



UNTERRICHTSMATERIAL

ELBPHILHARMONIE INSTRUMENTENWELT

Workshop »Kosmos Percussion«

FÜR KLASSE 3-13



Allgemeiner Hinweis zum Material

Die folgenden Übungen und Spiele haben das Ziel, die Schülerinnen und Schüler auf den Kurs in der Elbphilharmonie einzustimmen. Das Material beinhaltet dazu verschiedene Anregungen für die Vorbereitung sowie weiterführende Ideen, die auch nach dem Besuch wieder aufgenommen werden können. Der Text ist nicht als ein durchgeplanter Unterrichtsverlauf zu verstehen; Lehrerinnen und Lehrer sollen vielmehr eigenverantwortlich entscheiden, welche Übungen für die jeweilige Lerngruppe geeignet sind. Das Unterrichtsmaterial wendet sich auch an Lehrkräfte, die Musik fachfremd unterrichten. Die verschiedenen Spielideen wurden von den Verfassern in der Praxis erprobt, so dass hier neben der Beschreibung auch wertvolle Erfahrungswerte vorgestellt werden.

Kurzbeschreibung des Workshops

Der Workshop »Kosmos Percussion« führt die Schülerinnen und Schüler in einer musikalischen Reise quer über den Erdball. Dabei erkunden sie Percussioninstrumente aus unterschiedlichen Ländern und Regionen: von der Karibik bis nach Indien.

Dafür teilen sich die teilnehmenden Schulklassen in zwei Gruppen auf: In einem Raum werden Instrumente und Rhythmen aus Indien und verschiedenen Regionen Afrikas erkundet, die andere Gruppe widmet sich Rhythmen aus Brasilien, Kuba und dem türkisch/arabischen Raum.

Beide Gruppen lernen, angepasst an Altersstufe und Kenntnisstand, unterschiedliche Patterns kennen, aus denen gemeinsam ein rhythmisches Arrangement entwickelt wird, welches am Ende der jeweils anderen Gruppe präsentiert wird.

Der Schwerpunkt in diesem Workshop liegt auf dem aktiven Musizieren.

Der Workshop dauert **90 Minuten** und beinhaltet keine Pause. Im Anschluss (15 Minuten nach Workshopende) findet eine Hausführung statt. Der Workshop wird in den **Elbphilharmonie Kaistudios** durchgeführt. Der **Zugang** zum Kaistudio-Foyer mit Aufenthaltsmöglichkeit ist eine **halbe Stunde vor Veranstaltungsbeginn** möglich.

Impressum

Herausgeber: HamburgMusik gGmbH in Kooperation mit
Freie und Hansestadt Hamburg, Behörde für Schule und Berufsbildung
Geschäftsführung: Christoph Lieben-Seutter, Jochen Margedant
Redaktion: Jonas Dietrich, Theodor Huß, Benjamin Holzapfel
Autor: Knut Dembowski
Gestaltung und Satz: breeder typo – alatur, musialczyk, reitemeyer





1 METHODISCH-DIDAKTISCHE HINFÜHRUNG

Im Workshop »Kosmos Percussion« geht es darum, authentische Rhythmen kennen zu lernen, auszuprobieren und etwas über deren Kontext zu erfahren, um so einen exemplarischen Eindruck der vielschichtigen Rhythmik der unterschiedlichen Länder und Regionen zu bekommen.

Bei der musikalischen Vor- und Nachbereitung in der Grundschule stehen folgende Elemente im Vordergrund: Ich mache Musik. Ich bin ein Musiker. Überall auf der Welt machen Menschen Musik. Welche Gemeinsamkeiten in Spielweise oder Klanggestaltung lassen sich beim Musizieren auf den unterschiedlichen Percussioninstrumenten entdecken?

Worin besteht ihr »Kern«? Gibt es gemeinsame Elemente der Gestaltung, wie z. B. im Wechselspiel von Gruppe und Solist? Welchen Effekt bewirken Pausen (Breaks) innerhalb eines Arrangements? Diese Fragen stellen eine ständige lebendige Auseinandersetzung praktischen Musizierens, vor allem im rhythmischen Bereich, dar.

