

Inhalt

Übersicht Körperklänge 04

Vorwort 06

Einleitung 07

Rhythmus als Teil des Lebens 08

Bodypercussion im Musikunterricht 09

Bodypercussion mit Kindern 10

Kompetenzerwerb im Musikunterricht 11

Zur Arbeit mit „BodyGroove Kids 1“ 12

1. Einführung der Klänge 15

Klatschen 16

Die Klatsch-Stücke 16

Echo? Echo! – Vor- und Nachmachspiel 17

Klatscht mir nach – Vor- und Nachmachspiel 18

Klatsch-Patsch – Rhythmus-Kleinigkeit (3/4-Takt) 19

Los geht's – Rhythmus-Kleinigkeit 20

Alligator Fritz und **Frach Franz** – Spielstück 21

Patschen 22

Die Patsch-Stücke 23

Da sitzt – Vor- und Nachmachspiel 24

Fit wie ein – Vor- und Nachmachspiel 25

Boing, Batsch, Boing – Spielstück 26

Ein – Rhythmus-Kleinigkeit 27

Ein, zwei, drei, vier – ein Panzer – Rechts-Links-Übungsspiel (4/4-Takt) 28

Eins, zwei, drei, vier – ein Wiederholungstier – Rechts-Links-Übungsspiel (4/4-Takt) 30

Ein Körper, der klatscht einfach super – Spielstück 31

Stampfen 32

Die Stampf-Stücke 32

Ich bin – Rhythmus-Kleinigkeit 33

Kleine rote Teufel – Übungsspiel (3/4-Takt) 34

Kleine rote Teufelchen – Übungsspiel (4/4-Takt) 35

Der Stampf-Klatsch-Kreis – Übungsstück 36

Schnipsen 37

Die Schnips-Stücke 37

Regentropfen – Übungsstück 38

Ich weiß was – Spielstück 38

2. Körper-Trommelspiele 39

Die Spielstücke 40

Übungsspiele 40

Wo jetzt? – Übungsspiel 41

Weiterspielen – Übungsspiel 42

Spielstücke

- Wie die Affen** – Spielstück; Unisono oder Kanon
Kleine Mücke – Spielstück; Unisono oder Kanon
Schnupfenzeit – Spielstück; Unisono oder Kanon
Die Ankündigung – Rhythmus-Kleinigkeit
Rechts, links – Spielstück
Du bist ein Schatz – Spielstück (6/8-Takt)
Das rockt – Spielstück

3. Partner- und Begegnungsspiele

Die Spielstücke

- Zaubergeister, aufgewacht** – Partnerspiel im Stehen
Meine Hände, deine Hände – Partnerspiel im Sitzen
Unterricht ist jetzt vorbei – Partnerspiel im Stehen (3/4-Takt)
Im Bärenwald – Begegnungsspiel
Sansibar – Begegnungsspiel
Super, dass du da bist – Begegnungsspiel
Afrika? War ich schon mal da! – Begegnungsspiel (3/4-Takt)
Da hab ich aber Glück – Begegnungsspiel (1/4-Takt)
Herbstwirbel – Kontakt- und Begegnungsspiel

4. Kreisspiele

Die Spielstücke

- Aufstehn!** – Platzwechsel-Stück im Sitzkreis
Affenkinder – Platzwechsel-Stück im Sitzkreis
Neben mir, da steht ein Affe – Platzwechsel-Stück im Sitzkreis
„Pst!“, sagt da was – Kontaktspiel im Sitzkreis
Endlich ist der Sommer da – Kontaktspiel im Sitzkreis
Das ABC-Püree – Kontaktspiel im Sitzkreis (3/4-Takt)
F-F-F-F – Kontaktspiel im Sitzkreis
Wo ist der Affe? – Imitationsspiel im Sitzkreis oder Stehen
Rauf und runter – Imitationsspiel im Sitzkreis oder Stehen

43
43
44
45
46
47
48
50

5. Aufführungsspiele

Die Spielstücke

- Ein tolles Instrument** – Aufführungsspiel
Dance-Hit – Aufführungsspiel
Im Flugzeug – Aufführungsspiel
Und Tschüss – Aufführungsspiel
Schnibberdi – Aufführungsspiel

