

Liederkalender 0/1

Rummelbummel ging spazieren

Text und Melodie: Thilde Lorenz
Von der Fidula-CD 4413 „Tänze für Kinder“, Fidula-Verlag Boppard/Rhein
Gestaltung: KiTa Pastelblume, Enningen

Rum - mel - bum - mel ging - spa - zieren,
wollt ein neu - es Lied - pro - biern,

kam er an ein klei - nes Haus,
klopf er an, wer schaut her - aus?

1. Fi-ne schwar-ze Kat-ze, die macht den Bu-ckel krumm, und die
Trom-mel, und die Trom-mel, die macht rum - bum - bum. Und die
Kat - ze, und die Kat - ze, die geht mit, rum - bum!

1. Eine alte Hese, die rührt im Topf herum ...
2. Eine fette Kröte, die dreht sich dreimal um ...
3. Eine fette Hummel, die macht ein laut Gesumm ...
4. Eine fette Hummel, die macht ein laut Gesumm ...
5. Eine gelbe Rübe, die fällt auf einmal um ...

Handreichungen zum Monatslied

Inhaltsverzeichnis

Monatslied..... Seite 3

als Theaterstück Seite 4 – 6

Spiele mit Schlägeln Seite 7 - 8

Bewegungsgeschichte Seite 9 – 12

StimmbildungSeite 13 – 16

Rummel-Bummel

F

Rum - mel - bum - mel ging — spa - ziert,
wollt ein neu - es Lied — pro - biert,

C F C

kam er an ein klei - nes Haus,
klopft er an, wer schaut her - aus?

F

1.Ei - ne schwar - ze Kat - ze, die macht den Bu - ckel krumm, und die

F C F

Trom - mel, und die Trom - mel, die macht rum - bum - bum. Und die

F C F

Kat - ze, und die Kat - ze, die geht mit, rum - bum!

Rummel- Bummel als Theaterstück

RB (= Rummelbummel) lebte in einem kleinem Dorf nahe am Waldrand. Eines Tages **unternahm** er einen langen Spaziergang durch den Wald. Er genoss die frische Luft und die Schönheit des Waldes mit all den herrlichen Bäumen und Tieren.

Nach einer Weile sah er ein kleines Haus. RB ging hin, klopfte an und wartete. Die Türe öffnete sich und heraus kam eine schwarze Katze.

RB: "Guten Morgen Katze"

Katze: "Miau"

RB: "Möchtest du mich auf meinem Spaziergang begleiten?"

Katze: "Miau"

So machten sich RB und die schwarze Katze gemeinsam auf den Weg. Nach wenigen Augenblicken sahen sie von Weitem ein weiteres Haus. Sie gingen hin, klopfen an und warteten.

Hexe: "Knusper, Knusper, Knäuschen, wer klopft an meinem Häuschen?"

RB: "Wir machen einen Spaziergang durch den Wald. Magst du uns begleiten?"

Hexe: "Das trifft sich gut, denn ich bin gerade dabei einen neuen Zaubertrunk anzurühren und brauche noch ein paar Kräuter".

Nun machten sich RB, die schwarze Katze und die alte Hexe gemeinsam auf den Weg durch den Wald. Ehe sie sich versahen, entdeckten sie noch ein Haus. RB klopfte auch diesmal an und wartete. Die Türe öffnete sich und heraus kam eine fette Kröte.

Kröte: "Grrroagg, was wollt ihr denn von mir?"

RB: "Wir machen einen Spaziergang. Magst du uns begleiten?"

Kröte: "Oh ja, grrroagg"

Vor lauter Freude drehte sich die Kröte dreimal um und folgte RB, der schwarzen Katze und der alten Hexe auf den Weg durch den Wald.

Plötzlich hörten sie ein Summen und Brummeln. Sie folgten dem Summen und Brummeln und gelangten an ein ganz winzig kleines Haus. RB klopfte an und heraus schaute eine dicke Hummel.

Hummel: "Pssssssss (*stimmhaftes „s“*) was kann ich für euch tun?"

RB: "Wir machen einen Spaziergang. Magst du uns begleiten?"

Hummel: "Wunderbar! Ich wollte gerade an die frische Luft."

Die Hummel folgte RB, der schwarzen Katze, der alten Hexe und der fetten Kröte auf den Weg durch den Wald.

