Peter und der Wolf – Musikinstrumente erzählen ein Märchen

Unterrichtsentwurf zur Museumsführung

ZIELGRUPPE: Klassenstufe 1–6

DAUER: 1–2 Schulstunden

LERNZIELE:

Die Schüler:innen sollen:

- das Musikmärchen *Peter und der Wolf* von Sergej Prokofjew kennenlernen,
- verstehen, dass Musikinstrumente Figuren und Stimmungen darstellen können,
- erste Instrumentenkunde (Orchesterinstrumente, Klangfarben) erfahren,
- Ausdrucksmöglichkeiten mit Stimme und Bewegung ausprobieren,
- neugierig auf den Museumsbesuch vorbereitet werden.

DIDAKTISCH-METHODISCHE HINWEISE

- **Altersdifferenzierung:**
  - Jüngere Kinder (1.–3. Klasse): Fokus auf Hören, Nachahmen (Geräusche, Bewegungen), Erzählen.
  - Ältere Kinder (4.–6. Klasse): Fokus auf Instrumentenkunde, Analyse von Klangfarben, Reflexion.
  - **Methodenvielfalt:** Hörübungen, Bewegungsspiele, kleine Gruppenarbeit, Gespräch.
  - **Medien:** Musikaufnahme (CD/Streaming), Bildkarten der Figuren & Instrumente, ggf. Instrumente im Klassenzimmer (Blockflöte, Trommel, Geige o.ä.).

BENÖTIGTE MATERIALIEN:

1. Hörbeispiele (*Peter und der Wolf* – leicht online verfügbar)
2. Bildkarten der Figuren und Instrumente (für Tafelarbeit oder Handout)
3. Arbeitsblatt (Zuordnung Figur–Instrument–Klang)
4. Platz im Klassenzimmer für Bewegungsspiele

Unterrichtsverlauf

Phase 1 – Einstieg (ca. 10 Min.)

- **Impulsfrage:** „Kann Musik eine Geschichte erzählen – auch ohne Worte?“
- Kurzes Gespräch über Märchenfiguren: Ente, Katze, Wolf, Peter, Großvater, Jäger.
- Erste Vermutung: „Wie könnte z. B. ein Wolf klingen?“ – Schüler:innen äußern Ideen.

Phase 2 – Einführung ins Musikmärchen (ca. 15 Min.)

- **Hörbeispiel abspielen:** Beginn von *Peter und der Wolf* (z. B. Peters Thema).
- **Kurze Vorstellung des Komponisten Sergej Prokofjew** (kindgerecht: russischer Komponist, wollte Kindern Musik näherbringen).
- Erklärung: Jede Figur hat ihr eigenes Instrument/Thema.

☞ **Arbeitsblatt-Idee:** Zuordnungstabelle: Figur ↔ Instrument ↔ Klangfarbe.

- Peter → Streicher (lebhaft, mutig)
- Vogel → Flöte (hell, leicht)
- Ente → Oboe (quakend, näselnd)
- Katze → Klarinette (schleichend, geschmeidig)
- Großvater → Fagott (brummig, streng)
- Wolf → Hörner (dunkel, gefährlich)
- Jäger → Schlagwerk (kräftig, laut)

Phase 3 – Klang- und Bewegungsübungen (ca. 20 Min.)

- **Bewegungsspiel:**
  - Ente: Watschelnd gehen, quakend sprechen.
  - Katze: Auf leisen Pfoten schleichen.
  - Wolf: Tief brummen, große Schritte.
  - Schüler:innen bewegen sich zur passenden Musikpassage.
- **Instrumentennachahmung:**
  - Mit Stimme oder einfachen Instrumenten Klangfarben ausprobieren (z. B. Flöte → Triller mit Stimme, Trommel → Klopfen).
- Ältere Kinder: Diskussion über „Warum passt genau dieses Instrument zu dieser Figur?“

Phase 4 – Ausblick auf den Museumsbesuch (ca. 10 Min.)

- „Im Museum hören wir die Geschichte noch einmal und sehen echte Instrumente. Überlegt: Welche Figur mögt ihr am liebsten? Welche wollt ihr im Museum wiederfinden?“
- Auftrag an die Schüler:innen: Im Museum bewusst darauf achten, wie Instrumente klingen und welche Gefühle sie erzeugen.

4. Materialien

---

5. Erwartete Ergebnisse

- Schüler:innen können Figuren anhand von Klangbeispielen identifizieren.
- Sie erleben Musik als erzählerisches Medium.
- Sie haben Vorwissen über das Märchen und Instrumente, das sie im Museum wiedererkennen und vertiefen können.

---

6. Differenzierungsmöglichkeiten

- **Klassenstufe 1–3:** Fokus auf Bewegung, Hören, Nachahmen. Weniger Theorie, mehr Spiel.
- **Klassenstufe 4–6:** Mehr Instrumentenkunde, Vergleich der Klangfarben, evtl. kleine schriftliche Aufgaben (z. B. kurze Beschreibung: „Die Klarinette klingt für mich wie…“).