

Vorwort.....	4	Mimik-Wechsel.....	36
1. Rhythmus		Eckenhören	37
Achtung, Nachbar!.....	5	Wo bist du?.....	38
Bleib dran.....	6	Blindenführung.....	39
Come on, give me one.....	7	Klang-Memorie im Raum.....	40
Die wandernden Tennisbälle.....	8	Töne erkennen.....	41
Peter Paul / Doof 3.....	10	Papier hören I.....	42
Lieder erkennen.....	11	Papier hören II.....	43
Slap and clap.....	12	Klang-Memorie.....	44
Spiel mit!.....	13	Im dunklen Wald.....	46
Tisch-Percussion I.....	14	Verteilung der Geräusche.....	48
Tisch-Percussion II.....	15	Angewandte Musik.....	49
Unabhängigkeitsübung.....	16	4. Instrumentenkunde	
Klatscher auf Reisen/ Clap to go.....	17	Die richtige Reihenfolge.....	50
Bodybeat und Break!.....	18	Die gewünschte Form.....	51
Zahlencode.....	19	Instrumente am Klang	
2. Bewegung		erkennen.....	52
Blumen blühen.....	20	Das fehlende Instrument.....	53
Berufe raten.....	22	Musiker-Memory.....	54
Formationstanz.....	23	Instrumenten-Memory.....	55
Don daya.....	24	Wo ist das Instrument?.....	56
Klang im Raum.....	26	Wer bin ich?.....	57
Raum-Halma.....	27	5. Klanggestaltung	
Tanz der Gendler.....	28	Abschiedskonzert.....	58
Unter dem Stein.....	29	Die Tropfsteinhöhle.....	60
3. Hören		Körpersprache.....	61
Wann es warmer, kälter.....	30	Filmmusik.....	62
Den richtigen Ton finden.....	31	Küchenmusik.....	63
Der wandernde Stein.....	32	Melodien erlaufen.....	64
Filmdosen-Paare.....	33	Roll die Melodie.....	65
Ein Instrument auf Reisen.....	34	Music Box.....	66
10 Geräusche hören.....	35	Teppichtanz.....	68

6. Konzentration

Big Boody 70
 Bis 3 zählen 71
 Fachbegriffe klauen 72
 Ping Pong 73
 Streicheleinheiten 74
 Zunicken 75

7. Notation

Das Klanglabyrinth 76
 Klangpartitur 78
 Stille Rhythmuspost 79
 Telefonkette 80

8. Stimme

Atem des Tigers 81
 Das menschliche Xylofon
 Fill my cup 83
 Die klingenden Luftballons
 Hot Spot 86
 Mango Mango
 Mit einem Ton auf
 Wanderschaft 88
 Morning has come 90
 No matter where you 92
 Songpuzzle 93
 Tomatenrot 94
 Vokale 95
 Stümper-Gesang 96

9.

Bis 10 zählen 97
 Erkennst du mich? 98
 Fungia lafia 99
 Gordischer Knoten 100
 Klangblase 101

Meine Lieblingsecke 102
 Monster und Maus 103
 Namensspiel mit Streifen 104
 Spiegel 105
 Wir oder 106

10. Warm-up

Alle Viere 107
 Die Frau geht 108
 Drücker 109
 Ene 110
 Inferno 111
 Klugeis 112
 Monatsgymnastik 113
 Mister Universität 114
 Hilfrühr 115

Quelleverzeichnis 116

Spielverzeichnis nach Altersgruppe und Dauer 117

Erläuterung der Symbole



Ziele, Aspekte



Platzbedarf, Raumgröße



Material



Sozialform

Vorwort

Was haben Spiele im Unterricht zu suchen? Viel! Denn wir verstehen sie nicht nur als ein Instrument der berüchtigten „Kuschel-Pädagogik“. Jeder hat schon die Erfahrung gemacht, dass Spielen und Lernen nicht voneinander zu trennen sind und dass Unterricht von spielerischen Aktivitäten profitieren kann. Spielen setzt zum einen voraus, dass man sich auf Regeln verständigt und dass man sich darauf einlässt, ohne das Ergebnis zu kennen. Zum anderen setzt Spielen kreative Lernprozesse frei und lässt häufig alternative methodische Zugangsweisen.

