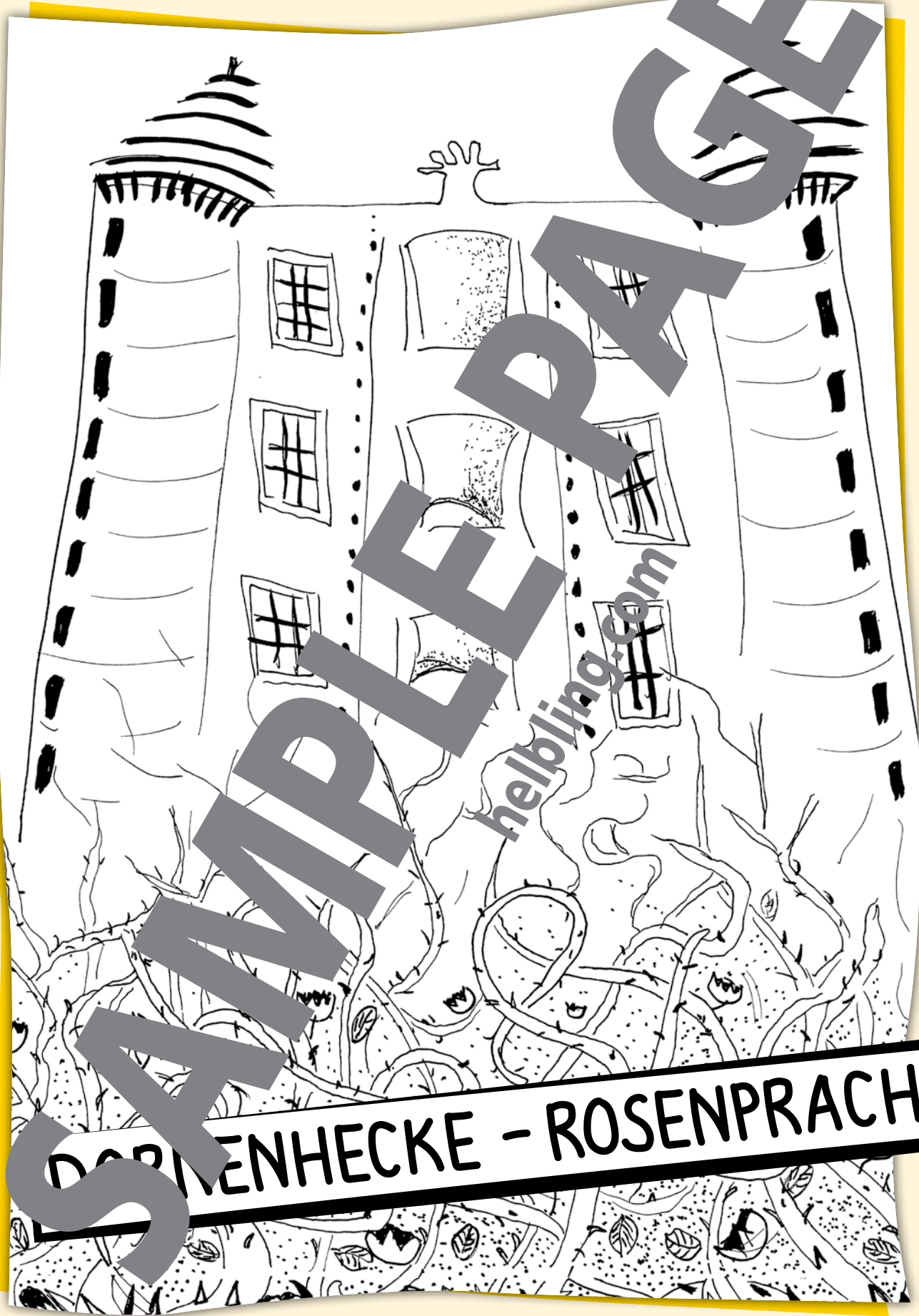
##### 2. Die Kinder malen zu einem vorher erzählten Märchen ein Bild

Nach dem Erzählen oder Vorlesen eines Märchens sind die Kinder oft sehr davon berührt. Viele Gedanken gehen ihnen durch den Kopf, welche Szenen sie malen. Damit die Geschichte innerlich noch weiterklingen kann, fordern Sie die Kinder auf, ein Bild zu dem Märchen zu malen. Wenn es sinnvoll ist, kann dazu die Musik  eingespielt werden, was zaubert eine ruhige, entspannte Atmosphäre. Ist die Musik zu Ende, geben Sie den Kindern ausreichend Zeit, um ihre Bilder in Ruhe fertigzustellen.

##### 3. Verabschiedung der Pfauenfedern

Zum Ende der Stunde lassen die Kinder mit geschlossenen Augen auf dem Boden, so lange, bis sie von einer Pfauenfeder sanft berührt werden. Dann steht das berührte Kind auf und verlässt den Raum.