Es soll in der Grundschule darum gehen, Musik von Grund auf zu erleben: Hierzu zählen insbesondere das bewusste Hören verschiedener Klänge und Rhythmen, Rhythmus durch Bewegung zu erfahren, eigene Rhythmen zu erfinden, Erfahrungen mit verschiedenen musikalischen Gestaltungsparametern zu sammeln und das gegenseitige Wahrnehmen in der Gruppe.

Entscheidend beim rhythmischen Ensemblespiel ist das Gesamtbild, nicht der einzelne Part bzw. ein besonderes Instrument. Die Einzelstimme ist vor allem Teil des Gesamtklanges – sie geht darin auf. Rhythmisch-perkussive Musik ist in der Regel auch soziale Interaktion zwischen Hörern und Musikern. Diese Interaktion ist häufig an Bewegung gekoppelt. Besonders anschaulich wird dieses Phänomen beim Samba oder bei der Salsa. Generationenübergreifend gerät das Publikum ad hoc in entsprechende Tanzbewegungen, unabhängig von der Lokalität.

Für eine Durchführung der folgenden Übungen ist das aktuell vorhandene Schulinstrumentarium ausreichend. Erweiternd oder alternativ können Instrumente selber gebaut werden. Es kann auch auf Klangerzeuger gänzlich verzichtet und die Aktionen auf Bodypercussion (der Körper als Instrument) übertragen werden.

Für alle musikalisch-rhythmischen Aktionen gilt: Jedes Kind hat ein Instrument. Bevorzugt kommen alle Arten von Trommelinstrumenten zum Einsatz, die mit der Hand angeschlagen werden (ohne Schlägel). Den Kindern können verschiedene Arten von Trommeln zur Verfügung gestellt werden.

Tipp

Handtrommeln auf den Boden legen (eventuell auf eine Teppichfliese, damit sie nicht wegrutschen) und mit zwei Händen spielen.

Es können aber auch alle anderen Instrumente eingesetzt werden, die allgemein als Klein-Percussion bezeichnet werden: Woodblock, Claves, Guiro, Triangel (Metall mit der Hand umfassen, damit der Klang gedämpft wird), Sticks, Agogos, Tamburin, Tom-Toms etc.

Die Gruppe der Schüttelinstrumente eignet sich weniger gut, da diese etwas schwerer rhythmisch präzise zu spielen sind. Es müssen nicht zwangsläufig bestimmte Rhythmen gespielt werden. Wenn nicht anders benannt, ist das Spielen von gleichmäßigen Achtelschlägen im mittleren Tempo eine gute Wahl. Zudem sollte in der Grundschule, vor allem in den ersten beiden Klassenstufen, eine relative Genauigkeit verfolgt werden, keine Perfektion! Falls nicht anders verzeichnet, finden alle Aktionen im Sitzkreis statt.

Eines sollte grundsätzlich im Hinterkopf bewahrt werden: Schülerinnen und Schüler sind nicht als Ensemble-Spieler auf die Welt gekommen! Sie haben meist auch nicht das erklärte Ziel, später Orchestermusiker zu werden. Gemeinsam Musik zu machen muss erst gelernt werden. Es ist ein Prozess, der u. a. viel Geduld, Präsenz, aufeinander Hören, Lust und soziale Kompetenz erfordert. So kann eine Klasse in ihrem Zusammenwachsen effektiv unterstützt werden.



2 MUSIKALISCHE AKTIONEN MIT DEM SCHWERPUNKT VORBEREITUNG

1 START UND STOPP

Aufgabe

Eine der wichtigsten Aktionen des rhythmischen Ensemblespiels ist das Stopp-signal.

Zum Starten zählen Sie bis vier vor oder fangen einfach an. Die Kinder steigen dann während des Spielens ein. Heben Sie rechtzeitig vor dem Stopp die Hand als Ankündigung, dass in Kürze Schluss gemacht wird. Haben alle das Zeichen gesehen, zählen Sie laut bis vier. Auf der Zählzeit Vier erfolgt der letzte Anschlag. (→ *Dembowski*, 2011, S. 33f; ↗ www.kölnpercussion.de: Elemente Kindertrommeln.pdf)

Variante

Eine Spielerin oder ein Spieler beginnt allein, dann folgt der zweite, dann der dritte bis alle im Spielen sind.

