

Vorwort..... 4

1. Rhythmus

Namen-Nahrung..... 5

Bis 12..... 6

Boss – Boss..... 8

Den Rhythmus spüren..... 10

Namen lernen..... 11

2. Bewegung

Bin ich dran?..... 12

Dancing Queen oder Dancing King... 13

Rock around the clock..... 14

Bewegungskarawane..... 17

Ich tanze, ihr spielt..... 18

Zeitlupentanz..... 19

Ich habe einen Platz..... 20

Geistertanz..... 21

Flow-Walzer..... 22

Switch-Time..... 23

Knickspiel..... 24

Unsichtbarer Tanz..... 25

Tonartengymnastik..... 26

Tanz-Epidemie..... 27

Fledermaus..... 28

3. Hören

Alles schwingt..... 29

Hören statt sehen..... 30

Klangmemory für Fortgeschrittene.. 31

Hohe und tiefe Töne..... 32

Ich weiß, wie du gehst..... 33

Bingo..... 34

Leise Tätigkeiten..... 35

Hörspaziergang..... 36

Musik kaufen oder nicht..... 37

Lockspiel..... 38

Leiser geht's nicht..... 39

Schleicher..... 40

Das höre ich..... 41

Geräusch des Tages..... 42

Klangpyramide..... 43

Weckersuche..... 44

Lieblingston..... 45

4. Instrumentenkunde

Bäumchen, wechsel dich..... 46

Instrumenten-Fußboden-Sudoku ... 47

Mein Instrument..... 48

Hornist sucht Hornistin..... 49

Instrumentenkarussell..... 50

5. Klanggestaltung

Körperklangmusik..... 51

Der melodische Koffer..... 52

Die regnende Wolke..... 53

Die klingende Treppe..... 54

Die Stadt erwacht..... 56

Schulhofklänge..... 58

6. Konzentration

Zeit schätzen..... 59

Tausch..... 60

Falsches Kommando..... 61

Hallo wach!..... 62

Tönende Bälle..... 63

Sonnenuntergang..... 64

7. Notation

Wo ist der Piratenschatz?..... 65

Tüten-Töne..... 66

Liederrätsel..... 67

Notenwerte-Sudoku..... 68
 Suche die Notennamen 69
 Wer mit wem?..... 70
 Welche Note fehlt?..... 72

8. Stimme

Wattebausch..... 73
 Gesangsverein..... 74
 Stummschaltung I..... 75
 Klingende Personalpronomen 76
 Spaziergang auf dem Mond 77
 Sascha..... 78
 Laute Post..... 80
 Liederschnipsel..... 81
 Summer..... 82
 Hausmeister Krause..... 83
 Stummschaltung II..... 84

9. Musikwissen

Musiker-Biografien..... 85
 ABC-Wissen..... 86
 Fachbegriffe-Puzzle..... 87

10. Reflexion

Musik ist... 88
 Orte der Stille..... 89

Kopiervorlagen..... 90

**Spielverzeichnis
 nach Altersgruppe und Dauer 114**

**Spielverzeichnis
 alphabetisch..... 117**

Impressum 119

Erläuterung der Symbole



Ziele, Aspekte



Platzbedarf, Raumgröße



Material



Sozialform

Vorwort

Spiele macht Spaß – wer hat das nicht schon selbst erlebt? Und wenn dabei noch etwas gelernt werden kann, umso besser!

Diese 77 Musikspiele sind so angelegt, dass sie den didaktischen Anforderungen von Lernen und Erziehen entsprechen, dabei aber immer ein Spiel bleiben. Von der Verbindung Lernen und Spielen profitieren sehr viele Schülerinnen und Schüler*, indem sie durch das Spiel einen spaßbetonten, lebendigen Zugang zu den Inhalten eines Faches erlangen. Gleichzeitig erfahren die Kinder und Jugendlichen viel über sich selbst, über andere und erleben ein positives Miteinander.

