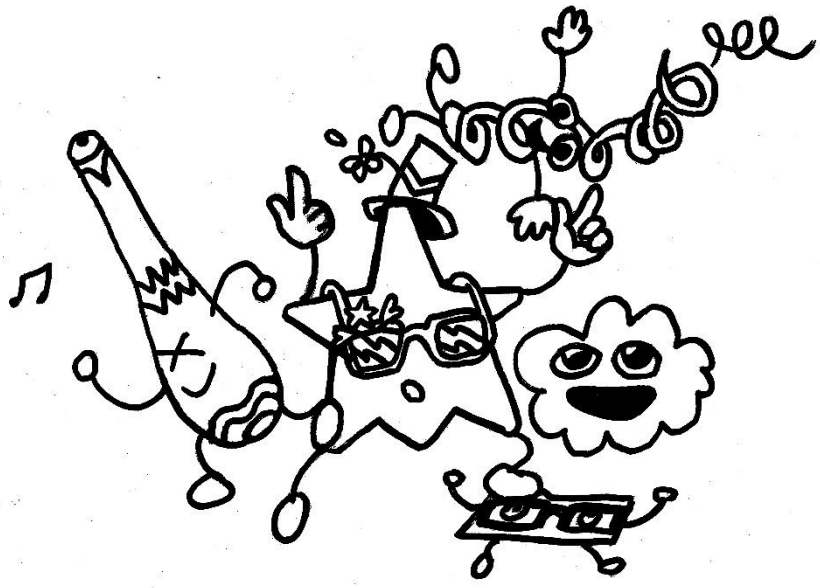
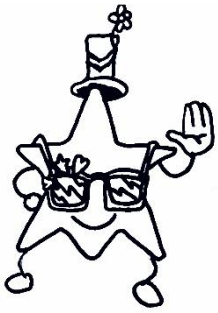
KIDDI fUNK

DAS MFE - PROGRAMM





Kiddi Funk

-

DAS MFE-PROGRAMM

von Jaschar Pistor

-

Prospekt zur Erläuterung

INHALTSVERZEICHNIS

S.3	**Was ist Kiddi Funk?**
S.3	**Was brauche ich für Kiddi Funk?**
S.4-11	**Menüs und Kategorien**
S.4	**1 - STUNDENSKRIPTE**
S.4	**2 - BEGRÜSSUNGEN**
S.5	**3 - RASSELN**
S.5-10	**4 - SPIELE**
S.11	**5 - LIEDER**
S.11	**6 - INFORMATIONEN**
S.11	**7 - HILFE**

Was ist Kiddi Funk?

Kiddi Funk ist ein Programm für die musikalische Früherziehung von Krippenkindern im Alter von 1 ½ bis 4 Jahren, bei dem der Fokus auf einer einfachen Durchführbarkeit der jeweiligen Einheiten auch von Nicht-Musiker*innen liegt. Es besteht aus 38 Skripten für Unterrichtsstunden, Instrumentalen zur Begrüßung und zum Rasseln und Ton- und Musik-basierten Spielen.

Die Stundenskripte sind ausgelegt auf ein Krippenjahr Unterricht einmal pro Woche. Sie können sowohl als Stundenplan, als auch als Vorschlag verstanden werden, der dem Kennenlernen der Inhalte dient. Die einzelnen Kategorien und Inhalte sind auch außerhalb von den Stundenskripten in der App zugänglich und favorisierbar.

Was brauche ich für Kiddi Funk?

Für Kiddi Funk benötigt man:

- Ein Android Smartphone / Tablet
- Eine Bluetooth-Box
- Einen Spotify-Account
- Einen Raum mit etwas Platz zum Bewegen
- Orffsche Instrumente oder perkussive Instrumente für jeden Teilnehmer

Für bestimmte Spiele:

- Einen Drucker
- Gymnastikreifen
- Tücher
- Mal- und Zeichenutensilien

Menüs und Kategorien

1 - STUNDENSKRIPTE

Klassen

Bevor man in das Menü mit den Stundenskripten kommt gibt es das Vormenü der Klassen.
Die Klassen repräsentieren die jeweiligen Krippengruppen, mit denen man gerade Kiddi Funk spielt. Der Name der jeweiligen Klasse lässt sich über den Plus-Button in den Namen der Gruppe ändern. Also zum Beispiel „Klasse A“ ->Plus Button-> „Fuchsbau“.

