



Einen Vier-Viertel-Takt kann man auch gut an Stühlen erläutern. Jeder Stuhl entspricht einer Viertelnote.

Nun kann man Farbmarken auf die Stühle legen.

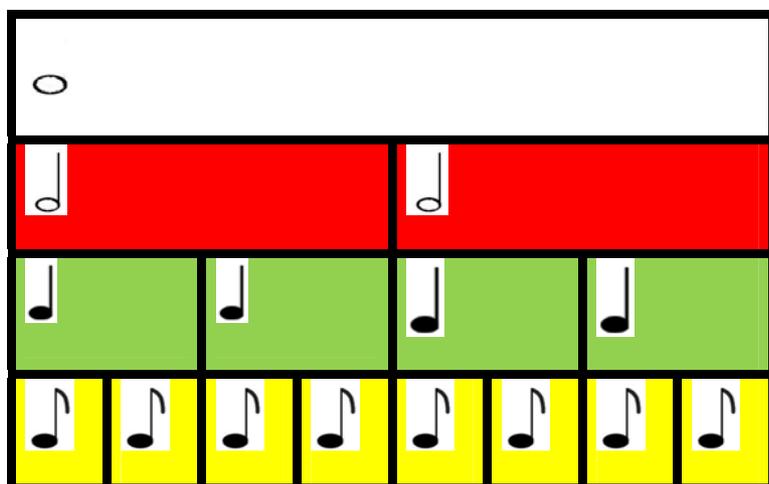
Eine Farbmarke nur auf dem 1. Stuhl entspricht einer ganzen Note. Der 1. Stuhl wird angeschlagen, die anderen bekommen einen leisen Fingertipp.

Farbmarken auf dem 1. und 3. Stuhl entsprechen 2 halben Noten. Der 1. Stuhl wird angeschlagen, der 2. Angetippt, der 3. Stuhl wird angeschlagen, der 4. Stuhl angetippt.

Farbmarken auf dem 1., 3. Und 4. Stuhl entsprechen 1 halben Note und 2 Viertelnoten. Der 1. Stuhl wird angeschlagen, der 2. angetippt, der 3. Stuhl wird angeschlagen, der 4. Stuhl wird angeschlagen.

Achtelnoten können durch 2 Farbmarken auf einem Stuhl veranschaulicht werden. Nun müssen allerdings leere Stühle durch 2 schnelle Tipps berührt werden.

An dem Rhythmikal „Wir sind Roboter aus Witten“ lassen sich die Notenwerte sehr schön verdeutlichen. Der Rhythmus kann auf den Stühlen geschlagen werden und anschließend in Ganzkörperbewegung umgesetzt werden.



Bei dem bereitgestellten Notenwertmaterial kann ähnlich vorgegangen werden. Es wird auf den Notenwert geschlagen oder getippt. So können die Kinder den Rhythmus herausbekommen. Sie können verschiedene Vier-Viertel-Takte

aneinanderlegen und vortragen oder eigene Vier-Viertel-Takte zusammenstellen. Selbstverständlich können diese Rhythmen auch auf einer Dschembe beispielsweise mit Open und Tipp gespielt werden.