

BOOMWHACKERS®



Motivierende Spiele

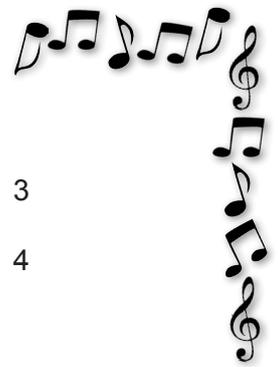
- Spiele für die ganze Gruppe
- Schulen der Interaktions-, Konzentrations- und Kommunikationsfähigkeit



Lernen mit Erfolg

KOHL VERLAG

Inhalt



Vorwort	3
Methodisch-didaktische Überlegungen	4
„Boom-Boom & Whacker“ – Katze & Maus	5
Dreh dich, kleine Boomwhacker!	6
Dreh dich nicht um, die Boomwhacker geht rum	7
Ein Boot legt an!	8
Im Galopp	9 - 11
Mein rechter. rechter Platz ist leer	12
Schlange, pass auf!	13
Klang-Schlange	14
Tanz & Stopp	15
Die Pferdekutsche	16
Wiese, Wald & Windräder	17
Die Boomwhacker-Box fällt um!	18
Farben, passt auf!	19
Klangspinne	20
Hör, von wo es kling!	21
Schubiduwap	22
Boomwhacker-Kanon	23
Boomwhacker-Rondo	24
Boomwhacker-Zirkel	25
Rechts & links	26
Blindschleichen	27
Boomwhacker-Kutsche	28
Boomwhacker schlagen	29
Im Tal von Boomerland	30
Leo Löwe, wo ist die Beute?	31
Zublinzeln	32



Vorwort



Die bunten Röhren sind einfach unglaublich vielfältig einsetzbar – und das nicht nur in der Musik ... und für abwechslungsreiche und motivierende Spiele wunderbar geeignet. Größe und Farben laden zu fantasievolle Spielideen ein, die Farben lassen Gruppenbildungen zu, Klänge lassen sich aus verschiedensten Richtungen erkennen und bestimmen, einfache Rhythmen wandern durch den Raum, Fantasiereisen werden begleitet.

Zu folgenden Themen werden vielfältige Spielideen angeboten:



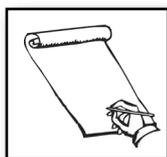
Die Spielvorlagen sind konzeptionell durchgehend gleich aufgebaut und orientieren sich an den folgenden Symbolen:



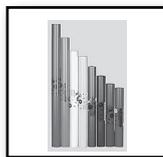
Anzahl der Spieler



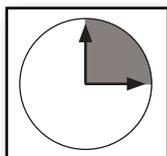
Spielort: drinnen
oder draußen



Spielbeschreibung



benötigte Anzahl der
Boomwhacker, weiter
benötigtes Material



Zeitdauer

Viel Freude und Erfolg beim Umsetzen der kreativen Interaktionen dieses bunten und motivierenden Spielbuches wünschen Ihnen der Kohl-Verlag und

Jürgen Tille-Koch





Bei den Ersterfahrungen im Umgang und den Einsatzmöglichkeiten sollte von vornherein ein Ordnungsrahmen beachtet werden, um Beliebigkeiten und Chaos gar nicht erst zu ermöglichen. Es bieten sich folgende Regeln an:

- Bei Erklärungen und in Einsatzpausen werden die Röhren unter den Stuhl gelegt und erst nach Aufforderung genommen.
- Mit den Röhren wird nicht mutwillig und verletzend geschlagen.

Die Vorschläge und Spielideen erklären sich in der Regel durch die Formulierungen auf den Vorlagen von selbst. Es werden daher an dieser Stelle nur zu wenigen Vorschlägen kurze Überlegungen hinzugefügt.

- „Boom-Boom“ & „Whacker“ – Katze & Maus (S. 5)
- Dreh dich, kleine Boomwhacker! (S. 6)
- Dreh dich nicht um, die Boomwhacker geht rum. (S. 7)
- Im Galopp (S. 9-11)
- Mein rechter, rechter Platz ist leer (S. 12)
- Die Pferdekutsche (S. 16)
- Wiese, Wald & Windräder (S. 17)
- Die Boomwhacker-Box fällt um (S. 18)

Diese Spielideen dienen lediglich zur Gewöhnung an Form, Farben und Material der bunten Röhren. Sie werden nicht zum Klingen gebracht. Die Aktionskarten zu „Im Galopp“ auf Seite 10/11 werden auf DIN-A4- oder DIN-A3-Größe kopiert und laminiert.

- Ein Boot legt an! (S. 8)
- Schlange, pass auf! (S. 13)
- Klang-Schlange (S. 14)
- Tanz & Stopp (S. 15)
- Farben, passt auf! (S. 19)
- Boomwhacker-Kanon (S. 23)
- Boomwhacker-Rondo (S. 24)
- Blindschleichen (S. 27)
- Boomwhacker-Kutsche (S. 28)

Diese Spielvorschläge verlangen den Einsatz harmonisch abgestimmter Töne aus dem Dreiklangsbereich der Tonarten C-Dur, F-Dur und G-Dur je nach Angabe. (C-DUR: CEG; F-DUR: FAC; G-DUR: GHD)

- Rechts & links (S. 26)

Da jedes Kind 2 Boomwhacker erhält, entspricht die Anzahl der benötigten Boomwhacker der doppelten Gruppenstärke.

- Im Tal von Boomerland (S. 30)
- Zublinzeln (S. 32)

Diese Spielideen verlangen als Menge der Boomwhacker lediglich die halbe Gruppenstärke.