Die Stundenskripte sind 38 Unterrichtstunden, die im Januar oder Februar des Jahres beginnen. Sie sind aufgeteilt in 1tes und 2tes Halbjahr, und können durch klicken auf das Kreissymbol abgehakt werden, wenn eine Stunde erledigt wurde.

2 - BEGRÜSSUNGEN

Die Begrüßungen sind die sanfte Ankündigung, dass es gleich um Musik gehen wird. Beim abspielen kann langsam angefangen werden, mit dem Oberkörper zur Musik zu wippen und ab und zu in die Hände zu klatschen. Die Namen der Kinder können hier mit einem „Hallo XYZ“ mit im Takt eingebaut werden, so dass sich jedes Kind angesprochen und gesehen fühlt.

3 - RASSELN

Das „Rasseln“ ist der absolute Klassiker in der musikalischen Früherziehung. Verschiedenste perkussive Instrumente (meistens als so genanntes „orffsches Instrumentarium“ in den Einrichtungen vorhanden), werden dazu genutzt, das Erkennen und Einhalten des Taktes zu üben. Es wird geschüttelt, geschlagen, geklopft, geklingelt und geklackert und man iniziiert damit, oft zum ersten mal, das erhellende Erlebnis, dass potentiell jeder ein Instrument spielen kann. Damit die stetige Übung nicht langweilig und eintönig wird, sind eine vielfältige und bunte Auswahl an Rassel-Instrumentalen enthalten, die, angepasst an die unterschiedlichen Stände der Krippengruppen, aus den Kategorien „Langsam, „Mittel“ oder „Schnell“ ausgewählt werden können.

4- SPIELE

Die Spiele sind alle entweder musikalische Spiele oder Spiele, die mit Klängen arbeiten.
Die einzelnen Kategorien sollen eine Übersicht über die Situationen und Zwecke geben, in denen die jeweiligen Spiele eine passende Anwendung finden könnten und ein Orientierung geben, was alles an Inhalten vorhanden ist.

Action versus Ruhe

Bei der Kategorie „Action versus Ruhe“ geht es um Spiele nach einem einfachen Prinzip: Action und Ruhe wechseln sich in den Instrumentalen jeweils ab.
Bei jedem Abschnitt gibt es eine Spielanweisung, die ausgeführt wird. Bei „Wandspring“ z.B. sind alle im schnellen Teil des Instrumentals Mäuse, und im langsamen dann Riesen.

Die Mäuse laufen vor den Riesen weg. So wird ein subtiler Bezug hergestellt zum Thema Geschwindigkeit in der Musik, dass diese einen spielerischen Anweisungscharakter haben kann, und man Geschichten damit erzählt.

Eckenspiele

Die Eckenspiele sind eine Art Memory mit Bewegung. Es werden verschiedene Karten mit Bildern darauf (je nach Spiel mit Tieren, Instrumenten, Tierfußabdrücken oder assoziativen Tönen) in den Ecken des Raumes verteilt. Zu jedem Bild gibt es einen Ton, bei den Tieren zum Beispiel das Tröten eines Elefanten zum Bild eines Elefanten. Die Kinder versammeln sich in der Mitte und wenn der*die Erzieher*in nun einen Ton zu einem Bild abspielt, müssen die Kinder in die Ecke mit dem jeweiligen Bild rennen.

Die Form des Eckenspiels hat viele Potentiale und kann zum lernen von diversen neuen Begriffen genutzt werden, die man selbstständig aufnehmen und als Bildkarten vorbereiten kann.

Fantasiegeschichten

Bei den Fantasiegeschichten handelt es sich um 3 bis 7 Minuten lange Klang-Atmosphären mit verschiedensten Arten von Tönen. Als Klang-Atmosphäre wir hier eine Mischung aus Hintergrundgeräuschen, Umgebungsgeräuschen, Alltagsgeräuschen, Fantasiegeräuschen und Musik bezeichnet, die rein über Ihren Ablauf eine Geschichte ohne Worte erzählt. Jede Klangatmosphäre ist so angelegt, dass viel Raum für die Fantasie der Erzählerin oder des Erzählers gegeben ist. Der Ablauf jeder Fantasiegeschichte ist so gestaltet, dass es Ortswechsel, Szenarienwechsel, Stimmungswechsel und Intensitätswechsel gibt und sich dazu eine bunte, vielfältige Geschichte erfinden lässt. Oft spinnen die Kinder diese Geschichte schon an einem frühen Punkt einfach selbstständig weiter.