**DORNENHECKE - ROSENPRACHT**



# Ideenpaket „Dornenhecke – Rosenpracht“



## Einstimmung

1. Betrachten einer echten Rose
2. Erblühen einer Chiffontuchblume
3. Runde und spitze Gegenstände im Raum finden
4. Gedicht „Rund und spitz“
5. Fühlrätsel
6. Runde und spitze Formen mit einem Metermaß und einem Seil bilden



## Bewegungsspiele mit Musik



### 1. Kreisspiel mit Zauberschnur oder Gummiband

A-Teil	Eckige und spitze Formen sowie Bewegungen mit der Zauberschnur bilden
B-Teil	Fließende runde Formen sowie Bewegungen mit der Zauberschnur bilden

### 2. Zu zweit mit einem Gummiband

A-Teil	Paarweise eckige und spitze Formen sowie Bewegungen mit dem Gummiband bilden
B-Teil	Paarweise runde Formen sowie Bewegungen mit dem Gummiband ausführen

### 3. Reaktionsspiel: „Mit Metermaß und Seil Formen legen“

A-Teil	Verschiedene eckige und spitze Formen mit dem Metermaß bilden
B-Teil	Runde und kurvige Formen mit dem Seil auf dem Boden legen



## ... mit ein bisschen Übung



### Tanz „Dornenhecke – Rosenpracht“ im Märchenspiel „Dornröschen“ (siehe S. 124)

A-Teil	Die Kinder wachsen langsam mit spitzen Bewegungen von der Hocke bis zum Stand.
B-Teil	Die Kinder lassen die Rosen der Dornenhecke erblühen.



## Weiterführende Ideen

Integrieren Sie die Bewegungsidee „Dornenhecke – Rosenpracht“ in das Märchenspiel „Schneewittchen“ (siehe S. 150)







## Erläuterungen zum Ideenpaket

17 18

Zwei Kontraste stehen sich hier gegenüber: auf der einen Seite das Abweisende, Dornige, Glatte und in Spitze, auf der anderen Seite das sich einladend Öffnende und Erblühende. Sinnesliche Eindruck und Körpererfahrung von „spitz“ und „rund“ stehen in diesem Kapitel im Vordergrund.



### Einstimmung

#### 1. Betrachten einer echten Rose

Bringen Sie den Kindern eine Rose mit: Die Königin der Blumen symbolisiert lebenswerten Aspekte und zugleich die dornigen, schattigen Seiten des Lebens.

#### 2. Erblühen einer Chiffontuchblume

Zeigen Sie den Kindern das faszinierende Spiel mit der sich entfaltenden Chiffontuchblume: Wenn man ein Chiffontuch zerknüllt, dann in die hohlen Hände hineindrückt und schließlich die Hände vorsichtig öffnet, entfaltet sich das Tuch nach und nach wie eine Blume.

#### 3. Runde und spitze Gegenstände im Raum finden

Alle schauen sich aufmerksam im Raum um und notieren runde und spitze Gegenstände. Durch die Beschränkung auf zwei Eigenschaften nimmt die wahrgenommene Vielfalt der Gegenstände in der unmittelbaren Umgebung ganz anders wahr.

#### 4. Gedicht „Rund und spitz“

T. U. Meyerholz

Alles rund!

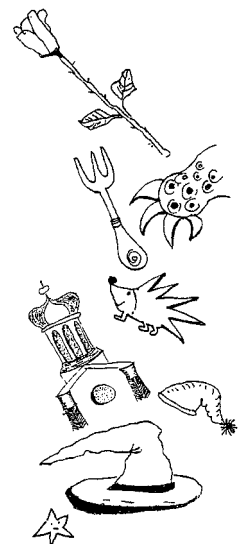
Tassen, Teller, Blumentöpfe,  
Schüsseln, Gläser, Hosenknöpfe,  
eine Rolle Klopapier,  
eine Flasche kühles Bier,  
Kokosnüsse, Schokoküsse,  
und der Napf von Nachbars Hund.

x|x|, alles rund!

Alles spitz!

Rosendornen, Raubtierkrallen,  
Stachelndraht und Gürtelschnallen.  
Nagelzelle, Kuchengabel,  
Igelstachel, Vogelschnabel,  
Haifischzähne, Kirchturmspitze,  
Hexenhut und Zwergenmütze,  
und vom Himmel einen Blitz!

x|x|, alles spitz!



Nachdem Sie den Kindern das Gedicht vorgestellt haben, überlegen alle gemeinsam, wie es rhythmisch-musikalisch gestaltet werden kann, z.B. „Alles rund!“ sparsam mit Zymbel- und Beckenklängen, „Alles spitz!“ mit Trommel, Guiro usw. Es ist dabei zu beachten, dass die gesprochenen Zeilen nicht von dem Klänge der Instrumente übertönt werden. Ob man sich beim Gestalten von der Form der Instrumente oder von ihrem Klang leiten lässt, wird durch die Dynamik der Gruppenarbeit entschieden.