RB und seine Freunde waren schon fast den ganzen Tag unterwegs im Wald und die Sonne ging schon fast unter, als sie noch ein Haus sahen. Auch diesmal gingen sie dorthin. RB klopfte an und wartete.

Die Türe öffnete sich und eine gelbe Rübe schaute heraus. Als die gelbe Rübe RB, die schwarze Katze, die alte Hexe, die fette Kröte und die dicke Hummel sah, fiel sie vor Überraschung um.

RB fragte sie: "Gelbe Rübe, wir haben gemeinsam einen langen Spaziergang durch den Wald gemacht. Doch jetzt wird es dunkel und wir sind müde, könnten wir eine Nacht in deinem Haus bleiben?"

Rübe: "Aber natürlich, kommt alle herein und wärmt euch an meinem Feuer".

RB: "Hab vielen Dank!"

RB und seine Freunde verbrachten eine erholsame Nacht. Als er am nächsten Morgen aufwachte, waren seine Freunde schon auf den Beinen.

Hexe: „Komm, mein Freund, wir haben einen weiten Weg vor uns.“

RB: „Du hast recht, lasst uns aufbrechen.“

Und so verließen RB, die schwarze Katze, die alte Hexe, die fette Kröte und die dicke Hummel das Haus der gelben Rübe und machten sich auf den Weg zurück durch den Wald.

Als alle wieder zu Hause waren, beschlossen sie ihren Spaziergang durch den Wald am nächsten Wochenende zu wiederholen.

Diese „Ketten“-Geschichte ist für Kinder gut überschaubar. Sie läßt sich mit **Stabfiguren** ausgestalten, welche die Kinder selbst herstellen können.

Für ein **Personenrollenspiel** kann man mit den Kindern zusammen Verkleidungsmöglichkeiten und Requisiten erfinden und herstellen.

Ein/e Erzähler/in liest den Text. Die Rollen können von den Kindern gesprochen werden. Rummelbummels Rolle ist durch die Wiederholung des Satzes "Wir machen einen Spaziergang. Magst du uns begleiten" erleichtert.

Das Stück eignet sich auch als **Klanggeschichte**. Die Bewegungen der Spielfiguren werden auf Instrumente übertragen:

Zum Beispiel:

Rummelbummel	Handtrommel
Katze	Xylophon eventuell pentatonisch (d e g a h) mit weichem Schlägel
Hexe	Lotosflöte
Kröte	Guiro (Gurke)
Hummel	tiefe Gitarrensaite, Flexaton, auch möglich: dickes Gummi über eine Schuhschachtel spannen
Gelbe Rübe	weiteres (!) Xylophon (wenn vorhanden?) glissando, also mit dem (Holz-)Schlägel über die Stäbe gleitend; oder Rassel

Voraussetzung für eine Klanggeschichte ist, dass die Instrumente **gut bekannt** sind, so dass die Kinder schon vorher viele verschiedene Spieltechniken entdecken und viele Klangvorstellungen von den Instrumenten sammeln konnten.

Die gemeinsame Wanderung kann jeweils so aussehen, dass jede Spielfigur ein Solo bekommt und dass dann alle zusammen im Tutti weitergehen.

Die Bewegungen können musikalisch unterschiedlich ausgedrückt werden, z.B. durch verschiedene Tempi (langsam, schneller), verschiedene Lautstärken, verschiedene Ausdrucksformen, z.B. munter, müde, übermütig, vorsichtig,

Die Klanggestaltung kann mit dem Darstellenden Spiel zusammengeführt werden.

Ein **Schattenspiel** ist sehr anspruchsvoll, weil es den Kindern eine hohe Abstraktionsfähigkeit abverlangt. Sie wissen ja nicht, wie sie als Schattenfiguren aussehen, finden es aber höchst spannend, vor und hinter der Leinwand ihre Entdeckungen zu machen.

Deshalb wäre es hier vorstellbar, dass die Kinder vor einem starken Strahler ihre eigenen Schatten an der Wand mitverfolgen können. Die Doppelung von Person und Schattenwurf ist zudem für das Publikum interessant anzusehen.

Spiele mit Schlägeln

Die Erzieherin steht mit einer Kindergruppe um einen Tisch versammelt (oder alle knien hinter den Stühlen, so dass die Sitzfläche bespielt werden kann und trotzdem Blickkontakt gehalten wird).

Jedes Kind bekommt einen Schlägel.