(→ *Dembowski*, 2011, S. 33; ↗ www.kölnpercussion.de)

Tipp

Es ist zunächst unerheblich, ob ein bestimmter Rhythmus gespielt wird oder jeder individuell auf dem Instrument wirbelt. Alternativ ist das kollektive Spielen eines Achtel-Metrums im mittleren Tempo empfehlenswert. Entscheidend ist, dass alle Schülerinnen und Schüler auf den Leiter der Aktion achten und die Regeln zum Start verbindlich einhalten: Gestartet wird immer aus der Ruhe bzw. Stille heraus und nur nach Impuls des Leiters! Gerade bei Trommeln und Percussion geschieht dies nicht automatisch. Sie fordern einfach zur Aktion heraus. Bleiben Sie geduldig und wiederholen Sie mit der Gruppe den Start spielerisch.

Tipp

Auch bezüglich des Beendens eines Stückes sind häufig mehrere Versuche notwendig. Der Schluss erfordert von den Spielerinnen und Spielern bestmögliche Präsenz und Verbindlichkeit. Lassen Sie also den Arm so lange sichtbar oben, bis Sie sich vergewissert haben, dass alle für den Schluss bereit sind. Wer kann, darf mit der Leitung dann laut mitzählen. Ein Stück hört in der

Regel nie »irgendwie« einfach auf. Der Schluss soll klar erkennbar und genau so gewollt sein. Er würdigt noch einmal alles bisher Gespielte! Nach dem letzten Schlag sollte deshalb eine kurze Pause eingehalten werden, die die Spannung hält und nachwirken lässt. Dann erst entspannen. Und: Auf keinen Fall – auch nicht aus Versehen – noch einmal einen Schlag auf dem Instrument machen!

2 IM RAUM GEHEN

Aufgabe

Eine kleine Gruppe von Schülerinnen und Schülern begleitet diese Aktion auf Rhythmusinstrumenten. Die Lehrkraft organisiert den Prozess. Während die Rhythmusgruppe spielt, gehen die Schülerinnen und Schüler paarweise beschwingt durch den Raum. Sie nutzen dabei alle Richtungen (nicht nur hintereinander im Kreis gehen). Bei Musikstopp wird ein anderes Paar »abgeklatscht«. Mit der neuen Partnerin/dem neuen Partner geht es in gleicher Weise weiter.

Tipp

Machen Sie als Lehrkraft gleich zu Beginn selbst ein paar beschwingte Schritte durch den Raum. Das hilft manchen Kindern in die Aktion zu kommen. Zu Beginn können auch erst einmal viele Beispiele für Fortbewegungsarten gesammelt werden, z. B. schnell, langsam, hoch, tief, fröhlich, traurig, tanzend, ängstlich, bodennahe Bewegungen (krabbeln, kriechen, rollen) oder Tierimitationen (wie ein Elefant, wie eine Schlange etc.) Möglich sind auch so genannte »Silly Walks«, also möglichst ungewöhnliche, übertriebene Fortbewegungen. Zu zweit machen sie fast noch mehr Spaß. Alle Bewegungen sollten so bewusst und genau wie möglich ausgeführt werden. Den Stopp auf den Instrumenten gibt die Lehrkraft oder ein Kind, welches das Stopp-Signal bereits beherrscht.



3 FÜHLE DEINEN PULSSCHLAG

Aufgabe

Taste deinen Puls und zähle mit: Wie oft schlägt dein Puls in einer Minute? Sprich bei jedem Pulsschlag laut mit (z. B. auf Dong, Dum, Dun, Bom) und vergleiche eure Ergebnisse! Wieso haben Menschen einen verschiedenen Puls? Verändert sich mein Pulsschlag nach einer wilden Trommelrunde? Wird er schneller oder langsamer?

