

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*Boomwhackers - Noch mehr Spiele! - Band 2*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)



# Inhalt

	<u>Seite</u>
<b>1</b> Heute dirigieren die Füße	3
<b>2</b> Wer baut die schnellste Tonleiter?	4
<b>3</b> Diesmal dirigieren die Hände	5
<b>4</b> Schwertertanz	6
<b>5</b> Die Reise mit dem Flugzeug	7
<b>6</b> Farbenrätsel	8
<b>7</b> Wohlklingender Speerwurf	9
<b>8</b> Gleichgewicht halten	10
<b>9</b> Boomwhackers-Volleyball	11
<b>10</b> Würfelspiel	12
<b>11</b> Wir erzeugen ein Unwetter	13
<b>12</b> Der Rhythmuskreis	14
<b>13</b> Wir machen dem Keyboarder Konkurrenz	15
<b>14</b> Ein Boomwhackers-Tanz	16
<b>15</b> Catwalk 1	17
<b>16</b> Catwalk 2	18
Rhythmuskarten	19 - 21
Catwalk-Laufplan	22
Bewegungspläne	23 - 25
 Farbkarten	26 - 27
 Dreiklangskarten	28 - 29

## Vorwort

Nach der großen Resonanz auf den ersten Band „Boomwhackers-Spiele für die ganze Klasse“ (Kohl-Verlag, Best.-Nr. 10840) folgt hier nun die Fortsetzung.

Die Boomwhacker werden bei diesen Spielen besonders bewegungsorientiert eingesetzt. Neue Hilfsmittel wie Rhythmuskarten und Bewegungspläne einerseits und Farb- und Dreiklangskarten andererseits sind dazugekommen. Die Farbkarten und Dreiklangskarten sind zum Ausschneiden, die Rhythmuskarten und Bewegungspläne zum Kopieren.

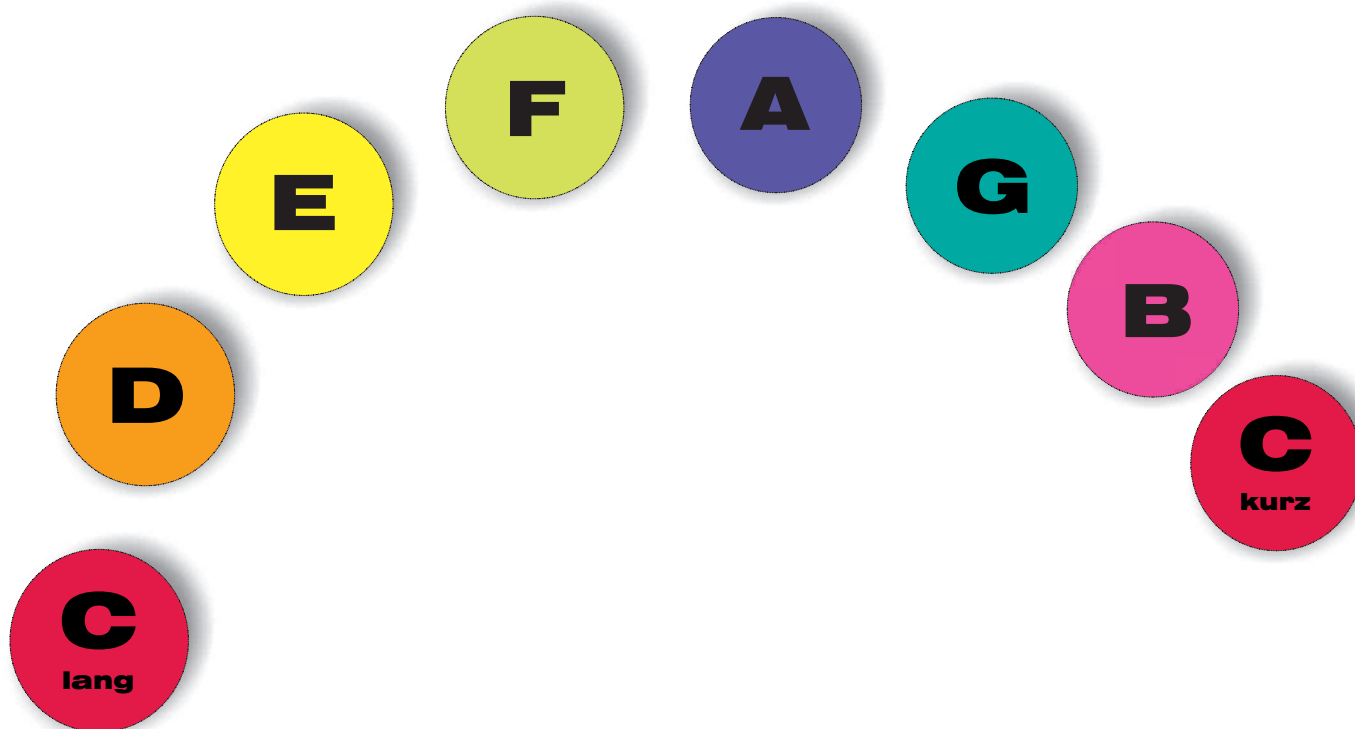
Nach wie vor gilt die Prämisse, dass alle Spiele ohne großen Zeit- und Erklärungsaufwand unmittelbar umgesetzt werden können. An den Bewegungsplänen können sich die Kinder kreativ austoben und ihre eigenen Vorstellungen spielerisch erproben.