Wir haben alle Spiele im Unterricht und in Fortbildungskursen erprobt. Dabei wurde deutlich, dass viele Spiele von Gruppe zu Gruppe einen anderen Verlauf nehmen und andere Erkenntnisse bringen. Häufig schalteten sich die Schüler mit eigenen Ideen und Vorschlägen ein und gaben den Spielen überraschende Wendungen. Das wird möglich, wenn sich der Spielleiter oder die Spielleiterin beim Durchführen der Spiele Zeit nimmt, mit den Schülern ins Gespräch kommt, sie mit knappen Impulsen zum Nachdenken und „Weiterspinnen“ anregt. Dadurch werden die Spiele lebendig und führen zu einer hohen Identifikation bei den Schülern. Um Sie bei der Gestaltung dieses wesentlichen Aspektes beim Spielen und Lernen zu unterstützen, haben wir zu jedem Spiel in den Kategorien „Anregung“ und „Erweiterung“ Ideen, Tipps, Erfahrungen usw. zusammengestellt.

Die vorliegenden 77 Musikspiele können Sie nicht nur im Musikunterricht, sondern auch in anderen Unterrichtsfächern, in der Freizeit, zu Festen und zu vielen weiteren Anlässen einsetzen. Um Sie bei der Entscheidungsfindung für das eine oder andere Spiel zu unterstützen, haben wir die Spiele in Themenfelder eingeteilt (Rhythmus, Bewegung, Hören, Instrumentenkunde, Klanggestaltung, Konzentration, Notation, Stimme, Musikwissen, Reflexion). Zur besseren Übersicht sind Ziele, Platzbedarf, Material und Sozialform jedem Spiel vorangestellt. Ebenso ermöglichen die Spielverzeichnis (alphabetisch sowie nach Altersgruppe und Dauer gelistet) einen schnellen Zugriff.

Wir wünschen Ihnen und Ihren Schülerinnen und Schülern viel Spaß und viele neue Erkenntnisse!

Micaëla Gohé Wolfgang Jön

* Der einfacheren Lesbarkeit halber wird im Buch nur die männliche Form verwendet. Selbstverständlich sind ebenso Schülerinnen und Lehrerinnen mit einbezogen.

Namen-Nahrung



Wörter rhythmisch sprechen,
Namen lernen



kein Material benötigt



Platz für einen Sitzkreis



keine Gruppe (beliebige Größe)

Zu einem Bewegungspattern mit beiden Händen:
(Oberschenkel-)Patsch – Klatsch – Patsch – Klatsch
spricht jeder Schüler reihum rhythmisiert seinen Namen und ein Nahrungsmittel,
das mit demselben Buchstaben anfängt. Beispiel: „Ich heiße Miriam und ess’ gern
Marmelade.“ Oder „Ich heiße Theodor und trinke gerne Tee.“ Die Gruppe wieder-
holt den Satz. Danach kommt der Nächste an die Reihe.

KOMMENTAR

Fehler („Ich heiße Hans und esse gerne Brot.“) werden grundsätzlich akzeptiert. Dieses Spiel enthält genug Anreize für die meisten Klassen, wenn Sie als Lehrer gleichzeitig Namen lernen und das Nahrungsmittel später als Gedächtnisanker nutzen können.

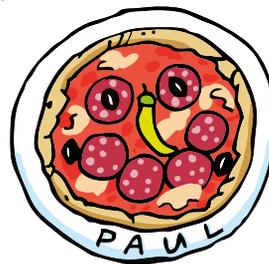
ANREGUNG

Nachdem jeder einmal dran war, ist es interessant, die Gruppe zu fragen, ob sie noch das Nahrungsmittel (den Namen) von XY (Sie zeigen auf die Person) wissen.

Interessant ist auch eine Reflexion über besonders einprägsame Kombinationen (z.B. „Ich heiße Klaus und esse gerne Klops!“)

ERWEITERUNG

Der Schwierigkeitsgrad erhöht sich, wenn der „Chor“ den Namen und das Nahrungsmittel wiederholt. Interessant und emotional motivierend ist die Variante, dass du magst, was das mit demselben Buchstaben beginnt, was der Vorname beginnt“.



Bis 12



Timing, Konzentration, ein Rhythmusstück gestalten



Klanghöhlen, verschiedene Rhythmus- und/oder Klanginstrumente, Klangfarbkarten, Zahlenkarten mit den Zahlen 1 bis 12.



Platz für einen Sitzkreis



Gruppe (beliebige Größe)

Jeder Schüler nimmt sich ein Instrument, gemeinsam setzen sich alle in einen Halbkreis. Vor die ersten drei oder vier Schüler legen sie beispielsweise die roten Karten, vor die nächsten drei oder vier die blauen Karten usw. So wissen die Schüler genau, mit wem sie zusammen spielen werden.

