

Die Rhythmusklassse

in der Praxis

Klasse 3

Lehrstunden: 1 bis 6

Vorwort

Mit den folgenden Unterrichtsstunden möchten wir angehenden und fertigen Lehrerinnen und Lehrern einen Vorschlag für die Einführung der Rhythmusklassse in Grundschulklassen machen.

Wie eine Klasse zur Rhythmusklassse wird, welcher Weg dahin von der Lehrerin, dem Lehrer eingeschlagen wird, ist von verschiedenen Faktoren abhängig. Die Aufnahmefähigkeit der Schüler, die Größe der Klassen, die musikalische Vorerfahrung der Lehrerin, des Lehrers – und dies sind nur ausgewählte Faktoren – bestimmen die Herangehensweise und den Fortschritt bei der Einführung der Rhythmusklassse.

Gleichzeitig ist das Konzept der Rhythmusklassse in unseren Augen wertvoll für den Unterricht, da es einfach umzusetzen ist und Schülerinnen und Schüler lernen, was am Musikmachen interessant und spannend ist: Sie üben Motorik und Taktgefühl, werden schnell an das Instrument herangeführt und können sich in der Gruppe, im Ensemble erleben.

Wir haben uns deshalb entschlossen, das Konzept der Rhythmusklassse offen und frei zur Verfügung zu stellen für jeden, der damit arbeiten möchte. Die folgenden Blätter enthalten exemplarische Lehrstunden mit den jeweiligen Zielen und Stundenverläufen. Die Lehrkraft kann je nach eigenem Vorwissen und Kompetenz der Klasse entscheiden, wie viel Inhalte sie in die Stunde integrieren möchte. Die konzipierten Stunden sind entsprechend veränderlich. Für den tieferen Einstieg in Instrumente und Themen empfehlen wir einzelne Arbeitshefte, die mit Querverweisen in den Lehrstunden ausgezeichnet sind.

Die Zielsetzung dieses Blockes und der folgenden Stunden – soweit wir das für diesen Vorschlag formulieren können – ist es, die Schülerinnen und Schüler zum gemeinsamen Musizieren in einem Ensemble hinzuführen. Die ersten sechs Stunden auf dem Weg zur Rhythmusklassse stellen wir hier für die 3. Klasse, Grundschule, vor. Grundlage unserer Herangehensweise ist der Rhythmus. Die Kinder lernen an einem Instrument verschiedenen Rhythmen kennen und beherrschen. Diese Rhythmen werden auf andere Instrumente übertragen, um dann parallel gespielt zu werden. So steigern sich Rhythmuskomplexität und Instrumentenvielfalt bis hin zur Rhythmusklassse. Wir haben uns an dieser Stelle für den Beginn mit der Conga entschieden, aber ebenso kann mit z.B. Bongos, Cajón oder Djembe begonnen werden. In der Herangehensweise ist der Lernprozess sehr ähnlich. Lehrkraft oder Schule können also das Instrument frei wählen, mit dem sie die Rhythmusklassse beginnen möchten, je nach Vorlieben oder Verfügbarkeit der Instrumente.

Unser Konzept knüpft konkret an Kompetenzen – u.a. *"Die Schülerinnen und Schüler können Räume, auch Bewegungs- und Klangräume, auf unterschiedliche Art absichtsvoll gestalten; zeitliche Gliederungen in der Musik erkennen, unterscheiden und ihre Erfahrungen beim Singen und Musizieren anwenden"* – und Inhalte – u.a. *"Klangräume in alter und neuer Musik, musikalische Unterscheidungsmerkmale, Klangfarbe, Klangdichte, Lautstärke, Melodieverlauf, Tonhöhen, grafische Partituren, Musikbilder"* und *"Metrum, Tempo, einfache Taktarten, Rhythmen, Rhythmussprache, Notenwerte, musikalische Baupläne"* – aus dem verbindlichen Bildungsplan für die Grundschule an (Baden-Württemberg, 2006).

Auf dem Weg zur Klassenmusik wünschen wir viel Spaß!