Möglichkeit zum Austeilen:

Die Erzieherin nimmt einen Schlägel aus dem Korb vor sich und spielt auf dem Tisch:

„Und die Trommel und die Trommel die macht rum – bum – bum“

X

X

X

X

X

Heute werden wir erkunden, was wir alles als Trommel verwenden können und welche Geräusche und Klänge wir mit den Schlägeln entdecken können.

Die Erzieherin trommelt und spricht:

„Mat- thi – as“

x X x

kurz lang kurz

Matthias bekommt den Schlägel, die Erzieherin nimmt einen weiteren; nun spielen beide:

„Und die Trommel und die Trommel die macht rum - bum - bum“

Die Erzieherin nennt und trommelt einen neuen Namen.

... bis alle Kinder gemeinsam trommeln

Jetzt werden Geräusche erkundet

Schon ein Stuhl ist sehr ergiebig:

die Sitzfläche,

die Lehne,

die Beine

die Unterseite der Sitzfläche

klingen verschieden, wenn man ganz genau hinhört.

Die Kinder stellen ihre Entdeckungen vor.

Könnt ihr mit geschlossenen Augen hören, auf welchem Teil des Stuhles Birgit/ Susanne/Fritz... "spielt" ?

Jetzt geht es auf Geräusch-Expedition *im Raum*.

Wie klingt
der Boden,
die Wand,
der Schrank,
die Tür?

Jedes Kind bekommt Gelegenheit an seinem Ort im Raum seine Klänge vorzuspielen.

Daraus lässt sich ein ***RONDO*** machen:

Teil A: "Und die Trommel und die Trommel, die macht rum bum bum.
X X X X X

Teil B: Solo 1 Susanne spielt an der Wand

Teil A

Teil C: Solo 2 Ingo spielt auf der Schranktür

A

D usw.

Hör-Spiel

Alle Kinder sitzen im Kreis.

Sie schließen die Augen.

Ein Kind schleicht durch den Raum und spielt mit seinem Schlägel

3 verschiedene Klänge/Geräusche.

Wenn das Kind wieder am Platz sitzt, öffnen alle die Augen und ein anderes Kind spielt
(wenn nötig mit Hilfe der anderen) so genau wie möglich an den gleichen Stellen diese
3 Klänge/Geräusche nach.

Hier wird sowohl die ***differenzierte Höraufmerksamkeit***, als auch das ***Richtungshören***
und das ***Unterscheiden der Klänge von verschiedenen Materialien*** geübt.

Weitere Möglichkeiten sind Dirigier – und Echospiele

Schlägel selbstgemacht

*kleiner oder größerer Gummiball; Flummi (nicht zu weich!)

*Rundholz oder Essstäbchen aus Bambus

*Klebstoff (muss nicht sein)

Der Gummiball wird leicht angebohrt ,

Stab hineinstecken, kleben – fertig.

Bewegungsgeschichte

Rummel Bummel

Die Stationen, die mit den Kindern im Parcours durchlaufen werden:

- Station 1:** Eine Bank zwischen zwei Kästen. Je nach Schwierigkeitsgrad die breite oder die schmale Seite der Bank nach oben klemmen.
- Station 2:** Vier kleine Kästen, über die vier Matten gelegt werden. Hügellandschaft
- Station 3:** Eine Weichbodenmatte mit Basketball-Bällen oder Gymnastikbällen. Die Bälle befinden sich unter der Weichbodenmatte.
- Station 4:** Ballkissen hintereinander mit einem Abstand von ca.30 cm legen. Die Kinder müssen von Kissen zu Kissen hüpfen ohne das Gleichgewicht zu verlieren.
- Station 5:** 8 Slalomstangen aufgestellt

In jeder Strophe des Liedes kommt Rummel Bummel an ein anderes Haus. Diese fünf Häuser werden durch eine Matte an den verschiedensten Stellen in der Halle symbolisiert. Auf den Matten befindet sich ein Bild oder Gegenstand der Spielfigur im Text.

Haus 1

KATZE: Die Kinder bewegen sich mehrmals um die Matte herum wie Katzen auf allen Vieren. Sie versuchen im Vierfüßlerstand einen Katzenbuckel zu machen und wieder zu lösen.

Haus 2

HEXE: Die Kinder gehen um die Matte herum wie eine alte hinkende, bucklige Hexe und kichern.