Tipp

Viele Kinder finden nicht die Stellen, wo der Pulsschlag am besten zu fühlen ist: am Handgelenk bzw. an der Halsschlagader. Manche drücken zu fest, manche zu leicht. Machen Sie das Puls-Fühlen beispielhaft für alle sichtbar am eigenen Körper vor. Wenn ein Kind gar nicht zurechtkommt, führen Sie ihm die Hand, wenn es damit einverstanden ist! Die Kinder dürfen auch ihren Herzschlag (flache Hand auf die Mitte des Brustkorbs legen) versuchen zu spüren.

Der Rhythmus deines Pulsschlages ist für dich genau richtig! Wenn wir einen Trommel-Rhythmus gemeinsam spielen wollen, müssen wir uns allerdings auf einen gemeinsamen Pulsschlag einigen. Wir trommeln leise auf den Oberschenkeln zum Pulsschlag von _____ *(Name eines Kindes)*

Fortsetzung

Ausprobieren weiterer Tempi nach Pulsschlägen anderer Kinder.

Tipp

Führen Sie mindestens drei Runden durch. Bestärken Sie das mit seinem Pulsschlag führende Kind, in seinem Tempo zu bleiben und sich nicht auf die Klasse einzustellen.

Fällt es mir leicht, mich auf einen anderen Pulsschlag einzustellen?
Gelingt es mir besser, wenn alle mitmachen oder wenn ich es alleine versuche?

Erweiterung

Welche anderen Rhythmen kannst du ebenso wahrnehmen?

- In der Natur: Rauschen der Brandungswellen, Klopfen des Spechtes
- In der Stadt: Schlagen einer Kirchturmuhr, Holpern der U-Bahn

Tipp

Die Kinder können diese Rhythmen auch via Body- oder Vocal-Percussion imitieren. Daraus lässt sich leicht ein Ratespiel ableiten. Entscheidender ist jedoch, die Hörwahrnehmung der Kinder für akustisch-rhythmische Ereignisse im Alltag zu sensibilisieren. So werden die Kinder zu »Rhythmus-Suchern« und bringen ihre neuen Hörentdeckungen in die nächste Musikstunde mit.



4 SCHATTEN GEHEN

Aufgabe

Zur musikalischen Begleitung kann eine kleine Rhythmusgruppe gebildet werden.

Die Kinder bilden Reihen bis zu acht Personen hintereinander. Die/der Erste führt Bewegungen aus, die von den anderen so genau wie möglich imitiert werden. Das gilt sowohl für Bewegungen am Platz als auch für die Fortbewegung hintereinander im Raum.

Vorschläge zur Ausführung

- nicht nur Bewegungsmuster, auch Handlungen darstellen
- überschaubare Abläufe bevorzugen, keine schwer nachzuvollziehenden Varianten
- besondere Berücksichtigung von Alltagsbewegungen und -tätigkeiten (= pantomimische Spiele)

Tipp

Bewegen sich die Schlangen durch den Raum, dürfen sie nicht miteinander kollidieren. Das jeweils führende Kind muss vorausschauend darauf achten, rechtzeitig anzuhalten und die Bewegungen am Platz fortzuführen oder rechtzeitig ausweichen.

5 3 × 15 (GEGENSÄTZE)

Aufgabe

Bei dieser Aktion ist die Lehrkraft gleichfalls MitspielerIn als auch Dirigent. Sie hat die Zeit im Blick und gibt die Kommandos. Die Kinder folgen dem Spiel der Lehrkraft und – wenn nötig – deren Ansagen. Auf das Mitzählen von Schlägen soll bewusst verzichtet werden, um sich ungestört auf die Kommandos zu fokussieren und das Spielen in der Zeit zu erleben.

- leise – laut
Gespielt wird in einem mittelschnellen Achtelmetrum in stetem Wechsel:
 - min. 15 Sekunden ganz leise
 - min. 15 Sekunden ganz laut...
- langsam – schnell
Begonnen wird in einem langsamen Achtelmetrum in stetem Wechsel:
 - min. 15 Sekunden ganz langsam
 - min. 15 Sekunden ganz schnell...
- alle – allein (tutti – solo)
Gespielt wird in einem mittelschnellen Achtelmetrum in stetem Wechsel:
 - min. 15 Sekunden alle gemeinsam
 - min. 15 Sekunden eine oder einer allein...