Verzeichnis der verwendeten LeuWa-Arbeitshefte und Bücher

Abkürzung	Medium
CL	Conga lernen - Schule für Anfänger - Grundsätze und erste Rhythmen (ISBN: 978-3-940533-09-8)
KL	Kleinpercussion lernen - Schule für Anfänger - Grundsätze und erste Rhythmen (ISBN: 978-3-940533-14-2)
BL	Bongos lernen - Schule für Anfänger - Grundsätze und erste Rhythmen (ISBN: 978-3-940533-11-1)
CA	Cajón lernen - Schule für Anfänger - Grundsätze und erste Rhythmen (ISBN: 978-3-940533-10-4)
DL	Djembé lernen - Schule für Anfänger - Grundsätze und erste Rhythmen (ISBN: 978-3-940533-21-0)

In den Verlaufsplänen wird die Seitenzahl dahinter angegeben. CL 15/16 bedeutet, Seite 15 und 16 im Arbeitsheft "Conga lernen".

Verwendete Abkürzungen
S. - Schülerinnen und Schüler
L. - Lehrerinnen und Lehrer
LV - Lehrervortrag
UG - Unterrichtsgespräch

Kommentare & Tipps 1. Lehrstunde

Stundenziel:
S. lernen die Grundlagen gemeinsamen Musizierens kennen.
Teilziele:
S. kennen die Regeln gemeinsamen Musizierens.
S. kennen ihr Instrument, die Conga.
S. kennen die beiden wichtigen Schläge (offener und Basston).
Didaktisch-methodische Erläuterungen/Tipps:
Regeln beim gemeinsamen Musizieren: Wichtig ist vor allem, dass während der L. spricht, kein S. trommelt. Weitere Regeln werden klassenspezifisch entwickelt.
Anzählen des Spiels: V.a. bei neuen Rhythmen ist es von Vorteil, wenn die S. anfangs mitzählen. L. macht das vor und spielt anfangs auch immer mit.
Der L. als Dirigent: L. gibt mit Gestik (ev. auch noch mit Geräusch z.B. Pfeife u. dann sukzessive nur noch mit Gestik) Einsätze vor bzw. bricht sie ab. Gemeinsames Aufhören und Beenden von Musik ist ein wesentlicher Bestandteil des gemeinsamen Musizierens. Sobald die S. damit umgehen können, wird die Unterrichtsstunde ruhiger.
Durch Wiederholen z.B. am Ende jeder Stunde, prägen sich die Inhalte der Stunde besser ein.
Für einen guten Ein- und Ausstieg ist es von Vorteil, wenn zu Beginn und am Ende eine Art Ritual stattfindet. Das kann das Gestalten eines Stuhlkreises mit den Instrumenten sein oder eine spezielle Begrüßung für den Musikunterricht oder ein spezieller (einfacher) Rhythmus.
Beim Einüben der Schläge (offener und Basston) sollte auf die starke Hand geachtet werden. Spielen Links- und Rechtshänder zusammen (, was wahrscheinlich ist,) werden die Begriffe "Suppenhand" oder "Schreibhand" zur Unterscheidung der Hände eingeführt (wichtig z.B. bei Anschlägen). Wichtig ist, dass sich die S. für eine Hand entscheiden.

Verlaufsplan 1. Lehrstunde

Zeit/Phase	Lehrer-Schüler-Interaktion	Fragen/Impulse	Sozialform	Medien/Materialien	Geeignete Übungen
Einstieg 5 Min.	S. lernen Conga kennen, "Stiller Impuls"		UG	Bild bzw. Conga zum Vorführen	
Erarbeitung I 10 Min.	Regeln des gemeinsamen Musizierens erarbeiten / darlegen; Funktion des Dirigenten kennenlernen/ L. als Dirigent	"Was macht dieses Stöckchen?"	LV/ UG	Plakat für Regeln	
Erarbeitung II 15 Min.	Congas ausgeben, "wildes Trommeln", "lautes & leises Trommeln", rechte und linke Hand einsetzen, Schlagarten (offener & Basston)	Arbeiten mit Einsätzen und Taktstock	Spiel / UG	Conga, Tafelbild/Folie (Schlagarten)	Schlagarten (CL 2-4)
Erarbeitung III 10 Min.	S. spielen einen Rhythmus	Vor- & Mitsprechen des Rhythmus'; Verändern der Einsätze mit Zwischenrufen (z.B. "Hey")	Spiel / L. macht vor	Conga	Siehe z.B. Rhythmen "Bum-Bum- Klatsch"/"Orangensaft" (CL 15/16)
Ergebnissicherung 5 Min.	Wiederholung + Abschlussritual	"Was ist wichtig für das gemeinsame Trommeln?" "Was war gut, was können wir verbessern?"	UG		

