



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Boomwhackers - Harmonielehre spielerisch erlernen

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



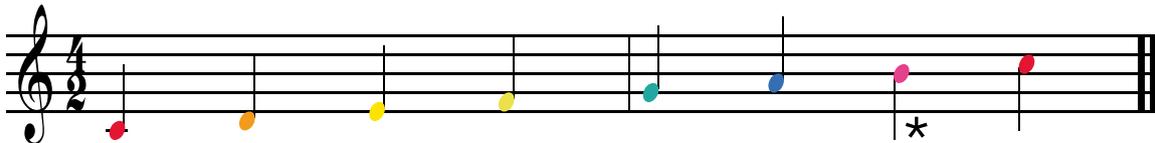
Inhalt:

	<u>Seite</u>
Vorwort	4
1.) Die Einführung	5 - 8
• Die Spielfelder	
• Die Spielkarten	
2.) Die Spielkarten	9 - 16
• 8 Einzelklangkarten (Tonkarten)	
• 8 Zweiklangkarten (Terzabstand)	
• 8 Zweiklangkarten (Quintabstand)	
• 8 Dreiklangkarten (Akkorde)	
• 16 Rhythmuskarten	
• 1 Spielfeld I (für Anfänger)	
• 1 Spielfeld II (für Fortgeschrittene)	
3.) Die Akkorde	17 - 25
• 8 Akkordübungsblätter	
4.) Ein Paar Worte zur Theorie	26
5.) Die Rhythmuskarten	27 - 30
• Akkord- & Rhythmuskarten	

BOOMWHACKERS®

MEMORY (tm)

Grundlagen der Harmonielehre spielerisch
verstehen und anwenden lernen



* auf diesem Boomwhacker steht ein B; das ist englisch und gemeint ist damit deutsche H - also, don't panic:-)

Liebe Kolleginnen und Kollegen,

wie heißt es unter den Physikbuchautoren? „Eine Formel im Buch halbiert die Auflage!“ Ähnlich scheint es in der Musik mit dem Begriff „Harmonielehre“ zu sein – beliebt, wie ein Termin beim Zahnarzt.

Nun, hab ich mir gedacht, probieren wir's doch mal durch die Hintertür – spielen wir einfach damit. Das Memory(tm)-Prinzip einzusetzen, ist ja im Prinzip nichts Neues. Da die Ergebnisse direkt ins Boomwhackers-Spiel umgesetzt werden, dürfte schnell „Action“ angesagt sein.

Diesmal ist einmalig etwas mehr an Vorbereitungszeit einzuplanen. Ich empfehle, das Spielfeld auf einem DIN A3-Kopierer zu vergrößern. Alle Spielkarten sind im normalen DIN A4 - Format unterteilt und sollten laminiert werden. Bis auf die Rhythmuskarten sind die Karten doppelt auszudrucken, sonst funktioniert das Memory (tm) nicht.

Nach dem Spiel kommen die Übungsblätter zum Einsatz. Hierfür sollten Gruppen gebildet werden. Jede Gruppe hat alle Boomwhackers, einige Rhythmuskarten und je ein auszufüllendes Übungsblatt. Jede Übung ist auf dem Übungsblatt erläutert. Natürlich fehlen auch die Blankovorlagen für Rhythmen und Akkorde nicht.

Die Regeln sind alle denkbar einfach. Ich gehe davon aus, dass alle Schüler*, die schon die Buchstaben auf den Röhren lesen können, erfolgreich mitspielen werden. In der ersten Klasse vielleicht nur die Einzeltöne, aber wer weiß?

Viel Spaß und Erfolg beim Einsatz der vorliegenden Kopiervorlagen wünschen Ihnen
der Kohl-Verlag und

Andreas von Hoff

*Mit den Teilnehmern, Schülern, etc. sind selbstverständlich generell auch die Teilnehmerinnen, Schülerinnen, usw. gemeint.

1 Einführung

Die Spielfelder

Fangen wir mit Spielfeld 1 an. Wir sehen die TONLEITER von C nach C'. Darüber die Platzhalter, auf die die Spielkarten abgelegt werden. Außerdem sind da noch die Felder für die Rhythmuskarte(n).

The diagram illustrates two musical games (Spielfelder) for a scale. The top game shows a scale from C to C' with notes C, D, E, F, G, A, B, C. The bottom game shows a scale from 1 to 8. A musical staff with notes C, D, E, F, G, A, B, C is shown between the two games, with arrows pointing from the notes to the corresponding levels in both games. Each game has a 'Rhythmuskarte hier hinlegen' box and a staircase of levels with dotted boxes for cards.

Spielfeld 2 ist fortgeschrittener. Hier müssen die Schüler wissen, welcher Ton auf welcher Stufe der Tonleiter steht. Dieses Spielfeld sollte erst zu gegebener Zeit eingesetzt werden.

1 Einführung

Die Spielkarten und die Regeln

1. Boomwhackers-Memory für Anfänger I:

Wir haben die 8 Einzeltonkarten  paarweise angefertigt. Mit diesen beginnt das Spiel. Die Karten liegen verdeckt und gemischt auf dem Boden oder einem niedrigen Tisch neben dem Spielfeld.

Ein Kind nach dem anderen versucht nun, zwei gleiche Karten zu erwischen. Sobald dies dem ersten Kind gelungen ist, legt es diese auf dem Spielfeld auf der richtigen Leiterstufe ab. Auch darf es eine Rhythmuskarte



ziehen und auf einem der beiden Rhythmusfelder ablegen. (Alternativ kann der Rhythmus vom Lehrer ausgesucht werden.) Das Kind spielt jetzt mit Lehrerhilfe diesen Rhythmus zwei- oder viermal mehrmals hintereinander und alle Schüler mit der gleichen Farbe spielen ihn nach. Das ist auch eine gute Gelegenheit, das Einzählen zu üben.

