

Schwerpunkte dieses Kompetenzbereichs sind:

- sich durch Bewegung selbst erfahren,
- sich geschickt und umweltangepasst bewegen,
- sich durch Bewegung gesund erhalten.

Menschen kommunizieren und interagieren vornehmlich durch Sprache, Mimik und Gestik.

Kommunikation und Interaktion finden ebenso durch Bewegung statt. Eine Grundlage der Kommunikation ist der Ausdruck von Wahrnehmungs- und Gefühlsempfindungen durch Bewegung.

Mit anderen Menschen Bewegungsbeziehungen eingehen und aufrechterhalten zu können, beinhaltet darüber hinaus verschiedene Prozesse der Sozialerfahrung. Dazu gehören Kontaktaufnahme und die Auseinandersetzung mit anderen ebenso wie der Erwerb einer allgemeinen Spielfähigkeit und der Umgang mit Sieg und Niederlage.

Schwerpunkte dieses Kompetenzbereichs sind:

- sich über Bewegung ausdrücken und darstellen,
- mit anderen Menschen befriedigende Bewegungsbeziehungen eingehen und aufrechterhalten,
- in Bewegungssituationen auftretende Konflikte bearbeiten.

Bewerten und Beurteilen zu können, bedeutet, sich selbst, andere und Bewegungssituationen sachangemessen einzuschätzen. Damit ist die Beurteilung des eigenen Könnens in Bezug zum Anforderungsprofil gemeint. Dieses zeigt sich z.B. beim Überwinden eines Hindernisses, beim Einschätzen einer Gefahrensituation oder im taktischen Verhalten während eines Spiels.

Schwerpunkte dieses Kompetenzbereichs sind:

- sich selbst und andere zutreffend einschätzen,
- das Anforderungsprofil einer Bewegungssituation angemessen beurteilen.

Lernen lernen bedeutet, den eigenen Lernweg in den Blick zu nehmen und den Weg zur Zielerreichung selbstregulierend zu bewältigen. Das setzt den begleitenden Erwerb von Lernstrategien voraus. Die systematische Selbstvergewisserung steuert dabei den Lernprozess.

Schwerpunkte dieses Kompetenzbereichs sind:

- Lernen selbst regulieren,
- Lernprozesse reflektieren,
- Lernsituationen gestalten und verändern.

3.2 Inhaltsbezogener Kompetenzbereich

Im inhaltsbezogenen Kompetenzbereich werden wichtige Bereiche der Bewegungskultur abgebildet. Mit den Erfahrungs- und Lernfeldern lassen sich fast alle grundlegenden Körper- und Bewegungserlebnisse, Handlungsideen, Interaktionsformen sowie Ausdrucksformen unter unterschiedlichen Materialien und räumlich-situativen Rahmenbedingungen erfassen.

Das Spektrum der motorischen Zugangsweisen reicht in den einzelnen Erfahrungs- und Lernfeldern vom Erleben von Bewegungsangeboten und Körpererfahrungen bis hin zur Fähigkeit, Sportarten und spezifische Trainingsformen zu wählen und für sich zu nutzen.

Erfahrungs- und Lernfelder:

1. Spielen
2. Turnen und Bewegungskünste
3. Gymnastisch-rhythmische und tänzerische Bewegungsgestaltung
4. Laufen, Springen, Werfen, Wandern
5. Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen
6. Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten
7. Miteinander kämpfen und Kräfte messen

Die Bereiche

8. Auf Schnee und Eis
9. Auf dem Wasser
10. Reiten und Voltigieren

sind weitere Bereiche sportlicher Bewegungsmöglichkeiten, die für Schülerinnen und Schüler mit sonderpädagogischem Förderbedarf wertvolle Handlungs- und Erfahrungsmöglichkeiten bieten können, sofern entsprechende Bedingungen gegeben sind.

4 Kompetenzen und Ideen für den Unterricht

Im Kerncurriculum für den Fachbereich Bewegung und Sport werden Kompetenzen angestrebt, die als Ergebnisse individuell ausgeformter Entwicklungs- und Lernprozesse sichtbar werden können und sich z.B. als spontanes Können oder kreatives Anwenden erlernter Kenntnisse und Fertigkeiten zeigen. Der Zeitraum der ablaufenden Entwicklung wird durch die Lernenden bestimmt.

4 Kompetenzen und Ideen für den Unterricht

4.1 Spielen

Spiele beziehen sich auf freies, erkundendes Spielen, Spielen mit Alltagsmaterialien und mit Sportgeräten sowie regelgeleitetes Spielen. Es bedeutet, Spielfähigkeiten zu entwickeln, allgemeine und spielformbezogene Spielfähigkeiten in neuen Spielsituationen anzuwenden sowie Spielen als soziales Handeln zu entdecken und zu praktizieren.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Allgemeine Spielfähigkeit</p> <p>In Gruppen / Mannschaften spielen</p> <p>Spielformbezogene Spielfähigkeit</p> <p>Sich im Spiel fair verhalten (Fairplay)</p> <p>Wettkampf- und Leistungsmotivation</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ausdifferenzierung der sinnlichen Wahrnehmung • soziale Kontakte aufnehmen und gestalten • Spielsituationen als freudvoll und bereichernd empfinden • Spielideen erfassen, entwickeln und ausführen • Spielrollen einnehmen und ausfüllen • spielbezogene Bewegungsformen beherrschen und anwenden • Handlungsfähigkeit im Spiel zeigen • sich auf spielerische Wettkampfsituationen einlassen • sich als Teil einer Gruppe/Mannschaft fühlen • sich der eigenen Fähigkeiten und der Fähigkeiten der Mitspieler bewusst sein • spieltaktische Verhaltensweisen erkennen, erlernen und anwenden • Spielregeln vereinbaren, gestalten und einhalten • Gewinnen und Verlieren können • Beachten und Anwenden von Regeln fairen Spielens • Fairplay als Spielprinzip kennen und einsetzen • sich mit anderen im Wettkampf messen 	<ul style="list-style-type: none"> o freie erkundende Spiele: offene Spiel- und Bewegungsangebote zur Entwicklung von Körperschema, Gleichgewicht, Raum-Lage-Orientierung, der verschiedenen Wahrnehmungsbereiche durch z.B. Psychomotorische Spielangebote, Bewegungslandschaften o regelgeleitete Spiele: Geschicklichkeitsspiele: als Kleingruppe einen Parcours durchlaufen; „Gordischer Knoten“ Vertrauensspiele: vom Partner mit geschlossenen Augen geführt werden; „Waschstraße“ Lauf- und Fangspiele: Kettenfangen, „Schwarzer Mann“ Reaktionsspiele: „Feuer-Wasser-Blitz“, „Versteinern“ o Staffelspiele: Pendelstaffeln, Umkehrstaffel, Staffeln mit verschiedenen Aufgabenstellungen; Begegnungsstaffeln o einfache Spielformen mit dem Ball: Namenball, Treibball, „Haltet das Feld frei“ einfache Ballspiele: Brennball, Völkerball, Jägerball o Rückschlagspiele: Badminton, Tennis, Tischtennis, o große Sportspiele: Basketball, Fußball, Handball, Volleyball, beginnend mit vereinfachten Techniken, Regeln und reduzierter Spielerzahl bis zum wettkampforientierten Mannschaftsspiel

4.2 Turnen und Bewegungskünste

Turnen und Bewegungskünste umfassen Bewegungserfahrungen und erlebnisreiches Bewegen in Bewegungsarrangements, das Entwickeln von Bewegungskunststücken mit Partnern und in Kleingruppen zu ausgewählten Themen (Bewegungstheater, Zirkus) sowie Klettern und Hangeln in (seil)gesicherten Bereichen. Hier können grundlegende motorische Fähigkeiten im engen Zusammenhang mit den Grundformen des Turnens (Laufen, Springen, Balancieren, Klettern, Rollen, Drehen, Stützen, Überslagern und Schwingen) ausgebildet werden.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Erleben und Erlernen von Bewegung</p> <p>Gestalten von Bewegung</p> <p>Darstellen von Bewegung</p> <p>Sicherer Umgang mit Wagnis und Risiko</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungen im Sinne elementarer Körpererfahrungen erleben • sich helfen lassen • Bewegungen im Sinne außergewöhnlicher Körpererfahrungen erleben (unterschiedliche räumliche und zeitliche Bewegungsdimensionen, z.B. Erlebnisse des Fliegens, des Kopf-Über-Seins, des schnellen Drehens etc.) • neue Bewegungsformen erlernen • Bewegungsrepertoire aufbauen • eigenes Bewegungskönnen erleben und darstellen • eigene Bewegungsideen entwickeln • Erweitern des Darstellungsspektrums, z.B. durch den akrobatischen Umgang mit Partnern und Geräten • gemeinsame Strategien zum Lösen von Bewegungsaufgaben erproben • Bewegung als Ausdruck emotionalen Erlebens kennen lernen, planen und anwenden • Erfahrungen gegenseitigen Vertrauens machen • Erfahrungen als aktiver Helfer machen • Einschätzen eigener Helferfähigkeiten • Einschätzung der Gefahr von Bewegungssituationen 	<ul style="list-style-type: none"> o auf dem Trampolin durch andere bewegt werden o in einem umgedrehten Kastenoberteil mit eingelegter Matte und Lagerungsmaterial durch Mitschüler gefahren werden (langsam/schnell) o im Schaukeltuch an Ringen geschaukelt werden o Rollen um Körperlängs- und Körperquerachse an schräger Ebene mit aufgelegten Matten oder Weichböden erproben und üben o Geräte in Form von Geräteparcours allein und mit Partner ausprobieren und kennen lernen o Gerätekombinationen selbständig aufbauen o Geschichten in turnerische Bewegung umsetzen („Piraten auf großer Fahrt“) o Bewegungsformen ausdrucksvoll gestalten: z.B. Balancieren auf Bänken mit Chiffontüchern in akrobatischer Haltung; Standwaage, Kniewaage mit Hilfestellung durch Partner; Werfen und Fangen von Jonglierreifen und Sandsäckchen mit passender Musik o Gestaltung einzelner Zirkusnummern o Turnerische Bewegungsformen und Bewegungsfolgen einüben und gestalten

4.3 Gymnastisch-rhythmische und tänzerische Bewegungsgestaltung

Gymnastisch-rhythmische und tänzerische Bewegungsgestaltung umfasst kreative Bewegungsgestaltung gymnastischer und tänzerischer Art. Sie beginnt beim Erleben von Musik, bei der körperlichen Erfahrung von Rhythmus und Bewegung und geht über den emotionalen Ausdruck und die Darstellung von rhythmisch-tänzerischen Bewegungen bis zur gezielten Bewegungsbildung und zur Schulung funktionaltechnischer Aspekte der Haltungs- und Bewegungsschulung. Ausgehend von den Grunderfahrungen von Raum, Zeit und Dynamik und den Grundformen Gehen, Laufen, Federn, Hüpfen, Springen, Schwingen und Drehen lassen sich vielfältige Bewegungsformen, Bewegungskombinationen und Bewegungsgestaltungen mit und ohne Gerät, allein und in Partner- oder Gruppenarbeit entwickeln.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Erleben der engen Verbindung von Musik und Bewegung</p> <p>Umsetzen von Musik und Rhythmus in Bewegung</p> <p>Gestalten von Bewegung nach Musik und Rhythmus</p> <p>Darstellen von gymnastisch-tänzerischer Bewegung</p>	<p>Musik und Rhythmus erfahren und physisch wahrnehmen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegung nach Musik/Rhythmus erfahren • Bewegung nach Musik gestalten • Ausdrücken von Gefühlen und Stimmungen sowie Themen durch Bewegung • tänzerische und gymnastische Bewegungselemente erlernen • Tanzen und Tänze lernen • eigene Kreativität in tänzerischen und gymnastischen Bewegungen erfahren • Bewegung als Ausdruck für Emotionalität erfahren, tänzerisch umsetzen • sich durch Bewegungen ausdrücken • neue Ausdrucksmöglichkeiten für eigene Gefühle erfahren, erleben und erlernen • sich auf Bewegungssituationen mit verschiedenen Partnern / in kleinen Gruppen einlassen • gymnastisch-tänzerische Bewegungen mit und ohne Handgerät erlernen • mit Partner oder in Kleingruppen gestaltend tätig sein • Kreativität und eigene Gestaltungsmöglichkeiten erkennen und nutzen • sich mit tänzerischen „Trends“ auseinandersetzen • eine gesunde Körperhaltung entwickeln • funktional-technische Aspekte der Haltungs- und Bewegungsschulung beherrschen 	<ul style="list-style-type: none"> o funktionelle gymnastische Elemente für Aufwärm- und Entspannungsphasen erlernen o Erarbeitung gymnastischer Bewegungsformen (experimentieren, ausprobieren, aufgreifen, einüben) mit verschiedenen Handgeräten (Seil, Reifen, Ball, Band, Tücher, Alltagsmaterialien) mit und ohne Musik o Musik hören, Bewegungsimpulse aufnehmen, bewegt werden bzw. sich frei nach Musik bewegen o Emotionen in Bewegung nach Musik umsetzen; Musik emotional interpretieren o Geschichten in Bewegung nach Musik umsetzen o Aufgreifen von altersgemäßer Musik, Umsetzen in Bewegung o bekannte Geh-, Lauf- und Hüpfformen als tänzerische Bewegungselemente aufnehmen und zu Schritt-kombinationen verbinden o vorgegebene und improvisierte tänzerische Bewegungselemente ausprobieren, einüben – allein, mit Partner, in der Klein-/Großgruppe o Verbindung von Bewegung und Raum o traditionelle Tänze erlernen und variieren: Volkstänze, Standardtänze (Tanzschule) o die Vielfalt des Tanzes kennen lernen: Tanzvorführungen besuchen, Tanzfilme anschauen o Aufbau einfacher und komplexerer Choreografien o eigene Tanzvorführungen erarbeiten o Fitness-Training: Body-Forming, Spinning, Rückenschule

4.4 Laufen, Springen, Werfen, Wandern

Laufen, Springen, Werfen und Wandern sind grundlegende Fertigkeiten für das Erschließen alltäglicher und sportspezifischer Bewegungszusammenhänge. Diese Bewegungsformen sind für alltägliches Bewegungshandeln ebenso grundlegend wie für die Ausübung zahlreicher anderer Sportarten. Es bieten sich darin Möglichkeiten breiter Entwicklungsförderung, die von grundlegenden Bewegungserfahrungen ausgehen und über freizeitorientiertes Ausdauertraining bis hin zu leistungsorientierten Formen der Leichtathletik führen.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Entwicklung der motorischen Grundfertigkeiten Laufen, Springen, Werfen</p> <p>Motivation zur aktiven Freizeitgestaltung</p> <p>Anstrengungs- und Leistungsbereitschaft im Wettkampf</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Verbesserung grundlegender Bewegungsfertigkeiten • Erleben und Einschätzen eigenen Bewegungskönnens • Erfahrung der verschiedenen Möglichkeiten in der Nutzung leichtathletischer Bewegungsformen • verschiedene sportliche Versionen und Sinngebungen leichtathletischer Grundformen kennen lernen (z.B. als Möglichkeit des Ausdauertrainings, als Freizeitbeschäftigung, als Wettkampfsport) • Freude beim gemeinschaftlichen Sporttreiben erleben • Übungs- und Trainingsformen kennen und anwenden • Formen des Wettkampfsports kennen lernen und ausüben • sich mit anderen im Wettkampf messen • eigene Leistungsgrenzen erkennen und sich damit auseinandersetzen • Motivation für gesundheitsfördernden Freizeitsport entwickeln • Grundlagen gesundheitsfördernder Sportarten kennen 	<p>Laufen</p> <ul style="list-style-type: none"> o Ausdauer erarbeiten: Gleichmäßiges Laufen (als Walking oder Jogging) erarbeiten; nach Zeitvorgaben oder Streckenvorgaben laufen (Zeitgefühl, Streckengefühl erarbeiten) o Ausdauerleistung steigern – „Laufbuch“ anlegen o unterschiedliche Laufgeschwindigkeiten erproben; eigene Leistungsfähigkeit einschätzen; Leistungszuwachs bewusst erfahren o Laufspiele zur Verbesserung von Sprint- und Ausdauereigenschaften o Dauerlaufen als entspanntes, geselliges, körper- und umweltsensibles Laufen erleben: Laufen mit Partner / in der Kleingruppe / in verschiedenen Umgebungen <p>Werfen</p> <ul style="list-style-type: none"> o unterschiedliche Wurfgeräte nutzen (vom Sandsäckchen bis zum Medizinball, Stäbe, Speere, Frisbee, Diskus, Bumerang) o Sicherheitsaspekte erkennen und berücksichtigen o Vielfalt der Wurfmöglichkeiten erproben (Druckwürfe, Überkopfwürfe, Drehwürfe, Schlagwürfe) o individuelle Wurftechniken entwickeln; im Wurfspiel erproben: Zielwerfen (Dosenwerfen); Zonenwerfen; Wurfstafetten

		<p>Springen</p> <ul style="list-style-type: none">o Weitsprung, Hochsprung, Niedersprünge in unterschiedlichen Formen/mit unterschiedlichen Hilfen: Sprungparcours; Springen zu Musik; über kleine Hindernisse; mit und ohne Anlauf; Zonenspringeno verschiedene Sprungmöglichkeiten erproben und individuelle Sprungtechniken entwickeln: Einbeiniger, beidbeiniger Absprung; mit oder ohne Anlauf; Hoch-, Weit-, Niedersprüngeo gezielte Vermittlung leichtathletischer Techniken und Wettkampfformen <p>Wandern</p> <ul style="list-style-type: none">o Laufen/Wandern in Verbindung mit Orientierung im Gelände: Zielwandern; Orientierung an Wanderzeicheno verschiedene Bodenbeläge kennen und sich darauf einstellen: Sand, Wiesen, Feldwege, Schotterwege, Matschwegeo angemessene Ausrüstung benutzeno Sicherheit im Gelände erlernen
--	--	---

4.5 Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen

Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen entwickeln die Fähigkeit, sich im Wasser sicher zu bewegen. Damit wird die Voraussetzung sowohl für das Ausüben vieler Freizeitaktivitäten im und am Wasser als auch für die Lebenssicherung geschaffen. Sich im Wasser zu bewegen, ist von der Kindheit bis ins hohe Alter unter unterschiedlichen Perspektiven ein reizvolles und die Gesundheit förderndes Erfahrungsfeld.