Kommentare & Tipps 2. Lehrstunde

Stundenziel:
Die S. lernen mit unterschiedlicher Geschwindigkeit zu spielen und kennen neue Rhythmen.
Teilziele:
S. lernen ein Crescendo kennen und spielen.
S. lernen einen neuen Rhythmus.

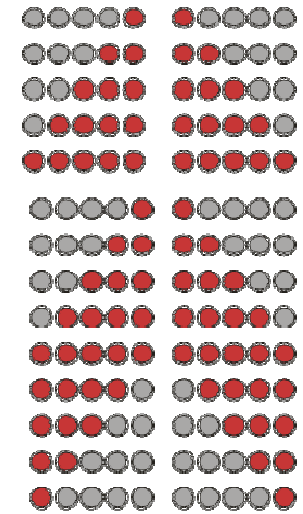
Didaktisch-methodische Erläuterungen/Tipps:
Die Erfahrungswelten der Kinder eignen sich gut, um neue Themen einzuführen. So z.B. Tiere: Sie eignen sich gut, um laute und leise Töne zu verdeutlichen.
Gezielte Wiederholungen (z.B. am Ende der Stunde) bringen Inhalte der letzten Stunde wieder zurück ins Gedächtnis und fördern das Behalten des Stoffes.
Unserer Erfahrung nach lässt sich ein neuer Rhythmus am besten einüben, wenn er davor ein mal ohne das Instrument durchgespielt wurde. Durch das Mitsprechen beim Spiel eines Rhythmus', das Klatschen, Rufen und in Schritten um die Trommel laufen, bleibt er besser im Gedächtnis: Je besser und klarer der Schüler den Rhythmus verstanden hat, desto einfacher kann er ihn später im Ensemble auf Zuruf spielen. Ist ein Rhythmus intensiv eingeübt, fällt es den S. leichter sich auf Anschlag, gemeinsames Spielen und Tempo zu achten. Außerdem ist es hilfreich, wenn L. den Rhythmus vorspielt und vorspricht.
Wenn die S. schnell neue Rhythmen erfassen und spielen können, kann spontan variiert werden (natürlich nach Kenntnisstand der Schüler!). Z.B. zwischen verschiedenen Rhythmen gesprungen werden, schneller gespielt werden o.ä.

Verlaufsplan 2. Lehrstunde

Zeit/Phase	Lehrer-Schüler-Interaktion	Fragen/Impulse	Sozialform	Medien/Materialien	Geeignete Übungen
Einstieg 5 Min.	S. beschreiben Arten des Trommelns (laut, leise, ...)	"Was ist euch letzte Stunde beim Trommeln aufgefallen?"	UG		
Erarbeitung II 10 Min.	S. wiederholen einen Rhythmus aus 1. Std. und laufen dabei um die Instrumente	Vor- & Mitsprechen des Rhythmus', Klatschen & Stampfen	Spiel	Conga-Instrumente	Siehe z.B. Rhythmen "Bum-Bum-Klatsch"/"Orangensaft" (CL 15/16)
Erarbeitung I 15 Min.	S. lernen ein Crescendo kennen und spielen.	Z.B. Motto Tiere: Ameisen - Die S. wirbeln mit den Fingerspitzen leise auf dem Trommelfell. Weitere Tiere kommen hinzu: Mäuse, Katzen, Ziegen, Pferde, Elefanten. Je größer die Tiere, umso lauter. L. nennt Tiernamen, worauf die S. die Lautstärke verändern.	Spiel / UG	Conga-Instrumente, Bilder von Tieren	
Erarbeitung III 10 Min.	S. erarbeiten einen neuen Rhythmus, werden zum Abschluss leiser	L. spricht Rhythmus & macht Anschläge vor	Spiel / UG	Conga-Instrumente	Siehe z.B. Rhythmus "Donald Duck" (CL 16)
Ergebnissicherung 5 Min.	Wiederholung + Abschlussritual		UG		

