

III. Musik- und Rhythmus-Spiele

Musik und ein gemeinsamer Rhythmus schweißen eine Gruppe zusammen! Das gemeinsame Singen und Musizieren ist in Zeiten einer Pandemie mit diversen Hygienevorschriften allerdings schwer umzusetzen. Hier finden Sie einige Ideen, wie es doch gehen könnte – ohne Instrumente, aber mit genauso viel Spaß! Wir werden einfach kreativ und nutzen unseren Körper als Instrument. Die Musik geht in den Körper über, und die Kinder können trotz des Anfass-Verbotes gemeinsam tanzen. Lassen Sie sich von diesen Spielen inspirieren und mitreißen!

Im Spiel geht der Fokus der Kinder oft verloren, daher habe ich in diesem Kapitel zu Beginn zwei leichte Vorschläge, um den Fokus der Kinder wieder einzufangen, ohne die Spielfreude zu verlieren oder streng sein zu müssen. Diese Spiele können immer und zu jeder Zeit angewendet werden. Nicht nur im Spielmodus, auch im Unterricht, wenn es mal unruhig wird. Das schont nicht nur die Stimme der Lehrkraft, sondern macht auch noch allen Spaß!

Spiel 33: „Das rhythmische Echo“

- Wenige Sekunden
- Immer und überall

Dieses Rhythmus-Spiel dient dazu, den Fokus der Kinder spielerisch wieder einzufangen. So etablieren Sie es: Sie überlegen sich einen einfachen Rhythmus, den Sie mit der Klasse einüben, im Stil des Vor- und Nachmachens: Sie machen den Rhythmus vor, die Kinder hören ihn bis zu Ende an und machen ihn dann nach. Hierbei ist die Gleichzeitigkeit des Nachmachens im selben Tempo und derselben Lautstärke von großer Wichtigkeit. Die Klasse soll sich als Einheit spüren. Wenn die Kinder mit ihrem Echo fertig sind, sind Sie wieder an der Reihe, den Rhythmus ein zweites Mal zu klatschen. Die Klasse antwortet mit dem Echo. Wenn Sie den Fokus der Kinder dann schon haben, können Sie das Spiel beenden. Aber wenn Sie möchten, können Sie beim dritten und vierten Mal den Rhythmus leicht variieren und das Spiel fortführen, solange Sie und die Kinder Spaß daran haben.

Ziele: Das Spiel dient dazu, die Aufmerksamkeit der Kinder zurückzuerlangen, wenn es mal zu unruhig ist. Es ist ab dem Zeitpunkt, in dem das Spiel etabliert ist, wie ein gemeinsamer „Insider“, der die Gruppe zusammenschweißt.

Spiel 34: „Fokus Null“

- Wenige Sekunden
- Immer und überall

Auch dieses Spiel ist dazu gedacht, den Fokus der Klasse zurückzuerlangen. Wenn Sie die Worte „Fokus Eins“ rufen, dann hat die Klasse die Aufgabe einmal in die Hände zu klatschen. Wichtig ist dabei die Gleichzeitigkeit des Klatschens, sodass man wirklich nur ein einziges lautes und gemeinschaftliches Klatschen hört. Wenn Sie sagen „Fokus Zwei“ klatschen die Kinder als Antwort darauf zweimal in die Hände – auch hier wieder alle gleichzeitig. So kann es beliebig mit den Zahlen weitergehen. Das Spiel heißt „Fokus Null“, da es eine Besonderheit gibt: Nachdem Sie zum Beispiel dreimal „Fokus Eins“ gerufen haben und einmal „Fokus Drei“, könnten Sie danach „Fokus Null“ rufen. Das bedeutet, dass die Kinder alle gemeinsam *kein* Mal klatschen und stattdessen zu Statuen erstarren und sich somit nicht mehr bewegen. Nur noch Atmen und Blinzeln sind erlaubt. Und das ist der Moment, wo sie den Fokus der Kinder wiederhaben und ihnen das mitteilen können, wozu es vor der Übung noch zu laut war.

