

Einheit „Musikalische und rhythmische Spiele“

Diese Einheit diene vor allem dazu, Anregungen für spielerisches Lernen in den Klassen zu geben. Die folgenden Punkte zeigen die Vielfalt solcher Möglichkeiten.

1. Kinesiologische Übungen → diese fördern die Vernetzung der Synapsen zwischen den beiden Gehirnhälften und machen zudem auch noch Spaß:
 - Liegende 8: man zeichnet mit dem Finger und danach mit der Nase eine unsichtbare liegende Acht in die Luft.
 - Kreisen und gegenkreisen: man legt eine Hand auf den Bauch und mit der anderen nimmt man die geschlossenen Lippen zwischen Daumen und Zeigefinger. Nun beginnt man die Hand am Bauch in die eine und die Lippen mit den Fingern in die andere Richtung zu kreisen.
 - Kreisen und klopfen: die eine Hand kreist am Bauch weiter, mit der anderen Handfläche klopft man sich auf den Kopf (oberhalb, nicht die Stirn).
 - Ellbogen und Knie: man hebt das linke Bein und führt gleichzeitig den rechten Ellenbogen zum linken Knie. Dasselbe mit den anderen beiden, abwechselnd. Durch diese Überkreuzübung hat man einerseits Bewegung andererseits wieder Vernetzung der Gehirnhälften.
 - Nase- und Ohrenspiel: eine Hand berührt die Nase, die andere überkreuzt und berührt das Ohr. Dann muss schnell gewechselt werden, sodass immer eine Hand die Nase und eine ein Ohr berührt, aber eben immer überkreuzt. Wenn man das Tempo steigert, kann es passieren, dass man plötzlich beide Hände an der Nase oder an beiden Ohren hat.
2. Rhythmische Vorübungen: wir befinden uns im 4/4-Takt. Eine Gruppe stampft mit dem rechten Fuß eine Viertel auf die Zählzeit „1“ und zwei Achtel auf die Zählzeit „3“. Die zweite Gruppe schlägt mit der linken Handfläche auf den rechten Oberschenkel jeweils eine Viertel auf die Zählzeit „2“ und „4“. Die dritte Gruppe schlägt mit der rechten Hand auf den linken Oberschenkel durchgehende Achtel. Gemeinsam ergibt das Rhythmusgefüge ein Schlagzeugpattern → Fuß = Bass-Drum, linke Hand am rechten Oberschenkel = Snare-Drum, rechte Hand am linken Oberschenkel = Hi-Hat. Danach werden die Gruppen zu einem zusammengefügt und jeder spielt allein das Schlagzeugmuster.
3. Rhythmusstück im Kanon: Ein Rhythmusstück, das aus Klatschen, Stampfen und Rufen besteht, wird im Kanon gespielt.

4. Richtungshören: Jemand bekommt die Augen verbunden. Ein anderer Teilnehmer bekommt ein Instrument in die Hand (z.B. Triangel, Holzblock, Holzstäbe, Rassel, ...), spielt darauf und gibt somit dem „Blinden“ eine Richtung vor. Der andere muss anhand der Geräusche dem mit dem Instrument folgen. Eine erschwerte Variante ist, wenn alle anderen Teilnehmenden sich durcheinander im Raum aufstellen und Dschungelgeräusche machen.

5. Menschenmemory: 2 Spieler verlassen den Raum, die anderen gehen in Paaren zusammen und machen sich ein Geräusch, Zeichen, eine Melodie, ... aus. Die 2 Spieler haben dann die Aufgabe, die zusammengehörenden Paare zu finden, in dem sie auf jemanden zeigen und derjenige dann sein Erkennungsmerkmal preisgibt. Die Teilnehmer haben es mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden ausprobiert: gemischte Geräusche, diverse Klatschmuster und Merkmale mit der Stimme.

6. Rhythmusstück „Table Games“ + Vocalpercussion: Das Stück besteht aus 4 verschiedenen Rhythmusmustern. Die Teilnehmenden wurden in 6 Gruppen geteilt. 4 davon klatschten die vorgegebenen Rhythmen, 1 Gruppe gab das Tempo mit geraden Vierteln vor und eine Gruppe machte mit der Stimme und den Lippen eine sog. Beatbox (Vocalpercussion) dazu.

7. Vocalpercussion zu „Un poquito cantas“: Das Lied „Un poquito cantas“ wurde bereits in der Gitarreneinheit behandelt. Es wurde hier wiederholt und zusätzlich einer Gruppe ein Vocalpercussion-Muster für den zweiten Teil des Liedes gegeben. Während die einen den Text „le-lo-la“ sangen, imitierten die anderen ein Schlagzeug, indem sie den Text „wa-pm-tzi-gong pa-tzi-ki“ sangen.