(→ *Dembowski*, 2011, S. 28 und 37)

Tipp

Pro Gegensatz sollten mindestens drei Wechsel stattfinden. Bei »alle – allein« kann das Alleinspiel reihum festgelegt werden oder die Kinder spielen auf (rechtzeitigen und deutlichen) Zuruf allein.



In einer Art Herausforderung können einzelne Schülerinnen und Schüler oder auch die ganze Klasse versuchen, die 15 Sekunden schrittweise zu verlängern. Wann sind die Grenzen des klaren Spiels erreicht? Lassen Sie die Versuche ruhig im Chaos oder im Lachen enden! Oder Sie leiten rechtzeitig die Stopp-Variante (s. o.) ein.

Bei jüngeren Kindern ist es sinnvoll, diese Aktion in eine kleine Geschichte einzubetten. Zum Beispiel eine »Katz- und Maus-Jagd« oder eine lebhaftes Ponyherde auf der Weide.

Erweiterung

Anschließend einige Aktionen miteinander kombinieren, z. B.:

- leise + schnell
- laut + langsam
- allein + laut ...

Tipp

Die Kombinationen werden einigen Schülerinnen und Schülern nicht gleich deutlich und klar gelingen. Auch hier gilt: geduldig sein und im Prozess bleiben. Musikalisches Lernen geschieht in der Zeit! Die kombinierten Aktionen können auch gut als Vorübungen für das Solospiel (z. B. allein + laut) bzw. dessen Begleitung (z. B. alle + leise + schnell) dienen.

6 FRAGE & ANTWORT

Aufgabe

Die Lehrkraft spielt einen einfachen Rhythmus vor, die Klasse wiederholt diesen Rhythmus. (→ *Dembowski*, 2011, S. 14 und 24) Dann geht es reihum: Das erste Kind spielt einen einfachen Rhythmus vor, die Klasse wiederholt etc.

Tipp

Die Vorspielerinnen und Vorspieler sollten ihren Rhythmus mehrmals ohne Variante oder langes Überlegen wiederholen können. Damit bleibt diese Aktion in der Regel im Bereich des für alle Nachspielbaren! Derartige Übungen bereiten gut auf das Setzen und Spielen von Breaks vor.

Hinweis

Genau betrachtet, müsste es eigentlich als »call & call« bezeichnet werden, wenn das Gleiche wiederholt wird. Dies ist in diesem Fall allerdings unüblich, da es um ein grundlegendes interaktives Formprinzip zwischen Musikern geht. Nicht die Wiederholung, die Variation oder freie Reaktion stehen elementar im Fokus, sondern die Balance zweier oder mehrerer Spieler, musikalisch miteinander in Beziehung zu gehen. Es ist interessant, worin eine Wiederholung besteht: Ausschließlich im rhythmischen Pattern oder in dessen Ausführung? Wie sieht es aus, wenn eine response auf einem gänzlich anderen Instrument gespielt wird als der call? Hier ist das Gleiche nicht unbedingt das Gleiche.

Erweiterung

Gespielt wird im Achtelmetrum mittleren Tempos. Auf das Zeichen des Leiters hin stoppt die Gruppe (s. o.). Es folgen drei call & response-Aktionen. Der Leiter zählt die Gruppe wieder ein.



7 RHYTHMEN KLATSCHEN UND SPIELEN

Aufgabe

Erfinden Sie einfache Sprechrhythmen und lassen Sie diese von der Klasse nachsprechen.

Jede Sprechsilbe entspricht einem Schlag. Die Sprechsilben helfen, den Rhythmus im Gedächtnis zu speichern und im Flow zu bleiben.

Die folgenden Rhythmen für Trommel-Instrumente benötigen zwei Sounds:
B = Bassschlag; O = offener Randschlag.

