

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Boomwhackers fachfremd einsetzen*

Das komplette Material finden Sie hier:

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



# Inhalt

Vorwort	3
Methodisch-didaktische Überlegungen	4
<b>1 Es klingt!</b>	<b>5 - 13</b>
I. <b>Bunte Klänge</b>	
- Experimentieren	
- Klangspinne	
II. <b>Fantasiegeschichten</b>	
- Die Kutsche	
- Windräder	
III. <b>Dreiklänge</b>	
- Farbe, pass auf!	
- Tanz & Stopp	
- Kanon	
- Pferdewagen	
- Rondo	
- Zirkel	
<b>2 Im Takt!</b>	<b>14 - 24</b>
I. <b>Rhythmus-Notation</b>	
- Lehrer-Info	
- Aufgabenkarten	
- Rhythmus & ich! – Meine Ideen	
II. <b>Boomwhacker-Notation</b>	
- Lehrer-Info	
- Aufgabenkarten	
- Boomwhacker & ich! – Meine Ideen	
<b>3 Sprechen &amp; Spielen!</b>	<b>25 - 43</b>
- Lehrer-Info mit Differenzierung zum Spielen	
<b>A</b> Bella Biber	
<b>B</b> Bruno Braunbär	
<b>C</b> Cilly Ziege	
<b>D</b> Elli Eule	
<b>E</b> Ferdi Ferkel	
<b>F</b> Ingo Igel	
<b>G</b> Marta Maus	
<b>H</b> Paule Pony	
<b>I</b> Trude Truthahn	
<b>4 Singen &amp; Spielen!</b>	<b>44 - 48</b>
<b>A</b> Bruder Jakob	
<b>B</b> He-jo, spann den Wagen an	
<b>C</b> Froh zu sein bedarf es wenig	
<b>D</b> Ich mag dich	

# Vorwort

Liebe Kolleginnen und Kollegen,

bewegen, spielen, gestalten, musizieren und experimentieren in Verbindung mit Neugierde wecken, Sozialverhalten fördern, Fähigkeiten entdecken, Talente schmieden und Kreativität entwickeln sind wesentliche Leitgedanken, die die Lernprozesse der Kinder nicht nur in den ersten Schuljahren begleiten.

Boomwhackers prägen inzwischen den aktuellen Unterricht durch ihre vielfältigen Einsatzmöglichkeiten in den unterschiedlichsten Lernsituationen. Sie sind nicht nur aus dem Musikunterricht nicht mehr wegzudenken.

Größe und Farben werden auf der einen Seite bei abwechslungsreichen Spielideen eingesetzt und können gruppenbildende Prozesse unterstützen.

Auf der anderen Seite dienen sie der einfachen Liedbegleitung, Klangzuordnung und Darstellung von Rhythmen. Durch gemeinsames Singen und Musizieren erfahren Kinder das Gefühl von Verbundenheit mit anderen. Die kindliche Freude am musikalischen Erleben und Gestalten mit dem Körper und mit Klangwerkzeugen sowie die Neugier auf musikalische Phänomene sind natürliche Verhaltensweisen und werden zum Ausgangspunkt für Lernprozesse und -inhalte.

Dieser Band unterstützt Sie mit zahlreichen Ideen und Vorschlägen, die bunten Röhren in Ihrem Unterricht motivierend und sinnvoll einzusetzen mit folgenden Schwerpunkten:

- **Es klingt!**  
Bunte Klänge, Fantasiegeschichten und spielerische Erfahrungen mit Dreiklängen stellen Inhalte dieses Bereiches dar.
- **Im Takt!**  
Möglichkeiten einer Notation von Rhythmus und Boomwhackers werden vorgeschlagen und praktisch umgesetzt.
- **Sprechen & spielen!**  
Zweizeiler über bekannte Tiere werden rhythmisch gesprochen und mit Boomwhackers begleitet.
- **Singen & Spielen!**  
Einfache, am Alter der Kinder orientierte Lieder werden gesungen und gestaltet.

Sie als Lehrperson werden bei den Einsatzmöglichkeiten der Boomwhackers verständlich begleitet.

Die Kinder erfahren die Boomwhackers als motivierendes und in der Praxis einfach einsetzbares Element nicht nur im Musikunterricht.