Ein sicherer Schüler schlägt einen gleichmäßigen Grundschlag mit den Klanghöhlen. Alle Schüler zählen gemeinsam und unterbrochen von 1 bis 12. Dabei sprechen sie immer leiser, bis kein Zählen mehr zu hören ist. Die Schüler zählen stumm weiter.

Ein zweiter Schüler, der Dirigent, leitet die durch die Farben gekennzeichneten Gruppen nach und nach die Zahlenkarten (in beliebiger Reihenfolge).

Die in der Position der Zahlenkarten farblich gekennzeichneten Schülergruppen müssen dann bei ihrer Zahl einen Ton mit ihrem Instrument erzeugen. Unterstützt werden sie durch die Klanghöhlen und das stumme Zählen. Wenn alle Schüler des Halbkreises ihre Zahlenkarten erhalten haben und spielen, stellt sich der Dirigent vor den Halbkreis und gestaltet ein eigenes Rhythmusstück, indem er die gesamte Gruppe dirigiert.

Mal soll leiser oder lauter gespielt werden, mal setzen einzelne Gruppen aus, sodass sich unterschiedliche Rhythmen und Klangfarben ergeben. Zählt der Dirigent laut bis 12, spielen alle den Ton an der entsprechenden Stelle zum letzten Mal. Nach der Zahl 12 spielen alle zusammen dann einen tollen Schlussakkord.

**KOMMENTAR**

Dieses Spiel ist ziemlich anspruchsvoll, denn die Schüler müssen sich sehr konzentrieren. Sie müssen nicht nur ihren Ton immer wieder an der richtigen Stelle spielen, sondern auch das Tempo halten und auf die Impulse des Dirigenten achten.

Wenn Sie eine Klasse mit mehreren Schülern unterrichten, können Sie innerhalb des Hallenspiels Dreiergruppen bilden (s. Abb.). Bestimmen Sie für mehr Schülern, dann sind die Dreiergruppen sinnvoll.

ERWEITERUNG

Wenn Sie eine mehrschrittige Klasse unterrichten, führen Sie das Spiel so durch, dass die Klanghölzer (Grundschlag) nach einer Weile verstummen. Die im Halbkreis spielenden Schüler haben es dann noch schwerer, aber wenn sie es durchhalten, entsteht ein sehr eindrucksvolles Klangergebnis. Sehr reizvoll klingt dieses Rhythmuspiel, wenn die Schüler anstelle von Instrumenten ihre Stimme einsetzen (auf Silben).

ANREGUNG

Vereinbaren Sie mit Ihren Schülern, mit welchen Instrumenten sie spielen wollen. Mit Rhythmusinstrumenten, mit Holzinstrumenten, mit Metallinstrumenten, mit Rhythmus- und Melodieinstrumenten, mit bestimmten vorgegebenen Tönen (z.B. c, d, e, g, a). Probieren Sie viele Möglichkeiten aus. Die Unterschiede (z.B. Klangfarbe) sind erheblich.

Sie können auch umgekehrt vorgehen. Legen Sie mit Ihren Schülern fest, wie die Musik klingen soll. Sanft, weich, unruhig, hart, mit abnehmender Lautstärke usw. Dementsprechend entscheiden Sie mit Ihren Schülern welche Instrumente dafür in Frage kommen und überlegen mit ihnen, wie der Dirigent vorgehen könnte, (z.B. nach und nach mehr Spieler einbeziehen). Es braucht Zeit, bis das Zusammenspiel der verschiedenen Töne seine Wirkung entfalten kann. Regen Sie daher an, dass der Dirigent nicht so schnell seine Konstellationen ändert.

Knickspiel



Bewegung zu Musik,
Kooperation, Timing



rhythmische Inhalte Musik
mit gleichem oder
verschiedenem Tempo



Platz für einen Stehkreis



Gruppe (beliebige Größe)

Alle führen zunächst folgenden Bewegungsablauf durch:

- Zählzeit 1: klatschen
- Zählzeit 2: Oberkörper nach vorne knicken
- Zählzeit 3: Oberkörper wieder aufrichten
- Zählzeit 4: klatschen

Reihum knickt jeder Schüler einmal sein Oberkörper recht winklig nach vorne ab, während seine beiden Nachbarn über seinem Rücken mit beiden Händen zusammen klatschen. Nach etwa vier Runden steht ein gleichmäßiges Metrum und ein gleichmäßiger Klang.