Ihr neues Schulmotto könnte lauten: Ein Boomwhackerspiel für jeden Schultag! Musik in der Schule soll Spaß und Freude vermitteln! Denn wir alle wissen ja: Mit Freude lernt es sich leichter!

Viel Spaß und Erfolg beim Einsatz der Boomwhackers-Spiele wünschen Ihnen und Ihren Kindern der Kohl-Verlag und

*Andreas von Hoff*

# 1 Heute dirigieren die Füße



Spielprinzip: Alle Schüler stehen in einer Reihe oder im Halbkreis. Die Boomwhacker-Farbkarten als Tonleiter werden parallel zu den Schülern ausgelegt – der Abstand sollte Schrittmaß haben. Jedes Kind hat einen Boomwhacker. Ein Kind macht den Anfang und hüpf rhythmisch von Farbe zu Farbe. Es darf auch auf einer Farbe hüpfend verweilen. Die entsprechende Farbe wird von den beobachtenden Kindern im Rhythmus des Hüpfens gespielt. Die Kinder kommen nacheinander an die Reihe.

Tipp: Rhythmisch mit Cajon begleiten. Jedem Kind 4 x 4 Schläge zuteilen.

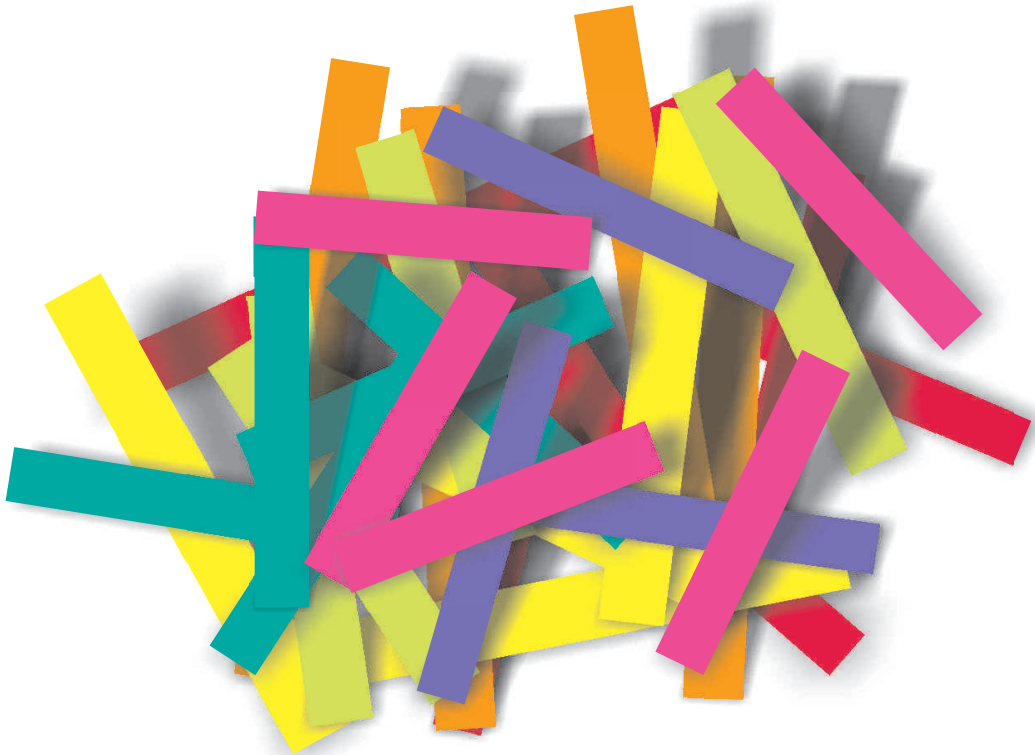
Variation: Die Farbkarten werden willkürlich im Raum verteilt. Immer zwei/drei Kinder dürfen gleichzeitig hüpfen.

