

4. Rollenspiele – Kreisspiele

4.1. Grundregeln des Kreisspiels

Die Texte sind in einer einfachen Reimordnung und Lautmalerei mit Wort- und Satz wiederholungen, Fragen und Antworten versehen. Sie werden mit einem eher monotonen, einprägsamen Klang und Rhythmus gesprochen bzw. gesungen.

Die Inhalte der Texte spiegeln die Umwelt und Erlebniswelt der Kinder wieder. Viele Kreisspiele stellen Geschehnisse und Lebensereignisse dar.

Gesang, Bewegung, Text und Darstellung bilden eine Einheit.

Das Spiel läuft im Kreis ab, der sich auflösen und zur Reihe oder Gasse werden kann.

Der Kreis ist der „Chor“, einzelne Kinder spielen eine Rolle, die gewechselt werden kann.

Der Kreis wird als Symbol für Geborgenheit und Urvertrauen für das Kleinkind gesehen. Das Kind wird zum Glied eines Ganzen, vor allem durch das Berühren der Hände.

4.2. Zielsetzung

Emotionaler Bereich

- Bereicherung der Erlebnisfähigkeit;
- Freude am gemeinsamen Tun;
- Durch Anfassen und gegenseitiges Berühren erfahren Kinder miteinander umzugehen und lernen den natürlichen Körperkontakt mit anderen Kindern kennen. Durch den rhythmischen Sing-Sang geht auch eine starke Beruhigung aus.

Sozialer Bereich

- Gefühl, zusammen mit Anderen zum Gelingen eines Ganzen beizutragen;
- Entwicklung eines Gruppenbewusstseins;
- Anpassung an Partner und Rücksichtnahme;
- Ertragen von Enttäuschungen, wenn man z.B. nicht gleich dran kommt;
- Kinder werden ohne Druck von außen aktiv;
- Jeder kann sich so einbringen, wie es seiner Persönlichkeit entspricht.

Kreativer Bereich

- Entfaltung der Kreativität;
- Phantasie spielen lassen;
- Vorstellung von gedachter Räumlichkeit entwickeln. Die Vorstellung von einem Schloß, Haus, Garten, Turm usw. regen die Phantasie im höchsten Maße, vor allem bei der Darstellung von Märchenkreisspielen, an.
- Darstellungen von Handlungen und Tanzfiguren,

4.3. Formen des Kreisspiels

Das Leierspiel

- Die einfachste Art des Kreisspiels und für die Kleinsten gedacht.
- Ein Vers wird gesungen, der sich ständig wiederholt. Die Spannung wird aufrechterhalten, z.B. mit „Wer kommt dran?“ Das Ende des Spiels löst oft den Beginn wieder aus.
- Der Inhalt wird von Kindern dargestellt. Der rhythmische Sing-Sang wird begleitet von Herummarschieren, Klatschen, Klopfen, Hüpfen, Verbeugen, Abschlagen, in die Hocke gehen, Durchgehen oder Kriechen, Tanzen und Nachahmen.
- Der Kreis stellt den „Chor“ dar, in dessen Innerem sich das Geschehen abspielt.
- Text und Melodie sind sehr einfach und von Wiederholungen geprägt.

Beispiel 1

Ringel, Ringel, Reihe

Für die Kleinsten, mündlich überliefert

Musical notation for 'Ringel, Ringel, Reihe' in G major, 4/4 time. The melody consists of quarter notes and eighth notes. Chords C, F, and C are indicated above the notes.

Rin - gel, Rin - gel, Rei - he, sind der Kin - der drei - e, sit - zen
 un - term Hol - der - busch, ru - fen al - le: husch, husch, husch! H. - h. - husch!

Spielform Die Kinder gehen angefaßt im Kreis herum und singen. Bei „husch-husch-husch“, gehen alle in die Hocke.

Beispiel 2

Häschen in der Grube

Für die Kleinsten, mündlich überliefert

Musical notation for 'Häschen in der Grube' in G major, 3/4 time. The melody consists of quarter notes and eighth notes. Chords C, F, and C are indicated above the notes.