Die physikalischen Bedingungen des Wassers ermöglichen Schülerinnen und Schülern mit Bewegungseinschränkungen zumeist erweiterte Bewegungsspielräume.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Erfahrungen im Bewegungsraum Wasser</p> <p>Verantwortungsbewusster, freudvoller Umgang mit dem Bewegungsraum Wasser</p> <p>Motivation zum Schwimmen als Freizeitsport</p> <p>Umgang mit Gefahren</p> <p>Hilfsbereitschaft</p>	<ul style="list-style-type: none"> • elementare Erfahrungen im Bewegungsraum Wasser • Freude an der Bewegung im Wasser entwickeln • Überwindung von Angst und Wasserscheu • sich im Wasser orientieren • Nutzen der Wassereigenschaften zum Schweben, Gleiten und Sich-Fortbewegen • Entwickeln von Schwimmfertigkeiten • Schwimmtechniken erlernen • Wassersicherheit und -ausdauer • Tauch- und Sprungformen erlernen • Erkennen körperlicher Reaktionen im Wasser • eigene Schwimmfähigkeiten einschätzen können • Gefahren und Risiken im Wasser einschätzen und damit umgehen können • sich mit Anderen im Wettkampf messen • Motivation für Schwimmen als Freizeitsportart entwickeln • Kenntnis und Einhaltung von Baderegeln und Rettungsmaßnahmen • Kenntnis und Einhaltung von Hygienevorschriften • Gefahren und Risiken kennen 	<ul style="list-style-type: none"> o Wassergewöhnung: mit Wasser in Berührung kommen: Baden, Duschen, Wasser im Gesicht ertragen im niedrigen Wasser sitzen, planschen und spritzen mit Armen und Beinen („Motor an“); ins Wasser ausatmen: Luft ins Wasser pusten (mit Mund, Strohhalm; Heulrohr; Tischtennisbälle über das Wasser pusten; im Wasser bewegt werden, sich tragen, schieben, ziehen lassen o sich selbst im Wasser fortbewegen: laufen, hüpfen; Spiele wie „Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser“ o mit Materialien im Wasser spielen; Materialien durch das Wasser schieben (Transportspiele) o Tauchen, Gleiten, Springen o Kopf immer tiefer ins Wasser bringen; Augen öffnen unter Wasser; Tauchen aus dem Stand; Gegenstände vom Boden aufholen o in Schwimmlage bewegt werden; aktiv mit Schwimmbrett vom Rand / von der Treppe abstoßen; auf der Matte über das Wasser gleiten o aus dem Sitzen, aus der Hocke, aus dem Stand ins Wasser springen; freie Sprünge ins Wasser; zunehmende Wassertiefe, zunehmende Sprunghöhe, Sicherheit beim Springen beachten o neue Sprünge erlernen

		<ul style="list-style-type: none">o Vermittlung der Schwimmtechnikeno Entwicklung eines individuellen Schwimmstils (angstfreies Gleiten im Wasser), Entwicklung der Technik des Brust- oder Kraulschwimmenso Schulung von Technik, Ausdauer und Schnelligkeito Vermittlung von Fertigkeiten und Kenntnissen im Rettungsschwimmeno Vermittlung von Baderegeln und Hygienevorschriften
--	--	--

4.6 Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten

Bewegen mit rollenden und gleitenden Geräten umfasst raumgreifende, geschwindigkeits- und gleichgewichtsabhängige Bewegungsformen, mit denen in Innen- und Außenräumen spezifische Körper- und Bewegungserfahrungen verbunden sind. Dieser Lern- und Erfahrungsraum ermöglicht das Erlernen gerätespezifischer Bewegungstechniken sowie den Einsatz von Rollstühlen als Sportgerät und das Kennenlernen weiterer aktiver Freizeitmöglichkeiten.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Bewegungserfahrungen mit Rollgeräten</p> <p>Technisches Beherrschen von Rollgeräten</p> <p>Motivation zur Nutzung von Rollgeräten als Freizeitsportgerät</p> <p>Rollstuhlsport als aktive Freizeitmöglichkeit ausüben</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Körper- und Bewegungserfahrungen im Umgang mit Rollgeräten • Freude an der Bewegung mit Rollgeräten entwickeln • Herstellen und Halten des Gleichgewichts auf einem Gerät • Erleben der Geschwindigkeiten sowie der Flieh- und Beschleunigungskräfte • Beherrschen der Geschwindigkeiten sowie der Flieh- und Beschleunigungskräfte • Erlernen spezifischer Techniken (z.B. Radfahren) • Gefahren und Risiken einschätzen und damit umgehen können • Beherrschen angemessener Schutzmaßnahmen • eine reflektierte Haltung im Umgang mit „neuen“ Rollgeräten entwickeln • angemessenes und rücksichtsvolles Verhalten beim Nutzen öffentlicher Räume zeigen 	<ul style="list-style-type: none"> o Einsatz unterschiedlicher Rollgeräte (Fahrrad / Roller / Skateboard / Inline-Skates / Rollschuhe / Rollbretter etc) in Innen- und Außenbereichen der Schule o Ausprobieren und Experimentieren: Nutzung des Fahrrads als Roller; Einsatz von nur einem Rollschuh als Fahrzeug; Inline-Skates in Verbindung mit Rollatoren/ausgeliehenen Einkaufswagen o Nutzung von Fahr- und Hindernisparcours o Einsatz von Spiel- und Übungsformen o Einsatz der angemessenen Ausrüstung o Fahren im Verkehrsgarten; auf öffentlichen Verkehrswegen unter Berücksichtigung der entsprechenden Regeln o Kenntnis der Sicherheitsmaßnahmen

4.7 Miteinander Kämpfen und Kräfte messen

Miteinander kämpfen und Kräfte messen umfassen die direkte körperliche Auseinandersetzung mit einem Partner in einer geregelten und unter sozialer Kontrolle stattfindenden Kampfsituation, in der das Erspüren der eigenen Kraft und der Kraft des Partners sowie die körperliche Nähe zu einer emotional intensiven Auseinandersetzung führen. Es gilt das Freiwilligkeitsprinzip, um Schülerinnen und Schülern die drohende Blamage in der körperlichen Auseinandersetzung mit einem ungewollten Gegner oder den Ganzkörperkontakt zu ersparen.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Emotionen spüren und beherrschen</p> <p>Eigene Kräfte erkennen und situationsangemessen einsetzen</p> <p>Persönlichkeit entwickeln und Selbstwahrnehmung fördern</p> <p>Fair kämpfen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Erleben des eigenen Bewegungskönnens / der eigenen Kraft • Entwicklung einer Einstellung zum Gegner als Partner, in dem die Sorge für den Partner im Vordergrund steht • Aushalten der körperlichen Nähe und Sich-Einlassen auf die direkte körperliche Auseinandersetzung • Einschätzen des eigenen Bewegungskönnens / der eigenen Kraft • Beherrschen der eigenen Kraft sowie Beherrschen der Emotionen beim Kämpfen und das Ausschließen aggressiver Aktionen • Konflikte ohne körperliche Auseinandersetzung lösen • Einschätzen der gegnerischen Fähigkeiten • selbstsichernder Umgang mit Wagnis und Risiko 	<ul style="list-style-type: none"> o Rituale entwickeln und Strukturen etablieren: gemeinsamer Anfang, Begrüßungszeremonien, Vertrauensübungen, Regeln zum Beginn und zum Ende einer Übung o Regeln beim Kräften messen und Kämpfen gemeinsam erarbeiten und einhalten: Einsatz von Griffhaltungen, Tabuzonen, Zeichen zum Kampfbeginn und Kampfbegende; Stoppsignale o Einsatz von Reflexionsphasen: Ausdrucksmöglichkeiten erarbeiten zu Emotionen, Aggressionen, Ängsten o Fairness erleben, reflektieren und anwenden

Unterricht in den drei folgenden Erfahrungs- und Lernfeldern kann nur erfolgen, wenn es die organisatorischen, personellen und sächlichen Bedingungen erlauben.

4.8 Auf Schnee und Eis

Schnee und Eis sind für viele Schülerinnen und Schüler eine attraktive Herausforderung an ihr Bewegungsvermögen. Rutschen und Gleiten können als Bewegungsherausforderung erfahren und erlebt werden. Mit Hilfe von Geräten (Schlitten, Schlittschuhe, Ski, Snowboard etc.) können klassische Wintersportarten ausgeübt werden. Aufgrund des hohen Erlebniswerts eignen sich die Inhalte dieses Erfahrungs- und Lernfelds ganz besonders für Schulfahrten. Die Beachtung von Sicherheitsaspekten und intensive Gleiterlebnisse haben bei der Vermittlung Vorrang vor ausgefeilten Bewegungstechniken.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Grundlegende Bewegungserfahrungen auf Schnee und Eis</p> <p>Motivation für eine sinnvolle Freizeitgestaltung</p> <p>Verantwortungsvolles Verhalten beim Sport in freier Natur</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Freude an der Bewegung/am Spielen auf Schnee und Eis entwickeln und mit anderen teilen • Spielmöglichkeiten auf Schnee und Eis erleben und erlernen • mit verschiedenen Gleitgeräten experimentieren und situationsangemessen umgehen • Techniken zum Bewegen auf Schnee und Eis ohne und mit Geräten erlernen • eigenes Bewegungskönnen erleben • eigenes Bewegungskönnen einschätzen • winterliche Gefahren der Natur kennen und erkennen • Regeln und Verkehrsformen beim Bewegen auf Schnee und Eis kennen und einhalten • mit Wagnis und Risiko umgehen • grundlegende ökologische Verhaltensregeln kennen • Skilaufen, Snowboardfahren, Eishockey, Schlittenfahren als Freizeitgestaltung nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> o Schnee und Eis erleben: Schneeflocken im Gesicht spüren; Eiszapfen anfassen o Fortbewegung in Schnee und Eis: durch tiefen Schnee laufen, Wege treten, Spuren legen; Rutschen und Schliddern auf Eis o Schnee als Spielmaterial: mit Schnee bauen; Zielwerfen mit Schneebällen o Experimentieren mit verschiedenen Gleitgeräten (Rodel, Schlittschuhe, Ski, Snowboard, Gleitschuhe etc.): sich ziehen und schieben lassen; schräge Ebenen, Hänge nutzen o Einüben des situationsangemessenen Umgangs mit den Geräten: Geschwindigkeitskontrolle, Beherrschung des Geräts im Hinblick auf Richtungsänderungen, Bremsen und Anhalten; Einhaltung von Verkehrs- und Sicherheitsregeln o öffentliche Eisanlagen nutzen o Rodelausflüge, Skitage, Skikurse einrichten

4.9 Auf dem Wasser

Das Bewegen mit Hilfe von Geräten auf dem Wasser ist von den Naturkräften Wind, Strömungen, Wellen sowie von unterschiedlichen Wetterlagen abhängig und erschließt stehende und fließende Gewässer als Bewegungsräume. Die unmittelbare Auseinandersetzung mit den Kräften der Natur wird oft als abenteuerlich empfunden und bietet gleichzeitig eine Möglichkeit, in den verantwortungsvollen Umgang mit der Natur einzuüben. Das Sporttreiben mit Wasserfahrzeugen in Abhängigkeit von den Elementen erfordert ein hohes Maß an Selbstdisziplin, Eigenverantwortlichkeit und Mitverantwortung für die Partner. Wassersportarten bieten Gemeinschaftserfahrungen; selbst als Individualsportart ist der Wassersportler auf seine Kameraden angewiesen. Je nach örtlichen Bedingungen bieten sich die Inhalte dieses Lern- und Erfahrungsfelds verstärkt für die Durchführung von Schulfahrten an. Hier können verschiedene Möglichkeiten der Anbahnung einer sinnvollen sportlichen Freizeitgestaltung erfolgen.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten ²
<p>Sich in der freien Natur auf dem Wasser bewegen und sich mit den Naturkräften auseinandersetzen</p> <p>Motivation für eine sinnvolle Freizeitgestaltung</p> <p>Verantwortungsvolles Verhalten beim Sport in freier Natur</p>	<ul style="list-style-type: none"> • die Bedeutung einer Mannschaft im Boot erleben und erkennen • die eigene Bedeutung als Mitglied der Mannschaft erleben und erkennen • mit den Partnerinnen und Partnern beim gemeinsamen Fahren abstimmen • grundlegende Regeln im Umgang mit Wassersportgeräten erlernen und deren Bedeutung verstehen • Wasserregeln und Sicherheitsvorschriften kennen und anwenden • Einschätzen der eigenen Verantwortung • Einschätzen eigenen Bewegungskönnens • Umgang mit Wagnis und Risiko • Erlernen von Maßnahmen und Techniken des Rettens und Selbstrettens • grundlegende Techniken und Manöver für das Fahren aus eigener Kraft (Rudern, Paddeln) erlernen • grundlegende Techniken und Manöver für das Fahren mit fremder Kraft (Segeln, Surfen) erlernen • Geräte- und Materialkenntnisse erwerben • Motivation für angemessene Freizeitbeschäftigung entwickeln

² Da der Unterricht hier in der Regel von speziell ausgebildeten Lehrkräften durchgeführt wird, wird auf die Spalte „Ideen für den Unterricht“ verzichtet.

4.10 Reiten und Voltigieren

Dieses Lern- und Erfahrungsfeld stellt den einzigen Bereich im Schulsport dar, in dem sportliche Erfahrungen mit einem Tier ermöglicht werden. Aufbauend auf einer vertrauensvollen Beziehung zwischen Mensch und Pferd wird eine neue Bewegungs- und Erlebniswelt erschlossen. In diesem Erfahrungsfeld wird die Entwicklung vieler unterschiedlicher Sinne im besonderen Maße gefördert.

Im Zentrum des Erfahrungs- und Lernfelds stehen der vertrauensvolle Umgang und das harmonische Bewegen mit dem Pferd sowie die Verständigung zwischen Reiterin oder Reiter und dem Pferd. Es ist es angebracht, nach den Grundlagen des heilpädagogischen Voltigierens und Reitens zu unterrichten.

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse und Fertigkeiten ³
<p>mit einem Pferd Kontakt aufnehmen und kommunizieren</p> <p>mit einem Pferd vertrauensvoll umgehen</p> <p>reiten können</p> <p>Motivation für Reiten als Freizeitsport entwickeln</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kommunikationsmöglichkeiten mit dem Pferd erleben • einen vertrauensvollen Umgang mit dem Pferd aufbauen • Einfühlen, Erleben und Erfassen der Bewegungsabläufe des Pferdes • Ausdrucksmöglichkeiten des Pferdes kennen lernen, sich damit auseinandersetzen • Bewegungserfahrungen mit einem Tier machen • Bewegungsmöglichkeiten auf dem Pferd in den drei Grundgangarten ausprobieren • Koordination, Gleichgewichts- und Rhythmusfähigkeit entwickeln • Reiten lernen • Kenntnisse über natürliche Bedürfnisse und Verhalten des Pferdes, artgerechte Haltung, Schutz des Pferdes erarbeiten • Regeln im Umgang mit Pferden kennen und einhalten • Selbstsichernder Umgang mit Wagnis und Risiko • Motivation für angemessene Freizeitbeschäftigung entwickeln

³ s. Fußnote1 Punkt 4.9

Kerncurriculum
für den Förderschwerpunkt
Geistige Entwicklung
Schuljahrgänge 1 - 9

Fachbereich Musik

Inhalt

- 1 Bildungsbeitrag**
- 2 Unterrichtsgestaltung**
- 3 Kompetenzbereiche**
 - 3.1 Prozessbezogener Kompetenzbereich
 - Wahrnehmung
 - Bewegung
 - Ausdruck
 - Kommunikation
 - 3.2 Inhaltsbezogener Kompetenzbereich
 - Musik erleben und hören
 - Musik und Bewegung
 - Musik mit der Stimme
 - Musik mit Instrumenten
 - Musik und Präsentation
- 4 Kompetenzen und Ideen für den Unterricht**
 - 4.1 Musik erleben und hören
 - 4.2 Musik und Bewegung
 - 4.3 Musik mit der Stimme
 - 4.4 Musik mit Instrumenten
 - 4.5 Musik und Präsentation

Glossar

1 Bildungsbeitrag

Der Musikunterricht soll Schülerinnen und Schülern musikalisches Erleben und Handeln ermöglichen. Er entdeckt, entwickelt und fördert musikalische Bedürfnisse und Fähigkeiten und erweitert kontinuierlich die musikalischen Kompetenzen.

