

Inhalt

Seite

6

Warm-ups mit Bewegung

- 7** Gehen mit Gefühl?
- 8** Von mir für dich
- 9** Hoch und runter
- 10** Ich bin dein Spiegel
- 11** Pinselköpfe
- 12** Stopptanz
- 13** Pssst!

Seite

14

Warm-ups mit Stimme

- 15** Hier tickt die Uhr
- 16** Laut und leise
- 18** Memory
- 20** Tonpaare bilden
- 21** Hüpfgesang

Seite

22

Warm-ups mit Rhythmus

- 23** Schüttelkreis
- 24** Pulskreis
- 25** Pattern weitergeben
- 26** Lieder raten
- 27** Obstsalat
- 28** Call-and-Call-Rhythmen

Seite

30

Warm-ups mit Hinhören

- 31** Klangmemory
- 32** Verklingender Ton
- 33** Von wo kommt der Klang?
- 34** Offenes Fenster
- 35** Innen hören - außen hören
- 36** Fingerklavier

Seite

38

Warm-ups mit Instrumenten

- 39** Der richtige Ton
- 40** Nach Farben spielen
- 42** Die Schlange
- 43** Instrumenten-Paare
- 44** Thematische Fantasiereise

Ziel

Konzentration,
Gruppen-Kooperation
fördern

LUGER Memory

Bewegungsübung zum Wachwerden – Geräusche mit der Stimme machen

Dieses Spiel kennt ihr bestimmt: Memory. Wir werden es aber ein bisschen anders spielen, als ihr es gewohnt seid. Ich habe hier 16 Tiersymbole auf Zetteln. Es sind immer zwei gleiche Tiere dabei. Also zwei Frösche, zwei Kühe usw. Wir brauchen nun 16 Kinder, die jeweils einen Zettel ziehen. Alle anderen Kinder teilen sich in zwei Teams auf.

Wer einen Zettel gezogen hat, hält ihn so, dass niemand ihn sehen kann! Habt ihr zum Beispiel einen Frosch-Zettel gezogen, seid ihr im Spiel der Frosch und macht „Quak“, wenn ihr dran seid. Es gibt noch ein weiteres Kind, das ein Frosch sein wird und „quakt“. Die Aufgabe der beiden Spiel-Teams ist es, dieses Frosch-Paar zu finden.

Los geht's: Wir stehen in einem großen Kreis. Alle 16 Kinder, die einen Zettel gezogen haben, kennen ihr Geräusch.

Ein Kind aus dem Spiel-Team zeigt zuerst auf ein Kind und hört sich dessen Geräusch an, dann zeigt es auf das nächste Kind und hört sich dessen Geräusch an. Findet ihr die gleichen Tiere, darf euer Team noch einmal raten. Sind die Geräusche unterschiedlich, ist das andere Team an der Reihe.

Das Kind, auf das gezeigt wird, macht bitte nur einmal sein Geräusch und ist dann wieder still.

Variante 1

Die Schülerinnen und Schüler stellen sich in 3x3- oder 4x4-Reihen auf, wie bei einem Karten-Memory.

Variante 2

Die Klasse wird in zwei Gruppen geteilt. Jede Gruppe spielt ein eigenes Memory.

Variante 3

Das Spiel kann auch am Platz gespielt werden. Dann sollten nur zwei Kinder gegeneinander antreten – alle anderen bleiben sitzen und machen die Geräusche.

Variante 4

Auch andere Gegenstände können tönen. Hierfür kann im Vorfeld gemeinsam auf Entdeckungsreise gegangen werden und es können Geräusche aus der Umgebung gesammelt werden (z.B. Kirchenglocken, Autohupe, Fahrradklingel usw.).

Tipp

Klären Sie im Vorfeld einmal alle Tiere und die passenden Geräusche gemeinsam ab. Drucken Sie die Tierkarten 2x aus.

Ziel

Puls halten,
einfache Rhythmen halten,
Zusammenspiel
als Ensemble

LUGER

Pattern weitergeben

Ein kurzer Rhythmus wandert durch den Kreis

Wir sitzen im Kreis. Ich beginne mit einem Pattern wie zum Beispiel diesem hier (Lehrkraft gibt erstes Pattern vor). Nun gebe ich es nach links weiter und du machst es nach. Anschließend gibst du es nach links weiter usw. Das Pattern soll so einmal durch den ganzen Kreis wandern, bis es zu mir zurückkommt.