81
82
82
84
86
88
90

6. Dreierlangkartenspiel

Spielstücke

- Klappfolgen** – Karten
Regierspiel – Karten
Klappfolgen im Rhythmusraster – Karten
Unterstützung bei der Freiarbeit von Stücken – Karten
Kinderlieder – Karten

93
94
94
95
98

Leviervorlage Klangkartenspiel

99

Inhalt

100

- Die Autoren** 100
Inhalt 102
Impressum 104

65

66

CD +



= Videoclips



= Audioaufnahmen

66

67

68

69

70

71

72

74

76

78

80

Bodypercussion mit Kindern

Die „BodyGroove“-Reihe ist für den Gruppenunterricht mit 6–17-Jährigen gedacht. Das ist eine extreme Altersspanne mit Entwicklungsstufen, die unterschiedlicher kaum sein könnten. Es gibt geniale 6-Jährige, trommelfanatische 8-Jährige und ganze rhythmusbegeisterte erste Klassen, aber auch viele 16/17-Jährige, die noch nie ein Instrument, eine Trommel in ihren Händen hatten, im schulischen Musikunterricht nie aktiv musiziert haben und oft zunächst dementsprechend ungeschickt und uninteressiert sind. Darüber hinaus sind Kinder – wie wir Erwachsenen – Individuen mit Vorlieben, Charakterzügen, körperlichen Voraussetzungen, Neigungen, Ängsten. Auch wenn es „durchschnittliche“ Entwicklungsstufen zweifelsfrei gibt: Wir müssen uns auf jede Gruppe, auf jeden Einzelschüler neu einstellen. Jeder Mensch ist eine Überraschung.

Eigentlich sind Kinder die idealen Rhythmiker: Sie bewegen sich gern; sie sind neugierig und experimentierfreudig und erfrischend hemmungslos. Sie greifen schnell und haben ein tolles Gedächtnis; sie sind begeistert, ausdauernd und lernbegierig, wenn sie etwas „cool“ finden. Sie haben Humor, sie sind wundervoll und machen sie blitzschnell zu Rhythmuslehrern.

Andererseits sind Kinder nicht einfach zu unterrichten. Sie sind quirlig, laut, manchmal nicht zu bremsen; die Motorik und Koordinationsfähigkeit eines Kindes muss sich noch entwickeln, das Zusammenhalten ist oft noch wünschenswert.

Es gibt keine Geheimrezepte für einen gelingenden Rhythmusunterricht. Generell gilt: Die Atmosphäre in der Gruppe sollte stressfrei und unendlich sein; Rhythmus lernen unter Druck und Angst macht so wenig wie

unter Dauerlärm und Chaos. Eine zugewandte, neugierige Einstellung tut mehr als alles andere für den Lernerfolg gut. Wie immer brauchen wir eine gewisse Sicherheit, ruhige Beharrlichkeit und Durchsetzungsvermögen. Und man muss gestehen: In jedem Fall hilft schon eine gewisse Lärm- und Chaostoleranz.

Für Kinder – und das sehen Sie auch in diesem ersten „BodyGroove“-Band – sind Texte, Geschichten und Lieder wichtig. Für die Bodypercussion einen „Anker“ zu haben. Man kann von 6-Jährigen erwarten, dass sie Bodypercussion-Stücke interessant genug finden; die emotionale Annahme und eine positive Gestimmtheit werden durch den Inhalt erreicht. Oft reichen schon ein paar Wörter, ein Zweizeiler, in dem etwas Lustiges, Kurioses, Spannendes passiert, und schon sind die Kinder dabei. Auch später sind Texte eine wichtige Brücke, sowohl als Erinnerungsstütze als auch, um das Interesse zu wecken und die Fantasie anzuregen. Manche Kinder brauchen schon ab 8–9 Jahren diese Hilfe nicht mehr, andere etwas später. Übrigens: Auch Erwachsenen macht die Einbeziehung von Texten und Liedern in die Bodypercussion enormen Spaß.

Rhythmus ist ein essentieller, schöner Teil unseres Lebens. Aber wenn Kinder ihn meist sowieso mögen: Warum ist Rhythmusunterricht, warum ist Bodypercussion für Kinder und Jugendliche heute wichtig und richtig? Im Folgenden finden Sie zusammengefasst noch einmal viele Argumente. Vielleicht können Sie mit ihrer Hilfe (und am besten mit kleinen Aufführungen ab und zu) allmählich auch Ihr Kollegium überzeugen, Rhythmusspiele in jeden Unterricht zu integrieren.

