**Aufgabenformular**

Standardillustrierende Aufgaben veranschaulichen beispielhaft Standards für Lehrkräfte, Lernende und Eltern.

|  |  |
| --- | --- |
| **Fach** | Musik |
| **Name der Aufgabe** | Bewegung und Tanz - Tiere imitieren |
| **Kompetenzbereich** | Gestalten und aufführen |
| **Kompetenz** | Sich bewegen und tanzen  |
| **Niveaustufe(n)** | A/B |
| **Standard** | Sich frei zur Musik bewegen und einfache Bewegungen imitieren |
| **ggf. Themenfeld** | Form und Gestaltung (Gestaltungsprinzipien)Musik im kulturellen Kontext (Musiken der Welt) |
| **ggf. Bezug Basiscurriculum (BC) oder übergreifenden Themen (ÜT)** |  |
| **ggf. Standard BC** |  |
| **Aufgabenformat** |
| **offen**  | **halboffen X** | **geschlossen**  |
| **Erprobung im Unterricht:** |
| **Datum**  | **Jahrgangsstufe:**  | **Schulart:**  |
| **Verschlagwortung** |  |

**Aufgabe und Material:**

Du hörst ein Musikstück. Bewege dich zum Musikstück

1. wie ein Elefant oder
2. wie ein Affe oder
3. wie eine Schlange oder
4. wie ein Vogel.

Anmerkung: Verschiedene Tiere und Musiken sind möglich.

Vorschläge für Musikstücke:

Traditionelle Musik, z. B. <https://www.youtube.com/watch?v=qEwnHf9Q23k>, aufgerufen am 25.01.2016

oder <https://www.youtube.com/watch?v=VFzOuCTsqKw>, aufgerufen am 28.01.2016

Klassische Musik

Edvard Grieg: Norwegische Tänze

<https://www.youtube.com/watch?v=Geh_JOVR8ak>, aufgerufen am 28.01.2016

Nikolai Rimskij-Korsakow: Scheherazade

 LISUM

**Erwartungshorizont:**

Die Schülerinnen und Schüler können passend zur Musik Tiere durch Bewegungen imitieren und darstellen. Sie denken sich eigene Bewegungsformen aus.

**** LISUM