

Handwerk

Stundenbilder

erarbeitet von Renate Egger, Petra Eisenstecken,
und Priska Schenk



Material

- Boomwhackers (evtl. Klangbausteine): d', fis', g', a', h', c', d'', e''
- leere Kärtchen
- Boomwhackers
 - für G-Dur-Akkord (g, h, d)
 - für D-Dur-Akkord (d, fis, a)
 - für C-Dur-Akkord (c, e, g)

Einstieg

Tonhöhen sollen bewusster gemacht werden:

- 1) Die Kinder gehen durch den Raum. Die Lehrperson hält zwei Boomwhackers unterschiedlicher Höhe in den Händen. Schlägt sie den tieferen Ton an, gehen die Kinder in der Hocke und bewegen sich solange in dieser Haltung durch den Raum bis die Lehrperson den Ton nicht mehr anschlägt. Schlägt die Lehrperson den höheren Ton an, gehen die Kinder auf Zehenspitzen herum. Wird kein Ton angeschlagen, gehen die Kinder normal. Will man einen größeren Unterschied zwischen beiden Tönen schaffen, kann dem Boomwhacker eine Oktavkappe aufgesetzt werden.
- 2) Wird der tiefe Ton angeschlagen, drehen sich alle Kinder mit kleinen Schritten am Platz nach links. Wird der hohe Ton angeschlagen, drehen sich alle Kinder mit kleinen Schritten am Platz nach rechts. Wird kein Ton angeschlagen, gehen die Kinder „normal“ im Raum herum.

Vorübung

Stimme/Ton halten: Paarweise erhalten die Schüler ein Melodieinstrument. Die Partner suchen einen Ton aus, der dann von einem Schüler angespielt wird. Der andere Partner summt oder singt den Ton nach. Nun geht er summend/singend bis zu einem vereinbarten Ziel, z. B. zum Fenster und wieder zurück. An seinem Instrument angekommen, überprüfen beide Schüler, ob der Ton gehalten wurde. Anschließend wird getauscht.

Erarbeitung

Melodie: Acht Schüler stellen sich nebeneinander in einer Reihe auf. Jeder Schüler erhält einen Ton, d. h. eine Röhre der Boomwhackers*. Diesen Ton müssen die Schüler dann auch stimmlich wiedergeben und sich gut merken können. Zusammen ergeben alle Töne den Tonumfang des zu erlernenden Liedes. Die Kinder sollten sich wie ein Xylofon nach der Tonhöhe anordnen, d. h. von tief nach hoch – von d' bis e''. Nun „spielen“ einzelne Schüler auf diesem „Xylofon“, indem sie die ausgestreckten Hände der acht Schüler entsprechend berühren. Dann spielt und singt der jeweilige „Xylofon“-Schüler seinen Ton, solange die Hand berührt oder gehalten wird. Da es für die Schüler recht anspruchsvoll ist, den Ton zu halten, ist es sinnvoll, einen Ton „doppelt zu besetzen“.

- 1) Es kann musiziert werden: Die Schüler können bekannte Melodien erfinden.
- 2) Die Lehrperson tippt die Kinder in der Reihenfolge an, wie die erste Liedzeile klingt. (d', 3mal g', a', 3mal h', g', 3mal a', fis', g) Zuerst spielen die Kinder mit ihren Boomwhackers*, dann singen sie ihren Ton mit. Schließlich wird nur mehr gesungen. Die Lehrperson greift die Melodie auf, singt sie vor und lässt die Kinder nachsingen. Schließlich wird der Text auf die Melodie gesetzt.
- 3) Auf dieselbe Weise werden alle 4 Liedzeilen erlernt.

* Dieser Teil ist auch sehr gut mit Klangbausteinen ausführbar. Für manche Kinder ist es sogar einfacher, von den Klangbausteinen den Ton abzunehmen.

Text: Zur Sicherung des Textes können gemeinsam Wörterkärtchen erstellt werden. Dabei sollen die Schüler Wörter nennen, die ihnen als Gedächtnishilfe dienen. Hilfreiche Wörter könnten sein:

1. Str.: Håndwerksbursch, Wurscht, dick, lång, Ofn, Haustiær, Fenster, Brtwurscht;

2. Str.: Loabl Brot, glei essn, Brot, bissl Fett, leichtr oidngeaht;

3. Str.: liabn Leit, verträgn, Wurscht und Brot, Mehlspeis, 12 Leberknödl, WuchtlIn

Zum Schluss wird das ganze Lied gesungen. Mit den Boomwhackers kann die Melodie als Zwischen- und Vorspiel gespielt werden.

