

Anhang

Die MOPS-CD

Die CD zum Buch beinhaltet 27 Originalstücke und Übungen, die für MOPS geschrieben wurden. Die meist eingängigen Stücke und sehr einfacher Melodie regen zum Mitsummen und Mitspielen an. Ein deutlicher Grundschlag erleichtert die Orientierung in der Zeit. Deutlich zu erkennende Abschnitte fördern den Überblick und geben Hilfe für den passenden Einsatz bei Spielen zur Musik.

- › Ähnliche Spiele können auch zu anderen Musiken gemacht werden (vergleiche *Kein schöner Land – Tänze und Spiele im Sitzen*)
- › Bekannte Spiele und Übungen können an diese Musiken angepasst werden
- › Besonders gut geeignet zum Umsetzen der Orientierungsübungen

Nr.	Kennzeichen	Anwendungsbeispiele
1	2-Takt-Gruppen Viertel und Ganze in einer deutlichen Melodie 4/4 Takt	<p>Rhythmen</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 Takt Viertel mitklopfen, dann eine ganze Note (auch zwei Gruppen im Wechsel) • Am Tisch möglich: Klopf, klopf, klopf, klopf, wisch (Wischbewegung beim langen Ton) Dies eventuell im Wechsel rechts und links Mit Partner: Eine klopft Viertel, die andere „wischt“) • Nur Viertel mitspielen Nur Ganze mitspielen Den Rhythmus der Melodie mitklopfen 1 Takt spielen, 1 Takt Stille <p>Bewegungen mit Händen, Armen oder Beinen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 Takt Bewegung – 1 Takt stillhalten 1 Takt: Bewegung im Puls – 1 Takt Bewegung ausklingen lassen (=ganze Note) • Rhythmen ohne CD spielen nach dem Vorbild der Musik. • Manche beginnen spontan zu dieser Melodie zu singen. Ein Textvorschlag: • Morgens steh ich auf, seh zum Himmel rauf. Strahlt die Sonne hell: Fenster auf – ganz schnell! <p>Denn der Kaffeeduft Liegt schon in der Luft, Draußen Blumenzier: Gott ich danke Dir!</p> <p>„Koordinationstanz“ Eine Bewegung = 2 Takte 4x mit der rechten Hand auf den linken Oberschenkel klopfen 4x mit der linken Hand auf den rechten Oberschenkel klopfen 4x sanft klatschen Hände auf die Oberschenkel legen</p>

Nr.	Kennzeichen	Anwendungsbeispiele
2	<p>Langsam auf und ab im $\frac{3}{4}$ Takt</p> <p>Eine Klaviermelodie bewegt sich gleichmäßig (je 2 Takte) auf- und abwärts.</p> <p>Im Wechsel: Melodie aus Achtelnoten (A-Teil) und ganztaktig (B-Teil)</p> <p>Da die Melodie im A-Teil aus mehr Tönen als bei den anderen Stücken besteht, ist der Melodieverlauf nicht so leicht zu erfassen wie in anderen Beispielen. Daher sollten Sie bei Schwierigkeiten zu einem anderen Stück wechseln und dieses wiederholen, wenn die Gruppe mehr Erfahrung hat.</p>	<p>Dieses Stück hat 4 Merkmale, die die Grundlage für Spiele sein können:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. $\frac{3}{4}$ Takt <ul style="list-style-type: none"> • Mit beiden Händen eine liegende Acht vor dem Körper malen. Eine Schleife (halbe Acht) je Takt • Zur Musik mitschunkeln 2. Das stetige Auf und Ab der Melodie <ul style="list-style-type: none"> • Hände auf und ab führen Auch: vor und rück, links und rechts Auch: linke und rechte Hand abwechselnd Auch: zwei oder drei Raumrichtungen im Wechsel • Ein Tuch zum Verlauf der Melodie auf und ab führen. Das können auch einige machen und die anderen schauen zu. • Bei zwei Gruppen: im Wechsel. Auch mit vier Gruppen und vier Farben der Tücher möglich. • Ein akustisches Signal zu Beginn der Aufwärtsbewegung der Melodie 3. Der regelmäßige Wechsel zwischen Achtel- und Dreischlagnoten <ul style="list-style-type: none"> • Wechsel zwischen fließenden und abgestoppten Bewegungen • Schnelle und langsame Töne beim „Klavierspielen“ auf dem Tisch (Fingerübung) 4. Ausgehaltene und einige kurze Töne (im B-Teil des 1. Durchgangs) <ul style="list-style-type: none"> • Wer hört die kurzen Töne heraus? <p><small>Nach einer Idee von Ursula Reinhardt</small></p>

