



Aus Bewegungslandschaft wird Zirkus

Spielen im Garten

Eine Gruppe von Basisstufenkindern baut im Garten eine Bewegungslandschaft auf. Nachdem der Parcours steht und von allen ein paar Mal durchlaufen ist, wird darüber beraten, was man jetzt weiter tun könnte. Die Szene zeigt, wie ein Mädchen die Idee einer Zirkusvorstellung aufgreift und die Führung der Gruppe übernimmt. Nun werden Rollen verteilt und Kunststücke eingeübt. Die einzelnen Akrobaten und Akrobatinnen integrieren ihr Kunststück in den bestehenden Parcours, der zur Manege wird.

Beschreibung der Spielsituation

Womit?

Material gross: Bretter, Riesenspulen, Balken, Paletten, Pneus, Kartonzyylinder

Material klein: Diabolo, Tastsäckchen, Stelzen (Holz und Laufdosen), Jonglierteller mit Stab, Seifenblasen

Sozialform? Wie lange?

Altersdurchmischte Gruppe einer Basisstufenklasse von fünf Kindern: 1 Mädchen ca. 4.5-jährig, 2 Knaben ca. 6-jährig, 1 Mädchen und 1 Knabe je ca. 7.5-jährig. Der ganze Spielverlauf dauert 70 Minuten, die ausgewählte Szene 4 Minuten

Was tun die Kinder?

Ein Mädchen übernimmt ganz natürlich und ohne dass dies von den andern in Frage gestellt wird die Führung und Koordination der geplanten Zirkusvorstellung. Diese soll am Schluss des Vormittags stattfinden. Dazu eingeladen sind die andern Kinder und die Lehrpersonen der Klasse. Eigenständig sucht sich jedes Kind ein Kunststück, ein Rolle aus. Die Wahl wird kurz mit der „Direktorin“ abgesprochen, dann fängt jedes an zu üben: Diabolo werfen und fangen, Stelzen laufen, Balancieren, Jonglieren mit Bällen. Die einzelnen Handlungen werden von den Kindern laufend und laut kommentiert, so dass alle immer informiert sind über den Stand des Geschehens. Während sich die älteren Kinder organisieren und üben, beobachtet das jüngere Mädchen die Szene. Später helfen ihm das ältere Mädchen und die Lehrperson, seinen Beitrag für das gemeinsame Projekt zu finden.

Fokus

- Motivation: Die Kinder haben ein gemeinsames Ziel: eine Zirkusvorstellung, zu der sie die ganze Klasse einladen wollen. Alle sind sehr motiviert und geben das Beste beim Finden und Proben der Nummern.
- Natürliche Differenzierung: Jedes Kind findet selbstständig ein seinem Können, seinem Entwicklungsstand angepasstes Kunststück oder eine Rolle.
- Soziales: Das ältere Mädchen übernimmt automatisch die Führung. Die andern Kinder akzeptieren dies diskussionslos. Alle Kinder der Gruppe sind in das Projekt einbezogen.
- Spiel- und Lernbegleitung: Mit der Frage *Was könnten wir noch machen?* regt die Lehrperson das Mitdenken und die Fantasie der Kinder an, was zu der Idee „Zirkusvorstellung“ führt. Sie unterstützt und begleitet die Kinder bei der Ideenfindung und deren Umsetzung. Neben der „Direktorin“, die die Hauptverantwortung trägt, übernimmt sie den Part der „technischen Leiterin, Bereich Artistik“.
- Material: vorwiegend unstrukturiert und damit vielseitig verwendbar.
- Reflexion: Die abschliessende Vorstellung, bei der die ganze Klasse dabei ist, bietet Gelegenheit für eine Reflexion in der ganzen Gruppe über die Weiterentwicklung der Bewegungslandschaft/des Zirkus.



Lehrplanbezug

Entwicklungsorientierte Zugänge

Körper, Gesundheit und Motorik (1)

Kann ich über den Balken balancieren ohne daneben zu treten? Wie langsam, wie schnell geht das? Kann ich den ganzen Parcours auch rückwärts meistern? Getraue ich mich von der grossen Spule hinunter zu springen? Bleibe ich zum Jonglieren/zum Seifenblasen blasen an einem bestimmten Ort stehen oder balanciere ich weiter durch den Parcours?