Erweiterung

Mit stimmsicheren Kindern kann die 2. Stimme erlernt werden. Dabei ist die 2. Liedzeile sehr einfach dazuzulernen. Die 2. Stimme entspricht hier der ersten Liedzeile und die 4. der 3. Zeile.

Begleitung

Sollte das Lied begleitet werden, so können die Boomwhackers wieder zum Einsatz kommen.

Den Kindern wird erklärt, welcher Ton bei welchem Akkord (d.h. in welchem Takt) gespielt werden darf.

G-Dur-Akkord: g, h, d

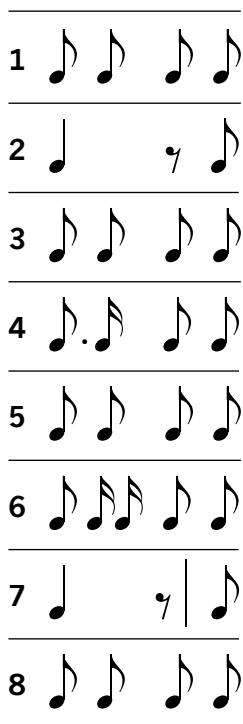
D-Dur-Akkord: d, fis, a

C-Dur-Akkord: c, e, g

Für die 1. und 2. Liedzeile gilt dieselbe Begleitung: G, G, D, G

Für die 3. und 4. Liedzeile ebenfalls dieselbe: C, G, D, G

Zahlencode



Material

- Fotos

Einstieg

Den Kindern werden Fotos von einem Binder gezeigt. Die Arbeit eines Binders wird erklärt.

Text- und Liederarbeitung

Um den Text einzulernen, könnte man folgendes Spiel spielen: Vier Kinder (je nach Klassenstärke) werden als Flüsterer engagiert. Sie stehen bei der Lehrperson. Alle anderen Kinder stehen wie erstarrt im Raum. Den Flüsterern wird der erste Teil des Liedtextes ins Ohr geflüstert. Sie gehen nun zu den Statuen hin und flüstern ihnen den Text ins Ohr. Sobald die Statuen den Text verstanden haben, erwachen sie zum Leben und gehen ebenfalls umher, bis alle Kinder den ersten Teil des Textes kennen. Die Lehrperson schlägt auf die Trommel. Nun erstarren wiederum alle. Die Lehrperson singt den Refrain, alle wiederholen ihn. Daraufhin holt die Lehrperson die Flüsterer wiederum zu sich und sagt ihnen den nächsten Teil des Liedtextes vor. Die Flüsterer schwärmen aus. So geht es nun weiter, bis der ganze Liedtext bekannt ist. Der Refrain wird immer wieder zwischendrin gesungen.

Zum Schluss singt die Lehrperson die Strophen vor und wandert langsam im Raum umher. Sobald sie ein Kind nachsingen kann, gibt es der Lehrperson die Hand und singt mit. Dies geschieht so lange, bis alle Kinder in der Schlange stehen und sich die Hände reichen. Dann wird die Schlange aufgelöst und die neue Strophe beginnt. Sobald die Kinder die Melodie erfasst haben, kann auch die rhythmische Begleitung hinzugefügt werden (siehe Lied).

Material

- Plakat
- Beutel oder zugedeckter Korb mit folgenden Gegenständen:
Faden, Fingerhut, Schere, Knopf; Nagel, Sohle, Stöckel, Schuh;
Brett (Stück Holz), Hammer, Schleifpapier; Ziegel, Maurerkelle, Spachtel
- Liedtext kopieren und in Streifen schneiden: jede Zeile auf einen Streifen (16), je Strophe einen farbigen Punkt auf der Rückseite
- Blockflöte oder/und Stabspiele
- Stabspiele oder Klangbausteine

Vorbereitung

Die Lehrperson bereitet ein Plakat für ein Brainstorming vor. Darauf schreibt sie als Überschrift „Goldenes Handwerk“. Darunter soll eine Tabelle mit vier Spalten gezeichnet werden. In jede Spalte wird ein Beruf geschrieben: Schneider, Schuster, Tischler, Maurer.

