

# Die Rhythmusklassse

in der Praxis

Klasse 3

Lehrstunden: 7 bis 11

**Zum Einstieg in Block II**

Wir begrüßen Sie für die kommenden Unterrichtsstunden!

Im bewährten Format mit didaktisch-methodischen Tipps und Erleichterungen sowie Verlaufsplänen geben wir Handreichungen für fünf weitere Stunden, wiederum entsprechend veränderlich.

Wir möchten an dieser Stelle auch unseren "Klopfi" vorstellen. Er ist der ständige Begleiter durch die verschiedenen Themenhefte und bringt der Klasse die Instrumente und Rhythmen näher. Er hilft bei den Schlagarten, den Einsätzen und vielem mehr. In Verbindung mit Silbensprechen bekannter Wörter, lernen die Kinder so Rhythmusnoten selbstständig zu lesen. Für das eigenständige Üben und Wiederholen zu Hause, z.B. von verschiedenen Rhythmen, empfehlen wir ein Heft für jede Schülerin und jeden Schüler.

Auf dem folgenden Wegabschnitt 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 7. Lehrstunde**

<b>Stundenziel:</b>
S. vertiefen das Zusammenspiel von mehreren Instrumenten in der Gruppe.
<b>Teilziele:</b>
S. vertiefen ihre Kenntnis von und das Wissen über Perkussionsinstrumente.
S. lernen mehrere Instrumente parallel zu spielen.

<b>Didaktisch-methodische Erläuterungen/Tipps:</b>
Bei der Einführung der Perkussionsinstrumente (in unserem Beispiel Shaker und Schellenring) ist es ratsam, die S. in zwei Gruppen einzuteilen und das Instrument in Gruppe A zu erklären, dann bei Gruppe B. Die jeweils andere Gruppe hört dabei zu. Möglichkeiten sind dann, die Gruppen nacheinander z.B. in langsamem/schnellem Wechsel oder gleichzeitig spielen zu lassen oder die Gruppen die Instrumente tauschen zu lassen.
Bei Hinzunahme der Conga wird eine dritte Gruppe von S. gebildet, die Lust haben auf der Conga zu begleiten. Die Einführung eines solchen "Basis-Ensembles" ist i.d.R. von Durcheinander begleitet, das sich bei entsprechender Wiederholung aber schnell legt.
Der Taktstock empfiehlt sich als Unterstützung des L. Zum einen unterstützt er die Rolle des L. als Dirigent, zum anderen lassen sich Einsätze leichter gestalten.
Beim Spiel mit mehreren Instrumenten, wie nun in dieser Stunde mit einigen Perkussionsinstrumenten, wird in der Folge häufiger die Methode eingesetzt, mehrere Rhythmen parallel zu spielen. Das bedeutet, dass mit jedem Instrument ein anderer Rhythmus allerdings im gleichen Takt gespielt wird, sodass ein Ganzes entsteht.. Wichtig ist hier, dass der L. auf die Anschläge achtet. Mit besserer Übung werden die S. sicherer und beginnen Rhythmen zu spielen, auch ohne den Text vorzusagen, was natürlich auch fokiert geübt werden kann.

## Verlaufsplan 7. Lehrstunde

Zeit/Phase	Lehrer-Schüler-Interaktion	Fragen/Impulse	Sozialform	Medien/Materialien	Geeignete Übungen
Einstieg 5 Min.	S. wiederholen die neuen Instrumente spielerisch.	"Welches Instrument hat einen Ring, welches ist hohl?"	UG		Instrumente hinhalten und Namen, Klang etc. raten lassen.
Erarbeitung I 20 Min.	S. spielen einfachen Rhythmus auf zwei Perkussionsinstrumenten.	L. spricht Rhythmus & macht Anschläge vor	Spiel	Perkussionsinstrumente	Z.B. "ZickeZacke" für den Shaker / "Coca Cola" für den Schellenring (KL 39/21)
Erarbeitung II 15 Min.	Übung wie oben plus zusätzlichem einfacher Rhythmus auf der Conga.	L. weißt S. ein, spricht Rhythmus & macht Anschläge vor	Spiel	Perkussionsinstrumente plus Conga	Perkussionsinstrumente wie gehabt, zusätzlich für die Conga z.B. "Hakuna Matata" (CL 17)
Ergebnissicherung 5 Min.	Wiederholung, Abschluss		UG		