Viel Erfolg und Spaß bei der praktischen Umsetzung im Unterricht wünschen Ihnen das Team des Kohl-Verlages und

*Jürgen Tille-Koch*

# Methodisch-didaktische Überlegungen

## 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 diesem Symbol versehenen Übungen werden Kindern zugeordnet, die in der Lage sind, einfache Ideen zu realisieren.*



**M** mittleres Niveau

*Das mittlere Niveau ergänzt das grundlegende Niveau mit leicht erhöhten Anforderungen.*



**E** erweitertes Niveau

*Das erweiterte Niveau stellt erhöhte Anforderungen in der Umsetzung und Entwicklung der kreativen Aktivitäten.*

## Zu den Inhalten:

Die vier Kapitel sind aufbauend konzipiert und sollten in dieser Reihenfolge umgesetzt werden. Die rhythmisch-harmonischen Übungen berücksichtigen die C-Dur-Dreiklangstöne c' - e' - g' - c''. Sie können individuell auf andere Dreiklänge übertragen werden.

### 1 Es klingt! (S. 5 – 13)

Vielfältige experimentelle Übungen führen zu einem sinnvollen Umgang mit Farben und Klang der Röhren.

### 2 Im Takt! (S. 14 – 24)

Die rhythmischen Übungen zum Erkennen und Realisieren des Grundrhythmus eines Vierertaktes sind vor dem Boomwhackereinsatz unbedingt vorzuschalten.

### 3 Sprechen & spielen! (S. 25 – 43)

Neben Übungen zum rhythmischen Sprechen werden die humorvollen Tierverse musikalisch und szenisch gestaltet.

- Es wird in neun unterschiedliche Sprechverse differenziert. Hier bleiben die Begleitungen im grundlegenden, mittleren und erweiterten Niveau immer gleich. Differenziert wird lediglich in der Sprache.

Auf Seite 25 werden zwei weitere Differenzierungsvarianten angeboten:

- Hier wird neben den neun unterschiedlichen Sprechversen auch eine Differenzierung im Rhythmus vorgestellt. Dabei ändern sich leicht die Rhythmen in jedem der drei Niveaustufen: grundlegendes, mittleres und erweitertes Niveau.
- Eine weitere Alternative, die auch auf alle neun Sprechverse anwendbar ist, ist die Differenzierung in Harmonie und Rhythmus.

### 4 Singen & spielen! (S. 44 – 48)

Nach dem systematisch erarbeiteten Umgang mit den Boomwhackers ergibt sich eine Realisation und Präsentation der vier Liedvorschläge fast von selbst.