Nr.	Kennzeichen	Anwendungsbeispiele
3	<p>Entsprechung zu 1, aber im $\frac{3}{4}$ Takt</p>	<p>1 Takt Viertel, 1 Takt Pause</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ganztaktige Bewegungen: Arme schwingen, Schunkeln • In der 2. Strophe auch: 1 Takt Bewegung, 1 Takt stillhalten. • Mitspielen: Viertel und Dreischlagnote (ganztaktig) im Wechsel • Lange und kurze Note mit unterschiedlichen Klangfarben • Mögliche Rhythmusbegleitung: • Die ersten drei Taktanfänge mit dunklem Klang, dann einen hellen Klang. Dazu: Im ersten Takt schwingen, im zweiten Takt auf Zählzeit 2 und 3 leise klatschen oder Klanghölzer schlagen. Texthilfe: „Hin und her und tack, tack“ <p>Siehe auch Stück 1</p> <p>Textvorschlag: Rose erblüht, Vogelruf schallt, Sonnenschein hell, duftend der Wald.</p> <p>Frei wie der Wind, Vögel im Flug, dem Himmel nah und voller Mut!</p> <p>So flieg ich fort an jeden Ort. So will ich sein, niemals allein!</p> <p>Einer gibt Trost, Einer mich kennt: Gott, ich bin ja dein Kind.</p>
4	<p>Klassisches Thema Langsame Viertel und Halbe im Wechsel</p> <p>Zu Beginn ist die Melodie deutlich herauszuhören, im weiteren Verlauf kommen mehr Stimmen hinzu und man muss genauer hinhören. Die Melodie spielt hier ausnahmsweise nicht immer nur Viertelnoten. Die Struktur und damit das Bewegungsmuster bleibt aber das ganze Stück hindurch gleich.</p>	<p>Langes Vorspiel (4x4 Basstöne), dann 8 Takte Melodie in Vierteln, 8 Takte in Halben im Wechsel:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tuch in einer Hand. Bei den Viertelnoten in die Luft „tupfen“. • Bei Halben hin und her schwenken, Viertel sanft mitklatschen, im zweiten Teil (Halbe) hin und her wiegen. • Viertel mit den Füßen mitgehen Halbe den Oberkörper hin und her wiegen • Musik hören, dazu Düfte riechen (ätherische Öle) • Gleichmäßige ruhige Bewegungen • Gleichmäßige Berührung