Spielziel: Verbesserung der rhythmischen Bewegungsfähigkeit; Aufmerksamkeitsspiel.

Alter: Geeignet ab dem 1. Schuljahr.

Vorbereitungs-/Nachbereitungszeit: Farbkarten vorbereiten.

Aufführungspotential: Man könnte zum Beispiel eine ausgewählte Tonreihe quer durch den Saal legen, auf der ausgewählte Kinder eine Melodie hüpfen, die vom Rest der Kinder auf der Bühne gespielt werden.



Spielprinzip: Die Kinder stellen sich in Achtergruppen auf. Vor jeder Gruppe liegt jeweils ein Standardsatz Boomwhackers willkürlich vermischt. Auf Kommando muss jede Gruppe ohne vorherige Absprache ihren Röhrensatz aufnehmen, sich in Orgelpfeifenposition aufstellen und die Tonleiter aufwärts und ohne Unterbrechung abwärts spielen. Die Gruppe, die die Aufgabe zuerst fehlerfrei (!) bewältigt hat, gewinnt.

Variation: Die Kinder in Fünfergruppen aufteilen und nur die Töne C,D,E,G, A austeilen. Das wird pentatonisch. Bei kleineren Gruppen nur Dreiklänge austeilen (Dur: C, E, G - F, A, C - G, B, D / Moll: D, F, A - E, G, B - A, C, E / vermindert: B, D, F besser weglassen)

Spielziel: Verbesserung der Zusammenarbeit; Teamwork.

Alter: Geeignet ab dem 3. Schuljahr.

Vorbereitungs-/Nachbereitungszeit: Keine.

Aufführungspotential: Eher gering.

### 3 Diesmal dirigieren die Hände



Spielprinzip: Die Boomwhackers-Dreiklangkarten werden in beliebiger Reihenfolge an die Tafel gehängt oder projiziert. Jedes Kind erhält eine Röhre. Jeweils ein Kind tippt (Zeigestock) im vorgegebenen Rhythmus auf eine der Karten, z.B. 4 Schläge auf DFA. Die Kinder mit den entsprechenden Boomwhackers spielen diese vier Schläge nach. Währenddessen geht das erste Kind zurück und übergibt den Zeigestock an das nächste. Dies muss innerhalb der vier Schläge geschehen, sodass die nächste Dreiklangkarte ohne rhythmische Unterbrechung angezeigt werden wird.

Variation: Der Rhythmus wird von Mal zu Mal schwieriger. Die Reihenfolge der Dreiklangkarten wird vorab passend zum Liedgut vorsortiert.

