

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Boomwhackers fachfremd einsetzen / Klasse 3-6

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhalt

Vorwort	4
Methodisch-didaktische Überlegungen	5
1 Es klingt!	6 - 14
I. Bunte Klänge	
- Experimentieren	
- Klangspinne	
II. Fantasiegeschichten	
- Die Kutsche	
- Windräder	
III. Dreiklänge	
- Farbe, pass auf!	
- Tanz & Stopp	
- Kanon	
- Pferdewagen	
- Rondo	
- Zirkel	
2 Im Takt!	15 - 25
I. Rhythmus-Notation	
- Lehrer-Info	
- Aufgabenkarten	
- Rhythmus & ich! – Eigene Ideen	
II. Boomwhacker-Notation	
- Lehrer-Info	
- Aufgabenkarten	
- Boomwhacker & ich! – Eigene Ideen	
3 Sprechen & Spielen!	26 - 38
I. Begleit-Patterns	
- Grundniveau (G)	
- Mittleres Niveau (M)	
- Erweitertes Niveau (E)	
II. Reim & Rhythmus	
- Wilhelm Busch: Schneidermeister Böck	
- James Krüss: Das Feuer	
- Christian Morgenstern: Verkehrte Welt	
4 Rhythmikuss	39 - 42
5 Singen & spielen!	43 - 48
A Lieblingsessen!	
B Martha Maus & Kater Karl	
C Thema aus „Seven Nation Army“	
Die Lösungen	48

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 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!**
zwei- und viertaktige Begleitmuster werden vorbereitet und zu Strophen bekannter Dichter präsentiert. Die Strophen werden als Original oder in verschiedenen Textformen wie z. B. Anagramm, Rondell, Elfchen oder Akrostichon realisiert.
- **Singen & Spielen!**
Einfache, am Alter der Kinder orientierte Lieder werden gesungen und gestaltet.

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/Spieltechnik

Die einzelnen Übungen und Umsetzungsvorschläge sind in der Regel mit Differenzierungshinweisen versehen, wobei jedes Niveau einen gleichwertigen Teil in der Umsetzung 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.

Sozialform



Boomwhacker gespielt mit Oktavkappe



Boomwhackerröhre c'' (kurze C-Röhre)

Alle Übungsvorschläge und Aufgaben werden als Gruppenarbeit umgesetzt.

Zu den Inhalten:

1 Es klingt! (S. 6 – 14)

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

2 Im Takt! (S. 15 – 25)

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

3 Sprechen & spielen! (S. 26 – 38)

Abschnitt 1 schlägt mögliche Boomwhackerbegleitungen im Vierertakt für eine Umsetzung mit den folgenden Textvorlagen und -formen vor (S. 26 – 30). Vor der Verknüpfung mit den Boomwhackerpattern werden die Texte rhythmisch im Vierertakt als Rap gesprochen (S. 31 – 38).

4 Rhythmikuss (S. 39 – 42)

Das G- und M-Niveau dieses Rhythmicals können zusammen präsentiert werden. Das E-Niveau stellt erhöhte rhythmische Anforderungen.

