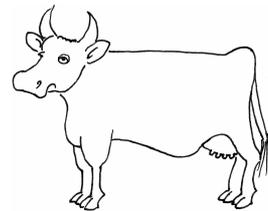


Hans Jünger

Rhythmus-Tiere



Das Unterrichtsmaterial ist für Schüler*innen ab der 3. Klasse gedacht. Sie sollten Erfahrungen mit dem Erlernen von Liedern und mit einfachen Rhythmusübungen haben. Außerdem sollten die wichtigsten Grundprinzipien der Notenschrift bekannt sein (Notenlinien, Noten).

1. Ziele

Die Schüler*innen sollen lernen, sechs einfache Rhythmuspatterns hörend zu erkennen und singend und spielend auszuführen. Auf diese Weise sollen sie ihre rhythmischen Fähigkeiten ausbauen. Daneben sollen sie mit dem Notenbild dieser Rhythmuspatterns bekanntgemacht werden und auf diese Weise ein Beispiel für die Notation von Rhythmen kennenlernen.

2. Inhalte

Im Mittelpunkt stehen die sechs Rhythmuspatterns, die sich in einem 2/4-Takt aus Halben, Vierteln und Achteln bilden lassen. Jedem Pattern ist ein Merkwort mit analogen rhythmischen Eigenschaften zugeordnet. Die Entsprechungen beziehen sich auf die Anzahl, die Betonung und die Länge der Silben:

Zählzeit:	1	1+	2	2+
Merkwort:	Kuh			
Wortakzent:	x			
Silbenlänge:	lang			
Notenwert:	1/2			

Zählzeit:	1	1+	2	2+
Merkwort:	Nil-		pferd	
Wortakzent:	x		-	
Silbenlänge:	lang		lang	
Notenwert:	1/4		1/4	

Zählzeit:	1	1+	2	2+
Merkwort:	Was-	ser-	rat-	te
Wortakzent:	x	-	-	-
Silbenlänge:	kurz	kurz	kurz	kurz
Notenwert:	1/8	1/8	1/8	1/8

Zählzeit:	1	1+	2	2+
Merkwort:	Kän-	gu-	ru	
Wortakzent:	x	-	-	
Silbenlänge:	kurz	kurz	lang	
Notenwert:	1/8	1/8	1/4	

Zählzeit:	1	1+	2	2+
Merkwort:	Heu-		schre-	cke
Wortakzent:	x		-	-
Silbenlänge:	lang		kurz	kurz
Notenwert:	1/4		1/8	1/8

Zählzeit:	1	1+	2	2+
Merkwort:	Fisch-	ad-		ler
Wortakzent:	x	-		-
Silbenlänge:	kurz	lang		kurz
Notenwert:	1/8	1/4		1/8

In deutschsprachigen Liedern entsprechen sich Text und Melodie normalerweise nur in Bezug auf zwei Merkmale: die Anzahl der Silben bzw. Töne und die Betonung der Silben bzw. Zählzeiten. Die Silbenlängen werden nicht berücksichtigt. Ein Beispiel:

Zählzeit:	1	1+	2		2+	3	3+	4	4
Merkwort:	Al-	le	mei-		ne	Ent-		chen	
Wortakzent:	x	-	x		-	x		-	
Silbenlänge:	kurz	kurz	<u>lang!</u>		kurz	<u>kurz!</u>		<u>kurz!</u>	
Notenwert:	1/8	1/8	1/8		1/8	1/4		1/4	

Dass bei den sechs „Rhythmus-Tieren“ auch die Silbenlängen berücksichtigt werden, hilft beim Erlernen der deutschen Aussprache und unterstützt so den Spracherwerb.

Als Übungsmaterial dienen die zwei Lieder „Tante Erika“ und „Pingo, der Pinguin“, die sich rhythmisch auf die sechs „Rhythmus-Tiere“ beschränken. In „Tante Erika“ kommt außerdem die Halbe Pause vor.

3. Methoden

Wie die verschiedenen Materialien eingesetzt werden, hängt von den Fähigkeiten und Neigungen der jeweiligen Schüler*innen ab. Der nachfolgend skizzierte idealtypische Unterrichtsgang dient zur Orientierung.

