

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Boomwhackers im Kreis: Das DrumCircle-Konzept mit Boomwhackers

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhalt:

	<u>Seite</u>
Vorwort	4
Einleitung	4
• <i>Musikerfahrung mit Boomwhackers</i>	
Kontraste	5 - 11
• <i>laut - leise</i>	
• <i>hoch - tief</i>	
• <i>schnell - langsam</i>	
• <i>kurz - lang</i>	
• <i>viel - wenig</i>	
• <i>einer - alle</i>	
Strukturen	12 - 14
• <i>Anfänge</i>	
• <i>Schlüsse</i>	
• <i>Mittelteile</i>	
Spieltechniken	15 - 17
• <i>Echo</i>	
• <i>Imitation</i>	
• <i>Frage und Antwort</i>	
DrumCircle-Techniken	18 - 20
• <i>Nützliche Signale und Handzeichen im Kreis</i>	
• <i>Kreisbau und Instrumentverteilung</i>	
• <i>Der Ablauf eines DrumCircles</i>	
Kleine Aufführungsstücke	21 - 23
• <i>Boomwhackers stellen sich vor (Version 1: Farbennamen)</i>	
• <i>Boomwhackers stellen sich vor (Version 2: Tonhöhenamen)</i>	
• <i>Acht kleine Boomwhackerlein</i>	
Kopiervorlagen	24 - 32
• <i>Der Rhythmusbaukasten</i>	
• <i>Die Rhythmusbausteine (Ebene 1 und Ebene 2)</i>	
• <i>Kopiervorlagen für Boomwhackerkreise in unterschiedlicher Gruppengröße</i>	

Vorwort

Sehr geehrte Kolleginnen und Kollegen,

dieser Band schließt gemeinsam mit dem Band „25 + 1 ganz leichte Grundschularrangements“ sowie dem Band „Lieder und Spiele für Grundschule und Kindergarten“ den Kreis zum Thema handlungsorientiertes Klassenmusizieren in Grundschule und Kindergarten. Die vorliegende Broschüre zeigt, aus welchen Bausteinen Musik besteht, wie die Kinder diese Bausteine mit vielen Praxisbeispielen kennen lernen und anschließend im „DrumCircle“ anwenden können.

Da wir keine Bildhauer oder Maler sind, ist musizieren wesentlich vergänglicher und in der Tat auch viel schwerer fassbar. Ein Bild kann man sich an die Wand hängen, ein musikalisches Erlebnis bleibt uns lediglich in – hoffentlich – guter Erinnerung.

Erfolgreich miteinander musizieren zu können, also kommunizieren in Reinkultur, ist unser Ziel. Die Möglichkeiten, zwischen denen sich Musik bewegt (Kontraste genannt), werden erforscht. Wie beginnt Musik – und wie endet sie? Was geschieht dazwischen? Bewährte Techniken werden erläutert und ausprobiert. Was ist der Unterschied zwischen „Frage und Antwort“ und „Echo“?

Diese musikalischen Grundlagen werden wir immer wieder benötigen – insbesondere, wenn wir später ganz spontan spielen und improvisieren wollen. Zur Entwicklung unseres rhythmischen Repertoires dient der Rhythmusbaukasten. Es wird transparent, wie aus einfachsten Bausteinen komplexe Dinge entstehen können.

Die wichtigsten Handzeichen und Signale für die Arbeit im Kreis sind aufgeführt. Es finden sich auch Basisinformationen. Wie starte ich einen DrumCircle? Welche technischen Voraussetzungen müssen gegeben sein? Zahlreiche Tipps und Tricks bereichern den Band.

Nicht fehlen dürfen zwei kleine Aufführstücke, nämlich „8 kleine Boomwhackerlein“ und „Boomwhackers stellen sich vor“.

