

**Der Senator
für Bildung und Wissenschaft**



**Freie
Hansestadt
Bremen**

Ästhetik

**Rahmenplan
für die Primarstufe**

Herausgegeben vom Senator für Bildung und Wissenschaft,
Rembertiring 8 – 12, 28195 Bremen

2001

Ansprechpartnerin:
Landesinstitut für Schule, Am Weidedamm 20, 28215 Bremen
Abteilung 2, Referat Curriculumentwicklung: Beate Vogel

Ästhetik : Kunst, Musik, Sport

Inhaltsverzeichnis

1.	Aufgaben und Ziele des Lernbereichs „Ästhetik“	4
2.	Fachliche Vertiefung	5
1.1	Kunst	6
1.2	Musik	11
1.3	Sport	16
3.	Die Begegnung der Fächer im Darstellenden Spiel	23
4.	Sonderpädagogische Förderung	27
5.	Anhang	29

1. Aufgaben und Ziele des Lernbereichs „Ästhetik“

Der Rahmenplan für den Lernbereich Ästhetik eröffnet den Lehrenden die Möglichkeit, die Inhalte und Arbeitsformen des Lernbereichs so zu gestalten, wie es für die spezifischen Bedingungen ihrer Schule und die Situation der Schüler sinnvoll ist.

Das griechische Wort „aisthesis“, auf das der Begriff „Ästhetik“ zurückgeht, bedeutet u.a. Empfindungsvermögen, Erkenntnis, Verständnis und Wahrnehmung. Hauptziel des Lernbereichs Ästhetik ist dementsprechend die Wahrnehmungsbildung, die den *ganzen* Menschen meint - also alle seine kognitiven, emotionalen, sensorischen und körperlichen (leiblichen) Fähigkeiten.

Der Lernbereich Ästhetik sucht und nutzt den Bezug zu *allen* Wirklichkeitsbereichen, betont aber den Bezug zu den Künsten, ihren Zusammenhängen und ihrem Zusammenwirken, ihrer Zeitbezogenheit und Zeitlosigkeit. Wahrnehmende und Wahrgenommenes werden dabei gleichermaßen gewürdigt, das heißt der subjektive Gewinn im Wahrnehmungsprozess wird für ebenso wichtig gehalten wie das Verstehen und die Wertschätzung von Artefakten: Bildung *durch* Kunst und Bildung *zur* Kunst bilden keinen Gegensatz, sondern ergänzen einander. Dieser Doppelauftrag gilt ebenso für Musik und Sport.

Der Lernbereich „Ästhetik“ kann und soll den Fachunterricht nicht ersetzen. Er soll den Blick schärfen für gemeinsame Interessen und nützliche Verbindungen z.B. in übergreifenden längerfristigen Projekten. Das Miteinander mehrerer Disziplinen schafft eine Balance, ermöglicht vielseitigere Erfahrungen und damit ein Verstehen von komplexen Zusammenhängen, wie sie die Kinder in ihrem Alltag erleben.

Kunst, Musik und Sport haben je fachspezifische und fächerübergreifende Qualitäten. Zur umfassenden Bearbeitung eines Themas in Projekten können über Kunst, Musik und Sport hinaus weitere Gestaltungs- und Ausdrucksformen hinzugezogen werden: Textiles Gestalten, Technisches Werken, Dichtung, Tanz und vor allem Darstellendes Spiel.

Fächerübergreifende Ziele des Lernbereichs Ästhetik sind:

- Fähigkeit zum Improvisieren, zum spontanen Spiel
- Fähigkeit zu ästhetischer Sensibilität im Sinne der Differenzierung und Intensivierung des Wahrnehmungsvermögens
- Fähigkeit, mit ästhetischen Wirkungen zu experimentieren und sie sprachlich differenzieren zu können
- Fähigkeit zur Kommunikation über verschiedene Arten von Zeichen
- Fähigkeit zum Wahrnehmungsgenuss
- Fähigkeit, eigene ästhetische Erfahrungen zu erweitern und kritisch zu hinterfragen.

Zur Realisierung dieser Ziele eignen sich unterschiedliche Handlungsformen, die in fast allen schulischen Lernzusammenhängen von Bedeutung sind und hier speziell auf den Lernbereich „Ästhetik“ bezogen werden.

Möglichkeiten für Kinder, kreativ und phantasievoll tätig zu werden:

- die *Improvisation* in allen Ausdrucksbereichen, um Material zu erzeugen, das in aller Regel Grundlage zur Weiterarbeit bildet
- die *Produktion* von Geräuschen, Klängen, Tönen, mimischen, gestischen, ganzkörperlichen Bewegungen, Zeichnungen, Bildern, Plastiken, Skulpturen, Medienprodukten
- die *Reproduktion* als ein Nachvollziehen, Nachgestalten vorgegebener Formen und vorhandener künstlerischer Ausdrucksformen
- Die *Rezeption*, das Aufnehmen produzierter künstlerischer Ausdrucksformen (Bewegung, Bild, Klang) im Sinne einer Schulung und Selbstbildung der sinnlichen Wahrnehmung
- die *Transformation* im Sinne von Umformung: Musik in Bewegung oder Bild, Bewegung in Bild oder Musik, Musik in Bild, Bild in Musik, in mediale Formen
- die *Reflexion* künstlerischer Hervorbringungen (Bewegung, Bild, Klang), ihren Sinn für die an ihnen interessierten Menschen (Produzenten, Rezipienten), ihre Bedeutung im gesellschaftlichen Zusammenhang, ihre Entstehung und Wirkung.

In Projekten können Themen in einem größeren inhaltlichen und zeitlichen Rahmen bearbeitet und zu einem Abschluss gebracht werden, der vor anderen (Klassen, Schule, Eltern, Öffentlichkeit) präsentiert wird: Inszenierungen, Ausstellungen, Präsentationen, Feste u.a. Projekte müssen von Klasse eins bis vier aufeinander aufbauend ihren Platz haben.

Alle Möglichkeiten der ständigen oder themenbezogenen Kooperation mit Fachkolleginnen oder -kollegen oder anderen Klassen sind zu nutzen.

2. Fachliche Vertiefung

Fachbezogene Lehrgänge in den Fächern Kunst, Musik und Sport haben im Lernbereich „Ästhetik“ weiterhin ihren Platz, so wie sie in den Grafiken dargestellt sind. Sie sollen nicht losgelöst und unabhängig von einander durchgeführt werden, sondern – möglichst thematisch – bezogen auf einander, hinführend zu einem Projekt oder sich aus ihm entwickelnd. Es geht nicht darum, immer alle drei fachlichen Bereiche komplett und gleich stark abbilden zu müssen, sondern sinnstiftende Berührungen zwischen einzelnen dieser Bereiche herauszufinden.

1.1 Kunst

Bildung durch Kunst, Bildung zur Kunst

Ästhetik bezogen auf das Fachliche der Bildenden Kunst sensibilisiert bildhaftes, haptisches und ganzkörperliches Wahrnehmen, Gestalten und Denken mit dem Ziel,

- eigenes Erleben bildsprachlich ausdrücken und
- Bildsprachen lesen und entziffern zu können.

Schülerinnen und Schüler sollen im Kunstunterricht zu eigenständigem Gestalten angeregt werden; dazu müssen die notwendigen Techniken und Kenntnisse angeeignet werden.

Kinder beginnen von sich aus früh zu zeichnen, zu malen, zu formen und sich mit Material auseinander zu setzen, um Gesehenes und Erlebtes nonverbal zu gestalten und zu verarbeiten. Im Kunstunterricht muss auf dieser ursprünglichen Freude am phantasievollen, kreativen Gestalten aufgebaut werden: Das Kind wird behutsam zu bewusster Wahrnehmung und Beobachtung angeleitet und seine Ausdrucksfähigkeit spielerisch und aktiv gestaltend weiterentwickelt. Schrittweise wird es an bildnerische, gestalterische Aufgaben herangeführt und mit Grundkenntnissen und -fertigkeiten in Bezug auf Arbeitstechniken, Werkstoffe und Werkzeuge vertraut gemacht mit dem Ziel, die eigenen Ideen und Vorstellungen besser verwirklichen zu können.

Dabei soll das künstlerisch-praktische Arbeiten, das Entdecken, Improvisieren, Erproben und Experimentieren im Mittelpunkt der Arbeit stehen. Über das kritische Betrachten der eigenen Lösungen kann dann das Kind lernen, Arbeiten anderer - von Mitschülern, von Werken der Bildenden Kunst - sowie die Bildsprachen seiner Umwelt zu verstehen.

