

# BOOMWHACKERS®



## Motivierende Spiele

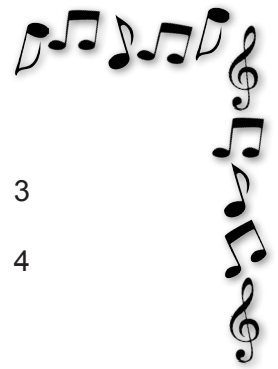
- Spiele für die ganze Gruppe
- Schulen der Interaktions-, Konzentrations- und Kommunikationsfähigkeit



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:



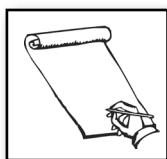
Die Spielvorlagen sind konzeptionell durchgehend gleich aufgebaut und orientieren sich an den folgenden Symbolen:



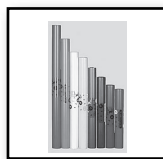
Anzahl der Spieler



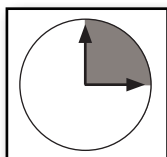
Spielort: drinnen  
oder draußen



Spielbeschreibung



benötigte Anzahl der  
Boomwhacker, weiter  
benötigtes Material

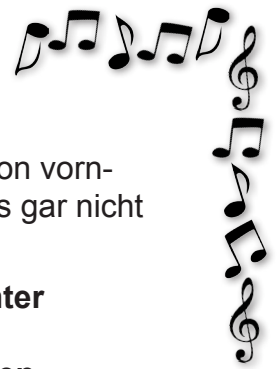


Zeitdauer

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.

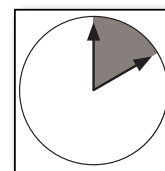
- Im Tal von Boomerland (S. 30)
- Zublinzeln (S. 32)

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





## „Boom-Boom & Whacker“- Katze & Maus



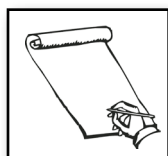
ca. 10 Min.



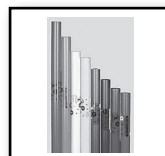
Katze „Whacker“,  
Maus „Boom-Boom“;  
alle Gruppenkinder  
im Stehkreis



drinnen & draußen



Spielbeschreibung



beliebige, der Anzahl der  
Mitspieler entsprechende  
Boomwhacker

Alle Kinder stellen sich in einem großen Kreis auf, wobei eine jeweils mit der rechten und linken Hand gehaltene Boomwhacker den Kreis schließt. Der Spielleiter wählt als Katze „Whacker“ ein Kind aus und eines, das die Maus „Boom-Boom“ spielt.

Die Katze stellt sich außerhalb des Kreises auf und die Maus in der Kreismitte.

Nun beginnt die Katze und ruft: **„Boom-Boom, Boom-Boom, komm heraus!“**

Die Maus antwortet: **„Nein, ich komme nicht heraus!“** Darauf die Katze: **„Dann kratz ich dir die Augen aus!“** Die Maus: **„Dann spring ich schnell zum Loch hinaus!“**

Nun halten die Mitspieler schnell die Arme mit den Boomwhackern hoch, sodass die Maus darunter durchlaufen kann und damit aus dem Mauseloch schlüpft.

Die Katze versucht jetzt, die Maus zu fangen.

Die Maus versucht ihr zu entkommen und sich zwischen zwei Mitspielern im Kreis unter einer hochgehaltenen Boomwhacker hindurch ins rettende Mauseloch zu flüchten.

Nach der Runde stellen sich Boom-Boom und Whacker zurück zwischen die anderen Kinder und bestimmen zwei neue Mitspieler als Katze und Maus.

Sie übernehmen dabei deren Boomwhacker.

1. **„Boom-Boom, Boom-Boom, komm heraus!“**

2. **„Nein, ich komm nicht heraus!“**

3. **„Dann kratz ich dir die Augen aus!“**

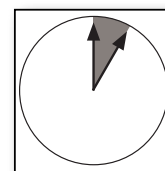
4. **„Dann spring ich schnell zum Loch hinaus!“**



# Bewegung, Singen & Rhythmus



## Dreh dich, kleine Boomwhacker!



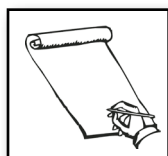
ca. 5 Min.



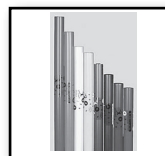
Ein Kind in der Kreismitte,  
alle Gruppenkinder im  
Sitzkreis



