

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

BOOMIX - Band 1: einsteigen & spielen - Boomwhackers

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhalt

Vorwort	4
Methodisch-didaktische Überlegungen	5 - 7
1 Klangexperimente	8 - 9
Fantasiegeschichte	8
Klänge & Spieltechniken	9
Lehrer-Info	9
2 Rhythmische Übungen I	10 - 12
Lehrer-Info	10
Bodypercussion/Rhythmusinstrumente	10 - 11
Rhythmus-Zirkel	12
3 Rhythmische Übungen II	13 - 19
Lehrer-Info	13
Boomwhackers (Vierertakt)	13 - 16
Boomwhackers (Dreiertakt)	17
Boomwhackers (Sechsertakt)	18
Boomwhacker-Zirkel	19
4 Finden & Forschen	20 - 21
Lehrer-Info	20
Tonfolgen finden	20
Lehrer-Info	21
5 Boomwhacker-Rhythmicals	22 - 26
Lehrer-Info	22
Rhythmical-Karte 1	22
Rhythmical-Karte 2 / 3	23
Rhythmical-Karte 4 / 5	24
Rhythmical-Karte 6 / 7	25
Rhythmical-Karte 8 / 9	26
6 Lieder	27 - 31
Bruder Jakob	27
He-jo, spann den Wagen an	28
Es tönen die Lieder	29
Grün, grün, grün sind alle meine Kleider	30 - 31
7 Songarrangement	31 - 32
Lehrer-Info	31
Sunshine Reggae (Spiel' mit uns den Reggae)	32

Vorwort

Liebe Kolleginnen und Kollegen,

eine Frage ist uns von Ihnen immer wieder gestellt worden:

„Ich möchte die Boomwhackers endlich mit einfachen und verständlichen Ideen und Spielvorlagen einsetzen!“



Mit diesem ersten Heft der neuen Reihe „**Boomix**“ halten Sie die Antwort in den Händen: Jetzt!

Das Konzept dieser Reihe, die auch für fachfremd Unterrichtende sehr gut geeignet ist, berücksichtigt drei zeitgemäße Aspekte der aktuellen Musikdidaktik:

- Anforderungsbereiche

- I Reproduktion (Basisübungen werden geübt und nachgespielt)
- II Reorganisation (erworbenes Wissen wird aktiviert)
- III Transfer (ausgehend von erworbenen Grundlagen werden eigene kreative Ideen gefunden und umgesetzt)

- Ostinate Begleitformen

Einfache ein- bis viertaktige Begleitmuster liegen musikalischen Ideen zugrunde.

- Differenzierung

Die Ideen und Übungen weisen hin auf die differenzierenden Niveaustufen



G grundlegendes Niveau



M mittleres Niveau



E erweitertes Niveau

Viel Spaß und vor allen Dingen Erfolg beim Musizieren mit Boomwhackers wünschen Ihnen das Team des Kohl-Verlages und

Jürgen Tille-Koch &



Methodisch-didaktische Überlegungen

Ergänzend zu den Vorschlägen und Ideen in diesem Band sind weitere Einsteigerinformationen, Tipps & Tricks zum Einsatz der Boomwhackers in dem Band „Tipps & Tricks für Einsteiger“ von Andreas von Hoff zu finden.¹

Die farblichen Darstellungen in den Rhythmicals und weiteren Arrangements in diesem ersten Heft der Reihe sind orientiert an den Farben der Röhren und ermöglichen so ein Spiel losgelöst von der traditionellen Notation. Das Spiel der Boomwhackers folgt hier keinen melodischen Aspekten, sondern rhythmischen und harmonischen durch z.B. Bass- und Akkordbegleitung.

In diesem ersten Band sind in der Regel die harmonischen Grundtöne berücksichtigt. Eine Begleitung mit Dreiklängen ist dabei eine besondere Herausforderung und im ersten Band als differenzierende Ergänzung anzusehen.



• Erster Einsatz

Vor dem ersten Einsatz in der Zielgruppe dieses Bandes ist zum Kennenlernen ein spielerischer Umgang mit den bunten Röhren empfehlenswert. In dem Heft „Boomwhackers – Motivierende Spiele“ werden weitere vielfältige Möglichkeiten und Anregungen angeboten.²

• Notation der Boomwhackers

Bevor die Boomwhackers ausgeteilt und zum Musizieren eingesetzt werden, sind rhythmische Vorübungen notwendig. Sie finden sich anschließend in sich weiter entwickelnder Form in den Übungen und Arrangements wieder. Die folgende, in einem Vierertakt dargestellte Übersicht kann dazu in vielfältiger Form mit den angegebenen Instrumenten oder Bodypercussion umgesetzt werden.