Denn das „Lesenkönnen“ von Bild- und Raumwerken muss ebenso gelernt werden wie das Machen von Bildern. Die eigene bildnerische Erfahrung muss deshalb begleitet werden durch eine Schule der Wahrnehmung, durch eine Begegnung mit bedeutenden Werken der Kunstgeschichte und der Gegenwart. Dafür sind unterschiedliche Zugangsweisen einer aktiven Rezeption zu entwickeln. Für das Verständnis zeitgenössischer Kunst sind Museumsbesuche ebenso wichtig wie Begegnungen mit Künstlerinnen und Künstlern, z.B. bei Atelierbesuchen. Aktive Formen der Auseinandersetzung mit 'gestalteter Welt' in Bildern der Vergangenheit und Gegenwart geben Schülerinnen und Schülern Impulse für das eigene bildnerische Gestalten. Sie eröffnen darüber hinaus die Möglichkeit, diese genießen zu lernen, sie selbstständig zu beurteilen und darüber mit anderen zu kommunizieren, auch über das Internet. Diese Erfahrungen aus der Begegnung mit Werken der Bildenden Kunst sollten möglichst an Originalen im Umfeld erworben werden - Museum, Galerie, Atelier, Kunst im öffentlichen Raum. Das Kind begegnet heute vornehmlich den Bildwelten der Werbung und der visuellen Medien: Comics, Fotos, Fernsehen, Video, Computer, Internet. Technische Bilder prägen seine Identität stärker als Werke der Bildenden Kunst. Die Bildwelt der Zukunft wird bestimmt sein durch die Digitalisierung aller technischen Medien. Dem Kunstunterricht kommt deswegen zunehmend auch die Aufgabe zu, dem Kind Orientierungs- und Entscheidungsmöglichkeiten durch einen spielerischen, schöpferischen und kommunikativen Umgang mit den Medien zu eröffnen. Die fesselnde Faszination, die Medien auf Kinder ausüben, kann durch die positive Erfahrung des Selbermachens aufgebrochen werden. Das Kind wird vom passiven Konsumenten zum selbstständigen und aktiven Benutzer, der sich über das Medium Bild anderen Menschen mitteilen kann.

Die technischen Grundfertigkeiten und Kenntnisse, die sich Kinder im Laufe der Grundschulzeit aneignen, sind:

- Skizzieren lernen und grafische Elemente und Materialien erproben
- Druck- und Schriftexperimente als Mittel der Gestaltung ausprobieren, auch am Computer
- Farbeigenschaften, -wirkungen und -ordnungen erfahren
- Plastisches und skulpturales Arbeiten mit unterschiedlichen Werkstoffen und Fundstücken
- Entwickeln räumlicher Vorstellungen und erfahren und verstehen von Räumen
- Kreativer Umgang mit Medien, auch mit Computer, CD-ROM und Internet
- Verschiedene Formen des Spiels erproben und Spielelemente kennen lernen (s. Darstellendes Spiel)
- Formen der Präsentation von Kunstprodukten erproben und erfahren (Ausstellung, Performance, Environment, Inszenierung, Präsentation)

Die Wahl der jeweiligen Technik muss von dem Inhalt bestimmt werden, der zur Gestaltung kommen soll. Nicht jede Technik ist gleich gut für jedes Thema geeignet, auch nicht für jede Altersstufe. Insgesamt sollte aber jeder der in der grafischen Übersicht aufgeführten Bereiche in seinen Grundtechniken und Kenntnisse vermittelt werden, auf denen dann sukzessive im Sinne der Vertiefung und Verbreiterung weiter aufgebaut werden kann.

Durchgehend sind bei allen Arbeitsvorhaben die Fragen des Verhältnisses von Form und Inhalt, die Fragen der Gestaltungsprinzipien zu behandeln: Bildausschnitt, Aufbau, Montage, Collage, Einbeziehung weiterer Medien ...

Dies betrifft alle Bereiche des Lernbereichs Ästhetik. Auch Fragen des Sammelns, Ausstellens und Inszenierens, der Präsentation der Arbeiten sind durchgängig zu behandeln. Dabei geht es um das Ausstellen eigener Werke ebenso wie um das Präsentieren und Inszenieren von Sammelgut unterschiedlichster Art.

Erleben, Erfahren und Verstehen von Kunst

Zeichnen
Schrift und Druckgraphik
Malerei
Plastik, Skulptur, Rauminstallation
Bauen und Konstruieren
Medien
Spiel, Aktion, Performance

Erleben, Erfahren und Verstehen von Kunst

Zeichnen	<ul style="list-style-type: none"> - Skizzieren lernen - Experimentieren mit verschiedenen Stiften, Kreiden, Kohlen, Federn ... - Umrisse von Gegenständen festhalten - Zeichnen nach Hell-Dunkel-Werten - Improvisieren mit Punkten, Linien, Flächen - Frottagen anfertigen und mit ihnen spielen - Erste Versuche mit Raum- und Farbperspektive - Sequenzen entwickeln - Zeichnen nach Musik - Dialogisches Zeichnen und Zeichnen in Gruppen <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <ul style="list-style-type: none"> - Betrachten und verstehen lernen von Zeichnungen und Frottagen - Begegnungen mit Originalen (Museum, Galerie, Atelier) - Räumliches Verständnis: oben + unten, vorne + hinten - Zeichnungen ausstellen und inszenieren - Besuche von Museen via Internet
Schrift und Druckgraphik	<ul style="list-style-type: none"> - Schriftgestaltung mit Stempeln - Schriftgestaltung mit dem Tageslichtschreiber, Kopierer und Computer - Festhalten und sammeln von Spuren und Abdrücken - Blätter, Federn, eigener Körper - Improvisieren mit Abklatschbildern (Décalcomanien) - Drucken mit unterschiedlichen Werkzeugen und -stoffen - Styropor, Linoleum, Holz, Siebdruck ... - Selbst gefertigte Drucke zu Bildern komponieren <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <ul style="list-style-type: none"> - Herstellung von Büchern, Kalendern, Plakaten, Faltblättern ... - Betrachten und verstehen lernen von Schriftbildern (Visuelle Poesie) und Drucken aller Art - Begegnung mit Originalen (Museum, Galerie, Atelier) - Schriftbilder und Drucke ausstellen und inszenieren
Malerei	<ul style="list-style-type: none"> - Skizzieren lernen - Malgründe: Welche Grundierungen eignen sich wofür? - Experimentieren mit Werkzeugen und Werkstoffen - Hand, Pinsel, Spachtel, Sand, Gips... - Mischen von Farben, auch mit Schwarz und Weiß - Improvisieren mit verschiedenen Farbkombinationen, auch mit farbigen Papieren - Farbverläufe mit Wasserfarben - Puste- und Klecksbilder - Herstellen von Farben - Pigmente und Bindemittel <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <ul style="list-style-type: none"> - Begegnung mit Originalen (Museum, Galerie, Atelier) - Kennen lernen von Malerinnen und Malern verschiedener Epochen - auch via CD-ROM - Farbtheorien verstehen lernen - Bilder nachstellen - Bilder ausstellen und inszenieren

<p>Plastik, Skulptur, Raum- installation</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Verändern von Oberflächen - ritzen, schnitzen, hämmern, kleben, verkohlen ... - Plastisches Arbeiten mit unterschiedlichen Werkstoffen: Gips, Ton, Pappmaché ... - Skulpturales Arbeiten mit Alabaster, Speckstein, Holzkohle ... - Fundstücke zu Plastiken zusammenfügen - Ringe, Kreise, Rechtecke ... auslegen - Rauminstallationen - Objekte für Schwarzes Theater und andere Inszenierungen (s. Darstellendes Spiel) <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <ul style="list-style-type: none"> - Raumatmosphären - Kennen lernen verschiedener Werkstoffe - Räumliche Werke betrachten, betasten und verstehen lernen - Räumliche Werke mit dem Körper darstellen - Kennen lernen von 'Raumkünstler(innen)' - auch via CD-ROM - Begegnung mit Originalen (Museum, Galerie, Atelier ...) - Ausstellen und Inszenieren
<p>Bauen und Kon- struieren</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Räume bauen und spielerisch nutzen – Höhle, Klassenraum, Spielplatz, Schulhof... - Modelle für Innen- und Außenräume, z.B. Schulhof - Mitarbeit an der Schulhofumgestaltung - Maschinenkonstruktionen aus Fundstücken, Alltagsmaterial und Abfall - Brücken, Türme, Rollbahnen ... - Bühnenelemente für Inszenierungen bauen <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <ul style="list-style-type: none"> - Kennen lernen von verschiedenen Arten des Modellbaus - Beispiele für Schulhofumgestaltungen - auch via Internet - Modelle ausstellen und erläutern - Bühnenbilder kennen und verstehen lernen
<p>Medien</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Experimentieren mit bewegten Bildern - Projektionen mit dem Tageslichtschreiber - Fotoarbeiten mit dem Kopierer - Experimentieren mit aufklappbaren Glas-Dias - Fotoreportagen und Fotogeschichten - Hörspiele, Reportagen - Experimentieren mit Bildbearbeitungsprogrammen - Digitale Bildbearbeitung am Computer via Scanner - Experimentieren mit Video - Elemente für Inszenierungen <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <ul style="list-style-type: none"> - Internetart kennen und verstehen lernen - Copyart kennen und verstehen lernen - Betrachten und verstehen lernen von Videos - Beispiele für digitale Bildbearbeitung