Schritt 1: Tante Erika

Plenum

Die Lehrer*in bringt ihren Schüler*innen das Lied „Tante Erika“ bei (erst den Text, dann die Melodie, erst vormachen, dann nachmachen, erst a cappella, dann mit Begleitung, erst erste Strophe, dann zweite Strophe). Dabei erläutert sie den Textinhalt (Lateinamerika, Nicaragua, Managua, Cha-Cha-Cha, Jaguar, mit Haut und Haar).

Das Notenblatt M 1 enthält Melodie und Text des Liedes. (Die Kästchen über den Noten werden in Schritt 5 benötigt.)

Das Notenblatt M 2 enthält ein Begleitarrangement. Der Xylophon-Part ist zweistimmig (für eine Schüler*in mit zwei Schlägeln oder zwei Schüler*innen mit je einem Schlägel). Er entspricht rhythmisch der Melodie, so dass man beim Spielen auch leicht mitsingen kann. Der Bass-Xylophon-Part hat einen sehr einfachen Rhythmus, der sich aber von dem der Melodie unterscheidet und deshalb anspruchsvoller ist. In beiden Parts werden die Pausen der Liedmelodie in den Takten 4, 8 und 12 mit dem „Cha-Cha-Cha“-Rhythmus („Känguru“) gefüllt. Hier kann man mit dem Schlägel auf den Korpus des Xylophons schlagen.

Das Notenblatt M 3 enthält das Lied mit einer Klavierbegleitung für die Lehrer*in.

Schritt 2: Sechs Tiere

Gruppenarbeit

Die Schüler*innen erhalten das Arbeitsblatt M 4, das über sechs Tiere informiert. Sie werden in sechs Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe erhält eines der Tiere zugeteilt. Die Schüler*innen lesen den entsprechenden Text. Außerdem überlegen sie, welche Fragen eine andere Gruppe zu diesem Tier stellen wird (z. B. Wo lebt es? Was frisst es? usw.).

Dann setzen sich je zwei Gruppen zusammen und befragen sich gegenseitig nach ihren jeweiligen Tieren. Nach zehn Minuten wird getauscht, so dass die Schüler*innen noch ein drittes Tier kennenlernen.

Plenum

Die Lehrer*in zeigt den Schüler*innen die sechs Tierfotos (M 5 - 10) groß und in Farbe (z. B. am interaktiven Whiteboard) und beantwortet Fragen.

Schritt 3: Sechs Rhythmen

Partnerarbeit

Die Schüler*innen erhalten das Arbeitsblatt M 11. Die sechs Tiere auf der rechten Seite sollen den Rhythmuspatterns auf der zugeordnet werden (jeweils zwei Tiere sind

vertauscht). Wer nach dieser Aufgabe noch Zeit hat, soll überlegen, wieso die Zahl der Achtel bei den Rhythmuspatterns identisch ist mit der Zahl der kurzen Silben bei den Tiernamen (es sind 10).

Lösung

Kuh - Nilpferd - Wasserratte - Känguru - Heuschrecke - Fischadler.
10 Achtel bzw. kurze Silben.

Schritt 4: Sechs Kärtchen

Einzelarbeit

Die Schüler*innen erhalten das Arbeitsblatt M 12. Sie falten und kleben es so zusammen, dass jeweils auf der einen Seite ein Rhythmuspattern, auf der anderen Seite das entsprechende Tier zu sehen ist. Sie schneiden die sechs Rhythmuskärtchen auseinander. Das Bemalen der Tiere sorgt dafür, dass die Schüler*innen nach einer Partnerarbeit ihre eigenen Kärtchen wiedererkennen. Aufbewahren lassen sich die Kärtchen am besten in einem beschrifteten Briefumschlag, den man locht und in die Musikmappe heftet.

Schritt 5: Tante Erika

Einzelarbeit

Die Schüler*innen vergleichen die Noten von „Tante Erika“ (M 1) mit den Rhythmuskärtchen (M 12), ordnen jedem Takt das entsprechende Rhythmus-Tier zu und schreiben dessen Namen in das Kästchen über den Noten.

Lösung

Fischadler - Nilpferd - Känguru
Fischadler - Nilpferd - Känguru
Fischadler - Nilpferd - Känguru
Heuschrecke - Wasserratte - Kuh.

Schritt 6: Pingo, der Pinguin

Plenum

Die Schüler*innen erhalten die Noten des Liedes „Pingo, der Pinguin“ (M 13). Die Lehrer*in erläutert ihren Schüler*innen die erste Strophe (Pinguin, Nordpol, Eisbär). Um ihnen zu demonstrieren, dass die Rhythmusnotation noch unvollständig ist, singt sie ihnen die Melodie in der rhythmischen Gestalt vor, die das Notenblatt M 13 zeigt: Alle Notenwerte sind gleich, alle Töne gleich lang.