Wir haben für dieses Buch Spiele selbst entworfen oder gesammelt – im Unterricht, in Fortbildungskursen, beim Improvisationstheater, in Workshops und sogar in der Familie. Entstanden ist eine Sammlung mit Übungen, die Ihre Schüler*innen in erster Linie auf spielerische Weise musikalisch fördern und fordern. Denn zum Musikunterricht gehört Spielen ohnehin dazu, wenn es darum geht, gemeinsam zu singen, zu musizieren, sich zu bewegen, sich über musikalische Abläufe zu verständigen, Musik zu erleben oder zuzuhören. Ebenso großen Wert legen wir auf die Wirkungen, die sich beim Durchführen der musikalischen Übungen ganz nebenbei entfalten. Es geht oftmals spielen, den Ausbau von Konzentrationsfähigkeit, Teamgeist, Vertrauen, Einfühlungsvermögen, Risikobereitschaft, Selbstbehauptung oder Rücksichtnahme eine wichtige Rolle. Manche Spiele sind so angelegt, dass Fehler und Störungen für Heiterkeit sorgen, während perfektes Können Langeweile zur Folge hat. So können Sie den positiven Umgang mit Misserfolgen trainieren. Überhaupt wünschen wir uns, dass unsere Spiele nicht zum gemeinsamen Lachen sind! Die Spiele in der vorliegenden Sammlung haben also nicht ein vorrangig musikalisches Ziel, sondern sind im Sinne einer ganzheitlichen Lernens zu verstehen. Sie sollen dazu beitragen, alle Sinne anzuregen und zu schärfen.

Um Ihnen die Auswahl für die jeweilige Unterrichtssituation zu erleichtern, haben wir das Buch in zehn Themenfelder eingeteilt. So können Sie z. B. gezielt Warm-ups, Übungen zur Instrumentenkunde, Klanggestaltungen oder für die Stimme finden. Eine Übersicht gibt darüber hinaus Auskunft über die musikalischen und nicht-musikalischen Aspekte jeder Aktion. Am Ende des Buches sind die Spiele nach Altersstufe und Dauer aufgelistet.

Manche Übungen sind für Gruppen gedacht, während andere nur mit einem Partner oder alleine gespielt werden können. Es gibt Spiele, die nur wenige Minuten dauern, andere dagegen, die mehrere Stunden einnehmen können. Benutzen Sie die Sammlung als Steinbruch: Kombinieren Sie, variieren Sie, entwickeln Sie zusammen mit Ihren Schülern! Das Spiel, das Sie in der Sammlung finden, ist Ihnen vielleicht schon begegnet oder gehört längst zu Ihrem Repertoire. Die Sammlung wird dennoch Ihren Unterrichtsalltag mit Ihren kleinen wie großen Schülern bereichern!

Wir freuen uns über Feedback, Anregungen und Ideen!

Micaëla Grohé, Karin Müller und Wolfgang Junge

Ein Instrument auf Reisen



zur Ruhe kommen, Wahrnehmung, Konzentration, Instrumente aus anderer Perspektive kennenlernen



Platz für einen Sitzkreis



ein „rasendes“ Instrument (z. B. Schellen, Tamburin, Cabasa); Instrumente zum Verblenden der Augen



eine Gruppe (unabhängige Größe)

Die Schüler sitzen in einem Kreis auf dem Fußboden und reichen leise und vorsichtig ein Instrument (z. B. eine Schelle, eine Tamburin oder eine Cabasa) weiter. Ein Schüler steht mit geschlossenen (oder verblendeten) Augen in der Mitte des Kreises, zeigt dort hin, wo er etwas gehört hat, und versucht die Reise des Instrumentes auf diese Weise zu verfolgen.

34

KOMMENTAR

Diese Übung hilft Schülern, zur Ruhe zu kommen. Sie müssen sehr vorsichtig ein Instrument empfangen, in beiden Händen halten und anschließend geräuschlos weitergeben. Es ist eine ruhige, sanfte Übung, die hohe Konzentration und sensorisches Geschick erfordert.

