

Lego-Rhythmus-Konstrukteure



ab 6 Jahren/ ab Klasse 1



Regelerklärung ca. 10-15 min / Spielzeit beliebig



im Unterricht mit 1-6 Personen

| | |
|----------------|--|
| Fächer: | Musik – Mathematik, Deutsch, DaF, Englisch, Französisch, Spanisch, Fremdsprachen |
| Lernen: | Rhythmen/Patterns, begreifen und spielen, Takt und Puls erkennen – abstrakte Muster visualisieren/veranschaulichen/begreifbar machen |

Worum geht's?

Die "Lego-Rhythmus-Konstrukteure" ist eine spielerische Methode von Jonas Röser von den [Freien Aktiven Schulen Wülfrath](https://www.freien-aktiven-schulen-wulfrath.de/) für den Musikunterricht. Ohne Notenkenntnisse können in kurzer Zeit sogenannte Patterns (rhythmische Muster) mit Klemmbausteinen visualisiert und gespielt werden. Die Methode kann in anderen Fächern ebenfalls zur Visualisierung und "Begreifbarmachung" von abstrakten Mustern genutzt werden, etwa beim Bruchrechnen oder im Sprachunterricht, wenn es um Satzbau geht.

Was brauchst du?

Pro Spieler*in

- 1 Klemmbausteinplatte (ca. 30x15 Klemmpunkte)
- Klemmbausteine in verschiedenen Größen (v.a. 1x1 zur Vorgabe des Pulses sowie 1x2, 2x2 und 4x2-Steine zur Abbildung der Patterns)

Aktivität im Unterricht

Zunächst wird erklärt, was Puls und Takte sind und wie sie durch 1x1-Steine auf der Platte abgebildet werden. Anschließend wird ein beispielhaftes Pattern gebildet und gemeinsam geklatscht. Anschließend können die Schüler*innen eigene Patterns bilden und einzeln oder gemeinsam spielen, entweder indem die Patterns geklatscht oder auf (selbstgebastelten) Instrumenten gespielt werden (Beispiele mit Bildern s. Links).

Was geht noch?

Auf ähnliche Weise können in anderen Fächern ebenfalls abstrakte Muster und Anordnungen abgebildet und begreifbar gemacht werden. Beispielhaft ist dies für Bruchrechnen in Mathematik oder Grammatik/Satzbau in den Sprachen hier erläutert:

<https://digital-spielend-lernen.de/serious-play-in-der-schule-was-spielzeug-im-unterricht-in-der-lehre-leisten-kann>

Hinweise:

- Es ist hilfreich, wenn immer eine andere Person den Puls vorgibt (nicht die Person, die das Pattern klatscht/spielt).

LINKS:

Beispiele mit Bildern

<https://digital-spielend-lernen.de/gamification-in-der-schule-lego-rhythmus-konstrukteure>