Partnerarbeit

Die Schüler*innen vergleichen die Noten mit den Rhythmuskärtchen und ergänzen die fehlenden Fähnchen und Balken. Eventuell erinnert die Lehrer*in daran, dass sowohl Fähnchen als auch Balken dasselbe bedeuten: Die damit versehenen Noten sind Achtel.

Plenum

Die Lehrer*in klatscht mit den Schüler*innen den korrigierten Rhythmus. Dann singt sie mit ihnen die rhythmisierte Version der Melodie.

Anschließend erhalten die Schüler*innen das Notenblatt M 14, das neben den richtigen Rhythmen auch die zweite und dritte Strophe enthält. Die Lehrer*in diskutiert mit den Schüler*innen über die „Botschaft“ des Textes: Der Eisbär findet, dass Pinguine am Norpol nichts verloren haben. Hat er recht? Gilt so etwas auch für Menschen?

Das Notenblatt M 15 enthält ein Begleitarrangement. Es ist wie das Arrangement zu „Tante Erika“ (AB 2) angelegt: zweistimmiger Xylophon-Part im Rhythmus der Melodie, rhythmisch einfacher Bass-Xylophon-Part.

Das Notenblatt M 16 enthält das Lied mit einer Klavierbegleitung für die Lehrer*in.

Schritt 7: Rhythmus-Spiele

Wenn die Schüler*innen mit den Rhythmus-Tieren vertraut sind, kann man die Rhythmus-Kärtchen für verschiedene Rhythmus-Spiele verwenden. Drei Beispiele findet man auf dem Arbeitsblatt M 17.

Das Lieder-Machen in Einzelarbeit ist für Schüler*innen geeignet, die sich längere Zeit auf eine Aufgabe konzentrieren können („Tüftler“). Es fördert vor allem die Kreativität.

Das Tiere-Raten festigt vor allem die Verankerung der sechs Notenbilder im Gedächtnis. Dabei sollte man den Wettbewerbscharakter nicht zu hoch hängen. Besser ist es, die Punkte für alle Mitspieler*innen zu addieren und Buch zu führen. Wenn die Gesamtpunktzahl von Mal zu Mal steigt, nimmt auch die Motivation zu.

Die Rhythmus-Maschine setzt die Fähigkeit zur Kooperation in der Kleingruppe voraus. Beim gleichzeitigen Sprechen verschiedener Rhythmus-Patterns wird das Takt-Halten geübt. Ähnliche Spiele kann man auch mit Stadtteilnamen („Finkenwerder Ohmoor Altona...“), Lehrer*innennamen („Neuwerth Eschweiler Kuhn“) machen.

5. Materialien

Für die auf den folgenden Seiten angebotenen Unterrichtsmaterialien gilt die Creative-Commons-Lizenz CC-BY-NC-SA. Sie dürfen also unter folgenden Bedingungen verwendet, verändert und (auch in veränderter Form) verbreitet werden: BY - der Name des Urhebers muss genannt werden (dafür sorgt in der Regel die Kopfzeile), NC - das Material darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden, SA - das Material darf auch nach Veränderung nur zu den gleichen Bedingungen weitergegeben werden. (Juristische Details findet man [hier](#)).

Tante Erika

Hans Jünger

1 Pause

2 3 4

1. Die gu- te Tan- te E- ri- ka
 2. Einst ging sie durch Ma- na- gu- a

5 Pause

6 7 8

wohnt in La- tein- a- me- ri- ka.
 (Haupt- stadt von Ni- ca- ra- gu- a).

9 Pause

10 11 12

Dort tanzt sie täg- lich Cha- Cha- Cha
 Plötz- lich er- schien ein Ja- gu- ar



13 Pause

14 15 16

mit ei- ner Ro- se in dem Haar.
 und fraß sie auf mit Haut und Haar.

Xylophon

Tante Erika

Hans Jünger

1 ^e_c

2 3 4

1. Die gu- te Tan- te E- ri- ka
2. Einst ging sie durch Ma- na- gu- a

5 6 7 ^f_d 8

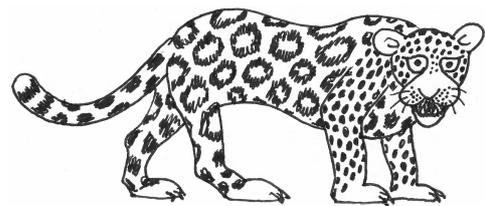
wohnt in La- tein- a- me- ri- ka.
(Haupt- stadt von Ni- ca- ra- gu- a).

