

26. Thema:

Instrumente - Boom-whacker

Material:

Musikinstrumente: Boom-whackers

Wolldecke

Stundenbeginn und Rahmenbedingung:

Stehkreis

Bewegen	<p>Kinder stehen im Kreis: L. hält Blickkontakt mit einem Kind und klatscht einen Rhythmus vor. Kontaktiertes Kind klatscht Rhythmus im Echo und tauscht Platz mit der Lehrkraft. Am neuen Platz sucht das Kind einen anderen Klatschpartner durch Augenkontakt und wechselt mit diesem den Platz. Das Spiel geht weiter, bis alle Kinder einen neuen Platz haben. Das letzte Kind gibt den Rhythmus an die Lehrerin/den Lehrer zurück. L. beginnt mit einem neuen Rhythmus. Mehrere Übungen durchführen!</p> <p>Kinder setzen sich in einen Sitzkreis: In der Mitte des Kreises liegt eine Wolldecke. L. leert aus einem Sack die Boom-whacker auf die Decke und ersucht die Kinder, die Teile dort liegen zu lassen, wo sie liegen.</p> <p><u>Mikadospiel:</u> L. / Kind erklärt die Spielregeln. Dann holt sich jedes Kind der Reihe nach einen Boom-whacker und legt diesen vor sich hin.</p>
Sprechen / Singen	<p>„Dieses besondere Mikadospiel hat einen Namen, da es sich um Instrumente handelt.“ Rhythmisches Vorsprechen in verschiedenen Stimmlagen und Tempi: Boom-whacker Echo: Kinder wiederholen das Wort</p> <p>Variation: L. spricht die erste Silbe des Wortes - Kinder die 2. Silbe.</p> <p>Stehkreis: Jedes Kind probiert aus, was sein Boom-whacker kann.</p>

	<p>Jedes Kind zeigt der Reihe nach eine Übung vor und alle Kinder machen diese Übung nach.</p>
Hören / Musizieren	<p>Kinder gehen im Raum frei herum.</p> <ul style="list-style-type: none">☞ L. spielt einen Rhythmus auf seinem Boom-whacker vor und die Kinder versuchen im Rhythmus mitzuspielen.☞ Kinder geben den Rhythmus als Echo wieder.☞ Indem der Lehrer sich auf seinen Platz im Kreis zurückbegibt, wirkt dies als Signal für die Kinder, ebenfalls den eigenen Platz spielend wieder einzunehmen.☞ Auf dem Platz wird ein neuer Rhythmus vorgeben und nachgespielt.☞ Ist der neue Rhythmus gefestigt, verlassen die Kinder den Kreis und tragen ihn in der freien Bewegung durch den Raum.☞ L. kehrt im Rhythmuspiel auf seinen Platz zurück und die Kinder folgen dem Beispiel.☞ Ein Kind gibt neuen Rhythmus vor - alle übernehmen den Rhythmus und bewegen sich im freien Raum dazu.☞ „Alle Kinder mit gelben Boom-whackern spielen einen eigenen Rhythmus und die restliche Gruppe spielt den Grundrhythmus.
	<p><u>Ausklang:</u> Ein Kind nach dem anderen legt seinen Boom-whacker auf die Decke wie ein Mikadospiel zurück.</p>