Mit dieser Übung erweitern die Schüler ihre Kenntnisse über einzelne Instrumente, weil sie diese aus der Sicht anderer Perspektiven kennenlernen und entdecken. Sie dürfen dies jedoch auf keinen Fall zum Klingeln nutzen.

Die reflektierte Auseinandersetzung darüber, was sensorisch ist, ist wichtig.

Die Schüler in der Mitte des Kreises stehen, müssen ebenfalls sehr konzentriert ihre Wahrnehmungskapazität und die Fähigkeit, Klangquellen zu identifizieren, in besonderem Maße erfordern.

Führen Sie nach den Spieldurchführungen Reflexionsgespräche durch.

Mögliche Impulse:

- „Beschreibt die Tonerzeugung des Instrumentes.“
- „Was müsst ihr machen, damit das Instrument nicht klinget? Wie könnt ihr es am besten halten und weitergeben?“

ERWEITERUNG

Verschiedene Richtungen:

Lassen Sie die Schüler zwei Instrumente in entgegengesetzte Richtungen weiterreichen. Die Schüler müssen dann mit beiden Armen die Laufrichtung verfolgen.

Bewegungsrichtung erkennen:

Die Schüler können bei einer anderen Variante mit zwei Instrumenten auch anzeigen, ob diese sich voneinander entfernen oder sich aufeinander zu bewegen.

10 Geräusche hören



Hören, Wahrnehmungsschulung, Konzentration, Vorstellungskraft



Raum mit möglichst vielen Fenstern bzw. Türen; Schulhof



keine Materialkosten



Einzelübung

Die Schüler setzen sich entspannt hin, während Sie alle Fenster und Türen öffnen. Alle sollen nun die Augen schließen, lauschen und die Geräusche, die sie wahrnehmen, an den Fingern abzählen. Wenn zehn Geräusche gehört hat, öffnet die Augen. Wenn alle Augen wieder offen sind, gibt es verschiedene Möglichkeiten der Auswertung:

- „Jeder schreibt auf, was er gehört hat.“
- „Jeder erzählt seinem Nachbarn, was er gehört hat.“
- „Einige Schüler zählen vor der Klasse aus, was sie gehört haben.“

Die Klänge und Geräusche können dann nach verschiedenen Gesichtspunkten sortiert werden:

nah–fern, zuzuordnen–unklar, laut–leise, einmal–mehrmals, kurz–lang usw.

KOMMENTAR

Die Übung dient dem Hören, Konzentration und der Wahrnehmungsschulung. Je nach dem, wie die Ergebnisse reflektiert werden, daraus eine ganze Unterrichtseinheit entstehen.

ERWEITERUNG

Zeit messen:

Wird die Übung in größeren Abständen wiederholt, können Sie auch die Zeit stoppen und beobachten, ob aufgrund der geschärften Wahrnehmung die zehn Geräusche schneller gehört werden.

Vorstellungskraft schulen:

Die Vorstellungskraft kann ebenso trainiert werden, indem Sie den Schülern einen allen bekannten Ort vorgeben und die Geräusche, die man dort hören kann, aufzählen lassen, z. B. Schwimmbad: Schreien, Schritte, Lautsprecherdurchsagen, Wasserplatschen, Wasserspritzen.

Orte erraten:

Sie können den Schülern verschiedene Geräusch-Aufnahmen vorspielen und sie raten lassen, wo diese gemacht wurden.

Eine schriftliche Aufgabe könnte heißen: „Mein Lieblingsgeräusch“.

Die richtige Reihenfolge



Instrumente am Klang erkennen, Klänge erzeugen, Wahrnehmung, Hören



diverse Instrumenten-Schreibblätter



Platz für einen Sitzkreis



eine Gruppe (beliebige Größe)

Ein Schüler nimmt sich vier bis acht Instrumente und setzt sich in die Mitte des Stuhlkreises. Alle anderen Schüler erhalten ein leeres Blatt Papier und einen Stift. Anschließend drehen sie sich mit ihren Stühlen um, sodass sie mit dem Rücken zum Kreisinneren sitzen. Der Instrumentalist spielt nun in beliebiger Reihenfolge die Instrumente kurz an. Die Schüler notieren die Instrumentennamen in der Reihenfolge, in der sie gespielt wurden.