Kommentare & Tipps 3. Lehrstunde

Stundenziel:
S. lernen verschiedene Einsätze in der Gruppenmusik.
Teilziele:
S. lernen, auf Zeichen des Lehrers ein- und auszusetzen.
S. lernen einen neuen Rhythmus.
Didaktisch-methodische Erläuterungen/Tipps:
Um verschiedene Einsätze mit den S. zu üben, empfiehlt sich unserer Erfahrung nach die Methode, S. nach einander ein- und wieder aussetzen zu lassen (vgl. Grafik).



Verteilte Einsätze in einer Gruppe

Verlaufsplan 3. Lehrstunde

Zeit/Phase	Lehrer-Schüler-Interaktion	Fragen/Impulse	Sozialform	Medien/Materialien	Geeignete Übungen
Einstieg 10 Min.	S. erarbeiten unterschiedliche Einsätze im Ensemble; "Stiller Impuls"	"Was macht der Dirigent mit dem Taktstock?"	UG	Taktstock	
Erarbeitung I 5 Min.	S. spielen bekannte Rhythmen.		Spiel	Conga-Instrumente	Siehe z.B. Rhythmen "Bum-Bum-Klatsch"/"Orangensaft"/"Donald Duck" (CL 15/16)
Erarbeitung II 15 Min.	S. spielen bekannte Rhythmen mit unterschiedlichen Einsätzen.	Eine Reihe spielt, der äußerste setzt zuerst auf Zeichen des L. aus, dann der nächste usw.	Spiel	Conga-Instrumente, Taktstock	s.o.
Erarbeitung III 10 Min.	S. lernen neuen Rhythmus, setzen einer nach dem anderen aus.	L. spricht Rhythmus & macht Anschläge vor	Spiel (Vormachen)	Conga-Instrumente	Z.B. "Hakunamatata"/"Onkel Dagobert Duck" (CL 17/18)
Ergebnissicherung 5 Min.	Wiederholung, Abschluss		UG		

Kommentare & Tipps 4. Lehrstunde

Stundenziel:
S. lernen die Rhythmen zu wechseln und hintereinander zu spielen.
Teilziele:
S. verinnerlichen bekannte Rhythmen.
S. lernen Rhythmen zu kombinieren.

Didaktisch-methodische Erläuterungen/Tipps:
Beim hintereinander Spielen der bekannten Rhythmen (in unterschiedlicher Geschwindigkeit) hat es sich bewährt, wenn Rhythmen mit Bildern verknüpft wurden. Z. B. ein Bild von Orangen & Saft zum Rhythmus "Orangensaft". So können die Bilder hintereinander gezeigt werden und die Schüler finden schneller in den Rhythmus hinein.

Verlaufsplan 4. Lehrstunde

Zeit/Phase	Lehrer-Schüler-Interaktion	Fragen/Impulse	Sozialform	Medien/Materialien	Geeignete Übungen
Einstieg 5 Min.	S. geben bekannte Rhythmen wieder; "Stiller Impuls"	"Welche Rhythmen haben wir schon kennengelernt?"	UG		
Erarbeitung I 15 Min.	S. spielen bekannte Rhythmen in langsamer, schneller und ansteigender Form hintereinander. L. gibt Rhythmen vor.	L. gibt Rhythmus vor.	Spiel/UG	Bilder, Conga, ev. Taktstock	Bekannte Rhythmen
Erarbeitung II 10 Min.	Nun dieselbe Übung mit wechselnden Einsätzen.	L. zeigt auf spielende S.	Spiel/UG	Bilder, Conga, ev. Taktstock	Bekannte Rhythmen
Erarbeitung III 10 Min.	S. lernen neuen Rhythmus, fügen ihn hinter einen bekannten.	L. spricht Rhythmus & macht Anschläge vor	Spiel (Vormachen)	Conga	Z.B. "Onkel Dagobert und Donald Duck. Punkt"/"Tick, Trick undTrack" (CL 19/23)
Ergebnissicherung 5 Min.	Wiederholung, Abschluss		UG		

Kommentare & Tipps 5. Lehrstunde

Stundenziel:
S. lernen ein weiteres Instrument kennen und spielen.
Teilziele:
S. lernen bekannten Rhythmus mit einem neuen Instrument spielen.
S. kennen und benennen ein (oder mehrere) neues Instrument(e).

