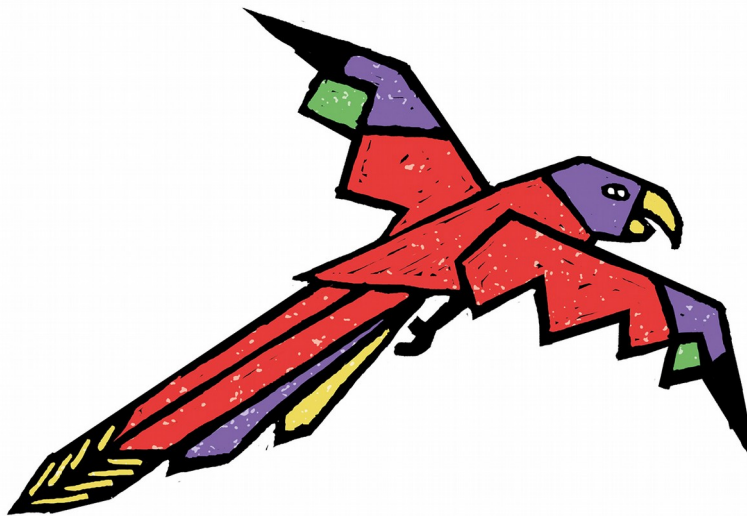


Ideen zur Vor- & Nachbereitung

A Terra do Brasil - Ein Baum erzählt seine Geschichte

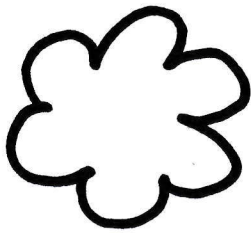
Ein Konzert für Kinder ab 6 Jahren

Von und mit **ARARÁ**

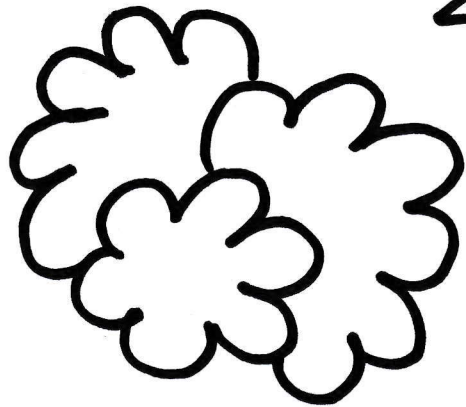


So einfach malt man einen Baum!

