

50 RhythmusSpiele

für offene Formen im Musikunterricht



50 Rhythmus spiele

für offene Formen im Musikunterricht

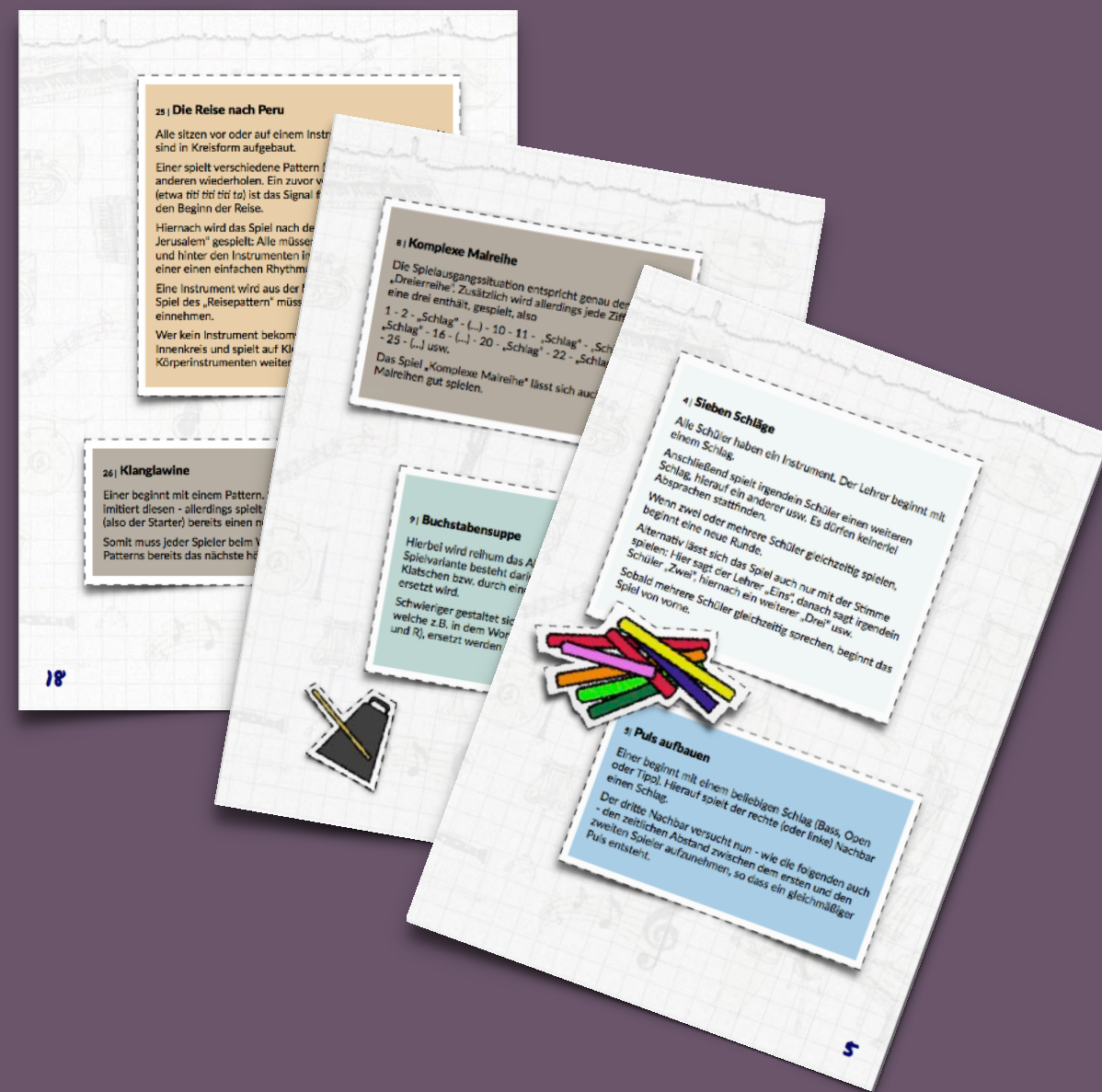
Man braucht sie immer wieder, diese kleinen Unterbrechungen, Spiele, Rhythmicals, kurzen Begleitpatterns und Mini-Arrangements zum Spielen, Musizieren und Nebenbei-Lernen.

Die Sammlung „50 RhythmusSpiele für offene Formen im Musikunterricht“ enthält musikalische Spiele, welche sich nur mit der Stimme, mit Körperinstrumenten, Gegenständen des Alltags aber auch mit speziellen für Großgruppen konzipierten Instrumenten wie das Orffsche Instrumentarium, Cajons, Djemben, Kleinpercussion oder Boomwhackers durchführen.

Die Spiele lassen sich einfach um des Spielens Willen, aber auch zielgerichtet zum Lernen, Üben, als spielerische Solfèges oder als ins Spiel verpackte Etüde konzipieren.



50 Spiele



für zwischendurch oder als gezielt vorbereitende Übungen



verwendbar mit Körper-, Elementar- oder Perkussions-Instrumenten jeder Art



als ergänzendes Material zu den SOUNDCARDS verwendbar



mit Download-Link zu über 100 A-6 Karten zum Musizieren nach grafischer und traditioneller Notation



Spielerisch

„Spielen ist die einzige Art, richtig verstehen zu lernen“
(Frederic Vester).