5 Singen & spielen! (S. 43 – 47)

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

1 Es klingt!

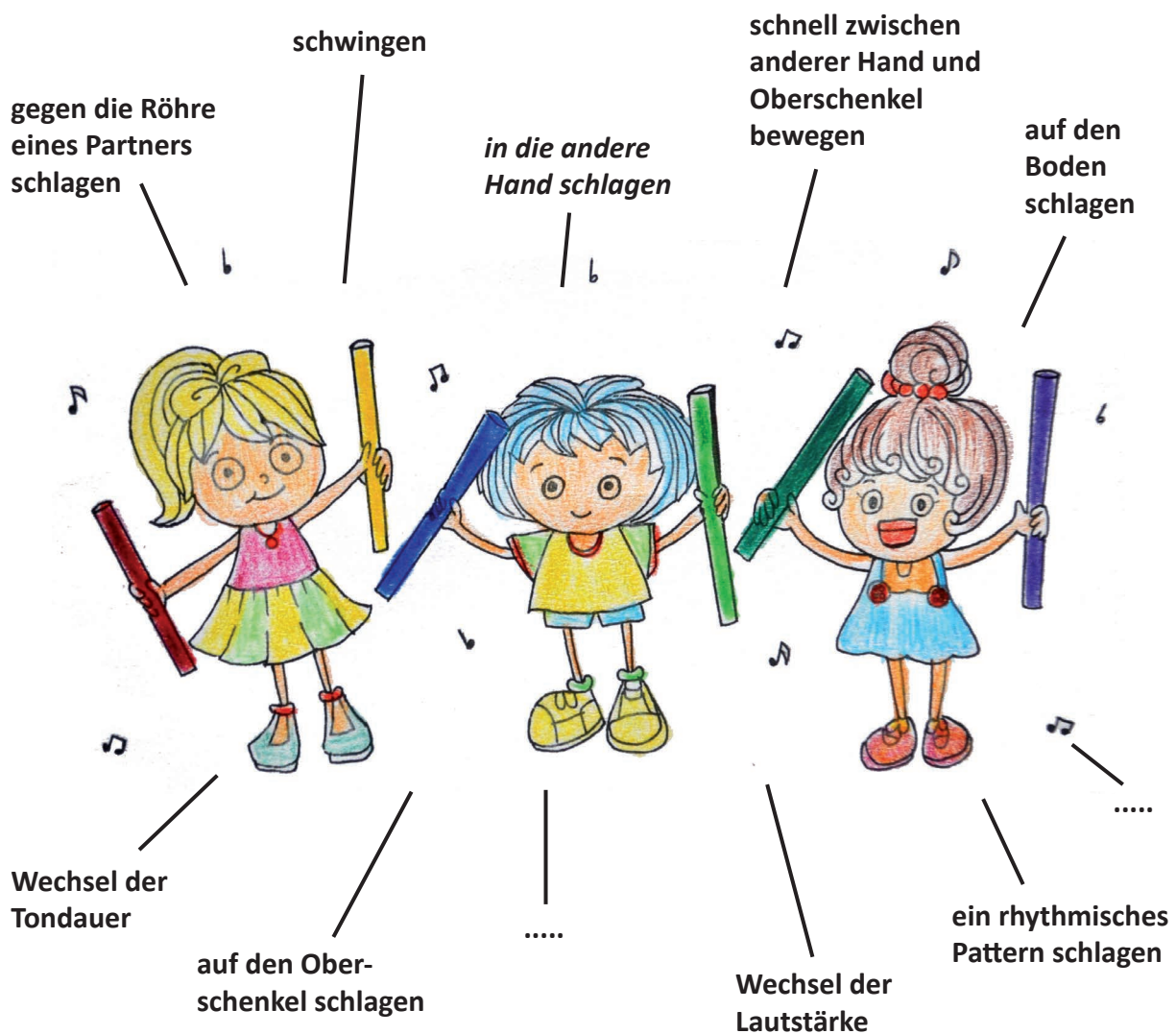
I. Bunte Klänge

• 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. 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. Die Klänge sollten deiner Meinung nach gut zueinander passen. Übe deine Klangfolge mehrmals hintereinander. Entscheide dich für eine Spieltechnik.*



2. *Bildet kleine Gruppen mit diesen Boomwhackers:*



rot + gelb
c' + e'



blau + rot
a' + c''

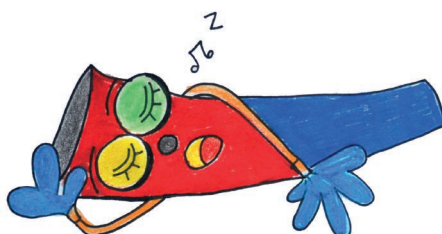


dunkelgrün + lila
g' + h'



orange + hellgrün
d' + f'