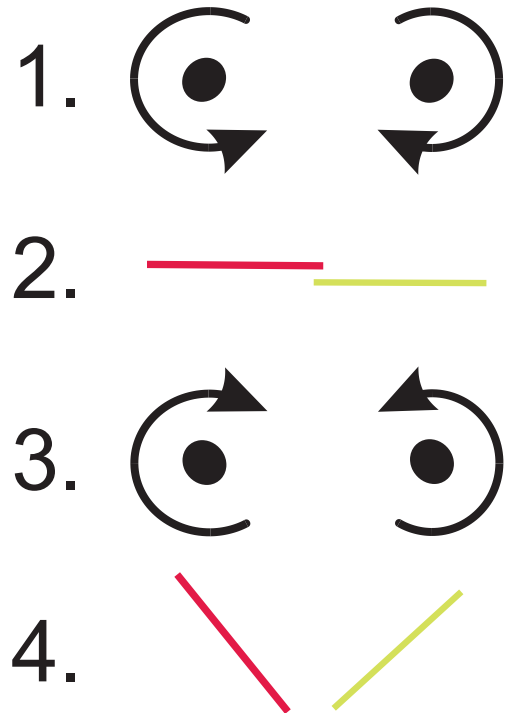
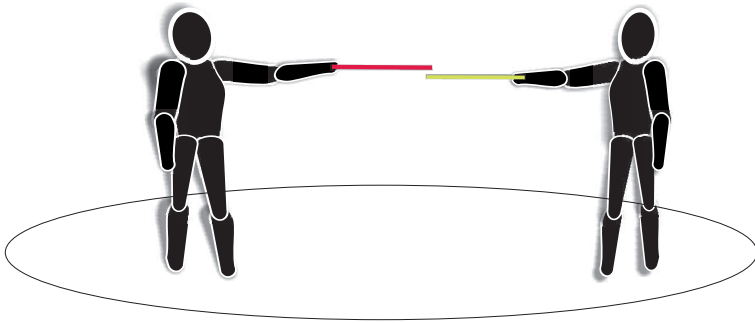
Spielziel: Verbesserung der rhythmischen Koordination.

Alter: Geeignet ab dem 3. Schuljahr.

Vorbereitungs-/Nachbereitungszeit: Boomwhackers-Dreiklangkarten vorbereiten.

Aufführungspotential: Eher gering.

## 4 Schwertertanz



Spielprinzip: Alle Schüler stellen sich wie abgebildet in Zweiergruppen auf. Achtung: der Abstand ist so zu wählen, dass sich die Boomwhackerspitzen soeben berühren. Auf Kommando drehen sich alle Schüler einmal wie unter Punkt 1. (siehe oben) dargestellt um die eigene Achse, um bei 2. die Röhren gegeneinander zu schlagen. Anschließend geht es entgegengesetzt siehe 3. zurück in die Ausgangsposition und auf 4. wird auf den Boden abgeschlagen.

Variation: Dies sind die ersten Schritte zum Aufbau einer Choreographie nach den eigenen Vorstellungen der Kinder.

Tipp: Auf langsamen Grundschlag (am besten mit Cajon begleitet) achten!

Spielziel: Interaktionsfähigkeit und Gleichgewichtssinn verbessern.

Alter: Geeignet ab dem 3. Schuljahr.

Vorbereitungs-/Nachbereitungszeit: Keine.

Aufführungspotential: Groß! Besonders dann, wenn man zu einer kurzen Musik einen Tanz mit klanglich passenden Boomwhackers kreiert.

# Boomhackers - Noch mehr Spiele!

## Band 2

3. Digitalauflage 2021

© Kohl-Verlag, Kerpen 2008

Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt: Andreas von Hoff

Coverbild: © Else André

Grafik & Satz: Kohl-Verlag

**Bestell-Nr. P10 946**

**ISBN: 978-3-95513-409-9**

© Kohl-Verlag, Kerpen 2021. Alle Rechte vorbehalten.