1. Häs - chen in der Gru - be saß und schlief, saß
 2. Häs - chen, vor dem Hun - de hü - te dich, hü -
 und schlief! Ar - mes Häs - chen, bis du krank, daß du nicht mehr
 te dich! Er hat ei - nen schar - fen Zahn, packt da - mit mein
 hüpf - fen kannst? Häs - lein, hüpf, Häs - lein, hüpf, Häs - lein, hüpf!
 Häs - chen an, Häs - lein, lauf, Häs - lein, lauf, Häs - lein, lauf!

1. Häschen in der Grube saß und schlief!
 Armes Häschen, bist du krank,
 daß du nicht mehr hüpfen kannst?
 Häslein hüpf, Häslein hüpf, Häslein hüpf!
2. Häschen vor dem Hunde hüte dich!
 Er hat einen scharfen Zahn,
 packt damit mein Häschen an,
 Häslein lauf, Häslein lauf, Häslein lauf!

Spielform Die Kinder gehen angefaßt im Kreis herum. Ein Kind sitzt als Häslein im Kreis und stellt dar, was gesungen wird. Beim zweiten Vers stellt der Kreis den Hund dar (Drohbewegung), und bei: „... Häslein lauf“, hüpf das Kind zu einem Kind aus dem Kreis, und dieses darf nun Häschen sein. Man kann auch ein Kind den Hund spielen lassen oder den zweiten Vers ganz weglassen.

Beispiel 3

Es tanzt ein Bi-Ba-Butzemann

Für die Kleinsten, mündlich überliefert

Es tanzt ein Bi - Ba - But - ze - mann in un - serm Kreis her - um, di - del -
 dum. Es tanzt ein Bi - Ba - But - ze - mann in un - serm Kreis her - um.
 Er rüt - telt sich, er schüt - telt sich, er wirft sein Säck - chen hin - ter
 sich. Es tanzt ein Bi - Ba - But - ze - mann in un - serm Kreis her - um.

Spielform Alle Kinder gehen angefaßt im Kreis in Tanzrichtung. Ein Kind spielt den Butzemann, hat eine Zipfelmütze auf und ein Säckchen in der Hand. Bei „... er rüttelt sich“, macht das Kind die entsprechenden Bewegungen, und das Kind, vor dem das Säckchen abgeworfen wird, darf Butzemann sein.

Das Sing- oder Darstellungsspiel

- Die Kreisspiele enthalten höhere Ansprüche in der Umsetzung individueller Handlungsabläufe und der Einnahme differenzierter Rollen. Sie setzen Verständnis für den Handlungsverlauf voraus.
- Die Singspiele erzählen eine Geschichte über mehrere Verse und werden von einzelnen Kindern oder von der Gesamtgruppe dargestellt.
- Die Singspiele beinhalten möglichst aktuelle Situationen oder vorangegangene Themen.
- Aktuelle Ereignisse werden aufgegriffen und in alten Spielen neu verarbeitet.
- Spielbeigaben und Requisiten sind sinnvoll.

Beispiel 1**Alle meine Entchen**

Für die Kleinsten, Volksweise

1. Al- le mei - ne Ent - chen schwim- men auf dem See,
Köpf - chen in das Was - ser, Schwänzchen in die Höh'.

2. Alle meine Täubchen
sitzen auf dem Dach,
sitzen auf dem Dach,
klipp, klapp, klipp, klapp,
fliegen über'n Bach.
3. Alle meine Püppchen,
Emmi und Marie,
Emmi und Marie,
schlafen in der Wiege,
bis ich wecke sie.
4. Hätt' ich doch 'n Pfennig,
ach, 'nen Pfennig klein,
ach, 'nen Pfennig klein,
kauft ich mir 'ne Zuckerstange,
ach, die schmeckt so fein!

- Spielform** Alle Kinder stehen im Kreis.
1. Vers: Die Kinder stellen dar, was sie singen (spielen Entchen).
 2. Vers: Die Kinder sind Täubchen und klatschen bei „...klipp, klapp...“ in die Hände.
 3. Vers: Wiegebewegungen mit den Armen.
 4. Vers: Die Kinder fassen sich an und laufen in Tanzrichtung.
Am Schluß über den Bauch streichen und stehen bleiben.