Haus 3

KRÖTE: Die Kinder gehen in die Hocke und hüpfen wie eine Kröte um die Matte herum.

Haus 4

HUMMEL: Mit den Armen führen die Kinder Flugbewegungen aus und rennen gleichzeitig um die Matte herum.

Haus 5

RÜBE: Aus dem Sitzen heraus lassen die Kinder sich nach hinten fallen, so dass die Beine bis hinter den Kopf gelangen und schaukeln so vor und wieder zurück.

Nachdem die einzelnen Stationen und Häuser aufgebaut sind, folgt die Bewegungsgeschichte zum Lied:

Als Rummel Bummel morgens von den ersten Sonnenstrahlen in seinem Bett geweckt wird, beschließt er spazieren zu gehen. Langsam steigt er aus dem Bett; zuerst mit dem rechten dann mit dem linken Bein und reckte sich zuerst einmal.

Die Kinder liegen auf dem Boden, stellen dann langsam das rechte und dann das linke Bein auf, stehen auf und recken sich.

Er schlüpft aus seinem Schlafanzug und zieht sich seine Hose und einen Pulli an.

So tun als ob man sich aus- und dann wieder anziehen würde.

Schnell zieht er noch seine Schuhe an und los geht es.

Seine imaginären Schuhe anziehen

Weil er so aufgeregt ist, rennt er das erste Stück, bis er an eine gefährliche Brücke kommt.

Zwischen den aufgebauten Stationen hindurch rennen. Bis zur Station 1.

Die Brücke ist so gefährlich, weil sie uralt ist und kein Geländer mehr hat, an dem er sich festhalten könnte. So braucht er einige Zeit um über die Brücke zu klettern.

Auf der anderen Seite rennt er schnell weiter.

Station 1 überqueren und weiter rennen.

Aber lange kann er nicht rennen, ihm geht die Puste aus. Jetzt muss er über vier buckelige Berge steigen. Das kostete ihn ziemlich viel Kraft und er legt erst mal eine Pause ein.

Kurze Pause machen und zur Station 2 gehen.

Als er sich während seiner Pause so umsieht, erblickt er von Weitem ein Haus. Er läuft ganz gespannt darauf zu, da hörte er ein Schnurren und Miauen... Ganz, ganz achtsam geht er bis zur Tür, klopft und ist gespannt, was ihn erwarten würde. Eine Katze öffnete die Tür.

Das Bild der Katze suchen, auf dem Boden anklopfen und sich wie eine Katze auf allen Vieren um die Matte herum bewegen. Die Kinder versuchen im Vierfüßlerstand einen Katzenbuckel zu machen und wieder zu lösen.

Weil es noch früh am Morgen ist, beschließt Rummel Bummel seinen Weg fortzusetzen. Doch das ist leichter gesagt als getan. Er muss einen steilen Berg besteigen.

Sich weiter fort bewegen mit großen, schweren Schritten.

Er muss große Schritte machen. Oben über dem Berg geht es über einen Abgrund nur über eine Hängebrücke weiter. Die ist aber sehr wackelig!
Zu Station 3 und über die Matte mit Bällen darüber balancieren.

Geschafft, doch was ist das? Rummel Bummel hört ein Kichern.
Mit den Händen an die Ohren als ob man was hören würde.

Woher kommt denn das?
Eine Hand über die Augen als ob man sich umschauchen würde.

Ah, da steht ja ein Haus!
Auf das Haus zeigen wo das Hexenbild liegt.

Rummel Bummel geht zum Haus und klopft an.
Auf dem Boden klopfen.

Da hört man es kichern,... und plötzlich steht eine Hexe in der Tür.
Die Bewegungen von Haus 2 ausführen.

„Guten Tag, du siehst ja erschöpft aus. Du brauchst erst mal einen Zaubertrank zur Stärkung.“ Rummel Bummel nimmt dankend an. Als er wieder bei Kräften ist, wandert er weiter.
So tun als ob man einen Zaubertrank trinken würde, der einem neue Kräfte gibt.

Und weiter geht die Wanderung.

Reise Stopp! ! ! Er kommt an einen See, und da er nicht schwimmen kann, weiß er nicht, wie er weiter kommen soll. Doch da sieht er auch schon die Steine im See. Er springt von einem zum anderen Stein und überquert so den See.
Station 4, von einem Ballkissen zum anderen springen.