Musizieren ist Lebensqualität. Bodypercussion verbessert das Musizieren. Rhythmische Fähigkeiten sind für jede Art von Musik von herausragender Bedeutung. Rhythmisches Hören und Gestalten sollte im Sinne einer umfassenden Musikerziehung eine wichtige Rolle in jedem Musikunterricht spielen. Das Ziel sind nicht unbedingt viele Trommel- und Bodypercussion-Gruppen, sondern Kinder, die rhythmisch interessierter und kompetenter an ihren jeweiligen Instrumenten und in ihrer jeweiligen Musik zu Hause sind.

Bodypercussion verbessert das Sozialverhalten. Rhythmus geschieht in der Gruppe, in der Gemeinschaft. Bodypercussion verlangt – wie jedes gemeinsame Musizieren – konzentrierte nonverbale Kommunikation: ein sehr genaues Hören und gegenseitiges Beachten. Der Gruppen-Groove stellt sich nur ein, wenn alle am gemeinsamen Ziel arbeiten, ihr Bestes geben, die anderen mitziehen und keinen abhängen. Jeder muss Verantwortung übernehmen und Rücksicht üben. Bodypercussion ist kollektives Aufmerksamkeitstraining.

Bodypercussion ist gut zum Kennenlernen. Mit Bodypercussion kommen wir schnell ins Spiel mit Bewegungen. Wir bewegen uns im Raum, erproben Nähe und Abstand, riskieren Augen- und Berührungskontakt. Meist haben wir Spaß dabei und erfreuen uns an den Interaktionen. In vielfältiger Art lernen wir voneinander und kennen – und sie sich untereinander – auf eine Art, wie jemand stampft oder klatscht, schneit oder watscht, erfahren wir etwas übereinander.

Rhythmus ist spielerisches Gehirntraining. Das gilt besonders für die Bodypercussion. Rechte und linke Hand, laut und leise, stampfen oder klatschen, Füße beobachten und spielen. Bodypercussion-Rhythmen sprechen von den gewohnten, nicht alltäglichen Abläufen und Aufgaben zu bewältigen, sich zu merken und mit dem Spielen zu koordinieren – das sind gewiss Herausforderungen für unser Hirn, die für vielfältige kognitive Fähigkeiten sorgen.

Bodypercussion ist Sprachförderung. Rhythmuslernen vollzieht sich in der Kombination von Sprache und Bewegung, wobei Sprache ja auch ein hochkomplexes Zusammenspiel von Bewegungsfolgen ist. Bodypercussion ist das ideale Mixtur-Konzept: Wir arbeiten ausschließlich mit unserem Körper, und die Lautstärken beider Medien vertragen sich gut. Rhythmisches, akzentuiertes

Sprechen führt zu klarerer Artikulation und hilft oft bei Sprachschwierigkeiten.

Bodypercussion ordnet. Rhythmus ist systematisch, logisch, exakt geordnet. Alles geschieht in einem Zeit- und Zahlenraster. Durch die Beschäftigung mit Rhythmus wachsen das Verständnis und der Überblick für die Welt der Zahlen, für die Regeln der Geometrie, für die Vorstellung von Flächen und Mengen. Bodypercussion ordnet Geist und Körper.

Bodypercussion fördert die Kreativität. Rhythmus und Bodypercussion sind strukturell ganz einfach, gut und schnell verständlich. Das ermöglicht eine frühzeitige kreative Arbeit mit Kindern. Eigene Rhythmuskompositionen können instrumental oder textbezogen gestaltet werden. Auf einfachen Tutti-Rhythmen können Solisten und Improvisationen wagen. In Vorspielen, Nachspielen und anderen Improvisationsspielen können alle einbezogen werden und ihre Rhythmusideen vorstellen. Bodypercussion kann eine Einladung zur schöpferischen Arbeit mit Rhythmus und Musik sein und Selbstbewusstsein, Mut, Fantasie und Kommunikationsfähigkeit stärken.