**Kommentare & Tipps 8. Lehrstunde****Stundenziel:**

S. lernen unterschiedliche Taktarten kennen.

**Teilziele:**

S. vertiefen Zusammenspiel mit neuen Instrumenten.

**Didaktisch-methodische Erläuterungen/Tipps:**

Bei der Einführung eines neuen Taktes ist es hilfreich, wenn L. die S. gut mittels Klatschen, Vorsprechen etc. unterstützt. Außerdem hilfreich sind das Einüben des neuen Taktes ohne Instrument (siehe Erläuterungen, 2. Lehrstunde).

Beim neuen Takt ist es unserer Meinung nach wichtig, erneut auf saubere Handschläge der S. zu achten.

## Verlaufsplan 8. Lehrstunde

Zeit/Phase	Lehrer-Schüler-Interaktion	Fragen/Impulse	Sozialform	Medien/Materialien	Geeignete Übungen
Einstieg 5 Min.	S. verteilen sich selbst die Instrumente der letzten Stunde.		Selbstständig	Perkussionsinstrumente plus Conga	
Erarbeitung I 15 Min.	Wiederholung letzte Stunde: S. spielen bekannte Rhythmen.	L. weist S. ein, spricht Rhythmus & macht Anschläge vor	Spiel	Conga plus Shaker, Schellenring	Z.B. "ZickeZacke" für den Shaker / "Coca Cola" für den Schellenring (KL 39/21) und "Hakuna Matata" für die Conga (CL 17)
Erarbeitung II 20 Min.	S. lernen neuen Takt (3/4) kennen.	L. spricht Rhythmus & macht Anschläge vor	Spiel/UG	Conga	Z.B. "Apfelsaft" / "Tick, Trick und Track" (CL 22/23)
Ergebnissicherung 5 Min.	Wiederholung, Abschluss		UG		

**Kommentare & Tipps 9. Lehrstunde****Stundenziel:**

S. vertiefen Wissen über Taktarten.

**Teilziele:**

S. lernen Taktarten mit verschiedenen Instrumenten.

**Didaktisch-methodische Erläuterungen/Tipps:**

Wenn talentierte S. in der Gruppe sind, kann L. die Rolle des "Einzählers" und "Vorsprechers" auch für Übungen abgeben, z.B. den Einstieg.

## Verlaufsplan 9. Lehrstunde

Zeit/Phase	Lehrer-Schüler-Interaktion	Fragen/Impulse	Sozialform	Medien/Materialien	Geeignete Übungen
Einstieg 5 Min.	S. klatschen zum Beginn in verschiedenen Takten (3/4, 4/4).	L. regt an, gibt Impulse.	Spiel/UG		Z. B. "Traubensaft"/"Schneckenudel ess ich gerne" (CL 22/20)
Erarbeitung I 15 Min.	S. wiederholen neuen Takt (3/4) mit den entsprechenden Rhythmen.	L. spricht Rhythmus & macht Anschläge vor	Spiel/UG	Conga	Z.B. "Apfelsaft" / "Tick, Trick und Track" (CL 22/23)
Erarbeitung II 20 Min.	S. spielen mit den neuen Instrumenten verschiedene Taktarten (3/4, 4/4).	L. zeigt auf spielende S.	Spiel/UG	Conga plus Shaker, Schellenring	Z.B. "ZickeZacke" für den Shaker, "Coca Cola" für den Schellenring (KL 39/21) und "Hakuna Matata" für die Conga (CL 17) (alle 4/4) oder "Tick, Trick und Track" (CL 23) für alle drei Instrumente.
Ergebnissicherung 5 Min.	Wiederholung, Abschluss		UG		



