

I.32

Musik hören

Ente gut, alles gut! – „Peter und der Wolf“ mit einem Bilderbuch kennenlernen

Marcus Adam



Aus „Peter und der Wolf – Das musikalische Märchen von Sergej Prokofjew“ von Susanne Smojic © Annette Betz in der Ueberreuter Verlag GmbH, Berlin 2019.

Die schnatternde Ente, der freche kleine Vogel, der mutige Peter, dessen strenger Großvater und natürlich der riesengroße graue Wolf? Wer kennt sie nicht, die menschlichen und tierischen Hauptfiguren des wohl bekanntesten musikalischen Märchens aller Zeiten? Die Schüler entdecken in dieser Unterrichtseinheit zum musikalischen Bilderbuch aus dem Annette Betz-Verlag wie treffsicher Sergej Prokofjew es geschafft hat, jede der vorkommenden Figuren musikalisch zu charakterisieren, und setzen ihre Hörerlebnisse kreativ auf szenischer und klanglicher Ebene um.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufen:	2 bis 4
Dauer:	ca. 4 bis 6 Unterrichtsstunden
Lernbereich:	Musik hören
Kompetenzen:	Geschichten klangmalerisch umsetzen; den Ausdrucksgehalt musikalischer Mittel erfassen und erklären; Musik kreativ umsetzen
Thematische Bereiche:	Hörerziehung; klangliche Umsetzung von Bildern und Szenen; Instrumentenkunde
Medien:	Arbeitsblätter, Bildkarten, Test
Organisatorisches:	Sie benötigen das Bilderbuch <i>Peter und der Wolf</i> (Annette Betz)



netzwerk
lernen

zur Vollversion

Auf einen Blick

Legende der Abkürzungen:

AB: Arbeitsblatt; AL: Anleitung; BK: Bildkarten; TX: Text; FF: Farbfolie

1. Stunde

Thema:	Wie klingt eigentlich ein Wolf?
M 1 (TX)	Wer war eigentlich Sergej Prokofjew? / L liest Informationen vor
M 2 (BK)	Hörner, Streicher, Pauke / SuS ordnen einzelne Instrumente den Charakteren zu
M 3 (BK)	Katze, Peter, Ente, Wolf / SuS ordnen einzelne Instrumente den Charakteren zu
M 4 (AB)	Wie klingt wer? / SuS ordnen einzelne Instrumente den Charakteren zu
Tracks	1 Begrüßung / 2 Vorstellung der Instrumente / 5 Der Vogel / 7 Die Ente / 9 Die Katze / 11 Der Großvater / 16 Der Wolf / 31 Die Jäger

2. Stunde

Thema:	Katze, Ente und Vogel mit Orff-Instrumenten zum Leben erweckt
M 2–3 (BK)	Hörner, Streicher, Pauke / Katze, Peter, Ente, Wolf / SuS ordnen zum Einstieg Instrumente erneut zu
M 5 (AB)	Peter mal ganz anders / SuS vertonen die Charaktere aus dem Stück
Track 2	Vorstellung der Instrumente

3. Stunde

Thema:	Szenisches Spiel zur Vogeljagd und zum Ententanz
M 2–3 (BK)	Hörner, Streicher, Pauke / Katze, Peter, Ente, Wolf / SuS ordnen zum Einstieg Instrumente erneut zu
M 6 (AB)	Vorhang auf! / SuS entwickeln eigene Spielszenen zur Musik
Track 4–7	Der Vogel / Die Ente

4.–6. Stunde

Thema:	<i>Peter und der Wolf</i> als Stabpuppenspiel
M 7 (AL)	Lasst die Puppen tanzen! / SuS entwickeln Spielszenen mit selbstgebastelten Stabpuppen
M 8 (FF)	In Peters Garten / SuS nutzen die FF als Hintergrund für das Schattenspiel
Tracks 3–40	Tracks zu <i>Peter und der Wolf</i> (Tracks mit Erzähltext jeweils weglassen)

Minimalplan

Möchten Sie den Fokus auf die Erarbeitung der Geschichte legen, können Sie das Stabpuppenspiel in den letzten Stunden weglassen. Kennen die Kinder das Stück bereits, bieten sich auch nur diese Stunden zum Bilderbuch und Puppenspiel an.

