

Standards/Kompetenzen - MSG MUSIK 2 (Spiel) - Klasse 6

- Inhalte / Umsetzung -

Kompetenzbereich:	Standards/Kompetenzen:	Inhalte/Umsetzung:
Ich und Andere Die Schülerinnen und Schüler (können)	- sich Leistungsanforderungen und Wettkampfbedingungen stellen	Interaktionsspiele
	- sich mit sich selbst und anderen respektvoll auseinander setzen, Verständnis für einander aufbringen, Hemmungen abbauen, Beziehungen gestalten und in Teilbereichen Verantwortung übernehmen	Vertrauens- und Kooperationsspiele
	- Gefühle, Körpersignale, Atmung und Stimme bewusst wahrnehmen, angemessen einsetzen und zunehmend mit ihnen umgehen	Emotionen durch Körpersprache ausdrücken
	- haben ihr Vorstellungsvermögen erweitert und können Ideen, Fantasien und Gefühle sowohl individuell als auch in der Gruppe ausdrücken und darstellen	Szenen, Sketche, Einakter erfinden, spielen, ausstatten (Requisiten), organisieren

Standards/Kompetenzen - MSG MUSIK 2 (Spiel) - Klasse 6

- Inhalte / Umsetzung -

Kompetenzbereich:

Standards/Kompetenzen:

Inhalte/Umsetzung:

Objekt und Funktion

Die Schülerinnen und
Schüler (können)

-

Standards/Kompetenzen - MSG MUSIK 2 (Spiel) - Klasse 6

- Inhalte / Umsetzung -

Kompetenzbereich:

Standards/Kompetenzen:

Inhalte/Umsetzung:

Raum und Zeit

Die Schülerinnen und Schüler (können)

- Natur und Umwelt als Aktions- und Entdeckungsspielraum nutzen

Erkunden der Umgebung im Rahmen einer Stadtteilrallye;
Naturerfahrungsspiele

Standards/Kompetenzen - MSG MUSIK 2 (Spiel) - Klasse 6

- Inhalte / Umsetzung -

Kompetenzbereich:	Standards/Kompetenzen:	Inhalte/Umsetzung:
Künste Die Schülerinnen und Schüler (können)	- ästhetische Ausdrucksformen, erproben, gestalten und genießen	Verschiedene Tänze einüben und präsentieren
	- über ästhetische Erlebnisse und ihr ästhetisches Handeln sprechen, darauf reagieren und Ergebnisse präsentieren	Verschiedene Tänze einüben und präsentieren
	- verschiedene Figuren und Rollen darstellen und spielen und sich mit ihrem Körper kreativ und emotional ausdrücken	Rollenspiele, szenische Spiele

Standards/Kompetenzen - MSG MUSIK 2 (Spiel) - Klasse 6

- Inhalte / Umsetzung -

Kompetenzbereich:	Standards/Kompetenzen:	Inhalte/Umsetzung:
Spiel Die Schülerinnen und Schüler (können)	- Freude am Spiel empfinden	Rollenspiele, szenische Spiele, Bewegungsspiele
	- Lieder und Texte allein oder in der Gruppe mit oder ohne Begleitung gestalten	Spielerische Aktivitäten mit Musik untermalen
	- Szenen mit darstellendem Spiel oder Klängen ausgestalten und dokumentieren	Spielerische Aktivitäten mit Musik untermalen
	- Spiele und Aktionen erfinden, Spielanlässe aufgreifen und beim Spiel improvisieren, variieren und experimentieren	Szenische Spiele als Motivation für kreatives Gestalten
	- sich mit Elementen des Theaterspiels ausdrücken und Bühnenräume gestalten	Szenische Spiele und Bühnengestaltung
	- Spielideen verstehen, Spiele organisieren, Regeln einhalten und diese bei Bedarf verändern	Interaktionsspiele
	-Fertigkeiten und Fähigkeiten einsetzen, um in Spielsituationen angemessen zu handeln	Kooperationsspiele
	- im Rahmen integrativer Spielvermittlungskonzepte spielspezifische Handlungen in Angriff und Abwehr realisieren	Phraseologische Interaktionen
	-miteinander spielen, gewinnen und verlieren	Interaktionsspiele
-mit bildnerischen Mitteln experimentieren	Bühnengestaltung	

Standards/Kompetenzen - MSG MUSIK 2 (Spiel) - Klasse 6

- Inhalte / Umsetzung -

Kompetenzbereich:	Standards/Kompetenzen:	Inhalte/Umsetzung:
Bewegung Die Schülerinnen und Schüler (können)	- Freude an der Bewegung empfinden	Bewegungsspiele, Interaktionsspiele
	- freie und gebundene Bewegungsformen, auch zu Musik, allein, mit Partner und in der Gruppe gestalten und darstellen	Verschiedene Tänze (gebunden und improvisiert)
	- kennen Bewegungsfelder mit Abenteuer- und Erlebnischarakter und haben darin Erfahrungen gesammelt	Erkundungsspiele
	- Bewegung beobachten, erproben, improvisieren, darstellen und dokumentieren	Pantomimik, Dokumentation und Präsentation mit neuen Medien

Standards/Kompetenzen - MSG MUSIK 2 (Spiel) - Klasse 6

- Inhalte / Umsetzung -

Kompetenzbereich:

Standards/Kompetenzen:

Inhalte/Umsetzung:

Fitness und Gesundheit

Die Schülerinnen und
Schüler (können)

- Körperreaktionen deuten und kennen die Körpersignale

Emotionen durch Pantomimik darstellen und deuten