Didaktisch-methodische Erläuterungen/Tipps:
Hinweis: Je nach Zielsetzung kann es auch Sinn machen, an dieser Stelle noch keine zusätzlichen Instrumente einzubauen. Wir haben uns in diesem Entwurf dafür entschieden, weil die Kombinationsmöglichkeiten und Varianten dadurch größer werden.
In der Praxis hat es sich bewährt, nur an wenige S. zusätzliche Instrumente auszugeben (diese "herausgehobene" Position kann auch gewechselt werden).
Je nachdem, welche weiteren Instrumente in der Schule vorhanden sind, können diese eingesetzt werden. Es empfiehlt sich, zielgerichtet (z.B. auf das spätere Ensemble) Instrumente auszuwählen.

Verlaufsplan 5. Lehrstunde

Zeit/Phase	Lehrer-Schüler-Interaktion	Fragen/Impulse	Sozialform	Medien/Materialien	Geeignete Übungen
Einstieg 5 Min.	S. lernen weitere Instrumente kennen.	"Welche Schlaginstrumente kennt ihr noch?"	UG		
Erarbeitung I 20 Min.	S. spielen auf den neuen Instrumenten, lernen Klang und Aufbau verstehen.		Spiel	Eingesetzte Instrumente: Z.B. Cajón, Djembé, Caxixi, Tambourin, Rätsche etc.	
Erarbeitung II 15 Min.	S. spielen bekannten Rhythmus mit bekannten Instrumenten (Conga) und neuen Instrumentent im Pulk.	L. spricht Rhythmus & macht Anschläge vor	Spiel	Conga, plus weitere Instrumente	Siehe z.B. Rhythmen "Bum-Bum-Klatsch"/"Orangensaft" (CL 15/16)
Ergebnissicherung 5 Min.	Wiederholung, Abschluss		UG		

Kommentare & Tipps 6. Lehrstunde**Stundenziel:**

S. vertiefen das Zusammenspiel von mehreren Instrumenten in der Gruppe.

Teilziele:

S. wiederholen neue Instrumente.

S. lernen unterschiedliche Einsätze mit mehreren Instrumenten.

Didaktisch-methodische Erläuterungen/Tipps:

Bei wechselnden Einsätzen ist L. als Dirigent wichtig. Damit S. im Rhythmus lernen, wann ihre Einsätze sind.

Verlaufsplan 6. Lehrstunde

Zeit/Phase	Lehrer-Schüler-Interaktion	Fragen/Impulse	Sozialform	Medien/Materialien	Geeignete Übungen
Einstieg 5 Min.	S. wiederholen die neuen Instrumente spielerisch.	"Welche Instrumente haben wir letzte Stunde kennengelernt?"	UG		Instrumente hinhalten und Namen, Klang etc. raten lassen.
Erarbeitung I 10 Min.	Wiederholung: S. spielen bekannten Rhythmus mit bekannten Instrumenten (Conga) und neuen Instrumentent im Pulk.	L. spricht Rhythmus & macht Anschläge vor	Spiel	Conga, plus weitere Instrumente	Siehe z.B. Rhythmen "Bum-Bum-Klatsch"/"Orangensaft" (CL 15/16)
Erarbeitung II 25 Min.	Nun dieselbe Übung mit wechselnden Einsätzen der Instrumente.	L. zeigt auf spielende S.	Spiel/UG	Bilder, Conga, Taktstock, neue Instrumente	Bekannte Rhythmen
Ergebnissicherung 5 Min.	Wiederholung, Abschluss		UG		