

Wolfgang Junge: Spiele im Musikunterricht

[Literaturliste]

Spiele im Unterricht ist nicht zweckfrei, sondern ein zielgerichteter Versuch zur Entwicklung der sozialen, kreativen, intellektuellen und ästhetischen Kompetenzen der Schüler.

Hilbert Meyer

Auswahl einiger Spiele:

1. Blumen blühen (Ziele: crescendo, Klangfarbe)

Ca. 8 Kinder bilden eine Knospe. Im Verlauf einer vorher bekannten Melodie blüht die Knospe zur Blume auf. Die Form der Blüte wird von den Schülern selbst festgelegt. Die Knospe entfaltet sich so lange, wie die Musik spielt.

Musik:

- Auszüge aus der Alpensinfonie
- Morgenstimmung

2. Im dunklen Wald (Ziele: Lokalisierung der Klangquelle, Wahrnehmungstraining)

Die Schüler teilen sich in zwei Gruppen auf. Eine Gruppe - die Bäume - stehen mit einem Instrument im Raum verteilt. Jeder Schüler spielt leise auf seinem Instrument. Die 2. Gruppe muss mit geschlossenen Augen den Wald durchqueren, ohne einen Baum zu berühren. Eine Einstimmung (z.B.: Wie "hört" sich ein Wald an?) kann für ein eindrucksvolles Klangbild sehr nützlich sein (Instrumentenauswahl, Spieltechnik)

3. Tropfsteinhöhle (Ziele: Kurze und lange Töne, schnell, langsam)

Die Schüler verteilen sich im Raum und setzen sich auf den Boden. Jedes Kind hat einen "Klingenden Stab" (Metall) und einen Schlegel.

Impuls: Schließt eure Augen, merkt, wie es kühler wird, versucht den Höhlengeruch zu riechen und die feuchten Wände zu fühlen, horcht mal, wie still . . . es . . . ist. . ." Die Schüler fangen an zu spielen. Manche Tropfen fallen leicht, manche schnell, andere nur alle 100 Jahre . . .

Wichtig:

- Jeder spielt so leise, dass er alle anderen hören kann.
- Spiel evtl. wiederholen, zuvor ausführliches Gespräch über Tropfen.

4. Eckenraten (Ziel: Lokalisierung der Klangquelle)

Je ein Kind steht mit einem Triangel in einer Ecke des Raumes. Die Instrumente werden in beliebiger Reihenfolge angespielt, die Schüler zeigen mit geschlossenen Augen in die Ecke, aus der ein Klang kommt.

5. Meine Lieblingsecke (Ziele: Gruppenbildung, Klang- und Raumorientierung, Umsetzung eigener Klangvorstellungen mit Instrumenten)

Vier Kinder stehen mit Instrumenten ihrer Wahl in je einer Raumecke. Alle anderen Kinder gehen mit geschlossenen Augen *vorsichtig* im Raum umher. Nach einem vereinbarten Zeichen bleiben sie stehen. Nun erklingen aus jeder Ecke "lockende" Signale. Jedes Kind bewegt sich auf das "akustische Angebot" zu, das seiner momentanen Befindlichkeit am ehesten entspricht. Man darf gespannt sein, wer sich mit wem in welcher "Lieblingsecke" trifft.

6. Die reisende Schelle (Ziele: Lokalisierung einer Klangquelle, Sensibilisierungs- und Wahrnehmungstraining)

Ein Schellenring wird herumgereicht. Dabei sitzen die Schüler im Kreis. Ein Schüler steht mit geschlossenen Augen in der Mitte des Kreises und zeigt dorthin, wo er etwas gehört hat.

7. Wir suchen etwas mit Musik (Ziele: crescendo, decrescendo, Umsetzen von optischen Eindrücken in Musik, Umsetzen von akustischen Eindrücken in eine Bewegung)

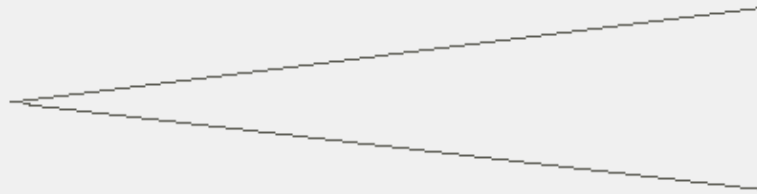
Lehrer erinnert an das Spiel "Heiß und kalt" (heiß = ganz nah dran, kalt = ganzweit weg).

Dieses Spiel soll nun mit Instrumenten gespielt werden. Schüler (evtl. jeder zweite.) nehmen sich je ein Instrument. Ein Schüler geht raus, die Klasse versteckt einen Gegenstand.

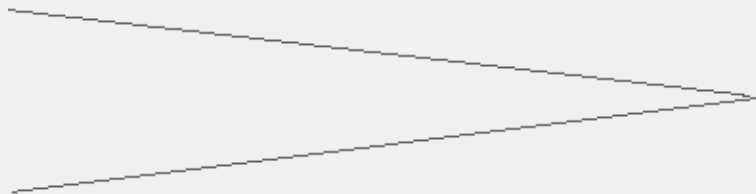
Ausblick:

An der Tafel malen wir das Zeichen für Musik an, *die ganz leise beginnt und*

ganz laut wird:



Und für Musik, *die ganz laut beginnt und ganz leise wird:*



Eine Gegenüberstellung mit einer Partitur oder einem HB könnte sich anbieten.

8. Kennenlernspiel (Ziele: Hörtraining, Verbesserung des sozialen Klimas)

Schüler sitzen im Kreis. Sie summen Töne, Melodien, Tonleitern etc. Der Lehrer führt einen Schüler mit verbundenen Augen um den Kreis herum. Der Schüler bleibt plötzlich stehen und lässt z.B. eine Schelle hinter einem Schüler fallen. Nun muss dieser alleine weiter summen, alle anderen lauschen. Der Schüler mit den verbundenen Augen muss den "Summer" erkennen.