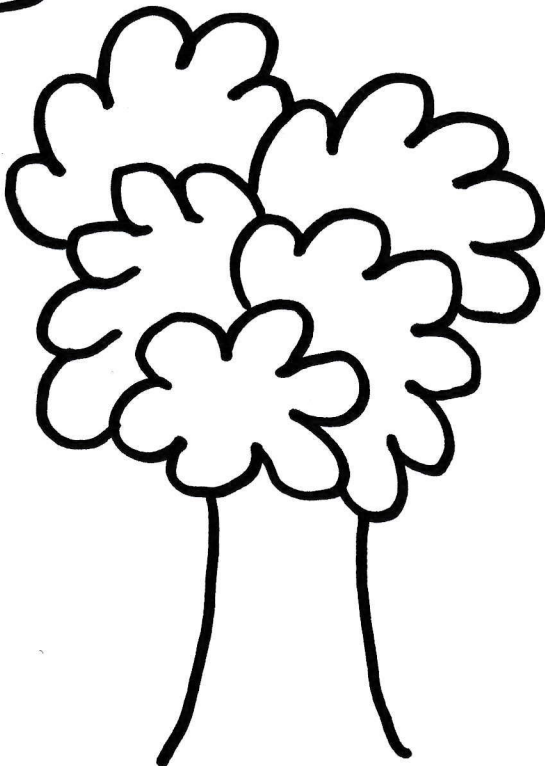
1



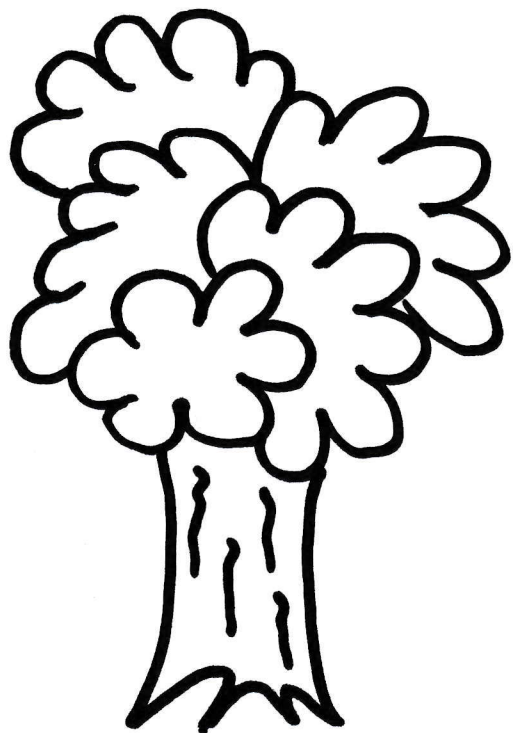
2



3



4



Wimmelbild

Was kann man hier alles erkennen?

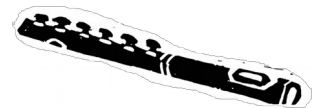
Wieviele **Papageien** siehst du denn?

Findest du wirklich alle **Blüten**?

Irgendwo verstecken sich auch **Rasseln** ...

... und entdeckst du die **Querflöten**?

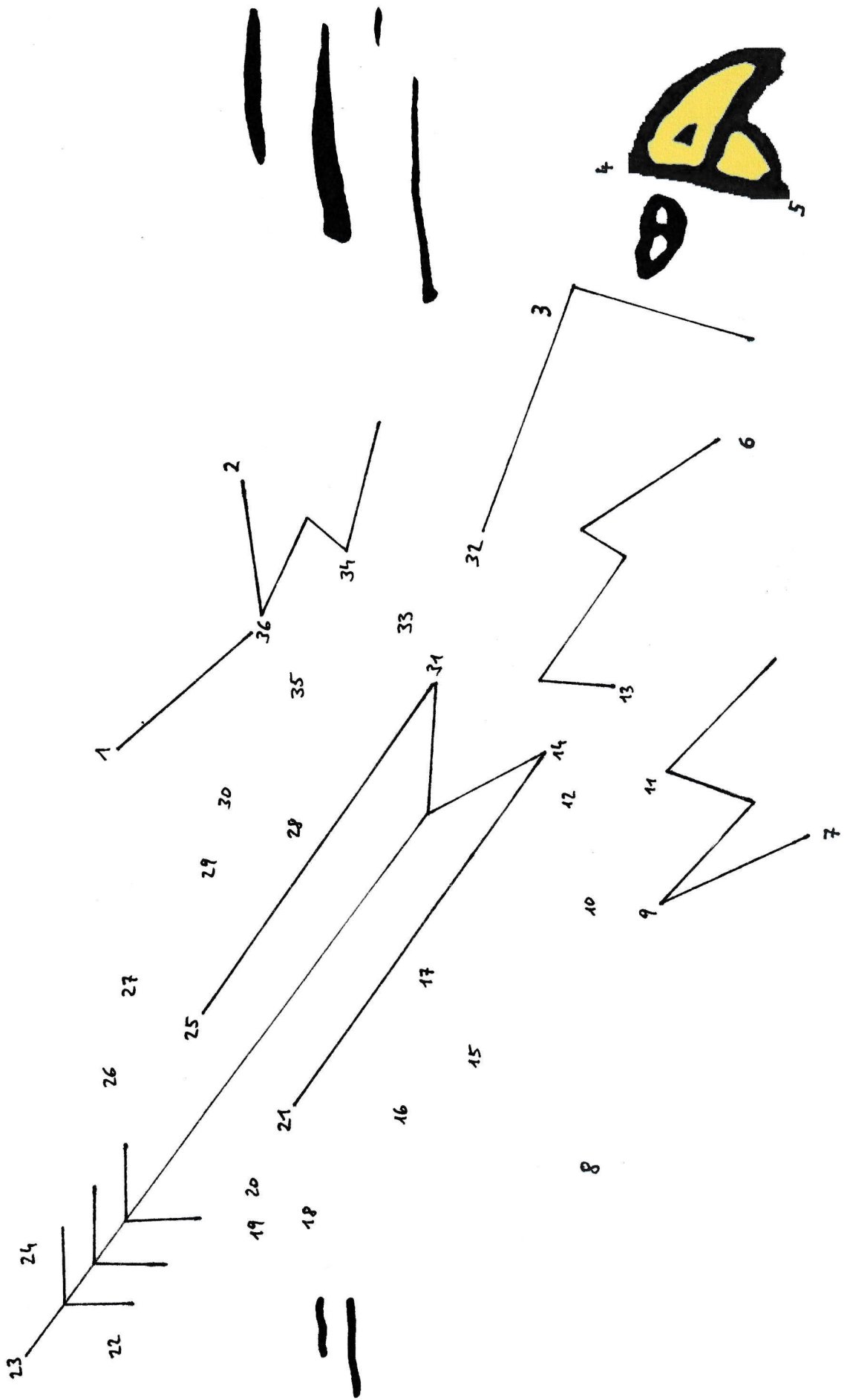
Schreibe die Anzahl in die jeweiligen Kästchen.