Bodypercussion ist gesund. Rhythmus ist Bewegung und hat auch sportlich-tänzerische Qualitäten. Bewegung ist gut für die Gesundheit, für die geistige Entwicklung und das emotionale Wohlbefinden. Die ganze Erwachsenenwelt arbeitet aber zunehmend im Sitzen, und Kinder und Jugendliche lernen, spielen, kommunizieren am Computer. Als Gegenpol ist jede Art von Bewegung nützlich. Im Unterschied zu manchen Instrumenten ist bei der Bodypercussion ein grobmotorischer Einstieg möglich; erst später sind feinmotorische Bewegungen und Unabhängigkeit der Gliedmaßen gefragt.

Bodypercussion sensibilisiert. Oft ist ein Bodypercussion-Spiel oder ein Trommelstück die einzige eigenaktive musikalische Erfahrung, die Kinder machen. Ein gutes Zusammenspiel in der Gruppe ist ein Erfolgserlebnis, ein Glücksmoment, ein ästhetischer Genuss. Mit jedem aktivierenden Musikunterricht, auch mit der Bodypercussion, fördern wir die kindliche Empfindungs- und Erlebnisfähigkeit. Wir vermitteln so ein Gefühl für Schönheit, und wir sensibilisieren vielleicht für die Schönheit der Welt.

Last but not least – das allerwichtigste Argument zum Schluss: **Rhythmus macht Spaß!**

Bum, Batsch, Boing – Spielstück



08

Grundidee: Ulrich Moritz
© Helbling

Musical notation for the game 'Bum, Batsch, Boing'. The notation is in 4/4 time and consists of four systems, each with a vocal line and a body sound line.

System 1:
Vocal: Bum, Bum, Bum! Mein Herz ist eine Trommel.
Body Sound: Br Br Br

System 2:
Vocal: Batsch, Batsch, Batsch! Mein Bein ist wie ein Trommelfell.
Body Sound: Ba Ba Ba

System 3:
Vocal: Boing, Boing, Boing! Die Beine sind die Bongos.
Body Sound: Os Os Os

System 4:
Vocal: Bum, Batsch, Boing! Jetzt von vorne, aber schnell!
Body Sound: Br Ba

Br = auf den Brustkorb patschen
Ba = auf den Bauch patschen
Os = auf die Oberschenkel patschen

Die jeweiligen Körperklänge (Brust, Bauch und Oberschenkel) können einzeln oder im R-L-R-Wechsel gespielt werden.

Varianten

- Als Zwischenspiel können Vorsprech-Nachspiel-Aktionen mit den drei Klangsilben „Bum“ (auf den Brustkorb patschen), „Batsch“ (auf den Bauch patschen) und „Boing“ (auf die Oberschenkel patschen) unternommen werden: Einer spricht eine rhythmisierte Abfolge vor, und alle spielen sie mit den entsprechenden Körperklängen nach (am besten nur eintaktige Phrasen verwenden und sich auf zwei Rhythmusebenen, Viertel und Achtel, beschränken).
- Nach einer Weile können wir das Tempo erhöhen: Auf Zeichen sprechen dann alle im letzten Takt „Und jetzt von vorne, aber schnell!“ und spielen den Ablauf noch zweimal mit zunehmender Geschwindigkeit, die in fröhlicher Verwirrung endet.

Schnupfenzeit – Spielstück; Unisono oder Kanon



23

Text und Musik: Richard Filz
© Helbling

4/4

R L R L R L R L R L R

Br Br Br Br Br Br Br Br Br Br Br

Schnup - fen - zeit im gan - zen Land!

R L R L R L R L R L R

Os Os Os Os Os Os Os Os Os Os Os

Schnup - fen - zeit im gan - zen Land!

auf Nasenhöhe klatschen nicht auf die Nase tippen

K K K Na

Hand vor, nie sen!

K K K K K

Al - les okay? hat - schi!

Br = auf den Brustkorb patschen
Os = auf die Oberschenkel patschen
K = klatschen
Na = auf die Nase tippen

Varianten

- Einzelne Schüler performen zwischen zwei ein verschnupftes „Hatschi“-Schrei.
- Wir bauen rhythmische „Hatschi“-Schreie als Vor- und Nachmach-Klänge ein.
- Wenn die Schüler das Stück sicher beherrschen, können wir es in Kanon gesetzt im Kanon spielen.



Das rockt – Aufführungsstück



27

Refrain

Text und Musik: Richard Filz
© Helbling

4/4

R+L R+L R+L R+L R L R

Os Os K Os Os K Br Os Os K K

Bum bum klatsch! Bum bum klatsch! Dum dum dum dum, oh yeah!