Zum Aufwärmen, als gezielte Übung, einfach, komplex oder anspruchsvoll. Als gleiches Spiel für alle oder differenziert und dem Vermögen der einzelnen angepasst. Für das Spiel nach Vorschrift - oder aleatorisch. Von Elementar- bis Sekundarstufe.

für spielerisches Lernen

spielerisch musizieren



4| Sieben Schläge

Alle Schüler haben ein Instrument. Der Lehrer beginnt mit einem Schlag.
Anschließend spielt irgendein Schüler einen weiteren Schlag, hierauf ein anderer usw. Es dürfen keinerlei Absprachen stattfinden.
Wenn zwei oder mehrere Schüler gleichzeitig spielen, beginnt eine neue Runde.

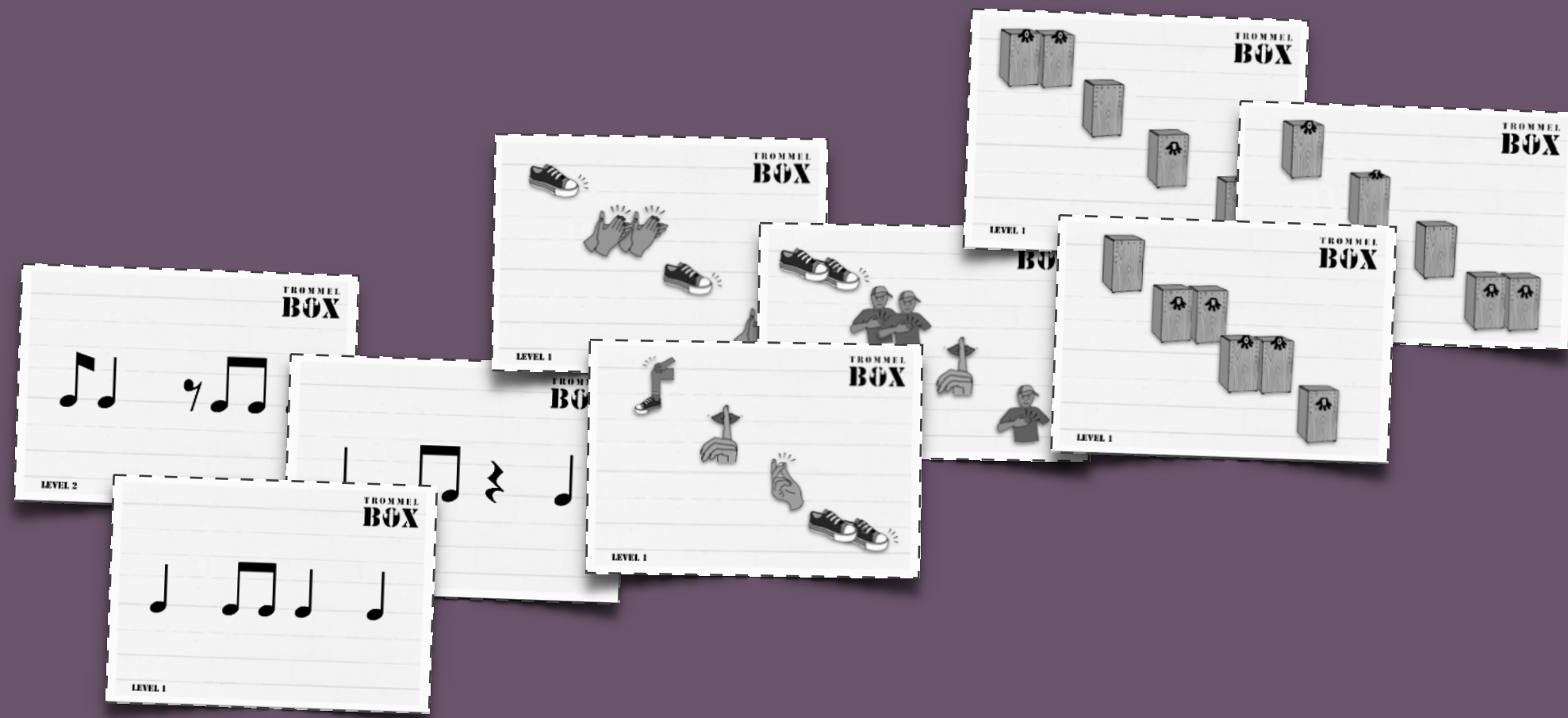
Alternativ lässt sich das Spiel auch nur mit der Stimme spielen: Hier sagt der Lehrer „Eins“, danach sagt irgendein Schüler „Zwei“, hiernach ein weiterer „Drei“ usw.
Sobald mehrere Schüler gleichzeitig sprechen, beginnt das Spiel von vorne.



5| Puls aufbauen

Einer beginnt mit einem beliebigen Schlag (Bass, Open oder Tipp). Hierauf spielt der rechte (oder linke) Nachbar einen Schlag.
Der dritte Nachbar versucht nun - wie die folgenden auch - den zeitlichen Abstand zwischen dem ersten und den zweiten Spielern aufzunehmen, so dass ein gleichmäßiger Puls entsteht.

Downloads



32 graphische Body-Percussion-Karten (in zwei Levels)



32 Rhythmus-Karten (in zwei Levels)



32 graphische Cajon-Karten (in zwei Levels)



16 Break-Karten (Notenwerte)



weitere Vorlagen



50 Rhythmus Spiele



50 Spiele



Download-Link zu mehr als 100 Karten



€ 6,90 zzgl. Porto