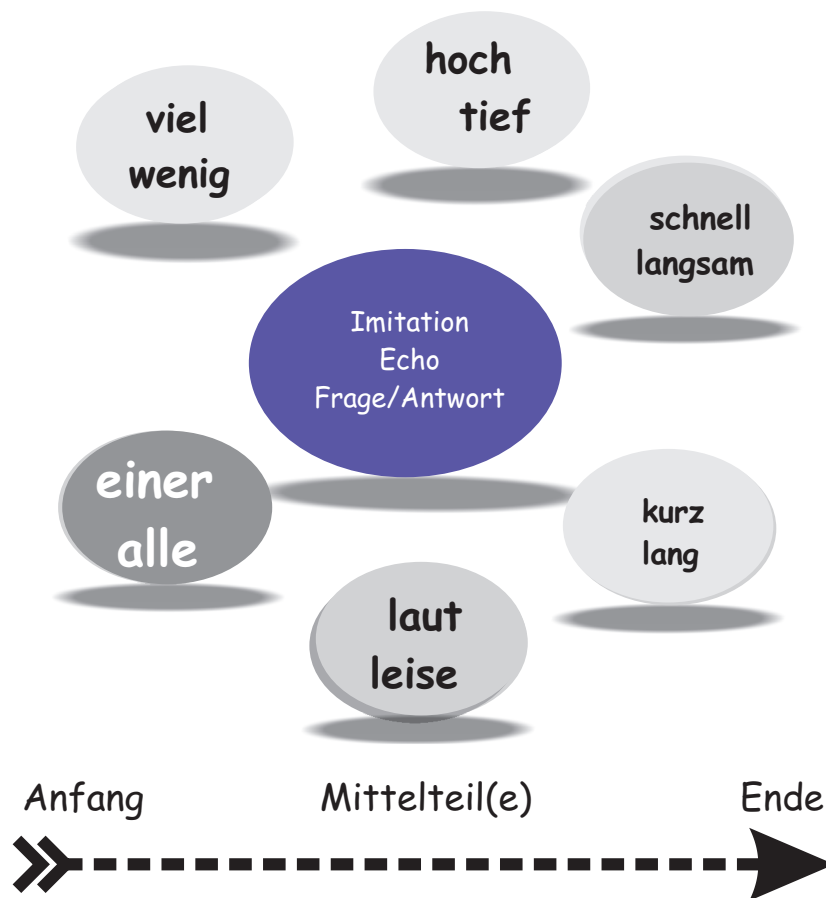
Vor Ihnen liegt Material, das Sie ein ganzes Schuljahr beschäftigen könnte. Arbeiten Sie aber besser mit kleinen Häppchen, jeden Tag eine Viertelstunde. Sie werden erstaunt sein, in welcher kurzen Zeit sich die Kinder ein umfangreiches musikalisches Basiswissen aneignen. Aufbauender und nachhaltiger Unterricht heißt die Erfolgsformel. Und Spaß macht's auch noch.



Boomwhackers sind ideale Instrumente, um den Zugang zum aktiven Musizieren zu ermöglichen. Sie sollen keine bereits vorhandenen Instrumente und Instrumentalkompetenzen ersetzen oder verdrängen - im Gegenteil - in einigen der folgenden Kapitel wird ausdrücklich auf die Möglichkeiten der Binnendifferenzierung hingewiesen.

Viel Freude und Erfolg beim Einsatz der Kopiervorlagen wünschen Ihnen der Kohl-Verlag und

Andreas von Hoff



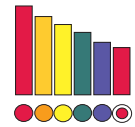
Wie lese ich diese Grafik?

Mit den oben gezeigten Kontrastblasen: laut - leise, hoch - tief, viel - wenig, einer - alle, kurz - lang, schnell - langsam zeigen wir die Extreme auf, zwischen denen sich Musik abspielt. Daraus folgt zwingend, dass wir uns auch mit der unendlichen Zahl von Zwischentönen beschäftigen werden.

Die musikalischen Grobstrukturen sind anschaulich an der Zeitschiene "Anfang - Mitte - Ende" dargestellt. Alles was wir tun, unterliegt dieser Gesetzmäßigkeit.