Strophe

R+L R+L R+L R+L R L R L R

Os Os K Os Os K Br Os Os Os K K

1. Wir sind wir, wir ha - bens drauf! Das rockt!
2. Heu - te läuft hier al - les glatt. Das rockt!

R+L R+L R+L R+L R L R L R

Os Os K Os Os K Br Br Os Os Os K K

Mit uns geht es steil berg - auf! Das rockt!
Heu - te macht uns kei - ner platt! Das rockt!

R+L R+L R+L R+L R L R L R

Os Os K Os Os K Br Os Os Os K K

Wir sind ei - ne Su - grup - pe! Das rockt!
Hat noch je - mand ei - ge - Das rockt!

R+L R+L R+L R+L R L R L R

Os Os K Os Os K Br Os Os Os K K

Was ihr denkt, das ist uns schup - pe. Das rockt!
Rhyth - mus hilft in der Ma - ge! Das rockt!

Os = auf die Oberschenkel schlagen
K = klatschen
Br = auf der Brust klatschen

Das Hauptmotiv von „Das rockt!“ ist der Schlagzeugrhythmus von Os-Os-K (siehe Takt 1). Dieses Motiv kann jeder Schüler ohne viel Übung rhythmisch variabel sprechen, während seine Hände den Rhythmus weiter patschen und klatschen.

Nähern Sie sich dem Stück, indem Sie auf diesem Pattern mit den Schülern die Strophentexte sprechen oder im Vormach-Nachmach-Prinzip mit Texten improvisieren: Wer will, spricht einen Satz, alle sprechen ihn nach.

Laufen Bewegung und Sprache rund, führen Sie das zweite Bewegungsmotiv ein (siehe Takt 2): Br-Br-Os-Os-Os-K-K. Mit Hilfe des Refraintextes verbinden sich beide Patterns zu dem zweitaktigen Rhythmus, der das ganze Stück trägt.

Varianten

- Ein kleinerer Teil der Gruppe spricht den Strophentext (Takte 3, 5, 7, 9), der größere Teil ruft am Ende jeder Zeile „Das rockt!“
- Ein Schüler spielt nach dem Refrain ein zweitaktiges Solo, bevor die nächste Strophe beginnt. Alle anderen begleiten ihn mit dem Pattern Os-Os-K; wenn der Klatscher für ein zartes Solo zu laut ist, kann er durch ein Schnipsen ersetzt werden: Os-Os-Sn.



Zaubergeister, aufgewacht – Partnerspiel im Stehen



28

Text und Musik: Richard Filz
© Helbling

Wirbel auf den Oberschenkel

Wirbel auf den Oberschenkel

beidhändiger Partnerklatsch

Sprung um 180 Grad, dabei Augen aufmachen

Au - gen zu.

Knipp und weg.

Hüh - ner - fuß.

Krö - te - de - ck.

Hier wird Zau - ber heut voll-bracht!

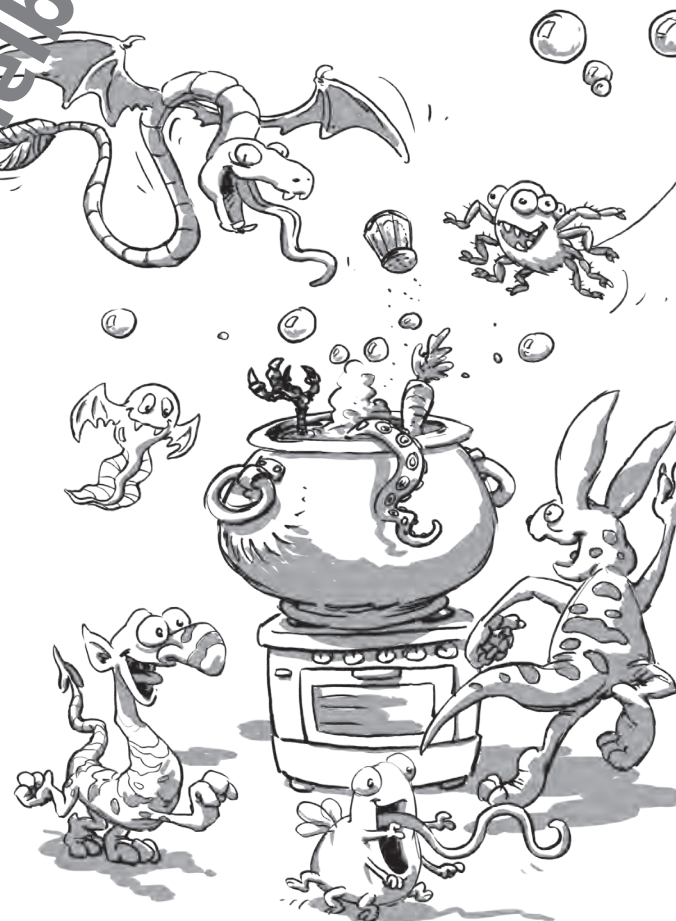
Zau - ber - geis - ter, auf - ge-wacht!

