

Wir sind Roboter

Ein Bewegungs-Hit nicht nur für die Faschingsparty

Heinrich Herlyn

Kaum eine andere Musik lässt den Zuhörer so leicht in die Rolle eines Maschinenmenschen schlüpfen wie der Siebziger-Jahre-Hit „Die Roboter“ der Band Kraftwerk. Die hier vorgestellten und zur Musik passenden Bewegungsspiele sind im Musik- und Sportunterricht, beim Klassenfest oder auf der Faschingsparty immer wieder ein Hit.

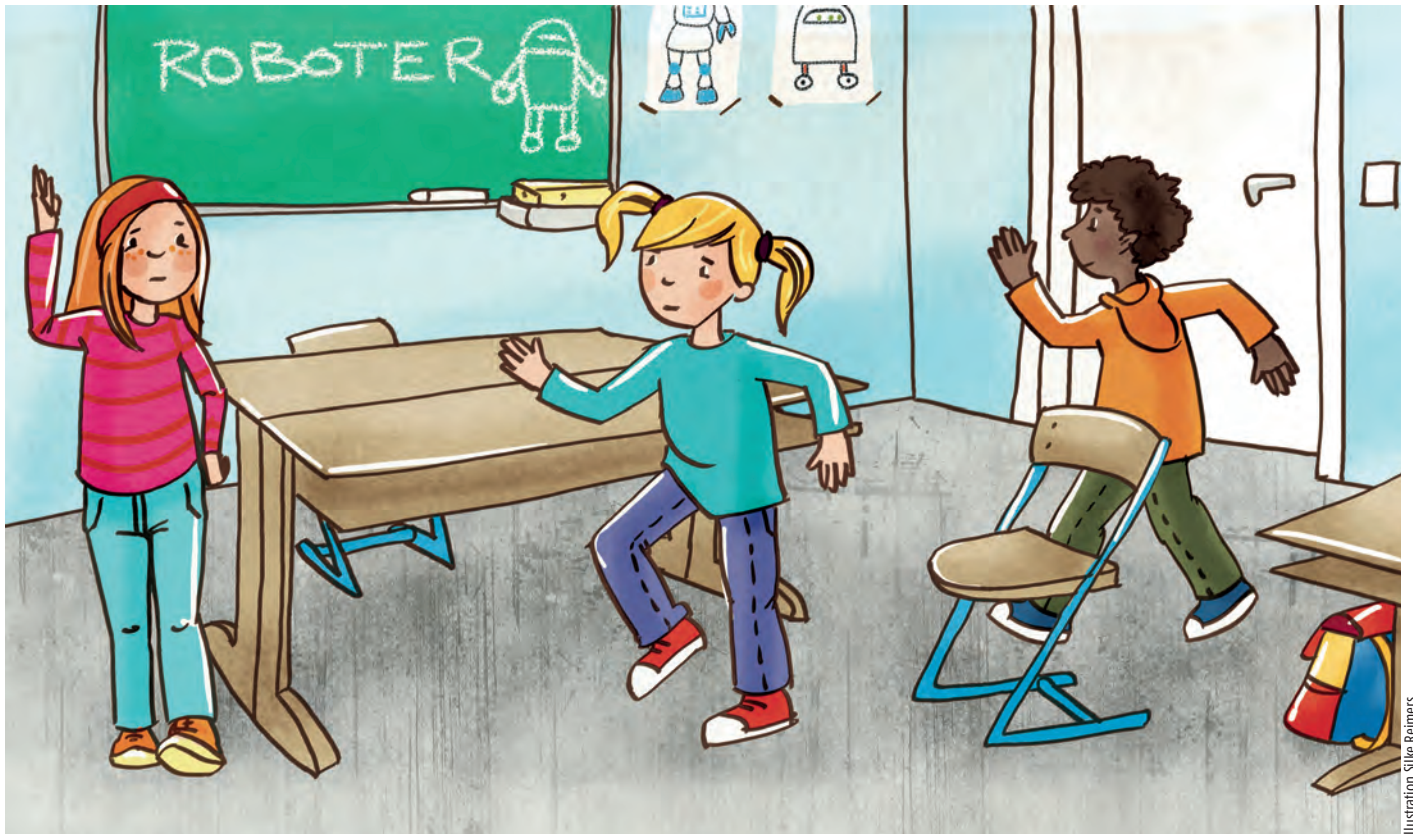


Illustration: Silke Reimers

Der Vorteil von Bewegungsspielen ist, dass jeder sofort mitmachen kann, da keine festgelegte Choreografie zu befolgen ist und es kein Problem darstellt, wenn einige sich nicht exakt im Takt der Musik bewegen. Dennoch werden (ganz nebenbei) Fähigkeiten geschult, die auch für das eigentliche Tanzen benötigt werden: Körperspannung, Wahrnehmen von Tempo und

Metrum, Kooperation beim Bewegen mit einem Partner und in der Gruppe, Einhalten von Bewegungsregeln.