Einstieg

Spiel zum 3er-Rhythmus:

Die Schüler sitzen oder stehen sich paarweise gegenüber und zählen immer bis 3, indem sie abwechselnd eine Zahl nennen:

S1 sagt „1“, S2 sagt „2“, S1 sagt „3“, S2 sagt „1“, usw. Diese Übung soll fließend laufen. Wenn das in einem rascheren Tempo klappt, ersetzt ein Schüler „1“ durch ein Geräusch oder einen Klang (stimmlich). Nach einigen Minuten wird auch „2“ durch einen Ton ersetzt. Schließlich wird auch „3“ ausgewechselt. Die einmal gewählten Geräusche werden beibehalten. Je unterschiedlicher die Klänge gewählt werden, desto spannender wird das Spiel. Noch lustiger wird es, wenn die Geräusche auch noch mit Bewegungen kombiniert werden.

Erarbeitung

Textinhalt: Um zum Textinhalt des Liedes zu gelangen, legt die Lehrperson das Plakat zunächst in die Mitte. Die Berufe sollten noch abgedeckt sein. Die Kinder setzen sich in einen Stuhlkreis. Einige Fragen werden in den Raum geworfen: „Was versteht ihr unter Goldenes Handwerk“, „Was stellt dieses Bild dar?“, „Warum golden?“, „Welche Handwerker kennt ihr?“, „Welche gab es früher?“, „Welche gibt es heute noch?“, „Welches Werkzeug brauchen die Handwerker?“ Gemeinsam werden Berufe und dazugehörige Begriffe gesucht. Ein Gespräch beginnt.

Bevor die Begriffe auf dem Plakat aufgedeckt werden, werden die vier Berufe aus dem Lied pantomimisch dargestellt und erraten. Jedes Kind darf dann für das Brainstorming Begriffe zu den jeweiligen Berufen in die Spalten schreiben.

Währenddessen holt die Lehrperson den Korb bzw. den Beutel mit den vorbereiteten Gegenständen. Die Kinder können abwechselnd nach Dingen greifen, sie abtasten, benennen und einem Beruf zuordnen.

Abschließend wird verglichen, was die Kinder gefunden haben und was die Lehrperson mitgebracht hat.

Liedtext: Jedes Kind erhält eine Textzeile (16 Streifen; sollten mehr Kinder in der Klasse sein, dann einige Paare bilden). Diese wird auswendig gelernt und sobald alle Kinder den Text kennen, gehen sie durch den Raum und sagen ihren Text vor sich her. Dabei müssen sie auch aufmerksam auf die anderen hören. Schon bald werden die meisten herausfinden, zu wem sie gehören. Mit den Streifen in der Hand kann überprüft werden, ob sie zusammengehören. (Auf der Rückseite ist ein Punkt in derselben Farbe.) Die Lehrperson kann verraten, dass in der 1. Zeile immer der Beruf genannt wird. Dann finden die Kinder selbst den Paarreim heraus und die 3. und 4. Zeile erübrigen sich von selbst aufgrund der Zeichensetzung.

Melodie und Strophen: Die Schüler erhalten nun eine Kopie des Liedes. Jede Gruppe darf sich zudem ein Melodieinstrument holen, z. B. Blockflöte, Glockenspiel, Xylofon, etc. Wenn möglich können die Kinder nun in einem eigenen Raum (ansonsten hintereinander) die Melodie anhören (Playbackversion auf der CD) und versuchen, ihre Strophe zur Musik zu singen. Dann können sie gemeinsam auf dem Instrument die Melodie erlernen. Zum Abschluss trägt jede Gruppe ihre Strophe der Klasse vor und bringt den anderen den Text bei.

Erweiterung

Mit stimmsicheren Kindern kann die 2. Stimme erlernt werden.

Begleitung

- Die von den Gruppen eingelernten Melodien können als instrumentales Zwischenspiel eingesetzt werden.
- Es bietet sich bei diesem Lied an, Rhythmusinstrumente zur Betonung des ersten Schlages im Dreivierteltakt zu verwenden.
- Sollte mit Stabspielen/Bassklangstäben begleitet werden, so kann hier auch jeweils auf den ersten Schlag im Takt der passende Akkord gespielt werden.
F-Dur-Akkord (f, a, c): 1., 4., 5., 8., 10., 12., 14., 16. Takt
C7-Dur-Akkords (c, e, g, b): 2., 3., 6., 7., 9., 11., 15. Takt
B-Dur-Akkord (b, d, f): 13. Takt

Zusatz

Auf der Internetseite **www.altes-handwerk.ch** können die Schüler Informationen zum alten Handwerk einholen.