Die Mitte der Grafik symbolisiert einige für Einsteiger hervorragend geeignete Techniken für die Entwicklung des Zusammenspiels: Imitieren, Echo, Frage (und Antwort) und das Begleiten des Spiels der anderen.

Musik ist Kommunikation. Kommunizieren ist erlernbar und musizieren hilft dabei. Wie hört und fühlt es sich an, wenn ich „draußen“ bin, also nicht mehr mit den anderen Spielern zusammenspielen? Irgendwas ist verkehrt - aber was? Wie finde ich meinen Weg nach "drinnen" wieder? Für Musik sensibilisieren ist das Thema, um das es hier geht.



Praktische Hinweise:

Die Spieltechniken und Grundregeln für den Einsatz der Boomwhackers werden als bekannt vorausgesetzt. Wir sitzen im Stuhlkreis. Je nach Gruppengröße finden Sie weiter hinten konkrete Farbverteilungspläne für die Boomwhackers. Die Kinder können ihren Sitzplatz frei wählen – alternativ ist eine vorgegebene Sitzordnung möglich. Bei freier Sitzplatzwahl ergeben sich zusätzlich immer wieder andere Aufgabenkonstellationen für die Kinder. Außerdem erreichen wir so, dass auch Kinder, die sich „nicht gut leiden können“, zusammen in eine musikalische Aufgabe eingebunden werden. Sie werden diese nur dann zufriedenstellend meistern können, indem sie miteinander kommunizieren – und das wollen wir erreichen.

Alle Beispiele gelten für unterschiedliche Gruppenstärken. Vorschläge für spezifische Gruppengrößen von 5-50+ Spielern finden sie im entsprechenden Kapitel.

Spielanweisungsbeispiel 1:

Zu Beginn wird ein Kind aufgefordert, leise ohne konkrete Vorgabe irgend etwas zu spielen, dies jedoch fortlaufend zu tun. Sollte die gleiche Farbe mehrfach vorhanden sein, schließen sich diese Kinder ebenfalls leise spielend an. Sobald zwischen den Spielern Einigkeit über das Spiel herrscht, werden sie angewiesen, stetig lauter zu werden. Nach dem Erreichen der maximalen Lautstärke werden sie gleichermaßen stetig wieder zum leisen Spiel zurückgeleitet. Dieses wird mit allen Farben der Reihe nach getan und zum Abschluss mit allen gleichzeitig. Dann wird ermittelt, bei welcher Farbe der Unterschied zwischen laut und leise am deutlichsten war und warum dies so war (z.B. kurze Röhren sind leiser als lange).

Spielanweisungsbeispiel 2:

Kinder mit gleichen Farben werden aufgefordert, ein einfaches Grundschema einmal leise und gleich anschließend einmal laut zu spielen. Auch hier folgt eine Farbe der anderen, wobei lediglich die Reihenfolge eine Rolle spielt. Dieses Spiel soll automatisiert werden, also laut/leise und Farben im stetigen Wechsel ohne Intervention erfolgen. So entsteht eine erste musikalische Struktur.

Spielanweisungsbeispiel 3:

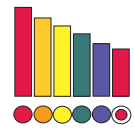
Alle Kinder beginnen nach einer gemeinsamen Vorgabe leise zu spielen, werden mittellaut und wieder leiser. Ohne Unterbrechung werden sie wieder mittellaut und steigern sich dann zur maximalen Lautstärke und stoppen auf Handzeichen. Anschließend spielt eine beliebige Farbe die gleiche Abfolge, gefolgt von der nächsten beliebigen Farbe, usw.. Anschließend wiederholt sich der Anfang und das Stück ist beendet.

Wichtig: Es gibt keine falschen Töne! Allerdings gibt es ein „Drinne“ oder „Draußen“. Jedes Kind soll lernen, von sich aus zu erkennen, wo es gerade ist. Wir tadeln nicht, wir helfen ihm lediglich, den Weg zurück nach „Drinne“ zu finden.

Kontraste

hoch - tief

Materialempfehlung



Tipp:

Gerade bei kleinen Gruppen kann es sinnvoll sein, jedem Kind zwei gleichfarbige Boomwhackers zu geben. Diese werden gegeneinander geschlagen und erhöhten so, falls erforderlich, die Gesamtlautstärke.

Bei den folgenden Übungen empfiehlt es sich, einen Satz Boomwhackers in der Mitte des Kreises zu Veranschaulichungszwecken liegen zu haben.

Es sollte generell versucht werden, alle Übungen bis zu zehn Mal ohne Unterbrechungen spielen zu lassen. Musik entsteht aus der Wiederholung und lebt davon. Je öfter eine Übung spielerisch wiederholt wird, umso größer ist die Chance, dass sie im Langzeitgedächtnis landet.

Spielanweisungsbeispiel 1:

Ein einfacher Rhythmusbaustein dient uns als Grundlage. Alle Kinder spielen ihn gemeinsam. Im Anschluss daran sollen die Kinder eigenständig herausfinden, welche von den eingesetzten Röhren den tiefsten und welche den höchsten Ton hat. Wenn dies gelungen ist, werden die verbliebenen Töne der Höhe nach ebenfalls zugeordnet. Im Anschluss daran werden die Töne der Reihe nach von tief nach hoch auf der Basis des Ausgangsrhythmus gespielt. Anschließend erfolgt das Gleiche in umgekehrter Richtung von hoch nach tief.

Spielanweisungsbeispiel 2:

Wir legen eine Klangfläche. Die Boomwhackers werden zwischen einer Hand und dem Oberschenkel schnell hin und her bewegt. Man hört einen sogenannten Wirbel. Wir lassen nacheinander spielen: Rot kurz, Rot lang, Lila, Orange, Grün und Gelb. Was geschieht? Die Zwischenräume zwischen den Tönen werden immer kleiner. Diese Übung wird auch umgekehrt gespielt und öfters wiederholt.

Spielanweisungsbeispiel 3:

Wir beginnen wieder mit einer Klangfläche und spielen die Töne von unten nach oben. Dabei versuchen wir, leise anzufangen und immer lauter zu werden. Wenn wir oben angekommen sind, halten wir kurz an und spielen jetzt von oben nach unten, fangen jedoch laut an und versuchen, immer leiser zu werden.

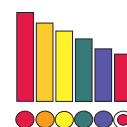
Variante: Wir nehmen anstelle der Klangfläche einen einfachen Grundrhythmus für diese Übung.

Folgendes gilt: Es gibt keine falschen Töne! Wir tadeln nicht, wir helfen, den Weg zurück zu den anderen Mitspielern, also nach „drinnen“, zu finden.

Kontraste

schnell -
- langsam

Materialempfehlung



Tipp:

Gerade bei länger andauerndem Boomwhackerspiel klagen Kinder oft über Schmerzen. Man kann diesem Problem ganz ausweichen, indem man die Kinder auf weichen Filz schlagen lässt – oder man legt Wert darauf, dass die Kinder lernen, mit den Boomwhackers ganz locker und entspannt auf ein anderes Körperteil zu schlagen. Konkret bedeutet dies, dass der locker geschlagene Boomwhacker wie ein Wassertropfen von einer heißen Herdplatte zurückfedern sollte.

Auf jeden Fall sollte man vermeiden, dass auf harte/kantige Gegenstände geschlagen wird.

Spielanweisungsbeispiel 1:

Stellen wir uns vor, dass ein Zug aus dem Bahnhof fährt. Erst gaaanz langsam, dann immer schneller werdend. Alle Kinder spielen gleichzeitig auf Zeichen. Hier zu kann es sinnvoll sein, einen langen roten Boomwhacker mit anfangs großer Bewegung in Richtung Boden zu schlagen, jedoch kurz vor dem Erreichen abzustoppen. Die Kinder schlagen im gleichen Tempo in die Hand, und dies möglichst gleichzeitig. Auf diese Weise kann man gut kontinuierliche und kontrollierte Armbewegungen einstudieren. Irgendwann mündet diese Übung zwangsläufig ins Chaos. An diesem Punkt abbrechen und von vorne beginnen. Merke: Der langsamere Teil ist wichtig.

Variante: Eine Hälfte der Spieler macht den ersten Schlag, die andere den zweiten, dann wieder die erste Hälfte usw..

Variante: Hälfte 1 bekommt Rot lang, Gelb und Dunkelgrün, Hälfte 2 Orange, Lila und Rot kurz.

Spielanweisungsbeispiel 2:

Wir geben ein schnelles Spieltempo vor. Dieses richtet sich nach dem schnellsten Tempo, was die Mehrheit der Spieler kontrolliert spielen kann. Wir benennen dieses mit den Silben: tik, tik, tik tik ..., sprechen und spielen gleichzeitig. Anschließend lassen wir jeden zweiten Schlag weg, benennen diesen Rhythmus tak, tak, tak ... sprechen und spielen gleichzeitig. Im nächsten Schritt, lassen wir wieder jeden zweiten Schlag weg und benennen diesen mit der Silbe dum, dum dum ... sprechen und spielen gleichzeitig.

Variante: Wir spielen 8x tik, 4x tak und 2x dum hintereinander weg und wiederholen dies mehrfach. Musikalisch gesprochen haben wir einen 4/4-Takt, der 3x gespielt wird, in Achtel-, Viertel- und Halben Noten umgelegt.

Variante: Eine Gruppe spielt den tik-Rhythmus, die andere den tak-Rhythmus erst nacheinander, später gleichzeitig.

Variante: Drei Gruppen spielen die drei Rhythmen nacheinander, später gleichzeitig.

Variante: Tik spielt gelb, tak spielt dunkelgrün und dum spielt rotlang.

Boomwhackers im Kreis

Das spannende DrumCircle-Konzept mit Boomwhackers

3. Digitalauflage 2020

© Kohl-Verlag, Kerpen 2010
Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt: Andreas von Hoff
Redaktionelle Überarbeitung: Ulrike Stolz
Grafik & Satz: Kohl-Verlag

Bestell-Nr. P11 016

ISBN: 978-3-95513-467-9

© Kohl-Verlag, Kerpen 2020. Alle Rechte vorbehalten.

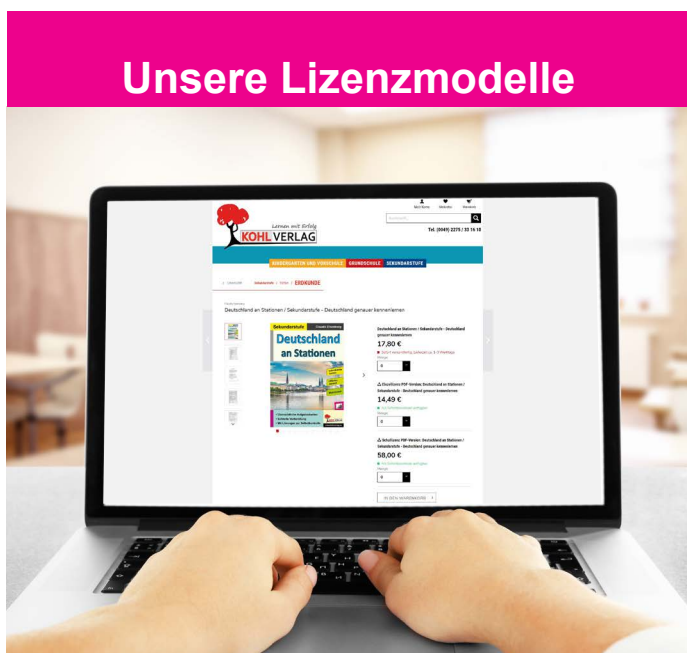
Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt und unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages (§ 52 a UrhG). Weder das Werk als Ganzes noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung 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 2020

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 erhältlich.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Boomwhackers im Kreis: Das DrumCircle-Konzept mit Boomwhackers

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