Lernen und Reflexion (7)

Die langen Holzstelzen wären cool! Ich hab's probiert und nehme nun aber doch lieber die Laufdosen.

Wollen wir morgen auch wieder Zirkus spielen? Ich will wieder Clown sein! Er sollte aber unbedingt noch eine rote Nase bekommen. Im „richtigen“ Zirkus verkaufen sie in der Pause Popcorn. Das könnten wir auch machen! Ich möchte auch einmal die Direktorin sein! Wie sollen die Rollen überhaupt verteilt werden? Wer darf morgen auch noch mitmachen?

Sprache und Kommunikation (8)

Seid ihr dabei bei einer Zirkusvorstellung? Wer möchte welche Nummer einstudieren? Was machen wir, wenn zwei das gleiche wollen? Was machen wir, wenn jemand nicht mithelfen will? Wer hilft mir, ein Kunststück zu finden? Wie ist die Reihenfolge der Nummern? Wer macht die Ansagen? Wo sollen die Zuschauenden sitzen? Wie heissen die verschiedenen Geräte und Materialien? Wie heisst das, was man damit machen kann? Wie heissen die verschiedenen Artisten? Wie heissen die Leute, die den Artisten die Materialien bereitstellen und wegräumen?

Eigenständigkeit und soziales Handeln (9)

Ich habe eine Idee! Helft ihr mit? Um ein attraktives Zirkusprogramm auf die Beine zu stellen, braucht es die ganze Gruppe. Du könntest jonglieren. Du kannst das so gut! Also gut, du kannst die Direktorin sein. Wenn du der Clown bist, will ich die Nummern ansagen. Das wird schwierig! Das Jonglieren muss ich noch ein bisschen üben. Ich gehe ganz langsam, dann falle ich nicht hinunter. Ich nehme das Diabolo, das gefällt mir am besten. Wollen wir zwei die Sachen für die Artisten bereitstellen?

Überfachliche Kompetenzen

Methodische Kompetenz

Sprachfähigkeit

Die Schülerinnen und Schüler können ein breites Repertoire sprachlicher Ausdrucksformen entwickeln

Die Lehrperson spricht in der ganzen Sequenz hochdeutsch. Die Schülerinnen und Schüler sprechen unter sich berndeutsch und mit der Lehrperson sowohl als auch – je nach Kind. Durch die konsequente Haltung der Lehrperson erleben die Kinder das Hochdeutsche als eine Sprache des Alltags, als eine „natürliche Variante“ des Dialekts. Es wird von den Kindern nicht verlangt, dass sie auch hochdeutsch sprechen, aber sie hören es und haben damit ein kontinuierliches Sprachvorbild. Hochdeutsch ist unsere Schriftsprache. Vielseitiger Gebrauch und die Freude am Hochdeutsch-Sprechen fördert den mündlichen und damit auch den schriftlichen Ausdruck. Oft nutzen Kinder Hochdeutsch als Spielsprache.

Verbindungen zum fachlichen Lernen

Deutsch

D.1 Hören, C Verstehen in dialogischen Hörsituationen

1. Die Schüler und Schülerinnen können Gesprächen folgen und ihre Aufmerksamkeit zeigen.

D.3 Sprechen, C Dialogisches Sprechen

1. Die Schüler und Schülerinnen können sich aktiv an einem Dialog beteiligen

Mathematik

Größen, Funktionen, Daten und Zufall

A 1 a – Die Schülerinnen und Schüler können Gegenstände und Situationen mit ... schnell/langsam ... beschreiben.

Natur, Mensch, Gesellschaft

Kompetenzbereiche und Kompetenzen

NMG 3 / Stoffe, Energie und Bewegungen beschreiben, untersuchen und nutzen

NMG 3.1

Die Schülerinnen und Schüler können das Phänomen Gleichgewicht ausprobieren, Vermutungen anstellen und diese überprüfen (Gleichgewicht bei Brett in Parcours halten und balancieren über schmale Stellen).

NMG 10 Gemeinschaft und Gesellschaft - Zusammenleben gestalten und sich engagieren

NMG 10.1

Die Schülerinnen und Schüler können Erfahrungen von Zusammenleben besprechen und im Spiel umsetzen.