Wem es zu schwierig ist, diese Geschichten spontan zu den Klängen zu assoziieren, der sei angehalten sich vorher etwas dazu zu notieren, um nicht den Faden zu verlieren.

Klackerstopptanz

Klackerstopptanz ist das klassische Stopptanz-Spiel mit einer kleinen Änderung im Ablauf.

Die von Kiddi Funk empfohlene Variante wird mit einem Reifen für jede*n Teilnehmer*in auf dem Boden gespielt. Stoppt die Musik, verlässt man den Reifen. Für die Krippenkinder ist über die Grenze des Reifens, leichter als ein reines Stoppen der Bewegung, zu verstehen, dass sie sich raus aus dem Reifen oder rein bewegen sollen.
Von den jeweiligen Instrumentalen müssen die meistens selbst über den „Play“- und „Pause“-Button gestoppt werden, andere sind bereits vorbereitet und haben Stopps eingebaut.

Movesounds

Movesounds sind, wie der Name schon andeutet, Klänge, die sofort die Assoziation zu einer entsprechenden Bewegung hervorrufen sollen. Dafür gibt es bereits berühmte Beispiele:
Das „Boing“ der Maultrommel, was als Spring-Geräusch in unzähligen Zeichentrickfilmen verwendet wurde, oder ein auf- und absteigendes Pfeifen, das das schnelle Verschwinden einer Maus in Ihrem Loch andeutet.

Die Movesounds spielen mit dieser Idee als weg zur musikalischen Kommunikation, besonders zwischen den Krippenkindern, die noch nicht sprechen können und dem*der Erzieher*in. Es werden Movesounds aneinander gereiht und die Sequenzen wiederholt, und zu jedem Sound macht der*die Erzieher*in eine bestimmte Bewegung.

So können absurde Geschichten entstehen, und damit die Verbindungen zwischen Klängen und Ihre Einbettung in Sprache in spielerischer Weise abgebildet werden.

Roboterjagd

Hinter „Roboter-Jagd“ verbirgt sich das klassische Fangen-Spiel, bloß ohne, dass jemand tatsächlich gefangen wird.

Idealerweise stellt man einen Stuhl oder Gegenstand in der Mitte des Raumes mit der Musikbox auf, so, dass alle in mittlerem Tempo darum herumrennen können.
Im ersten Abschnitt des Instrumentals läuft man gemütlich und nichts-ahnend um die Mitte. Alles ist ruhig und kein Roboter in Sicht – wir sind in Sicherheit. Dann folgt der zweite, schnelle, „roboterhafte“ Teil des Instrumentals. Wir müssen wegrennen, denn der imaginäre Roboter ist aufgetaucht und jagt uns jetzt! Dann haben wir einen kurzen Vorsprung gewonnen und schlendern wieder ein wenig, solange, bis wir den Roboter wieder aus der Ferne anrennen hören. Dann heißt es wieder rennen!

Robotmoves

Der Roboter–Tanz – der Tanz, den seit den 80er Jahren wahrscheinlich jeder irgendwann einmal in der Disko oder zuhause tanzt. Die Instrumentale sind eine Hommage an diesen Tanz und lassen sich frei nach den eingebauten Abschnitten mit dem Robotertanz füllen. Auch Geschwindigkeit und Klänge sind über die Instrumentale verteilt jeweils immer unterschiedlich. Der Spaß am robotischen Bewegen und Machen steht im Vordergrund.