**Kommentare & Tipps 10. Lehrstunde****Stundenziel:**

S. vertiefen Koordination am Instrument.

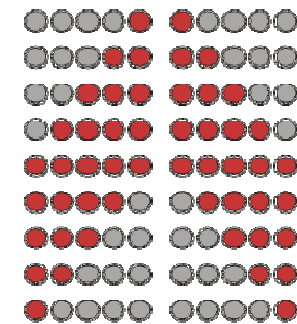
**Teilziele:**

S. vertiefen Musizieren in der Gruppe.

**Didaktisch-methodische Erläuterungen/Tipps:**

Geschicklichkeitsspiel "Scheibenwischer": Die Congas stehen eng aneinander im Kreis, jeder S. steht vor seinem Instrument. Die rechte Hand liegt auf der Conga rechts, die linke auf dem eigenen Instrument. L. zählt den Rhythmus ein bzw. spricht vor. Gesprochen wird "Schei|ben|wi|scher" (viersilbig). Die S. beginnen nun auf den Instrumenten, auf denen die Hände liegen, im angezählten Rhythmus zu spielen und wechseln dann mit der linken Hand auf die Conga links, mit der rechten auf die eigene, dann wieder zurück usw. Die Wechsel können z.B. nach der zweiten Silbe geschehen.

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 10. Lehrstunde

Zeit/Phase	Lehrer-Schüler-Interaktion	Fragen/Impulse	Sozialform	Medien/Materialien	Geeignete Übungen
Einstieg 10 Min.	S. spielen "Scheibenwischer".		Spiel	Conga	Rhythmus "Scheibenwischer", s.o.
Erarbeitung II 30 Min.	S. spielen mit den neuen Instrumenten verschiedene Taktarten (3/4, 4/4) im Gruppenspiel.	L. zeigt auf spielende S., schnelle / langsame Wechsel, einzelne Gruppen einsetzen lassen etc.	Spiel/UG	Conga plus Shaker, Schellenring	Z.B. "ZickeZacke" für den Shaker, "Coca Cola" für den Schellenring (KL 39/21) und "Hakuna Matata" für die Conga (CL 17) (alle 4/4) oder "Tick, Trick und Track" (CL 23) für alle drei Instrumente.
Ergebnissicherung 5 Min.	Wiederholung, Abschluss		UG		

**Kommentare & Tipps 11. Lehrstunde****Stundenziel:**

S. lernen neue Trommel kennen und spielen.

**Teilziele:**

S. vertiefen Musizieren in der Gruppe.

**Didaktisch-methodische Erläuterungen/Tipps:**

In dieser Stunde soll eine neue Trommel, die Cajón, eingeführt werden. Die Schlagarten ähneln denen der Conga, was das Einüben der Rhythmen erleichtert. Beim Einüben des neuen Instruments empfiehlt es sich die S. in zwei Gruppen einzuteilen, der einen das Instrument zu erklären und später zu wechseln (vgl. Einführung der Perkussionsinstrumente, 7. Std.)

## Verlaufsplan 11. Lehrstunde

Zeit/Phase	Lehrer-Schüler-Interaktion	Fragen/Impulse	Sozialform	Medien/Materialien	Geeignete Übungen
Einstieg 5 Min.	S. wiederholen bekannte Rhythmen ohne Instrument.	L. spricht vor & klatscht/stampft.	UG		Siehe z.B. Rhythmen "Apfelsaft"/"Donald Duck" (CL 16/22)
Erarbeitung I 10 Min.	S. lernen ein neues Instrument kennen.	L. spricht Rhythmus & macht Anschläge vor	Spiel/UG	Conga & Cajón	Bekannte Rhythmen, z.B. obige oder "Bum-Bum-Klatsch"/"Orangensaft" (CL 15/16 & CA 15/17). Zu den Schlagtechniken vgl. CA 2 & 3
Erarbeitung II 25 Min.	S. spielen 3/4- u. 4/4-Takt Rhythmen auf beiden Instrumenten (paralleles Spiel zweier Rhythmen).	L. spricht Rhythmus & macht Anschläge vor	Spiel	Conga & Cajón	Im 3/4-Takt z.B. für die Cajón "Apfelsaft" (analog zu CL 16), für die Conga "Tick, Trick und Track" (CL 23). Im 4/4-Takt z.B. "Hakuna Matata" (CA 16), "Donald Duck" (CL 22)
Ergebnissicherung 5 Min.	Wiederholung, Abschluss		UG		