Spiel, Aktion, Performance	<ul style="list-style-type: none">- Finger-, Stock-, Hand- und Tütenpuppen- Schattenfiguren- Maskenbau: Schmink-, Halb-, Vollmaske- Kostüme entwerfen und herstellen- Körperbemalungen- Szenen improvisieren- Kleine Szenarien entwickeln und einüben (s. Darstellendes Spiel)- Performances präsentieren- Elemente für Inszenierungen entwickeln<hr style="border-top: 1px dashed black;"/>- Masken aus anderen Kulturkreisen kennen und verstehen lernen- Körperbemalungen kennen und verstehen lernen- Performances kennen und verstehen lernen - auch via Internet und CD-ROM
---------------------------------------	--

1.2 Musik

Musikerziehung knüpft an die musikalischen Vorerfahrungen von Kindern an. Trotz unterschiedlicher musikalischer Voraussetzungen finden Kinder „ihren“ Weg zur Musikaneignung: Sie singen, bewegen sich zur Musik, funktionieren Haushaltsgegenstände in Klangkörper um und lauschen interessiert und fasziniert in fremde Klangwelten hinein. Die spontanen musikalischen Ausdrucksformen des Kindes sind dabei oft voller Erfindungsreichtum und Ausdruckskraft.

Diese Lust auf den eigenen musikalischen Ausdruck und die Entdeckung der klanglichen Umwelt sowie verschiedener musikalischer Angebote muss durch die Musikerziehung gefördert und schrittweise weiterentwickelt werden. Es ist notwendig, allen Kindern gleichermaßen einen Zugang zur Musik zu ermöglichen.

Musik kann helfen, sprachliche Barrieren zu überwinden, da sie keine Worte braucht und gemeinschaftlich ausgeführt werden kann. Beim gemeinsamen Musizieren, auch Zuhören, werden Konzentration, Kooperation und Rücksichtnahme entwickelt, damit ein gemeinsames Ganzes entstehen kann. Kinder erfahren im gemeinsamen Musizieren vieles über sich selbst und ihre Mitspielenden.

Neben dem Erwerb musikalischer Fertigkeiten steht die Frage der Rezeption von Musik, dem Zugang zur populären wie der sogenannten klassischen Musik. Auf familiäre Musikerfahrung von Kindern kann nicht immer zurückgegriffen werden. Die neugierige Offenheit der Kinder gegenüber vielfältigen musikalischen Werken ermöglicht gerade im Grundschulalter, unterschiedliche Epochen europäischer wie außereuropäischer Kulturen in ihrer thematischen und medialen Vielfalt zu erschließen. Dies betrifft musikkulturelle Entwicklungen der Gegenwart, auch der populären Alltagskultur, ebenso wie die Aneignung neuer Medien im Prozess eigener Gestaltung.

Im fachlichen Anteil der Musik erleben, erkunden und befragen Kinder durch Hinhören und spielerisches Umgehen mit Tönen, Rhythmen, Klängen und Geräuschen die Musikwelt in ihren vielfältigen Bereichen: Alltagsmusik wie die der Konzert- und Opernwelt, elektronische wie akustische und mediale. In der musikalischen Praxis werden die auditive Wahrnehmung und Kommunikation weiterentwickelt. Die Kinder erwerben vokale, instrumentale sowie mediale Fertigkeiten im Hinblick auf die eigene bzw. gemeinsame gestaltende Umsetzung. Die Verknüpfung von Musik und Bewegung bietet dabei die Möglichkeit, den eigenen Körper wahrzunehmen und seine musikalischen Ausdrucksmöglichkeiten kennen zu lernen, aber auch, über die Umsetzung von Musik in Bewegung musikalische Vorgänge zu erleben und dadurch verstehen zu lernen.

Ziel der aktiven Auseinandersetzung mit Musik ist, die musikpraktischen Fertigkeiten zu fördern und gleichzeitig eine kulturhistorische Kompetenz zu entwickeln. Das Kind erlangt dies durch sinnliches Wahrnehmen und handelndes Begreifen, emotionales Sich-Einlassen und bedenkendes Abwägen. Hieraus kann es eigene Wertmaßstäbe im Umgang mit der Fülle des täglichen musikalischen Angebotes durch die Medien und die Umwelt entwickeln lernen.

Das Erleben, Erfahren und Verstehen von Musik werden in den folgenden Umgangsweisen realisiert: Musik machen/erfinden (Improvisation und Produktion), Musik hören (Rezeption/Reproduktion) und Musik verstehen (Transformation). Das Moment der Reflexion muss die Arbeit in allen drei Umgangsformen durchdringen, ebenso wie die Erarbeitung der musiktheoretischen Grundlagen (traditionelle und grafische Notation, Formenlehre, musikalische Begriffe u.a.). Zudem sollte in allen drei Bereichen der Einsatz von unterschied-

lichen Medien und neuer Technologien kontinuierlich berücksichtigt und produktiv eingesetzt werden.

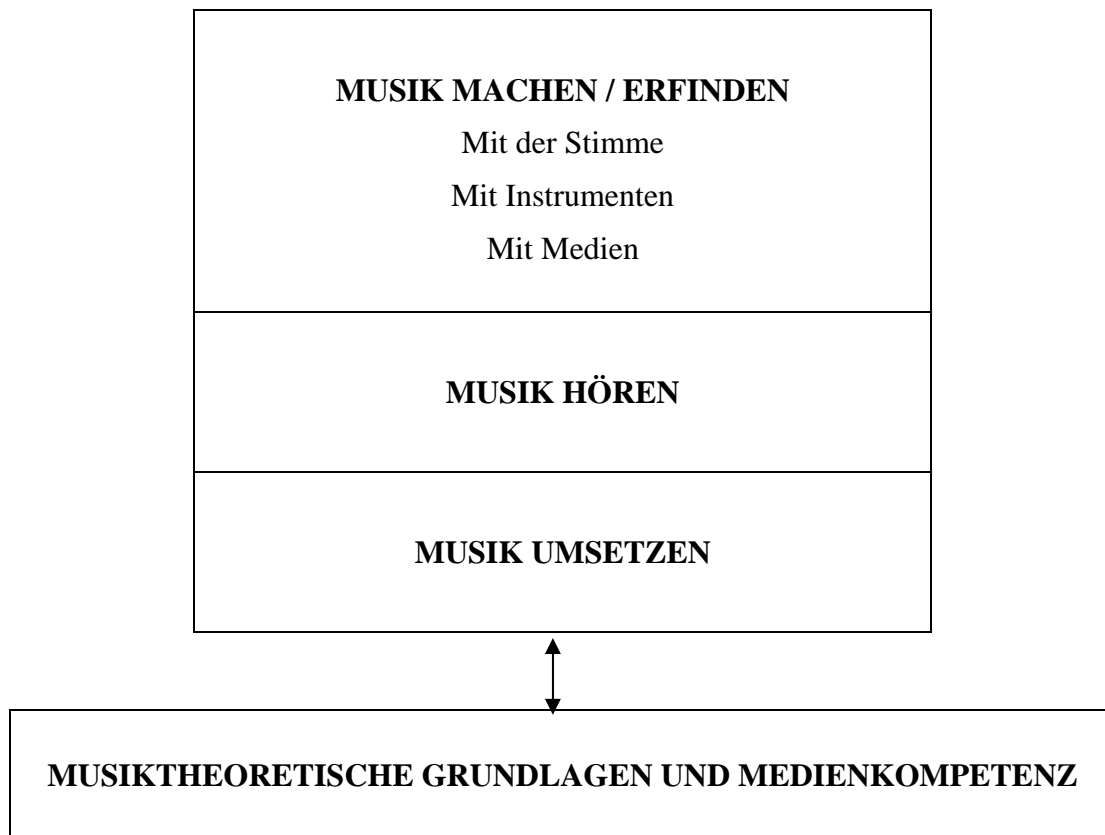
Musik ist nicht nur unterrichtsspezifischer Lerngegenstand, sondern kann darüber hinaus ein wesentlicher, integrierender Bestandteil des Schullebens sein. Musikalische Aktivitäten (z.B. bei Schulfesten, in Arbeitsgemeinschaften und Projekten, bei besonderen Anlässen etc.) motivieren, bieten Gelegenheit, bei gemeinsamen Aktionen Gelerntes anzuwenden und eröffnen produktive Zugangswege zur Musik.

