

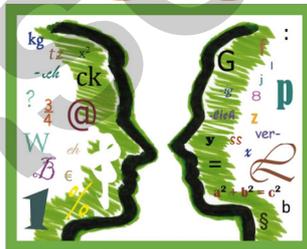
## Zum Inhalt

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.

4learning2gether.eu



ABC MATHE

## Inhalt

<b>① Es klingt!</b>	<b>6 - 12</b>
• <b>Bunte Klänge</b>	
Experimentieren	6
Aufgabenkarte „Klänge“	6
Klangspinne	7
• <b>Fantasiegeschichten</b>	<b>8 - 9</b>
Windräder	8
Die Kutsche	9
• <b>Spiele mit dem C-Dur-Dreiklang</b>	<b>10 - 12</b>
Farbe, pass auf!	11
Kanon	11
Pferdewagen	12
Rondo	12
Tanz & Stopp	12
<b>② Notiert &amp; gespielt!</b>	<b>13 - 14</b>
• Einfach notiert!	13
• Für Profis!	14
<b>③ 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 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

## Inhalt

<b>1</b>	<b>Klang!</b>	<b>27 - 29</b>
	• <b>Klänge spinnen</b>	<b>27</b>
	• <b>Mit dem C-Dur-Dreiklang spielen</b>	<b>28 - 29</b>
	Kanon	28
	Rondo	29
	Tanz & Stopp	29
	Zirkel	29
<b>2</b>	<b>Rhythmus!</b>	<b>30 - 16</b>
	• <b>Grafisch notieren</b>	<b>30 - 40</b>
	Methode	30
	Rhythmuskarte 1 leicht – eigene Rhythmen	31
	Rhythmuskarte 2 mittel – eigene Rhythmen	32
	Rhythmuskarte 3 für Profis – eigene Rhythmen	33
	• <b>Boomwhackers notieren</b>	<b>34 - 13</b>
	Beispiele	34
	Boomwhacker-Rhythmen leicht – eigene Ideen	35
	Boomwhacker-Rhythmen mittel – eigene Ideen	36
	Boomwhacker-Rhythmen für Profis – eigene Ideen	37
	• <i>für Profis: Mit Patterns begleiten</i>	<b>38 - 40</b>
<b>3</b>	<b>Stimme!</b>	<b>41 - 51</b>
	• <b>Rhythmisch sprechen</b>	<b>41 - 22</b>
	Wilhelm Busch: Schneidermeister Böck	41
	Christian Morgenstern: Verkehrte Welt	42 - 46
	• <b>Singen</b>	<b>47 - 27</b>
	- Freunde	47
	- Regenzeit, Zeit für Regen	48
	- Seven Nation Army	49
	- Sunshine Reggae	50 - 51

**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>	<i>in die andere Hand</i>	<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 Lautstärke</b>	<b>ein rhythmisches Pattern schlagen</b>
<b>auf den Oberschenkel schlagen</b>		<b>...</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.



Die Kinder nehmen nun ihre Boomwhacker in die Hand. Ein Gruppenmitglied – ein Kind oder die/der Erzieher\*in – 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* 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.

- **Fantasiegeschichten**

### **Windräder**

Die Kinder suchen sich mit ihrem Instrument einen freien Platz im Raum und spielen in den Erzählpausen zum Text passende Töne und Klänge.

**Auftrag:** Nehmt euch eine Boomwhacker. Jeder sucht sich einen Platz im Raum. Achtet genau auf den Text. In den Erzählpausen beschreibt ihr den gerade gehörten Satz mit Klängen, Tönen und Bewegungen.

## 2 Notiert & gespielt!

Mit der folgenden Methode lässt sich visualisieren, welcher Boomwhacker wann gespielt wird.

Da jedes Kästchen für eine Viertelnote steht, ergibt eine Kästchenreihe einen Viervierteltakt. Die Farben geben die entsprechenden Röhren und damit den klingenden Ton an. Es wird jeweils gespielt, was über der Zählzeit notiert ist. Der Takt der einzelnen Übungen wird mehrfach gespielt.

In den Übungen werden die C-Dur-Dreiklangstöne eingesetzt: **C** - **E** - **G**. Die Rhythmusleisten werden auf ein Flippapier oder an die Tafel geschrieben. Die Boomwhacker werden bei nicht genügender Anzahl weitergegeben.

