



Gorch-Fock-Schule

Grundschule mit Außenstelle

Habertwedt

Mürwiker Str. 7 · 24376 Kappeln · 04642-984 600

Gorch-Fock-Schule.Kappeln@Schule.landsh.de



Fachcurriculum Musik

I) Allgemeine Absprachen

1. Regelmäßige Übungseinheiten und Rituale

Rhythmusübungen (Klatschübungen, Bodypercussion),
Monatslieder einüben,
Schüler stellen ihren Mitschülern das Instrument vor, das sie spielen

2. Mögliche außerschulische Lernangebote

Musicum Lern- und Experimentierwerkstatt,
Kirchengemeinde (Orgel)

3. Ideen zum Thema „Singen und Musizieren in anderen Fächern“

im Morgenkreis die Monatslieder singen,
ein Theaterstück für eine Aufführung mit Musik bereichern,
eine Szene verklänglichen (Deutsch, Religion),
ein Hörspiel mit Geräuschen/Musik aufnehmen (Deutsch)

4. Mappenführung

gelbe Musikmappe mit Liedblättern und ABs ab Kl. 3

5. Arbeitsgemeinschaften

Gitarre, Musical
können bei Monatstreffen, Weihnachtsfeiern und als eigene Aufführung einen
Beitrag zum Schulleben leisten

6. Leistungsbewertung

Als Unterrichtsbeiträge können gewertet werden:
Mitarbeit und Mitgestaltung im Unterricht/Gruppenarbeit erstellen und
präsentieren/Referat halten/mit Instrumenten musizieren/Musik oder Bewegungen
zu Musik erfinden/singen und mitsingen/Plakat gestalten/Führen der
Musikmappe/Musiktests (ab Kl. 3)/Probendisziplin und Umgang mit dem
Instrumentarium

7. Nutzung des Fachraumes

Der Stundenplan muss so gestaltet sein, dass jede Lerngruppe oder AG in ihren Musikstunden den Musikraum zur Verfügung hat.

8. Fachsprache

Eingeführt werden die Begriffe:

in Kl. 1/2: Refrain/Strophe/die Namen der Orffinstrumente

in Kl. 3/4: Kanon/Programmmusik/Notenschlüssel/Tonleiter/die Noten der C-Dur-Tonleiter/Notenwerte: Achtel, Viertel, Halbe, Ganze/Takt/Pause/Komponist, komponieren/Orchester/Rondo/die Namen der Orchesterinstrumente und -gruppen

II) Verteilung von Unterrichtsinhalten und Themen

Klasse 1 und 2:

Lieder singen, dazu malen/spielen/bewegen/mit Orffinstrumenten spielen/tanzen
das Orffinstrumentarium kennenlernen

Klanggeschichten erfinden oder instrumentieren

zu Musik tanzen/sich bewegen/Tänze erlernen

Spiele mit der Stimme und mit dem Körper (schnipsen, patschen, klatschen, stampfen, trommeln, schnalzen, ...)

Musik kann etwas erzählen: Musik aus verschiedenen Bereichen (z. B. Tiere/Wetter/Jahreszeiten) kennenlernen/singen/mit Instrumenten nachahmen/in graphischer Notation darstellen

Umgang mit digitalen Medien: z.B. ARD Mediathek: Film zu „Peter und der Wolf“, Anton-App: „Peter und der Wolf“

Klasse 3:

Lieder singen, dazu malen/spielen/bewegen/mit Orffinstrumenten spielen/tanzen
(traditionelles Liedgut/im Kanon/in einfacher Mehrstimmigkeit)

Spiele mit der Stimme und mit dem Körper

Instrumente bauen und erproben

die Instrumente des Orchesters kennenlernen

Umgang mit digitalen Medien: z.B. Film „Checker Tobi: Der Orchester-Check“ (KiKA) oder „Planet Schule: Das Orchester stellt sich vor“ (WDR) oder Anton-App: „Instrumentengruppen“

Gliederungen in der Musik: das Rondo

einen Komponisten und sein Werk kennenlernen: Mozart oder Vivaldi oder Haydn oder Smetana oder Händel etc.

Musik aus alten Zeiten: ein Musikfest am Königshof (z. B. Händel: Wassermusik/Feuerwerksmusik) oder eine Oper

Musik in unserer Stadt: städtische Musikgruppen/Musikschule/Kirchenorgel, ...