Am andern Ufer hört er ein Quaken und er schaut sich um.
Eine Hand über die Augen halten und sich im Raum umschauchen.

Da steht doch tatsächlich mitten im Schilf ein Häuschen. Das interessiert ihn, wer hier wohl wohnt und er klopft an.
Zu Haus 3 gehen und auf den Boden klopfen.

Ihm öffnet eine alte Kröte, die sich drei mal im Kreis dreht. Und dann quakt sie: „Wie kann ich dir helfen?“ Rummel Bummel antwortet: „Ich wollte nur einmal einen schönen guten Tag sagen.“
Bewegung von Haus 3 ausführen.

Er unterhält sich noch lange mit der Kröte, bis es für sie Zeit wird, Fliegen für's Mittagessen zu fangen. Da dies nicht Rummel-Bummels Lieblingsmittagessen ist, beschließt er, seinen Weg fortzusetzen.
Weiter durch die Turnhalle gehen.

„Was riecht denn da so fein?“, denkt sich Rummel Bummel, als er über eine große Wiese wandert.
Schnuppern und schnüffeln.

Es sind die wunderbar duftenden Blumen. Und schon hörte er ein Summen. Das Summen kommt von den Hummeln, die im Slalom um die Blumen herum fliegen.

„So will ich auch fliegen können“ und er versucht, es den Hummeln nachzumachen, auch wie die Hummeln davon zu fliegen.

Station 5. Wie eine Hummel mit Armbewegung um die Stangen herum fliegen.

Das macht Spaß: hochtief....., mal schnell...., mal langsam...., mal schräg...., mal zick zack...., bis er an ein Haus kommt.

Die angegebenen Aufgaben durchführen. Und zum Schluss zum Haus 5 fliegen.

Er klopft an und da öffnet ihm eine gelbe Rübe. Da fällt die Rübe auf einmal um - und er ist ganz besorgt.

Auf dem Boden anklopfen und die Bewegung von Haus 5 ausführen.

Schon steht die Rübe wieder auf und sagt: „Das macht Spaß, deshalb tu ich es gerne. Versuch’s doch auch mal!“

Die Rübe lädt Rummel Bummel zum Abendessen ein. Zusammen essen sie eine Suppe. Da es schon dunkel wird, muss sich Rummel Bummel nun leider auf den Heimweg machen.

Pantomimisch Suppe essen und sich auf den Heimweg machen. Die vorherigen Stationen wieder überqueren wie oben bereits geschildert.

Zurück im Slalom zwischen den Blüten hindurch fliegen,

über die Steine im See springen,

den steilen Berg hoch steigen,

über die Hängebrücke balancieren,

die vier buckligen Berge überqueren

und zum Schluß über die Brücke ohne Geländer gelangen.

Als er endlich zu Hause ankommt, ist es schon dunkel und er fällt in sein Bett, wo er gleich tief und fest einschläft.

Sich auf den Boden fallen lassen und „schlafen“.