9 10 11 12

Dort tanzt sie täg- lich Cha- Cha- Cha
Plötz- lich er- schien ein Ja- gu- ar

13 14 15 ^e_c 16

mit ei- ner Ro- se in dem Haar.
und fraß sie auf mit Haut und Haar.



Bass-Xylophon

Tante Erika

Hans Jünger

1 2 3 4 5 6 7 8

^c ^g ^c ^c ^c ^g

9 10 11 12 13 14 15 16

^g ^d ^g ^g ^g ^c

Tante Erika

Hans Jünger

1. Die gu- te Tan- te E- ri- ka
2. Einst ging sie durch Ma- na- gu- a

5 wohnt in La- tein- a- me- ri- ka.
(Haupt- stadt von Ni- ca- ra- gu- a).

9 Dort tanzt sie täg- lich Cha- Cha- Cha
Plötz- lich er- schien ein Ja- gu- ar

13 mit ei- ner Ro- se in dem Haar.
und fraß sie auf mit Haut und Haar.

15 1. Haar.
16 2. Haar.



Kühe sind weibliche Rinder.
Sie werden auf der ganzen Welt
als Haustiere gehalten.
Die Menschen trinken ihre Milch
und essen ihr Fleisch.

Nilpferde gibt es in Afrika.
Sie leben in der Nähe von Flüssen,
früher auch am Fluss Nil.
Sie fressen Gras und Wasserpflanzen.
Manchmal greifen sie Menschen an.



Wasserratten gibt es in Europa und in Asien.
Sie leben am Ufer von Flüssen und Bächen.
Sie graben Gänge in die Erde
und bauen dort ihr Nest.
Sie fressen Wasserpflanzen und Insekten.

Heuschrecken gibt es auf der ganzen Welt.
Es gibt viele Arten von Heuschrecken.
Sie fressen Gras oder andere Insekten.
In manchen Ländern werden sie
gesammelt, gebraten und gegessen.



Kängurus gibt es in Australien.
Sie sind Beuteltiere. Das heißt:
Ihre Jungen bleiben nach der Geburt
zwei bis drei Monate lang im Beutel der Mutter.
Kängurus fressen Gras und Blätter.

Fischadler gibt es auf der ganzen Welt.
Sie ernähren sich von Fischen.
Die fangen sie in Flüssen oder Seen
oder im Meer. Sie bauen ihre Nester
auf Bäumen oder am Boden.





KUH

Holsteiner Milchkuh (Keith Weller/USDA)

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cow_female_black_white.jpg



NILPFERD

Hippopotamus im Chobe National Park, Botswana (Bernard Gagnon 2017)

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hippopotamus_in_Chobe_National_Park_03.jpg



WASSERRATTE

Ostschermaus im British Wildlife Centre, Newchapel, Surrey (Peter Trimming 2010)

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Water_Vole_\(5140633168\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Water_Vole_(5140633168).jpg)



KÄNGURU

Östliches Graues Riesenkänguru (Fir0002/Flagstaffotos 2006)

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kangaroo_and_joey05.jpg



HEUSCHRECKE

Kurzflügler Grüner Grashüpfer (Judy Gallagher 2014)

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Short-winged_Green_Grasshopper_-_Dichromorpha_viridis,_Merri
mac_Farm_Wildlife_Management_Area,_Aden,_Virginia.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Short-winged_Green_Grasshopper_-_Dichromorpha_viridis,_Merri_mac_Farm_Wildlife_Management_Area,_Aden,_Virginia.jpg)



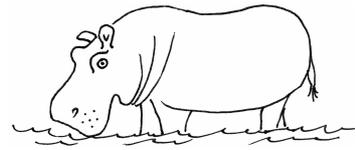
FISCHADLER

Fischadler im Chobe-Nationalpark (Bgabel 2011)

<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:BTW-chobe-np-fischadler.jpg>