Musikalische Fähigkeiten und Fertigkeiten, die sich Kinder im Laufe der Grundschulzeit aneignen sollen, sind:

- Die eigene Stimme und deren verschiedene Ausdrucksmöglichkeiten gestalten
- Das eigene Liedrepertoire durch Singen alter und neuer Lieder zu unterschiedlichen Themenkreisen erweitern
- Merkmale von Melodien und verschiedener Liedformen unterscheiden
- Klänge, Geräusche und Rhythmen mit und ohne Musikinstrumente erzeugen
- Beschaffenheit und Klangeigenschaften unterschiedlicher Instrumente kennen und zuordnen
- Instrumente sachgemäß behandeln und instrumental-manuelle Grundlagen beherrschen
- Elementare Notationsformen anwenden
- Musikalische Werke unterschiedlicher Formen und Epochen kennen
- Unterschiedliche Bewegungsformen und Tänze entwickeln, gestalten und präsentieren
- Umsetzungsformen von Musik beherrschen (in Bewegung, bildnerisch, theatral, verbal, medial)
- Mit Medien und neuen Technologien produktiv umgehen

Diese Fähigkeiten und Fertigkeiten sollten so oft wie möglich in Sinnzusammenhängen (z.B. Projekten) entwickelt und geübt werden.

Die aufgeführten Fähig- und Fertigkeiten beziehen sich auf die Inhaltsbereiche der folgenden Grafik, die für den Musikunterricht in der Grundschule verbindlich sind.



MUSIK MACHEN / ERFINDEN	
Musik mit der Stimme	<ul style="list-style-type: none"> • Stimme als Ausdrucksinstrument entdecken • Stimme als Möglichkeit von unmittelbarem und intensivem Gefühlsausdruck erfahren • Erfahren des Zusammenhangs von Körper und Stimme • Bewusste Atemführung gestalten • Vielfalt der Klang- und Artikulationsmöglichkeiten der eigenen Stimme bewusst erproben und anwenden • Stimme als klanglich-musikalisches Gestaltungsmittel entdecken • Stimmklangspiele entwickeln • Singen als Ausdrucks- und Kommunikationsmittel erfahren • Historisches und aktuelles Liedrepertoire erweitern <hr style="border-top: 1px dotted black;"/> <ul style="list-style-type: none"> • Musikalische Parameter kennen und benennen • Verschiedene Liedformen kennen • Verschiedene Notationsformen (grafisch, traditionell) anwenden können
Musik mit Instrumenten	<ul style="list-style-type: none"> • Körpereigene Instrumente kennen lernen und anwenden • Musikalische Phänomene im spielerischen Umgang mit Materialien, Objekten und Instrumenten entdecken und erfahren, erkennen und unterscheiden • Improvisieren mit metrisch und tonal ungebundenen Klängen und Geräuschen • Instrumental-manuelle Grunderfahrungen machen und Fertigkeiten erwerben • Musikalische Parameter realisieren • Entwickeln von Klanggeschichten und Klangspielen • Instrumente aus verschiedenen Materialien herstellen und anwenden • Instrumente anderer Kulturen erschließen • Musik zu Bildern und Geschichten entwickeln • Experimentieren mit unterschiedlichen Klangerzeugern, auch medial <hr style="border-top: 1px dotted black;"/> <ul style="list-style-type: none"> • Formen der Instrumentengruppierung kennen lernen • Grundlagen der Formenlehre beherrschen • Unterschiedliche Notationsformen anwenden • Formen der Instrumentengruppen unterscheiden

Musik mit Medien	<ul style="list-style-type: none"> • Geräusche, Musik, Klänge Stimme aufnehmen und mischen • Arbeiten mit Samples • Mit aktuellem Musikprogramm am Computer arbeiten • Filme (Video) vertonen • Hörspiele erstellen • Arrangieren von, improvisieren zu und komponieren mit Medien • Recherchieren von Musiktheorie und –geschichte über CD-Rom und Internet
MUSIK HÖREN	<ul style="list-style-type: none"> • Auditive Wahrnehmung sensibilisieren • Umweltgeräusche wahrnehmen und verarbeiten • Unterschiedliche Hörweisen (unspezifisch, emotional, kompensatorisch, assoziativ, bewusst) entwickeln • Klangeigenschaften, Instrumente kennen lernen und präzise Klangvorstellungen entwickeln • Unbekannte Musikwerke und –richtungen erschließen, andere Musikkulturen erleben • Verbindungen und Zusammenhänge von Musik und außermusikalischen Begebenheiten erkennen • Musik als Medium und Auslöser subjektiver phantasieanregender und gefühlsintensiver Assoziationen kennen lernen • Musikalische Parameter und Formen bewusst erfassen • Musikarten unterscheiden • Musikalische Fachbegriffe zuordnen • Wirkung unterschiedlicher Medien reflektieren
MUSIK UMSETZEN	<ul style="list-style-type: none"> • Den eigenen Körper wahrnehmen • Die Verbindung von Zeit, Raum, Kraft und Form durch Bewegungsspiele erfahren • Musik spontan oder geplant in Bewegung umsetzen • Klanggesten entwickeln • Lieder mit Bewegungen und Gesten gestalten sowie Tänze und Bewegungsformen zu Liedern • Musikstücke entwickeln und ausführen sowie in Bild, Wort, Bewegung, theatrale Szene umsetzen • Musikalische Strukturen und Formen durch Bewegung verdeutlichen • Situationen und Handlungen in Verbindung mit Musik szenisch darstellen • Musik in Bilder frei oder gebunden ausdrücken und darstellen • Musikalische Merkmale in Grafiken darstellen • Musikalische Parameter reflektieren • Wechselwirkung von Musik und Medien kennen

1.3 Sport

Bewegung und Spiel gehören in alle Räume und Situationen schulischen Lebens und Lernens: in den Unterricht, in die Klasse, in die Pausen, in den eigentlichen Sportunterricht. In Bewegung und durch Bewegung und Spiel finden unverzichtbare Lern- und Erfahrungsprozesse in der Art und Weise statt, wie sie im Abschnitt über das ästhetische Lernen dargestellt worden sind: Bewegen, Wahrnehmen, Fühlen und Denken als untrennbare Einheit.

Deshalb ist es das wichtigste Ziel, alle Kinder in Bewegung zu bringen, bei allen Kindern die Einsicht und die Erfahrung zu entwickeln, zu erhalten und zu stärken, dass Sich-Bewegen und Sich-Wohlfühlen zusammen gehören, dass zum Sich-Bewegen auch das Sich-Anstrengen gehört, mit dem lustvolle Prozesse des Gelingens ebenso verbunden sein können wie unangenehme Prozesse des Misslingens, die jedoch oft wieder zu neuen Versuchen motivieren. Dabei ist es von gleicher Akzeptanz, ob es um ein geduldiges Üben der neuesten Jo-Jo-Tricks geht oder um einen technisch perfekten Spannstoß.

Allen Kindern soll ein möglichst breites und vielfältiges Spektrum des Sich-Bewegens als ein emotional positiv besetztes Erleben zugänglich gemacht und nahegebracht werden, allein und zusammen mit anderen Kindern: elementare Bewegungsformen, die in erfahrungsoffenen Situationen und/oder organisierten Lernprozessen erworben werden.

Dieses weitgefaste Verständnis von Bewegung, Spiel und Sport entspricht den heute vielfältig ausdifferenzierten Bewegungs- und Handlungsformen im Sport, die sich nicht auf eine bestimmte Anzahl von (Schul-)Sportarten reduzieren lassen. Der Schulsport soll den Blick für die Vielfalt bewegungs-, spiel- und sportkultureller Aktivitäten in unserer Gesellschaft öffnen, pädagogisch wünschenswerte und schulrelevante Ausschnitte aus dieser Vielfalt thematisieren und damit mögliche und sinnvolle Erfahrungs- und Lernprozesse initiieren.

Um diese Zielsetzung zu erreichen, muss der Schulsport einen Doppelauftrag erfüllen¹:

- die Entwicklung durch Bewegung, Spiel und Sport und
- die Erschließung der Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur.

Diese pädagogische Leitidee kennzeichnet den Standpunkt, von dem aus die heutige Bewegungs-, Spiel und Sportkultur in diesem Rahmenplan dargestellt werden soll.

In sechs *Pädagogischen Perspektiven für den Schulsport* wird die Leitidee weiter ausdifferenziert:

- A. Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern*
- B. Sich körperlich ausdrücken, Bewegungen gestalten*
- C. Etwas wagen und verantworten*
- D. Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen*
- E. Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen*
- F. Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln*

¹ Diese Argumentation folgt den Richtlinien und Lehrplänen für Nordrhein-Westfalen, die Rahmenvorgaben für den Schulsport aller Schulstufen enthalten mit Spezifizierungen und Konkretisierungen für jede einzelne Schulstufe. Für die Entwicklung der schuleigenen Curricula in Bremen wird empfohlen, die nordrhein-westfälischen Rahmenvorgaben und den Lehrplan Sport für die Grundschule hinzuzuziehen.

Jede dieser *Pädagogischen Perspektiven* zeigt, inwiefern eine sportliche Aktivität pädagogisch wertvoll sein kann und wie geläufige Sinngebungen, die Kinder mit Bewegung, Spiel und Sport verbinden, aufgenommen und in leiblichen Prozessen erfahren und reflektiert werden können.