Os = auf die Oberschenkel patschen
PK = mit einem Partner klatschen
K = klatschen
Sn = schnippen

Die Paare stehen frei verteilt im Raum und blicken ineinander. Wir stampfen beschwörenden Beat, der beginnt der magische Text, mit entsprechender Stimm gesprochen. Beim Sprung am Schluss drehen wir uns vom Partner weg, sind völlig verunsichert, dass er verschwunden ist, und finden ihn bei der Landung während der ersten vier Takte.

Varianten

- Zum Partnerspiel wird das Stück, wenn wir in der ersten vier Takte einen neuen Zauberpriester suchen.
- Kreisspiel mit vier Paaren: Die Paare bilden einen Doppelkreis mit Blickrichtung zueinander. Während der ersten vier Takte geht jeder zum nächsten Partner weiter: Dabei bewegen sich der Innenkreis im Uhrzeigersinn und der Außenkreis gegen den Uhrzeigersinn, alle gehen aber nach rechts weiter.



Und Tschüss – Aufführungsstück



49

Text und Musik: Ulrich Moritz
© Helbling

Strophen

1. Und Tschüss! Das war's! Wir machen jetzt Schluss.
2. Und Tschüss! Mit euch war's wie - der al - schön.

Das war der Stampf - tsch - quatsch - Rhyth - mus!
Doch jetzt ist Schluss, müs - sen lei - der geh'n.

Für heute ist es aus und vor - bei!
Wenn's schöner, dann kommt wie - der vor - bei!

Bis bald al - les Gu - te und Bye -
Bis bald al - les Gu - te und Bye -

Refrain (nach 1. Strophe)

bye! Bye -

fliege hoch, in der Luft wedeln

4x

Trommel

R L R

Os Os Ba K Os Os Os Os Ba K

Os Os Os Os Ba K Ba K Ba K

Os Os Os Os Ba K Os Os Os Os Ba K

dabei Drehung um 180 Grad → 2. Strophe

Os Os Os Os Ba K St St

Refrain (nach 2. Strophe)

bye! Bye Bye

Hände hoch, in der Luft wedeln

R+L R+L

Os K Os

„Und Tschüss!“ ist ein perfektes Stück für das Ende eines Vorspielabends, eines Schulkonzerts oder eines Schul...

Die Schüler stehen bei einer Aufführung in Reihe und Blickrichtung zum Publikum. Wenn möglich, stehen wir in den Strophen durchgehend die Patscher „Gleichschritt“ R–L–R–L); das sieht gut aus und hält uns als Gruppe rhythmisch zusammen.

Der Trommel-Teil wird bei der Wiederaufnahme mit dem Ruck zum Publikum gespielt, mit dem letzten Stampfschritten dreht sich die ganze Gruppe um 180 Grad zum Publikum und es geht weiter mit der zweiten Strophe. Aufgepasst bei diesem Übergang: Der Trommel-Teil endet mit einem rechten Stampf, die zweite Strophe beginnt ebenfalls mit dem rechten Fuß.

Varianten

- Wenn alles klein ist, kann der Achtzehntel-Patscher im Trommel-Teil weggelassen werden. Wenn die Schüler sind, machen Sie aus vier Achtzehnteln einfach zwei Achter.
- Wir können das Stück mit zwei Strophen oder mit dem Trommel-Teil starten.