9. Wo bist du? (Ziele: Sensibilisierungs- und Wahrnehmungstraining)

Schüler bilden einen Kreis, in der Mitte des Kreises stehen zwei Schüler mit verbundenen Augen und mit je einem Instrument in

der Hand. Schüler 1 soll Schüler 2 fangen. Dabei fragt Schüler 1 mit seinem Instrument: "Wo bist du?" Der 2. Schüler muss immer mit seinem Instrument antworten. Das Spiel ist zu Ende, wenn der 2. Schüler gefangen wurde.

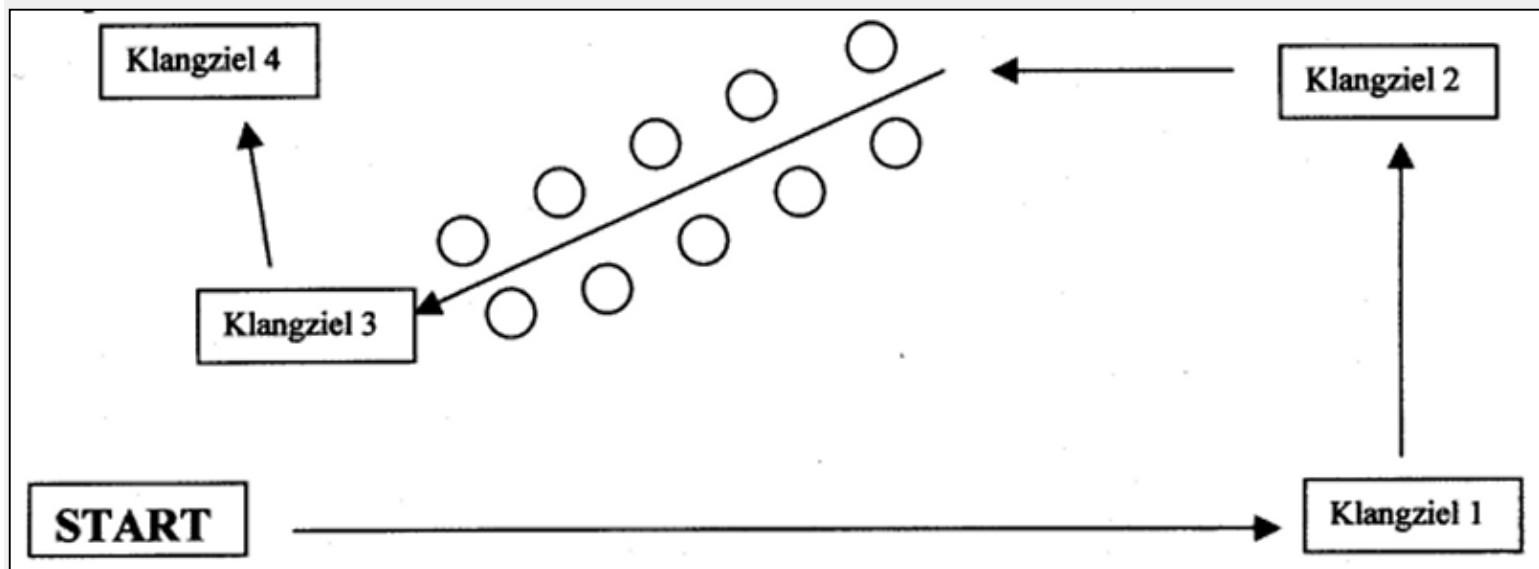
10. Berufe/Tätigkeiten raten (Ziele: Sensibilisierungs- und Wahrnehmungstraining; Reaktionsfähigkeit; Umsetzen von Parametern der Musik, z.B. hoch, tief, schnell, langsam, laut, leise)

Jeweils zwei oder mehr Teilnehmer tun sich zusammen. Einer stellt pantomimisch einen Beruf/eine Tätigkeit dar, z.B. "ein Maler streicht eine Wand an", die von dem jeweiligen Partner instrumental untermalt wird. Die Klasse versucht nun, die Tätigkeit herauszufinden.

11. Klangstraße (Ziele: Feinwahrnehmung des selektiven Hörens schulen, Bewegungskoordination schulen, Klänge bewusst einsetzen)

Eine Gruppe von Kindern erhält Masken, damit sie nicht mehr sehen können. Sie stellt sich am Start auf. Die Musik setzt ein, nach und nach gehen die Kinder einzeln die Klangstraße entlang und lassen sich von der Musik führen. *Wichtig:* Nach den Durchgängen mit den Schülern über Erfahrungen sprechen!

Beispiel:



Klangziel 1 = Handtrommeln, tief

Klangziel 2 = tiefer Ton aus dem Metallophon

Klangziel 3 = mittlerer Ton auf dem Xylophon

Klangziel 4 = hoher Ton auf dem Glockenspiel

Schüler, mit beliebigen Instrumenten

12. Abschiedskonzert

Die Gruppe wählt ihren Dirigenten. Der Dirigent gibt jedem Schüler ein Instrument, welches seiner Meinung nach besonders gut zu ihm passt.

- Es klingt von jedem Instrument ein Probesolo.
- Der Dirigent bestimmt die Musizierform (z. B. Concerto grosso, Solokonzert usw.) und führt die Gruppe. Der Ablauf kann evtl. vorher festgelegt werden.

- Schluss des Konzertes evtl. wie Haydns "Abschiedssinfonie" gestalten: Ein Spieler nach dem anderen scheidet nach eigenem Ermessen aus.

01/2003; inhaltliche Verantwortung: [Wolfgang Junge](#)