Findet der Holzwurm in das Innere des Baumes?



Malen nach Zahlen

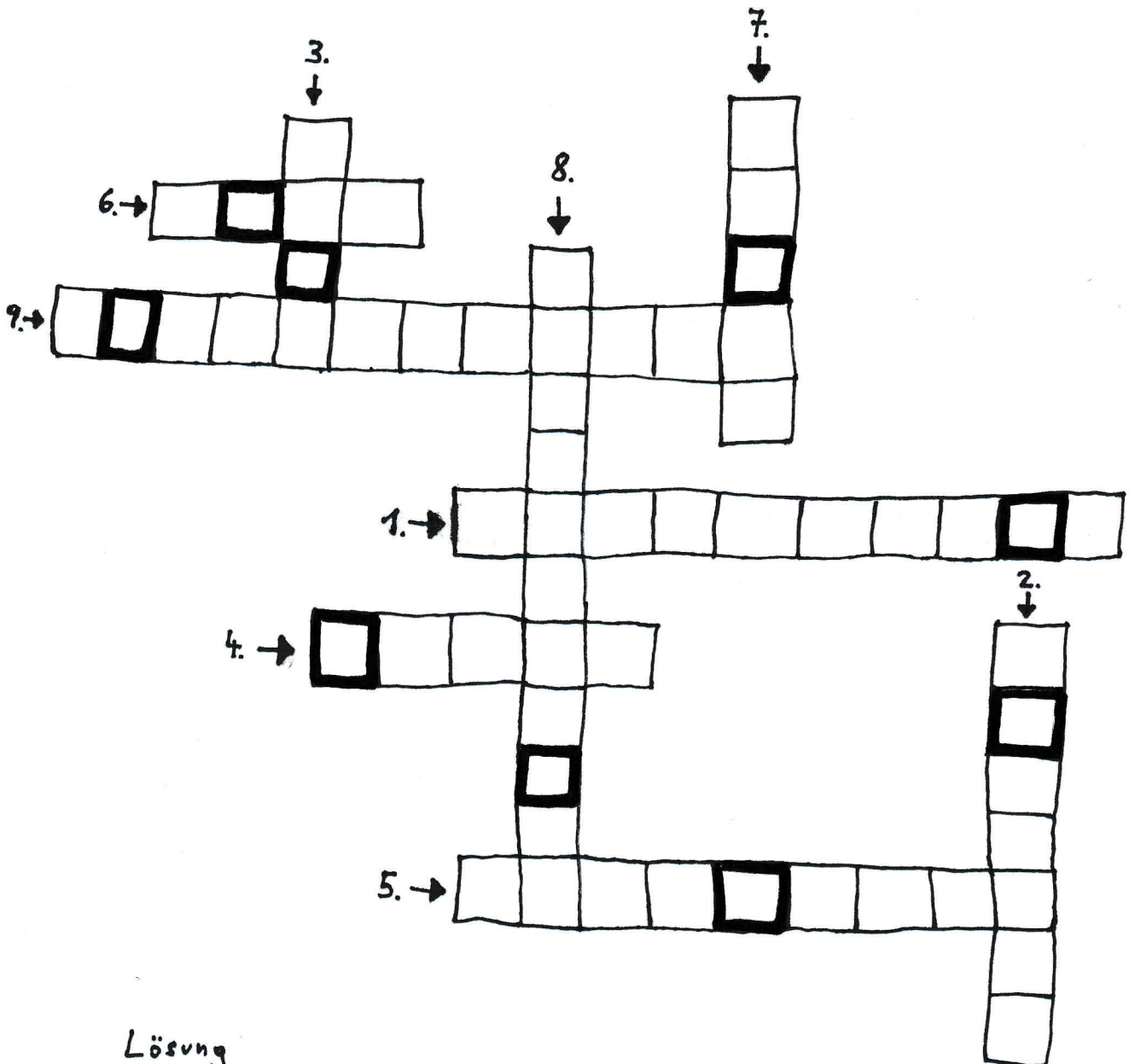


Finde die 7 Unterschiede im unteren Bild ...



Kreuzworträtsel

1. Rest eines gefällten Baumes
2. Spazieren durch den Wald oder auf den Berg
3. Ein brodelndes, dunkelrotes Feuer ohne Flammen
4. Stab mit dem man die Geige streicht
5. Daran erkennt man das Alter eines Baumes
6. Landschaft mit vielen Bäumen
7. Land, das ringsum von Wasser umgeben ist
8. Brasilien ist Teil dieses Kontinents
9. Spieltechnik auf der Querflöte



Lösung

1	2	3
---	---	---

4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---

PAU BRASIL
dt.: glühendes Holz

Musik mit Obst & Gemüse? Für eine **selbst gebastelte Rassel** braucht es nur ein paar wenige **Alltagsgegenstände** und einen **Ausflug in den Wald!**

Flaschenrassel

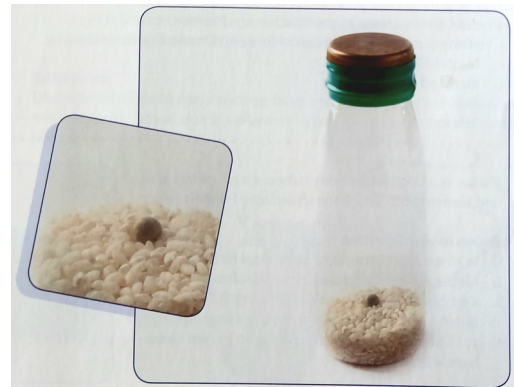
Material:

- Plastikflasche mit Schraubverschluss
- Klebeband
- Füllmaterial: Kieselsteinchen, Reis, etc.

Werkzeug: Schere

Bastelanleitung:

1. Füllmaterial in die Flasche geben
2. Zuschrauben und den Verschluss mit Klebeband zukleben



Astgabel-Rassel

Material:

- Astgabel
- Kronkorken (5-10 Stk.)
- dünner Draht

Werkzeug:

- kleine Handsäge
- 1 Nagel
- Hammer

Bastelanleitung:

1. Mit dem Nagel ein Loch in jeden Kronkorken hämmern
2. Auf beiden Seiten der Gabel (ca. 2cm vom Ende) mit der Handsäge einritzen
3. Den Draht auf einer Gabelseite ein paar Mal rundherum wickeln
4. Kronkorken auf Draht auffädeln
5. Das lose Drahtende um das andere Gabelende wickeln.



Gruppendynamische Übungen & Spiele

zum Konzertprogramm

A Terra do Brasil - Ein Baum erzählt seine Geschichte

Gemeinsames Einzählen: Alle teilnehmenden Personen bilden einen Sitzkreis. Ziel des Spieles ist es, abwechselnd bis z.B. „25“ zu zählen, OHNE sich vorab eine Reihenfolge auszumachen.

Auf ein Signal (z.B. „Auf die Plätze, fertig, los!“) beginnt eine Person laut und deutlich mit der „Eins“ (auch wer anfängt ist NICHT vorab festgelegt). Dann folgt jemand mit der „Zwei“ und so weiter... bis „25“.