Material
Bilder von den vier
Berufen

Einstieg

Von allen vier Berufen wird ein Foto im Musikraum aufgehängt. Die Lehrperson singt die letzten zwei Zeilen des Liedes vor. Die Kinder sollen erraten, um welchen Beruf es sich handelt und zum passenden Bild hinlaufen. Dies wird auch mit den anderen Strophen gemacht.

Melodieeinführung

Die Kinder verteilen sich nach diesem Spiel frei im Raum. Die Lehrperson singt die erste Phrase des Liedes und wandert dabei zu einem Kind. Sie nimmt das Kind an die Hand und führt es an einen anderen Platz im Raum. Dabei singt das Kind das eben Gehörte nach (auch mit Unterstützung der Lehrperson). Dann wandert die Lehrperson zu einem nächsten Kind, singt die zweite Phrase, nimmt es an die Hand und singt gemeinsam mit ihm die zweite Phrase. So wird ein Melodieteil nach dem anderen eingeführt. Bei einer großen Schüleranzahl ist es geschickt, wenn man immer zwei Kinder an die Hand nimmt. Man kann bestimmte Kinder auch doppelt an die Reihe nehmen. Einige Schüler brauchen auch nicht die unterstützende Stimme der Lehrperson und singen die Phrasen alleine nach. Die letzten zwei Zeilen des Liedes singen immer alle gemeinsam, da sie diese ja schon beim Ratespiel kennen gelernt haben. Falls einige Phrasen zu schwierig sind, können sie auch zwei bis drei Mal wiederholt werden. Ist nun das ganze Lied eingelernt, singen die Schüler das Lied gemeinsam mit der Lehrperson und wandern im Raum umher. Mit jeder neuen Phrase wechseln sie die Gehrichtung. Anschließend versucht man eine Phrase zu summen, die nächste zu singen, dann wieder zu summen usw. Daraufhin fängt man dies umgekehrt an – zuerst eine Phrase singen, die nächste summen usw.

Material

- Kärtchen mit den verschiedenen Handwerksnamen
- evtl. Glockenspiel

Einstieg

Die Klasse wird in vier Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe erhält ein Handwerk. Sie sollen nun versuchen dieses Handwerk szenisch darzustellen. Nach einer kurzen Probephase dürfen sie es der Klasse vorzeigen. Die anderen Kinder raten nun, um welches Handwerk es sich handelt. Anschließend soll sich jede Gruppe überlegen, welches Instrument zu diesem Handwerk passt. Die szenische Gestaltung wird nun mit Instrumenten untermalt. Vor jedem szenischen Spiel fragt die Lehrperson singend: „Wia mächns denn die Schneider (Maurer, Schuaster“ usw.)? Nach der dargestellten Szene singt die Lehrperson den Teil: „A so, a so, a so mächns sie’s“. Die Kinder singen ihn nach. Zum Schluss wird das ganze Lied eingelernt.

Nachdem nun alle Kinder das Lied können, kann es sehr gut szenisch dargestellt werden. Außerdem kann der erste Teil (die Frage) und der letzte Teil („A so, a so ...“) auch solistisch gesungen werden. Der Rest der Klasse antwortet und erklärt singend die Tätigkeit. Die zweite Stimme wird auch eingelernt, kann aber genauso gut auf dem Glockenspiel dazu gespielt werden.

Material

- Bilder der verschiedenen Berufe
- sechs Hula-Hoop-Reifen

Einstieg

Aufwärmspiel: Wir stehen alle im Kreis und zwar so, dass jeder den Rücken des Nachbarn „bearbeiten“ kann. Nun wird zuerst der Rücken abgeklopft, so wie ein Schmied das Eisen beschlägt, so „beschlagen“ wir den Rücken des Nachbarn. Nun kommt der Tischler. Er hobelt den Tisch - wir streifen Schultern und Arme kräftig nach unten. Dann ist der Schneider dran. Mit den Fingerspitzen klopfen wir den Rücken ab - das sind die kleinen Nadelstiche. Danach kommt der Bäcker. Er knetet das Brot. Wir kneten und massieren den Nackenbereich des anderen Schülers. Daraufhin kommt der Müller. Er wischt das Mehl vom Körper ab. Sanft streichen wir den Rücken nach unten. Diese Übung kann man natürlich auch paarweise im Raum machen. Einer massiert, der andere genießt. Dann wird gewechselt. Die Lehrperson spricht die Bewegungen und die damit verbundenen Berufe vor.

