

# Musikspiele mit Drehteller:

## Tellerspiel:

Ein Kind hält einem andern Kind einen Holzteller mit zwei gegensätzlichen Bildern hin und fragt es, welches Bild es möchte. (Z. Bsp. Zwerg oder Eichhörnchen?) Dann dreht es den Teller an.

Wenn das gewünschte Bild oben ist, darf dieses ein nächstes Kind fragen. Wenn nicht, ist nochmals das erste Kind dran. Dies aber höchstens drei Mal, danach wählt es ein Kind aus, das noch nie dran war.

Gestaltung des Tellerspiels mit in steigendem Schwierigkeitsgrad, die je nach Situation umgesetzt werden können:

*Genauso lange der Teller dreht,...*

## STIMMBILDUNG

- blasen die Kinder einen regelmässigen dünnen Luftstrahl auf fff/sss/sch/pfrr...
- summt die Klasse auf einem angegebenen Ton, den das andrehende Kind angibt.  
Ein Xylofon oder Metallofon liegt bereit, auf dem es Töne abnehmen kann.
  - Es darf dann auch den Vokal auswählen: auf a / e / i / o / u...
  - Nun darf es einen zweiten Vokal: ui ui ui...oder Konsonanten dazu nehmen: ja ja ja/ ru ru ru... Die Laute können thematisch angepasst sein: miau miau miau/ wu wu wu/ piep piep...
- singen die Kinder ein Glissando (schweifende Tonhöhen auf und ab)
- singen die Kinder auf zwei Tönen für je eine Hälfte der Klasse (welche die LP angibt)

## MUSIZIEREN

- patschen die Kinder schnell auf ihren Oberschenkeln.
- werden Pattern gespielt wie z. Bsp. patsch-klatsch -schnipp
- spielt ein Kind mit der Rassel oder einen Trommelwirbel so lange der Teller dreht.  
Spielt ein Kind mit dem Xylofon auf zwei Tönen, regelmässig abwechselnd. Das Tempo kann je nach Geschicklichkeit gesteigert werden.
- spielt ein Kind eine Drehbewegung: C D E D C D E oder C D E F E D C -> Auch auf dem Klavier lassen sich dieses Muster spielen  
➔ Feinmotorik und Geschicklichkeit werden spielerisch geübt

## BEWEGEN

- bewegen sich die Kinder so, wie das Kind vorzeigt, welches das Bild ausgewählt hat
- drehen die Kinder alle Körperteile (Diese werden vorher als Inspiration eingeführt. Es können auch Bewegungen wie hüpfen, schütteln, strecken, wippen, über den Teller springen etc.... ausgeführt werden.