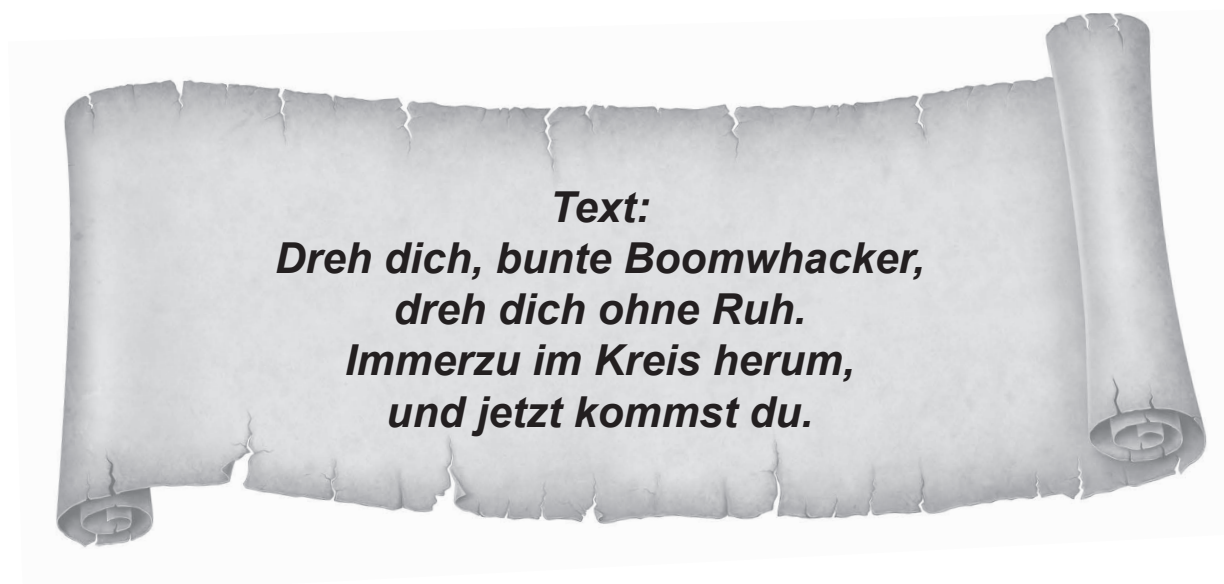
drinnen & draußen



Spielbeschreibung



beliebige, der Anzahl der  
Mitspieler entsprechende  
Boomwhacker



Die Kinder sitzen im Kreis und legen eine Boomwhacker vor sich auf den Boden. Ein Kind stellt sich in die Kreismitte. Es schließt die Augen und streckt einen Arm mit einer Boomwhacker aus. Zum Text der Gruppe dreht es sich um die eigene Achse. Beim Textende bleibt es stehen und öffnet die Augen. Seine Boomwhacker zeigt dabei auf ein Kind. Dieses spielt nun am Platz seine Boomwhacker nach eigenen Vorstellungen und kommt dann als nächstes in die Kreismitte. Das erste Kreisel-Kind setzt sich an den frei gewordenen Platz.

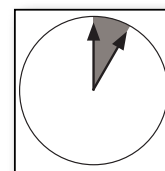
**Variante:** *Das Kind, auf das mit dem Boomwhacker gezeigt wurde, spielt nun einen Rhythmus vor, alle spielen ihn nach. Nun darf es als nächstes in die Kreismitte und das erste Kreisel-Kind setzt sich an den frei gewordenen Platz.*



# Bewegung & Singen



## Dreh dich nicht um, die Boomwhacker geht rum.



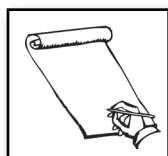
ca. 5 Min.



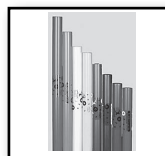
Ein Jäger, alle  
Gruppenkinder  
im Stehkreis



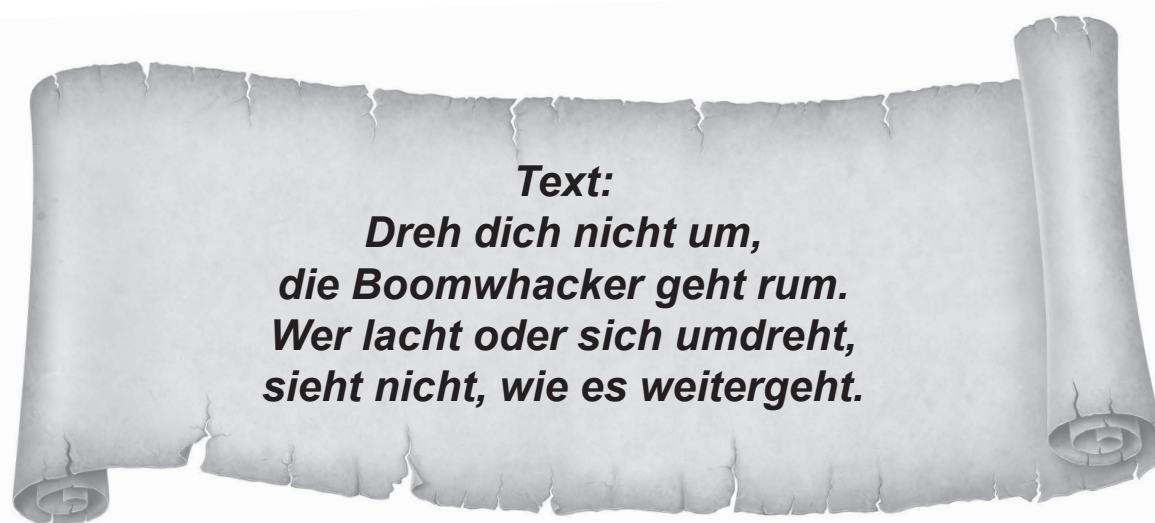
drinnen & draußen



Spielbeschreibung  
(vgl. Plumpsack)



eine kurze  
Boomwhacker



Die Gruppe stellt sich im Kreis auf und spricht oder singt den Text. Ein Kind mit einer Boomwhacker läuft um den Außenkreis und legt diese irgendwann unbemerkt hinter einem Kind ab. Kein Kind darf sich umdrehen. Wird die Boomwhacker bemerkt, versucht dieses Kind nun, das andere Kind zu fangen. Beim Laufen schlägt es die Boomwhacker in die freie Hand. Erreicht das erste Kind den Platz des „Jägers“, reiht es sich ein. Wird es gefangen, ist es zum Text noch einmal an der Reihe. Im anderen Fall läuft der Jäger weiter um den Außenkreis und das Spiel beginnt von vorne.

