

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“	

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

zur Vollversion

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 Boomwhackern ergibt sich eine Präsentation und Präsentation der vier Liedvorlagen.

1 Es klingt!

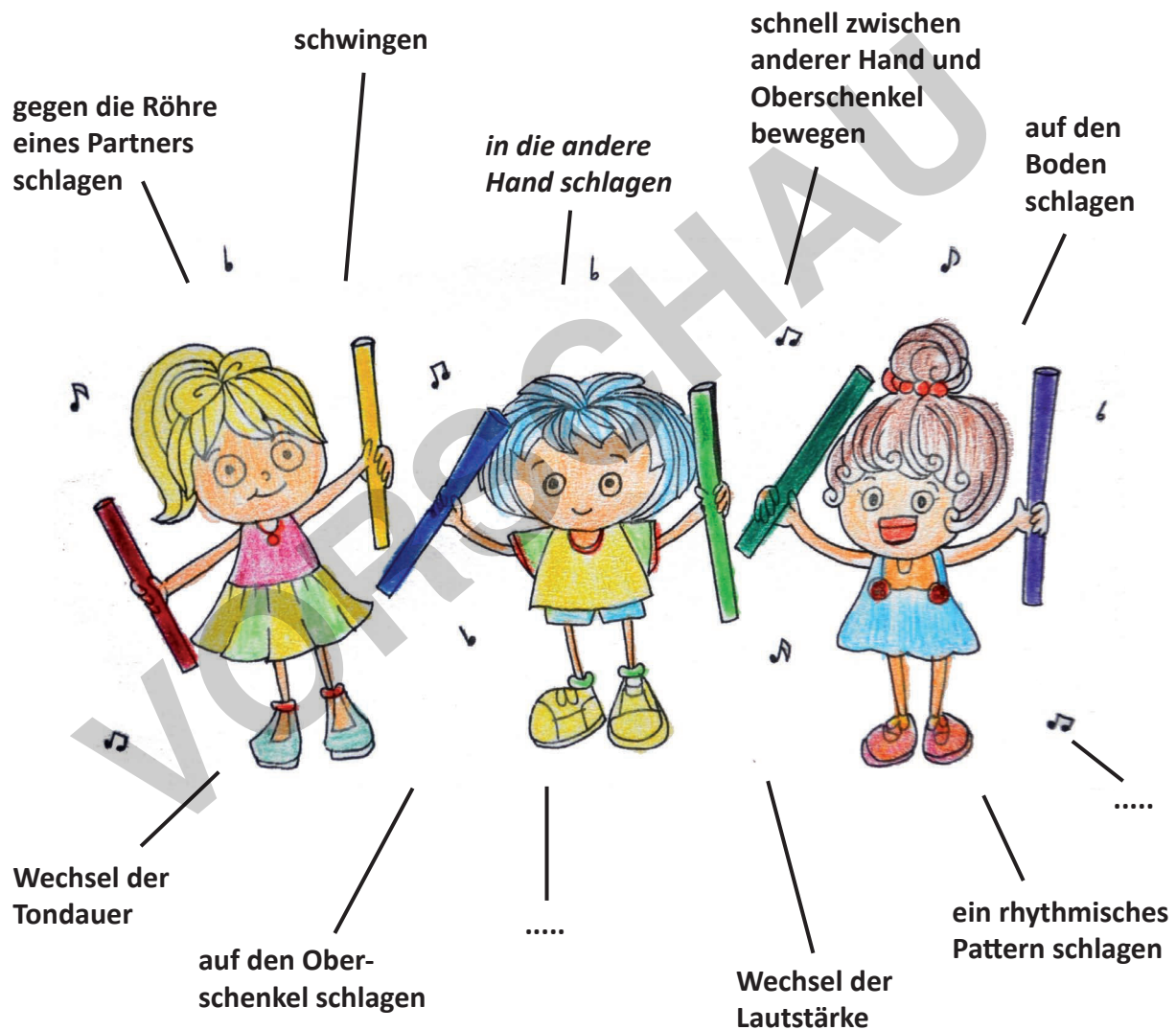
I. Bunte Klänge

• 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):

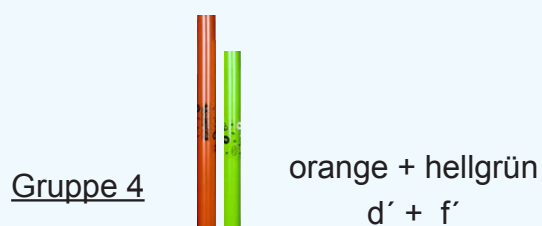
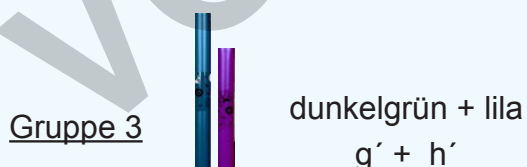
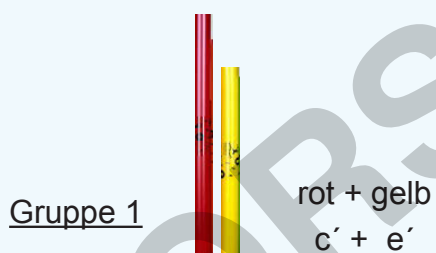
$$c' + e' = C - \text{Dur} / a' + c'' = a - \text{Moll} / g' + h' = G - \text{Dur} / d' + f' = d - \text{Moll}$$