Geschichte	Bewegungsübungen	Ziel	Anmerkungen
<p>Rummelbummel ist ein Mann mit ganz großen Füßen. Damit stampft er laut die Treppe ´rauf und ´runter.</p> <p>Manchmal ist er auch ganz leise – trotz seiner großen Füße und spürt dabei abwechselnd seine Zehen und seine Fersen.</p>	<p>Mehrmals mit den Füßen auf den Boden stampfen.</p> <p>Die Zehen krallen sich in den Boden fest (durch die Schuhe), und die Fersen spüren ebenfalls den Bodenkontakt.</p>	<p>Gerade mit dem Mittel der Ambivalenz können mit diesen zwei Übungen den Kindern das Gefühl der Bodenhaftigkeit und Standfestigkeit vermittelt werden.</p>	<p>Auch zum Ankommen der Kinder gedacht.</p>
<p>Ganz lange Beine und lange Arme hat Rummelbummel. Die kann er ausschütteln – und das macht er immer wieder. Auch kann er mit diesen langen Beinen ganz schnell rennen und ebenso schnell anhalten.</p>	<p>Ausschütteln von Armen und Beinen. Danach erst den Start zum Rennen (auf der Stelle) geben.</p> <p>Mit dem Ruf „freeze“ (Begriff aus der Theaterpädagogik) frieren die Kinder plötzlich ein. Nach etwa 3 Sekunden das Zeichen zum Luft-Auslassen geben.</p>	<p>Wahrnehmungsübung der Gliedmaßen.</p> <p>Beim „freeze“ den Mund öffnen, den Unterkiefer hängen lassen und die Zunge locker im Mund liegen lassen. Die Zungenspitze berührt die unteren Schneidezähne von hinten.</p>	<p>Gutes Vormachen der Erzieherin/des Erziehers</p> <p>Beim Öffnen des Mundes weiten sich auch die Augen.</p> <p>Vorstellung von Staunen</p>
<p>Übergroße Ohren hat er und wenn er daran zieht und sie massiert, dann befürchtet man, dass sie noch größer werden, (was sie aber nicht werden).</p>	<p>Wiederholung verbunden mit der Geste des Hörens: Hand am Ohr. Diese nach der Übung massieren.</p>	<p>Wahrnehmen der Ohren, die zum Singen genauso benötigt werden wie die Stimme.</p>	<p>Eine Übung aus der Kinesiologie, die Konzentrations- und aufmerksamkeitsserzeugende Wirkung hat.</p>
<p>Und oben auf dem Kopf hat er borstige Stoppelhaare, die nach allen Seiten abstehen. Wenn er daran zieht, dann bewegt sich seine Haut auf dem Kopf.</p>	<p>Vorsichtig an den Haaren ziehen, sodass sich die Kopfhaut bewegen lässt.</p>	<p>Die Nerven der Kopfhaut werden innerviert, damit wird die Durchblutung gefördert. Gleichzeitig wird eine gute Haltung angestrebt.</p>	<p>Bei dieser Übung ist darauf zu achten, dass die Kinder den Nacken und den Kopf gerade halten.</p>

Geschichte	Atemübungen	Ziel	Anmerkungen
<p>Jeden Morgen zwischen halb 6 und 7 geht Rummelbummel spazieren. Er liebt diese Spaziergänge, weil die Luft morgens so schön riecht. Dann stellt er sich nach draußen und atmet ganz tief ein. Manchmal hat er ein Nasenloch zu, dann atmet er nur durch ein Nasenloch.</p>	<p>Durch die Nase bei geöffnetem Mund einatmen. Beim Wiederholen ein Nasenloch zuhalten und mit der anderen Hand den Bauch berühren, um damit die Atmung zu kontrollieren.</p>	<p>Intensive Zwerchfellatmung</p>	<p>Wie beim Schlafen senkt sich die Bauchdecke beim Ausatmen (Bauch wird „dünnere“), beim Einatmen wird der Bauch „dicker“.</p>
<p>Im Winter ist es natürlich sehr kalt, das ändert sich im Februar. Aber heute Morgen war es wieder richtig kalt und er schüttelt sich mit einem kräftigen brrrrr.</p>	<p>Mit dem Ausatmen beginnen, danach das Einatmen anzeigen und ein langes brrrrr auf dem Ausatmevorgang</p>	<p>Langatmungsübung</p>	<p>Das Einatmen von der Körpermitte aus anzeigen. Ein imaginäres Band in der Hand hilft zur Stütze.</p>
<p>Da huscht plötzlich vor seinen großen Füßen eine ganz und gar schwarze Katze vorbei. Als diese Rummelbummel sieht, macht sie einen Buckel und miaut, als ob sie sagen will: „Das ist mein Gebiet, was willst Du hier!“</p>	<p>Miauen als Glissando von oben nach unten.</p>	<p>Innervieren der Kopfstimm Lage</p>	<p>Um vor allem die „Brummer“ aus ihrer Bruststimm Lage entlocken zu können, hilft das Bild von einer kleinen jungen Katze, die „hoch“ miaut. (Begriffe wie „hoch“ oder „tief“ sagen „Brummern“ nichts.)</p>

Geschichte

Rummelbummel hat sich tatsächlich erschrocken und während er weitergeht, singt er vor sich hin:

Er geht schnell weiter. Aber heute scheint alles anders zu sein als sonst. Als er weiterläuft, läuft eine Hexe direkt auf ihn zu und rührt dabei in einem Topf. Plötzlich fällt Rummelbummel ein, dass ja Fasnacht (oder Karneval) ist und dass diese Gestalten sich verkleiden haben. Und er singt:

Als ihm als nächstes eine fette Kröte über den Weg läuft, wundert ihn gar nichts mehr und er begrüßt diese Kröte mit einem fröhlich winkenden „Hallo, bleib´ doch stehn, hallo, will dich sehn“.