Musik als Erscheinungsform wird durch die vier Kategorien Gestalt/Ordnung, Darstellung, Ausdruck und Körperlichkeit bestimmt.

- Die Kategorie Gestalt/Ordnung beschreibt vor allem die körperliche Erfahrung der Zeit und des Klangraums. Beispiele sind der Umgang mit Tempo, Metrum, Takt und Rhythmus, die Unterscheidung von laut-leise, hell-dunkel, von verschiedenen Klangfarben und -ebenen, von Wiederholungen, Veränderungen und Formverläufen.
- Die Kategorie Darstellung ist dann bedeutsam, wenn Musik außermusikalische Gegebenheiten, Zustände oder Vorstellungen darstellt, wenn sie ein „Programm“ enthält und Vorstellungen oder Assoziationen bei den Schülerinnen und Schülern anspricht.
- Die Kategorie Ausdruck beschreibt die Fähigkeit der Musik, Stimmungen und Gefühle auszulösen. Die Schülerinnen und Schüler bringen ihre eigenen Stimmungen und Gefühle mit Hilfe der Musik zum Ausdruck.
- Die Kategorie Körperlichkeit bedeutet, dass der Gestalt, der Darstellung und dem Ausdruck der Musik durch Gestaltung, Darstellung oder Ausdruck des Körpers entsprochen wird. Die für den Unterricht ausgewählte Musik sollte die Schülerinnen und Schüler in ihren Bewegungsmöglichkeiten ansprechen, so dass sie im wörtlichen Sinne „begriffen“ wird.

Musik als kulturelle Erscheinung spielt z.B. als Rock-/Pop-/Jazzmusik, klassische Musik, Unterhaltungs- und Volksmusik im Leben der Schülerinnen und Schüler auch durch die zunehmenden technischen Verbreitungsmöglichkeiten bewusst oder unbewusst eine große Rolle. Im Musikunterricht sollen den Schülerinnen und Schülern die vielfältigen Erscheinungsweisen von Musik erschlossen werden. Dabei geht es immer um die Möglichkeit der Lebensgestaltung durch Musik, nicht um eine isolierte Betrachtungsweise musikalischer Kultur auf der Erscheinungsebene.

Die Schülerinnen und Schüler können Musik auch als einen Lebensbereich wahrnehmen, der zur Bereicherung und zur kulturellen Praxis des Schullebens sowie ihres Lebens beiträgt, der Ritualen, Festen und dem Jahreslauf Form und Struktur verleiht.

Musikalisches Erleben und Handeln basieren auf den Kompetenzbereichen Wahrnehmung, Bewegung, Ausdruck und Kommunikation. Diese eng miteinander zusammenhängenden prozessbezogenen Kompetenzbereiche sind für das menschliche Leben grundlegend wichtig, bilden aber im Speziellen auch musikalische Kompetenzbereiche, weil sie durch Musik in besonderer Weise angesprochen werden und für den Umgang mit ihr unerlässlich sind. Zufriedenheit und Wohlbefinden

hängen mit dem Gelingen von Wahrnehmung, Bewegung, Ausdruck und Kommunikation zusammen. Probleme entstehen, wenn diese Kompetenzbereiche und die Vernetzung zwischen ihnen gestört sind.

Die Bewegung bildet den Ursprung aller Musik. Viele Schülerinnen und Schüler bewegen sich gern zu Musik. Dabei erzeugt Musik auch innere Bewegungen wie etwa Empfindungen. Einen großen Teil ihrer Zeit verbringen Schülerinnen und Schüler mit Musikhören und dem Umgang mit Medien im Zusammenhang mit Musik. Sie drücken sich musikalisch aus und benutzen Rhythmen, Klänge, Lieder, Bewegungen usw. als Kommunikationszeichen. Die Motivation, sich mit musikalischen Inhalten im Alltag auseinanderzusetzen, kann für den Musikunterricht genutzt werden.

Die besonderen Chancen des Musikunterrichts liegen darin, über die Förderung der vier prozessbezogenen Kompetenzbereiche mit und durch Musik in besonderer Weise zur Entwicklung von Schülerinnen und Schülern beizutragen. Dies kann beispielhaft verdeutlicht werden:

- Soziale und personale Kompetenzen werden durch das Erlernen musikalischer Ausdrucksformen in Gesang, Bewegung und Instrumentalspiel sowie durch das Zusammenspiel bzw. die Kommunikation in einer Gruppe entwickelt. Beispiele dafür sind u.a. die Verbesserung der auditiven Wahrnehmung, Anbahnung von Raumbegriffen, Ermöglichung von Bewegungserfahrungen, das Erleben der eigenen Rolle in einer Gruppe und die Steigerung des Selbstwertgefühls durch eine gesellschaftlich anerkannte Selbstdarstellung.
- Dem Umgang mit dem nonverbalen Ausdrucks- und Kommunikationsmittel Musik kommt insbesondere für Schülerinnen und Schülern mit mehrfachen Aktivitätsbeeinträchtigungen, die sich nicht lautsprachlich verständlich machen können, hohe Bedeutung zu. Darüber hinaus ist der Umgang mit Musik oft weniger angstbesetzt als der Umgang mit Sprache. Das kann positiv für sprachfördernde Maßnahmen, die in musikalische Aktionen eingebettet sind, genutzt werden.
- Altersangemessene und zeitgemäße Musikstücke schaffen Gemeinsamkeiten mit gleichaltrigen Schülerinnen und Schülern anderer Schulformen.
- Musikunterricht gibt Anregungen zur Gestaltung von Freizeit.
- Musik kann in Verbindung mit Ritualen einen Schultag strukturieren und in Verbindung mit Bewegung lockernd bzw. entspannend wirken.
- Im Umgang mit Musik werden die verschiedenen Erlebnisdimensionen im Sinne eines Lernens mit „Kopf, Herz und Hand“ angesprochen, d.h. die sensomotorischen, affektiven, kognitiven und sozialen Bereiche stehen gleichberechtigt nebeneinander, was für Lernprozesse besonders förderlich ist.

Der Bildungsbeitrag des Fachbereichs Musik wird nachfolgend zusammengefasst:

- Die musikalischen Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler im täglichen Umgang mit Musik werden entwickelt und gefördert, individuelle Formen musikalischen Handelns und Er-

lebens werden ermöglicht. Dabei wird davon ausgegangen, dass jede Schülerin und jeder Schüler über musikalische Erlebnisfähigkeit verfügt und sich prinzipiell durch Musik auszudrücken oder mitzuteilen vermag.

- Die musikalischen Kompetenzbereiche
 - der Wahrnehmung (Musik erleben und hören),
 - des Ausdrucks (Musik machen),
 - der Bewegung (Musik und Bewegung) und
 - der Kommunikation (sich gemeinsam musikalisch betätigen) werden geweckt und gefördert.
- Möglichkeiten zum Erleben der Musik dienen der Kultivierung des Lebens im persönlichen Umfeld sowie im Lebensraum Schule.

2 Unterrichtsgestaltung

Der Unterricht stellt das Erleben von und Handeln mit Musik als Teil des menschlichen Lebens und der Kultur in den Vordergrund. Ausgehend vom eigenen Musikmachen bzw. dem Umgang mit Musik als „klingendem Material“ sollten unter Berücksichtigung individueller Hilfen Interesse und Aufmerksamkeit der Schülerinnen und Schüler geweckt werden. Sie gehen mit Tönen, Klängen, Geräuschen, Bewegung, Instrumenten und Sprache um und erschließen sich vielfältige und dauerhafte Zugänge zur Musik. Die Schülerinnen und Schüler erfahren sich als Urheber von Musik, erleben Spaß und Freude und entwickeln ihre musikalischen Kompetenzen durch individuelles oder gemeinsames Handeln.

Durch innere Differenzierung sollen alle Schülerinnen und Schüler gemeinsam in ihrer musikalischen Entwicklung gefördert werden. Dafür bieten sich vielfältige Möglichkeiten an, wie z. B. die Besetzung unterschiedlicher Gesangs- und Instrumentalstimmen. Die thematischen Variationen reichen von der einfachen Lautäußerung bis hin zum eigenständigen Singen oder vom freien Spiel auf einem Instrument mit individueller Hilfe bis zum selbständigen rhythmischen Instrumentalspiel. Die Einbeziehung aller denkbaren Geräusch- und Klangerzeuger, insbesondere auch der Stimme, in den Unterricht und die Anwendung unterschiedlicher Sozialformen (Ensemble-, Partner-, Einzelarbeit) bieten Chancen, die musikalischen Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler zu erweitern.

Unterricht kann auch in Neigungsgruppen stattfinden, in denen Schülerinnen und Schüler verschiedener Schulstufen ihren Neigungen und Fähigkeiten entsprechend musikalischen Tätigkeiten nachgehen können. Beispiele für solche Gruppen sind Instrumentalensemble, Schulchor, Tanzgruppe, Schulband oder Arbeitsgemeinschaften, die sich mit technischen Aspekten der Musik beschäftigen (Musik mit dem Computer, Gestaltung einer Disko mit Licht und Musik usw.).

Der Unterricht im Fachbereich Musik berücksichtigt die folgenden methodischen Prinzipien:

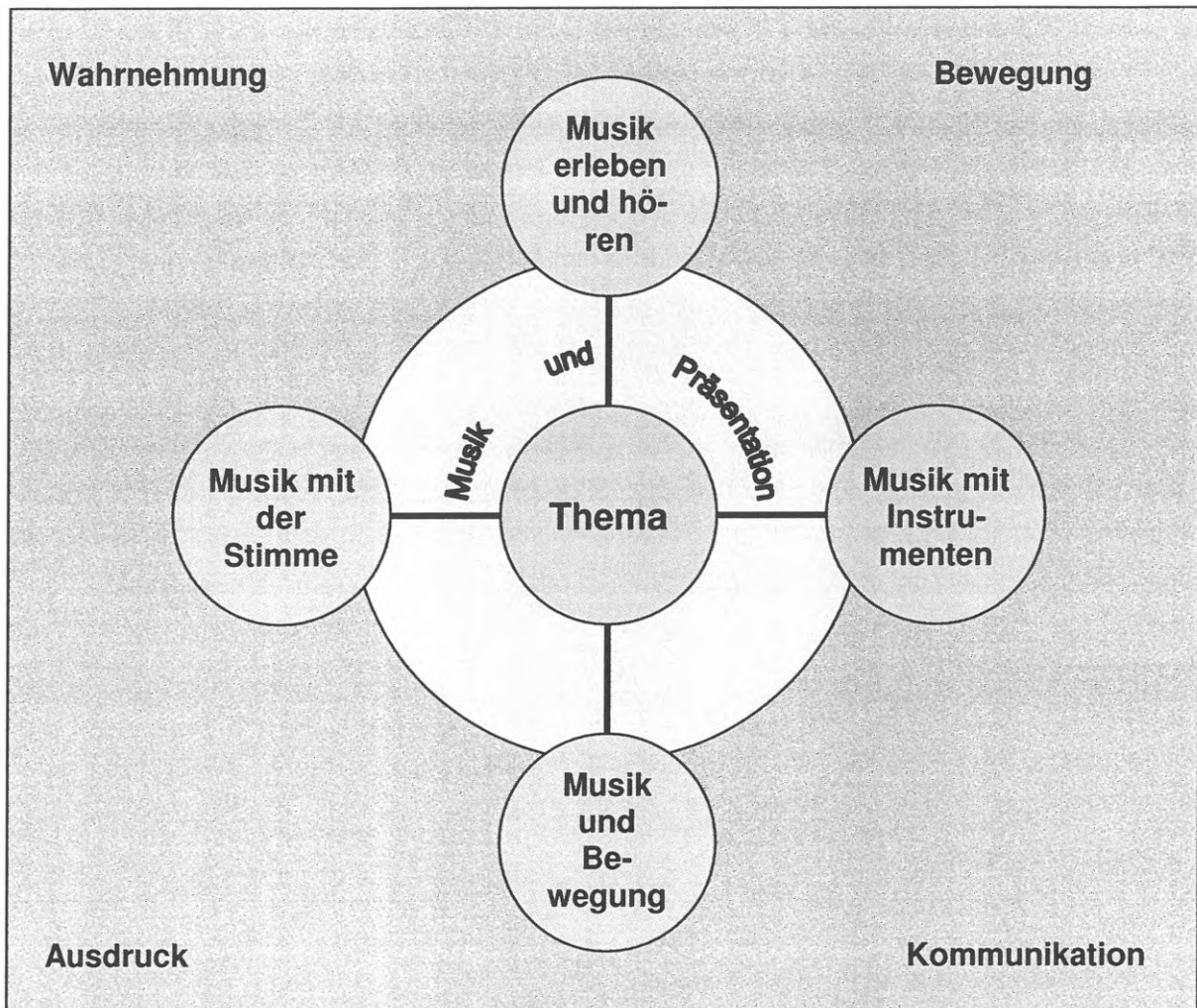
- Bewegung stellt das zentrale methodische Prinzip dar. Schülerinnen und Schüler sollten immer wieder auf der sensomotorischen/kinästhetischen Ebene angesprochen bzw. in Bewegungszusammenhänge einbezogen werden. Unterrichtsthemen sollten – wann immer möglich – beginnend mit der sensomotorischen Ebene vermittelt werden.
- Wiederholung bildet das wichtigste formbildende Prinzip in der Musik und ist eine Hauptquelle des lustvollen Umgangs mit Musik. Wiederholung bietet Sicherheit, die Zeitgestalt Musik prägt sich im Gedächtnis ein und ein Lernzuwachs entsteht. Die musikalische Wiederholung ist - z. B. als gleich bleibende Rhythmusfigur - identisch und doch immer wieder neu, was die Aufmerksamkeit erhöhen kann. Die Lehrperson sollte den Schülerinnen und Schülern genügend Zeit für Wiederholungen geben, um ein Hineinkommen in die „musikalische Zeit“ zu ermöglichen. Sämtliche klanglichen, dynamischen und tempomäßigen Variationsmöglichkeiten sollten beim Wiederholen genutzt werden.
- Stimulierung und Strukturierung bilden eine Einheit und bedeuten, dass Musik einerseits innere und äußere Bewegung provoziert und Emotionen freisetzt, andererseits aber auch Ordnung, Regelmäßigkeit und Struktur vermittelt. Die Balance zwischen diesen beiden Aspekten bildet das Wesentliche des musikalischen Erlebens. Die Lehrperson spielt hier eine wichtige Rolle, da sie Sicherheit ausstrahlen muss und die Schülerinnen und Schüler zum Mitmachen animieren soll. Sie sollte über nonverbale Fähigkeiten und Techniken verfügen sowie Ausdauer für Wiederholungen und Phantasie zu Variationen besitzen. Das erfordert ein Bewusstsein über den Einsatz des eigenen Körpers als Medium. Die gelungene Stimulierung und Strukturierung eines musikalischen Unterrichtsinhalts motiviert die Schülerinnen und Schüler zu vielfältigen Erfahrungen und hilft beim Überwinden von Unsicherheit und Angst.

Die Komplexität von Musik bzw. musikalischem Verhalten einerseits und die unterschiedlichen Lernvoraussetzungen der Schülerinnen und Schüler andererseits lassen eine Zuordnung von festgelegten Inhalten zu bestimmten Altersstufen nicht sinnvoll erscheinen. Dieses Kerncurriculum geht davon aus, dass musikalisches Lernen in jedem der nachfolgend aufgeführten Inhaltsbereiche in jeder Altersstufe stattfinden kann, wenn der jeweilige Inhalt zu den Lernvoraussetzungen bzw. den Lernständen der Schülerinnen und Schüler in Beziehung gesetzt wird.

