



# Lernspiel «BeatON»

## Ein Rhythmus- und Körperspiel

### Kurzbeschreibung

**Dieses Spiel zielt darauf ab, dass die Schüler\*innen das Bewegen im Rhythmus erleben und erlernen.**

Das Spiel ist in drei Stufen aufgebaut. Jede Stufe kann je nach individuellen Fähigkeiten und je nach Gruppendynamik nur für eine Runde im Kreis gemacht werden oder mit Variationen wiederholt werden. Beat-ON ist ein guter Einstieg für die weiterführenden Spiele Words-ON und Rime-ON. Die entstandenen Rhythmen und Bewegungen können zu Flashmobs, Theater- oder Tanzaufführungen verarbeitet werden, wie im GLOBULO Projekt «Flashmob für's Klima» vorgesehen.

### Unterrichtsablauf

Alle Schüler\*innen stellen sich im Kreis auf und die Lehrperson spielt einen Beat im 4/4 Takt ein (siehe Lehrmaterial -> Beats). Der gleiche Beat bleibt während dem Aufwärmen angeschaltet, respektive präsent.

#### Aufwärmen

Alle klatschen auf den Beat (jedes Klatschen ist gleich laut). In der ersten Minute variiert die Lehrperson die Lautstärke des Klatschen's von leise zu laut und die Schüler\*innen machen nach. Danach führt die Lehrerin den Akzent auf 1 ein. Jetzt wird immer auf 1 laut geklatscht und auf 2, 3, 4 leise. So entsteht ein 4/4 Takt.

Um das Gefühl auch in den Körper zu bringen wird danach die gleiche Übung mit Bewegung als «Bouncen» wiederholt. Alle bouncen (rhythmisch in die Knie-Gehen) auf den Beat der Musik (jeder Bounce ist gleich gross und lang). Dann leitet die Lehrperson wieder Variationen an von kleinen Bounces zu grossen. Danach wird wieder der grosse Bounce auf 1 gemacht und dann kleinere Bounces auf 2, 3, 4.

#### Stufe 1 - Bewegung

Dieser Teil beginnt ohne Musik (oder mit Musik jedoch ohne klaren Rhythmus). Im Kreis macht jede\*r Schüler\*in eine Bewegung die danach von der Gruppe nachgemacht wird im Sinne von «Call & Response» (Vormachen & Nachmachen). Danach kommt die/der nächste Schüler\*in im Kreis an die Reihe. Bewegungen werden auf der Stelle und ohne Vorbereitung erfunden. Es können zusätzlich Anweisungen wie: «Mach die Bewegungen nur mit dem Ober- oder Unterkörper oder bewege dich immer von Hoch nach Tief» gegeben werden, um den Schüler\*innen mehr Halt zu geben. In der 2. Runde merken sich die Schüler\*innen ihre Bewegung. In der 3. Runde machen alle die Bewegung aus der 2. Runde aber diesmal wird die Musik wieder eingespielt und es werden die Bewegungen zur Musik ausgeführt. Jede\*r Schüler\*in hat 4 Takte um die Bewegung

#### Stufe

Zyklus 1 & 2

#### Dauer

25 Minuten

#### Material

Genügend Raum für das Aufstellen im Kreis, Musik Anlage

#### Bezug Lehrplan 21

MU.3.A., B. & C.

#### Bezug BNE

Entdeckendes Lernen,  
Vernetzendes Denken,  
Wissen und Systeme

#### Fachübergreifender Bezug

BSB 3.A., B. & C.

vorzuzeigen (Call) und die Klasse hat danach 4 Takte um die Bewegung nachzumachen (Response).

## Stufe 2 - Body Percussion

In dieser Stufe werden Rhythmen aus Klatschen, Stampfen und auf den Körper-Trommeln im Kreis herum gereicht: Jede\*r Schüler\*in gibt einen spontan erfundenen Rhythmus vor der dann wieder im Call & Response von der Klasse nachgemacht wird. Hier können Variationen, wie nur mit Händen, mit Stampfen und Klatschen oder mit Trommeln auf den Körper benutzt werden und es kann mit Laut / Leise gespielt werden. Die Rhythmen können danach wieder auf 4 Takte angepasst werden (eventuell müssen manche Schüler\*innen ihre Rhythmen kürzen oder verlängern) und auf die Musik geübt werden. Wieder haben die Schüler\*innen 4 Takte um den Rhythmus vorzugeben (Call) und 4 Takte um ihn nachzumachen (Response).