Spielrhythmen

Rhythmus 1

Rhythmus 2

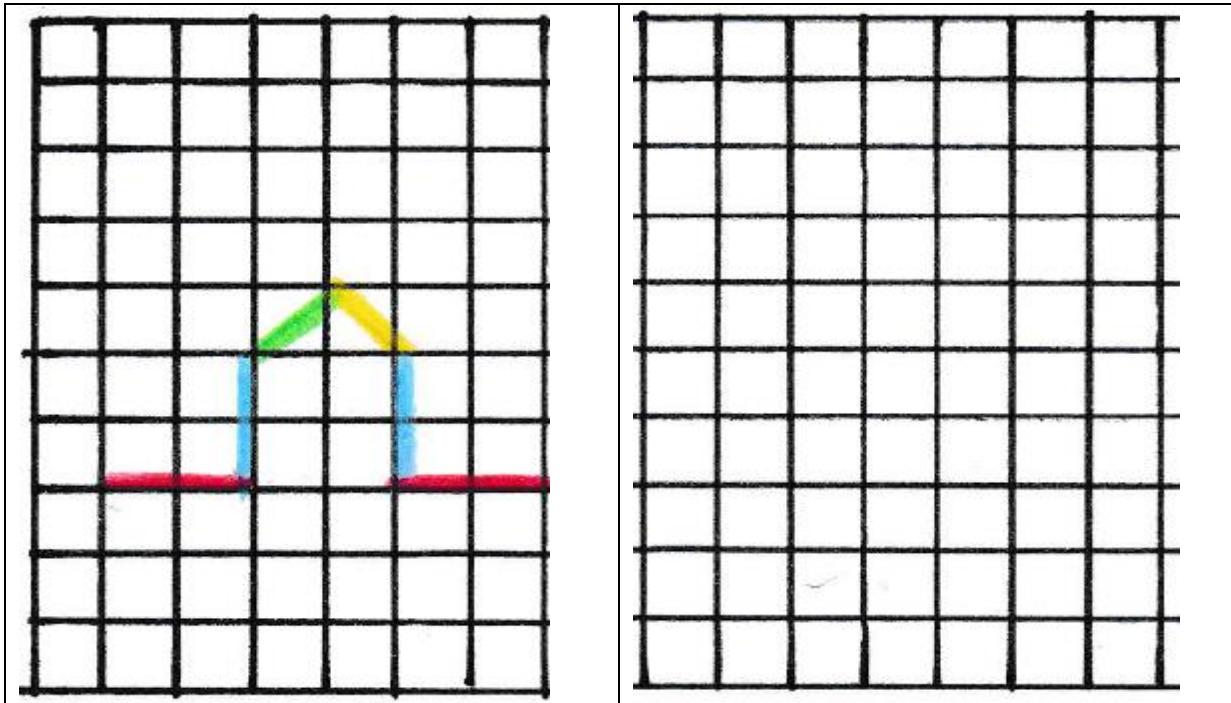
Rhythmus 3

Rhythmus 4

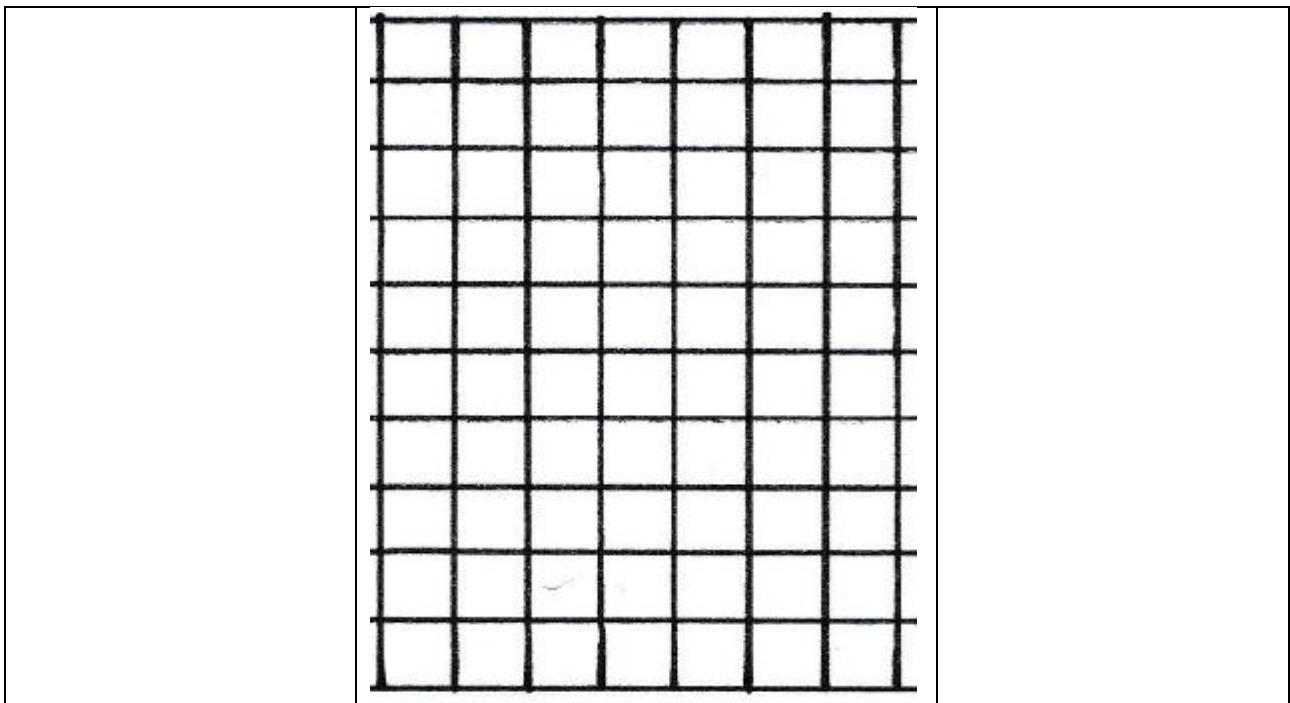
Rhythmus 5

Rhythmus 6

Setz das Muster fort!



Leg mit den Instrumenten ein eigenes Muster und zeichne es auf das Papier.
Du machst einen Plan.



Dein Partner legt die Boomwhackers nach deinem Plan auf.