Gestalten

TTG.2.B.1, 3a

Die Schülerinnen und Schüler können mit Materialien spielen und einfache Bauten konstruieren (daran wurde im Vorfeld gearbeitet; dies ist im Film nicht direkt ersichtlich)

Musik

Vgl. dazu auch die Hinweise im Abschnitt Anregungen und Anreicherungen. In der von den Kindern realisierten Sequenz ergaben sich keine direkten Verbindungen zum Fachbereich Musik. Solche lassen sich aber in verschiedener Hinsicht realisieren bei der Weiterentwicklung des Angebotes. Dies vor allem hinsichtlich der folgenden Kompetenzen:

MU 3 Bewegen und Tanzen – Sensomotorische Schulung

MU3.A.1a Die Schülerinnen und Schüler können einzelne Körperteile lokalisieren, benennen und den Körper im Musizieren und Tanzen bewusst einsetzen (z.B. winken und stampfen im Begrüßungslied)

MU 3.A.1b ...können einzelne Sinne für die Bewegung zur Musik vielseitig nutzen (z.B. Richtungsgehen zu Musikquelle)

MU 3.A.1c ...können Musik mit Bewegung im Raum spielerisch darstellen

MU 3.A.1d ...können sich in Figuren, Tiere, Gegenstände und Phänomene einfühlen und sich mit ihnen in der Bewegung identifizieren

MU 3 Bewegen und Tanzen – Körperausdruck zu Musik

MU3.B.1a Die Schülerinnen und Schüler können Musik in der Bewegung mit Materialien sichtbar machen (z.B. mit Tuch, Feder, Stab, Kugel, Nüssen).

MU3.B.1b ...können Körperbewegungen musikalisch erkunden und erfinderisch einsetzen

MU3.B.1c ...können zu einem Lied oder Musikstück passende Bewegungen finden und ausformen.

Bewegung und Sport

BS 1 Laufen, Springen, Werfen - Rhythmisch springen

BS1.B.1a Die Schülerinnen und Schüler können rhythmisch hüpfen (z.B. Galopp, Einbeinhüpfen, Hampelmann).

BS1.B.1b ...können verschiedene Hüpf- und Sprungformen mit Material springen (z.B. Gummitwist, Reifen).

BS 2 Bewegen an Geräten - Balancieren

BS2.A.1a Die Schülerinnen und Schüler können auf einer schmalen Unterlage balancieren (z.B. über Langbank gehen).

BS2.A.1b ...können auf einer schmalen Unterlage auf verschiedene Arten balancieren (z.B. rückwärts, seitwärts, mit Drehung).

BS2.A.1c ... können auf labilen Geräten balancieren (z.B. Stelze, Wippe, Balancebrett, Pedalo).

BS 2 Bewegen an Geräten – Rollen und Drehen

BS2.A.2a Die Schülerinnen und Schüler können auf einer schiefen Ebene rollen und drehen.

BS2.A.2b ...können eine Rolle vorwärts ausführen

Zudem Bezugspunkte zu BS.2.A.1 *Wagnis und Verantwortung* (Wagnissituationen wahrnehmen und benennen, z.B. Freude, Angst) und zu BS.2.A1 *Helfen, Sichern und Kooperieren* (z.B. mit taktilen, visuellen, akustischen Signalen führen, einander korrekt und sicher tragen)

BS 3 Darstellen und Tanzen

In sehr umfassendem Masse ergeben sich Bezüge zum Kompetenzbereich Darstellen und Tanzen.

Dabei können die meisten Kompetenzen dieses Bereichs aufgenommen und gefördert werden:

BS3.A.1a, b, c Körperwahrnehmung (die Schülerinnen und Schüler können die Umwelt und sich mit verschiedenen Sinnen wahrnehmen; die Schülerinnen und Schüler können die Stellung des Körpers im Raum wahrnehmen; die Schülerinnen und Schüler können Körperteile gezielt steuern)

BS3.B.1b, c Darstellen (die Schülerinnen und Schüler können Bewegungen imitieren und sich in verschiedenen Rollen erleben; die Schülerinnen und Schüler können Gefühle darstellen und dazu eigene Bewegungen finden).

