

Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

Kreative Ideen und Konzepte inklusive fertig ausgearbeiteter Materialien und Kopiervorlagen für einen lehrplangemäßen und innovativen Unterricht.

Musik

Das Musikbuch – Sonderausgabe 2021

... spielen, rappen, singen ...

Klang – Rhythmus – Stimme

Jürgen Tille-Koch

Produkthinweis

4learning2gether.eu



ABC MATHE

Dieser Beitrag entstammt dem Programm unseres Partners ABC Mathe Handels e.U. / 4learning2gether.

4learning2gether ist ein neues Label, das digitale Bildung kleinschrittig produziert und vertreibt.

Dabei handelt es sich um veränder- und kopierbare Dateien, die vom Käufer beliebig oft vervielfältigt werden dürfen, was das Budget deutlich schont. Sie sind aber auch zur Beschäftigung der ideale Begleiter für zuhause und unterwegs.



Sie suchen weitere Materialien für Ihren Unterricht?

Entdecken Sie [hier](#) unsere große Auswahl an digitalen Unterrichtsmaterialien auf eDidact.de!



Haben Sie noch Fragen?

Unser Kundenservice hilft Ihnen gerne weiter:

Schreiben Sie an info@edidact.de oder per Telefon 09221 / 949-204.

Ihr Team von eDidact

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

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

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



Wechsel der Tondauer blasen
 auf den Oberschenkel schlagen
 Wechsel der Lautstärke
 ein rhythmisches Pattern schlagen

Aufgabenkarte „Klänge“

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:

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

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.

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.

Tip: Das Klangspiel mit Boomwhackers kann durch Stimme, verschiedene Instrumente und/oder einer Kombination dieser drei Ebenen als Variante umgesetzt werden.