3 Kompetenzbereiche

Der Unterricht im Fachbereich Musik dient der Entwicklung sowohl prozessbezogener als auch inhaltsbezogener Kompetenzen. Dabei bilden die prozessbezogenen Kompetenzbereiche einerseits die Grundlage, auf der die Förderung der unten erläuterten inhaltsbezogenen Kompetenzbereiche erfolgt, andererseits stellen sie das Ziel für die Erarbeitung der inhaltsbezogenen (fachlichen) Kompetenzbereiche dar.

Das folgende Strukturmodell bildet das Verhältnis der jeweiligen Kompetenzbereiche zueinander ab. Die dabei entstehenden Zusammenhänge werden im nachstehenden Text näher erläutert.



Strukturmodell für den Unterricht im Fachbereich Musik

3.1 Prozessbezogener Kompetenzbereich

Kompetenzerwerb in den Bereichen Wahrnehmung, Bewegung, Ausdruck und Kommunikation vollzieht sich in einem vielschichtigen Prozess. Diese vier Bereiche können im Fachbereich Musik als die grundlegenden, prozessbezogenen Kompetenzbereiche bezeichnet werden, die bei der Planung der musikalischen Förderung berücksichtigt werden müssen.

Wahrnehmung

Musikalische Wahrnehmung richtet die Aufmerksamkeit auf bestimmte musikalische Kategorien (Gestalt und Ordnung, Darstellung, Ausdruck, Körperlichkeit). Kriterien für die Förderung sind Offenheit

für innere und äußere Sinneseindrücke, körperliche Ansprechbarkeit, Reaktionsfähigkeit, Unterscheidungsfähigkeit sowie die Zeitspanne von Aufmerksamkeit und Konzentration.

Bewegung

Musikalische Bewegung kann jede Veränderung von Lage, Stellung, Spannungszustand des Körpers oder seiner Teile bzw. der Körpervorstellung oder des Körpergefühls sein. Beispiele sind Nutzung körpereigener Instrumente (Klanggesten, Bodypercussion), Umgang mit Instrumenten und Materialien, Körperbewegungen am Platz oder im Raum, Bewegungen der Mimik und der Stimme, innere Bewegungen der Empfindungen, Gefühle und Assoziationen. Kriterien für die Förderung sind Angemessenheit zwischen dem musikalischen Reiz und der Reaktion, Koordiniertheit, Strukturiertheit, Flüssigkeit, Schnelligkeit der Bewegung sowie der Grad an Bewegungsfreude bzw. -hemmung.

Ausdruck

In der Musik werden Wahrnehmungen, Gefühle, Gedanken und Willensakte durch Medien wie Bewegung, Stimme (motorische und klangliche Ebene), Instrumente, Materialien, elektronische Medien zum Ausdruck gebracht. Kriterien für die Förderung sind die Bereitschaft, sich dieser Medien zu bedienen sowie Angemessenheit, Authentizität, Vielfalt, Farbigkeit und Flüssigkeit des Ausdrucks.

Kommunikation

Musikalische Kommunikation stellt mit Hilfe der musikalischen Ausdrucksmedien Beziehungen her. Kriterien für die Förderung sind die Bereitschaft, Kommunikationsangebote zu machen und anzunehmen, die Fähigkeit, Nähe und Distanz auszuhalten sowie die unter dem Kompetenzbereich Ausdruck genannten Kriterien.

3.2 Inhaltsbezogener Kompetenzbereich

Die Lernfelder des inhaltsbezogenen Kompetenzbereichs berücksichtigen die Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler und gehen von Situationen aus, in denen Musik bedeutsam und interessant sein kann. Die inhaltsbezogenen Kompetenzen gliedern sich in folgende Lernfelder:

- Musik erleben und hören
- Musik und Bewegung
- Musik mit der Stimme
- Musik mit Instrumenten
- Musik und Präsentation

Der fünfte inhaltsbezogene Kompetenzbereich erfordert die Erarbeitung einer inhaltsbezogenen Kompetenz aus den ersten vier Lernbereichen. Darauf aufbauend lassen sich Kompetenzen für die gelungene Präsentation eines musikalischen Ausdrucks entwickeln. In jedem Lernbereich sind fachliche Kompetenzen enthalten, die immer in Verbindung mit den vier prozessbezogenen Kompetenz-

bereichen stehen. Diese sind in allen inhaltsbezogenen Kompetenzbereichen relevant und werden daher nicht einzeln auf diese bezogen erläutert.

Der Fachbereich Musik bietet in Zusammenhang mit der Gestaltung des Schullebens besonders viele Möglichkeiten für klassen- und schulformübergreifenden Unterricht. Das Bedürfnis, sich musikalisch auszudrücken und zu kommunizieren, verbindet alle Schülerinnen und Schüler. Daher kann jedes Thema der fünf inhaltsbezogenen Kompetenzbereiche auch im gemeinsamen Unterricht mit Schülerinnen und Schülern ohne sonderpädagogischen Förderbedarf behandelt werden. Weitergehende oder anders gewichtete Lerninhalte sind dabei dem Kerncurriculum Musik der Grundschule bzw. den Curricularen Vorgaben Musik der Hauptschule zu entnehmen.

Besondere Bezüge zu anderen Schulformen und in das regionale Kulturleben ergeben sich im Bereich „Musik und Präsentation“. Es sind vielfältige Formen des gemeinsamen Unterrichts und der Mitwirkung am kulturellen Leben denkbar, z. B. musikalisch geprägte Projektwochen, integrative Instrumentalgruppen in Zusammenarbeit mit der benachbarten Grund-/Hauptschule und der örtlichen Musikschule, Gestaltung von schulübergreifenden Feiern und Festen, Theaterprojekte, Wochenabschlusskreise mit der Partnerschule, gemeinsamer wöchentlicher Musikunterricht, Mitwirkung an örtlichen Konzerten und Vorspielabenden in der Musikschule oder ein Auftritt der Schulband im Jugendhaus.

4 Kompetenzen und Ideen für den Unterricht

4.1 Musik erleben und hören (s. auch: Kommunikation/Deutsch, Kapitel 4.1, 4.2; Sachunterricht, Kapitel 5.1, 5.4.3, 5.5; Gestalten, Kapitel 4.1.3, 4.1.4)

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse/Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Elementare Erfahrungen mit Musik		
<p>Die Schülerinnen und Schüler werden auf akustische Ereignisse/Schallquellen aufmerksam, nehmen Musik wahr und entwickeln Interesse und Freude an Musik.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • den Unterschied von Stille und akustischen Ereignissen erfahren • auf bekannte Stimmen, Klänge, akustische Signale reagieren • Musik auditiv wahrnehmen • Musik über weitere Sinneskanäle wahrnehmen • Geräusche und Klänge in Raum und Zeit orten • Geräusche, Klänge, Stimmen aus der persönlichen Lebenswelt erkennen und unterscheiden • aus verschiedenen Höreindrücken das Wesentliche herausfiltern (Figur-Grund-Wahrnehmung) • Geräusche aus Hintergrundgeräuschen wiedererkennen (Figur-Grund-Zuordnung) • Geräusche und Klänge verursachen und nachahmen • erleben, dass Musikhören Einfluss auf Gefühlszustände hat • Gefühle durch Gestik, Mimik, Sprache äußern 	<ul style="list-style-type: none"> o gemeinsam still werden, gemeinsam laut werden o Musikhören in verschiedenen Situationen, z.B. auch Rituale: Morgenkreis, Begrüßung, Abschied, Geburtstag o Vibrationen mit dem Körper wahrnehmen, Musik mit anderen Sinneseindrücken kombinieren o Richtungen und Reihenfolgen hören, Spiele mit Alltagsgeräuschen, Instrumenten usw. o eigene Stimme, Menschen in verschiedenen Situationen und unterschiedlichen Qualitäten (Lachen, Flüstern) o akustische Zeichen: Schulgong, Wecker usw. o z.B. „Fahrradklingel im Verkehr“ o Geräusche-Ratespiele o Entspannen und Ausruhen mit Musik, Feiern mit Musik

Gefühle mit Musik ausdrücken / Musikalische Darstellung

<p>Die Schülerinnen und Schüler erleben Musik als Auslöser von Assoziationen, Stimmungen und Gefühlen und bringen diese vielfältig zum Ausdruck.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • vertraute und unbekannte Musikstücke hören • Live-Musik erleben • sich zu Musik bewegen • sich mit Musik entspannen • Musik darstellen • zu Musik malen • sich zu Musik verbal oder nonverbal äußern 	<ul style="list-style-type: none"> o Fröhlich, traurig, wütend – wie fühle ich mich beim Hören einer Musik? Wie wirkt die Musik: entspannend, aktivierend, aufregend, ermunternd usw.? o Schule, Musikschule, Konzerte o allein, mit anderen, mit Hilfe von Materialien o Musikstücke mit Körper- oder Rhythmusinstrumenten in vielfältigen Formen und Varianten begleiten o Ruhephasen schaffen, Rückzugsmöglichkeiten geben o Musikstücke pantomimisch oder szenisch darstellen (z.B. Peter und der Wolf, Karneval der Tiere, Peer Gynt) o gegenständlich, abstrakt, rhythmisch-grafische Zeichen o passende grafische Zeichen oder Bilder auswählen o beim Malen zu Musik das Charakteristische eines Stücks erleben, Bilder vergleichen und über Bilder sprechen o Geschichten zu Musik erfinden, gestisch/mimisch äußern
<p>erfahren, dass Außermusikalisches mit musikalischen Mitteln dargestellt und untermalt werden kann.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Beispiele für Medien kennen lernen, die Musik verwenden • Filmausschnitte, Geschichten, Bilder, Abläufe, Texte usw. musikalisch darstellen • Filmausschnitte, Geschichten, Bilder, Abläufe, Texte usw. begleiten/untermalen 	<ul style="list-style-type: none"> o Fernsehen, Kino, Werbung, Hörbücher usw. o Musik/Vertonungen erfinden zu Geschichten, Bilderbüchern, Bildern, Gedichten, Filmausschnitten o Vertonung eigener Videos, eigener Werbespots
<p>lernen musikalische Kriterien zum Hören, Unterscheiden und Beurteilen von Musik kennen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • musikalische Mittel unterscheiden und beschreiben • Höhe, Lautstärke, Klangfarbe mit unterschiedlichen Wirkungen in Verbindung bringen 	<ul style="list-style-type: none"> o vielfältige Beispiele aus dem Alltag der Schülerinnen und Schüler, z.B. Titelmelodien, Werbemusik, Klingeltöne, Filmmusik, Bilderbücher o Höraufgaben: Eigenschaften musikalischer Klänge und Verläufe (schnell-langsam, laut-leise, hoch-tief, kurz-lang, Klangfarben), selektives Hören (bestimmte Instrumente, wiederkehrende Melodien, Refrain, einer-alle)

	<ul style="list-style-type: none"> • Unterschiede und Gegensätze in Musik erkennen 	<ul style="list-style-type: none"> o gleich-verschieden, Wiederholung-Veränderung, laut-leise, schnell-langsam, Klang verschiedener Instrumente, Formverläufe
wenden grafische Notation als Orientierungshilfe beim Musikhören an.	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Klangelemente mit vorgegebenen Zeichen darstellen • eigene grafische Zeichen erfinden • Musik mit Hilfe von grafischen Zeichen notieren 	<ul style="list-style-type: none"> o Anwendung vorgegebener Zeichen, z.B. für „laut-leise“, „Punktklang“, „Schwebeklang“ o Entwicklung eigener Zeichen, z.B. für „schnell-langsam“, „hoch-tief“

Musik in Umwelt und Medien

<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <p>lernen die vielfältigen Erscheinungsformen der Musik und des Musiklebens in der Umwelt und in den Medien kennen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Musikarten kennen lernen und sich im Musikangebot der Medien orientieren • Tonträger und entsprechende Abspielgeräte kennen und bedienen lernen • weitere mit Musik in Zusammenhang stehende technische Medien kennen und bedienen lernen • den Computer als Hilfe im Musikunterricht kennen und bedienen lernen • über eigene Medienerfahrungen berichten 	<ul style="list-style-type: none"> o Rock/Pop, Jazz, Klassik usw. in Radio, Fernsehen, Internet, Zeitschriften; Musikaliengeschäft besuchen, Wandzeitung einrichten o Erkennungsmusik aus Funk und Fernsehen: Eurovision, Serien, Sportschau, Krimi, Nachrichten; Werbemusik o Kasette, CD, Videokassette, DVD, Radiorecorder, CD-Player, Computer, Videorecorder, DVD-Player, Walkman, Discman, Lautsprecherboxen o Bandinstrumentarium und dessen technische Gegebenheiten (PA-Anlage, Mikrofone, Keyboard, Gitarrenverstärker, Effektgeräte, Drumcomputer, Aufnahmegeräte) o Sequenzerprogramme, Musik-Lernprogramme, virtuelle Instrumente; Recherche von Songtexten, MIDI-Files, mp3-Files im Internet o Voraussetzungen der Schülerinnen und Schüler berücksichtigen
---	---	--

<p>wählen ihre Lieblingsmusik aus und entwickeln ihren individuellen Musikgeschmack.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Namen von Musikinterpreten oder Gruppen kennen • über ein Idol Informationen einholen • altersgemäße Musik hören und mit dieser umgehen • Musik aus anderen Ländern (z.B. von Mitschülern ausländischer Herkunft) hören • musikalische Vorlieben begründen 	<ul style="list-style-type: none"> o Informationen über Interpreten auf dem CD-Cover, in Zeitschriften, im Fernsehen lesen oder ansehen o Programme und Plakate zu Musikveranstaltungen lesen, aktuelle Bestsellerlisten lesen, Videoclips ansehen/beschreiben und einzelne Szenen nachstellen o Projekt: Musik aus anderen Ländern o Musik verschiedenen Ländern und Erdteilen zuordnen o Melodie, Rhythmus, Text, Sänger, Musik, Textinhalt, Gestaltung des Musikvideos, Tanzstil usw.
<p>nutzen Musik als eine Möglichkeit der Erholung, der Freizeitgestaltung und der Gestaltung des Schullebens.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Musik zu verschiedenen Anlässen auswählen • die Mediothek der Schul- und Stadtbücherei nutzen • Musikveranstaltungen besuchen und sich dort angemessen verhalten • über den eigenen Auftritt informieren • einen eigenen Auftritt oder ein musikalisches Projekt durchführen 	<ul style="list-style-type: none"> o tanzen, ausruhen, malen usw. o eigene Klassenmediothek einrichten o in der eigenen Schule, Partnerschule, Diskothek, Kirmes, Stadtfest, Rock- und Popkonzerte, klassische Konzerte, Kirche, Volksmusik, Musicals, Konzerte von Musikschulen o Plakate, Ansagen, Ankündigungen in den Medien o Wunschkonzert, Hitparade, Schuldisco, Karaoke-Show veranstalten, Videoclips herstellen <p>Bei Schülerinnen und Schüler, die sich nicht verbal äußern können, müssen deren Reaktionen auf verschiedene Musikstücke genau beobachtet werden, um auf Vorlieben eingehen zu können.</p>

4.2 Musik und Bewegung (s. auch: *Bewegung und Sport, Kapitel 4.2, 4.3; Gestalten, Kapitel 4.1-4.3; Mathematik, Kapitel 4.4*)

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse/Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Bewegungsspiele		
<p>Die Schülerinnen und Schüler entdecken ihre körperlichen Bewegungsmöglichkeiten und erfahren Bewegungsfreude.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • sich zu Musik bewegen lassen • spontane Bewegungen ausführen und Bewegungen imitieren • Bewegungsarten erproben • Grundbewegungsarten üben • Bewegungshilfen benutzen • Bewegungshemmungen überwinden und das Bewegungsrepertoire erweitern • eigene Bewegungen zu Musik erfinden 	<ul style="list-style-type: none"> o im Rollstuhl, in der Hängematte, auf dem Arm usw. o Lockerungs- und Geschicklichkeitsspiele mit Fingern, Händen, Armen, Beinen, Füßen o Fortbewegungsarten und Wege im Raum erproben o Laufen, Hüpfen, Gehen, Springen o Spiele mit stummem oder klingendem rhythmischen Material (Schellenbänder, Tücher, Bänder, Reifen, Bälle, Stäbe, Luftballons), Erprobung der Bewegungsmöglichkeiten mit dem Material, Partner-/Gruppenspiele mit Material o Partner- und Gruppenspiele (z.B. Spiegelbild, Schattenlaufen, Fließband, Schlange mit Führungswechsel), Bewegen zu verschiedenen Lichteffekten (Lichtorgel, Schwarzlicht) o Bewegungsmöglichkeiten des Körpers im Raum durch freie Bewegung erkunden
<p>erleben Musik durch Bewegung.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Eigenarten der Musik durch Bewegungen ausdrücken • auf Signale und Veränderungen reagieren 	<ul style="list-style-type: none"> o Imitations- und Reaktionsspiele: Übernehmen von vorgegebenen Aktionsarten wie Klatschen, Patschen, Aufnehmen von Rhythmus, Tempo oder Lautstärke der Musik mit Körper-, Rhythmus- und Melodieinstrumenten o Musik und Stille (Reise nach Jerusalem), akustische Signale (Kreis bilden, Richtung ändern), musikalische Veränderungen (Wechsel von Instrument, Rhythmus, Lautstärke, Tempo) mit verschiedenen Bewegungen ausdrücken