Sie können entsprechend auf andere Percussioninstrumente übertragen oder auch mit nur einem Sound wiedergegeben werden.

Die Rhythmen können einzeln gespielt oder mehrstimmig miteinander kombiniert werden.

(Arr.: Oliver Giefers (2015))

"Wir sind gut, sind gut!"



"Komm' mal her, du!"



Langsam trommeln und dann schneller trommeln.



Erdbeertorte schmeckt furchbar gut.



- alle Rhythmen genau vor- und nachsprechen.
 - Anschließend vor- und nachklatschen.
 - Jeden Rhythmus einzeln spielen und mehrmals wiederholen.
 - Verschiedene Rhythmen miteinander kombinieren (mehrstimmig) oder im Wechsel spielen (tutti – solo/call & response/Strophe – Refrain)
- (→ Dembowski, 2011 und 2015; ↗ [www.kölnpercussion.com/Alternative Rhythmen](http://www.kölnpercussion.com/Alternative-Rhythmen/);
→ Filz/Moritz 2012; → Studer/Mgonzwa 2006)



3 MUSIKALISCHE AKTIONEN MIT DEM SCHWERPUNKT NACHBEREITUNG

1 SPIELEN ZU EINEM GRUNDRHYTHMUS

Diese Aktion wird jeweils von zwei Spielerinnen und Spielern ausgeführt: zunächst der Lehrkraft und einer Schülerin/einem Schüler. Ist das Prinzip verstanden, wird es in Partnerarbeit an die Klasse übergeben.

Aufgabe

Die Lehrkraft spielt einen Grundrhythmus.

Vorschlag: *Bon-go Daf Bon-go Daf ...*

Jeweils ein Kind wählt eine der drei folgenden Möglichkeiten:

- einen eigenen Rhythmus als zweite Stimme finden
- über den Grundrhythmus frei improvisieren
- den Grundrhythmus mitspielen

Tipp

Diese Aktion eignet sich besonders gut für kleineren Lerngruppen. In großen Klassen sollte die Reihenfolge der mitspielenden Schülerinnen und Schüler vorher festgelegt werden. Nach jeweils drei Spielerinnen und Spielern kommt regelmäßig eine Runde, in der alle gemeinsam spielen. Erfinden Sie einen eigenen Rhythmus. Wichtig ist nur, dass Sie diesen über lange Zeit gleichmäßig wiederholen können!

2 ALLE ZUSAMMEN

Aufgabe

Die Gruppe spielt im Achtelmetrum mittleren Tempos und die Lehrkraft gibt das Stopp-Zeichen. Dann improvisieren alle zur gleichen Zeit: Jedes Kind spielt spontan das, was ihm gerade einfällt oder etwas, was es lange schon einmal ausprobieren wollte. Da alle Kinder gleichzeitig auf diese Weise improvisieren, bleibt genügend Raum für jeden – ohne Druck des Vorspielens – etwas für sich zu finden. Später können freiwillig Soli gespielt werden.

(→ *Dembowski*, 2011, S. 37 und 2015, S. 27)

Tipp

Dabei kann es teilweise ganz schön laut werden, muss es aber nicht. Auch das rhythmische »Chaos« ist gut auszuhalten. Als Lehrkraft nehmen sie wahr, welches Kind wie in dieser Phase agiert: Ist es neugierig, forsch, zurückhaltend, kraftvoll, sanft, hört es den anderen zu und macht Pause? Die Gruppenimprovisation endet, in dem die Lehrkraft deutlich wieder das gemeinsame Achtelmetrum einzählt.



3 AKTION KLÄNGE BZW. GERÄUSCHE FINDEN UND ERRATEN

Aufgabe

- großer Sitzkreis; verschiedene Percussioninstrumente, möglichst mehr als die Anzahl der Kinder

Die Instrumente liegen in der Mitte des Kreises. Die Kinder werden aufgefordert, auf bis zu drei verschiedenen Instrumenten unterschiedliche Klänge zu finden. Nach dieser Erprobungsphase setzen sich alle Kinder wieder in den Kreis um die Instrumente herum und schließen die Augen.