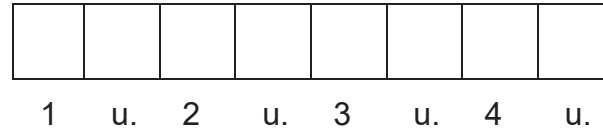
gr. Trommel, Tom Tom, Pauke, Fußstampfen, usw.	
kl. Trommel, Händeklatschen, Tamburin, usw.	
Hi-hat, 2 Finger gegeneinander, Claves, Maracas, usw.	
	1 u. 2 u. 3 u. 4 u.

¹ von Hoff, Andreas: Tipps & Tricks für Einsteiger – Klassenmusizieren leicht gemacht. Kohl-Verlag (Best.-Nr. 10 869), Kerpen 2007

² Stolz, Ulrike/Tille-Koch, Jürgen: Boomwhackers – Motivierende Spiele. Kohl-Verlag (Best.-Nr. 11 371), Kerpen 2014

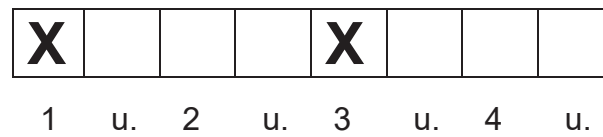
Methodisch-didaktische Überlegungen

Die angegebenen Rhythmusinstrumente können beliebig ergänzt werden. Die rhythmischen Übungen in diesem Heft orientieren sich an dieser Darstellung. Die Notation und Zählweise in der Boomix-Reihe ergibt sich aus dem in der 3. Zeile angegebenen Achtelrhythmus, jeweils in **e i n e m** Vierertakt dargestellt:

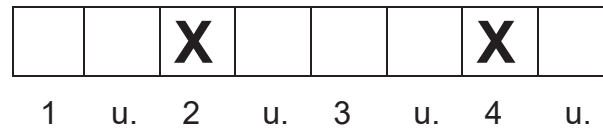


Das mit dem Symbol gekennzeichnete Feld wird mit einem Instrument auf der entsprechenden Zählzeit angeschlagen.

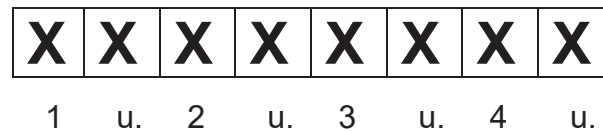
Beispiel für die oben angezeigte 1. Zeile (gr. Trommel, Tom Tom, Pauke, usw.):



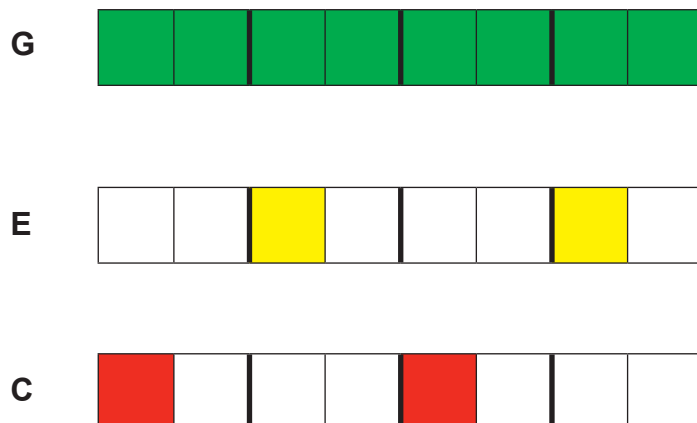
Beispiel für die 2. Zeile (kl. Trommel, Händeklatschen, Tamburin, Cabasa, usw.):



Beispiel für die 3. Zeile (Hi-hat, Claves, Maracas, usw.):



Übertragen auf die Töne des C-Dur-Dreiklangs der Boomwhackers ergibt sich bei Berücksichtigung der farblichen Zuordnung (Abb. S. 5) folgende Darstellung:



Methodisch-didaktische Überlegungen

Tipps:

- Zu Beginn *bzw. ab Kapitel 3* dieses Bandes sollten lediglich die Dreiklangstöne C' – E' – G' - C'' eingesetzt werden. Diese vier Töne ermöglichen bei mehreren Boomwhackersätzen eine hohe Spielerbeteiligung.

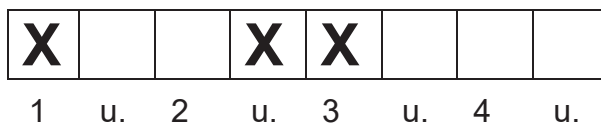
Bei spielerischen, rhythmischen und anderen Übungen stehen bei Fehlern durch z.B. individuelle Tempoänderungen und Tonzuordnungen trotzdem harmonische Klänge im Raum.

Die anfänglichen Übungen sind (noch) nicht an Liedern und damit festgelegten Tonfolgen orientiert.

- Eine Alternative wäre die Ergänzung der Instrumente mit z.B. Stabspielen.
- Die Spielkarten für die Kinder (Schülerkarten, Rhythmical-Karten, Tipps/Infos) sind grau unterlegt. Sie sollten durch die Boomwhackerangaben farbig kopiert oder wenn möglich digital eingesetzt werden.