Die hier vorgestellten Spiele steigern sich im Schwierigkeitsgrad und sollten deshalb in der hier vorgestellten Reihenfolge eingeführt werden. Es versteht sich, dass im Klassenraum das Mobiliar zur Seite geräumt werden muss und

die Spiele vier und fünf nur in der Sport- oder Gymnastikhalle durchgeführt werden können. Die Spiele eins und zwei sind, bezogen auf den Schwierigkeitsgrad, schon für das erste Schuljahr geeignet. Erst wenn, beginnend mit Spiel eins, die jeweilige Spielstufe beherrscht wird, sollte man zur nächsten Stufe übergehen.

Die Spiele

1. Alle Kinder sollen sich als Roboter fühlen und stehen im Raum verteilt. Keiner darf sich bewegen, ehe die Musik erklingt, denn Stille bedeutet: Der Strom ist abgestellt, mit dem der Roboter betrieben wird. ertönt die Musik, bewegen sich alle durch den Raum in ruckartigen Bewegungen, die in etwa dem Beat der Musik folgen. Alle Muskeln sind angespannt und die Arme und Beine werden steif und ruckartig bewegt. Drohen sie auf ein Hindernis zu stoßen, welches natürlich auch ein anderer Roboter sein kann, bleiben die Roboter rechtzeitig stehen und drehen sich zur Seite. Roboter, die dennoch gegen ein Hindernis treffen, werden vom „Obermaschinen“ (dem Spielleiter) abgeschaltet, da sie „kaputt“ sind. Dazu tippt der Spielleiter auf den Kopf des entsprechenden Roboters und dieser muss bis zum Ende der Musik stehen bleiben.

Am besten demonstriert der Spielleiter das Bewegungsmuster und die Bewegungsregel vor Spielbeginn. Anschließend wird beides von einzelnen Kindern noch einmal demonstriert und die Ausführung der Demonstration in der Gruppe besprochen.

2. Die Kinder bilden Paare. Jeweils einer ist Roboter, der andere ist der Maschinist, welcher den Roboter steuert. Der Maschinist startet den Roboter durch zweimaliges Drücken auf beide Schultern und stoppt ihn durch einmaliges Tippen auf den Kopf. Es ist Aufgabe des Maschinisten, dafür zu sorgen, dass sein persönlicher Roboter nicht gegen ein Hindernis stößt, da dieser nun nicht automatisch stoppt. Es bleibt auch dabei, dass die Roboter nur mit „Strom“ (Musik) funktionieren. Zusätzlich müssen sie aber vom Maschinisten angeschaltet und gesteuert werden. Nach einer Weile werden die Rollen getauscht. Bei einer ungeradzahlig Gruppengröße spielt der Spielleiter mit. Auch hier ist eine Demonstration durch den Spielleiter und einzelne Kinder vor Spielbeginn wichtig.

3. Diese Variante entspricht Spiel zwei mit einer zusätzlichen Regel. Der Maschinist steuert seinen Roboter nach rechts und links, indem er entweder auf die linke oder die rechte Schulter tippt.

4. Die Klasse wird in Dreiergruppen aufgeteilt. Jetzt steuert ein Maschinist zwei Roboter gleichzeitig. Vor dem Start stehen seine beiden Roboter Rücken an Rücken. Es gelten die gleichen

■ **Klasse:** 1 – 4

■ **Fächerverbindung:**
Sport, Kunst, Werken

■ **Kompetenzfeld:**
Musik und Bewegung

■ **Hybrid-CD:**
Audio
21 Die Roboter



Regeln wie in Spiel zwei und drei. Auch jetzt muss der Maschinist dafür sorgen, dass kein Roboter gegen ein Hindernis stößt und auch hier werden nach einer Weile die Rollen getauscht.

5. Wieder wird in Dreiergruppen gespielt und es bleibt bei den bisherigen Regeln. Neu hinzu kommt die Aufgabe, dass der Maschinist dafür sorgen muss, dass seine beiden Roboter irgendwann von Angesicht zu Angesicht voneinander stehen. Wenn diese Aufgabe erreicht ist, bleiben die Roboter automatisch stehen und die Gruppenmitglieder tauschen ihre Rollen.

 21

Fächerverbindung und Vertiefung

Wer sich mit dem Musikstück der Gruppe Kraftwerk im Musikunterricht noch intensiver beschäftigen möchte, der sei auf den Beitrag von Lars Reimers „Die Roboter in der Klasse“ in **MUSIK in der Grundschule** 1/2016 verwiesen. Reimers hat ein einfaches und gut realisierbares Arrangement für Orff- und Rhythmusinstrumente ausgearbeitet. Außerdem bietet er Anregungen für die Anfertigung von Roboterkostümen. Zudem können im Kunst- oder Werkunterricht auch aus Abfällen wie Schachteln und Dosen fantasievolle Spiel-Roboter gestaltet werden. Daneben gibt es viele Geschichten, in denen Roboter eine Rolle spielen, die im Deutschunterricht behandelt werden können. Für die Neuverfilmung des Buches *Robbi, Tobbi und das Fliewatüüt* bietet die Stiftung Lesen kostenloses Unterrichtsmaterial an. 



Illustration: Silke Reimers

Der Maschinist stoppt den Roboter durch einmaliges Tippen auf den Kopf