

Kommentar für Lehrpersonen

Beim Gruppenauftrag Emoji Dance geht es darum, der Kreativität der Schülerinnen und Schüler möglichst freien Lauf zu lassen und ihnen zugleich eine Orientierung zu geben. Wenn die Schüler/innen keine oder wenig Vorkenntnisse im Bereich Tanz haben, sind sie oftmals damit überfordert, wenn sie eine eigene Bewegungsabfolge oder Choreografie erfinden müssen. Eine unnötige Überforderung kann mit einfachen Hilfsmitteln vermieden werden und verhilft zu einem erfolgreichen Absolvieren des Auftrags.

Lehrplanbezug

Der Auftrag eignet sich für den **Zyklus 2**. Folgende Kompetenzen aus dem Lehrplan 21 lassen sich damit abdecken:

A Körperwahrnehmung

- Die SuS können die Körperteile gezielt steuern.
- Die SuS können Bewegungsanweisungen verstehen und umsetzen.
- Die SuS können auf die Qualität der Bewegung und auf die Körperhaltung achten.

B Darstellen und Gestalten

- Die SuS können Bewegungen verbinden und ausdrucksvoll gestalten.

C Tanzen

- Die SuS können sich zu akzentuierter Musik im Rhythmus bewegen.
- Die SuS können tanzspezifische Bewegungsmuster zu Bewegungsfolgen verbinden und tanzen.
- Die SuS können dem Bewegungsausdruck von anderen respektvoll begegnen.

Vorkenntnisse

Bevor die Schülerinnen und Schüler den Auftrag in der Gruppe bearbeiten können, benötigen sie bestimmte Vorkenntnisse. Hierzu gehören:

- Zählweise (1 x 8)
Mit verschiedenen Liedern soll im Voraus das Zählen geübt und angewandt werden.
- Bewegungsmöglichkeiten
Wie kann ich meine Arme bewegen? Wie meine Beine? Welche Bewegungen der Armen und Beine kann ich kombinieren? In welche Richtungen kann ich mich bewegen? Wie ist meine Haltung?
- Gemeinsames Beispiel für den Emoji Dance
Bevor der Gruppenauftrag startet, sollen die Schülerinnen und Schüler unter Anleitung der Lehrperson die Vorgehensweise für den Emoji Dance kennenlernen.

Beispiel

Das folgende Beispiel orientiert sich an der Vorlage 1.

1
(1 x 8)



1, 2: Step touch rechts, Arme dabei nach rechts strecken und wieder an den Körper ziehen

3, 4: Wiederholung

5, 6: Step touch links, Arme dabei nach links strecken und wieder an den Körper ziehen

7, 8: Wiederholung

2
(1 x 8)



1, 2: linke Hand nach vorne strecken

3, 4: Arme vor dem Körper zu einem X verschränken, Hände dabei zu Fäusten ballen.

5, 6: rechte Hand nach vorne strecken

7, 8: Arme vor dem Körper zu einem X verschränken, Hände dabei zu Fäusten ballen.

3
(1 x 8)



1, 2: beide Arme über den Kopf strecken und nach aussen öffnen

3, 4: auf den Boden knien

5, 6: sich ganz klein machen und in eine Richtung «kugeln»

7, 8: wieder aufstehen

4
(1 x 8)



1, 2: Hände auf den Kopf und um eigene Achse drehen

3, 4: zweimal klatschen

5, 6: Arme langsam hochheben und wieder senken

7, 8: sich auf den Boden legen und «einschlafen»

Umsetzungsbeispiel

Die Klasse in 4er Gruppen aufteilen. Für die Gruppeneinteilung eignet sich z.B. das Verteilen oder Ziehen von Emoji-Bildern. Die Kinder mit dem gleichen Emoji sind in der gleichen Gruppe. Anschliessend bekommt die Gruppe das Blatt mit dem entsprechenden Emoji Dance und startet mit dem Auftrag. Da sie bereits ein Beispiel im Klassenverband gemacht haben, sollten sie in der Lage sein selbstständig zu beginnen. Nach ca. 10 min sollen die Gruppen ihre begonnenen Ideen mal mit Musik ausprobieren. Die Lehrperson spielt ein Lied (Beat soll gut hörbar sein) ab und zählt für die Gruppen, damit sie richtig beginnen können (z.B. 5, 6, Achtung, los). Danach sollen sie so weiterfahren können – besprechen, erfinden, mit Musik ausprobieren.

Fächerübergreifend

Medien und Informatik

Die Schülerinnen und Schüler erstellen eine eigene Vorlage auf ihrem Gerät. Diese kann anschliessend selbst verwendet oder anderen Gruppen zur Umsetzung verteilt werden.

Deutsch

Nach dem obigen Auftrag in Medien und Informatik und der Umsetzung im Sport, kann eine schriftliche Reflexion erfolgen.

Bildnerisches Gestalten

Ein Emoji erfinden und zeichnerisch darstellen.

Mathematik

Ein bestimmtes Emoji anhand eines Rasters vergrössern, verkleinern oder spiegeln.