<p>entwickeln strukturierte, flüssige und koordinierte Bewegungen zu Musik.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsabläufe mit musikalischen Abläufen koordinieren • Rhythmen und Bewegungsabläufe auf Musikinstrumente übertragen • einer Klangquelle im Raum folgen • rhythmische Spiele durchführen • rhythmische Ratespiele durchführen • Bewegungs- und Spiellieder lernen 	<ul style="list-style-type: none"> o am Ende der Musik an einem bestimmten Platz ankommen o alle spielen so, wie sich einer bewegt o Rattenfängerspiel o Begleitung zu Liedern, Versen und Musik mit Gebärdensprache, Fingerspielen und Bewegung o Zuordnen von vorgegebenen Rhythmen zu entsprechenden Namen, Versen, Liedanfängen mit Körper-, Rhythmus- und Melodieinstrumenten
---	--	---

Darstellendes Spiel		
<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <p>lernen besondere Darstellungs- und Ausdrucksmöglichkeiten kennen (z.B. Pantomime, Puppenspiel, Fingerspiel, Schattenspiel, Maskenspiel, Schwarzlichttheater, Rollenspiel, Szenisches Spiel, Musiktheater) und erweitern ihre körperlichen, gestischen und stimmlichen Ausdrucksmöglichkeiten.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tätigkeiten, Gegenstände, Tiere mimisch, körperlich und szenisch darstellen • Situationen aus dem Alltag mimisch, körperlich und szenisch darstellen • Erscheinungen aus der Natur mimisch, körperlich und szenisch darstellen • Menschen in verschiedenen Stimmungen mimisch, körperlich und szenisch darstellen • Menschen mit charakteristischen Merkmalen mimisch, körperlich und szenisch darstellen • eigene kleine Szenen entwickeln • pantomimische und szenische Darstellungen musikalisch begleiten • Inhalt und Programm von Musik erfahren 	<ul style="list-style-type: none"> o schleichen, Kaugummi, Vogel o Markt, Friseur o Bäume im Wind, Regentropfen, wachsende Blumen o fröhlich, traurig, wütend o alter Mann, kleines Kind, stolze Prinzessin, schüchternen Liebhaber o dramatisch, komisch, tragisch, lustig o Ablauf oder Charakter einer Musik (schnelle und langsame Teile, verschiedene Instrumentengruppen, Stimmungen), Programmmusik (erzählende Musik), Begleittlieder o Information über Musiktheateraufführungen; Besuch von Oper, Operette, Musical, Ballett, Rockkonzert o Nachspielen einzelner Szenen

Tanz

Die Schülerinnen und Schüler

entwickeln Raumorientierung, Körperbewusstsein und Bewegungsgefühl im Zusammenspiel mit Musik und entdecken ihre eigenen Ausdrucksmöglichkeiten durch Tanz.

- sich durch Musik zu tänzerischen Bewegungsformen anregen lassen
 - durch Musik vermittelte Stimmungen körperlich ausdrücken
 - Körperteile im Zusammenspiel bewegen
 - Bewegungsformen (auch mit Hilfe von Materialien) erproben
 - sich frei im Raum bewegen
 - den Raum durchschreiten
 - sich in eine Richtung bewegen
 - einen Platz im Raum suchen
 - Bewegungs- und Schrittformen erproben

 - Hindernisse umgehen
 - Formen nachlaufen
 - einfache Bewegungselemente miteinander kombinieren
 - freie Tänze zu Musikstücken oder Geschichten gestalten
 - einfache Kindertänze, Spiellieder und Folklore kennen lernen
 - Bewegungs- und Raumformen erproben und einfache Tanzschritte kennen lernen
 - Fassungen, Aufstellungen, Tanzformen kennen lernen

 - Tänze der eigenen Kultur und anderer Kulturen kennen lernen

 - geografische, geschichtliche, gesellschaftliche Hintergründe von Tanz kennen lernen
-
- o Anregung durch Lautstärke, Tempo, Rhythmus
 - o fröhlich, traurig, schleppend usw.

 - o gehen und klatschen, laufen und schnipsen
 - o wie ein Roboter, wie eine Marionette, Zeitlupe etc. (Tücher, Bänder, Luftballons, Kostümierungen, Lichteffekte)

 - o wiegen, hüpfen, stampfen, schreiten, schleichen, kriechen
 - o Stühle, Schaumstoffwürfel, Matten
 - o Zickzacklinie, Schnecke, Labyrinth
 - o Drehung, Sprung, Schrittarten

 - o Beschränkung auf Grundbewegungsarten, einfache Raumformen, Fassungen und Aufstellungen
 - o Wechselschritt, Beistellschritt, Kreuzschritt, Ausdrehen, Kette, Mühle
 - o Schulterfassung, Rückenkreuzfassung, Schulterfassung im Kreis, Kutsche, Viereck, Kolonne, Doppelkreise, Gasse
 - o europäische und außereuropäische Folkloretänze, einfache Mixer, Kindertänze, aktuelle Poptänze mit einfachen Schrittfolgen, meditative Tänze

 - o Tänze hier – Tänze in anderen Kulturen (z.B. Afrika)

<p>lernen Tanz als eine Möglichkeit der Freizeitgestaltung kennen und erfahren Tanz in Gemeinschaft.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Schrittfolgen, Bewegungsmuster und Formationen einüben • für eine Aufführung proben und Schulleben gestalten • Kontaktängste abbauen und sich auf Mittänzer bzw. die Tanzgruppe einstellen • Tanz im Kulturleben wahrnehmen 	<ul style="list-style-type: none"> o Poptanz-AG o Schuldisco, Faschingsfeier, Tanzfest o Tanzpartner suchen, Tanzkurs besuchen, auf Bewegungen anderer einstellen, Führung übernehmen, Bewegungen synchron ausführen o Ballett, Tanzsport, Tanztheater, Volkstanz, Diskothek, Jugendzentrum, Tanzkurs
--	--	---

4.3 Musik mit der Stimme (s. auch: Kommunikation/Deutsch, Kapitel 4.1-4.3, 4.5-4.7)

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse/Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Klang-, Artikulations- und Sprachspiele		
<p>Die Schülerinnen und Schüler lassen sich zu stimmlichen Äußerungen anregen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • vertraute Stimmen wahrnehmen und darauf reagieren • auf Berührungen mit stimmlichen Äußerungen reagieren • Lautäußerungen aufnehmen, sie wiedergeben, sie verändern • Geräusche, Instrumente und Lieder als Anreiz zum Lautieren erleben, • sich durch technische Geräte zu stimmlichen Äußerungen anregen lassen • durch optisches Material zu stimmlichen Äußerungen motiviert werden 	<ul style="list-style-type: none"> o in Verbindung mit Bewegung und Körperkontakt o Wangen streicheln, Hand-/Fußflächen massieren o Mikrofon, Musik oder Stimmen über Kopfhörer o Spiegel, Effektdias, Spiegelkugel, Lichteffekte, Fotos, Bilderbücher
<p>experimentieren mit ihrer Stimme.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • die Stimme verstärken • die Stimme im Klang verändern • mit der Stimme spielen • Stimmungen mit Stimme, Gestik, Mimik ausdrücken • die eigene Stimme anhören 	<ul style="list-style-type: none"> o in Gängen und Treppenhäusern rufen, in Gefäße, Trichter, Schläuche, die hohle Hand sprechen, rufen und singen, in ein Mikrofon sprechen und singen o mit verschiedenen Mundstellungen sprechen und spielen, mit vorgehaltener Hand sprechen o Flüster-, Ruf- und Imitationsspiele o Spiele mit Konsonanten, Vokalen, Silben o Spiele mit dem Atem (hauchen, Watte blasen) o Spiele mit Klangeigenschaften (laut-leise, hoch-tief) o Spiele mit den Ausdrucksmöglichkeiten der Stimme (lachen, kichern, flüstern, husten) o Freude, Trauer, Zorn, Angst o Aufnahme und Wiedergabe von Stimmaktionen (auch technisch verändert, z.B. mit Hall, Echo)

	<ul style="list-style-type: none"> • den Stimmausdruck beschreiben • mit der Stimme Geschichten gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> o wütend, ärgerlich, erstaunt o im Uhrenladen, im Zoo, im Straßenverkehr, das Orchester, im Gespensterschloss, Maschinenhalle
üben rhythmisches Sprechen.	<ul style="list-style-type: none"> • Namen, Verse und Reime sprechen • rhythmisches Sprechen begleiten • kleine Sprechstücke erfinden • Phantasiewörter und Phantasiesprachen erfinden • Texte und Reime erfinden und gestalten • Sprachrhythmen auf Instrumente übertragen • Laute und Klänge in grafische Zeichen umsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> o Namen der Klassenmitglieder, Abzählverse, Nonsenseverse o mit Bewegung, Körper- oder Rhythmusinstrumenten o einzelne Wörter, Zaubersprüche, Zungenbrecher o Geheimsprache erfinden (z.B. in Verbindung mit Lesen) o Klassenrap mit Namen der Schülerinnen und Schüler o Körperinstrumente, Perkussionsinstrumente o Entwicklung eigener „Klassenzeichen“

Singen

Anmerkungen zur Liedauswahl und Methodik:

- vor dem Singen steht das Hören von Melodien und Liedern
- Vorlieben, Bedürfnisse und Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler sind zu berücksichtigen
- Lieder sollten altergemäß sein
- neben zeitgemäßen Liedern sollten auch traditionelle Lieder angeboten werden
- der Schwierigkeitsgrad in Bezug auf Rhythmus, Takt, Tonart und Tonumfang ist zu berücksichtigen
- Vereinfachungen von Text, Melodie und Rhythmus sind möglich und erwünscht
- Lieder sollten möglichst vielfältige musikalische Gestaltungsmöglichkeiten haben
- bei der Liederarbeitung sind unterschiedliche Schwerpunktsetzungen möglich (Ausgehen von Bewegungen, vom Refrain usw.), das Erfassen des Textes steht eher am Ende der Erarbeitung
- Lieder sollten Phantasie und Kreativität fördern
- das Entwickeln einer Singhaltung und der lustvolle Umgang mit der Stimme haben Vorrang vor dem (melodiegetreuen) „schönen“ Singen

Voraussetzungen für Singfreudigkeit und Singfähigkeit:

- angenehme Atmosphäre: Kreis oder Halbkreis, Singen und Bewegung verbinden, Vorsingen freiwillig, Zwang zum Mitsingen vermeiden
- Rituale: feste Zeiten im Tages- und Wochenplan
- Stimme, Darstellungsfähigkeit und Kreativität der Lehrperson

<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <p>lernen Lieder durch Hören und den Einsatz weiterer Sinneskanäle kennen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • von der Lehrperson gesungene Lieder anhören • Musik körperlich wahrnehmen • durch Medien vermittelte Lieder anhören 	<ul style="list-style-type: none"> o mit Harmonieinstrument (z.B. Gitarre, Klavier, Keyboard, Akkordeon) begleitet o Spüren von Schwingungen o auf Kassette, CD, Video, im Fernsehen, im Radio
<p>singen und gestalten Lieder der eigenen Kultur und anderer Kulturen unter Einbezug vielfältiger musikalischer und außermusikalischer Elemente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • zeitgemäße Kinder-, Spiel-, Bewegungs-, Tanz- und Erzähllieder, Kanons, Popsongs, Schlager erlernen • den Liedrhythmus spüren und Lieder mit Körperinstrumenten begleiten • die Liedmelodie kennen lernen • den Liedtext kennen lernen • Lieder szenisch, gestisch und stimmlich gestalten • mit Liedern und Liedelementen zur Stimmbildung spielen • Lieder in Bildern darstellen und Lieder an Bildern erkennen 	<ul style="list-style-type: none"> o vielfältige Beispiele in Liederbüchern o rhythmische Berührungen und Bewegungen beim Hören eines Liedes o passende Bewegungen erproben o mit Klanggesten vorgegebenes Metrum nachspielen o Textteile im Metrum rhythmisch nachsprechen (laut, leise, „stumm“) und mit Körperinstrumenten unterstützen o Melodie und Melodieabschnitte hören (Instrument, gesummt, mit Tonsilben) o Melodiebausteine nachsummen und auf Tonsilben singen o Merkhilfen für Liedmelodie nutzen, z.B. Gesten, grafische Notation o Darstellung des Inhalts (Pantomime, szenisches Spiel, Schattenspiel, Puppenspiel) o Text mit Bewegung begleiten (Gesten, Gebärden) o Inhalt optisch verdeutlichen (Gegenstände, Dias, Bild- und Wortkarten) o Liedtext sprechen (zeilenweise, inhaltlich prägnante Teile, laut-leise usw.) o mit Melodie verbinden: vor- und nachsingen o Bewegungs-, Erzähllieder gestalten; Wechselgesang Gruppe-Solist, Lautstärke in Strophe und Refrain variieren, stimmliche Improvisation einfügen o Klang-, Artikulations- und Sprachspiele o Atmung, Tongebung, Artikulation o Bilderbücher, zu Musik malen

	<ul style="list-style-type: none"> • Lieder anderer Kulturen singen, spielen und tanzen • Lieder mit Orffinstrumenten und/oder Rhythmusinstrumenten begleiten • Lieder, Schlager, Popsongs unter Nutzung technischer Möglichkeiten gestalten und arrangieren • Merkhilfen für rhythmische Bausteine kennen lernen • Sänger und Gesangsgruppen darstellen • Lieder in ritualisierten Situationen singen • mit Hilfe von Playbacks singen • gelernte Lieder bei besonderen Anlässen singen und wiederholen • das Liedrepertoire dokumentieren 	<ul style="list-style-type: none"> o Voraussetzungen der Schülerinnen und Schüler berücksichtigen o im Lied geschilderte Szenen spielen, tanzen, als Klassenensemble oder Band nachspielen o grafische Notation, Notenschrift o Pantomime o Morgenkreis, Wochenschluss, nach Ende einer Lerneinheit, „Wunschkonzert“ o aktuelle Hits mit Hilfe von Playbacks (z.B. MIDI-Files) singen, Karaoke-Show veranstalten o Schulfest, Gottesdienst, Karneval, Weihnachtsfeier o Aufnahmen herstellen, Liedermappe gestalten
singen Lieder in Gemeinschaft.	<ul style="list-style-type: none"> • mit anderen singen • Lieder in einer Gruppe erarbeiten • an Schulaufführungen mitwirken 	<ul style="list-style-type: none"> o im Chor, bei Ausflügen und Klassenfahrten o Blickkontakt aufnehmen, auf andere hören, Liedauswahl absprechen, bei Gesang und Begleitung abwechseln o Einladungen, Programmheft, Karten verkaufen, Bühne und Kostüme entwerfen, Erfahrungen austauschen
erfinden eigene Lieder.	<ul style="list-style-type: none"> • Namen sprechen, rufen, singen • Lied-, Schlager-, Pop- und Werbetexte erfinden und verändern • Sprechrhythmen und Melodien erfinden • die technischen Manipulationsmöglichkeiten für die Stimme hören, identifizieren und erproben 	<ul style="list-style-type: none"> o aus Klangmaterial eines Namens Komposition erstellen o neuer Text, neuer Rhythmus o ein Klassen-/Schullied erfinden o Raps, Nonsensverse, Zaubersprüche, Gedichte, Werbesprüche, Lieder zu bestimmten Anlässen o mit vorgegebenem Tonmaterial (Melodieanfang, Pentatonik) Melodien erfinden o Hall, Echo, Playback
erwerben grundlegendes Wissen über Lieder und Gesang.	<ul style="list-style-type: none"> • Titel, Verfasser und historischen Bezug eines Lieds kennen • Singstile kennen lernen • Singsituationen kennen lernen • Singstimmen kennen lernen • Singgruppen kennen lernen 	<ul style="list-style-type: none"> o Volksgesang, Schlager-, Pop-, Operngesang o Kirche, Oper, Konzertsaal o Stimmgattungen, Männer-, Frauen-, Kinderstimmen o Solisten, Chöre, Duo, Quartett