Diese Verwirklichung der *Pädagogischen Perspektiven* erfolgt im Schulsport an ausgewählten Inhalten, in denen die Vielfalt der Bewegungs-, Spiel und Sportkultur repräsentiert ist. Systematisiert und strukturiert werden die ausgewählten Inhalte des Schulsports in **10 Inhaltsbereichen**:



1. Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen:

- Die Sinne üben und die Bedeutung der Wahrnehmungsfähigkeit für den Bewegungsvollzug erfahren.
- Sich des eigenen Körpers bewusst werden, seine Dimensionen erfahren, seine Aktionsmöglichkeiten und Grenzen erkunden.
- Den Wechsel von Anspannung und Entspannung erfahren und bewusst herstellen.
- Räume und Materialien erkunden.
- Die Reaktionen des Körpers in der Bewegung und vor, bei und nach körperlicher Belastung wahrnehmen und deuten.
- Die Veränderbarkeit konditioneller Voraussetzungen und koordinativer Fähigkeiten erfahren und begreifen.

2. Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen

- Spielmöglichkeiten in ihrer Vielfalt entdecken und als freudvoll erleben.
- Spiel- und Bewegungsräume selbsttätig erschließen und ausgestalten.
- Spielideen entwickeln und das Spielen aufrecht erhalten.
- Gemeinsam Spielvereinbarungen treffen und unterschiedlichen Interessen gerecht werden.

3. Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik

- Den Körper beim Laufen erleben und vielfältige Lauferfahrungen machen
- Vielfältige Sprungformen und Wurfarten entdecken, ausprägen und anwenden
- Verschiedene Wurfobjekte nutzen, Wurfabsichten entwickeln und verfolgen sowie sich unterschiedlichen Wurfanforderungen stellen
- Leistungsmöglichkeiten und Leistungsgrenzen beim Laufen erfahren und damit umgehen
- Beim Springen etwas wagen und eigene Leistungsmöglichkeiten einschätzen
- Elementare leichtathletische Formen lernen, üben und anwenden

4. Bewegen im Wasser – Schwimmen

- Sich mit dem Bewegungsraum Wasser vertraut machen; das Wasser als Spielraum nutzen
- Sich im Wasser etwas trauen
- Vielfältige Sprungmöglichkeiten erfinden und nachvollziehen
- Vielfältige Bewegungsmöglichkeiten unter Wasser erfinden und nachvollziehen
- Bewegungen im Wasser gestalten
- Elementare Schwimmtechniken lernen, üben und anwenden

5. Bewegen an Geräten - Turnen

- Den Körper im Gleichgewicht halten
- Den Körper im Fliegen, Drehen und Rollen erleben
- Körperspannung und Kraft in ihrer Bedeutung für das
- Das Gelingen turnerischer Anforderungen erleben und aufbauen
- Kunststücke erfinden und bewältigen, sich etwas trauen
- Gerätekombinationen herstellen, bewältigen und variieren
- Elementare turnspezifische Bewegungsformen erlernen, üben und anwenden

6. Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste

- Die Vielfalt von Bewegungsmöglichkeiten - auch zu Rhythmus und Musik – entdecken, erproben und variieren
- Die Vielfalt von Bewegungsmöglichkeiten mit Handgeräten und Objekten entdecken, erproben, variieren
- Bewegungskunststücke erfinden, üben und gestalten
- Rhythmus, Bewegung und Musik aufeinander beziehen
- Durch Bewegung etwas mitteilen und darstellen
- Tänze erlernen und Bewegungsgestaltungen entwickeln, üben, präsentieren

7. Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele

- Spielideen vorgegebener Spiele und ihre grundlegende Spielstruktur erkennen und nachvollziehen
- Spielspezifische motorische Fertigkeiten und Voraussetzungen sowie grundlegende taktische Verhaltensweisen erwerben
- Nach vorgegebenen Regeln spielen können, Spielregeln einhalten und situationsgerecht verändern
- Grundformen der Sportspiele einschließlich ihrer taktischen Anforderungen und spielspezifischen motorischen Fertigkeiten lernen, üben, und anwenden
- Rahmenbedingungen für gemeinsame Spiele entwickeln, festlegen und ggf. verändern

8. Gleiten, Fahren, Rollen- Rollsport, Bootssport, Wintersport

- Grundlegende Bewegungsvoraussetzungen für das Gleiten, Rollen und Fahren schaffen
- Grundlegende Fähigkeiten zum adäquaten Umgang mit Gleit-, Fahr- und Rollgeräten erlernen und üben
- Gleiten, Fahren und Rollen in natürlicher und gestalteter Umwelt erleben
- Bewegungskönnen im Gleiten, Fahren und Rollen erweitern

9. Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport

- Spielerische Kampfformen kennen lernen und ausführen
- Kampfformen entwickeln, Regelungen treffen, erproben und verändern
- Elementare technische Fertigkeiten und taktische Fähigkeiten erlernen, üben und anwenden
- In Kampfsituationen die Gegner/in als Partner/in achten

Die Inhaltsbereiche 3 bis 9 sind Bewegungsfelder mit typischen Bewegungsanforderungen, Handlungsstrukturen, Erlebnisgehalten, sozialen Bezügen und Umgebungsbedingungen, die die vielfältige und umfassende Entwicklungsförderung durch Bewegung, Spiel und Sport betonen. Sie können (in den folgenden Schulstufen) in Sportarten münden, sind in der Grundschule jedoch als elementar, vielfältig und umfassend angelegt zu verstehen.

Die Inhaltsbereiche 1, 2 und 10 sollen im wahrsten Sinne des Wortes den Grund legen für die Inhaltsbereiche 3 bis 9. Das kann auf zweierlei Weise geschehen:

Die angeleiteten Erfahrungen in diesen drei Inhaltsbereichen (1,2,10) gehen zu Beginn der Schulzeit den Erfahrungen in den anderen drei Inhaltsbereichen im Sinne einer Entfaltung der Potentiale der Kinder im Wahrnehmen, im Bewegen, im Spielen und in der altersgemäßen Reflexion des eigenen Handelns voraus: die Entwicklung des Selbst im Verhältnis zu den anderen und in der Lebenswelt.

Die Erfahrungen in den Inhaltsbereichen 1, 2 und 10 sollen in den Inhaltsbereichen 3 bis 9 ständig zur Wirkung kommen und in ihnen angewendet, weiterentwickelt und vertieft werden.

Der Schulsport erschöpft sich nicht im Sportunterricht. Er bedarf des außerunterrichtlichen Schulsports, der Ergänzung durch ein Konzept „Bewegte Grundschule“ – wie es für Bremen vorliegt – mit dem Anliegen, mehr Bewegung in die Schulen zu bringen, genauer: mehr Bewegung in die Menschen, in die Kinder und die Lehrerinnen und Lehrer.

Die folgenden Fähig- und Fertigkeiten beziehen sich auf die 10 Inhaltsbereiche der Grafik, die sich Kinder im Laufe der Grundschulzeit angeeignet haben und die für den Sportunterricht in der Grundschule verbindlich sind:

- Die Fähigkeit, den eigenen Körper wahrzunehmen.
- Vielseitige Bewegungsfähigkeiten entwickeln und ausüben.
- Eine umfassende allgemeine Spielfähigkeit entwickeln, die die Nutzung aller Spielräume einschließt.
- Die Vielfalt des Laufens, Springens und Werfens erfahren und üben.
- Sich im und unter Wasser wohl und sicher fühlen und das Schwimmen erlernen.
- Die Vielseitigkeit des Sich-Bewegens an und mit Geräten entdecken und elementare turnerische Bewegungsformen erlernen, üben und anwenden.
- Die eigenen rhythmisch-musikalisch-tänzerischen Fähigkeiten und ausgewählte Bewegungskünste entwickeln, üben, gestalten und präsentieren.
- Das Spielen in und mit Regelstrukturen erlernen und eigene Variationen erfinden.
- Grundlegendes Bewegungskönnen beim Gleiten, Fahren und Rollen erwerben und es situationsangemessen anwenden.
- Sich im Ringen und Kämpfen und in der Verantwortung für sich und den Kampfpartner oder die Kampfpartnerin erfahren.
- Mit Hilfe durchgehender Reflexionsprozesse ein grundlegendes Verständnis für das Bewegen, das Spielen und den Sport entwickeln, das eine kritische Betrachtung der Phänomene selbstverständlich einbezieht.

- Diese Fähigkeiten und Fertigkeiten sollten so oft wie möglich in Sinnzusammenhängen (z.B. Projekten) entwickelt und geübt werden.