Jetzt ist das nächste Kind mit dem Aufnehmen der Karten dran. Beim nächsten erfolgreichen Versuch wird genauso wie oben verfahren, nur mit dem Unterschied, dass jetzt beide Töne gespielt werden, und zwar zuerst der neue Ton und dann der vorhergehende - alles natürlich im Rhythmus.

Das geht so weiter, bis alle acht Töne nacheinander erklingen. Jedes Kind darf maximal ein paar gleiche Karten aufdecken!

Sind zu guter Letzt alle Kartenaufgedeckt, wird die Melodie mehrmalig durchgespielt und das Spiel ist zu Ende - eine sehr gute Konzentrationsaufgabe.

Boomwhackers

Harmonielehre spielerisch erlernen

4. Digitalauflage 2024

© Kohl-Verlag, Kerpen 2007
Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt: Andreas von Hoff
Redaktion: Kohl-Verlag
Grafik & Satz: Kohl-Verlag

Bestell-Nr. P10 872

ISBN: 978-3-95513-341-2

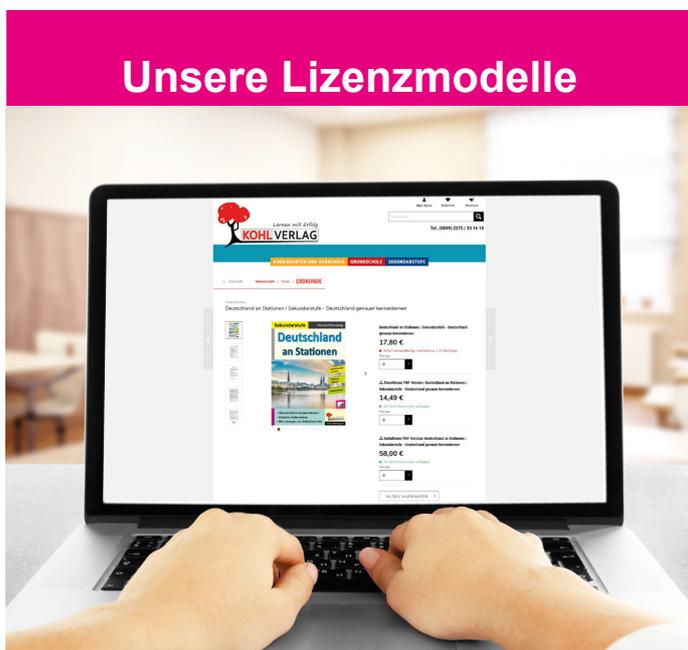
© Kohl-Verlag, Kerpen 2024. Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt und unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages (§ 52 a Urhg). Weder das Werk als Ganzes noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung des Verlages an Dritte weitergeleitet, in ein Netzwerk wie Internet oder Intranet eingestellt oder öffentlich zugänglich gemacht werden. Dies gilt auch bei einer entsprechenden Nutzung in Schulen, Hochschulen, Universitäten, Seminaren und sonstigen Einrichtungen für Lehr- und Unterrichtszwecke. Der Erwerber dieses Werkes in PDF-Format ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den Gebrauch und den Einsatz zur Verwendung im eigenen Unterricht wie folgt zu nutzen:

- Die einzelnen Seiten des Werkes dürfen als Arbeitsblätter oder Folien lediglich in Klassenstärke vervielfältigt werden zur Verwendung im Einsatz des selbst gehaltenen Unterrichts.
- Einzelne Arbeitsblätter dürfen Schülern für Referate zur Verfügung gestellt und im eigenen Unterricht zu Vortragszwecken verwendet werden.
- Während des eigenen Unterrichts gemeinsam mit den Schülern mit verschiedenen Medien, z.B. am Computer, Tablet via Beamer, Whiteboard o.a. das Werk in nicht veränderter PDF-Form zu zeigen bzw. zu erarbeiten.

Jeder weitere kommerzielle Gebrauch oder die Weitergabe an Dritte, auch an andere Lehrpersonen oder pädagogische Fachkräfte mit eigenem Unterrichts- bzw. Lehrauftrag ist nicht gestattet. Jede Verwertung außerhalb des eigenen Unterrichts und der Grenzen des Urheberrechts bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages. Der Kohl-Verlag übernimmt keine Verantwortung für die Inhalte externer Links oder fremder Homepages. Jegliche Haftung für direkte oder indirekte Schäden aus Informationen dieser Quellen wird nicht übernommen.

Kohl-Verlag, Kerpen 2024



Der vorliegende Band ist eine PDF-Einzellizenz

Sie wollen unsere Kopiervorlagen auch digital nutzen? Kein Problem – fast das gesamte KOHL-Sortiment ist auch sofort als PDF-Download erhältlich! Wir haben verschiedene Lizenzmodelle zur Auswahl:



	Print-Version	PDF-Einzellizenz	PDF-Schullizenz	Kombipaket Print & PDF-Einzellizenz	Kombipaket Print & PDF-Schullizenz
Unbefristete Nutzung der Materialien	X	X	X	X	X
Vervielfältigung, Weitergabe und Einsatz der Materialien im eigenen Unterricht	X	X	X	X	X
Nutzung der Materialien durch alle Lehrkräfte des Kollegiums an der lizenzierten Schule			X		X
Einstellen des Materials im Intranet oder Schulserver der Institution			X		X

Die erweiterten Lizenzmodelle zu diesem Titel sind jederzeit im Online-Shop unter www.kohlverlag.de erhältlich.



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Boomwhackers - Harmonielehre spielerisch erlernen

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