4.4 Musik mit Instrumenten (s. auch: *Gestalten, Kapitel 4.1, 4.2; Mathematik, Kapitel 4.1, 4.2*)

Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse/Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
Elementare Instrumente		
<p>Die Schülerinnen und Schüler machen Musik mit dem eigenen Körper.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • die Sprechwerkzeuge als Instrument erproben • die Körperinstrumente erproben 	<ul style="list-style-type: none"> o rufen, flüstern, summen, blasen, schnalzen, pfeifen, mit den Zähnen klappern o klatschen, stampfen, patschen, schnipsen o Bewegungen einzeln oder kombiniert
<p>machen Musik mit Klangkörpern aus der Umwelt.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • die Klangmöglichkeiten verschiedener Materialien erproben • Möglichkeiten der Klangerzeugung erproben • Gegenstände im Haus auf ihre klanglichen Möglichkeiten hin untersuchen • Gegenstände aus der Natur zum Klingen bringen • Alltagsgegenstände zum Klingen bringen • Klänge erraten und Gegenständen oder Bildern zuordnen • Geschichten und Hörspiele mit Klängen gestalten • Zeichen für verschiedene Materialien, Aktionen und Klänge finden 	<ul style="list-style-type: none"> o Holz, Metall, Glas, Plastik, Stein o schlagen, reiben, zupfen, schütteln, blasen, streichen o Heizkörper, Türen, Fenster, Treppengeländer, Boden o Holzstämme beklopfen, Steine aneinander schlagen oder ins Wasser werfen, Sand rieseln lassen o Schlüsselbund klappern, auf Tische trommeln, in Flaschen und Schläuche blasen, mit Holzstab über Wellpappe ratschen, mit Folie rascheln, Kokosnusshälften gegeneinander schlagen o Klangkiste zusammenstellen, Klangwand bauen o Signalklänge, Klänge aus Natur und Technik o Schwimmbad, Bahnhof, Jahrmarkt, im Wald o eigene Zeichen entwickeln, z.B. für Punktklänge, Schwebeklänge

Bau von Klangerzeugern - Instrumentenkunde

<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <p>bauen aus Materialien und Gebrauchsgegenständen einfache Klangerzeuger sowie Instrumente und lernen akustische Gesetzmäßigkeiten kennen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Schlag-, Schüttel-, Reib-, Blas- und Zupfinstrumente herstellen • Instrumente mit differenzierteren Klang- und Resonanzmöglichkeiten bauen • mit den gebauten Instrumenten spielen und gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> o Schlagen: Pappröhren, Waschmitteltrommeln, Blumentöpfe o Schütteln: Dosen mit Erbsen, Linsen, Reis o Reiben: Holz kerben, mit rauem Papier bekleben o Blasen: Flaschen, Schlüssel, Strohhalme, Schläuche o Zupfen: Gummiringe über Schachteln spannen, Joghurtbecher mit Nylonschnur o Bongo, Trommel, Cajon, Saiteninstrumente, Panflöte, Schläuche mit Trompetenmundstück und Trichter o Lieder begleiten, Geschichten erfinden und untermalen, Klangaktionen, Spiel nach Regeln
<p>übertragen die an den selbstgebauten Instrumenten erprobten Spieltechniken auf gebräuchliche Blas-, Saiten- und Schlaginstrumente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • vorhandene Zupf-, Blas- und Schlaginstrumente einsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> o Gitarrensaiten zupfen, Trompete und Kazoo blasen, Schlagzeug/Trommel spielen
<p>lernen verschiedene in der Kunst-, Volks- und Popmusik gebräuchliche Instrumente kennen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • den Klang hören und das Aussehen beschreiben • spieltechnische Besonderheiten kennen lernen • charakteristische Klangfarben erleben • Instrumente anderer Kulturen kennen lernen 	<ul style="list-style-type: none"> o z.B. Geige, Akkordeon, E-Gitarre, Schlagzeug, Keyboard, Klavier, Kontrabass o Didgeridoo, Djembe-Trommel, Panflöte, Ocean-Drum

Spiel mit Instrumenten

Folgende Instrumente können eingesetzt werden:

- Orff-Schulwerk: Diese Instrumente müssen oft nicht gehalten werden oder können mit einer Hand gespielt werden. Bei den Stabspielen kann die Zahl der Klangstäbe dem individuellen Leistungsvermögen angepasst werden. Der Einsatz von Einzelklangstäben ist zu empfehlen, so können z.B. Akkorde auf mehrere Schülerinnen und Schüler aufgeteilt werden.
- Schlagzeug (Drumset)/Percussioninstrumente/Latin-Percussion (Maracas, Cabasa, Vibraslap, Guiro, Claves, Bongos, Conga und weitere)
- Harmonieinstrumente zur Begleitung (Gitarre, Klavier, Keyboard, Akkordeon)
- elektrische/elektronische Instrumente: E-Gitarre, E-Bass, Keyboard
- Blasinstrumente wie Flöte, Melodika, Panflöte, Kazoo
- weitere und neu entwickelte Instrumente wie Boomwhackers, Cajon, Tischtrommel, Steeldrum, Schlitztrommel, Oceandrum, Rainmaker und andere.

Zum Erlernen von Instrumenten bieten sich auch Neigungsgruppen, Unterricht in Zusammenarbeit mit Musikschulen oder Arbeitsgemeinschaften wie Schulband-AG an.

Alle Möglichkeiten der Modifikation (zur Erleichterung des Spiels) an Instrumenten sollten genutzt werden. Beispiele: Bekleben von Keyboards mit Tonnamen oder Farben, offen oder auf Powerchords gestimmte Gitarren, Verteilung des Schlagzeugs auf mehrere Spieler, Einsatz grafischer Mitspielpartituren. Der Einsatz der abstrakten konventionellen Notation sollte nur in Ausnahmefällen (besondere Begabung etc.) erfolgen.

<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <p>erproben Instrumente und Spieltechniken.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vibrationen spüren • Instrumente betasten und hören • konventionelle und alternative Spieltechniken erproben • Instrumente verfremden • mit verschiedenen Rhythmusinstrumenten experimentieren • ein Instrument zu zweit spielen 	<ul style="list-style-type: none"> o hängendes Becken, Vibraphon, Gong, große Trommel, laut gespielter E-Bass o Haltung des Instruments, des Körpers, der Hände; Trommel mit Fingernägeln reiben, auf Gitarre klopfen o Mechanik aus dem Klavier nehmen, Papier zwischen Gitarrensaiten klemmen o Triangel, Schellenband, Rassel, Holzblocktrommel, Klanghölzer, Tambourin usw.
<p>machen Klangspiele und Klangexperimente und erstellen Verklänge- lichungen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumente für eine Improvisation gezielt auswählen • Klangbilder entwickeln 	<ul style="list-style-type: none"> o z.B. Triangel für etwas Geheimnisvolles, Fellinstrumente für prasselnden Regen o z.B. Tanz der Blätter durch Glissandi auf Glockenspielen

	<ul style="list-style-type: none"> • mit musikalischem Material improvisieren • themenbezogen improvisieren • Vertonungen/Verklangerungen erstellen 	<ul style="list-style-type: none"> o Lied spontan mit Körper- oder Rhythmusinstrumenten begleiten, Rhythmusketten entwickeln, mit einem begrenzten Tonvorrat improvisieren, melodisches Motiv verändern, pentatonisch und über Septakkorden spielen o Musik zu eigenen Gefühlen, einem Bild, einer Geschichte, einem Gedicht, einer Spiel- oder Filmszene erfinden o z.B. Vertonung eines Bilderbuchs oder einer Geschichte unter Einbeziehung der gemachten Klangerfahrungen
spielen auf Instrumenten.	<ul style="list-style-type: none"> • mit verschiedenen Fellinstrumenten experimentieren • verschiedene Anschlagarten durch Erproben finden • sachgerechte Anschlagsweisen mit den Händen üben • sachgerechte Anschlagsweisen mit Schlägeln üben • den Grundschatz in Vierteln, Halben und Ganzen üben • die verschiedenen Teile des Schlagzeugs spielen • Rhythmen allein oder mit mehreren erproben • mit verschiedenen Stabspielen experimentieren • Anschlagstechniken auf Stabspielen üben • mit einem oder zwei Schlägeln spielen • weitere Anschlagarten ausprobieren • verschiedene Spielmöglichkeiten auf Saiteninstrumenten durch Erproben finden • vorhandene Saiteninstrumente spielen 	<ul style="list-style-type: none"> o Handtrommel, Schellentrommel, Pauke, Bongos, Djembe, Conga o mit einem Finger tippen, mit allen Fingern krabbeln, mit den gestreckten Fingern streichen, mit der Handfläche schlagen, mit den Fingernägeln kratzen o Hand- oder Fingerschlag, Daumenschlag, Handballenschlag o durch Anschlagen an unterschiedlichen Stellen verschiedene Klänge erzeugen o visuelle und akustische Hilfen benutzen o Bassdrum, Snaredrum, Hi-Hat, Toms, Becken o Bassdrum und Snaredrum kombinieren, zweiter Spieler Hi-Hat; einfache Rockrhythmen erproben o Xylophon, Metallophon, Glockenspiel als Klangbausteine oder ganze Instrumente einsetzen o lockere Haltung von Daumen, Zeige- und Mittelfinger, Anschlag gleichmäßig und in der Mitte des Stabs o Glissando, Tremolo, Kreuzschlag o mit den Fingern auf den Korpus klopfen, die flache Hand über die Saiten ziehen, Saiten „knallen“ lassen o auf der (E-)Gitarre mit Finger oder Plektron eine oder mehrere Saiten anzupfen o auf einer umgestimmten/modifizierten (offen, Powerchord) gestimmten Gitarre spielen o einfache Akkorde und Akkordwechsel auf der Gitarre spielen (Markierungen an/auf dem Griffbrett spielen)

	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Spielmöglichkeiten auf Blasinstrumenten durch freies Erproben finden • das Spiel auf der Flöte und anderen Blasinstrumenten erproben • einfache Tonfolgen auf Tasteninstrumenten (Keyboard und Klavier) spielen • Einzeltöne oder Akkorde auf Tasteninstrumenten spielen • Begleitautomatik und Spiel mit MIDI-Files erproben • weitere Instrumente kennen lernen und das Spiel auf ihnen erproben 	<ul style="list-style-type: none"> o verschiedene Spielmöglichkeiten auf dem E-Bass durch Erproben finden o mit dem Finger eine leere Saite auf dem E-Bass zupfen und dämpfen o Töne auf dem Griffbrett des E-Basses greifen und einfache Tonwechsel üben (Töne auf dem Griffbrett markieren) o in die leere Flöte blasen, Grifflöcher öffnen und schließen o Kazoo, Vogelpfeife, Trillerpfeife, Intervallflöte, pentatonische Flöte, C-Flöte, Panflöte o Einzeltöne, hohe und tiefe Töne, schwarze Tasten (Pentatonik) o Tasten mit Tonnamen oder Farben markieren, optische Hilfen verwenden o je nach Ausstattung mit Keyboards o je nach Ausstattung der Schule und Interessen der Schülerinnen und Schüler
spielen Instrumente unter Anwendung verschiedener musikalischer Merkmale.	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Takte spielen • rhythmische Strukturen mit Instrumenten wiedergeben • einfache Rhythmen spielen und gemeinsam gestalten • Rhythmen durch Symbole darstellen und diese spielen • den Wechsel laut-leise erleben • ein Instrument in unterschiedlichen Lautstärken spielen • sich der Wirkung verschiedener Lautstärken bewusst werden • Zeichen für laute und leise Töne geben und beachten • Töne in schneller und langsamer Abfolge spielen • Stücke langsam und schnell spielen • unterschiedlich hohe Töne finden und spielen • Tonfolgen erfinden 	<ul style="list-style-type: none"> o mit Schlaginstrumenten, auf einem Ton oder mehreren Tönen o Betonte und unbetonte Schläge berücksichtigen o 4/4-Takt, 3/4-Takt; Rhythmus im Kreis weitergeben o ein Musikstück rhythmisch begleiten (z.B. mit einer Mitspielpartitur) o Dirigentenspiel

	<ul style="list-style-type: none"> • durch Gesten angezeigte Tonhöhen spielen • Töne abspielen • Reihenfolge der Töne einer Tonleiter kennen lernen und spielen 	<ul style="list-style-type: none"> o mit Partnerin oder Partner o Notation durch Farben, Symbole oder Noten
spielen Begleitungen, Mitspielsätze und Musikstücke auf Instrumenten.	<ul style="list-style-type: none"> • rhythmische Bausteine mit verschiedenen Instrumenten spielen • Lieder und Popsongs begleiten • begleiten mit verschiedenen rhythmischen Bausteinen (Patterns) gleichzeitig • mit einfachem und schweifendem Bordun begleiten • mit einfachen und geschichteten Ostinati begleiten • Stufenbegleitung anwenden • Mitspielsätze spielen • Musikstücke, Spielmodelle, Popsongs, Klassenlieder spielen 	<ul style="list-style-type: none"> o Körperinstrumente, Rhythmusinstrumente o im Wortrhythmus, im Grundschatz o alle Arten von Rhythmusinstrumenten o Töne verteilen (z.B. durch Einzelklangstäbe) o Latin-Percussion, Orff-Instrumente, Stabspiele o Bandinstrumentarium
spielen Instrumente in einer Gruppe.	<ul style="list-style-type: none"> • Tongespräche führen • aufeinander hören • Soloparts und Begleitfunktionen übernehmen 	<ul style="list-style-type: none"> o Töne oder Akkorde „schicken“, Frage und Antwort spielen o gemeinsam beginnen, spielen und enden o die Melodie spielen, Einsätze geben o einen Rhythmus, eine Melodie aufnehmen, die Begleitung spielen

4.5 Musik und Präsentation (s. auch: *Gestalten, Kapitel 4.1-4.3; Sachunterricht, Kapitel 5.1*)




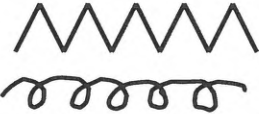
Als grundlegende musikalische Gestaltungsmittel gelten Stimme, Körperinstrumente, Bewegung und das Spiel auf Klangkörpern und Instrumenten. Diese Elemente machen Musik sowohl in Alltagssituationen als auch im Rahmen umfangreicher Projekte, die auch über das Schulleben hinausgehen können, erfahrbar. Musik eignet sich besonders für gemeinsamen Unterricht mit Schülerinnen und Schüler anderer Förderbereiche und Schularten und für die Mitwirkung im regionalen Kulturleben. Das Grundbedürfnis, sich musikalisch auszudrücken und zu kommunizieren, verbindet Schülerinnen und Schüler mit sonderpädagogischem Förderbedarf mit anderen.


Angestrebte Kompetenzen	Kenntnisse/Fertigkeiten	Ideen für den Unterricht
<p>Die Schülerinnen und Schüler nutzen Anlässe und Orte zur musikalischen Gestaltung und Auf-führung.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • gelungene Unterrichtsergebnisse vorstellen • Feste und Feiern innerhalb der Schule gestalten • besondere Ereignisse musikalisch umrahmen • sich an öffentlichen Veranstaltungen beteiligen • Musik in Schulräumen und auf dem Schulgelände aufführen • Musik in öffentlichen Räumen aufführen 	<ul style="list-style-type: none"> o der Nachbarklasse, der Partnerklasse, den Eltern o Advent, Fasching, Sommerfest o Geburtstag, Verabschiedung, Jubiläum, Projektwoche o Kulturwoche, Ausstellungseröffnung o Klassenzimmer, Aula, Turnhalle, Schulhof o Kirche, Festhalle, Museum, Bahnhof, Fußgängerzone
<p>verwenden verschiedene musika-lische Gestaltungsformen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • aus einem Bild ein Hörbild entwickeln • Geschichten und Gedichte szenisch darstellen • Hörspiele aufnehmen und sie musikalisch ge-stalten • Bewegungs- und Tanzszenen gestalten • Musiktheater aufführen • in einer Band spielen 	<ul style="list-style-type: none"> o Gestaltung mit Stimmen, Alltagsgeräuschen, Instru-menten o Schattenspiel, Puppentheater, Schwarzlichttheater o Spukgeschichten, Detektivgeschichten o Spiellied, Playback-Auftritt, Zirkusvorstellung o Musical, Operszenen o Schulband, Klassenband
<p>organisieren Aufführungen, bereiten diese vor und nach.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ideen und Vorschläge einbringen • ein Spielkonzept erstellen • den Beitrag verschiedener Fächer festlegen • Rahmenbedingungen festlegen 	<ul style="list-style-type: none"> o Thema, Aufführungsort, Auswahl der Musikstücke o Ideen ausprobieren, Schwerpunkte setzen, Entsch-eidungen treffen o z.B. Deutsch: Texterarbeitung, Kunst/Werken: Büh-nenbild o Ort und Zeit der Aufführung, Zeitraum für Vorberei-tung, Termine

