

MU.1 | Singen und Sprechen
B | Stimme als Ausdrucksmittel

<p>1. Die Schülerinnen und Schüler können ihre Stimme und deren klanglichen Ausdruck wahrnehmen, entwickeln und formen.</p>		<p>Querverweise EZ - Fantasie und Kreativität [6] EZ - Körper, Gesundheit und Motorik [1] D.3.A.1</p>	
<p><i>Singen</i> Die Schülerinnen und Schüler ...</p>			
<p>MU.1.B.1</p>			
<p>1</p>	1a	» können ihre Singstimme wahrnehmen, variieren und spielerisch erkunden.	
	1b	» können angeleitet mit der Atmung spielen und diese beim Singen erproben.	
	1c	» können in vorgegebenen Tonräumen experimentieren (z.B. Fünftonraum).	
	1d	» können kurze ein- bis zweitaktige Tonfolgen memorieren und singen.	
<p>2</p>	1e	» können Artikulationen beim Singen differenziert anwenden (Vokale und Konsonanten).	
	1f	» können ihre Stimme für unterschiedliche Ausdrucksformen und Stimmexperimente einsetzen (z.B. Beatbox, Vocal-Percussion).	
	1g	» können ihre Stimmlage entdecken, festigen und Töne mit der Stimme sicher treffen.	
	1h	» können mit ihrer Stimme unterschiedliche Klangfarben erzeugen.	
<p>3</p>	1i	» können zwischen Kopf- und Bruststimme unterscheiden und beide einsetzen.	
	1j	» können die eigene Stimme im Tonumfang erweitern und kräftigen.	
	1k	» können ihren Tonumfang erkennen und gezielt einsetzen.	
<p><i>Sprechen</i> Die Schülerinnen und Schüler ...</p>			
<p>MU.1.B.1</p>			
<p>1</p>	2a	» können lautmalerisch mit Silben und Nonsenssprache spielen.	
	2b	» können Verse und Reime rhythmisch sprechen.	
	2c	» können die Sprechstimme als Ausdrucksmittel einsetzen.	
	2d	» können beim Sprechen deutlich artikulieren (Wortverständlichkeit).	
<p>2</p>	2e	» können Sprechspiele, Lautmalereien und Zungenbrecher mit und ohne Vorgabe realisieren.	FS1E.3.B.2.a FS2F.3.B.2.a
	2f	» können Texte mit oder ohne Begleitung rhythmisch darstellen.	
<p>3</p>	2g	» können Texte groovebezogen interpretieren und rappen (z.B. HipHop).	
	2h	» können eigene Texte einem vorgegebenen Rhythmus anpassen (z.B. viertaktige Patterns).	
	2i	» können eigene Song- und Raptexte schreiben und interpretieren.	