Aufgabenkarte „Klänge“

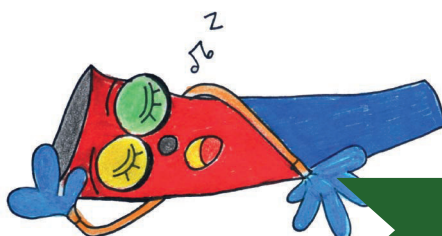
1. *Finde Klänge. Die Klänge sollten deiner Meinung nach gut zueinander passen. Übe deine Klangfolge mehrmals hintereinander. Entscheide dich für eine Spieltechnik.*



2. *Bildet kleine Gruppen mit diesen Boomwhackers:*



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.*



Finde eigene Rhythmen!



a)

--	--	--	--	--	--	--	--

b)

--	--	--	--	--	--	--	--

c)

--	--	--	--	--	--	--	--

Finde eigene Rhythmen!



a)

--	--	--	--	--	--	--	--

b)

--	--	--	--	--	--	--	--

c)

Finde eigene Rhythmen!



a)

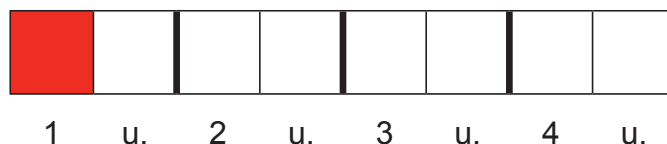
b)

I. Boomwhacker-Noation

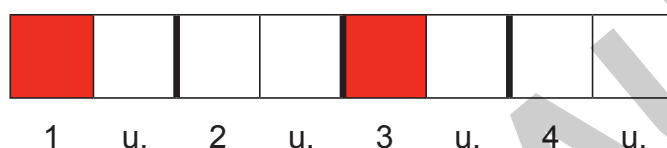
Lehrer-Info

Übertragen auf die Boomwhackers ergibt sich das folgende System:

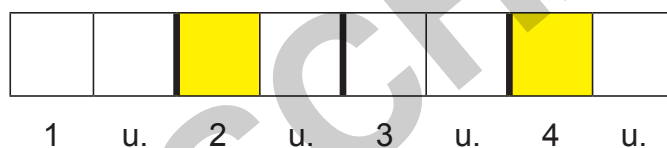
Beispiel 1: Das C wird auf der Zählzeit 1 geschlagen.



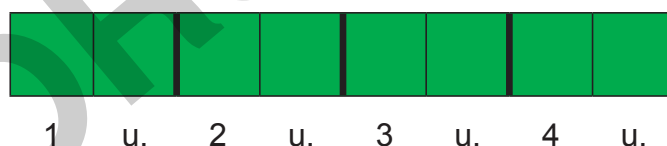
Beispiel 2: Das C wird auf den Zählzeiten 1 und 3 geschlagen.



Beispiel 3: Das E wird auf den Zählzeiten 2 und 4 geschlagen.



Beispiel 4: Das G wird auf und zwischen den Zählzeiten geschlagen.



Der auf den differenzierten Aufgabenkarten notierte Takt wird beliebig oft wiederholt.

Die Aufgabenkarten werden im Plenum oder in Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit umgesetzt. Je nach Leistungsvermögen der Kinder können einige Übungen der Aufgabenkarten zusammen realisiert werden. Diese Umsetzung ist vergleichbar mit einer mehrstimmig notierten Version.

Aufgabenkarte 1: **G** Übung einfacher Basisrhythmen

Aufgabenkarte 2: **M** Vorschläge bekannter und gängiger Rhythmen; 2-stimmig notierte Ideen werden gleichzeitig gespielt

Aufgabenkarte 3: **E** anspruchsvollere Rhythmen, 2- und 3-stimmig erarbeitet und umgesetzt

Das Finden eigener Boomwhacker-Rhythmen (S. 23 ff) in Einzel- oder Gruppenarbeit und ihre Präsentationen sind ein wichtiges Element des kreativen Lernprozesses.