	<ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsgruppen bilden • Aufgaben allein und mit anderen einüben • den Aufführungsraum gestalten • Eltern und Öffentlichkeit informieren • die Vorstellung vorbereiten • Proben durchführen • die Aufführung bis zu Ende durchführen • nach der Aufführung den Erfolg wahrnehmen • das Projekt nachbesprechen 	<ul style="list-style-type: none"> o Instrumentalgruppe, Chor, Theatergruppe, Bühnenbild, Technik o Bewegungen, Lieder, Text, Instrumentalspiel o Bühne, Beleuchtung, Dekoration, Bestuhlung, Garderobe o Briefe schreiben, Plakate und Einladungen, Presse o Programmheft, Eintrittskarten, Begrüßungsrede o Gefühle äußern, Fotos betrachten, Meinungen anderer einbeziehen, Presseberichte lesen, Bericht für die Schülerzeitung gestalten
arbeiten an gemeinsamen Projekten und gestalten die Schulkultur aktiv mit.	<ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche soziale Interaktionen mit Spielpartnerinnen und Spielpartnern erleben • eigene Stärken und Schwächen erkennen • sich ihren Fähigkeiten entsprechend in ein Projekt einbringen und das Gefühl der Urheberschaft, Kompetenz und Verantwortung erleben 	<ul style="list-style-type: none"> o Initiative ergreifen oder abwarten, miteinander oder gegeneinander arbeiten, sich einfügen oder abgrenzen o angemessenen Umgang mit Anerkennung und Kritik üben

Glossar

Akkord	<p>Zusammenklang mehrerer unterschiedlicher Töne, die sich harmonisch deuten lassen. Von Dreiklang spricht man, wenn sich die drei erklingenden Töne in Terzen übereinander schichten lassen und der dabei resultierende tiefste Ton auch der Grundton dieses Akkords ist.</p> <p>Für terzgeschichtete Akkorde gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zwei übereinander liegende unterschiedliche Terzen (erst groß, dann klein bzw. umgekehrt) ergeben einen Dur- bzw. Moll-Akkord; • zwei gleiche Terzen (groß und groß oder klein und klein) ergeben einen übermäßigen bzw. verminderten Akkord; • drei übereinanderliegende Terzen ergeben einen Septakkord (Vierklang).
Blasinstrumente (Aerophone)	Sammelbezeichnung für Instrumente, bei denen eine Luftsäule in Schwingung versetzt wird (Flöte, Saxophon).
Bodypercussion	Erzeugen von Rhythmen mit Hilfe des Körpers (auch: Klanggesten), z.B. klatschen, patschen, stampfen.
Bordun	Ein ständig mitklingender, gleich bleibender Ton oder ein Intervall, z.B. ein Quintbass.
Call – Response	Dient als Prinzip des Einübens von Liedern und rhythmischen Pattern. Ein Vorsänger singt / spielt einen kleinen Ausschnitt vor und die Gruppe singt oder spielt diesen Ausschnitt nach.
Fellklinger (Membranophone)	Sammelbezeichnung für Instrumente, bei denen der Klang durch Schwingungen gespannter Membranen (Haut, Fell) erzeugt wird (z.B. Pauke, Trommel).
Grafische Notation	Bei der grafischen Darstellung werden akustische Vorgänge zeichnerisch durch Symbole, Farben und Linienführungen ins Optische übertragen.

Punktklang		Einzelklang von kurzer Dauer, z.B. Holzblocktrommel (laut – leise)
Schwebeklang (Klinger)		Einzelklang von langer Dauer; ausklingend, z.B. Triangel
Gleitklang		auf- und abgleitender Klang, z.B. Glissando auf Glockenspiel oder Metallophon
Bewegungsklang		schnelle Spielbewegung, z.B. schütteln, reiben, Trommelwirbel

Karaoke	Beim Abspielen einer Karaoke-CD hören Sängerin oder Sänger und Zuschauer die Musik, die Sängerin/der Sänger kann auf einem Bildschirm den Text ablesen und (mit Mikrofon) zur Musik singen. Meist wird zur Orientierung die gerade zu singende Textstelle farbig oder mit einer Animation markiert.
Metrum / Grundschatlag	Regelmäßig durchlaufender Schlag, auch "Puls" oder "Beat" (engl.) genannt. 
MIDI-File	<u>M</u> usical <u>I</u> nstrument <u>D</u> igital <u>I</u> nterface („Digitale Schnittstelle für Musikinstrumente“) ist ein Datenübertragungs-Protokoll zur Übermittlung, Aufzeichnung und Wiedergabe von musikalischen Steuerinformationen zwischen digitalen Instrumenten oder mit einem Computer. Schulisch relevant sind MIDI-Files, die - auf einem Computer oder Keyboard abgespielt - die Funktion eines Playbacks übernehmen. Da es sich um reine Steuerdaten (und keine Audiodaten, wie etwa auf Playback-CDs) handelt, bieten sich für den Unterricht hilfreiche Möglichkeiten, wie etwa Verringerung des Tempos, Änderung der Tonhöhe, Ausblenden einzelner Instrumente.
Mitspielpartitur	Im Gegensatz zur klassischen Partitur (Verwendung des Notensystems) eine den Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler angeglichene Spielpartitur, die z.B. Zeichen/Symbole für Instrumente oder Zeichen der grafischen Notation (Klangzeichen) verwendet, die die Art und Weise des Spiels angeben.
Musikalische Parameter	Die einzelnen Dimensionen des musikalischen Wahrnehmungsbereichs wie Lautstärke, Tondauer, Tonhöhe, Klangfarbe, Tempo.
Musikalischer Formverlauf	Abfolge musikalischer Formteile in einem Musikstück, z.B. Intro - Strophe - Bridge - Refrain.
Offene Stimmung	In der Standardstimmung wird eine Gitarre gestimmt auf E - A - d - g - h - e´. Bei der offenen Stimmung dagegen wird die Gitarre durch Herauf- oder Herunterstimmen einzelner Saiten auf einen bestimmten Akkord gestimmt, z.B. E-Dur (E - H - e - g# - h - e´) oder d-Moll (D - A - d - f - a - d), um z.B. ein Lied, das nur einen Akkord / nur Akkorde eines Tongeschlechts (z.B. nur Dur-Akkorde) enthält, ohne die üblichen Gitarrengriffe bzw. nur mit dem Verschieben eines über alle Saiten gelegten Fingers (im gleichen Bund) begleiten zu können.
Orff-Instrumentarium	Kleines Schlagwerk: <ul style="list-style-type: none"> • Fellinstrumente (Trommeln, Pauken, Bongos, Congas ...) • Rasselinstrumente (Kugelrassel, Chickenshake, Maracas, Cabasa, Schüttelrohre ...) • Metallinstrumente (Triangel, Fingerzimbel, Becken, Glocken, Chimes, Schellenkranz ...) • Holzinstrumente (Claves, Holzblocktrommel, Röhrentrommel, Kastagnetten, Guiro ...) • Stabspiele: Glockenspiel, Xylophon, Metallophon, Bassstäbe, Klangstäbe.
Ostinato	Ständig wiederkehrende melodische, rhythmische oder harmonische Figur, meist in der tiefsten Stimme gespielt.

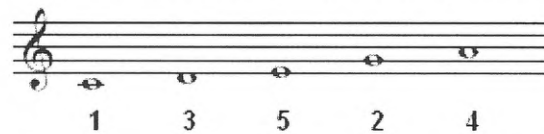
Pattern Meist ein- oder zweitaktige rhythmische, aber auch harmonische oder melodische Figuren, die mehrfach wiederholt werden.
Bsp.: "Stadionphrase"



oder lateinamerikanische Phrasen



Pentatonik Tonleiter (Skala), die im Gegensatz zur Heptatonik nicht sieben, sondern nur fünf Töne umfasst. Eine solche Tonleiter wird Fünftonleiter genannt. Eine pentatonische Skala entsteht, wenn man fünf Töne im Abstand einer reinen Quinte übereinander schichtet. Schreibt man diese fünf Töne in den gleichen Oktavraum, ergibt sich die eigentliche Skala:



Der Ganztonpentatonik fehlt die Leittoneneigenschaft, d.h. sie besitzt keine Halbtonschritte. Praktisch gesehen erhält man aus der C-Dur-Tonleiter durch Weglassen der Leitöne f (Halbton e-f) und h (Halbton h-c') eine Pentatonik c-d-e-g-a.

Playback Beim Voll-Playback wird der gesamte akustische Vortrag von einem Tonträger abgespielt. Beim Halb-Playback wird in der Regel die Sprache oder der Gesang durch den Interpreten selbst vorgetragen, wogegen alle weiteren akustischen Komponenten, wie z.B. die Musik, vom Tonträger kommen. Dieses Halb-Playback eignet sich besonders für schulische Anwendungen (s.a. MIDI-File).

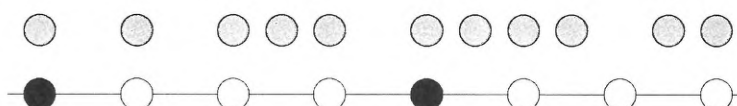
Plektron (auch: Plektrum). Ein Plättchen, mit dem Musiker die Saiten von Zupfinstrumenten wie z. B. Gitarre oder E-Bass anschlagen oder zupfen.

Powerchord Ein Akkord (eigentlich ein Intervall, der Abstand zwischen zwei Tönen), der aus nur zwei Tönen besteht, die zumeist sieben Halbtonschritte auseinander liegen (reine Quinte). Oft wird noch der oktavierte Grundton hinzugenommen, so dass der Powerchord noch kräftiger wirkt. Durch das Fehlen der Terz klingt der Powerchord neutral, d. h. es ist kein Tongeschlecht feststellbar. Dies ermöglicht z.B. auf einer Gitarre die Begleitung eines Lieds mit Akkorden unterschiedlicher Tongeschlechter (Dur/Moll) auf den drei (tiefer klingenden) Saiten E-A-d. Dabei wird die Saite E nach D herunter gestimmt (Powerchord D entsteht) und die drei höher klingenden Saiten g-h-e' werden (z.B. mit einem Taschentuch) abgedämpft oder nicht angeschlagen.

Rap Sprechgesang, Teil der Kultur des HipHop (s.a. Rhythmical, Vocussion).

Rhythmical Ein rhythmisch gesprochener Text oder eine Lautfolge.

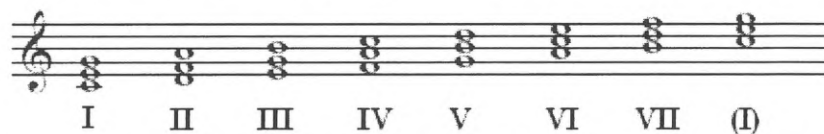
Rhythmus Zeitliches Ordnungsprinzip der Musik auf der Grundlage des Takts.



Saiteninstrumente (Chordophone)	Sammelbezeichnung für Instrumente, die zur Tonerzeugung schwingende Saiten verwenden, die diese Schwingungen in der Regel auf einen den Klang verstärkenden Resonanzkörper übertragen (Violine, Harfe, Klavier).
Selbstklinger (Idiophone)	Sammelbezeichnung für Instrumente, bei denen der schwingende Instrumentenkörper selbst und nicht eine Membran oder eine Saite den Ton erzeugt (z. B. Becken, Rassel oder Xylophon).
Stromklinger (Elektrophone, elektronische Musik- instrumente)	Herkömmliche mechanische Instrumente, die elektrisch verstärkt werden (z.B. E-Gitarre, E-Bass). Neukonstruierte Instrumente, häufig mit Tastatur (Synthesizer, Keyboard, Hammondorgel).

Stufenbegleitung

Die Grundlage der Stufenbegleitung bildet eine beliebige Tonleiter, die das Tonmaterial der Grundtonart des Stücks bereitstellt. Dabei nennt man zunächst die einzelnen Töne (vom Grundton aufwärts betrachtet) Stufen und nummeriert diese mit römischen Zahlen. Über jeder dieser Stufen lässt sich nun ein Dreiklang konstruieren, indem zwei Terzen darüber geschichtet werden. Die dazu benötigten Töne entstammen ebenfalls dem Material der Tonleiter, sie sind leitereigen. Am Beispiel einer C-Dur-Tonleiter:



Aufgrund der verschiedenen Abstände innerhalb der Akkorde entstehen hier drei verschiedene Arten von Dreiklängen:

1. Dur (große Terz – kleine Terz) - Stufen I, IV und V
2. Moll (kleine Terz – große Terz) - Stufen II, III und VI
3. vermindert (kleine Terz – kleine Terz) - Stufe VII

Zum Beispiel beschreibt eine II in jeder beliebigen Dur-Tonart immer einen Molldreiklang, nämlich denjenigen Dreiklang, der mit leitereigenen Tönen über der zweiten Stufe der jeweiligen Tonleiter gebildet wird. Eine Stufenbegleitung I-V bezeichnet also in C-Dur die Begleitung eines Musikstücks mit den Akkorden C-Dur und G-Dur.

Takt

Gliederung der Grundschläge durch Betonung (2er-Takt, 3er-Takt, 4er-Takt, usw.).



Variierende Wiederholung / Variantenbildung

Die wiederholte Ausführung rhythmischer oder melodischer Pattern, eines Motivs oder Lieds unter Veränderung des Tempos und der Lautstärke, ggf. auch der Tondauer, Tonhöhe oder Klangfarbe.

Vocussion

Verbindung von Vocal und Percussion: rhythmisches Sprechen (s.a. Rhythmical, Rap)

Wahrnehmung

Reize mit den Sinnen aufnehmen, unterscheiden und sie über Assoziations- und Interpretationsvorgänge verwerten. Die Sinne sind nachfolgend aufgeführt.
Nahsinne: Tastsinn (taktiles System), Bewegungssinn (kinästhetisches System), Gleichgewichtssinn (vestibuläres System), Geschmackssinn (gustatorisches System). Fernsinne: Sehen (visuelles System), Hören (auditives System), Riechen (olfaktorisches System).

Kerncurriculum
für die Förderschule
Schwerpunkt Geistige Entwicklung
Schuljahrgänge 1 - 9

Fachbereich Hauswirtschaft

Inhalt

- 1 Bildungsbeitrag**
- 2 Unterrichtsgestaltung**
- 3 Kompetenzbereiche**
 - 3.1 Prozessbezogene Kompetenzbereiche
 - Wahrnehmen
 - Erkenntnisse gewinnen
 - Planen
 - Handeln
 - Kommunizieren
 - Beurteilen und Bewerten
 - 3.2 Inhaltsbezogene Kompetenzbereiche
 - Fachgerechtes Arbeiten im Haushalt
 - Ernährung
 - Zubereitung von Speisen
 - Selbständigkeit in der Haushaltsführung
 - Verbraucherverhalten
- 4 Kompetenzen und Ideen für den Unterricht**
 - 4.1 Fachgerechtes Arbeiten im Haushalt
 - 4.2 Ernährung
 - 4.3 Zubereitung von Speisen
 - 4.4 Selbständigkeit in der Haushaltsführung
 - 4.5 Verbraucherverhalten

1 Bildungsbeitrag

Der Fachbereich Hauswirtschaft nimmt im Hinblick auf die lebenspraktische Selbständigkeit von Schülerinnen und Schülern eine bedeutende Stellung ein. Kompetenzen im Bereich hauswirtschaftlicher Tätigkeiten bilden eine wesentliche Voraussetzung für die Fähigkeit, sich so weit wie möglich selbst zu versorgen. Neben dem Erwerb von Grundlagen für sachgerechtes Arbeiten im Haushalt sollen die Schülerinnen und Schüler Kompetenzen im Hinblick auf Ernährung, Zubereitung von Speisen, Selbständigkeit in der Haushaltsführung sowie Verbraucherverhalten erwerben. Dazu zählen z.B. Kenntnisse über gesunde Ernährung, das Wissen um unterschiedliche Verarbeitungsformen von Nahrungsmitteln, Orientierung in hauswirtschaftlichen Räumen und in entsprechenden Geschäften sowie die Bedienung von Haushaltsgeräten aller Art. Im Hinblick auf selbständigere Wohnformen gehören hierzu auch hauspflegerische Arbeiten, die zu einem funktionierenden Zusammenleben von allen Mitgliedern eines Haushalts zuverlässig mitgetragen und ausgeführt werden müssen. Auch die gemeinsame Zubereitung und der Verzehr von Speisen tragen zu einem Lernzuwachs im sozialen Miteinander bei und fördern die Teamorientierung und -entwicklung. Die Schülerinnen und Schüler machen im Hauswirtschaftsunterricht die Erfahrung, dass jeder Haushalt vielfältige Aufgabenfelder umfasst, die von wirtschaftlichen, kulturellen und sozialen Faktoren beeinflusst werden. Im Fachbereich Hauswirtschaft erwerben die Schülerinnen und Schüler darüber hinaus Kompetenzen, die als Voraussetzung für die berufliche Vorbereitung in der Sekundarstufe II der Förderschule Schwerpunkt Geistige Entwicklung und damit für die spätere Teilhabe am Arbeitsleben relevant sind.

2 Unterrichtsgestaltung

Der Unterricht im Fachbereich Hauswirtschaft knüpft bei der Auswahl von Themen und Inhalten an bedeutsame Erfahrungen und Interessen von Schülerinnen und Schülern in ihrer Lebenswelt an und orientiert sich an ihrer aktuellen und späteren Wohnsituation.

Ein Grundprinzip im Hauswirtschaftsunterricht bildet die Beachtung hygienischer Vorschriften.

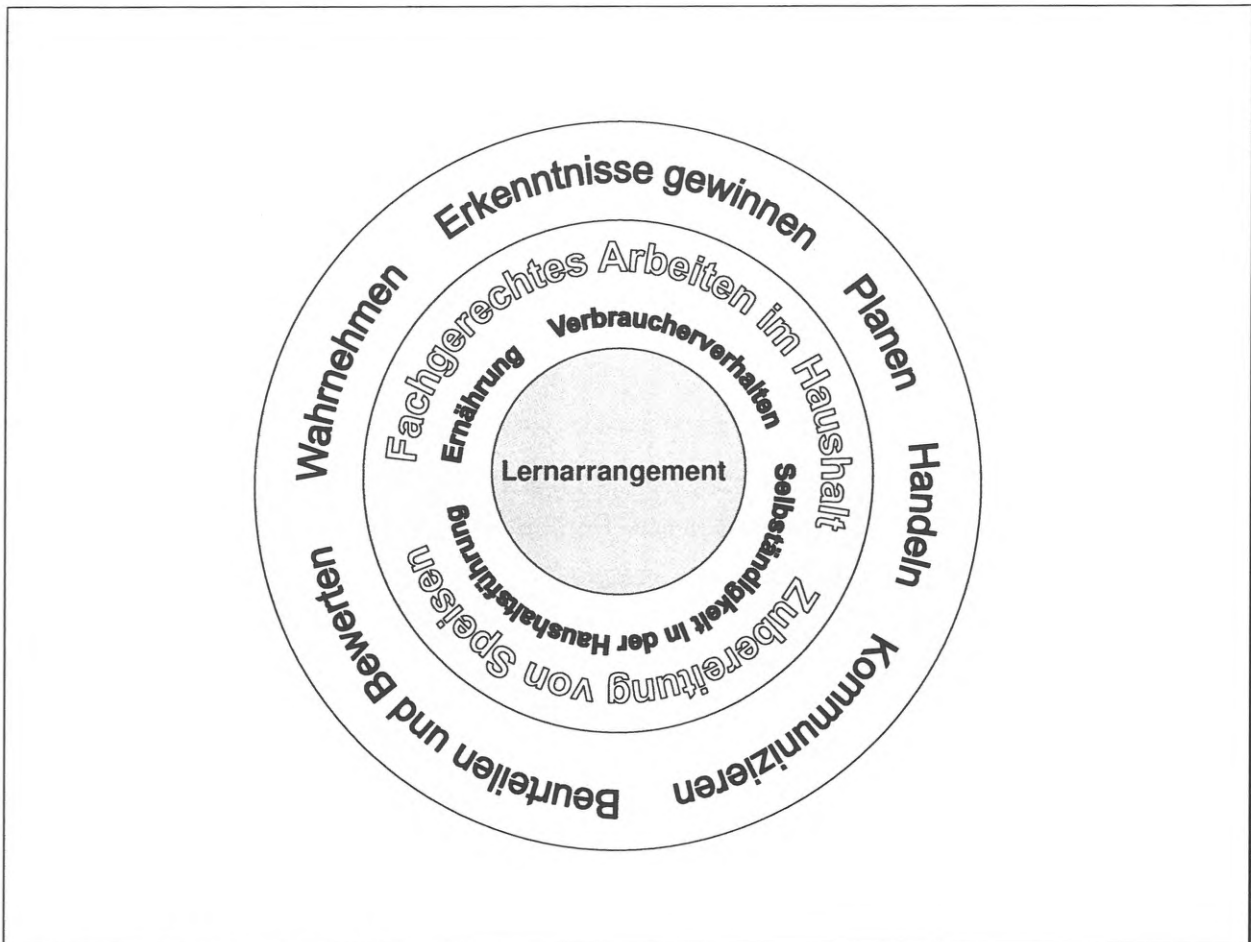
Zahlreiche Möglichkeiten zu unmittelbarem Erleben und Gestalten schaffen die Voraussetzungen, den Unterricht entwicklungsbezogen auf jedem Niveau des Lernens zu organisieren und alle Schülerinnen und Schüler thematisch einzubeziehen. So sind diese ihren Fähigkeiten entsprechend im Rahmen gemeinsamer Lernvorhaben integriert und übernehmen verschiedene Aufgaben innerhalb der Lerngruppe. Um Arbeitsabläufe bis hin zur völlig selbständigen Erledigung zu erlernen, bietet es sich an, ein Lernvorhaben nicht nur in der Gruppe, sondern auch in Einzel- und/oder Partnerarbeit durchzuführen. Dadurch wird den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit gegeben, ihre Kompetenzen realistisch einzuschätzen und individuell systematisch zu erweitern. Auch im Bereich des sozialen Lernens bietet der Hauswirtschaftsunterricht zahlreiche Lernanlässe. Der gemeinsame Verzehr der zubereiteten Speisen ist ebenso wichtig wie das gemeinsame Aufräumen und Abspülen.

Im Fachbereich Hauswirtschaft eröffnen sich vielfältige Möglichkeiten fachübergreifenden Lernens, z.B. in Verbindung mit den Fachbereichen Kommunikation/Deutsch, Mathematik oder Sachunterricht, deren Inhalte in lebenspraktischen Zusammenhängen angewendet und geübt werden können. Die Anwendung erworbener Kompetenzen in neuen Situationen bietet sich im Hauswirtschaftsunterricht besonders an. So eignen sich die täglichen hauswirtschaftlichen Verrichtungen, z.B. im Rahmen des Ämterplans, zur Festigung hauswirtschaftlicher Kompetenzen, während anlassbedingte Projekte (Feste, Kiosk, Schulfahrten u.ä.) in besonderer Weise zum Transfer entsprechender Kompetenzen beitragen.

Im Hinblick auf eine sachgerechte Handhabung von Werkzeugen und Geräten im Hauswirtschaftsunterricht und die Vermeidung von Gefahrensituationen ist die Vorbildfunktion der Lehrkraft bei allen Lernanlässen im Hauswirtschaftsunterricht von besonderer Bedeutung.

3 Kompetenzbereiche

Im Fachbereich Hauswirtschaft werden prozessbezogene und inhaltsbezogene Kompetenzbereiche unterschieden. Der prozessbezogene Kompetenzbereich beinhaltet Wahrnehmen, Erkenntnisse gewinnen, Handeln, Planen, Beurteilen und Bewerten, Kommunizieren. Der inhaltsbezogene Kompetenzbereich umfasst fachgerechtes Arbeiten im Haushalt, Ernährung, Zubereitung von Speisen, Selbstständigkeit in der Haushaltsführung und überlegtes Verbraucherverhalten. Ausgehend von den Voraussetzungen der Schülerinnen und Schüler wird im Rahmen der Förderplanung der Förderbedarf in Bezug auf die prozess- und inhaltsbezogenen Kompetenzbereiche individuell festgelegt. Auf dieser Basis wird unter Berücksichtigung der gesamten Lerngruppe das Lernangebot ausgewählt. Das folgende Strukturmodell bildet das Verhältnis der prozessbezogenen Kompetenzbereiche zu den inhaltsbezogenen Kompetenzbereichen ab.



Strukturmodell Hauswirtschaft

3.1 Prozessbezogene Kompetenzbereiche

Wahrnehmen

Der Hauswirtschaftsunterricht bietet, insbesondere für Schülerinnen und Schüler, die aufgrund der Schwere ihrer Beeinträchtigungen dauerhaft auf Unterstützung angewiesen sind, zahlreiche Anlässe für Sinneserfahrungen. Beim Umgang mit und bei der Verarbeitung von Nahrungsmitteln wird das Wahrnehmungsvermögen aller Schülerinnen und Schüler durch die sinnliche Auseinandersetzung (riechen, schmecken, tasten, sehen, hören) stimuliert. Regelmäßige, systematische und vielfältige Wahrnehmungsübungen, z.B. beim Kennenlernen von und bei der Arbeit mit Gewürzen, Obst, Gemüse, aber auch Reinigungs- und Pflegemitteln, schärfen die Empfindungsfähigkeit und führen zu einer schrittweisen Ausdifferenzierung und Verfeinerung des Wahrnehmungsvermögens.

Erkenntnisse gewinnen

Im Hauswirtschaftsunterricht werden Erfahrungssituationen initiiert, die die Schülerinnen und Schüler gezielt zum Erproben, Entdecken und Begreifen anregen. Durch den Einsatz verschiedener Materialien wie Nahrungsmittel, Haushaltsgeräte, Reinigungs- und Pflegemittel, werden Erkenntnisse über deren Eigenschaften und Wirkungen gewonnen. Diese bilden eine wichtige Voraussetzung für die

selbständige Zubereitung von Speisen oder die Umsetzung von Arbeitsabläufen hauspflegerischer Art. Ausgehend vom Vorwissen der Schülerinnen und Schüler schafft der Unterricht gezielt strukturierte, erkenntnisfördernde Erfahrungsräume, die die Schülerinnen und Schüler zum selbsttätig handelnden und sachgerechten Umgang mit Materialien motivieren. Der Wissenserwerb in den verschiedenen Bereichen des Hauswirtschaftsunterrichts im Rahmen des lebenspraktischen Trainings erfordert eine sach-, situations- und fähigkeitsangemessene Auswahl und Nutzung von Methoden und Arbeitstechniken.

Planen

Anknüpfend an die Vorerfahrungen der Schülerinnen und Schüler werden im Hauswirtschaftsunterricht elementare Kompetenzen im Umgang mit verschiedenen Nahrungsmitteln, Materialien und Geräten im Hinblick auf eine möglichst selbständige Haushaltsführung auf- und ausgebaut. Auf diese Weise erlangen die Schülerinnen und Schüler entsprechend den individuellen Fähigkeiten ein Repertoire an Möglichkeiten, das sie sach- und situationsangemessen einsetzen können. Basierend auf den im erprobenden oder angeleiteten Umgang gewonnenen Erfahrungen und Erkenntnissen können die Schülerinnen und Schüler zunehmend ihre Tätigkeiten strukturieren und werden im Hinblick auf anstehende Planungen und vorausschauendes Denken im hauswirtschaftlichen Bereich kompetent.

Handeln

Die Aneignung hauswirtschaftlicher Kompetenzen gelingt wesentlich durch stetige praktische Übung und deren Reflexion. Die Entwicklung der Handlungskompetenz vollzieht sich über die Einübung einfacher Handlungen und der Einhaltung sowie Ausführung mehrerer aufeinander folgender Handlungsschritte bis zur planvollen Übertragung, ggf. Modifikation und Umsetzung einzelner Handlungsschritte, auf neue Situationen und Anforderungen. Dabei steht der selbsttätig handelnde sinnvolle Umgang mit Nahrungsmitteln, Materialien und Haushaltsgeräten im Alltag im Vordergrund. Auf Erlerntes aus dem Unterricht im Fachbereich Hauswirtschaft zurückgreifen zu können, ermöglicht den Schülerinnen und Schülern, ihre Handlungsstrategien zur Bewältigung von Alltagssituationen zu erweitern.

Kommunizieren

Im Unterricht des Fachbereichs Hauswirtschaft lernen die Schülerinnen und Schüler, Informationen und Erfahrungen auszutauschen und zunehmend hauswirtschaftliche Fachbegriffe zu entwickeln und zu verwenden. Der Unterricht erfordert die Auseinandersetzung über die gemeinsame Bewältigung von Alltagssituationen, z.B. bei der Zubereitung von Speisen oder beim Reinigen und Pflegen gemeinschaftlicher Räume und Materialien. Die dazugehörigen Planungsabsprachen tragen zur Förderung der nonverbalen und verbalen Ausdrucksfähigkeit bei und zielen auf die Erweiterung kommunikativer Kompetenzen. Die Versprachlichung des eigenen Handelns im Rahmen des Unterrichts und die Notwendigkeit der Absprachen zur Erledigung anstehender Aufgaben oder Arbeiten bieten vielfältige Kommunikationsmöglichkeiten.

Beurteilen und Bewerten

Der Hauswirtschaftsunterricht trägt zur Entwicklung der Urteilsfähigkeit bei, die sowohl auf objektiven Kriterien als auch auf subjektiven Vorlieben basiert. Das Überprüfen von zubereiteten Speisen oder von Ergebnissen hauspflegerischer Arbeiten im Hinblick auf vorgegebene und eigene Beurteilungskriterien stellt ein wesentliches Element der Entwicklung dieser Kompetenzen dar. Zu diesem Zweck beinhaltet der Hauswirtschaftsunterricht regelmäßige Phasen der Produktpräsentation und -bewertung, z.B. in Form gemeinsamer Mahlzeiten.

3.2 Inhaltsbezogene Kompetenzbereiche

Fachgerechtes Arbeiten im Haushalt

Die Orientierung in haushaltsbezogenen Arbeitsbereichen, das sachgerechte Einrichten eines Arbeitsplatzes, die Kenntnis von Hygienemaßnahmen und Sicherheitsregeln sind grundlegende Voraussetzungen für das fachgerechte Arbeiten. Sie werden systematisch aufgebaut und finden sich in allen anderen inhaltsbezogenen Kompetenzbereichen wieder.

Ernährung

Die Schülerinnen und Schüler erfahren im Rahmen von wiederkehrenden Essenssituationen, dass Nahrungsaufnahme, Essen und Trinken nicht nur Grundbedürfnisse befriedigen und zur Gesunderhaltung des Körpers beitragen, sondern als schöne, lustvolle und kommunikative Handlungen erfahren werden können. Dies betrifft auch das Gestalten von Essenssituationen: das Decken des Tisches, das Essen mit Besteck, allgemeine Verhaltensregeln bei Mahlzeiten und das Speisen in der Öffentlichkeit.

Insbesondere für Schülerinnen und Schüler mit erhöhtem Förderbedarf hat die Essenssituation eine elementare Erlebnisqualität und darf nicht auf Nahrungsaufnahme reduziert werden. Die Schülerinnen und Schülern machen Geschmackserfahrungen und lernen, den Geschmack verschiedener Nahrungsmittel zu unterscheiden. Sie lernen, dass gesunde Ernährung für die Gesunderhaltung und Pflege ihres Körpers notwendig ist. Es bedarf der Kenntnisse über Lebensmittel und ihre Wirkungen auf den Körper sowie der Wertschätzung gesunder Lebensmittel (vgl. FB Sachunterricht 5.4.1 Natur - Der menschliche Körper).

Zubereitung von Speisen

Die Zubereitung von Speisen stellt eine wesentliche Kompetenz im Hinblick auf ein selbstbestimmtes und selbständiges Leben dar.

Das Erlernen der Zubereitung von Speisen umfasst Kompetenzen von den Grundfertigkeiten zur Verarbeitung von Nahrungsmitteln bis hin zur Umsetzung eines Rezepts. Es beinhaltet die unterschiedliche Handhabung und Lagerung verschiedener Nahrungsmittel, ihre Bearbeitung mit der Hand, mit

unterschiedlichen Werkzeugen und Haushaltsgeräten, sowie die Zubereitung einfacher kalter Speisen bis hin zum Kochen eines umfangreichen Gerichts. Die konkrete Umsetzung eines Vorhabens steht dabei im Mittelpunkt des Unterrichtsgeschehens.

Selbständigkeit in der Haushaltsführung

Um einen Haushalt möglichst selbständig führen zu können, ist es unabdingbar, Kompetenzen in den Bereichen Reinigung und Pflege des Haushalts, Umgang mit Haushaltsgeräten und Einkauf zu erwerben.

In Bezug auf Reinigung und Pflege des Haushalts werden Empfindungen im Hinblick auf Sauberkeit und Ordnung angebahnt. Daneben spielen der Umgang mit Abfall und das Erlernen von Techniken unterschiedlicher Reinigungs- und Pflegearbeiten - auch in Bezug auf die Wäsche- und Kleidungs- pflege - eine wichtige Rolle. Zur Haushaltspflege und zur Zubereitung von Speisen ist der Umgang mit Haushaltsgeräten erforderlich. So wird der Umgang mit handbetriebenen und elektrischen Haushaltsgeräten angebahnt und geübt. Ziel ist es, Geräte sicher anwenden zu können, sich der Gefahren bewusst zu sein und die Geräte entsprechend pflegen zu können. Eine weitere zentrale Kompetenz in diesem Lernbereich bildet der komplexe Vorgang des Einkaufens mit Planung, Durchführung und Nachbereitung.

Verbraucherverhalten

Um die Schülerinnen und Schüler auf ein Leben als mündige Konsumenten vorzubereiten, werden im Hauswirtschaftsunterricht Verbraucherfragen thematisiert. Neben der Auseinandersetzung mit gesetzlichen Grundlagen findet die Kenntnis ihrer Rechte als Kunden besondere Beachtung. Darüber hinaus wird die Wirkung der Werbung kritisch betrachtet. Die Schülerinnen und Schüler erleben sich in diesem Zusammenhang häufig im Spannungsfeld zwischen Produktinformation und Bedürfnissteuerung.