50

ANREGUNG

Achten Sie darauf, dass in den ersten Spielversuchen nicht zu viele Instrumente verwendet werden. Gut ist es auch, wenn zunächst eher bekannte Instrumente zum Einsatz kommen. Später können dann die „Exotischen“ ihren Auftritt bekommen.

Als Vorübung zum Spiel kann ich anbieten, wenn Sie den Schülern sagen, sie sollen nur ein Instrument notieren, z. B.: „Notiert das dritte Instrument.“

Sollte Ihre Lerngruppe noch sehr jung sein und die erste Erfahrung des Schreibens mit dem Stift machen, können Sie den Schülern Instrumentenabbildungen geben. Diese werden dann von den Schülern in die richtige Reihenfolge gebracht.

Hilfreich kann es auch sein, wenn zunächst nur Instrumente aus einer Instrumentengruppe verwendet werden.

ERWEITERUNG

Instrumentiergruppe erkennen:

Nehmen Sie drei bis fünf Instrumente einer Instrumentengruppe und ein weiteres, welches einer anderen Instrumentengruppe zugehört, z. B. Glockenspiele, Xylofon und Metallofon sowie eine Rassel. Die ratenden Schüler sollen dann die gehörten Instrumente der Reihe nach notieren und den Namen des „fremden“ Instruments auf ihrem Blatt einkreisen.



Ich wünsche mir



Instrumente und ihre Namen,
Klänge



diverse Instrumenten-
(für jedes Instrument),
Instrumentennamenskarten



Platz für einen Sitzkreis



eine Größe
beliebige Größe)

Die Schüler sitzen mit je einem beliebigen Instrument im Kreis. Ein Platz ist leer. Vor jedem Platz liegt auf dem Fußboden die entsprechende Instrumentennamenskarte. Der Schüler, welcher links neben dem leeren Platz sitzt, ruft nun ein im Kreis vorhandenes Instrument auf („Mein rechter Nachbar, dein Platz ist leer, ich wünsche mir die Handtrommel her.“). Der betreffende Schüler bringt nun mit Instrument und Namenskarte zum leeren Platz, setzt sich und spielt etwas auf dem Instrument vor. Dieses Vorspiel ist sehr wichtig, damit sich so die Schüler nicht nur den Namen und die Form des Instrumentes einprägen, sondern auch noch den Klang.

ANREGUNG

Sollten Instrumente doppelt vorhanden sein, dann rufen die Schüler den Namen des gewünschten Kindes dazu („... ich wünsche mir die Rassel her.“).

Führen Sie zwischen jeder Reflexionsphase durch.

Mögliche Impulse

- „Welche Instrumentennamen können ihr euch schon gut merken? Was hinter euch dabei?“
 - „Bei welchen Instrumenten fällt es euch schwer, die Namen zu behalten? Woran kann es liegen? Können wir vielleicht einen Tipp?“
- Beachtet auch, wer hört euch z. B. das Glockenspiel, die Rassel an und stellt eine Verbindung zum Namen des Instrumentes her.“

Fazit der Reflexionsphasen:

Viele Instrumentennamen kann man sich gut merken, wenn man sich das Instrument genau anhört und ansieht!

ERWEITERUNG

Instrumentennamen lernen:

Entfernen Sie im Laufe des Spiels die eine oder andere Namenskarte oder führen Sie das Spiel ganz ohne Namenskarten durch.