Text und Melodieeinführung: Danach legen wir die fünf verschiedenen Bilder der Berufe der Reihe nach auf den Boden. Alle Kinder sitzen im Kreis. Die Lehrperson hat einen Schaumgummiball. Sie rollt ihn einem Kind zu und singt die erste Phrase. Das Kind singt die Phrase nach und rollt den Ball zu einem anderen Kind hin. Dieses singt die Phrase ebenso nach usw. Nach sechs Mal weitergeben, stoppt die Lehrperson den Ball und singt den nächsten Teil des Liedes vor. Dies erfolgt nun mit jeder Phrase, bis die Kinder die erste Strophe beherrschen. Für die nächsten Strophen stehen alle Kinder verteilt im Raum. Es liegen sechs Hula-Hoop-Reifen auf dem Boden. Alle Kinder sind wie erstarrt. Die Lehrperson singt die zweite Strophe vor. Sobald ein Kind mitsingen kann, stellt es sich in einen Reifen und singt mit. Die Strophe wird nun so oft vorgesungen, bis jedes Kind in einem Reifen steht.

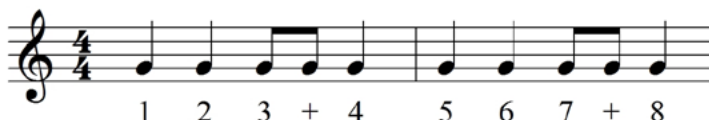
Material

- Steine (Anzahl der Schüler)
- Bild eines Steinhauers
- Kärtchen mit folgenden Begriffen:
Stoanhauer, hau, Stoan, Steaner, groaß, kloan;
beim Haun, brauch, narrisch, Kräft, Händ, Steaner, hårt, brechn, leicht, ausanond;
Håndwerk, stabig ålt, rar, Håmmer, Keile, Stoan, spåltn, schwar (Kopiervorlage)
- Kärtchen mit D, A, G
- Klangstäbe D-Dur-Akkord (d, fis, a),
Klangstäbe A7-Dur-Akkord (a, cis, e, g),
Klangstäbe G-Dur-Akkord (g, h, d)

Einstieg

Bewegungsspiel: Die Gruppe setzt sich in einen Kreis auf den Boden. Jedes Kind erhält einen Stein, der leicht in die Hand passt. Dieser Stein wird zunächst in der rechten Hand gehalten. Nun wird die Bewegung, mit der der Stein zum rechten Partner weitergegeben wird, geübt.

A) Bewegungsabfolge im folgenden Rhythmus:



Zählzeit 1: Stein in die linke Hand des Nachbarn legen. Dabei bekommt jeder selbst einen Stein in die linke Hand gelegt.

Zählzeit 2: Einmal mit den Fäusten leicht auf die Oberschenkel klopfen.

Zählzeiten: 3+4: Dreimal mit den Fingerknöcheln leicht auf den Boden klopfen (Rhythmus: zwei Achtel, ein Viertel).

Zählzeit 5: Stein von der linken in die rechte Hand geben.

Zählzeit 6: Einmal mit den Fäusten auf die Oberschenkel klopfen.

Zählzeiten: 7+8: Dreimal mit den Fingerknöcheln leicht auf den Boden klopfen.

Nun beginnt die Bewegung von vorne, d.h. die Steine wandern im Kreis nach rechts weiter. Spruch zur Einübung: Links - Schenkel - klopf, klopf, klopf; rechts - Schenkel - klopf, klopf, klopf

B) Bewegungsabfolge für den 3/4-Takt:



Zählzeit 1: Stein in die linke Hand des Nachbarn legen. Dabei bekommt jeder selbst einen Stein in die linke Hand gelegt.

Zählzeit 2: Einmal mit den Fäusten leicht auf die Oberschenkel klopfen.

Zählzeit 3: Einmal mit den Fingerknöcheln leicht auf den Boden klopfen.

Zählzeit 4: Stein von der linken in die rechte Hand geben.