Klasse 4:

Lieder singen, dazu malen/spielen/bewegen/mit Orffinstrumenten spielen/tanzen (englische Lieder/Lieder der Seeleute (Klassenfahrt))

Hymnen: die deutsche Nationalhymne und Hymnen anderer Länder kennenlernen

die C-Dur-Tonleiter/Notenschlüssel/Fünf-Linien-System/Notenwerte/

Musik nach Noten spielen

Umgang mit digitalen Medien: Anton-App: „Noten“ oder „Rhythmus“ oder „Töne“

die Instrumente des Orchesters kennenlernen

Umgang mit digitalen Medien: z.B. Film „Checker Tobi: Der Orchester-Check“ (KiKA)

oder „Planet Schule: Das Orchester stellt sich vor“ (WDR) oder Anton-App:

„Instrumentengruppen“

Musik kann etwas erzählen: Musik aus den Bereichen Natur (z. B. Wald/Sturm/Sonnenaufgang), Fest oder Gefühle kennenlernen

einen Komponisten und sein Werk kennenlernen

Umgang mit digitalen Medien: z.B. über einen Komponisten im Internet recherchieren

Musik in der Werbung

meine Musik – deine Musik (unsere Lieblingsmusik)

Umgang mit digitalen Medien: z.B. Abschiedslied abtippen/aufnehmen

III) Schulinterne Liedersammlung

Weihnachtslieder Kl. 1-4

Liedersammlung für die Klassenfahrt Kl. 4

Monatslieder Kl. 1-4

Schullied der Gorch-Fock-Schule

Geburtstagslied „Heute kann es regnen, stürmen oder schnei’n“

Jahrgangsstufe 1 und 2:

Thema 1: Musik kann laut und leise sein

Themenbereich 1: Musik und ihre Ordnung

Inhalte:

Lautstärkespiele,

laut und leise in der Umgebung,

laute und leise Musik spielen,

Musikbeispiele zum Thema laut – leise hören

Förderung der Kompetenzen:

Aktion: Lieder und Spielstücke mit verschiedenen Lautstärken gestalten/ ein Lautstärkestück erfinden/

Transposition: zur Musik malen/sich zur Musik bewegen

Rezeption: Musik mit Lautstärkebezeichnungen beschreiben

Reflexion: Auswirkungen von Lärm auf die Gesundheit erforschen

Weitere Ideen:

Lautstärke- oder Echolieder singen/Rasseln aus Joghurtbechern bauen, verschieden befüllen (Steinchen, Haferflocken, Holzspäne, ...) und auf ihre Lautstärke hin untersuchen/mit crescendo und decrescendo spielen

Thema 2: Alte und neue Lieder

Themenbereich 2: Musik und ihre Entwicklung

Inhalte:

Lieder aus verschiedenen Zeiten und Kulturbereichen kennenlernen (z. B. Jimba, jimba/Aramsamsam/Si ma ma kaa/Ayelevi/Kennt ihr schon Avignon/Auf einem Baum ein Kuckuck/Es tönen die Lieder/Hejo, spann den Wagen an/Bruder Jakob), Spiele zu den Liedern kennenlernen oder erfinden

Förderung der Kompetenzen:

Aktion: Lieder melodisch und rhythmisch richtig singen/mit der Stimme experimentieren,

Transposition: Metrum und Rhythmus in Bewegung umsetzen,

Rezeption: Kanon und zweiteilige Liedform kennenlernen/beim Singen aufeinander hören,

Reflexion: durch Musik ausgelöste Empfindungen beschreiben

Weitere Ideen:

die Lieder mit selbst gebauten Instrumenten begleiten

Thema 3: Tiere in der Musik

Themenbereich 3: Musik und ihre Bedeutung

Inhalte:

Tiere aus C. Saint-Saens' „Karneval der Tiere“ kennenlernen, selbst eine Tiermusik erfinden,

Instrumente des Orchesters kennenlernen

Umgang mit digitalen Medien: z.B. Film „Checker Tobi: Der Orchester-Check“

Förderung der Kompetenzen:

Aktion: Musik erfinden/Mitspielsatz musizieren,

Transposition: musikalische Abläufe in Bewegung und in Bilder umsetzen,

Rezeption: Instrumente des Orchesters kennenlernen/musikalische Verläufe benennen,

Reflexion: etwas über einen Komponisten erfahren

Weitere Ideen:

Tierlieder singen/andere Tiermusik hören

Jahrgangsstufe 3

Thema 1: Gliederungen in der Musik

Themenbereich 1: Musik und ihre Ordnung

Inhalte:

klar gegliederte Musikstücke kennenlernen und dazu agieren, die musikalische Form „Rondo“ kennenlernen

Förderung der Kompetenzen:

Aktion: Lieder mit verschiedenen Formteilen singen/Spielstücke mit verschiedenen Formteilen musizieren und erfinden,

Transposition: die Formteile in Bewegungen, Farben oder Zeichen umsetzen,

Rezeption: Musik mit verschiedenen Teilen hören und analysieren/das Rondo kennenlernen,

Reflexion: die Wirkung von Wiederholung und Kontrast beschreiben

Weitere Ideen:

zu klar gegliederten Musikstücken Muster malen/in Gruppenarbeit ein eigenes Rondo erfinden/bekannte Lieder auf ihre Zwei- oder Dreiteiligkeit hin untersuchen und szenisch gestalten