Vor dem Boomwhacker-Einsatz wird der Rhythmus von allen Kindern als Klatschrhythmus geschlagen. Er ist jeweils zuerst notiert und mit **X** gekennzeichnet.

**Tipp:** Der Viererrhythmus wird durchgehend mit den Füßen auf 1 und 3 gestampft.

- **Einfach notiert!**

**Übung 1.** Die 4 Übungen werden von allen Kindern umgesetzt.

a) 

<b>X</b>			
1	2	3	4

<b>C</b>			
1	2	3	4

b) 

<b>X</b>		<b>X</b>	
1	2	3	4

<b>C</b>		<b>C</b>	
1	2	3	4

c) 

<b>X</b>			<b>X</b>
1	2	3	4

<b>C</b>			<b>C</b>
1	2	3	4

d) 

<b>X</b>		<b>X</b>	<b>X</b>
1	2	3	4

<b>C</b>		<b>C</b>	<b>C</b>
1	2	3	4

**Übung 2.** Die Kinder teilen sich in 2 Gruppen. Gruppe 1 spielt die obere Zeile, Gruppe 2 die untere. Die Gruppen spielen zuerst einzeln und anschließend gemeinsam.

a) 

			<b>X</b>
<b>X</b>			
1	2	3	4

			<b>E</b>
<b>C</b>			
1	2	3	4

b) 

			<b>X</b>
<b>X</b>		<b>X</b>	
1	2	3	4

			<b>E</b>
<b>C</b>		<b>C</b>	
1	2	3	4

• **Froh zu sein**

Der Einsatz der Stimmen des vierstimmigen Kanons orientiert sich an der Nummerierung in der Notation.

Der in der Boomwhackerbegleitung auf den Zählzeiten 1 und 3 notierte Dreiklang kann auch auf einen Zweiklang reduziert werden.

**Froh zu sein bedarf es wenig**  
Kanon

Text & Musik:  
August Mühling (1847)

1.  $D^7$                       **G**                      2.  $D^7$                       **G**

Froh zu sein be - darf es we - nig,

3                      3.  $D^7$                       **G**                      4.  $D^7$                       **G**

und wer froh ist, ist ein Kö - nig.

Froh zu sein bedarf es wenig,  
und wer froh ist, ist ein König.

Die 1-taktige, ostinate Boomwhackerbegleitung:

<b>D</b>		<b>D</b>	
<b>C</b>		<b>H</b>	
<b>A</b>		<b>G</b>	
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>

**Jetzt ihr!**

Bildet Gruppen und spielt die notierten Rhythmen

- zuerst mit Handclaps.
- dann mit Rhythmusinstrumenten eurer Wahl.
- Notiert und spielt dann eigene Rhythmen.

**Rhythmuskarte 1 (leicht)**

a)	X						
	1	u.	2	u.	3	u.	4 u.
b)	X				X		
	1	u.	2	u.	3	u.	4 u.
c)			X				
	1	u.	2	u.	3	u.	4 u.
d)			X			X	
	1	u.	2	u.	3	u.	4 u.
e)	X		X		X		
	1	u.	2	u.	3	u.	4 u.

**Eigene Rhythmen 1**

a)							
	1	u.	2	u.	3	u.	4 u.
b)							
	1	u.	2	u.	3	u.	4 u.
c)							
	1	u.	2	u.	3	u.	4 u.
d)							
	1	u.	2	u.	3	u.	4 u.
e)							
	1	u.	2	u.	3	u.	4 u.

**Jetzt ihr!**

Bildet Gruppen und spielt die notierten Boomwhacker-Rhythmen.  
Notiert und spielt dann eigene Boomwhacker-Rhythmen.

**Boomwhacker-Rhythmen 1 (leicht)**

a) 

1	u.	2	u.	3	u.	4	u.

b) 

1	u.	2	u.	3	u.	4	u.

c) 

1	u.	2	u.	3	u.	4	u.

d) 

1	u.	2	u.	3	u.	4	u.

**Eigene Boomwhacker-Rhythmen 1 (leicht)**

a) 

1	u.	2	u.	3	u.	4	u.

b) 

1	u.	2	u.	3	u.	4	u.

c) 

1	u.	2	u.	3	u.	4	u.

d) 

1	u.	2	u.	3	u.	4	u.