# 1 Es klingt!

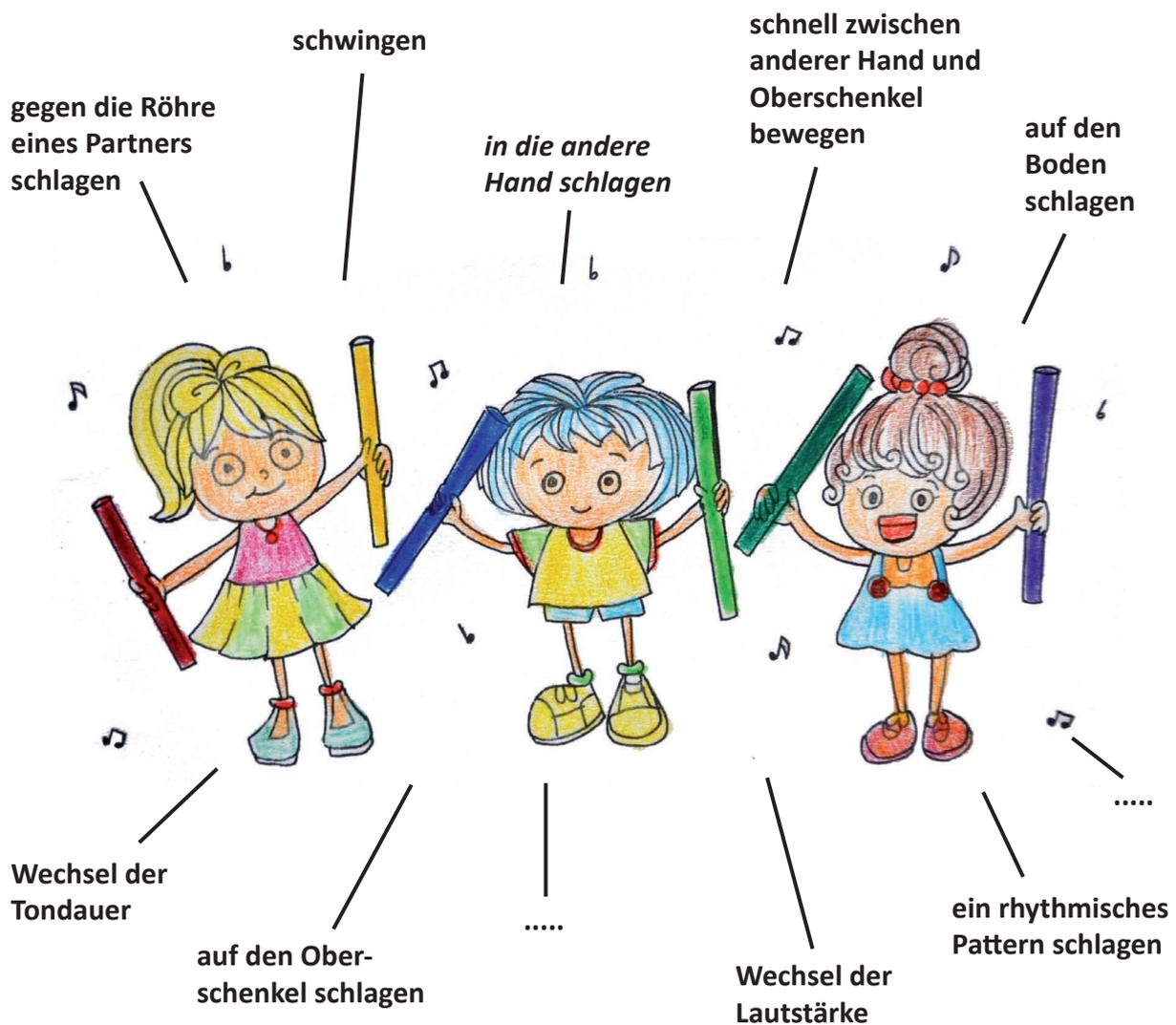
## I. Bunte Klänge

### • Experimentieren

#### Lehrer-Info

Es liegen die vorhandenen Boomwhackerröhren in der Mitte des Raumes. Die Kinder befinden sich im Stuhl- oder Sitzkreis, nehmen sich jeweils eine der Boomwhackers und legen sie vor sich hin. Die Lehrperson präsentiert die Aufgaben auf der Aufgabenkarte durch Vorlesen und/oder Visualisierung.

Folgende Lösungen können von den Kindern gefunden werden:



Informationen zur Aufgabenkarte:

- c'' entspricht dem hohen c, also der kürzeren der beiden roten Röhren.
- das auf der Röhre gedruckte amerikanische b entspricht dem deutschen h.

Die Gruppenbildung findet nach harmonischen Gesichtspunkten statt (siehe auch Lehrer-Info Seite 11):

$$c' + e' = C - \text{Dur} / a' + c'' = a - \text{Moll} / g' + h' = G - \text{Dur} / d' + f' = d - \text{Moll}$$

## Aufgabenkarte „Klänge“

1. Finde Klänge. Entscheide dich für eine Spieltechnik.



2. Bildet kleine Gruppen mit diesen Boomwhackers:

Gruppe 1



rot + gelb  
c' + e'

Gruppe 2



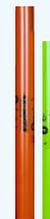
blau + rot  
a' + c''

Gruppe 3



dunkelgrün + lila  
g' + h'

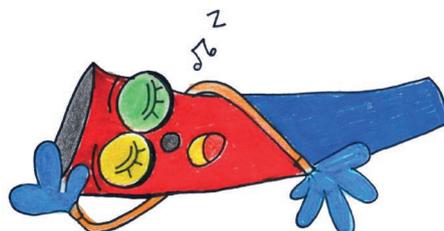
Gruppe 4



orange + hellgrün  
d' + f'

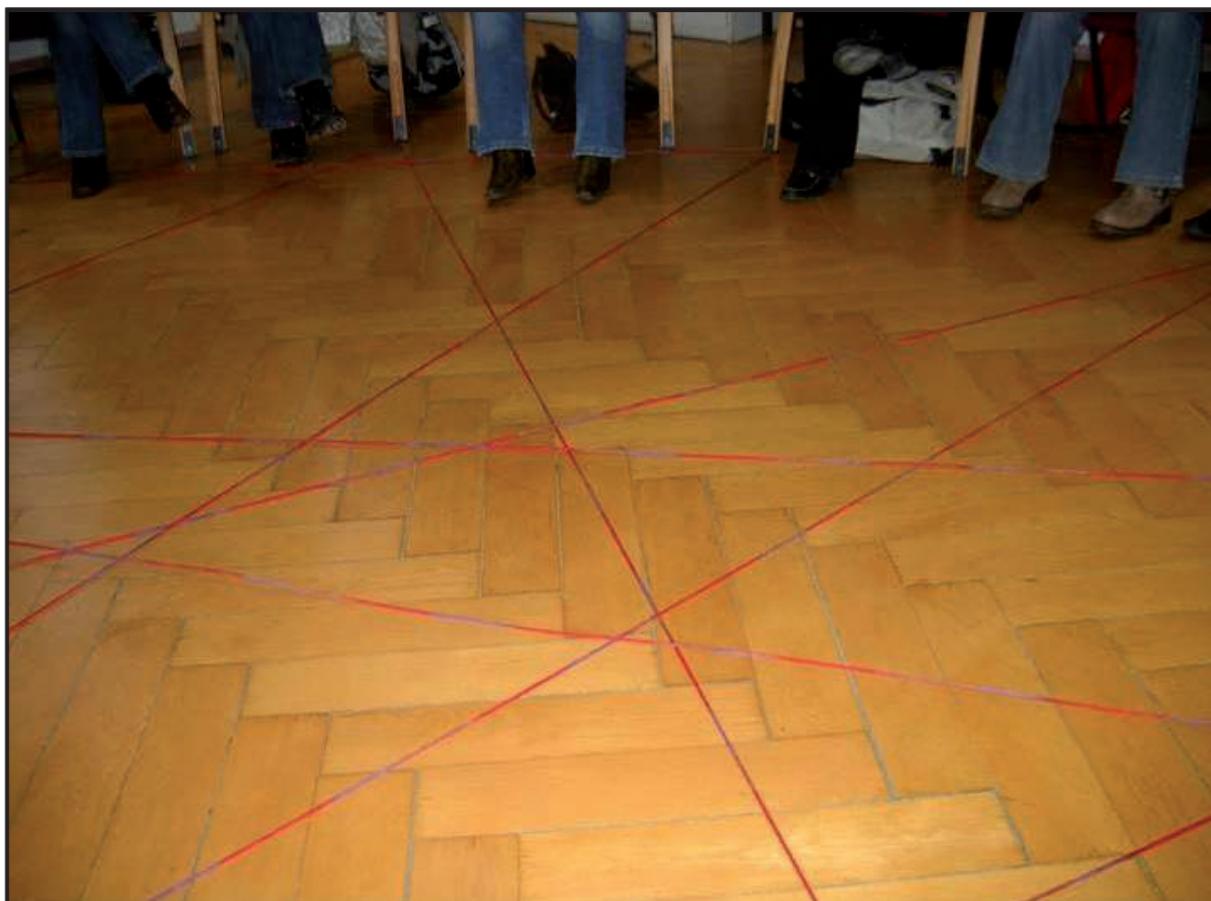
3. Übt gemeinsam.

4. Spielt eure Ergebnisse vor.



# 1 Es klingt!

- Klangspinne



Die Klasse sitzt im Stuhlkreis, je eine Boomwhacker liegt unter dem Stuhl bereit. Durch Zurollen eines Wollknäuels und jeweiliges Führen des Fadens um ein Stuhlbein entwickelt sich ein „Spinnennetz“. Das entstehende Netz lässt einzelne Felder von zufälliger Größe entstehen, die als Klangfelder dienen.

Jede Schülerin und jeder Schüler sucht sich ein Klangfeld aus, das nicht bekannt gegeben wird. Dem gewählten Feld wird ein individueller Boomwhackerklang zugeordnet, der ebenfalls nicht veröffentlicht wird. Das bedeutet, dass Felder mehrfach oder auch gar nicht belegt sein können. Die Klasse nimmt nun ihre Boomwhacker in die Hand. Ein Gruppenmitglied – eine Schülerin, ein Schüler oder auch die Lehrperson – steigt nun mit Händen und Füßen ins Spinnennetz und bewegt sich langsam vorwärts. Sobald ein Feld berührt wird, wird der ihm zugeordnete Klang „aktiviert“ und von dem betreffenden Spieler gespielt. Beim Verlassen des Feldes wird der Klang „deaktiviert“. Die Zufallsklänge ergeben ein Klangbild, über das in einer anschließenden Reflexion unbedingt ein Austausch stattfindet. Die Verbalisierung der Zufallsmusik unterstützt die Entwicklung der Fähigkeit, Eindrücke und Gefühlsbewegungen zu beschreiben.

**Tipp:** Das Klangspiel mit Boomwhackers kann durch Stimme, verschiedene Instrumente und/oder einer Kombination dieser drei Ebenen als Variante umgesetzt werden.