3. Die Begegnung der Fächer im Darstellenden Spiel

Das Darstellende Spiel stellt in der Grundschule kein eigenes Fach dar. Es spielt aber von jeher eine Rolle im Schulleben, wie z.B. mit Aufführungen zur Einschulung oder anlässlich von Schulfesten. Im Rahmen des neuen Lernbereiches kommt dem Darstellenden Spiel eine neue Bedeutung zu, es wird integraler Bestandteil des Lernbereichs Ästhetik. Es bietet eine ideale Möglichkeit, die in Projekten erarbeiteten einzelnen Fachanteile von Musik, Kunst, Sport und Bewegung zusammenzuführen, wobei als Inhalte auch Themen, Probleme, Fragestellungen aus anderen Lernbereichen aufgegriffen werden können.

Denn das Darstellende Spiel lebt aus dem Zusammenwirken von Sprache, Bewegung, Gestik, Mimik, Musik, Kostüm, (Bühnen-)Bild, Requisit, Maske, Licht und Ton. Eines der Grundelemente des Darstellenden Spiels, das Inszenieren, wird in den zeitgenössischen Künsten zum Paradigma der anderen künstlerischen Fächer: Ausstellungen, Klangräume und -installationen werden mehr und mehr inszeniert. Die Grenzen zwischen den Künsten werden durchlässiger im Sinne gegenseitiger Befruchtung.

Unabhängig von diesem integrativen Charakter hat das Darstellende Spiel im Bereich der Ästhetik seinen eigenen bedeutsamen Platz. Das Darstellende Spiel fördert und fordert das Kind in seiner ganzen Persönlichkeit. Es baut auf dem natürlichen Spieltrieb des Kindes auf, das spielend seine eigene Welt erkundet und sich dabei Erfahrungen aneignet, durchaus schon mit Elementen des Darstellenden Spiels (Rollenübernahme, Verkleiden, Gestaltung von Räumen). Im Hinblick auf die allgegenwärtige Medienwelt kommt dem aktiven Handeln und Reflektieren des Darstellenden Spiels eine besondere Bedeutung zu. Das Darstellende Spiel ist prozesshaft orientiert und zielt dabei gleichzeitig auf ein Produkt, die Aufführung vor Publikum.

Das Darstellende Spiel entwickelt vor allem die Ich-Stärke des Kindes sowie seine Gruppen-, Gestaltungs- und Wahrnehmungsfähigkeit.

Ich-Stärke:

Im Darstellenden Spiel findet das Kind zu sich selbst, indem es sich in verschiedenen Rollen ausprobieren kann: es wird sich dabei seiner körperlichen Anlagen und Bewegungsmöglichkeiten bewusst, es lernt Stimmungen und Gefühle auszudrücken, Hemmungen abzubauen, die sprachliche Ausdrucksfähigkeit zu entwickeln und zum Dialog zu kommen. Sein Selbstbewusstsein wird durch das Spiel vor Publikum gestärkt.

Gruppenfähigkeit:

Das Darstellende Spiel geschieht in und mit einer Gruppe. Das Kind lernt, gemeinsam entwickelte Regeln und Verabredungen einzuhalten und sein eigenes Tun als Teil eines Ganzen zu begreifen, für das es mit Verantwortung trägt. Aus der alters bedingten Ich-Bezogenheit findet das Kind den Weg zur Teamfähigkeit.

Gestaltungsfähigkeit:

Das Darstellende Spiel hilft unterschiedliche Gestaltungsfähigkeiten des Kindes zu entfalten: im Herstellen von Kostümen, Malen von Bühnenbildern, Basteln von Requisiten, Komponieren von Liedern und Bühnenmusiken, Erfinden von Bewegungsfolgen und Tänzen (=Choreographie), Entwerfen von Plakaten, Programmzetteln etc.

Wahrnehmungsfähigkeit:

Das Darstellende Spiel schult die Wahrnehmung, die Zuschaukunst: das Kind lernt die unterschiedlichen „Sprach“-Ebenen (Wort-, Bild-, Ton-, Bewegungs- und Lichtsprache) zu

„lesen“, zu verstehen. Dies eröffnet ihm den Zugang zur professionellen Theaterwelt.

Das Darstellende Spiel soll Spielübungen im Sinne von Techniken sowie unterschiedlichste Formen der Darstellung vermitteln. Es führt von szenischen Improvisationen zur Schulung von Stimme, Raumgefühl, Bewegung, Phantasie etc. über das Stegreifspiel zur Entwicklung und Realisierung von eigenen oder bearbeiteten Spielvorlagen, die in der Gruppe realisiert werden. Dabei sollten die unterschiedlichen Darstellungsformen kennen gelernt und erprobt werden wie Sprechtheater, Bewegungstheater, Maskenspiel, Schatten-spiel (Figuren und Personen), Objekttheater und Puppenspiel.

Als *Methode* kommt Elementen des Darstellenden Spiels auch in anderen Fächern Bedeutung zu, indem es fachliche Inhalte spielerisch erschließen kann und sinnlich erfahrbar zu machen hilft.

Erleben, erfahren und verstehen von Theater

Körpersprache
Stimme, Laut, Geräusch
Entwickeln einer Spielvorlage
Raumgestaltung (Bühnenbild) / Licht
Kostüm / Maske
Requisit
Geräusch, Klang, Musik
Theaterformen
Theaterbesuche

Körpersprache	Elemente der Körpersprache und ihre Wirkungen kennen lernen: <ul style="list-style-type: none"> - Mimik, Gestik, Haltung, Gänge - Bewegung im Raum - Körpersprache als Mittel der nonverbalen Kommunikation erfahren
Stimme, Laut, Geräusch	Experimentieren mit Stimme und Sprache und die Wirkungen von <ul style="list-style-type: none"> - Tonfall, Artikulation, Tempo, Rhythmus und Lautstärke erfahren
Entwickeln einer Spielvorlage	Geeignete Spielvorlagen entwickeln nach <ul style="list-style-type: none"> - Bildern, Reimen, Gedichten, Geschichten, Musikstücken oder über Improvisationen - Eine fertige Spielvorlage bearbeiten - Textvorlagen in Spielhandlung umsetzen

Raumgestaltung (Bühnenbild) Licht	<p>Das Verhältnis von Raum und Bewegung erfahren (am Modell=Schuhkartonbühne)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wechselwirkung von Raum und dargestellter Situation erproben - Wirkung verschiedener Materialien und Gegenstände zur Raumgestaltung erkunden - Bühnenbildelemente nach ästhetischen und dramaturgischen Gesichtspunkten gestalten - Wirkungen von Licht erfahren und einsetzen (Scheinwerfer, Taschenlampen, Tageslichtschreiber etc.)
Kostüm / Maske	<p>Wirkungen von Kostüm und Maske zur Charakterisierung der Rolle erfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> - Farbe, Form und Material auf ihre Wirkung für die Rolle hin untersuchen - Rollentypische Kostüme entwickeln - Erfahrungen mit Maskentypen machen (Schmink-, Halb-, Ganzmaske)
Requisit	<p>Gegenstände, mit denen gespielt wird, auf ihre Notwendigkeit und Wirkung für die handelnde Person untersuchen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Requisiten bewusst wählen lernen - Experimente mit Verfremdung von Requisiten (Ein Requisit unterschiedlich bespielen)
Geräusch, Klang, Musik	<p>Geräusche, Klänge und Musiken auf ihre Wirkung für eine Figur, eine Szene und ein Stück untersuchen</p> <p>Räume, Atmosphären und Stimmungen durch Musik, Geräusche oder Klänge unterstützen oder kommentieren lernen</p>
Theaterformen	<p>Erproben und erfahren, welche Theaterform für welchen Inhalt am geeignetsten ist</p> <ul style="list-style-type: none"> - Puppentheater (Tüten-, Finger-, Stab-, Tuch-, Flach-, Handschuh-, Handpuppen sowie Puppen aus Gegenständen) - Maskentheater (aus Papier, Karton, Tüten, über Luftballon oder Tonkern kaschiert u.a.) - Schattenspiel (personal oder figural) - Objekttheater (mit Gegenständen, Tüchern, Folien, Alltagsgegenständen) - Schwarzes Theater - Bewegungstheater (nonverbal)
Theaterbesuche	<p>Altersgemäße Theateraufführungen besuchen und reflektieren in Hinblick auf die eigenen Erfahrungen mit Darstellendem Spiel</p>

4. Sonderpädagogische Förderung

Schülerinnen und Schüler in ihrer Persönlichkeitsentwicklung zu unterstützen, ist ein Schwerpunkt schulischer Bildung und Erziehung. Die eng miteinander verbundenen Entwicklungsbereiche sind: Wahrnehmung und Bewegung, Sprache und Denken, personale und soziale Identität.

Vor allem durch neurologische, körperliche, emotionale und kognitive Beeinträchtigungen können Verzögerungen oder Störungen in der Entwicklung der drei oben genannten Entwicklungsbereiche führen und sonderpädagogischen Förderbedarf nach sich ziehen (vergl. Rahmenplan Sonderpädagogische Förderung, Punkt 4).