Ein Kind nimmt sich ein Instrument, stellt auf diesem seinen besonderen Klang vor und legt das Instrument wieder in die Mitte zu den anderen. Nach dem Öffnen der Augen sollen die Mitschülerinnen und Mitschüler das eben gespielte Instrument finden und den gehörten Klang darauf nachspielen.

Tipp

Wenn die Aufmerksamkeit der Kinder nachlässt, leiten Sie rechtzeitig zu einer Rhythmus-Klatschrunde über (s. Übung 7 »Rhythmen klatschen und spielen«, Seite 8). »Geräusche finden und erraten« eignet sich auch als Ritual zum Anfang einer regelmäßigen Einheit mit Musik (Beginn einer Musikstunde). Sie ist auch mit Alltagsgegenständen durchführbar und kann bei Phasenübergängen stattfinden.

4 BEGLEITENDE AKTIONEN

Folgende Aktionen sind ein Ideenpool und können gut als Partner- oder Gruppenarbeit durchgeführt werden. Auch die Umsetzung in ein Projekt wäre empfehlenswert:

Aufgaben

- Die Kinder suchen auf dem Globus die Länder Ghana, Brasilien, Kuba, Indien und Türkei.
- Die Kinder messen und berechnen, wie weit die fünf Länder von Hamburg entfernt sind.
- Die Kinder sammeln Informationen über die Länder. Wie leben die Kinder dort?
- Die Kinder spielen bekannte Kinderspiele aus den fünf Ländern (→ vgl. UNICEF 2009 und Höfele/Steffe 2004).
- Instrumenten-Zuordnungsspiel zum Lernen der Namen entwerfen:

Je eine Karte für

- Kpanlogo
- Djembe
- Bongo
- Cajon
- Surdo
- Tamborim
- Tabla
- Ghatam
- Darbuka
- Daf

je zwei Karten für

- Ghana
- Kuba
- Brasilien
- Indien
- Türkei



Lösung

Ghana: Kpanlogo, Djembe

Kuba: Bongo, Cajon

Brasilien: Surdo, Tamborim

Indien: Tabla, Ghatam

Türkei: Darbuka, Daf

Erweiterungen

Eine weitere Karte mit entsprechenden Abbildungen der Instrumente herstellen. (Fotos und Bilder im Internet oder Katalogen suchen, ausschneiden und aufkleben). Zur Lösungskontrolle liegt eine Liste mit den richtigen Zuordnungen bereit. (↗ trommeln-in-berlin.de/INFOS/Percussion-Instrumente-Kunde)

- Einfache Instrumente aus Alltagsmaterialien selber bauen.
- Die Kinder zeichnen die Umriss ihrer Hände auf ein DIN A3-Blatt und malen sie mit schönen Mustern aus. Auf einem DIN A4-Blatt zeichnen sie den Umriss einer Trommel (z. B. Conga). Jedes Kind überträgt sein »Hände-Muster« auf die Trommel.
- Die Kinder gestalten eine Instrumenten-Weltkarte. Dazu wird eine aktuelle Weltkarte (geografisch, politisch) mit entsprechenden Abbildungen der Kosmos-Instrumente beklebt. Diese Karte kann im Verlauf des Musikunterrichts bis Ende Klasse 4 mit weiteren Instrumenten aufgefüllt werden. (Quade 2017)
- Die Klasse organisiert einen internationalen Aktionstag mit Spielen, Essen, Musik aus den Kosmos-Ländern oder Ländern/Kulturen, die einen direkten Bezug zur Klasse haben. Die Musik wird natürlich selbst gemacht. (s. »Musikalische Aktionen«)

(Anregungen: siehe in Literaturliste »Projektübergreifend«)

LITERATUR

Spiele

- ↗ UNICEF.de: [spiele-rund-um-die-welt-2009-pdf](http://www.unicef.de/medien/angebote/angebote-2009-2010) (u. a. Kinderspiele aus den Ländern des Instrumenten-Kosmos)

