

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Paket: Boomwhackers (Musik)*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



Sonderausgabe  
2021

Jürgen Tille-Koch

# Das Musikbuch

mit BOOMWHACKERS®

**1** ... spielen, rappen, singen ...  
ab 6 Jahren

**2** Klang – Rhythmus – Stimme  
ab 10 Jahren



[www.4learning2gether.eu](http://www.4learning2gether.eu)

# D a s Musikbuch mit BOOMWHACKERS®

**1** ... spielen, rappen, singen  
ab 6 Jahren

**2** Klang – Rhythmus – Stimme  
ab 10 Jahren

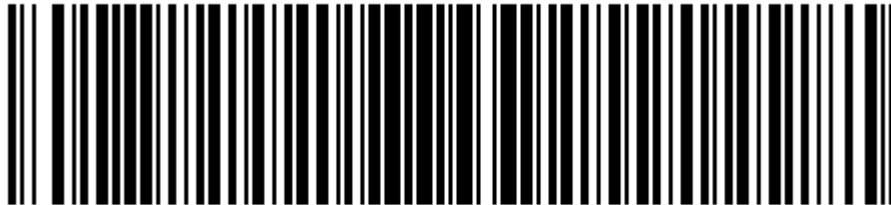
© ABC Mathe Handels e.U. / 4learning2gether.eu

Inhalt: Jürgen Tille-Koch  
Boomwhacker-Illustrationen: Eve  
Illustrationen S. 17/18: Leo Koller  
Foto S. 8: Jürgen Tille-Koch  
Wien 2021

Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte bleiben, auch bei nur auszugsweiser Verwertung, dem Verlag vorbehalten. Kein Teil dieses Werkes darf ohne schriftliche Einwilligung des Verlags in irgendeiner Form (inkl. Spiel, Spielkarten, Software, Fotokopien, Druck, Mikrofilm oder einem anderen Verfahren) reproduziert oder unter Verwendung mechanischer oder elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Auszüge dieses Buches sind vom gleichen Autor unter dem Titel „Boomwhackers fachfremd einsetzen“ erschienen im Kohl-Verlag, Kerpen 2017.

**ISBN: 978-3-99095-401-0**



978-3-99095-401-0

**Bestell-Nr. 02-62-214-37**

bearbeitbare Word-Datei, Einzellizenz € 12,90

**Bestell-Nr. 02-62-215-38**

bearbeitbare Word-Datei, Schullizenz € 50,60

## Inhalt

- ① ... spielen, rappen, singen ... 4 - 23
- ② Klang – Rhythmus – Stimme 24 - 50

### Computer-Absturz

Oberstudienrat Dr. Kwax ist genervt. Wegen der Corona-Krise muss er seine Schüler\*innen jetzt digital mit Unterrichtsmaterial versorgen. Aber Dr. Kwax und moderne Technik...

Auf dem Speicher findet er den alten Rechner, den sein Sohn vor Jahren ausrangiert hat. Das Gerät ist ihm nicht ganz geheuer. Trotzdem versucht er, sich in die Technik hineinzuarbeiten. Vergeblich.

Er greift zum Telefon und ruft seine Kollegin Frau Kleine an. Die führt ihn Schritt für Schritt in die Materie ein. Gemeinsam installieren sie ein neues Betriebssystem und die wichtigsten Programme. Endlich ist alles betriebsbereit. Dr. Kwax bedankt sich bei seiner Kollegin recht herzlich.

„Sollten Sie Probleme bekommen und der Rechner stürzt ab, dürfen Sie mich gerne wieder anrufen“, sagt Frau Kleine zum Abschied. „Das wird nicht nötig sein“, erwidert Oberstudienrat Dr. Kwax, „ich habe ihn extra auf den Boden gestellt – da kann er dann ja gar nicht abstürzen!“

Oberstudienrat Dr. Kwax



Jürgen Tille-Koch

# Das Musikbuch

mit BOOMWHACKERS®

**1** ... spielen, rappen, singen ...

ab 6 Jahren



[www.4learning2gether.eu](http://www.4learning2gether.eu)

## Zum Inhalt

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 begleiten.

