

Diese kleine Einheit ist für den Unterricht auf Abstand geeignet, wenn die Spielgruppe halbiert wird und jede*r Schülerin und Schüler genug Platz hat, den Abstand einzuhalten. Schnelles Wechseln zwischen Zuschauer*in und Spieler*in ermöglichen ein aktives Zuschauen.	
Thema	Wege im Raum
Klassenstufe	(1)/2
Kompetenzen	Die Schülerinnen und Schüler... kennen elementare Bewegungsarten, setzen eigene Bewegungen gezielt und wiederholbar ein, wiederholen kurze Texte und kleine szenische Abläufe, richten ihr Spiel im Raum auf die Mitspieler und Zuschauer aus, bewegen sich im Bühnenraum.
Fachbegriffe	Spielfläche, Raumlaf, Fortbewegung, Wege, Ablauf Fortbewegungsarten, Tocs
Übungen	Gerade Wege Gerade Wege mit Gangarten (Wortfeld ‚gehen‘) Gerade Wege in Tempo 1-5 Roboter auf Schienen Rechte Winkel gehen Gerade Wege als Figur, in Emotionen Gerade Wege mit Stopp am Ziel 9 Punkte – Weg planen, ablaufen
Anwendung im Spiel	Aufgepasst! - Alle Spieler*innen gehen zielstrebig festgelegte Wege, SpA hat sich verirrt Alle Sp gehen gerade Wege, Sp A und Sp B gehen kurvig Alle Sp gehen Tempo 5, haben keine Zeit, sind hektisch. Allmählich verringern die Sp ihr Gehtempo bis zum Stillstand.
Anwendung in der Szene	Im Spielzeugladen (mit Vorübungen) Die SpL spielt den Sp eine Musik einer Spieluhr vor, die Sp erzählen, was ihnen zu der Musik einfällt (dieser assoziative Zugang muss geübt werden) Die Musik habe ich bei „Spotify“ unter „Spieluhr“ gefunden. Ziel ist es Bewegungen zu der Musik zu finden. Methodisches Vorgehen <ul style="list-style-type: none"> - nur die Finger zu der Musik bewegen - die Arme zu der Musik mitbewegen - Bewegungen im Stehen am Platz finden - Bewegungen von Kindern imitieren - Bewegungen in der Fortbewegung finden - Alle Sp sind eine Spieluhr und bewegen sich zur Musik - Gespräch über Aufziehspielzeug: Sammlung von Ideen. Manche Kinder haben eine Spieluhr, ein Auto zum Aufziehen, einen Hund (mit Batterie)... mitgebracht.

	<ul style="list-style-type: none"> - Jeder Sp ist ein Spielzeug in einem Spielzeugladen. Die Sp stehen verteilt im Raum und werden durch einen Sp (Fee, ein Zauberer) zum Leben erweckt. - Die Spielzeuge gehen in die Fortbewegung und werden immer langsamer, bis sie still stehen. <p>Mitternacht im Spielzeugladen Spiel in Halbgruppen: alle Sp stehen in ihrer Haltung im Spielzeugladen. Die Uhr schlägt 12 mal (Triangel, Gong), langsam beginnen die Spielzeuge sich zu bewegen, sie begegnen sich, tanzen zusammen. Die Uhr schlägt 1, alle Spielzeuge gehen an ihren Ausgangspunkt zurück.</p> <p>Spielzeug in Bewegung Jeder Sp entscheidet sich für die Darstellung eines Spielzeugs. Jeder Sp liegt auf dem Boden, in 8 Tocs muss der Sp in seine Haltung kommen. (Guero/Fisch mit Rillen als Geräusch zum Aufziehen). Die Tocs variieren: 4 / 8 / 16</p> <p>Anwendung mit der Musik von „Heiße Füße-Zaubergrüße“ Im Spielzeugladen</p> <p>Hilfreich die Musik von S. Reichle-Ernst, U. Meyerholz „Heiße Füße – Zaubergrüße“, Track ‚Im Spielzeugladen‘ Basel 1998, mit CD</p> <p>Schaufensterpuppen Jeder Spieler, jede Spielerin entscheidet sich für eine Figur als Schaufensterpuppe. Jede*r hat sich für eine der Figur entsprechenden Gangart entschieden und stellt sich im Freeze (mit hoher Spannung) auf die Spielfläche. Das ist der Anfangs- und Endpunkt. Jede*r hat für sich einen Weg im Spielraum zurechtgelegt, die er/sie zur Musik als Schaufensterpuppe zurücklegt. Eine musikalische Phrase legt den Zeitraum fest, in der der Weg als Schaufensterpuppe zurückgelegt werden muss.</p>
Sonst noch	Sp = Spielerinnen und Spieler, SpL = Spielleitung