Hörner, Streicher, Pauke – Die Musikinstrumente

M 2



Die Klarinette ist ein Blasinstrument aus Holz. Sie hat einen weichen und samtigen Klang und wird häufig als Solo-Instrument oder in kleinen Gruppen eingesetzt. Außerhalb der klassischen Musik spielt sie zum Beispiel auch in der Jazzmusik eine wichtige Rolle.



Das Horn ist ein Blechblasinstrument. Es besteht aus einem gekrümmten Rohr, in dem der Klang durch die Vibration der Lippen des Musikers entsteht. Das Horn hat einen tiefen und warmen Klang und ist oft einzeln oder auch in kleinen Instrumentengruppen zu hören.



Das Fagott ist ein Holzblasinstrument. Es hat einen schweren, tiefen Klang und ist selten alleine zu hören. Meist bildet es mit den anderen Holzblasinstrumenten des Orchesters eine Gruppe. In „Peter und der Wolf“ hat das Fagott jedoch einen ganz besonderen Auftritt..



Die Pauke ist ein Schlaginstrument, das mit Schlägeln gespielt wird. Meist gibt es unterschiedlich große Pauken für bestimmte Tonhöhen in einem Orchester. Die Pauken sind meist für den Rhythmus eines Musikstückes oder besonders dramatische Effekte zuständig.

M 5 Peter mal ganz anders – eigene Themen erstellen

Sergej Prokofjew hat alle Figuren aus „Peter und der Wolf“ durch unterschiedliche Musik dargestellt. So bekommt jeder ein eigenes musikalisches Thema. Wie würde es klingen, wenn ihr ein musikalisches Motiv für einen der Hauptdarsteller komponieren würdet?



Aufgabe 1: Wählt in der Gruppe einen der Hauptdarsteller aus.

- Schneidet das entsprechende Bild von Arbeitsblatt „Katze, Peter, Ente, Wolf“ aus und klebt es auf hier auf.
- Welche besondere Eigenschaft hat eure Figur? Überlegt euch, mit welchen Instrumenten man die Eigenschaften vertonen könnte.
- Malt nun die Instrumente an, die ihr benutzen wollt. Ihr dürft auch eigene Instrumente und Klangerzeuger dazu malen.



Aufgabe 2: Übt mit den Instrumenten. Spielt euer Thema anschließend den anderen Kindern im Kreis vor. Lasst sie raten, um welche Figur es sich handelt.

(hier kleben)

Das große Peter und der Wolf-Quiz – Teste dich!

M 9

Mein Name: _____ Meine Klasse: _____

**Aufgabe 1:** Kreuze an, was zutrifft.

- a) Peter und der Wolf ist ein Theaterstück.
 ein musikalisches Märchen.
 eine Kinderoper.
- b) Wer hat „Peter und der Wolf“ komponiert? Wolfgang Amadeus Mozart
 Sergej Prokofjew
 Peter Wolf
- c) Wer hilft Peter den Wolf zu fangen? die Jäger die Katze
 der Vogel
- d) Wer geht ganz am Schluss des Triumphzuges? die Jäger die Ente
 die Katze

**Aufgabe 2:** Schreibe die richtige Antwort

- a) Welches melancholische Instrument gehört zur Ente?

- b) Welches klare und helle Instrument gehört zum Vogel?

- c) Welches Instrument gehört zur Katze?

- d) Welches tiefe Instrument gehört zum Großvater?

- e) Welches Instrument gehört zum Wolf?

**Aufgabe 3:** Löse die Fragen für Spezialisten.

- a) Wie heißen die 4 Streichinstrumente?

- b) Welches Instrument gehört zu den Holzblasinstrumenten?
-
- die Querflöte
-
-
- die Posaune
-
-
- die Trompete