Tierische Rhythmusübungen

Die Tierischen Rhythmusübungen sind verschiedene einfache Rhythmusabläufe mit perkussiven Instrumenten und Geräuschen. Ein Großteil zum Beispiel hat die klassischen Elemente „Basedrum“ und „Snaredrum“ des Schlagzeugs zum Thema. Beide wechseln sich in einer einfachen Abfolge ab und können mit Stampfen und Klatschen, oder gut für das Gemeinschaftsgefühl: mit dem gemeinsamen hauen und klatschen auf einen Gegenstand in der Mitte nachgespielt werden. Dabei ist das erlernen rhythmischer Abfolgen im Fokus. Relative Genauigkeit ist das Ziel, aber wird mit Sicherheit viele Wiederholungen brauchen. So wie schon das einfache „Im-Takt-Klatschen“ seine Zeit braucht, bis es locker und instinktiv taktgenau ausgeführt werden kann.

Um die Kinder bei diesen manchmal doch recht trockenen Abfolgen am Ball zu halten, ertönen im Hintergrund bei den Übungen auf die Unterschiedlichen Elemente Tiergeräusche.

Töne zeichnen

Die Verknüpfung von Tönen mit Bildern ist ein riesiger Bereich unserer medialen Kultur geworden, und darin Muster und Unterschiede benennen zu können eine wichtige Fähigkeit.

Bei der Kategorie „Töne zeichnen“ handelt es sich um Audiodateien aus mehreren, aneinander gereihten kurzen Sequenzen, die mal aus einem Musikstück, mal aus einem Bienensummen und mal aus einer kurzen Melodie, uws. bestehen. Dazu Werden jeweils Nummern angesagt, die die (älteren) Kinder neben die Zeichnung schreiben können. Nach dem abspielen der Audiodatei und dem Zeichnen dürfen dann alle raten und vergleichen, was jeder zu dem einzelnen Sequenzen gemalt hat. Dabei wird oft deutlich, wie ähnlich und begrenzt der Assoziationsspielraum zu einer bestimmten Sequenz ist und wie genau wir der jeweiligen Ton- oder Geräuschfolge eine bestimmte Bedeutung geben. Auch Gefühle, die „traurig“, „fröhlich“, „himmlisch“, „lustig“ usw. sind, können hier bereits in kurzen Klangfragmenten ausfindig gemacht und abgebildet werden.

Ton Memo

Die Memo Tonspiele sind für fortgeschrittene Kinder. Frühestens im Kindergarten ist hier überhaupt mit einem größeren Interesse der Kinder zu rechnen. Es handelt sich dabei um Spiele zum Erkennen und Nachahmen von Melodieabfolgen, Tonveränderungen und Notennamen. Um seine Gruppe nicht zu überfordern, ist anzuraten, diese Spiele vielleicht nach einem dreiviertel Jahr einmal anzutesten und zu schauen, welche Kinder wie darauf reagieren. Oft stellen sich hierbei Spezialbegabungen einzelner Kinder heraus.

Spiele divers

Unter der Kategorie „Spiele divers“ finden sich Spiele, die in keine übergeordnete Kategorie gefunden haben und mit Ihrem speziellen Inhalt ein Alleinstellungsmerkmal darstellen:

Lachsong: Zum Lachsong wird idealerweise im Kreis um ein Objekt in der Mitte gelaufen und laut gelacht, wenn das Lachen im Instrumental ertönt.

Mützenspiel: Wenn das „BLING“ ertönt wird der*diejenige mit der Mütze von allen gejagt.

Ticker fangen: Ein*e Teilnehmer*in bekommt eine Augenbinde und fängt die Person mit dem „Ticker“ - Instrumental (der Musikbox in der Hand). Die anderen Kinder helfen Ihm, damit er*sie nicht gegen Wände stößt.

Blubber Dance: Alle fangen die imaginären Regentropfen auf dem Boden. Wenn der Schlagzeug-Rhythmus beginnt, fangen alle an die Tropfen krabbelnd im ganzen Raum zu sammeln. Beim crash-igen Teil des Stücks soll mit den Füßen und den Armen liegend auf den Boden getrommelt und die imaginären Tropfen gefangen werden.

6 – INFORMATIONEN

Im Informationen-Menü befindet sich ein Link zu allem Zusatzmaterial, das für bestimmte Spiele ausgedruckt werden muss, und Informationsmaterial zu Kiddi Funk allgemein.

7 – HILFE

Das Hilfe-Menü gibt einen Überblick darüber, was Kiddi Funk ist und was man zur Benutzung benötigt.