• Erste Unterrichtsstunden

Die Achtel-Rhythmusleiste (S. 7) lässt sich problemlos handschriftlich an die Tafel übertragen, die zu spielenden Felder werden mit dem o.a. Symbol belegt, z.B.



Änderungen können durch Löschen und Neusetzen der Zeichen schnell vorgenommen werden.

• Joker



Ideen mit dem Joker-Schriftzug werden individuell umgesetzt.

• Differenzierung

Die einzelnen Übungen und Umsetzungsvorschläge sind in der Regel mit Differenzierungshinweisen versehen, wobei jedes Niveau einen gleichwertigen Teil der Realisation darstellt:



G grundlegendes Niveau

Die mit G versehenen Übungen werden Kindern zugeordnet, die in der Lage sind, einfache Rhythmen und Tonfolgen zu realisieren.



M mittleres Niveau

Das mittlere Niveau ergänzt das Niveau G mit ergänzenden und leicht erhöhten Anforderungen.



E erweitertes Niveau

Das Niveau E stellt erhöhte Anforderungen in der Umsetzung musikalisch-kreativer Aktivitäten.





- **Fantasiegeschichte**

Die Boomwhackers liegen in der Mitte des Raumes, alle Röhren und damit Farben sind mehrfach vertreten. Die Kinder bekommen den Hinweis, die Instrumente erst nach Aufforderung zu spielen und suchen sich mit ihrem Instrument einen freien Platz im Raum.

Auftrag: *Ihr hört jetzt eine Fantasiegeschichte. Achtet auf die Farbangaben. Die genannten Farben spielen in den Erzählpausen zum Text passende Klänge.*

Wiese, Wald & Windräder

Du sitzt auf einer großen bunten Frühlingswiese. – **Pause** – Du siehst herrlich grünes Gras, – **Pause** – gelben Löwenzahn, – **Pause** – rote Mohnblumen, – **Pause** – blaue Veilchen, – **Pause** – lila Kleeblüten – **Pause** – und legst deinen Kopf auf deine orangefarbene Jacke. – **Pause** – Durch Grashalme und Blütenstängel hindurch lockt dich ein großer Wald. Du stehst auf und schlenderst langsam durch die bunte Welt zum Wald. – **Pause** – Am Wald bleibst du stehen – und hörst plötzlich merkwürdige Geräusche aus dem Wald kommen. Es hört sich an wie ein gleichmäßiges Surren oder Summen ... was kann es sein? – **Pause** – Du gehst in den Wald, die Geräusche werden immer stärker. – **Pause** – Was erwartet dich? Es wird dunkler – wird es womöglich ein Gewitter geben? – **Pause** – Oder brauchen etwa Tiere deine Hilfe? Also ... ein bisschen Angst bekommst du ja schon! – **Pause** – Aber nein, da vorne wird es ja schon wieder heller eine Lichtung! – **Pause** – Aber was ist das? Was steht da mitten auf der mit grünem Moos bewachsenen Lichtung? – **Pause** – Oben auf langen, durchsichtigen Pfählen drehen sich große Räder im Wind. Ja, das sind Windräder in verschiedenen Farben. Mehrere rote, blaue, gelbe, grüne, orange- und lilafarbene Räder drehen sich im Wind. – **Pause** – Jetzt drehen sie sich schnell, – **Pause** – und jetzt wieder langsam. – **Pause** – Ach, was sieht das herrlich aus! Du träumst, wie dich das Windrad mit deiner Lieblingsfarbe langsam, – **Pause** – auf und ab durch die Luft trägt und – **Pause** – dich zu Hause in deinem Zimmer absetzt, – **Pause** – wo du glücklich weiterträumst.

• Klänge & Spieltechniken

Es liegen die Töne des C-Dur-Dreiklangs C' - E' - G' - C'' aus. Die Kinder nehmen sich jeweils eine der ausgelegten Boomwhackers und lösen die Aufträge auf der Auftragskarte unten.

Folgende Lösungen können von den Kindern gefunden werden:



Als Arbeitsvorlage kann ergänzend eine Kopie nach der Placemat-Methode ausgegeben werden.³

Schülerkarte 1

Aufgabe 1: Findet Möglichkeiten, mit eurer Röhre Klänge zu erzeugen. Entscheidet euch für eine Spieltechnik.

Aufgabe 2: Sucht euch einen Partner und übt eure Spielideen gemeinsam ein. Präsentiert euer Ergebnis der Gruppe.

Aufgabe 3: Bildet Vierergruppen und übt eure Spielideen gemeinsam ein. Präsentiert eure Ergebnisse.



³vgl. Tille-Koch, Jürgen: Methode für soziales Lernen. Kohl-Verlag, Kerpen 2012, S. 54

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

BOOMIX - Band 1: einsteigen & spielen - Boomwhackers

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