Telefonkette



Notation, Klatschen von Rhythmen, Zuhören, Reaktion, Notenlesen



Platz für mehrere Gruppen und einen Sitzkreis



DIN A4-Blatt, eine Filzstifte



Fünfer- oder Sechsergruppen

Teilen Sie Ihre Klasse in Fünfer- bzw. Sechsergruppen. Jeder Schüler erhält ein DIN A4-Blatt, das er zu einem langen Dach knickt. Intraum die Schüler sowohl auf der Vorderseite als auch der Rückseite des gefalteten Blattes den gleichen eintaktigen Rhythmus in Notenschrift ein. Die Schüler müssen sich innerhalb ihrer Gruppen absprechen, denn die Rhythmen dürfen sich nicht wiederholen. Nun setzt sich die erste Gruppe in einen Kreis, jedes Schüler stellt sein Blatt so vor sich auf, dass alle anderen Mitglieder der Gruppe den notierten Rhythmus sehen können. Ein Schüler beginnt, indem er seinen eigenen Rhythmus und gleich danach den eines anderen Schülers klatscht. Dieser Schüler klatscht dann seinen eigenen Rhythmus noch einmal („Ich habe verstanden“) und klatscht den Rhythmus eines anderen Gruppenmitglieds. Dieses Mitglied wiederholt den eigenen Rhythmus und klatscht dann wieder einen neuen usw. Wenn alle mindestens einmal geklatscht haben, dann ist die nächste Gruppe an der Reihe.

80

ERWEITERUNG

Eigene Rhythmen erfinden:

Dieses Spiel kann leicht umgestaltet werden. Lassen Sie z. B. die ganze Klasse einen Rhythmusbaustein klatschen und lassen wieder einzelne Kinder Fragen stellen. Schüler nach Gestaltungsmöglichkeiten.

Suchen Sie mit den Kindern eine ansprechende Telefonkette aus und führen Sie das Stück beim Schulfest vor.

KOMMENTAR

Mit diesem Spiel können die Schüler ihre Kompetenz im Bereich des Notenlesens (Notenwerte) erweitern.

Es ist notwendig, die Schüler in Gruppen einzuteilen. So bleibt das Spiel übersichtlich. Ferner werden Rhythmus-Wiederholungen vermieden, die sonst häufig in Gruppen vorkommen, die erst wenige Notenwerte kennen.

ANREGUNG

Lassen Sie die Schüler immer ihre Rhythmen auch auf die Rückseite des halbierten Blattes notieren. So können sie ihre eigenen Rhythmen selbst sehen und vergessen oder verwechseln sie nicht während des Spiels.

Verwenden Sie zu Beginn nur eintaktige Rhythmusbausteine. Später können Sie längere Bausteine verwenden.

Atem des Tigers



Stimme, Entspannung,
Körpergefühl, Dehnen,
Gruppengefühl



Platz für Rumpfbeuge



kein Material benötigt



Einzelübung

Die Schüler stehen entspannt und aufgerichtet, die Füße schulterbreit auseinander, Kopf und Wirbelsäule an der Decke an einem imaginären Faden aufgehängt, das Becken nach vorn gekippt und die Knie lockern.

Demonstrieren Sie zunächst die Übung, bevor Sie die Schüler leiten:

Während Sie eine Rumpfbeuge machen, streifen Sie mit den Händen an der Rückseite der Beine von oben nach unten und atmen dabei durch die Nase ein.

In der Atempause richten Sie sich wieder auf, legen beide Hände aufs Kreuzbein und biegen den Oberkörper weit nach hinten, sodass Sie an die Decke schauen.

Mit dem Ausatmen schleudern Sie laut „Ha!“ (oder „Ho!“) nach oben.

Lassen Sie Ihre Schüler die Übung dreimal mit verschiedenen Silben wiederholen. Dabei sollte der Klang mit jedem Durchgang voller werden.

KOMMENTAR

Die Übung dient nicht nur der Entspannung, sondern vor allem dem Stimmklang.

Hören Sie daher aufmerksam zu und fordern Sie bei den Wiederholungen in geeigneter Weise einen anderen Klang. „Und jetzt noch einmal, bis die Decke wackelt! Und hier – aus tiefstem Atem schleudern alles an die Decke, bis es belastet.“



Die klingenden Luftballons



Stimmtraining, Atmung,
Konzentration,
evtl. grafische Notation



Raum mit viel Platz (Musiksaal,
Aula, Turnhalle, Schulhof)



viele farbige Luftballons,
Aufnahme von György Ligeti
„Cello Concerto“ oder John Williams
„City of Angels“



zwei Gruppen

Die Klasse wird in zwei Gruppen geteilt. Die Schüler einer Klassenhälfte bekommen je einen Luftballon und halten ihn in die Höhe. Die Schüler der anderen Gruppe sucht sich einen dieser Luftballons an. Diese Schüler müssen sie im Auge behalten. Auf ein Zeichen werfen die Schüler ihren Luftballon hoch in die Luft. Die anderen Schüler atmen tief ein und beginnen mit dem herabfallenden Ballon mit der Stimme in Form eines Glissando, z. B. mit „o“, „e“ oder „m“. Anschließend werden die Rollen getauscht.