## II. Fantasiegeschichten

### • Die Kutsche

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 Farben im Text. Die genannten Farben spielen in den Erzählpausen zum Text passende Klänge.*

Auf unserem Hof liegen überall Blätter, die von den Bäumen gefallen sind. Einige sind rot, **-Pause-** andere glänzen gelb **-Pause-** und andere schimmern in verschiedensten Farben. **-Pause-** Plötzlich hält eine wunderschöne Pferdekutsche auf dem Hof. Du steigst hinein und die grünen, blauen, lila- und orangefarbenen Pferde traben los. **-Pause-**



Vor einem Wald mit grünen Bäumen bleibt die Kutsche stehen. **-Pause-** Du steigst aus und gehst durch raschelnde Blätterhaufen in den Wald. **-Pause-** Da – ein roter Fuchs verschwindet in seinem Bau! **-Pause-** Oh je, was tut sich denn da am Himmel? Dunkle Wolken haben sich gebildet **-Pause-** und Wind kommt auf. **-Pause-** Und dann beginnt es auch noch zu regnen! **-Pause-** Du läufst schnell zur Kutsche zurück, wobei der Regen immer stärker wird. **-Pause-** Zum Schutz hältst du die Hände über deinen Kopf. Du bist aber trotzdem nass bis auf die Haut, als du in die Kutsche springst. **-Pause-** Die Pferde sind völlig trocken ... und dann merkst du, dass auch du nicht mehr nass bist! Die Pferde galoppieren schnell zum Hof zurück – und dort beginnt es schon wieder zu regnen. So ein mieses Wetter! **-Pause-** In deinem Gruppenzimmer ist es einladend warm und du kuschelst dich in deine Ecke mit Lilo, deinem lila-orangefarbenen, fliegenden Pferd. **-Pause-** Puh, hier ist es doch viel gemütlicher als draußen. Du deckst dich mit den roten, orangenen, gelben, hell- und dunkelgrünen, blauen und lilafarbenen Kissen bis zum Hals zu. **-Pause-** Ach, was geht es mir doch gut!

# Boomwhackers fachfremd einsetzen

## Klasse 1/2

2. Digitalauflage 2020

© Kohl-Verlag, Kerpen 2017  
Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt: Jürgen Tille-Koch  
Grafik & Satz: Kohl-Verlag

**Bestell-Nr. P11 983**

**ISBN: 978-3-96040-704-1**

### Bildquellen:

Seite 9 © Ievgen Melamud - AdobeStock; Seite 10 © cherokeeose - AdobeStock; Seite 13 © pitika2 - AdobeStock; Seite 26/27 © shujaa\_777 - AdobeStock; Seite 28/29 © Uryadnikov Sergey - AdobeStock; Seite 30/31 © kuntabunt - AdobeStock; Seite 32/33 © balltorp - AdobeStock; Seite 34/35 © byrdyak - AdobeStock; Seite 36/37 © skatzenberger - AdobeStock; Seite 38/39 © creativenature.nl - AdobeStock; Seite 40/41 © Marlinda vd Spek - AdobeStock; Seite 42/43 © byrdyak - AdobeStock; Seite 44 © alswart - AdobeStock; Seite 45 © haiderose - AdobeStock; Seite 46 © fotomek - AdobeStock; Seite 48 © Thomas Reimer - AdobeStock; Alle weiteren Bilder © Eve & Kohl-Verlag

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

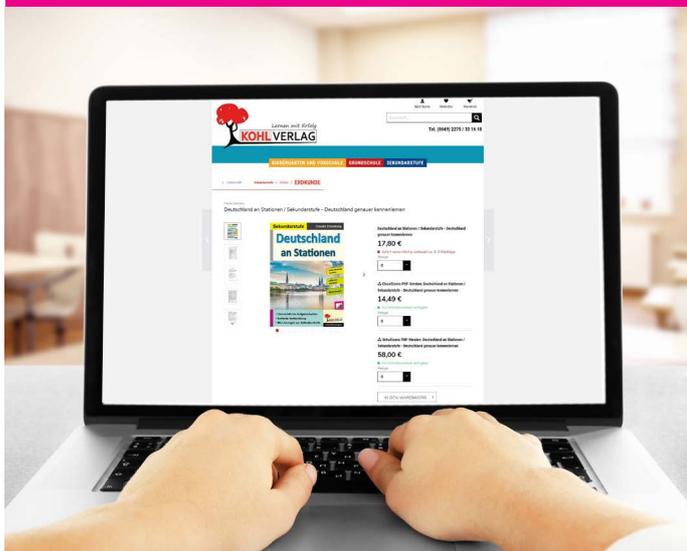
Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt und unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages (§ 52 a UrhG). Weder das Werk als Ganzes noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung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

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*Boomwhackers fachfremd einsetzen*

Das komplette Material finden Sie hier:

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