Die grundlegenden Erfahrungen des eigenen Körpers bilden die Basis für die Erschließung des Raumes, der Sprache, der Mitmenschen und der weiteren Umwelt. Oftmals haben Kinder mit Behinderungen Einschränkungen in ihrem frühen Bewegungs- und Wahrnehmungserleben hinnehmen müssen. Sie zeigen häufig diffuse Störungen oder Entwicklungsrückstände in einigen oder allen Bereichen. Für diese Kinder ist eine systematische Förderung durch ein vielfältiges Angebot an Wahrnehmungs- und Bewegungserlebnissen als regelmäßiges, integriertes Unterrichtselement von großer Bedeutung.

Im Bereich der Ästhetischen Erziehung bieten sich viele Möglichkeiten zur Förderung von Kindern mit Behinderungen durch intensive Förderung der bewussten Wahrnehmungstätigkeit mit Hilfe sinnhafter Lernangebote.

Kunstunterricht lässt die Kinder Farbe und Form erleben. Visuelle und haptisch-taktile Wahrnehmungserlebnisse führen zum bewussten Gebrauch dieser Wahrnehmungskanäle; die Führung des Pinsels und der Umgang mit plastischem Material sind nicht nur Übungen der Auge-Hand-Koordination, sondern auch als Erfahrungen der propriozeptiven Wahrnehmung anzusehen. Das Erlebnis, ein von Mitschülern und Erwachsenen anerkanntes Produkt erstellt zu haben, stärkt die Entwicklung der personalen Identität.

Im *Musikunterricht* werden stets die vielen Möglichkeiten zur Hörerziehung genutzt. In der Sonderpädagogischen Förderung wird das intensiviertere Training als Förderung des auditiven Kanals verstanden, die sich auf die Entwicklung der Sprache positiv auswirken kann. Auch die rhythmische Arbeit im Musikunterricht hat positive Auswirkungen auf Kinder mit verschiedenen Behinderungen. Besonders Kinder mit Sprechablaufstörungen und hyperaktive Kinder erhalten durch rhythmische Wiederholungen, wie sie in Gedichten, Liedern, Spielliedern und Tänzen vorkommen, Strukturierungshilfen, die sie nach viel Übung auf andere Lebenssituationen zu übertragen lernen.

Auch viele Spiele im *Sportunterricht* bieten diese Form der Wiederholung an, die

- Schülerinnen und Schülern mit Sprachstörungen das Mitsprechen erleichtert,
- Kindern mit Sprechablaufstörungen strukturelle Sprechhilfen geben,
- Schülerinnen und Schülern mit Bewegungsstörungen beim Erkennen der Handlungsstruktur und bei der Koordinierungsplanung hilft und

- Schülerinnen und Schülern mit schwacher sozialer Kompetenz Möglichkeiten der unauffälligen Eingliederung und des Übens bietet.

Kinder mit Schwächen in der Raumgliederung und Gestaltwahrnehmung und mit feinmotorischen Störungen überwinden diese Schwächen vor allem durch Bewegung und vielsinnige Wahrnehmungserlebnisse. Sie erleben zunächst ihren Körper und seine Grenzen (propriozeptive und vestibuläre Wahrnehmung) und können allmählich durch Erfahrungslernen Stellung und Lage im Raum einschätzen und adäquates Reagieren auf Veränderungen und Hindernisse lernen.

Kinder mit Behinderungen zeigen häufig verschiedenartig auffälliges Verhalten, das auf Ängsten und dem Überspielen von Unsicherheiten basiert. Das Darstellende Spiel bietet ihnen Gelegenheit, neue Fertigkeiten in komplexeren Zusammenhängen zu erproben. Sie können ohne Angst vor dem Versagen und dessen dramatische Folgen ihr Bewegungs-, Sprach- und Sozialverhalten im Hinblick auf kommende Realbegegnungen mehrfach trainieren und sich dabei am Verhalten der Mitschüler orientieren. So wächst allmählich die eigene Handlungskompetenz.

Die Ästhetische Erziehung mit ihren Elementen Kunst, Musik und Sport ist wegen der angeführten Überlegungen ein unverzichtbarer Bestandteil im Unterricht und in der Förderung von Kindern mit Behinderungen.

5. ANHANG

ABLAUFSKIZZE „WELTRAUM“ - PROJEKT

Vorbereitungsphase	Materialsammlung vorbereiten (Projektvorplanung des Lehrerteams)	s.u. Materialliste
Einstiegsphase	Gemeinsame Projekterläuterung Möglichst sinnlich – am besten schon alle beteiligen	z.B. Weltall-Klänge: Improvisationen mit Geräuschen und Klanggesten (Bodypercussion) Astronautenbewegung Lichtspiele (Hell-Dunkel-Erfahrung)
Planung Themenfindung	Stöberphase im Material (gruppenweise), gekoppelt mit Sachinformation – wo finde ich was? Themenfindungsphase (gruppenweise) Orientierung an Schülerinteressen! Ideensammlungs- und Assoziationsphase: Fragen, Vermutungen und Interessen notieren Nach thematischen Gruppen ordnen Themengruppen bilden nach Interessen	Internetzugänge, z.B.: www.blinde-kuh.de/weltall www.jpl.nasa.gov (Nasa-Website) z.B. Welche Planeten gibt es? Welche Orte gibt es? Welche Farben/Töne sind diesen Orten zugeordnet? Welche Formen der Bewegung gibt es? Wie könnten Wesen auf anderen Planeten aussehen? Wie klingt der Weltraum bzw. einzelne Planeten? Formen der Verständigung (Sprach-, Lauterfindung) Wie leben die Weltraumwesen (Alltag-Feste-Rituale)? s. Mind-Map I (Erschließung der Thematik)
Gruppenplanung	Ziel, Fragestellung und geplante Produkte verabreden Arbeitsplan entwickeln, Zeitraum festlegen	

<p>Planung Team</p>	<p>Produktklärung: Gibt es eine gemeinsame Präsentation oder getrennte Präsentationen der einzelnen Fachbereiche Zeitraumen klären</p>	<p>Konzert / Show/ Klangräume Ausstellung / Performance / Environment Theateraufführung (Geschichte, Revue, Planetenreise u.ä.) Sollen nicht nur die Ergebnisse der einzelnen Arbeitsgruppen zeitgleich dargestellt werden, sondern alles in eine gemeinsame Inszenierung münden, muss eine verbindende Dramaturgie, Rahmenhandlung entwickelt werden (s.u.) Die Verantwortung der Leitung (Regie) muss dabei möglichst in einer Hand, bzw. in der eines Teams liegen. Siehe Mind-map II (Planungsfragen für ein gemeinsames Theaterprojekt)</p>
<p>Erkundung Improvisation</p>	<p>Sachinformation bereithalten – wo finde ich was? Phase der eigenen Recherche der Kinder in den Gruppen: Material sammeln, erproben, ordnen in Hinblick auf das Projekt.</p> <p>Für die unterschiedlichen Fachanteile jeweils die Wahrnehmung fokussieren, z.B. auf visuelle Elemente, musikalische (Geräusche, Klänge, Dynamik) bzw. Bewegungsphänomene und Spielelemente</p>	<p>Erschließen des Themas: Erde, Sonne und Mond – das Auf- und Untergehen, Kometen, andere Planeten, andere Sonnensysteme. Was sehen wir von der Erde aus, was nicht? Welche Bilder vom Himmel, vom Universum haben sich die Menschen vor uns gemacht (Literatur, Bild, Musik)? Der Traum vom Fliegen, jetzt verwirklicht durch die Raumfahrt: Astronauten, Raketen, Mondlandung, Raumstationen. Utopien von der Fahrt ins All. Die Bedeutung der Satelliten (z.B. für Handy und Internet). Rolle von Entfernungen: von der Nähe zur Unendlichkeit. Hilfsmittel zur optischen Überwindung: vom Fernrohr zum Teleskop. Videos und Filme zum Themenkomplex anschauen, Weltraumtexte lesen und Musik hören (für alle Gruppen), s. Materialliste (z.B. Zufälligkeit von Sternschnuppen innerhalb des scheinbar festgefügteten Regelsystems der Gravitationsgesetze, das</p>

		Chaos, wie Neues entsteht).
Gestaltung	Erarbeitung der geplanten Gruppenprojekte	s.u. Gestaltungsideen

Präsentation	Präsentation der einzelnen Projekte nebeneinander bzw. Erarbeitung der Präsentation eines Gesamtprojektes	z.B. in jedem Schulraum ist ein anderes Produkt ausgestellt – Stationenreise des Publikums Gesamtinszenierung aus allen erarbeiteten Einzelteilen
Dokumentation	Parallel zum Erarbeitungsprozess bzw. nachträglich zusammenfassend, Projektbücher führen	z.B. Videogruppe, CD-Rom-Gruppe, Reportergruppe, Zeitungsgruppe u.ä.
Auswertung	Reflexion der Ergebnisse und des Prozesses: in den Gruppen im Projektteam	

GESTALTUNGSIDEEN

Möglichkeiten der bildnerischen Gestaltung (Kunst)

Es wird gemeinsam überlegt, was für das Endprodukt wichtig ist: Bilder, Licht, Gestaltung des Bühnenraums, Kostüme, Musik, Bewegung, Öffentlichkeitsarbeit..