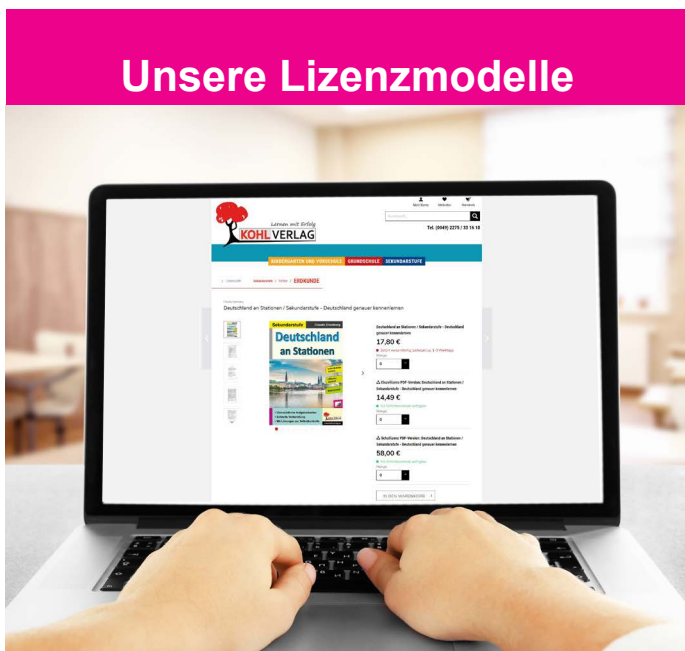
Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt und unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages (§ 52 a UrhG). Weder das Werk als Ganzes noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung des Verlages an Dritte weitergeleitet, in ein Netzwerk wie Internet oder Intranet eingestellt oder öffentlich zugänglich gemacht werden. Dies gilt auch bei einer entsprechenden Nutzung in Schulen, Hochschulen, Universitäten, Seminaren und sonstigen Einrichtungen für Lehr- und Unterrichtszwecke. Der Erwerber dieses Werkes in PDF-Format ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den Gebrauch und den Einsatz zur Verwendung im eigenen Unterricht wie folgt zu nutzen:

- Die einzelnen Seiten des Werkes dürfen als Arbeitsblätter oder Folien lediglich in Klassenstärke vervielfältigt werden zur Verwendung im Einsatz des selbst gehaltenen Unterrichts.
- Einzelne Arbeitsblätter dürfen Schülern für Referate zur Verfügung gestellt und im eigenen Unterricht zu Vortragszwecken verwendet werden.
- Während des eigenen Unterrichts gemeinsam mit den Schülern mit verschiedenen Medien, z.B. am Computer, Tablet via Beamer, Whiteboard o.a. das Werk in nicht veränderter PDF-Form zu zeigen bzw. zu erarbeiten.

Jeder weitere kommerzielle Gebrauch oder die Weitergabe an Dritte, auch an andere Lehrpersonen oder pädagogische Fachkräfte mit eigenem Unterrichts- bzw. Lehrauftrag ist nicht gestattet. Jede Verwertung außerhalb des eigenen Unterrichts und der Grenzen des Urheberrechts bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages. Der Kohl-Verlag übernimmt keine Verantwortung für die Inhalte externer Links oder fremder Homepages. Jegliche Haftung für direkte oder indirekte Schäden aus Informationen dieser Quellen wird nicht übernommen.

Kohl-Verlag, Kerpen 2021

## Unsere Lizenzmodelle



## Der vorliegende Band ist eine PDF-Einzellizenz

Sie wollen unsere Kopiervorlagen auch digital nutzen? Kein Problem – fast das gesamte KOHL-Sortiment ist auch sofort als PDF-Download erhältlich! Wir haben verschiedene Lizenzmodelle zur Auswahl:



	Print-Version	PDF-Einzellizenz	PDF-Schullizenz	Kombipaket Print & PDF-Einzellizenz	Kombipaket Print & PDF-Schullizenz
Unbefristete Nutzung der Materialien	X	X	X	X	X
Vervielfältigung, Weitergabe und Einsatz der Materialien im eigenen Unterricht	X	X	X	X	X
Nutzung der Materialien durch alle Lehrkräfte des Kollegiums an der lizenzierten Schule			X		X
Einstellen des Materials im Intranet oder Schulserver der Institution			X		X

Die erweiterten Lizenzmodelle zu diesem Titel sind jederzeit im Online-Shop unter [www.kohlverlag.de](http://www.kohlverlag.de) erhältlich.

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Boomwhackers - Noch mehr Spiele! - Band 2*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