Zählzeit 5: Einmal mit den Fäusten auf die Oberschenkel klopfen.

Zählzeit 6: Einmal mit den Fingerknöcheln leicht auf den Boden klopfen.

Die Steine wandern wiederum gegen den Uhrzeigersinn - im Kreis nach rechts - weiter.

Textinhalt: Um zum Textinhalt des Liedes zu gelangen, wird die Frage gestellt: „Kennt ihr einen Beruf, der mit Steinen zu tun hat?“ Wenn die Kinder nicht selbst auf den Beruf des Steinhauers kommen, wird das Bild eines Steinhauers an der Tafel angebracht. Zudem werden Wörter im Dialekt gesucht, die mit diesem Beruf zu tun haben: Hierfür werden Kärtchen ausgeteilt, auf denen Wörter

des Liedtextes in unterschiedlichen Farben abgedruckt sind (1. Strophe in roter Farbe, 2. Strophe in grün, 3. Strophe in blau). Die Kinder beschreiben ihren Begriff. Sobald ein Wort erraten wurde, wird das entsprechende Kärtchen am Bild an der Tafel angebracht. Dabei sollen die gleichfarbigen Wörter einander zugeordnet werden. Das Gespräch kann bereits im Dialekt stattfinden, so dass die Begriffe später beim Singen „1 zu 1“ übernommen werden können.

Erarbeitung

Nun wird das Bewegungsspiel wieder aufgegriffen: Während der Stein im 3er-Rhythmus weitergegeben wird, summt oder singt die Lehrperson die beiden ersten Melodiezeilen (8 Takte) auf der Silbe „lala“ dazu. Dies wiederholt sie so lange, bis alle Kinder die Melodie erfasst haben und mitsummen bzw. -singen.

In einem 2. Schritt singt sie den Liedtext der beiden ersten Zeilen vor und die Kinder singen nach. Die 3. und 4. Zeile werden ebenfalls mit Nachsingen erarbeitet. Schließlich werden die Wortkärtchen der gesamten 1. Strophe an der Tafel richtig geordnet.

Wenn der Text und die Melodie gefestigt sind, kann wieder mit dem Rhythmus-Spiel begleitet werden.

Individualisierung: Die Kinder können selbst in mehreren Gruppen versuchen, den Text der 2. bzw. 3. Strophe zusammenzustellen.

Begleitung

In einer weiteren Unterrichtsstunde kann das Lied mit Klangstäben begleitet werden. Hierfür werden den Kindern die entsprechenden Stäbe für die Akkorde verteilt. Die Lehrperson hält 3 Kärtchen mit D (D-Dur-Akkord), G (G-Dur-Akkord) und A (A7-Dur-Akkord) bereit und hält sie immer bei Harmoniewechsel hoch:

1. Takt: D	8.+9. Takt: D
2. Takt: G	10. Takt: G
3.+4. Takt: D	11.+12. Takt: D
5.+6. Takt: A7	13.+14. Takt: A7
7. Takt: D+G	15.+16. Takt: D

Erweiterung

Durch das Begleiten mit anderen Orff-Instrumenten kann der Rhythmus zudem gefestigt werden. Dabei soll Zählzeit 1 in jedem Takt hervorgehoben bzw. gespielt werden.

Kopiervorlage

Stoanhauer	hau	Stoan
Steaner	groaß	kloan
beim Haun	brauch	narrisch
Kråft	Hånd	Steaner
hårt	brechn	leicht
ausanond	Håndwerk	stabig
ålt	rar	Håmmer
Keile	Stoan	spåltn
schwar		

D	G	A⁷
----------	----------	----------------------

Material

- nummerierte Folie mit 8 Takten
- (Kopiervorlage)
- Lied kopieren und alle Takte einzeln ausschneiden
- Text kopieren und jeweils die Strophen in 2 Teile schneiden (1./2. Zeile, 3./4. Zeile)
- verschiedene Orff-Instrumente
- Klangbaustäbe des D-Dur-Akkords (d, fis, a)
- Klangbaustäbe des A-Dur-Akkords (a, cis, e)
- Klangbaustäbe des G-Dur-Akkords (g, h, d)
- 3 farbige Karten (blau, gelb, rot)

Einstieg

Die Lehrperson bereitet eine Folie vor, auf der jeder Zahl von 1 bis 8 ein eintaktiger Rhythmus zugeordnet wird. Die Rhythmen können auch an die Tafel geschrieben werden.