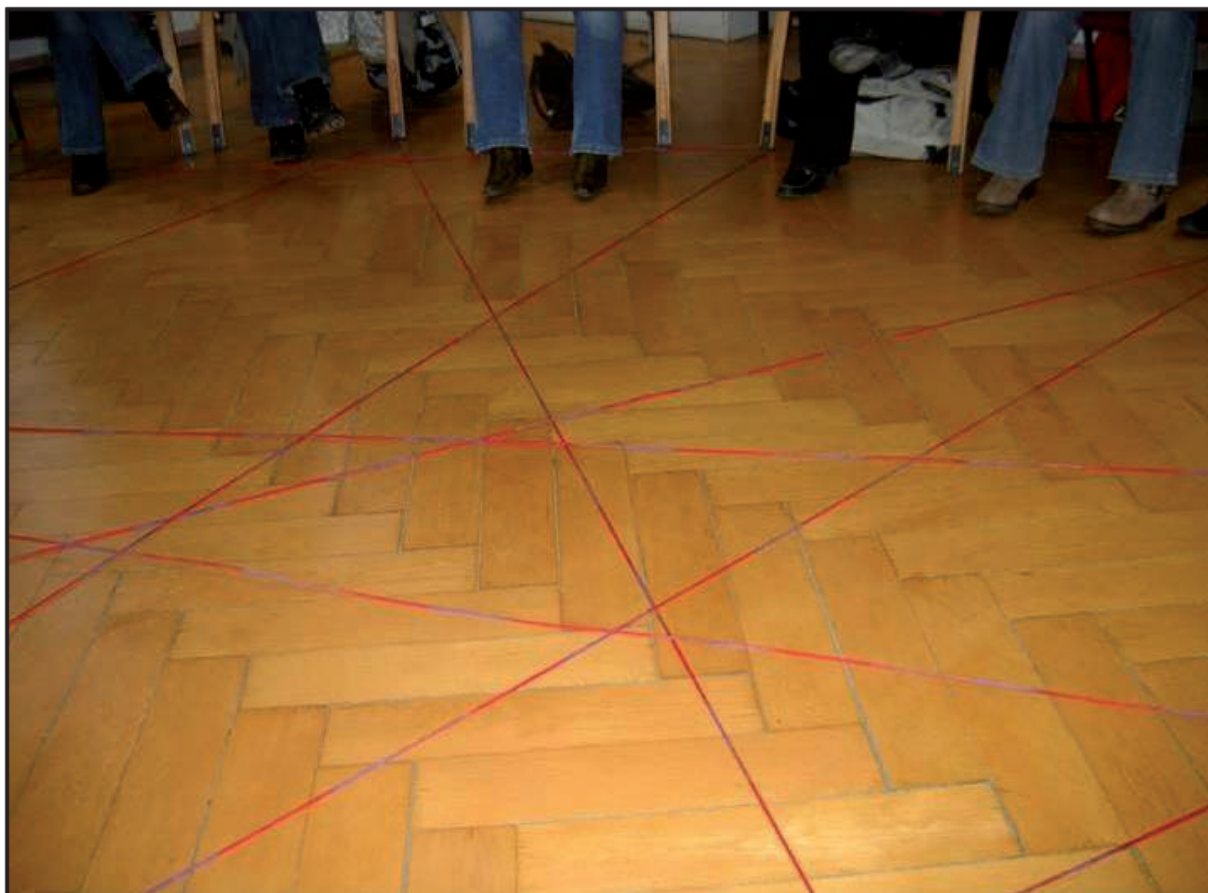
3. *Übt gemeinsam eure Klangfolgen. Jeder spielt seine vor, die anderen spielen nach. Entscheidet euch für einen gemeinsamen Rhythmus.*
4. *Spielt eure Ergebnisse den anderen Gruppen vor.*



1 Es klingt!

- **Klangspinne**

Diese Technik stellt eine Möglichkeit dar, Klänge und Töne zu organisieren. In diesem Zusammenhang können die im Bereich **Experimentieren** im Kapitel 1 „Bunte Klänge“ gefundenen Boomwhackerklänge eingesetzt werden.