Aufgabenkarte Boomwhacker 1 a



a)

--	--	--	--	--	--	--	--

b)

--	--	--	--	--	--	--	--

c)

--	--	--	--	--	--	--	--

d)

--	--	--	--	--	--	--	--

e)

--	--	--	--	--	--	--	--



Aufgabenkarte Boomwhacker 1 b



a)

--	--	--	--	--	--	--	--

b)

--	--	--	--	--	--	--	--

c)

--	--	--	--	--	--	--	--

d)



3 Sprechen & spielen

- Sucht euch in eurer Gruppe eine der folgenden Aufgaben aus.
- Präsentiert euer Ergebnis mit einem passenden Boomwhacker-Pattern.

Aufgabe 2: *Schreibt die Strophen in ein Haiku um.*

Ein **Haiku** ist ein Gedicht aus Japan. Es besteht aus 3 Zeilen: die 1. Zeile setzt sich aus 5, die 2. Zeile aus 7 und die 3. Zeile wieder aus 5 Silben zusammen. Ein Haiku muss sich nicht reimen.

Beispiel Strophe 1:

Dunkel schien der Mond,
ein roter Wagen plötzlich
blitzelangsam fuhr.

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

7. _____

8. _____

9. _____

10. _____

11. _____

12. _____

Aufgabe 3: *Teilt die Strophen untereinander auf. Jede Gruppe erfindet für ihre Strophen verschiedene Begleitrhythmen und verschiedene Klänge. Ein Erzähler liest das Gedicht, während die einzelnen Gruppen die entsprechenden Strophen be-*

Aufgabe 4: *Schreibt das Gedicht „Verkehrte Welt“ in ein Akrostichon um.*

Ein **Akrostichon** ist Schreibspiel, das in der Antike erfunden wurde.

- ⇒ Die Buchstaben eines Titels werden senkrecht untereinander geschrieben.
- ⇒ Diese Buchstaben bilden jeweils den Anfangsbuchstaben eines neuen Satzes.

V _____

E _____

R _____

K _____

E _____

H _____

R _____

T _____

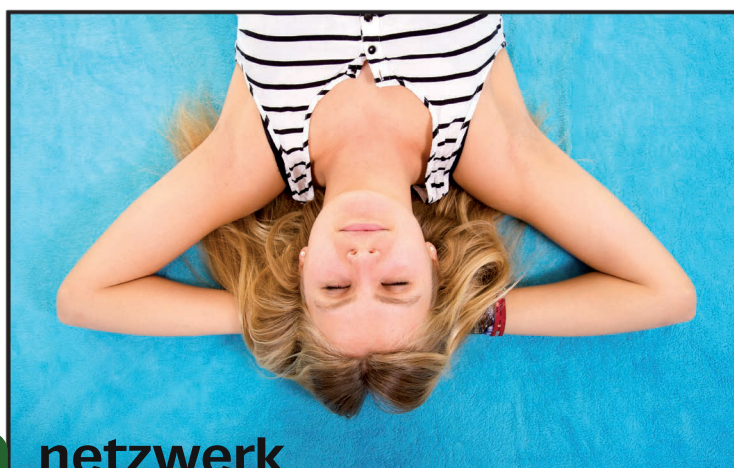
E _____

W _____

E _____

L _____

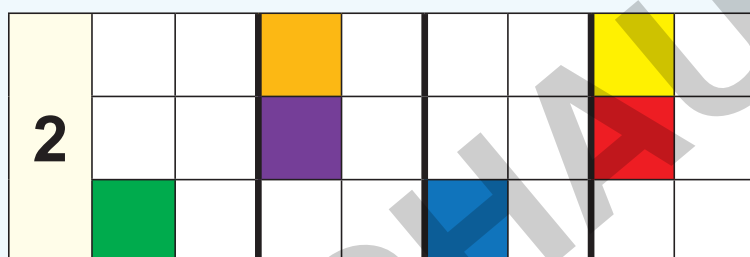
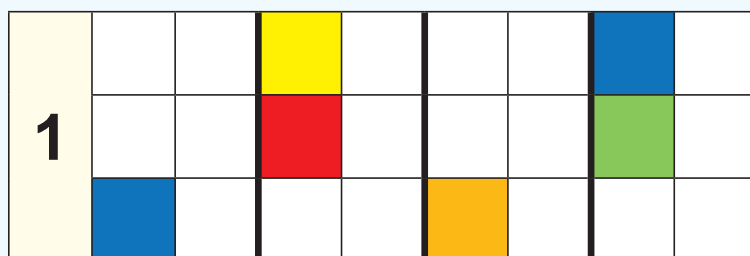
T _____



Aufgabe 5: *Finde zu jeder Zeile einen passenden Dreiklang. Diese können auch mehrfach vorkommen.*

5 Singen & Spielen!

Spielt zu diesem Lied diese Begleitung auf den Boomwhackers!



Mein Bild zum Lied: