



Inhaltsverzeichnis

Einleitung: Bausteine zur Vermittlung Neuer Musik	2
Didaktischer Hintergrund: Neue Musik im Unterricht	3
Übersicht: Projektstruktur	4
Los geht's: Anleitung	5
Tipps und Tricks	6
Symbole	7
1. Erstes Hören und Erfahren	9
2. Klangerzeuger	14
3. Warm-Ups	20
4. Klangforschung	26
5. Spiele	38
6. Musikalisch gestalten	51
Ruhepunkte zur Reflexion zwischendurch	59
Über Abenteuer Neue Musik	63
Impressum	64



Linkübersicht:

[www.vermittlung-neue-musik.de/
starterkit/linkuebersicht](http://www.vermittlung-neue-musik.de/starterkit/linkuebersicht)



Einleitung: Bausteine zur Vermittlung Neuer Musik

Das Starterkit Abenteuer Neue Musik nimmt Sie und Ihre Klasse mit auf Entdeckungsreise in die Welt der Neuen Musik: Es eröffnet Alternativen zum musikalisch Gewohnten – auf kreative, spielerische und zugleich anspruchsvolle Weise. Dabei wird die Fährte zeitgenössischer Komponistinnen und Komponisten aufgenommen und Spaß am Musik Erfinden und Hören vermittelt.

Das Starterkit bietet Ihnen einen leicht verständlichen Zugang und unterstützt Sie, Neue Musik unkompliziert in Ihren Musikunterricht zu integrieren. Das modular aufgebaute Kartenset ermöglicht Ihnen die Umsetzung erster Projekte und die flexible Anpassung an Ihre jeweilige Unterrichtssituation.

Einleitung: Bausteine zur Vermittlung Neuer Musik

Die musikalische Grundlage für die Projektbausteine bildet das Vermittlungsprojekt *Abenteuer Neue Musik* des Deutschen Musikrates, das sich mit der Musik ausgewählter Komponistinnen und Komponisten beschäftigt.

Es bietet online eine Fülle an ergänzenden Konzepten, Heranführungen, Videos von Umsetzungsbeispielen und Arbeitsblättern sowie ausgesuchtes audiovisuelles Material zur Ergänzung dieser Karten. QR-Codes auf den einzelnen Karten führen Sie direkt zu den inhaltlich passenden Seiten im Web. Die Reihe *Abenteuer Neue Musik* wird laufend mit neuen Musikschaaffenden, Werken und Materialien bestückt.



[www.vermittlung-neue-musik.de/
starterkit](http://www.vermittlung-neue-musik.de/starterkit)



Übersicht: Projektstruktur

Das Starterkit ermöglicht Ihnen einen vielseitigen und klar strukturierten Zugang zu Neuer Musik innerhalb eines von Ihnen zu definierenden Projekts. Dieses bezieht sich auf ein aktuelles Stück Neuer Musik, welches Sie mit der Gruppe auf verschiedene Weise erarbeiten und weiterentwickeln.

Das Starterkit bietet Ihnen in sechs Themenbereichen eine klare thematische Struktur für den Zugang zum jeweiligen Werk:

1. **Erstes Hören und Erfahren**

2. **Klangerzeuger**

3. **Warm-Ups**

4. **Klangforschung**

5. **Spiele**

6. **Musikalisch gestalten**

**Ruhepunkt (4 x) zur Reflexion
zwischendurch**

Übersicht: Projektstruktur

Jeder Themenbereich beinhaltet Unterkarten mit Übungen, Anwendungen oder Spielen. Einige bieten mehrere Alternativen, unter denen Sie wählen können: Entscheiden Sie selbst, ob Sie nur einzelne Übungen in Ihren Unterricht integrieren möchten oder den gesamten Leitfaden bis hin zur eigenen Gestaltung oder Komposition nutzen. Für Letzteres bietet es sich an, mindestens eine Unterkarte pro Themenbereich zu wählen.



Los geht's: Anleitung

1. Suchen Sie sich aus dem Musik-Pool, der aus Werken zeitgenössischer Komponistinnen und Komponisten des Deutschen Musikrates zusammengestellt wurde (siehe Karte 8), **ein Stück aus**, das Sie besonders anspricht oder das sich als Ausgangspunkt für Ihr Projekt anbietet.

2. Nehmen Sie dann den kompletten **Kartensatz** zur Hand. Schauen Sie sich zunächst alle Karten genau an und **machen sich mit dem Inhalt vertraut**. Es bietet sich an, die Karten in sechs kleine Stapel – ein Stapel pro Themenbereich – zu unterteilen.

Alle Karten eines Themenbereichs zeigen die gleiche Farbe.

Jeder Themenbereich hat eine Deckkarte, auf der die zur Auswahl stehenden Übungen und die Vorgehensweise beschrieben werden.

3. In jedem Themenbereich finden Sie einzelne Übungen oder Anleitungen, aus denen Sie wählen können: **Suchen Sie individuell**

Los geht's: Anleitung

passende Bereiche und Übungen für Ihr Projekt aus. Beachten Sie dabei, dass die Übungen unterschiedlich in Aufwand und Schwierigkeit sind. Wählen Sie daher die Arbeitsschritte so, dass sie den Fähigkeiten Ihrer Gruppe und Ihrer Unterrichtssituation entsprechen.

4. Legen Sie **alle ausgewählten Karten** mit den Übungen der verschiedenen Bereiche zusammen auf einen gemeinsamen Stapel oder in eine Reihe:



5. Gehen Sie diese Auswahl noch einmal durch und **überprüfen Sie sie auf Zeitaufwand und Stimmigkeit** der gewählten Inhalte: Passen die Übungen zusammen und werden alle Voraussetzungen erfüllt? Führen Sie nun Ihr selbst zusammengestelltes Projekt mit der Klasse durch.



