

Im Ritterland – Trommeln lernen mit Geschichten

Klasse 1

Ein Beitrag von Bärbel Friedel, Neckarsulm

Alleine Trommeln, das können Ihre Schüler sicher schon vor dem Musikunterricht. Aber wie schafft man es, die vorhandene Spielfreude zu erhalten und trotzdem ein gemeinsames Musizieren anzubahnen?

Lustige Ritterfiguren wie Ritter Sommerspross und Ritter Wuschelhaar stehen für unterschiedliche Trommeltechniken. So lernen Ihre Schüler auf motivierende Weise gemeinsam, wie vielfältig die Trommel einsetzbar ist. Und Ihre Ohren werden geschont!



© colourbox.com

Jetzt wird getrommelt!

Das Wichtigste auf einen Blick

Lernbereiche:

- Singen und Musizieren
- Musik aufschreiben

Themen:

- Trommeln im Klassenverband
- Klanggestaltung von Geschichten

Kompetenzen:

- Trommelspielarten kennen
- Rhythmen erkennen und zuordnen
- Geschichten verklänglichen

Klassen: 1

Dauer: 4 Unterrichtsstunden

Organisatorisches:

Sie benötigen einen CD-Player und für je einen oder zwei Schüler eine Trommel (ersatzweise Schachteln, Kisten o. Ä.)

Hörbeispiele auf CD 2:

- mittelalterliche Musik (Track 1)
- Trommelspielarten zur Orientierung für die Lehrkraft:
 - Ritter Dickbauch (Track 2)
 - Ritter Wuschelhaar (Track 3)
 - Ritter Stolz Nase (Track 4)
 - Ritter Sommerspross (Track 5)

Fächerübergreifend:

Sachunterricht (Leben im Mittelalter)
Sport (Bewegen nach Vorgaben)

1. Stunde: Wir trommeln – gemeinsames Musizieren braucht Regeln

Kompetenz: Die Schüler halten Trommelregeln als Grundlage für gemeinsames Musizieren ein.

Phase	Ablauf	Material	Vorbereitung
Einstieg	<p>Spiel: Wie stellst du dir den Ritter vor? Hängen Sie die Bildkarten an die Tafel.</p>  Lassen Sie die mittelalterliche Musik laufen. Die Schüler bewegen sich durch den Raum, solange die Musik läuft. Stoppen Sie die Musik und zeigen Sie auf einen Ritter. Die Schüler bewegen sich nun so, wie sie sich die Bewegungen des Ritters vorstellen.	M 1, Magnete, CD 2 Track 1, CD-Player	Bildkarten laminieren und ausschneiden
Erarbeitung	<p>Zuordnungsübung: Ritter – Trommelklang Zeigen Sie auf den Bildkarten die einzelnen Ritter und nennen Sie die Namen (Dickbauch, Wuschelhaar, Stolz Nase und Sommerspross).</p>  <i>Mit meiner Trommel stelle ich einen Ritter dar. Zu welchem Ritter passt dieser Klang?</i> <p>Spielen Sie eine Trommelspielart und lassen Sie die Schüler raten, zu welchem Ritter diese passt. Geht es kann mehrmals geraten werden oder einzelne Schüler können passend zu einem Ritter auf der Trommel musizieren.</p> <p>Lösung: Trommeln (Ritter Dickbauch), Wischen (Ritter Wuschelhaar), Handkantenspiel (Ritter Stolz Nase), Tröpfeln (Ritter Sommerspross)</p> <p>Erklären und üben Sie nun die Trommelverhaltensregeln:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Beim Holen und Wegbringen eines Instruments wird nicht darauf gespielt. 2. Nur so auf dem Instrument spielen, dass es nicht kaputt gehen kann (z. B. nicht zu stark oder mit Gegenständen trommeln). 3. Musizieren und nicht lärmern! – Nur so laut spielen, dass man möglichst die Mitspieler hören kann. 4. Akustisches Zeichen (z. B. Klatschen der Lehrkraft) bedeutet „Spielstopp für alle“. <p>Dann üben die Schüler die vier Trommelspielarten: Trommeln, Wischen, Handkantenspiel und Tröpfeln.</p>	Trommeln	Trommelspielarten ausprobieren, vgl. M 2 und Tracks 2–5 CD 2
Abschluss	<p>Spiel: Fernsteuerung</p>  <i>Ich tromme nun auf verschiedene Arten und ihr bewegt euch passend dazu im Raum.</i>	Trommel	

Trommelschläge und Ritter – Was passt zusammen?