Sollten sich zwei oder mehrere Personen ins Wort fallen, beginnt die Gruppe wieder bei „Eins“.



6+



mind. 3



5'

Klangwald: Partnerübung; Ziel ist es, einem Klang mit geschlossenen Augen möglichst genau zu folgen.

Das Paar einigt sich auf einen „Baum“ und ein „Vögelchen“. Der Baum nimmt eine Pose ein und schließt die Augen. Das Vögelchen stellt sich hinter den Baum und flüstert ihm seinen Klang/sein Geräusch ins Ohr. Dies kann entweder etwas Perkussives (Schnalzen, Summen, Brummen, etc.) oder auch ein kleines melodisches Motiv (Singen, Pfeifen, etc.) sein. Nach einigen Wiederholungen bewegt sich das Vögelchen nun langsam durch den Raum. Der Baum versucht ihm dabei möglichst genau und dicht zu folgen. Bei mehreren Paaren hat das Vögelchen darauf zu achten, das niemand aneinander stößt.



4+



mind. 2



10'

Body Music Memory: Partnerübung; Ziel bei dieser Memory-Variante ist es, die durchmischten Paare zu finden. Gleiche Regeln wie beim allseits bekannten Kartenspiel.

Zwei Personen sind die Suchenden und verlassen für kurze Zeit den Raum. Währenddessen bilden die übrigen Mitspieler*innen Paare und überlegen sich eine

kurze *Body Music* mit möglichst identer *Gestik* (Patsch, Klatsch, Stampf, Schnip, etc.). Anschließend vermischen sich alle Personen im Raum, so dass die Paare nicht mehr nebeneinander stehen. Die Suchenden werden wieder herein geholt und bitten nun immer zwei Personen ihre *Body Music* zu zeigen. Bei einem gefundenen Paar darf der Suchende weiterraten. Gewonnen hat, wer am Ende mehr Paare auf seiner Seite hat.



4+



mind. 8



15'

Glut, Luft, Baum: Alle Teilnehmenden verteilen sich im Raum. Ziel ist es, auf eine akustische Ansage entsprechend schnell zu reagieren. Gleiche Regeln wie beim allseits bekannten „Feuer, Wasser, Sturm“-Spiel.

Zu beschwingter Musik bewegen sich alle Teilnehmenden frei im Raum. Bei Musikstopp ruft der/die Spielleiter*in einen der drei Begriffe: *Glut*, *Luft* oder *Baum*. Bei *Glut* setzen sich alle im Schneidersitz auf den Boden und grillen pantomimisch „Steckerlbrot“ (oder „Marchmallows“). Bei *Luft* spielen alle pantomimisch Querflöte und ahmen akustisch die „Flutterzunge“ (→ Spieltechnik) nach. Und bei *Baum* klettern alle schnell irgendwo hinauf.

Variante: Nach mehrmaligen Wiederholungen, ruft der/die Spielleiter*in die entsprechenden Farben anstatt der drei Begriffe: *Rot* anstatt *Glut*; *Blau* anstatt *Luft* und *Grün* anstatt *Baum*.



4+



mind. 2



10'

Ich bin ein Baum: Alle Teilnehmenden bilden einen Stehkreis. Ziel ist es, möglichst viele unterschiedliche Assoziationen zum Begriff „Baum“ zu finden und darzustellen.

Eine Person geht in die Mitte und sagt: „Ich bin ein Baum“. Dazu nimmt sie eine entsprechende Pose ein. Dann kommt eine weitere Person mit einer dazupassenden Assoziation dazu (wie z.B. „... und ich bin der hängende Apfel/der abbrechende Ast/der Holzwurm“, etc.). Das geht so weiter bis schlussendlich fünf Personen ein Standbild darstellen. Dann wird aufgelöst und wieder von vorne begonnen.

Variante: Abgesehen vom „Baum“, müssen nun aber alle Assoziationen neu sein. Bei Wiederholung einer Assoziation muss der-/diejenige eine Runde um den Stehkreis laufen.



6+



mind. 5



10'