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 im Stuhlkreis sucht sich ein Klangfeld aus. Es wird nicht gesagt, um welches Feld es sich handelt. Zu diesem gewählten Feld erfindet der Schüler nun seinen individuellen Boomwhackerklang und ordnet ihn seinem Klangfeld zu. Auch dieser Boomwhackerklang bleibt geheim. 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 als Spinne ins Spinnennetz und bewegt sich langsam vorwärts. Sobald ein Klangfeld berührt wird, wird der ihm zugeordnete Klang „aktiviert“. Das heißt alle Spieler, die sich dieses Klangfeld ausgesucht haben beginnen zu spielen und stoppen, wenn das Feld verlassen wird. Da das Spinnennetz mit zwei Beinen und Armen durchquert wird klingen immer einige Klänge miteinander bzw. überschneiden sich. Diese 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 rote Blätterhaufen in den Wald. **-Pause-** Da – ein roter Fuchs verschwindet in seinem Bau! **-Pause-** Oh je, was tut sich denn da am Himmel? Dunkle, lila Wolken haben sich gebildet **-Pause-** und ein sandgelber Wind kommt auf. **-Pause-** Und dann beginnt es auch noch zu regnen! Nun sieht der Wald dunkelgrün aus. **-Pause-** Du läufst schnell zur Kutsche zurück, wobei es immer dunkelgrüner aussieht und 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 mit den grünen, blauen, lila- und orangefarbenen Pferden springst. **-Pause-** Die grünen, blauen, lila- und orangefarbenen 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 Zimmer ist es einladend warm und du kuschelst dich in deine Ecke mit Lilo, deinem lila-orangefarbenen, fliegendem 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 3-6

2. Digitalauflage 2020

© Kohl-Verlag, Kerpen 2017

Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt: Jürgen Tille-Koch

Grafik & Satz: Kohl-Verlag

Redaktion: Kohl-Verlag

Bestell-Nr. P11 984

ISBN: 978-3-96040-789-8

Bildquellen:

Seite 9 © Ievgen Melamud - AdobeStock; Seite 10 © cherokeeose - AdobeStock.com; Seite 13 © pitika2 - AdobeStock.com; Seite 31 © Digproof - AdobeStock; Seite 33 © Pavel Klimenko - AdobeStock; Seite 36 © grafikplusfoto - AdobeStock

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

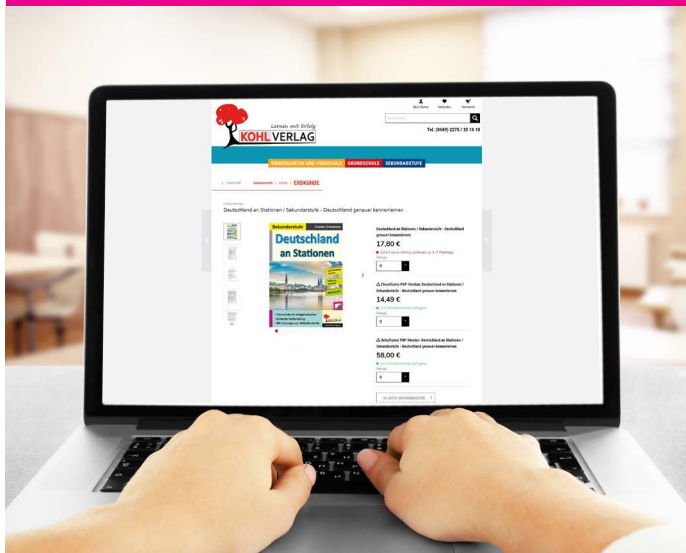
Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt und unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages (§ 52 a UrhG). Weder das Werk als Ganzes noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung 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 fachfremd einsetzen / Klasse 3-6

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