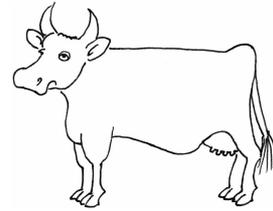
Halbe



● N...i...l ● p...f...e...r...d



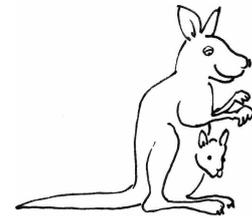
Viertel Viertel



● K... u... h



Achtel Achtel Achtel Achtel



● Kän ● gu ● r... u



Achtel Achtel Viertel



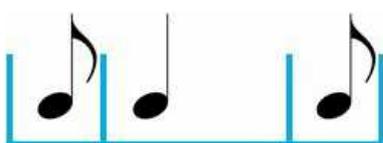
● Was ● ser ● rat ● te



Viertel Achtel Achtel



● Fisch ● a... d ● ler

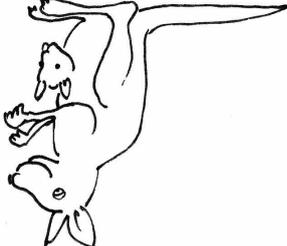
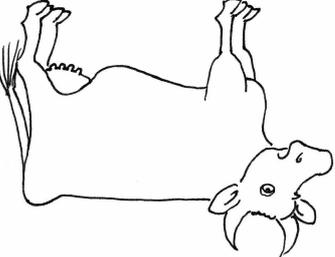


Achtel Viertel Achtel



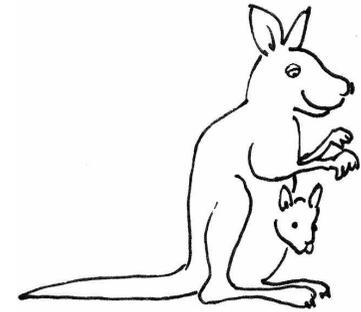
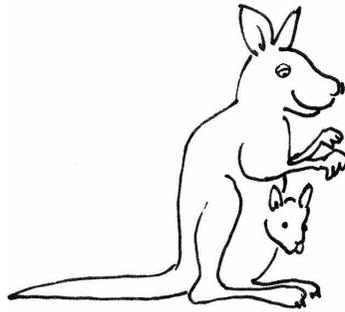
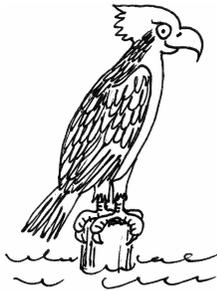
● H... e... u ● schre ● cke

1. Welche Noten gehören zu welchem Tier? **Zeichne** eine Verbindungslinie.
2. **Überlege:** Auf diesem Blatt gibt es genauso viele Achtel wie kurze Silben. Warum?

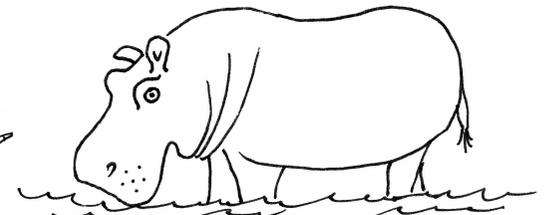
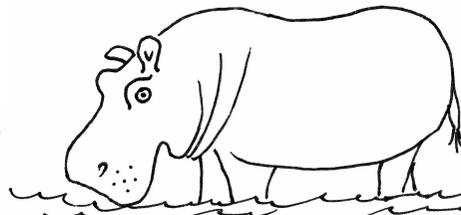
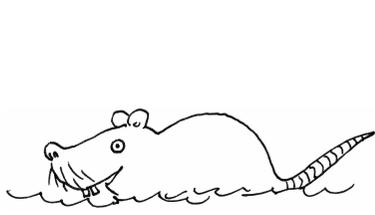
		
		
		
		

1. **Falte** das Blatt an der gestrichelten Linie.
2. **Klebe** die Hälften mit Klebestift zusammen.
3. **Schneide** die sechs Rhythmuskärtchen aus.
4. **Male** die sechs Tiere mit Buntstiften an.
5. **Schreibe** deinen Namen auf einen Briefumschlag und bewahre die Kärtchen darin auf.

Pingo, der Pinguin



1. Pin- go, der Pin- gu- in, schwamm mal zum Nord- pol hin.



5. Dort auf ei- ner Schol- le saß der Eis- bär Wol- le.

Bei manchen Noten fehlen die Fähnchen oder die Balken. Wo? Das kannst du auf den Tierkärtchen sehen.

Zeichne die fehlenden **Fähnchen** und **Balken** an die richtigen Notenhälsen.