Erstes Hören und Erfahren

Nachdem Sie eines der angebotenen Werke (siehe QR-Code auf der Rückseite) ausgewählt haben, wird die Musik ganz oder partiell angehört (ggf. zur Konzentration auf die auditiven Klangeindrücke zunächst unter Ausblendung von Videoebenen). Nähern Sie sich mit einer der folgenden Erfahrungsübungen auf den Unterkarten dem Werk an:

- **Assoziieren**
- **Bewegen**
- **Dichten**
- **Malen**

Durch die Betrachtung und Umsetzung der Musik in andere Kunstformen (ästhetische Transformation), durch Bewegung oder Sprache wird die Hörerfahrung intensiviert und neue Betrachtungsweisen und Ergeb-

Erstes Hören und Erfahren

nisse eröffnen sich. Für die Schülerinnen und Schüler wird das Ausgangsstück womöglich etwas ganz Neues sein. Sprechen Sie darüber und überlegen Sie gemeinsam, was Musik eigentlich ist.

Erster Kontakt mit einem zeitgenössischen Stück; Gehörtes einordnen und sich darüber austauschen

Auswahlstück:



[www.vermittlung-neue-musik.de/
starterkit/hoeren](http://www.vermittlung-neue-musik.de/starterkit/hoeren)



Warm-Ups

Die nun folgenden kurzen Warm-Ups dienen der Aktivierung der Gruppe und Einstimmung auf die darauffolgenden Arbeitsphasen. Wählen Sie eine oder mehrere Übungen:

- **Knetgesicht**
- **Stimmübungen**
- **Körper wecken**
- **Überkreuzübungen**
- **Reaktionsspiel „Klangdieb“**

Beachten Sie, welche Warm-Ups sich für Ihren gewählten Klangerzeuger besonders eignen.

Wie auch im Sport bringen sich professionelle Musikerinnen und Musiker durch Aufwärmübungen in Bereitschaft zur Ausübung ihres Instrumentes/Klangerzeugers:



Warm-ups

- Spielerischer Einstieg in Neue Musik und experimentelle Erfahrungen mit Klang
- Auflockerung und Kennenlernen
- Abbau von Blockaden und Hemmungen
- Schulung von elementaren Erfahrungen in der Gruppe, Zuhören und Hinhören und spontanem klanglichen Reagieren
- Intensivierung der gegenseitigen Aufmerksamkeit



Spiele

Wählen Sie aus den folgenden Spielen aus und lassen Sie die Schülerinnen und Schüler dabei ihre neu gefundenen Klänge auf den gewählten Klangerzeugern ausprobieren:

- **Monsterparade**
- **Der verbotene Rhythmus**
- **Stille-Post-Rhythmus**
- **Bewegungs-Choreografien**
- **Zahlenspiel**
- **Linienverläufe**
- **Mo-Ni-Ka**
- **Raumklang-Triole**
- **Run Time Battle**
- **Klangteppich**
- **Klangwandern**
- **Tontrauben**

Spiele



Die Spiele helfen, sich ein Ausdrucksrepertoire spielerisch und festigend anzueignen, die Klänge im Gruppenzusammenhang zu erfahren und grundlegende Gestaltungsmittel einer Komposition kennenzulernen.

6

Musikalisch gestalten

Während es bei der Klangforschung darum ging, einen Baukasten an Klängen zusammenzustellen, geht es hier um einen übergreifenden musikalischen Zusammenhang, der grafisch, z. B. als Verlaufsskizze oder Partitur, dargestellt werden kann.

Die Auswahl an Ergebnissen aus der Beschäftigung mit den Modulen 1–5 wird geordnet und grafisch festgehalten, damit ein Grundgerüst für den Ablauf einer eigenen Komposition der Lerngruppe entsteht.

Achtung: Folgende Karten stehen sinnvoll und **obligatorisch** nacheinander:

- **Ablauf**
- **Besetzung und Klänge**
- **Leitung**

Musikalisch gestalten

Es gibt aber noch weitere optionale Möglichkeiten, musikalisch zu gestalten. Wählen Sie frei aus den folgenden Karten:

- **Raum**
- **Wiederholungen und Varianten**

Als Endpunkt wird die Komposition obligatorisch gespielt, ggf. aufgeführt und nachbereitet:

- **Aufführung**
- **Nachbesprechung**

Die Entscheidungen innerhalb der Arbeitsphasen werden gemeinsam getroffen.

Beispiele für Kompositionen von Schulgruppen aus der Reihe *Abenteuer Neue Musik*:



[www.vermittlung-neue-musik.de/
starterkit/komposition](http://www.vermittlung-neue-musik.de/starterkit/komposition)





Ruhepunkt

Zwischen allen Modulen der Starterkit-Phasen kann es sinnvoll oder notwendig sein, Ruhepunkte zum Innehalten oder zur gemeinsamen Reflexion von Zwischenergebnissen einzuziehen.

Setzen Sie diese Karte ein, wo immer Sie sie als hilfreich empfinden.



Hilfreiche Fragestellungen
für Gespräche über Neue Musik:

- Wie klingt das Ergebnis?
- Welche Stellen waren besonders gut?
- Was wolltet ihr musikalisch erreichen und wie lässt sich dieses Ziel noch konsequenter verfolgen?
- Warum waren diese Stellen gut?
- Was können wir tun, um andere Stellen zu verbessern oder Langeweile und unübersichtliches Chaos zu vermeiden?
- Ist es sinnvoll, besondere Verabredungen zu treffen?