Rummelbummel führt ein aufregendes Leben und freut sich darüber, dass er so viele verschiedene Begegnungen gemacht hat und das am frühen Morgen. Wer weiß, wer ihm noch alles begegnet.

Stimmübungen

Übung 1

Übung 2

Übung 3

Übung 4

Ziel

Intonationsübung: Um das c´´ bei „krumm“ intonatorisch zu erreichen, wird es zwei- bis dreimal vor der ersten Strophe gestellt.

Als Wiederholung von der vorhergehenden Übung gedacht, dieses Mal für die zweite Strophe.

Der Sprung von „-ziern“ zu „kam“ wird mit dieser Übung vorweg genommen.

Das „Hallo“ wird ein- zweimal in die erste Strophe integriert, um den kleinen Terzsprung zu üben. Danach wird das Hallo weggelassen.

Danach wird die Strophe ohne „hallo“ gesungen.

Anmerkungen

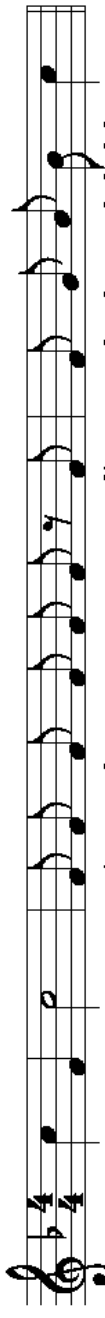
Das „U-U-U“ lässt sich in die Geschichte integrieren, indem sich Rummelbummel ein bisschen vor der buckeligen Katze fürchtet. Gute Artikulation ist hilfreich.

Das „U-U-U“ lässt sich in die Geschichte integrieren, indem sich Rummelbummel ein bisschen vor der Hexe fürchtet. Auch hier ist eine gute Artikulation hilfreich.

Beim Sprung handelt es sich um das Intervall der kleinen Terz, auch Kuckucksterz genannt.


Außer dem Terzsprung ist darauf zu achten, dass zwischen den beiden Noten bei „ging“ und „spa“ der ersten Strophe kein „h“ gesungen wird. Also nicht gi(h)ing und spa-(h)a. (Dieses ist bei allen Strophen mit anderem Text zu beachten.)

Übung 1



U - U - U. Ei - ne schwar - ze Kat - ze, die macht den Buk - kel krumm.

Übung 2



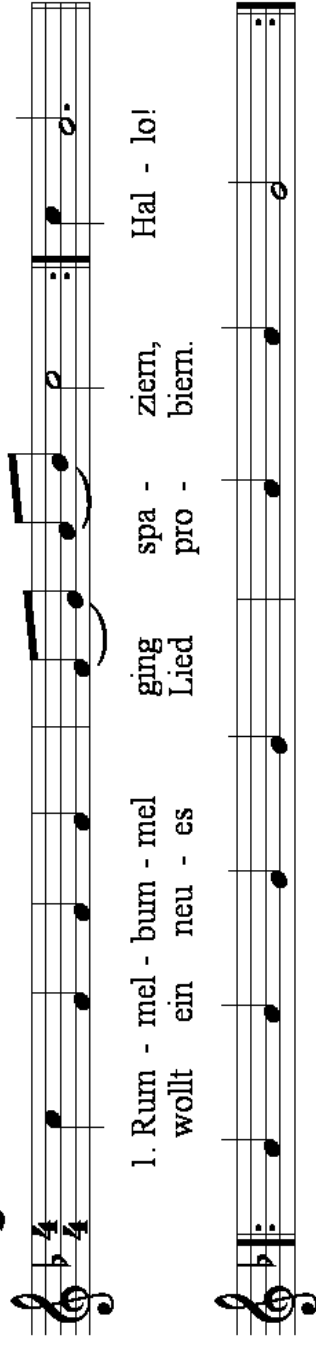
U - U - U. Ei - ne al - te He - xe, die rührt im Topf he - rum.

Übung 3



Hal - lo, bleib doch stehn. Hal - lo, will dich sehn.

Übung 4



1. Rum - mel - bum - mel ging spa - ziem, Hal - lo!
wollt ein neu - es Lied pro - biern.

kam er an ein klei - nes Haus,
klopft er an, wer schaut her - aus?