Beispiel 2

Wulle, wulle Gänschen

Für Kleine, mündlich überliefert

1. Wul - le, wul - le, Gäns - chen, wak - kelt mit dem Schwänzchen.
 Wollt ihr wis - sen, wer ich bin? Ich bin die Frau Kö - ni - gin.
 Ihr seid mei - ne Kin - der, gi - ga - gack.

2. Komm, du meine Graue,
 und du, meine Blaue,
 und du mit dem dicken Schopf,
 und du mit dem langen Zopf.
 ||: Und du, schwarzer Peter,
 gi - ga - gack. :||

3. Seht, da ziehn die Fünfe,
 ohne Schuh und Strümpfe.
 Hei, wie ist die Welt so schön,
 wenn die Gänslein barfuß gehn,
 ||: selbst im kalten Wasser,
 gi - ga - gack. :||

4. Schniebel, Schnabel, Schnäbel,
 kommt der Herbst mit Nebel,
 Gänsebraten, Gänsefett,
 weiche Federn für das Bett.
 ||: Freun sich alle Kinder,
 gi - ga - gack. :||

Spielform Ein Kind wird als Königin ausgewählt und steht in der Mitte des Kreises, während die übrigen Kinder herumgehen im „Entengang“. Bei der zweiten Strophe wählt die „Königin“ 5 Gänse aus, die ihr folgen.
 Im dritten Vers geht die Gänserreihe in Wellenlinien um die angefaßten Kinder herum. Der Kreis steht.
 Im vierten Vers bilden die Gänse innen einen Kreis und tanzen, die anderen Kinder tanzen entgegengesetzt. Klatschen auf „gi - ga - gack!“

Das Tanzspiel

- Jedes Singspiel wird mit Phantasie getanzt.
- Die Aufstellung erfolgt meist paarweise im Kreis, mit angegebener Tanzrichtung, das sich der ganze Kreis bewegt.
- Verse, die einen Refrain haben, eignen sich besonders gut zum Tanzen.
- Die Handlungen werden beim Tanzspiel nicht pantomimisch, sondern tänzerisch ausgeführt. Der Schwerpunkt liegt auf dem rhythmischen Bewegten.

Beispiel 1

Und wer im Januar geboren ist

Geburtstagstanz, volkstümlich
mündlich überliefert

The musical score is written on three staves in G major and 6/8 time. The first staff contains the first line of the melody with lyrics: 'Und wer im Ja-nuar Ge-burts-tag hat, tritt ein, tritt Er ma-che im Kreis einen tie-fen Knicks, recht tief, recht'. The second staff continues the melody with lyrics: 'ein, tritt ein! tief, recht tief! Mä-del, dreh dich, Mä-del, dreh dich!'. The third staff shows a double bar line with first and second endings, with lyrics: 'Mach hop-sas-sa-sa! - sa!'. Chord symbols G, D, and G are placed above the notes.

Tanzform Die Kinder stehen angefaßt im Kreis. Das aufgerufene Geburtstagskind tritt in den Kreis und macht drei Knickse. Beim Refrain tanzt das Kind, und die anderen Kinder klatschen. Nun kommt der nächste Monat dran, bis alle Monate aufgerufen wurden.

Beispiel 2

Brüderchen, komm tanz mit mir

aus Thüringen

1. Brü - der - chen, komm tanz mit mir! Bei - de Hän - de reich' ich dir.
Ein - mal hin, ein - mal her, rund - her - um, das ist nicht schwer.

2. Mit den Füßchen trab, trab, trab,
mit den Händchen klapp, klapp, klapp!
Einmal hin...
3. Mit dem Köpfchen nick, nick, nick,
mit den Fingerchen tik, tik, tik!
Einmal hin...
4. Ei, das hast du gut gemacht,
ei, das hät ich nicht gedacht!
Einmal hin...
5. Noch einmal das schöne Spiel,
weil es mir so gut gefiel!
Einmal hin...

Tanzform Die Kinder stehen sich paarweise im Kreis gegenüber. Beim ersten Teil werden die angegebenen Bewegungen ausgeführt (Hände reichen, stampfen, nicken, klatschen, nochmals Hände reichen). Beim zweiten Teil (... einmal hin, einmal her) jeweils zwei Nachstellschritte nach links und nach rechts und dann einen Paarkreis ganz herum. Der Partner macht die Bewegung gegengleich.