## Stufe 3 - Rhythmische Stimme

In dieser Stufe werden Laute und/oder Worte im Kreis herum gereicht. Als Anhaltspunkte können *onomatopoetische Laute* wie «Hä», «Zack», «Puff», «Wamm», Krach aus Comics vorgeschlagen werden oder es kann mit Geräuschen, die zu Emotionen passen, wie Schluchzen, Heulen, Schreien, Lachen usw. Die Lehrperson kann erst einige Laute vor machen bis allen klar ist, was gemeint ist. Danach können die Laute erneut im Kreis als Call und Response herumgereicht werden.

Bei Schüler\*innen die alle Stufen leicht schaffen, können zum Schluss auch noch Bewegung und Laut oder Rhythmus und Bewegung kombiniert werden. Die Übung bietet die Möglichkeit bereits Bewegungen, Laute und Rhythmen für die Weiterverarbeitung zu sammeln. Falls das ein Ziel ist bietet es sich an das Spiel mit einer oder mehreren Sammelrunden abzuschliessen, in denen die Schüler\*innen die Bewegungen, die ihnen am besten gefallen wiederholen und sich merken.

## Fazit

Nachdem die Schüler\*innen den 4/4 Takt gelernt haben und den Akzent auf 1 zu erkennen, werden sie spielerisch in die Improvisation mit Bewegung und Rhythmus eingeführt. Das Spiel kann nach Belieben mit weiteren Variationen bereichert werden. In der Reflexion von Bewegungsspielen kann zum Abschluss eine Blitzlichtrunde hilfreich sein, bei der sich jedes Kind im Kreis stehend eine kurze Reflexion zu den Fragen überlegt und in die Runde gibt: 1) Wie war das? 2) Was ist mir schwergefallen? 3) Was habe ich gelernt?

## Hintergrundinformation

Im Kontext zur Erforschung des Lernens geht die Wissenschaft im interdisziplinären Bezug von Musik-, Natur- und Bildungswissenschaft davon aus, dass der Rhythmus eine wesentliche Rolle beim Lernen sowie bei der Frage von Kompetenz spielt. In der Bildung spricht man nicht zuletzt davon, wie hilfreich es ist den passenden Lehr- und Lernrhythmus zu finden und zu achten oder wie wichtig die Bewegung beim Erlernen von Sprachen ist.

Zudem erobert sich die Musikwissenschaft über das Konzept musikalischer Kompetenz hinaus auch für den Bereich Rhythmus-Kompetenz als überfachlicher sowie übergeordneter Kompetenzbereich einen Platz auf der Siegertreppe erfolgsversprechender Lernstrukturen. Der Kompetenzbegriff im fachbezogenen Konstrukt wird um den Begriff sensomotorisch erweitert. Ebenfalls im Kontext von Rhythmus-Kompetenz hinzugefügt, wird der Begriff 'operative Fähigkeiten', welcher beobachtbare und messbare Handlungskompetenz betont, aus denen ein Rückschluss auf die kognitiven Fähigkeiten und Fertigkeiten gezogen werden kann.

Im überfachlichen Konstrukt wird die Anforderungssituation von den mentalen Dispositionen Motivation und Wille sowie den sozialen Bereitschaften geprägt. Diese überfachlichen Kompetenzanteile aus motivationalen, volitionalen und sozialen Bereitschaften stellen sich besonders für die empirische Schulleistungsforschung (in vielen Fächern) als schwer nachprüfbar dar, was musikwissenschaftlich aufgefangen, respektiv geleistet werden soll (siehe Link zu 'Rhythmische Kompetenz').

Ausserdem scheinen naturwissenschaftliche Studien zu bestätigen, dass Rhythmus eine ausschlaggebende Komponente bei der Ausschüttung von biochemischen Stoffen darstellt, welche auch für das Lernen verantwortlich sind (siehe Link zu 'Biowissen').

# ökozentrum

## Links & Quellen

[https://www.hfmdd.de/fileadmin/user\\_upload/Lehramt/Werner\\_Christin\\_Diss\\_Rhythmische\\_Kompetenz.pdf](https://www.hfmdd.de/fileadmin/user_upload/Lehramt/Werner_Christin_Diss_Rhythmische_Kompetenz.pdf)

<https://www.scinexx.de/news/biowissen/biochemischer-takt-bestimmt-optimalen-lernrhythmus/>

<https://www.vaeter-zeit.de/sprechen-lernen/einfluss-von-musik-und-bewegung.php>