Pingo, der Pinguin

Hans Jünger

1. Pin- go, der Pin- gu- in,
 2. Der rief: Was ist denn das?
 3. Pin- go, der wun- dert sich:

schwamm mal zum Nord- pol hin.
 Du machst mir das Nord- pol hin.
 So- was! Das wusst' ich Spaß!

Dort auf ei- ner Schol- le
 Bist du nicht ein Pingu- in?
 Und er schwamm in einem Stück

1. saß der Eis- bär zum Wol- le.
 Du ge- hörst zum Süd- pol hin!

2. zum Süd- pol nach Haus' zu- rück.



Xylophon

Pingo, der Pinguin

Hans Jünger

1. Pin- go, der Pin- gu- in, schwamm mal zum Nord- pol hin.
 2. Der rief: Was ist denn das? Du machst mir wirk- lich Spaß!
 3. Pin- go, der wun- dert sich: So- was! Das wusst' ich nich'.

Dort auf ei- ner Schol- le saß der Eis- bär Wol- le.
 Bist du nicht ein Pingu- in? Du ge- hörst zum Südpol hin!
 Und er schwamm in einem Stück

zum Süd- pol nach Haus' zu- rück.



Bass-Xylophon

Pingo, der Pinguin

Hans Jünger

1. c c g c c g d d g g d d g g g g g g c c c

Hans Jünger

Pingo, der Pinguin

1. Pin- go, der Pin- gu- in, schwamm mal zum Nord- pol hin.

2. Der rief: Was ist denn das? Du machst mir wirk- lich Spaß!

Bist du nicht ein Pin- gu- in? Du ge- hörst zum Süd- pol hin!

3. Pin- go, der wun- dert sich: So- was! Das wusst' ich nich'.

21
Under schwammin ei- nem Stück zum Süd- polnach Haus'zu- rück.

22 23 24 25 26

C

D⁷ G C

Detailed description: The image shows a musical score for a song. It consists of two systems of music. The first system covers measures 17 to 20. The second system covers measures 21 to 26. Each system has three staves: a vocal line (treble clef), a piano accompaniment line (treble clef), and a bass line (bass clef). The lyrics are written below the vocal line. The piano accompaniment includes chord symbols (C, D7, G, C) and rhythmic markings (7). The bass line provides a simple harmonic accompaniment. The score is in a 7/8 time signature.

Rhythmus-Spiele

Lieder-Machen (allein)

- Denke dir eine Reihenfolge von **Rhythmus-Tieren** aus.,
Beispiel: Fischadler Nilpferd Wasserratte Kuh
Trommle deinen Rhythmus mit einer Trommel.
- Denke dir für jedes deiner Rhythmus-Tiere einen **Ton** aus.
Beispiel: c e d c
Spiele deine Melodie auf einem Xylophon.
- Denke dir für deine Melodie einen **Text** aus,
Beispiel: Mit mei-ner O-ma macht das Sin-gen Spaß.
Singe dein Lied und spiele dazu auf dem Xylophon.

Tiere-Raten (zu zweit)

- **Mischt** eure 12 Rhythmus-Kärtchen.
- Partner*in A deckt ein Kärtchen auf - Noten nach oben -
und **fragt**: Welches Tier ist das?
- Partner*in B **antwortet**.
- Wenn es stimmt, gibt es einen **Punkt**.
Wenn nicht, verrät Partner*in A die Lösung.
- Dann geht es mit den übrigen Kärtchen weiter.
Wenn alle 12 Kärtchen dran waren, **tauschen** Partner*in A und B.
- Nach genau drei Minuten werden die Punkte **zusammengezählt**.

Rhythmus-Maschine (zu viert)

- Setzt euch im **Kreis** zusammen.
- Jede Mitspieler*in zieht eine von den sechs Rhythmus-Karten
und denkt sich für ihr Rhythmus-Tier ein **Maschinen-Geräusch** aus.
Beispiel: „Ra-ta-peng“ statt „Kän-gu-ru“.
- Alle Mitspieler*innen klopfen mit der Hand auf dem Knie den **Takt**:
„Nil-pferd, Nil-pferd, Nil-pferd...“.
- Eine Mitspieler*in **spricht** ihren Rhythmus dazu.
Beispiel: „Ra-ta-peng, Ra-ta-peng, Ra-ta-peng...“
- Nacheinander kommen die übrigen Mitspieler*innen dazu
und **sprechen** ihre Maschinen-Geräusche.