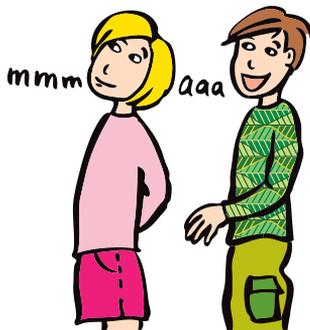
84

KOMMENTAR

Statt Luftballons können leichte
Chiffon-Tücher in unterschiedlichen
Farben verwendet werden.
Seifenblasen eignen sich ebenfalls.

ANREICHUNG

Dieses Spiel soll Spaß machen und
gleichzeitig die Atmung und die Stim-
mgebung trainieren. Bitten Sie die Schüler,
die Luftballons selbst aufzublasen.
Geben Sie vor, wie geblasen werden
soll, z. B. in langen Atemzügen, in
mehreren kurzen Atemstößen.
Hier kann auf die Zwerchfelltätigkeit
geachtet werden.
„Wie klingt es, wenn wir diesmal den
Aufstieg der Luftballons mit unserer
Stimme vertonen?“



ERWEITERUNG

Schichtklänge bilden:

Statt der Glissandi können auch Schichtklänge erzeugt werden. Die Schüler ohne Luftballon suchen sich einen Ton, den sie gerne singen, aus. Anschließend verfolgen sie ihren ausgewählten Luftballon mit diesem Ton, ohne die Tonhöhe zu verändern. Landet der Luftballon, so hören die Schüler auf zu singen.

Führen Sie die Begriffe „Glissando“ und „Schichtklang“ mit Hilfe dieses Spiels ein.

Hören Sie dann mit den Schülern Musik und lassen Sie Glissandi und Schichtklänge entdecken, z. B. György Ligetis „Glissandi“ oder John Williams’ „Cadillac Of The Skies“, die Filmmusik zu „Empire Of The Sun“ von Steven Spielberg.

Melodieinstrumente:

Führen Sie das Spiel erneut durch. Statt mit der Stimme folgen nun die Luftballons mit einem Melodieinstrument verfolgt werden.

Grafische Notation

Lassen Sie die Glissandi und Schichtklänge von den Schülern grafisch notieren. Stellen Sie den Schülern verschiedene Partituren her, die dann interpretiert werden sollen, z. B.:

Die Luftballons landen:



Die Luftballons fliegen hoch:



Die Luftballons fliegen hoch und landen:



Alle Luftballons berühren den Boden:



Ein Luftballon ist geplatzt:



Beispiel: Luftballonkonzert der 4. Klasse der Gesundbrunnen-Grundschule Berlin

Stimme		Hier Luftballons fliegen lassen. Den Flug mit der Stimme frei verfolgen		•
Stimme: „m“				•
Stimme: „pa“				•
2 Rhythmus				•

Die Spiele setzen nur das Mindestalter fest und funktionieren gut mit Jugendlichen und Erwachsenen. Viele Spiele aus den Kategorien für jüngere Klassen erhalten Erweiterungen für ältere Klassen.

Spiel	Dauer bis 10 Min.	10 bis 30 Min.	30 bis 60 Min.	Seite
Ab 1. Klasse				
Inferno	•			111
Monster und Mausi	•			103
Papier hören I	•			42
Schilfrohr	•			115
Stümper-Grand-Prix		•		96
Vertraute Geräusche	•			48
Ab 2. Klasse				
10 Geräusche hören				35
Achtung, Nachbar!				5
Bis 10 zählen	•			97
Die richtige Reihenfolge				50
Die Tropfsteinhöhle		•		60
Ich wünsche mir		•		51
Warm, wärmer – kalt, kälter	•			30
Ab 3. Klasse				
Der wandernde Stein	•			32
Eckenhören	•			37
Ein Instrument a la carte	•			34
Instrument Memory		•		55
Küchenmusik			•	63
Mein Lieblingsstück		•		102
Memory	•			113
Namen und mit Instrumenten		•		104
Ab 4. Klasse				
Bis 3 zählen	•			71
Alle Viere	•			107