BS3.B.2a, b, c Bewegungskunststücke (die Schülerinnen und Schüler können einen Gegenstand entsprechend seinen Eigenschaften bewegen; die Schülerinnen und Schüler können einen Gegenstand mit der linken und der rechten Hand aufwerfen und fangen (z.B. Sandsäckli, Jonglierball))

BS3.C.2a, b Tanzen (die Schülerinnen und Schüler können sich gegensätzlich bewegen, z.B. leicht/schwer, schnell/langsam, hoch/tief; die Schülerinnen und Schüler können sich auf verschiedene Arten tänzerisch bewegen, z.B. gehend, laufend, hüpfend)

BS3.C3a, b Respektvoller Umgang (die Schülerinnen und Schüler können sich in der Gruppe bewegen und respektvoll verhalten; die Schülerinnen und Schüler können den eigenen Bewegungsausdruck wertschätzen)

Anregungen und Anreicherungen

Motorik und Sport

Eine Bewegungslandschaft, ein Geschicklichkeitsparcours lässt sich schier endlos neu variieren, weiterentwickeln und gestalten und mit weiteren Materialien ergänzen. Als festes Angebot des freien Spiels bietet die Anlage für wiederholendes und variierendes Spiel eine wunderbare Basis.

Das Bewegungsrepertoire der Kinder wird erweitert durch den gezielten Aufbau von neuen Mustern. Z.B. Seilspringen und Gummitwist. Auch die Erfahrungen aus einer Bewegungslandschaft in der Turnhalle mit „echten“ Turn- und Sportgeräten, kann Inputs für das Konstruieren und Bespielen von Bewegungslandschaften sein.

Tiere bewegen sich anders als Menschen. Wie? In einer geleiteten Sequenz werden deren Bewegungsmuster studiert und nachgeahmt. Wie bewegen sie sich in der „freien Wildbahn“, auf einem Parcours, im Zirkus? Wie kommunizieren und spielen sie untereinander?

Weitere Entwicklungsmöglichkeiten ergeben sich auch in Verbindung mit Musik und Bewegung/Sport (Darstellen und Tanzen – Darstellen, Gestalten, Tanzen kombiniert mit Bewegungskunststücken, Rhythmische Bewegungen u.a.)

Rollenspiel, Sprache, Natur-Mensch-Gesellschaft, Mathematik, Gestalten, Musik, Bewegung und Sport

Das Rollen- und Fantasienspiel weiter anregen und vertiefen mit dem zur Verfügung stellen oder dem selber Herstellen von Accessoires wie Kostümen, Masken, Mikrofon etc. Eine vielfältige und vielseitige Auswahl ermöglicht es Mädchen und Knaben in verschiedene Rollen zu schlüpfen und spielerisch neue Erfahrungen zu sammeln. Jan möchte einmal das rosa Tutu tragen und Arina liebäugelt mit der Feuerwehrmontur. Sich darüber unterhalten, was zu den einzelnen Rollen gehört: Sind es Berufe? Was machen die Leute? Wie sind sie angezogen? Wie und was sprechen sie? Wie bewegen sie sich? Warum gibt es im Zirkus eine Lehrerin/einen Lehrer? Den Tagesablauf der Clownin aufzeichnen/aufschreiben. Den Ablauf der Vorstellung aufschreiben und zeichnen.

Was braucht es noch? Ein Werbeplakat gestalten. Billette herstellen, kaufen und verkaufen. Der gezielte, spielerische Einbezug der Kulturtechniken Lesen, Schreiben und Rechnen kann jedes Spiel bereichern! (vgl. Sörensen, 2005: Kinder erforschen die Schriftkultur. Leider vergriffen!)

Interaktion und Interaktivität

Gibt es direkte Verbindungen zu andern Angeboten des freien Spiels, bzw. der offenen Sequenz?

- Die Familie aus der Familienecke besucht eine Zirkusvorstellung.
- Die Köchin/der Koch ist krank. Die Artistinnen und Artisten werden in die Familienecke zum Essen eingeladen.
- Der Zirkus bestellt Werbematerial in der Zeichen- und Gestaltungsecke.
- Die Bewegungslandschaft ist ein fix integrierter Bestandteil des Wochenplans
- Die Bewegungslandschaft wird täglich von einer Gruppe für die ganze Klasse aufgebaut. Diese bespielt sie in der Pause.