Bilder skizzieren (Stifte, Finger, Pinsel). Diaserien auswählen oder selber herstellen mit Folien, Folienstiften, Lacken (aufklappbare Diarahmen). Videoausschnitte festlegen. Aus Zeichnungen und anderen Bildern, die digital bearbeitet werden, entstehen Folien, die über Tageslichtschreiber projiziert werden. Via Laptop, CD und Videobeamer werden Bilder vergrößert.

Licht:

Es wird mit verschiedenen Lichtquellen und Farbfolien experimentiert und überlegt, wie Licht und Projektionen aufeinander abgestimmt werden können.

Bühnenraum:

Die Bühnenelemente müssen bestimmt werden: illustrierende, illusionistische Guckkastenbühne oder einen Bühnenraum, der als eigenständiges Medium zur Dramaturgie beiträgt? Es werden Versuche gemacht mit reflektierenden Folien, phosphorizierenden Farben und Spiegeln, Bühnenprospekte gemalt und Bühnenelemente (auch für Schwarzlicht) gebaut.

Kostüme:

Wie können Überraschungen erreicht werden? Wie kann man sich vom ohnehin Erwarteten lösen? Verhältnis Aufwand-Ergebnis berücksichtigen. Kostüme skizzieren, entwerfen, bedrucken, bemalen etc. Kostüme aus „objets trouvés“ (vorgefundenem Material)

Möglichkeiten der Bewegungsgestaltung (Sport)

Erfahrungen mit Nähe und größtmöglicher Entfernung machen. Faktoren erkunden, welche die reale, körperlich-leibliche Überwindung der Entfernungen bestimmen: Geschwindigkeit, Beschleunigung, Verzögerung (negative Beschleunigung), Schwerelosigkeit, freier Fall, Gravitation, Rotation, Translation und ihre physischen/leiblichen Auswirkungen auf den Menschen (wahrgenommen durch den Vestibularapparat, die Propriozeption, die Kinästhesie).

Experimentieren mit allen Formen des Laufens (Gehens), Springens und Werfens (des Fliegens und Schwebens). Übertragen der im und unter Wasser erlebten Zustände des Schwimmens, Schwebens und Sinkens auf Weltraumideen. Erkunden und verfremden von Turngeräten (z.B. durch Verpacken) und andersartige Nutzung.

Erfinden und Ausarbeiten von Tänzen und Bewegungskünsten (Akrobatik, Rola Bola, Jonglage – die schwebenden Körper -, Minitrampolin – die springenden, fallenden, fliegenden Menschen). Entwickeln von Spielideen und Spielgestaltungen, z.B. das Spiel mit den Möglichkeiten des Lichts

Bewegungsideen entwickeln, erkunden im Hinblick auf ihre Ausdrucksmöglichkeiten und -qualitäten,. Um gängige Klischees zu vermeiden, sollte mit Gestaltungsprinzipien des Verfremdens und Veränderns, Rhythmisierens, Kontrastierens des Gewohntengearbeitet werden: z.B. kann die Darstellung von „Menschen begegnen anderen Bewohner des Weltalls“ verfremdet werden durch die Magie des Schwarzlichts, in dem von den agierenden

Personen nur weiße Hände und Füße mit gestalteten Bewegungen – begleitet von Klängen und Geräuschen – zu sehen sind.

Aus einer Landschaft aktiver Vulkane – dargestellt durch Menschen unter Tüchern – erwachsen merkwürdige Lebewesen in Stoffschläuchen und verwandeln sich in Energie (Gymnastikbänder, Schwarzlicht).

Bewegungsphänomene bei der Auswahl und Herstellung von Bildern, Videos und Bühnenräumen berücksichtigen, z.B. in der Polarität von ungeheuren Geschwindigkeiten und im Weltraum schwebenden Raumfahrern (die sich „eigentlich“ mit hoher Geschwindigkeit fortbewegen) oder scheinbar stillstehenden Sternen (Sternbildern).

Möglichkeiten der Musikgestaltung

Weltraumgeräusche vokal und instrumental erfinden und verarbeiten (z.B. Raketenstart, Meteoriteneinschlag, Umlaufbahn), auch mit Klanggesten

Außerirdische Musik vokal und instrumental erfinden und bearbeiten (Strukturen erarbeiten, wiederholbare Sequenzen finden, in Partituren bringen, spielen und singen, aufnehmen und medial verändern)

Weltraumlieder singen (s. Materialliste), Begleitungen instrumental erarbeiten

Außerirdische Lautsprachen erfinden.

Planeten-Klangreise komponieren und vorspielen (s. „Musik in der Schule“, Materialliste).

Klänge und Geräusche für eine Traumreise (vokal, instrumental, medial).

Sternentanz mit Gesang und Klangbegleitung (s. Materialliste, AFS).

Einsatz von Weltraummusiken in Filmen und anderen Medien erforschen und mit selbst komponierter Musik vergleichen.

Hörspiel erstellen.

Möglichkeiten der szenischen Gestaltung (Darstellendes Spiel)

Personen, Völker, Wesen und Orte herausfinden. Darstellungsformen erfinden (z.B. die Wirbelstürme auf dem Saturn, Sternbild-Figuren, Personifizierung der Planeten).

Rollenbiographien und Handlungen (Alltagsleben, Rituale, Feste, Konfliktsituationen) entwickeln.

Formen der Kommunikation erproben (nonverbal, körpersprachlich, Lautsprachen).

Aussehen der handelnden Personen festlegen (Maske, Kostüme – mit Verfremdungen arbeiten).

Die Einzelelemente durch eine Rahmenhandlung (z.B. Stationen-, z.B. Planetenreise, Revue) oder durchgehenden Geschichte verbinden (z.B. „Nuni“, s. Materialliste).

Szenenabfolge erproben im Zusammenwirken aller erarbeiteten Elemente (Bilder, Projektionen, Licht, Bühnenraum, Kostüme, Musik).

MATERIALLISTESachwissen:

Geraldine McCaughren/Sophie Williams: Sternenmärchen aus aller Welt, Stuttgart 1999
 Tessloffs Welt des Wissens: Weltall. Nürnberg 2000
 Joanna Cole/Bruce Degen: Der Zauberschulbus. Ausflug ins All. Ravensburg 1997
 Jean Pierre Verdet/Pierre Bon: Unendlich hoch, unglaublich weit. Wuppertal 1997
 TIME-LIFE Spiel-Spaß-Lernprogramm: Sonne, Mond und Sterne. Time-Life-Books 1996/
 TIME-LIFE-BÜCHER: Reise durch das Universum. 1989
 Die Weltraumwerkstatt. Hrsg. Diana Blume. Verl. a.d. Ruhr, 1999 (Mit vielen Arbeitsbögen für alle Bereiche)

Behandlung in der Literatur:

Fritz Mühlenweg: Nuni. Konstanz 1997
 Max Kruse: Urmel fliegt ins All. Stuttgart 1995
 Antoine de Saint-Exupéry: Der kleine Prinz
 Gebrüder Grimm: Der Mond
 Jules Verne: Die Reise zum Mond u.a.
 Douglas Adams: Per Anhalter durch die Galaxis
 Morrison, Philip und Phylis: Zehn hoch. Dimensionen zwischen Quarks und Galaxien. Frankfurt, 2001, 1999

Film / Video:

„10hoch“ (Landesbildstelle)
 Unser Sonnensystem (LIS)

Musik:

Gustav Holst: Planetenmusik
 Mauricio Kagel: Himmelsmechanik. Komposition mit Bühnenbildern. UE Wien 1967
 Mozart: Jupiter-Symphonie
 Carl Orff: Der Mond
 Peter Michael Braun: Miro - Ein Hund bellt den Mond an, 1976 für Flöte und Klavier
 Berthold Hummel: Tanz im Mondlicht (Klavierstück für Kinder)
 Sergej Prokofjev: Der Mond geht über die Wiese (Musik für Kinder, op. 65a)
 Arnold Schönberg: Pierrot Lunaire op. 21

Karl-Heinz Stockhausen: Tierkreis – Zwölf Melodien der Sternzeichen, Arte Records

Sonne, Mond und Sterne, Songs aus dem All. Schroedel Hannover 1998
 Diverse Lieder in Kinderliederbüchern (Der Mond ist aufgegangen, Au clair de la lune. Guter Mond du gehst so stille...)

Arbeitsanregungen:

Musik in der Schule, Heft 3, 2000: Sonne, Mond und Sterne
 AFS-Magazin Heft 11, April 2001, S. 8 ff: Sterne leuchten in der Nacht.

Bewegung:

Gisela Stein/Heidi Lindner: Weltraumreise. Pipo-Verlag 1995

Mind Map I



Mind Map II