Ziele: *Mit diesem Spiel können Sie als Spielleitung die Aufmerksamkeit der Klasse erlangen, ohne Ihre Stimmbänder zu belasten.*

Spiel 35: „Vor und zurück“

- 2–3 Minuten
- Stehend in einer Reihe

Alle Kinder stehen gemeinsam in einer Reihe und gehen nun auf das Kommando der Spielleitung gleichzeitig 7 Schritte vorwärts, dann 6 Schritte rückwärts, dann 5 Schritte vor, 4 zurück, 3 vor, 2 zurück, und wieder einen Schritt vor. Dann dasselbe rückwärts, also einen Schritt zurück, zwei vor usw. bis 7. Wenn Sie mögen, können die Kinder dabei laut mitzählen und bei der jeweiligen End-Zahl gleichzeitig in die Hände klatschen. Auf den jeweils ersten Taktschlag wird etwas lauter gestampft. Wichtig ist bei dieser Übung die Gemeinsamkeit, mit dem Fokus auf das gleiche Tempo und die gleiche Schrittgröße. Es kann langsam gestartet und dann in der Schnelligkeit gesteigert werden.

Als Kommando für den Beginn können Sie z. B. das beliebte „Drei, zwei, eins, los!“ nehmen und somit gleich den Takt vorgeben.

Ziele: *Das Gruppengefühl wird gestärkt und die Kinder spüren den gemeinsamen Rhythmus. Sie müssen gut aufeinander achten, denn es geht nicht darum, dass eines der Kinder besser oder schneller ist als die anderen, sondern darum, sich aufeinander einzustellen.*

Spiel 36: „Knie, Klatsch, Schnipp, Schnipp: mit Namen“

- 5–10 Minuten
- Sitzend am Platz *oder* im Sitzkreis

Dieses Rhythmus-Spiel findet im 4/4-Takt statt. Sie klatschen mit beiden Händen einmal auf die Knie, dann einmal in die Hände, und schnipsen dann einmal mit der linken und einmal mit der rechten Hand. Wenn die Kinder nicht schnipsen können, dürfen sie stattdessen in die Luft schlagen oder Schnapphände machen. Diesen Rhythmus machen Sie einige Male im 4/4-Takt vor und dann steigen die Kinder ein: Knie, Klatsch, Schnipp, Schnipp, Knie, Klatsch, Schnipp, Schnipp usw. – Soweit so gut – Als Nächstes sagen Sie beim ersten Schnipp ihren eigenen Namen und beim zweiten Schnipp den Namen eines Kindes. Dieses Kind sagt wiederum beim ersten Schnipp den eigenen Namen und beim zweiten Schnipp den Namen eines anderen Kindes, das dann an der Reihe ist usw. Das gleichzeitige Namennennen und Schnipsen erfordert einiges an Übung, ist aber toll, sobald sich ein gemeinsamer *Flow* einstellt. Bei einer leichteren Variante, bei der nicht so viel nachgedacht werden muss, kann das Spiel zunächst in einer vorher verabredeten Reihenfolge gespielt werden. Alle Kinder machen die ganze Zeit den Rhythmus mit.

Ziele: *Dieses Spiel führt durch den gemeinsamen Rhythmus zu starkem Gemeinschaftsgefühl. Außerdem erfordert es ein hohes Maß an Konzentration und natürlich ein wenig Rhythmusgefühl und gutes Timing.*

Spiel 37: „Knie, Klatsch, Schnipp, Schnipp: mit Zahlen“

- 5–10 Minuten
- Sitzend am Platz *oder* im Sitzkreis

Wie Sie schon ahnen, werden der Grundrhythmus und die Grundregeln, wie im vorherigen Spiel beschrieben, beibehalten. Anstelle der Namen werden nun Zahlen genannt. Zunächst müssen Sie die Kinder der Reihe nach durchnummerieren. Kind 1 hat Nummer eins, daneben hat Kind 2 die Nummer zwei usw. Es beginnt Kind 1 also z. B. mit Knie, Klatsch, „eins“, „fünf“. Dann wäre Kind 5 an der Reihe usw.

Für Fortgeschrittene: Wenn ein Kind einen Fehler macht, dann rufen alle Kinder im Chor und im Rhythmus bleibend: „Oh, oh, nein, nein! Du wirst der Erste sein!“ Dann verschieben sich alle Zahlen um eine Stufe nach hinten. Das Kind das vorher Nummer zwei war, ist nun die eins, das Kind das vorher die drei war ist nun die zwei und das Kind das erst Kind 1 war ist nun z. B. Kind 15 (je nachdem, wie viele Kinder in der Gruppe sind).

Ziele: *Gemeinsam Fehler machen und darüber lachen können schweißst zusammen und macht großen Spaß!*