



# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*Das Musikbuch mit Boomwhackers 2, ab 10 Jahre*

Das komplette Material finden Sie hier:

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



**Zum Inhalt**

Spielen, gestalten und musikalische Grundkenntnisse erwerben sind wesentliche Leitgedanken, die die Entwicklung der Kinder und Jugendlichen begleiten. Sie werden in Verbindung mit Neugierde wecken, Sozialverhalten fördern, Fähigkeiten entdecken, Talente schmieden und Kreativität entwickeln in motivierenden Situationen erarbeitet.

Die kreative Umsetzung dieser Ziele erfolgt in diesem Band mit den Schwerpunkten:

- **Klang!** Klangimprovisationen und praktische Erfahrungen mit Dreiklängen stellen Inhalte dieses Bereiches dar.
- **Rhythmus!** Grafische und Boomwhacker-Notationen werden visualisiert und praktisch umgesetzt.
- **Stimme!** Klassische Gedichte werden mit Begleit-Patterns rhythmisch gesprochen umgesetzt. Einfache, am Alter der Kinder und Jugendlichen orientierte Lieder werden gesungen, realisiert und gestaltet.

**Inhalt****1 Klang!**

- **Klänge spinnen** 3
- **Mit dem C-Dur-Dreiklang spielen** 4 - 5
  - Kanon 4
  - Rondo 5
  - Tanz & Stopp 5
  - Zirkel 5

**2 Rhythmus!** 6 - 16

- **Grafisch notieren** 6 - 9
  - Methode 6
  - Rhythmuskarte 1 leicht – eigene Rhythmen 7
  - Rhythmuskarte 2 mittel – eigene Rhythmen 8
  - Rhythmuskarte 3 für Profis – eigene Rhythmen 9
- **Boomwhackers notieren** 10 - 13
  - Beispiele 10
  - Boomwhacker-Rhythmen leicht – eigene Ideen 11
  - Boomwhacker-Rhythmen mittel – eigene Ideen 12
  - Boomwhacker-Rhythmen für Profis – eigene Ideen 13
- *für Profis: Mit Patterns begleiten* 14 - 16

**3 Stimme!** 17 - 27

- **Rhythmisch sprechen** 17 - 22
  - Wilhelm Busch: Schneidermeister Böck 17
  - Christian Morgenstern: Verkehrte Welt 18 - 22
- **Singen** 23 - 27
  - Freunde 23
  - Regenzeit, Zeit für Regen 24
  - Seven Nation Army 25
  - Sunshine Reggae 26 - 27

## 1 Klang!

### • Klänge spinnen

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

Die Kinder sitzen 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 Netz lässt einzelne Felder von zufälliger Größe entstehen, die als Klangfelder dienen. Jedes Kind sucht sich ein Klangfeld aus, das nicht bekannt gegeben wird. Dem gewählten Feld wird ein individueller Boomwhackerklang zugeordnet, der ebenfalls nicht offen genannt wird. Das bedeutet, dass Felder mehrfach oder auch gar nicht belegt sein können.

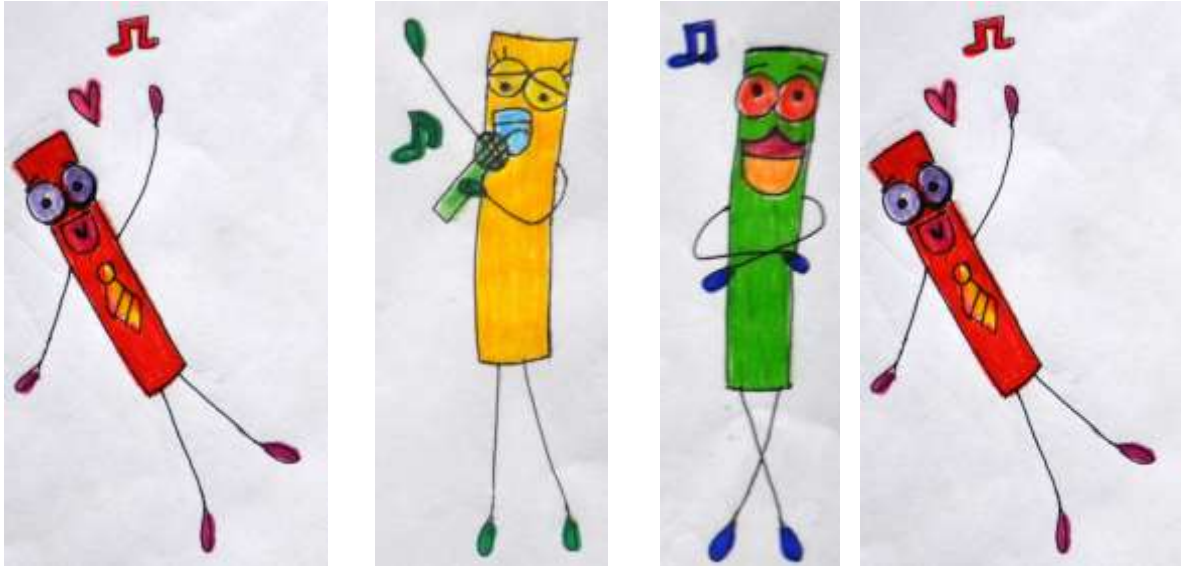


Die Kinder nehmen nun ihre Boomwhacker in die Hand. Ein Gruppenmitglied – ein Kind oder die/der Erzieher\*in – steigt nun mit Händen und Füßen (also auf allen Vieren) ins Spinnennetz und bewegt sich langsam vorwärts. Sobald ein Feld berührt wird, wird der ihm zugeordnete Klang „aktiviert“ und von dem betreffenden Spieler gespielt. Beim Verlassen des Feldes wird der Klang „deaktiviert“. Die Zufallsklänge ergeben ein Klangbild, über das in einer anschließenden *Reflexion* ein Austausch stattfinden kann. 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.