- 1) Ein Schüler sucht sich einen Takt aus, den er dann vorklopft oder -klatscht. Die anderen sollen den geklopften Takt erraten.
- 2) In einem zweiten Schritt können die Takte auf einem Orff-Instrument vorgespielt werden.
- 3) Ein Kind spielt einen gewählten Takt auf einem Orff-Instrument vor und ein anderes spielt den Takt nach.

Individualisierung

Spiel „Zahlencode“: Ein Schüler denkt sich einen 3- bzw. 4-stelligen Zahlencode aus und klopft die den Zahlen entsprechenden Rhythmen in der richtigen Reihenfolge vor. Dabei soll er den Rhythmus einer Zahl dreimal hintereinander wiederholen bevor er die nächste Zahl klopft. Die Rhythmen sollen durch einen Takt Pause voneinander getrennt werden. Der gesamte Zahlencode kann zweimal wiederholt werden. Dann sollen die anderen Schüler erraten, um welchen Zahlencode es sich handelt.

Erarbeitung

Rhythmus: Die Lehrperson spielt oder klatscht nun auch einen Zahlencode vor, dabei hängt sie bewusst die Takte so aneinander, dass diese den Rhythmus des Liedes ergeben. So kann der Zahlencode des Liedes lauten: 6 – 8 – 4 – 2 – 1 – 3 – 5 – 7. 1, 3, 5, 8 sind beliebig anzuwenden.

Zudem muss den Kindern der Auftakt (Zahl 7 wird beim Zahlencode aufgeteilt in Schlusstakt und einer Achtelnote Auftakt) erklärt werden, falls diesbezüglich Vorkenntnisse fehlen.*

Melodie: Um die Melodie zu erlernen, werden gemeinsam die Takte des Liedes den nummerierten Takten zugeordnet. Die Lehrperson kann das Lied eventuell zuvor vergrößert kopieren und die Takte ausschneiden. So kann den Zahlen bzw. Rhythmen auf der Folie oder an der Tafel je ein Melodiebaustein zugewiesen werden. Die Lehrperson kann schließlich das Lied vorspielen, und die Schüler können nun wieder einen Zahlencode erörtern. Sobald die Reihenfolge richtig erfasst wurde, kann das Lied gesungen werden. Die erste Strophe singt die Lehrperson vor und die Schüler singen nach.

Text: Für den weiteren Text werden die fünf Strophen jeweils in 2 Teile zerschnitten: 1. und 2. Zeile auf einen Streifen, 3. und 4. Zeile auf einem anderen Streifen. Alle Streifen (von allen Strophen) werden an Gruppen verteilt. Jede Gruppe lernt den erhaltenen Text auswendig. Im Kreis spricht jede Gruppe ihren Text. Merkt eine Gruppe, dass sich ihr Text auf das Gehörte reimt, so stellen sich die Gruppen zusammen. Wenn alle Reime gefunden wurden, sollen die Gruppen herausfinden, in welcher Anordnung sie ihre Streifen bringen müssen und an welcher Stelle sie wohl im Liedtext stehen könnten.

Schließlich löst die Lehrperson auf, ob die Reihenfolge richtig zusammengestellt wurde. Dann spielt sie mit einem

Melodieinstrument das Lied noch einmal vor und die Gruppen versuchen jeweils ihren Text auf die Melodie zu singen.

Erweiterung

Mit stimmsicheren Kindern kann die 2. Stimme erlernt werden.

Begleitung

Die Kinder werden in drei Gruppen geteilt. Eine Gruppe erhält Klangbaustäbe zum D-Dur-Akkord (d, a, fis), eine andere Gruppe erhält jene des A-Dur-Akkords (a, cis, e), die dritte Gruppe erhält Töne des G-Dur-Akkords (g, h, d). Die Lehrperson hält drei farbige Karten (z. B. blau, gelb und rot) bereit. Wenn sie die blaue Karte hochhält, spielen alle Kinder der 1. Gruppe (2., 4., 6., 8. Takt); wenn die gelbe Karte gezeigt wird, musizieren die Kinder der 2. Gruppe (1., 3., 7. Takt) und bei der roten Farbe spielt die 3. Gruppe (5. Takt).

* Der Auftakt ergibt zusammen mit dem Schlusstakt einen vollen Takt.

Zahlencode