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

- **Es klingt!** Bunte Klänge, Fantasiegeschichten und spielerische Erfahrungen mit Dreiklängen stellen Inhalte dieses Bereiches dar.
- **Notiert & gespielt!** Eine einfache Möglichkeit der Notation wird visualisiert und praktisch umgesetzt.
- **Tierisch gerappt!** Zweizeiler über bekannte Tiere werden gerappt und mit Boomwhacker begleitet.
- **Singen, spielen & gestalten!** Einfache, am Alter der Kinder orientierte Lieder werden gesungen, gespielt und gestaltet.

## Inhalt

<b>1</b>	<b>Es klingt!</b>	<b>6 - 12</b>
	• <b>Bunte Klänge</b>	<b>6 - 12</b>
	Experimentieren	6
	Aufgabenkarte „Klänge“	6
	Klangspinne	7
	• <b>Fantasiegeschichten</b>	<b>8 - 6</b>
	Windräder	8
	Die Kutsche	10
	• <b>Spiele mit dem C-Dur-Dreiklang</b>	<b>10 - 9</b>
	Farbe, pass auf!	11
	Kanon	11
	Pferdewagen	12
	Rondo	12
	Tanz & Stopp	12
<b>2</b>	<b>Notiert &amp; gespielt!</b>	<b>13 - 14</b>
	• Einfach notiert!	13
	• Für Profis!	14
<b>3</b>	<b>Tierisch gerappt!</b>	<b>15 - 18</b>
	• Bella Biber	16
	• Bruno Braunbär	16
	• Cilly Ziege	16
	• Elli Eule	17
	• Ferdi Ferkel	17
	• Ingo Igel	17
	• Marta Maus	18
	• Paule Pony	18
	• Trude Truthahn	18
<b>4</b>	<b>Singen, spielen &amp; gestalten!</b>	<b>19 - 23</b>
	• Bruder Jakob	19
	• Froh zu sein bedarf es wenig	20
	• He-jo, spann den Wagen an	21
	• Ich mag dich	22

**1 Es klingt!**

- **Bunte Klänge!**

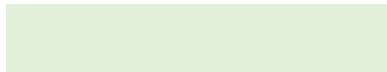
**Experimentieren**

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 Aufgabekarte durch Vorlesen und/oder Visualisierung. Folgende Lösungen können von den Kindern gefunden werden:

	<b>schwingen</b>	<b>schnell zwischen anderer</b>	
<b>gegen die</b>		<b>Hand und Oberschenkel</b>	<b>auf den</b>
<b>Röhre</b>	<b>in die andere Hand</b>	<b>bewegen</b>	<b>Boden</b>
<b>eines Partners</b>	<b>schlagen</b>		<b>schlagen</b>
<b>schlagen</b>			



<b>Wechsel der Tondauer</b>	<b>blasen</b>	<b>Wechsel der</b>	<b>ein rhythmisches</b>
		<b>Lautstärke</b>	<b>Pattern</b>
<b>auf den Oberschenkel</b>			<b>schlagen</b>
<b>schlagen</b>			



**Aufgabekarte „Klänge“**

Informationen zur Aufgabekarte:

- 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:

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

## Aufgabenkarte „Klänge“

1. Die Kinder finden in Gruppen Klänge. Sie entscheiden sich für eine Spieltechnik.



2. Boomwhacker-Gruppen:

**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. Die Gruppen üben getrennt.
4. Die Gruppen stellen ihre Ergebnisse gemeinsam vor.

### **Klangspinne**

Diese Technik stellt eine Möglichkeit dar, Klänge und Töne zu organisieren. In diesem Zusammenhang können die im Bereich **Experimentieren** gefundenen Boomwhackerklänge 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.



# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Paket: Boomwhackers (Musik)*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)