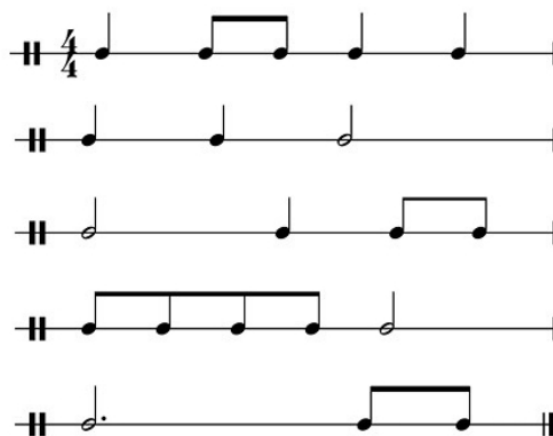
Variante 1

Mit Blick auf die spätere Stunde kann die Lehrkraft rhythmische Pattern aussuchen, die im Unterrichtsverlauf eine Rolle spielen werden.

Variante 2

Wenn das Pattern beim dritten, vierten oder fünften Spieler angelangt ist, spielt der Beginner ein neues Pattern, das in der gleichen Weise weitergegeben wird, so dass nun Zweistimmigkeit entsteht.

Mögliche kurze rhythmische Pattern



Ziel

genaues Hinhören,
in der Gruppe
ankommen

LUGER

Klangmemory

Klangpaare im Raum finden

Jeder von euch bekommt gleich eine kleine Dose von mir. Hier im Raum sind nochmal so viele Dosen verteilt. Zu jeder Dose gibt es eine passende. Ihr findet sie, indem ihr genau hinhört. Denn ihr müsst das gleiche Geräusch finden, das ihr in eurer Dose hört.

Wenn ihr also gleich auf die Suche geht, seid möglichst leise!

Variante

Zwei Schülerinnen oder Schüler verlassen den Raum. Alle anderen finden sich zu Paaren zusammen und verabreden einen Ton, einen Rhythmus oder ein Geräusch. Alle Paare verteilen sich dann im Raum, bevor die zwei Schüler*innen wieder herein gelassen werden. Durch Antippen können sie die „Memorykarten“ umdrehen und die Paare suchen.

Bitte vorbereiten

Es werden jeweils zwei kleine Dosen oder Schachteln (das können Streichholzschachteln, kleine Kartons, Tupperdosen oder am besten kleine Plastikdosen, wie zum Beispiel Filmdosen, sein) mit denselben Materialien benötigt. Die Materialien müssen einen erkennbar unterschiedlichen Klang in der Dose produzieren. Dafür eignen sich zum Beispiel getrocknete Erbsen, Sand, Bügelperlen, Konfetti, Streusel, eine Murmel usw.

Ziel

Motivation
in der Gruppe und
Konzentration auf
einfache Rhythmen

LUGER

Die Schlange

Ein Rhythmus-Pattern wandert durch die Schlange

Ich teile euch gleich in vier (oder, je nach Klassengröße, auch fünf) Gruppen auf. Jede Gruppe stellt sich wie eine Schlange auf: Alle Kinder einer Gruppe stehen so hintereinander, dass sie auf den Rücken des Kindes vor ihnen schauen. Nur die Kinder ganz vorn, also immer der Kopf der Schlange, haben keinen Rücken vor sich. Dafür haben diese Kinder ein Instrument vor sich (am geeignetsten sind Percussioninstrumente oder ein Drum-Set).

Nun überlegen sich die Kinder am Ende der Schlange einen kurzen Rhythmus. Diesen Rhythmus klopfen sie einmal behutsam auf den Rücken vor euch. Das Kind, das diesen Rhythmus auf dem Rücken gespürt hat, gibt ihn wiederum weiter, durch behutsames Klopfen auf den Rücken vor sich usw. bis der Rhythmus am Kopf angekommen ist. Der Kopf der Schlange spielt den Rhythmus nun laut auf seinem Instrument.

Hört genau hin: Hat sich etwas verändert? Ist das noch der gleiche Rhythmus wie beim Start?

Nach jedem Durchgang wechselt der Kopf ans Ende und überlegt sich den nächsten Rhythmus. Das geht so lange, bis alle mal Kopf und mal Rhythmus-Ende waren.

Bitte vorbereiten

Percussion-Instrumente
oder ein Drum-Set.