Nr.	Kennzeichen	Anwendungsbeispiele
5	<p>2 Takt-Struktur Kurz und lang 4/4 Takt</p> <p>Die Stücke 5–13 sind Variationen des gleichen Stückes für unterschiedliche Aufgaben mit steigender Selbständigkeit der Spieler.</p>	<p>Es wechseln sich zwei verschiedene Teile ab (A-Teil mit Viertelnoten und B-Teil mit Halben) Variiert wird die Länge eines Abschnitts (2, 4 oder 8 Takte).</p> <p>Anfangs wird nur die Melodie gespielt, später kommt ein Perkussionsinstrument im Rhythmus hinzu, das am Ende das Melodieinstrument ersetzt.</p> <p>So kann eine Gruppe in mehreren Schritten an das Mitspielen mit einem Rhythmusinstrument herangeführt werden.</p> <p>Viertel und Halbe wechseln alle 2 Takte Genauso sind auch Bewegungen zur Musik möglich Siehe auch 1 und 4</p>
6	<p>2 Takt-Struktur Kurz und lang 4/4 Takt Im B-Teil ist jetzt zur Melodie ein Rhythmus zu hören</p>	<p>Wie 5, doch im B-Teil ist jetzt zur Melodie ein Rhythmusinstrument zu hören Im zweiten Teil (langsame oder Halbe Noten) den Rhythmus mitklatschen, mitpatschen oder auf einem Instrument spielen.</p>
7	<p>2 Takt-Struktur Kurz und lang 4/4 Takt Im B-Teil nur Rhythmus</p>	<p>Wie 5, im zweiten Teil:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Halben Noten mitspielen • Halbe, Viertel (eventuell auch Achtel) oder Töne nach Belieben spielen • auf einem Instrument (z.B. Xylophon mit pentatonischer Skala) beliebige Halbe Noten spielen • Mit zwei verschiedenen Klängen mitspielen • In zwei Gruppen mitspielen
8	<p>2 Takt-Struktur Kurz und lang 4/4 Takt Nur Rhythmus</p>	<p>Wie 5</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mit zwei verschiedenen Klängen mitspielen • In zwei Gruppen mitspielen • Verschiedene Mitspielarten: mit Rhythmen, mit Tönen (z.B. Pentatonik) oder, in vier Gruppen, mit Rhythmen und Tönen zugleich. • Anschließend kann man auch ohne Hilfe der CD Spiele mit der gleichen Struktur machen.
9	<p>4 Takt-Struktur Kurz und lang 4/4 Takt</p>	<p>Viertel und Halbe wechseln alle 4 Takte . Siehe 2-Takt-Struktur</p>
10	<p>4 Takt-Struktur B-Teil Melodie und Rhythmus</p>	<p>Siehe 2-Takt-Struktur</p>

Nr.	Kennzeichen	Anwendungsbeispiele
11	4 Takt-Struktur Kurz und lang 4/4 Takt im B-Teil nur Rhythmus	Siehe 2-Takt-Struktur
12	4 Takt-Struktur Kurz und lang 4/4 Takt nur Rhythmus	Siehe 2-Takt-Struktur
13	8 Takt-Struktur Kurz und lang 4/4 Takt	Viertel und Halbe wechseln alle 8 Takte Siehe 2-Takt-Struktur
14	Spiele Ganze Noten (Ganze)	Die Stücke 14–21 sind Übungen zum Spielen einfacher Rhythmen. Es wird jeweils nur ein Notenwert gespielt. Es gehören immer zwei Stücke zusammen. Im ersten wird der Notenwert die ganze Zeit mitgespielt. Hier also: <ul style="list-style-type: none"> • Ganze Noten durchgängig • Den Notenwert mitspielen
15	Spiele Ganze	In der zweiten Hälfte ist der Rhythmus selbstständig fortzuführen. Dafür gibt es vier Möglichkeiten <ul style="list-style-type: none"> • Im zweiten Teil den Notenwert weiter spielen • Im zweiten Teil einen anderen Notenwert spielen • Im zweiten Teil einen Rhythmus spielen • Im zweiten Teil frei spielen
16	Spiele Halbe	Durchgängig Halbe Siehe auch 14
17	Spiele Halbe	Siehe 15
18	Spiele Viertel	Durchgängig Viertel Siehe auch 14
19	Spiele Viertel	Siehe 15
20	Spiele Achtel	Durchgängig Achtel Siehe auch 14
21	Spiele Achtel	Siehe 15
22	Klatsche den Rhythmus	2-taktiger Rhythmus Rhythmus zum Mitspielen/Nachspielen Passt zu allen Stücken im Vierertakt

Nr.	Kennzeichen	Anwendungsbeispiele
23	Klatsche den Rhythmus	4-taktiger Rhythmus Rhythmus zum Mitspielen/Nachspielen Passt zu allen Stücken im Vierertakt
24	Wer hört die Trommel?	5x ist ein Rhythmusinstrument zur Melodie zu hören, laut Wer hört den Ton? Als Reaktion: <ul style="list-style-type: none"> • Aufzeigen • Still sitzen: Beim „fremden Ton“ bewegen
25	Wer hört die Trommel?	4x ist wieder ein Rhythmusinstrument zur Melodie zu hören, aber leiser.
26	Wer hört die Trommel?	Eine neue Aufgabe: 5x ist ein Rhythmusinstrument zur Melodie zu hören, laut.
27	Wer hört die Trommel?	9x ist wieder ein Rhythmusinstrument zur Melodie zu hören, diesmal leiser.