Thema 2: Eine Oper erleben

Themenbereich 2: Musik und ihre Entwicklung

Inhalte:

eine Oper kennenlernen, z. B. Mozart: „Die Zauberflöte“,

einige Arien und Rezitative kennenlernen und beschreiben,

Musik in Bezug auf ihre Wirkung hin untersuchen: Wie passt die Musik zum Charakter der Person?,

Musik zu einem kurzen Teilabschnitt der Oper erfinden

Umgang mit digitalen Medien: z.B. ARD Mediathek: „Klassische Musik für Kinder: Mozart: Die Zauberflöte“ oder „Lego-Oper: Mozart: Die Zauberflöte“ (BR)

Förderung der Kompetenzen:

Aktion: Musik mit Instrumenten erfinden, gestalten und nachspielen,

Transposition: musikalische Höreindrücke in Bilder, Bewegung und Sprache umsetzen,

Rezeption: Musik hören und beschreiben,

Reflexion: Musik in Bezug auf ihre Wirkung untersuchen

Weitere Ideen:

zu Opernszenen und -personen malen/Personen der Oper in Gedichtform (z. B. Elfen) darstellen/eine Kinderaufführung der Oper besuchen

Umgang mit digitalen Medien: z.B. im Internet zur Oper recherchieren/Aufführungen der Oper in Videoportalen ansehen und vergleichen

Thema 3: Musik mit Programm: Die Moldau

Themenbereich 3: Musik und ihre Bedeutung

Inhalte:

Programmmusik kennenlernen

die Musik beschreiben

Förderung der Kompetenzen:

Aktion: Musik mit Stimmen oder Instrumenten gestalten,

Transposition: musikalische Abläufe in Bilder, Musik und Sprache umsetzen,

Rezeption: musikalische Verläufe und Gliederungsprinzipien benennen,

Reflexion: etwas über einen Komponisten erfahren/durch Musik ausgelöste Empfindungen beschreiben

Umgang mit digitalen Medien: im Internet über Smetana und die Moldau recherchieren

Weitere Ideen:

zum Thema der Programmmusik passende Lieder singen/andere Musik zum selben Thema hören/ zur Musik ein Bodenbild gestalten/zur Musik tanzen/Abschnitte der Musik auf Orffinstrumenten darstellen/Geräusche mit der Stimme gestalten

Jahrgangsstufe 4**Thema 1: Musik nach Noten spielen****Themenbereich 1:** Musik und ihre Ordnung**Inhalte:**

die C-Dur-Tonleiter erlernen,
Noten und Notenschlüssel schreiben,
nach Noten auf Instrumenten spielen, z. B. „Bruder Jakob“ oder „Le coq est mort“

Förderung der Kompetenzen:

Aktion: die C-Dur-Tonleiter und bekannte Lieder nach Noten auf Instrumenten spielen,
Transposition: die C-Dur-Tonleiter hüpfen/abgehen,
Rezeption: beim Musizieren aufeinander hören,
Reflexion: die Wirkung „geordneter Töne“ (Tonleiter) beschreiben

Weitere Ideen:

Klangstäbe oder Boomwhackers zur Tonleiter ordnen/die Töne der Tonleiter hüpfen/Lieder hüpfen/Spiele mit der Tonleiter: Töneraten, Cluster, Kanon, Echo etc.

Thema 2: Begegnung mit einem Komponisten, z. B. G. F. Händel**Themenbereich 2:** Musik und ihre Entwicklung**Inhalte:**

einen Komponisten kennenlernen,
seine Musik und ihre Entstehung kennenlernen und dazu musizieren

Förderung der Kompetenzen:

Aktion: einen Mitspielsatz musizieren,
Transposition: musikalische Verläufe graphisch notieren,
Rezeption: musikalische Verläufe und Gliederungsprinzipien benennen,
Reflexion: die Lebensgeschichte eines Komponisten erkunden

Weitere Ideen:

Bildbeschreibung eines Portraits des Komponisten/Teile der Musik in Bewegung umsetzen/zur Musik malen oder tanzen/die Musik graphisch notieren/Szenen aus dem Leben des Komponisten nachspielen/mit Tüchern oder Bändern eine Szene zur Musik gestalten/einen Orchesterfilm mit Ausschnitten der ausgewählten Musik anschauen

Thema 3: Musik in der Werbung

Themenbereich 3: Musik und ihre Bedeutung

Inhalte:

Werbemusik beschreiben,
verschiedenen Produkten ihre Jingles zuordnen,
bekannte Werbung mit neuen Jingles versehen,
Werbemusik erfinden und graphisch notieren

Förderung der Kompetenzen:

Aktion: eigene Werbemusik erfinden,
Transposition: Werbejingles in Bewegung umsetzen,
Rezeption: Werbemusik beschreiben,
Reflexion: Wirkung von Musik in Bezug auf ihren Wiedererkennungswert und ihre Werbewirksamkeit beschreiben

Weitere Ideen:

einen eigenen Werbespot erfinden und mit Musik unterlegen
Umgang mit digitalen Medien: z.B. einen Werbespot aufnehmen