### 5. Führätsel

Alle sitzen im Kreis, schließen die Augen und legen die Hände hinter dem Rücken auf den Boden. Legen Sie nun kleine runde (z. B. einen Flummiball) und spitze Gegenstände (z. B. einen Igelstacheln oder ein Kastanienhaus) in die Hände der Kinder, die sie vorsichtig abtasten und dann immer noch hinter dem Rücken an ihre Nachbarin oder den Nachbarn weitergeben. Erst wenn die Runde am Ende ist, dürfen die Kinder, was sie gefühlt haben.

### 6. Runde und spitze Formen mit einem Metermaß und einem Seil

Jedes Kind bekommt ein Metermaß und ein Seil und legt mit beiden Objekten eine spitze und eine runde Form auf dem Boden. Die Kinder laufen danach zu einem Partner durch den Raum. Stoppt die Begleitung, rufen Sie entweder „Spitz!“ oder „Rund!“ Die Kinder bewegen sich zu einer entsprechenden Form und versuchen, sie mit dem Körper nachzuempfinden.





# Dornenhecke – Rosenpracht

Heppel  
HELBLING 18

A



**B**

**Form**

Dornenhecke – Rosenpracht (Kontrast spitz – Intro: 1 Takt, Taktart 4/4

A	B	A	B	A	B	A	B
8 Takte	8 Takte	8 Takte	8 Takte	8 Takte	8 Takte	8 Takte	8 Takte

**Form**

Dornenhecke – Rosenpracht (Version für „Dornroschen“)  18  
Taktart 4/4

A	B
	16 Takte



SAMPLE

# Mehr zum Thema **Tanz und Bewegung**

von **Ulrike Meyerholz und Susi Reichle**



## **Heiße FÜßE, Zaubergrüße**

Tanzgeschichten für Kinder von 4 bis 10 Jahren  
mit Musik von *Bernhard Hering und Martin Wester*

Diese 22 klingenden Musikgeschichten vereinen offene und festgelegte Bewegungsideen für alle vier Jahreszeiten: Vom ersten frühlingshaften Sonnenstrahl über Reisen mit Bahn, Schiff oder Heißluftballon, bis zum Kerzentanz im Winter.

Buch (Softcover) inkl. Audio-CD und HELBLING Media App  
168 Seiten  
ISBN 978-3-86227-559-5

## **TatzenTÄNZE, Mäuseschwänze**

Tanzspiele und Lieder zum Thema „Tiere“ für den bewegten Unterricht  
von der Eltern-Kind-Gruppe bis ins Grundschulalter,  
mit Musik von *Roman Wyss*

Zu den fröhlich-frechen Tanzspielen verwandeln sich die Kinder im Kita- und Grundschulalter in kunterbunten Bewegungsideen in verschiedene Lebewesen. Durch die Verknüpfung von Musik, Rhythmus, Bewegungsspielen, Fingerspielen, Reimen und Liedern entstehen ganz besondere Gruppenerlebnisse.

Buch (Softcover) inkl. Audio-CD und HELBLING Media App  
200 Seiten  
ISBN 978-3-86227-561-8



## **Januar, Februar, TANZ, April**

Tanzspiele und Lieder für jeden Monat  
für Kinder von 3 bis 9 Jahren, mit Musik von *Roman Wyss*

Vom Schneemanntanz im Januar bis zum Lichtertanz im Dezember: Diese Tanzspiele regen dazu an, neue Bewegungen auszuprobieren und sie mit der Gruppe kreativ zu gestalten. Die Kompositionen eröffnen Spielräume für freie Bewegungen oder bilden einen Rahmen für festgelegte Choreografien.

Buch (Softcover) inkl. Audio-CD und HELBLING Media App  
104 Seiten  
ISBN 978-3-86227-563-2



Weitere Arbeitsmaterialien, Liederbücher,  
Kinderlieder-CDs etc. finden Sie auf

**helbling.com**

## 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.

# Verzeichnis der Audio-Aufnahmen

(Audio-CD und HELBLING Media App)



## Märchenfiguren

1. Räuber
2. Räuber – Kurzversion
3. Gute Fee
4. Gute Fee – Kurzversion
5. Hexe
6. Hexe – Kurzversion
7. Prinz zu Pferd
8. Prinz zu Pferd – Kurzversion
9. Prinzessin
10. Böse Königin
11. Zauberer
12. Zwerge
13. Zwerge und Drache
14. Riesen und Zwerge



## Märchenhafte Wunderdinge

15. Fliegender Teppich
16. Fliegender Teppich – Kurzversion
17. Dornenhecke – Rosenpracht (Kontrast spitz – rund)
18. Dornenhecke – Rosenpracht (Version für „Dornröschen“)
19. Drei Wünsche



## Im Schloss

20. Es wird geputzt
21. Höfischer Tanz
22. Lustiger Tanz



## Märchen

23. Einschlafmusik für Dornröschen
24. Hans im Glück