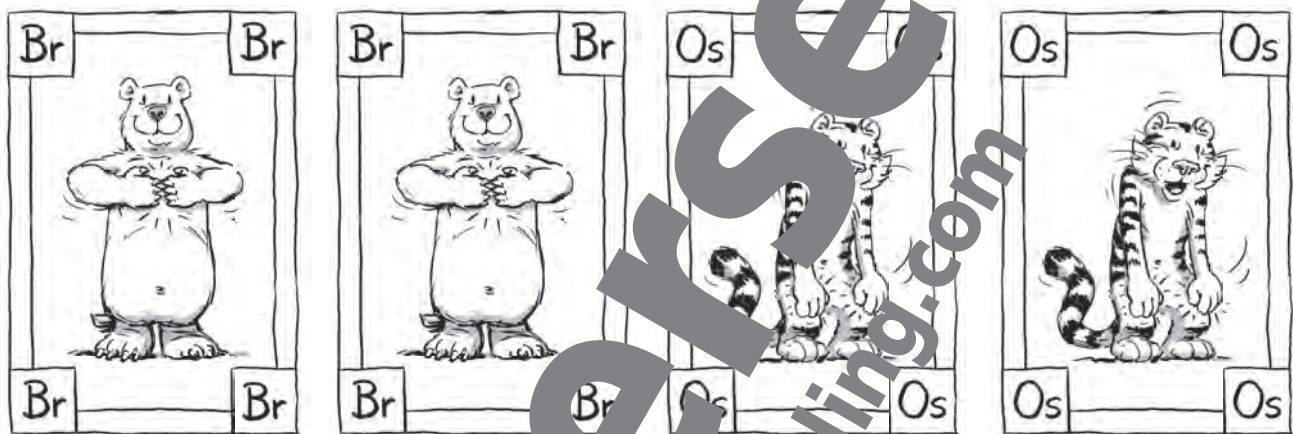


Spielideen

Klangfolgen erfinden

Ein Schüler erfindet eine Folge von vier Klängen und befestigt die Karten nebeneinander an der Tafel (mit Magneten) oder legt größere Karten auf den Boden.

Beispiel:



Alle probieren die Klangfolge im langsamen Tempo aus; dabei können wir Handsätze vereinbaren, mit der rechten Hand beginnen und immer rechts- links wechselnd trommeln. Dann zählen wir rhythmisch an: „Eins, zwei, los geht's!“, und die Kinder spielen die vorgegebenen Viertelpuls die Folge genau nach. Jeder-

holen sie mehrmals (im Beispiel Br-Br-Os-Os). Danach erfindet das nächste Kind eine neue Klangfolge. Achtung: Je mehr unterschiedliche Klänge verwendet werden, umso schwieriger wird die Ausführung. Deswegen können wir die Auswahl am Anfang vielleicht auf zwei Klänge reduzieren.

Varianten

- Wir spielen zur Übungsmusik (Os, Os, Os oder Os).
- Wenn wir im Kreis sitzen, können wir die Klangfolge von Kind zu Kind weitergeben: Ein Kind beginnt, dann das nächste, und so weiter, bis alle einmal dran waren.
- Zwei Gruppen spielen die Klangfolge abwechselnd.
- Auf Zeichen spielen wir die Klangfolge doppelt so schnell, bis ein bestimmtes Zeichen wieder im Ausgangstempo.
- Wir sprechen die Abkürzungen während des Spielens mit: „Br“, „Ba“, „Os“, „K“, „Sn“, „St“, je nachdem, welche Klänge gelegt wurden. Oder wir sprechen zwischendurch nur die Abkürzungen und spielen gar nicht.
- Zufallsklangfolgen: Wir ziehen vier Karten und spielen das Ergebnis.
- Zwei unterschiedliche Klangfolgen werden von zwei Gruppen abwechselnd oder gleichzeitig gespielt.
- Ein Kind überlegt sich eine Folge von vier Klängen und spielt sie vor. Die anderen haben die Aufgabe, die entsprechenden Klangkarten herauszufinden und in der richtigen Reihenfolge vor sich abzulegen.
- Jedes Kind erfindet eine Klangfolge aus vier Klängen und legt die entsprechenden Karten aus. Nach einer kurzen Übungsphase wird eingezählt, und alle spielen gleichzeitig (im Viertelpuls) ihre eigenen Klangfolgen. Oder die Kinder spielen nacheinander, von vorne nach hinten oder von rechts nach links durch die Sitzreihen ihre Klangfolgen vor.
- Wir erfinden längere Klangfolgen von sechs oder acht Klangereignissen (Schlägen).