



Liederbox

Diese Arbeitsmappe enthält didaktische Hinweise, Inputs und Materialien zum Lied:

Geischer Rap

Das Lied, die Noten und die für diese Unterrichtseinheit benötigten Audiodateien können unter www.liederbox.ch heruntergeladen werden.

Geischer Rap



1. Zyklus

2. Zyklus



Liedeführung Variante 1 (KG-2. Klasse)

Im Schulzimmer wird ein passendes Ambiente geschaffen (abdunkeln, Kerzenlicht, ...). In einem Gespräch über Schlösser und Geister wird das Vorwissen der Kinder aktiviert.

Nach dieser kurzen Einstimmung wird der Text vorgelesen und die Gespenster im Lied thematisiert. Die Bilder zur Liedeführung können beim zweiten Durchlesen den passenden Textstellen zugeordnet werden. Mit call & response (Vorsprechen & Nachsprechen) wird der Text zur Audiodatei Geischer Rap_Playalong.mp3 gerappt und gelernt. Abschliessend wird das Lied gemeinsam gesungen.

Liedeführung Variante 2 (3.-4. Klasse)

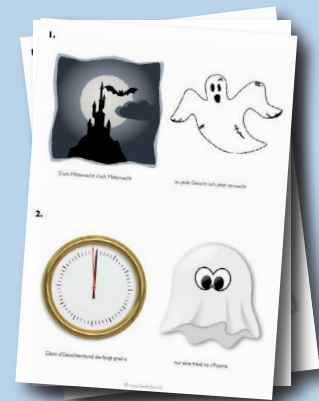
Anhand der Bilder wird zuerst eine eigene Geschichte entwickelt. Anschliessend wird der Liedtext vorgelesen und die Bilder in die richtige Reihenfolge gelegt. Mit call & response wird der Text zum laufenden Rhythmus gerappt und gelernt.

Audiodateien:

Geischer Rap.mp3
Geischer Rap_Playback.mp3
Geischer Rap_Playalong.mp3

Materialien:

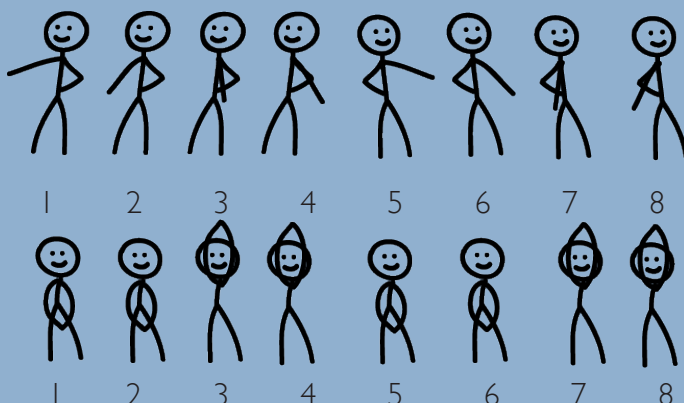
Bilder zur Liedeführung



Tanzen

Kinder gehen zum Playalong im Raum umher. Als nächstes versuchen die Kinder während des Laufens auf 8 zu zählen und jeweils den ersten Schritt zu betonen (klatschen, stampfen, ...). Dies wird so lange gemacht, bis diese 8er-Pakete verinnerlicht sind. Nach dem Üben von weiteren einfachen Bewegungsabläufen (z.B. 8 Schritte vorwärts - 8 Schritte an Ort und Stelle - 8 Schritte rückwärts - 8 Schritte an Ort und Stelle) wird der Geistertanz einstudiert.

Als Vorlage dient folgendes Beispiel. Während den ersten 8 Schlägen wird eine einfache Handbewegung von rechts nach links und wieder zurück gemacht. Bei den nächsten 8 Schlägen wird abwechslungsweise zwei mal unten und oben geklatscht. Getanzt wird jeweils zwischen den Liedstrophen.



Audiodatei:

Geischer Rap_Playalong.mp3

Audiodatei:

Geischer Rap.mp3



Tanz selber entwickeln

Die Kinder entwickeln in Gruppen einen eigenen Tanz und tragen diesen vor. Die Zuschauerinnen und Zuschauer rappen das Lied und die Tänzerinnen und Tänzer präsentieren während des Zwischenteils den Tanz.

Audiodatei:

Geischer Rap_Playback.mp3



Musizieren

Die Kinder begleiten den Refrain mit Boomwhackers oder anderen Orff-Instrumenten. Damit sich die Kinder orientieren können, kann das Notenblatt „Begleitung Geischer Rap Refrain“ verwendet werden. Die 8 Takte des Refrains sind mit hellblauen Flächen markiert. Die farbigen Punkte deuten die 4 Schläge an. Zuerst wird 8 mal das „C“ geschlagen, dann 4 mal auf das „F“... usw. Damit die Wechsel der Schläge zuerst geübt werden können, sind unten auf dem Blatt drei entsprechende Boomwhackers mit den richtigen Farben abgebildet. So können die Kinder während der Musik mit dem Finger oder einem Farbstift auf die angedeuteten Boomwhackers klopfen, bevor sie es mit den richtigen Instrumenten spielen.

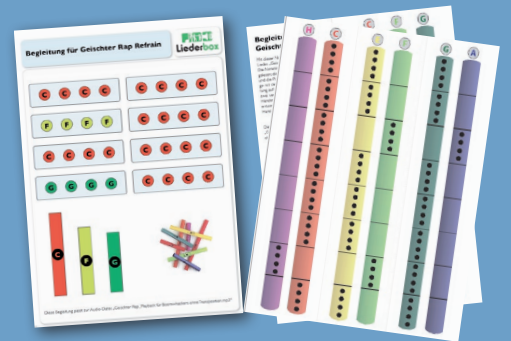
Die Anleitung für eine mehrstimmige Begleitung mit jeweils zwei Boomwhackers pro Kind kann dem entsprechenden Notations-Blatt (Notation vertikal) entnommen werden.

Audiodatei:

Geischer Rap_Playback für Boomwhackers ohne Transposition.mp3

Materialien:

Zwei verschiedene Notations-Formen für eine Begleitung mit Boomwhackers.



Zeichnung vom Geister-Schloss

Die Kinder zeichnen ihr eigenes Geister-Schloss und geben diesem einen Schlossnamen.

Materialien:

Zeichnungsutensilien



Geister im Geisterschloss

Kleine Tanz-Geister werden aus Ton geformt und anschliessend in einem aus Schuhkarton und WC-Rollen hergestellten Geisterschloss ausgestellt.



Materialien:

Töpfermaterialien und Ton, Schuhkarton, WC-Rollen

Bild: Mit freundlicher Genehmigung von www.primolo.de



Geister-Ziggi

Zwei bis vier Kinder werden zu Geisterjägern ernannt. Diese versuchen die anderen Kinder zu fangen. Gefangene müssen umgehend aufs „Geisterschloss“ (4 Bänkli in der Hallenmitte, geformt zu einem Quadrat). Da die Geister durch Wände gehen können, dürfen die Kinder unter den Bänklis ausbrechen. Werden sie beim Ausbrechen erwischt, dürfen sie keinen weiteren Ausbruchversuch mehr machen und müssen warten, bis das Spiel zu Ende ist (entweder sind alle Kinder gefangen oder der Spielleiter beendet das Spiel).

Materialien:

Bänkli, Bündel für Fänger