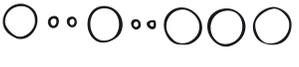
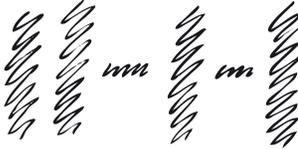
M 4

1 Schneide die Trommelbilder unten aus. ✂

2 Klebe sie oben zu den passenden Rittern. 📄

✂

			
---	---	--	---

Ein Ritter für die Prinzessin – ein Klangbild malen

M 6

- 1 Male, wie du dir Ritter, König und Prinzessin vorstellst. 
- 2 Kannst du auch malen, wie alles klingt? Probiere aus.    



Ein Fest im Trommelland – Text zur Klanggestaltung

M 7

So spielten Ritter Wuschelhaar , Ritter Dickbauch , Ritter Sommerspross  und Ritter Stolz Nase  dem Trommekönig  und der Prinzessin  vor .

Aber die Prinzessin  konnte sich gar nicht entscheiden, wer am schönsten gespielt hatte.

„Ach wisst ihr“, sprach die Prinzessin , „ich werde mich wohl nicht so schnell entscheiden können. Mir hat das Trommeln von euch allen vier Rittern gefallen.“

„Das ist nicht schlimm!“, sagte der König . „Bleibt hier auf unserer Burg . Meine Tochter wird sich mit der Zeit schon entscheiden können.“

Nun wollen wir ein Fest feiern , weil unser Königreich Trommelland  so tolle Ritter hat.“

Voller Freude versammelten sich alle im großen Burgsaal  und feierten ein fröhliches Fest .

In der Trommelburg – Ereigniskarten

zu M 8



 <p>Gehe 1 Runde wie Ritter Dickbauch.</p>	 <p>Gehe 1 Runde wie Ritter Wuschelhaar.</p>	 <p>Gehe 1 Runde wie Ritter Sommerspross.</p>	 <p>Gehe 1 Runde wie Ritter Stolz Nase.</p>
<p>Trommle wie Ritter Dickbauch.</p> <p>Richtig? 2 Felder vor.</p> <p>Falsch? 2 Felder zurück.</p> 	<p>Trommle wie Ritter Wuschelhaar.</p> <p>Richtig? 2 Felder vor.</p> <p>Falsch? 2 Felder zurück.</p> 	<p>Trommle wie Ritter Sommerspross.</p> <p>Richtig? 2 Felder vor.</p> <p>Falsch? 2 Felder zurück.</p> 	<p>Trommle wie Ritter Stolz Nase.</p> <p>Richtig? 2 Felder vor.</p> <p>Falsch? 2 Felder zurück.</p> 
<p>Welcher Ritter ist das?</p>  <p>Richtig? 2 Felder vor.</p> <p>Falsch? 2 Felder zurück.</p>	<p>Welcher Ritter ist das?</p>  <p>Richtig? 2 Felder vor.</p> <p>Falsch? 2 Felder zurück.</p>	<p>Welcher Ritter ist das?</p>  <p>Richtig? 2 Felder vor.</p> <p>Falsch? 2 Felder zurück.</p>	<p>Welcher Ritter ist das?</p>  <p>Richtig? 2 Felder vor.</p> <p>Falsch? 2 Felder zurück.</p>
 <p>Setze 1mal aus!</p> 	 <p>Setze 1mal aus!</p> 	 <p>Du hast ein Turnier gewonnen. Würfle noch 1mal.</p>	 <p>Du hast ein Turnier gewonnen. Würfle noch 1mal.</p>



Der RAABE Webshop: Schnell, übersichtlich, sicher!



Wir bieten Ihnen:



Schnelle und intuitive Produktsuche



Übersichtliches Kundenkonto



Komfortable Nutzung über
Computer, Tablet und Smartphone



Höhere Sicherheit durch
SSL-Verschlüsselung

Mehr unter: www.raabe.de