Spiel	Dauer bis 10 Min.	10 bis 30 Min.	Ab 30 Min.	Seite
Atem des Tigers	•			81
Bleib dran		•		6
Blumen blühen			•	21
Bodybeat und Break!	•			18
Clap to go	•			17
Das Klanglabyrinth		•		76
10 Geräusche hören				35
Die klingenden Luftballons		•		84
Die wandernden Tennisbälle				8
Fachbegriffe klauen	•			72
Filmdosen-Paare				33
Hot Spot				86
Im dunklen Wald		•		46
Instrumente am Klang erkennen		•		52
Klangblase	•			101
Klangstraße				44
Klatscher auf Reisen	•			17
Klatschkreis				112
Lieder erkennen	•			11
Melodien erlaufen			•	64
Mister Universum	•			114
Namensspiel mit Instrumenten		•		104
Papier hören II		•		43
Roll die Melodie		•		65
Stille Rhythmuspaare		•		79
Teppichtap		•		68
Töne erkennen		•		41
Unter der Brücke	•			29
Vokalpaare	•			95
Wo bist du?	•			38
Zahlencode		•		20

Spiel	Dauer bis 10 Min.	10 bis 30 Min.	Ab 30 Min.	Seite
Ab 5. Klasse				
Bingo	•			49
Das fehlende Instrument		•		53
Don daya			•	24
Doof 3 / Peter und Paul			•	10
Erkennst du mich?			•	98
Formationstanz	•			23
Fungia lafia	•			99
Gordischer Knoten	•			100
Mango Mango			•	87
Mimik-Wechsel	•			36
Mit einem Ton auf Wanderschaft			•	88
Music Box			•	66
Peter und Paul / Doof 3			•	10
Raum-Halma			•	27
Spiel mit!			•	13
Tanz der Glieder	•			28
Tomatensalat			•	94
Unabhängigkeitsübung			•	16
Ab 6. Klasse				
Berufe raten			•	22
Big Boody	•			70
Das menschliche Klofor		•		82
Die Erde	•			108
Drücker	•			109
Energieflipp	•			110
Fil	•			62
Klang-Memory im Raum		•		40
Körperspi		•		61
Morning has come		•		90
Musiker-Memory	•			54
No matter where you are		•		92
Ping Pong	•			73

Spiel	Dauer bis 10 Min.	10 bis 30 Min.	Ab 30 Min.	Seite
Slap and clap	•			12
Spiegel	•			105
Telefonkette		•		80
Tisch-Percussion I		•		14
Tisch-Percussion II		•		15
Wer bin ich?		•		57
Wo ist das Instrument?				56

Ab 7. Klasse

Abschiedskonzert		•		58
Blindenführung		•		39
Klang im Raum				26
Klangpartitur				78
Songpuzzle		•		93
Streicheleinheiten				74
Wir oder ihr?		•		106

Ab 8. Klasse

Zunicken		•		75
----------	--	---	--	----

Ab 9. Klasse

Come on, give me one			•	7
Fill my cup			•	83

Impressum

Redaktion: Maria ...
 Illustration: Inkje Dagen ...
 Layout und Satz: Chris ...
 Cover: ...
 Noten: ...
 Druck: ...

HI-S6543
 ISBN 978-3-86227-058-2
 ISMN 979-0-50202-323-2

1. Auflage A1³ / 2012

© 2010 Helbling, Rum/Innsbruck · Esslingen
 Alle Rechte vorbehalten

Dieses Werk ist in allen seinen Teilen urheberrechtlich geschützt. Jegliche Verwendung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechts bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlags. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen wie Fotokopie, Mikroverfilmung, Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Medien sowie für Übersetzungen – auch bei entsprechender Nutzung für Unterrichtszwecke in Netzwerken und Intranets (§ 52a UrhG).