- **Mit dem C-Dur-Dreiklang spielen**

In den folgenden spielerischen Übungen werden die Töne des C-Dur-Dreiklangs mit Hilfe der Boomwhackers eingesetzt, sodass durch das doppelt vorhandene C (c´ & c´´) eine Person mehr mitspielen kann.



### **Kanon**

Jeder nimmt sich eine Boomwhacker, deren Farben auch gleichzeitig die Gruppenbildung bestimmen: rot (c´), gelb (e´), dunkelgrün (g´) und rot (c´´). Alle Mitspieler sitzen im Stuhlkreis, die gleichen Farben sitzen nebeneinander.

Folgende vier Aktionen werden nun im Vierertakt umgesetzt (4 Zählzeiten für jede Aktion), die Gruppen setzen taktweise ein:

### **Aktionskarte**

1. laut zählen im Sitzkreis: 1, 2, 3, 4
2. 4 x die Röhre auf einen eigenen Schenkel schlagen
3. 4 x das Instrument in die Hand schlagen
4. aufspringen und 4 x laut rufen: ha! ha! ha! ha!

Gruppe 1 (rot) beginnt mit dem Zählen; Gruppe 2 (gelb) setzt ein, wenn Gruppe 1 beginnt, sich auf die Schenkel zu schlagen; Gruppe 3 (grün) setzt ein, wenn Gruppe 2 mit dem Zählen fertig ist usw. Nach und nach kann das Tempo gesteigert werden.

## Rondo

Jedes Kind nimmt sich je eine bereit gelegte Boomwhacker: rot (c´), gelb (e´), grün (g´) und rot (c´´). Die Kinder sitzen im Kreis auf dem Boden. Der Gruppenleiter gibt eine beliebige, rhythmische Spielfigur vor, die von allen nach- und mitgespielt wird. Dieses Thema dient als Rondo-Motiv. Der Gruppenleiter ordnet als Dirigent mit seinen Händen oder dem Klang einer z. B. Energy-Chime nun das weitere Vorgehen: Es beginnen alle mit dem Rondo-Motiv. Jeder einzelne Spieler spielt nun der Reihe nach eine eigene Spielidee im Wechsel mit dem Rondo-Motiv.

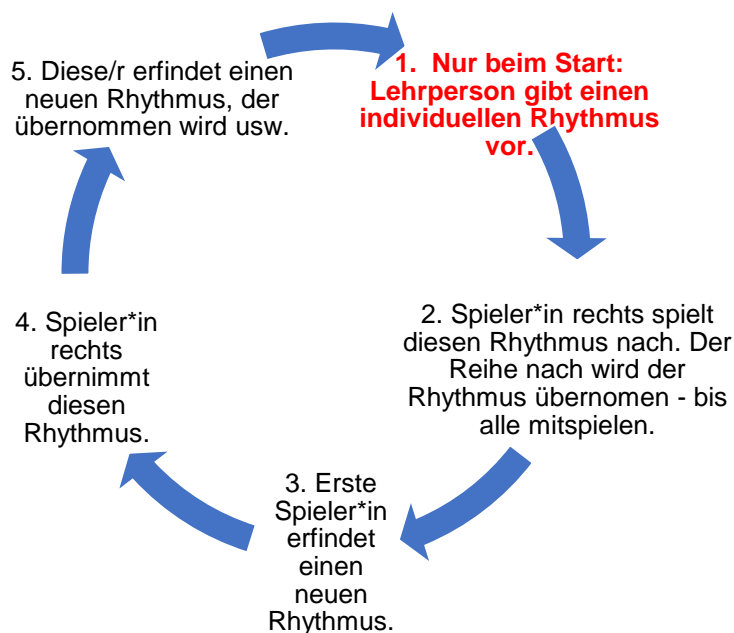
## Tanz & Stopp

Eine Vierergruppe spielt die Töne c´ – e´ – g´ - c´´ nach individuellen Vorstellungen. Die anderen Kinder tanzen durch den Raum. Die Boomwhackerspieler verständigen sich durch ein vorher vereinbartes Zeichen auf einen Stopp ihres Spiels. Hören die Klänge auf, friert jeder die momentane Bewegung ein und verharrt in der Bewegung. Wer sich noch bewegt, scheidet aus und stellt sich an den Rand. Setzt die Musik wieder ein, geht es weiter. Natürlich kann die Boomwhackergruppe die Klasse auch ein wenig ärgern, indem es manchmal die Töne nur leise spielt, aber nicht aufhört.

## Zirkel

Jedes Kind nimmt sich je eine bereit gelegte Boomwhacker: rot (c´), gelb (e´), grün (g´) und rot (c´´). Die Kinder setzen sich mit dem Gruppenleiter im Kreis auf den Boden und halten jeweils eine Boomwhacker in der Hand. Der Gruppenleiter schlägt einen Rhythmus in die Hand. Er wendet sich seinem rechten Nachbarn zu, der den Rhythmus übernimmt usw. Dann erfindet jeder der Reihe nach einen Rhythmus, der weitergegeben und immer von allen gespielt wird.

Die Lehrperson wirkt als Dirigent und gibt jeweils den Einsatz für das Ende und den Beginn eines Rhythmus´. Diese Funktion kann auch von einer Schülerin oder einem Schüler übernommen werden.





# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*Das Musikbuch mit Boomwhackers 2, ab 10 Jahre*

Das komplette Material finden Sie hier:

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