Rhythmus

- Knut Dembowski: Werkstatt: *Trommeln. Praxismaterialien für die Schule*. Mit DVD. Schott, 2011 (= Musik & Bildung spezial).
- Knut Dembowski: *Body-Percussion kreativ inklusiv. Coole Grooves mit Hand & Fuß und eigenen Ideen*. Mit DVD. Nierentisch-Verlag, 2015.
- Richard Filz und Ulrich Moritz: *Body Groove. Kids 1. Bodypercussion für Kinder von 6–10 Jahren*. Inkl. CD+ mit Audio- und Videoaufnahmen. Esslingen a. Neckar: Helbling-Verlag, 2012.
- Gerhard Reiter: *Praxis Rahmentrommel. Ein Basislehrgang mit Video- und Audio-CD*. Esslingen a. Neckar: Helbling-Verlag, 2010.
- ↗ Ebenfalls dort abrufbar: Video-Tutorials zum Spielen von Rhythmen (Schwerpunkt Conga und Cajon): Afro, Brazil, Kuba, Latin. Bereich Download/Videos + Noten, Percussion.

Instrumentenbau

- Alfred Engelskirchen mit ELSE Hannover: *Klang- & Musikinstrumente-Kartei. Teil 1 und 2*. Bremen, o.J. (Pädagogik-Kooperative e. V.) (Ungemein reichhaltiger Klassiker, leider nur noch antiquarisch zu bekommen).
- Ulrich Martini: *Musikinstrumente – erfinden, bauen, spielen. Anleitungen und Vorschläge für die pädagogische Arbeit*. 9. Aufl., 2001. Stuttgart u.a.: Klett-Verlag, 1980.



Lied, Tanz, Spiel

- Knut Dembowski: Faya Sitong. Achtung, heiße Steine! Ein Spiellied aus Surinam – ab Klasse 3. In: *Musik in der Grundschule*, 3/2002. S. 33–35.
- Hartmut E. Höfele und Susanne Steffe: *Kindertänze aus aller Welt. Lebendige Tänze, Kreis-, Bewegungs- und Singspiele rund um den Globus*. Ökoptopia-Verlag, Münster, 2004.
- Hartmut E. Höfele und Susanne Steffe: *In 80 Tönen um die Welt. Eine musikalisch-multikulturelle Erlebnisreise für Kinder mit Liedern, Tänzen, Spielen, Basteleien und Geschichten*. Ökoptopia-Verlag, Münster, 2009.
- Hartmut E. Höfele & Freunde: *Jibuli. Kinderlieder, Spiele und Tänze aus aller Welt*. Boppard am Rhein, 2008 (Fidula-Verlag).

Projektübergreifend

- Pit Budde und Josephine Kronfli: *Tadias! Kommt mit nach Afrika. Musik, Tanz, Kunst, Spiele, Märchen und Weisheiten aus Afrika*. Ökoptopia-Verlag, Münster, 2010.
- Christoph Studer und Benjamin Mgonzwa: *Jambo Afrika. Lieder, Tänze und Spiele*. Boppard am Rhein, 2006. (Fidula-Verlag)
Inklusive Bildkarten zum Rhythmen lernen und behalten sowie kindgerechter Bau einfacher Instrumente!
- *Musik in der Grundschule*, Themenhefte: 1001 Nacht (67/2013) und Brasilien (69/2014), Friedrich-Verlag, Seelze.

Instrumente

- ↗ www.Trommeln-In-Berlin.de: Ausführliche und informative Zusammenstellung der wichtigsten internationalen Percussion-Instrumente. Mit entsprechenden Fotos. Viele der Instrumente sind auch in der Instrumentenwelt Kosmos vorhanden und spielbar.
- *Lernpuzzle Musikinstrumente für die Freiarbeit im Musikunterricht. Inklusive einer Auswahl unterschiedlicher Percussion-Instrumente*. Brigg-Verlag, Friedberg.
Kann als Impuls für selbst gemachte Musik-Lottos dienen.
- ↗ Jörn Quade: *Weltkarte der Musik*. Lehrerselbstverlag via 4teachers.de, Koblenz, 2017.
Zuordnung von Instrumenten, Musikstilen usw. zu Ländern und Kontinenten.