Ist der Bewegungsablauf allen klar, wird das Spiel zu Musik gespielt.

24

KOMMENTAR Unterstützend können alle Klatscher klatschen oder schnipsen. In der Regel gibt es mehrere Schüler, die zufrieden in die Runde blicken, nachdem sie sich wieder aufgerichtet haben. Es lohnt etwas Geduld, bis der vollständige Bewegungsablauf klar ist. Die Übung stärkt das Gruppengefühl, sobald sehr viele Spieler mit der Musik und ihrem Tempo zufrieden sind.

ERWEITERUNG Erhöhter Schwierigkeitsgrad: Man kann mehrere Klatscher gleichzeitig herumschicken

- verschiedene Metren ausprobieren
- zwischen verschiedenen Metren wechseln
- zu im Tempo wechselnder Musik spielen (Agogik oder verschiedene Musikstücke).

ANREGUNG Diese Übung eignet sich sehr gut, um Schülern Gelegenheit zu geben, Musik ihrer Wahl abzuspielen. Sie können eine Reflexion darüber anregen, welche Eigenschaften der Musik das Spiel erleichtern, auf welchen Zählzeiten man gerne klatscht usw.

Unsichtbarer Tanz



Schritte und Bewegungsabläufe eines Tanzes festigen



Musik



Raum mit viel Platz



eine Gruppe (beliebige Größe)

Die Schüler haben einen Tanz erlernt. Sie stehen in der Ausgangsposition, ohne sich zu bewegen und schließen die Augen. Sobald die Musik erklingt, stellt sich jeder die Bewegungen nur vor. Wenn der Lehrer (mit der Musik hinein) das Kommando ruft, z. B. „uuund jetzt!“, setzen alle mit der richtigen Bewegung vorübergehend ein und stoppen wieder, wenn der Lehrer ruft „uuund stopp!“.

KOMMENTAR

Die Übung zeigt jedem Einzelnen (und Ihnen), wie gut er die Bewegungen alleine beherrscht. Alle Schüler hören genauer auf die Musik als während des Tanzunterrichts. Dies lohnt sich allem, wenn der Tanz in mehrere Teile hat, die in der Musik klar sind. Eine kurze Reflexionsphase im Anschluss an die Übung ist hilfreich.

ANREICHUNG

Manche Gruppen finden es reizvoll, nach einem oder zwei Durchgängen auch während der Bewegungsphasen die Augen geschlossen zu halten. Dies schärft die Wahrnehmung für die Gruppe, für die Grenzen des eigenen Körpers und die Raumwahrnehmung.

ERWEITERUNG

Zu Tänzen, die Richtungswechsel erfordern, können diese Richtungswechsel geübt werden, indem die Schüler auf das Kommando „Richtung“ in die jeweilige Richtung gehen.

Hören statt sehen



soziales Lernen, Stimmklänge unterscheiden und Personen zuordnen, selektives Hören, gut hörbar vorsingen



großer Raum



Instrument für akustische Signale



Gruppe (beliebige Größe)

Eine Klassenhälfte verteilt sich im Raum und schließt die Augen. Geben Sie ein akustisches Signal auf einem Instrument. Die Schüler der anderen Klassenhälfte gehen daraufhin leise, langsam und vorsichtig durch den Raum und stellen sich vor je einen Schüler mit geschlossenen Augen. Wenn alle Schüler ein Gegenüber gefunden haben, geben Sie erneut ein akustisches Signal. Daraufhin singen die sehenden Schüler ein zuvor vereinbartes Lied. Die Schüler mit den geschlossenen Augen müssen den Namen des Schülers erraten, der vor ihnen steht und singt. Anschließend werden die Rollen getauscht.

30

KOMMENTAR

Bei diesem Spiel aktivieren die Schüler ihr akustisches Gedächtnis und lernen sich besser kennen.

ANREGUNGEN

Sprechen Sie mit Ihren Schülern darüber, was es wichtig ist, die Augen wirklich geschlossen zu halten. Sie können alternativ auch Augenbinden (Tücher, Schals usw.) einsetzen.

Fragen Sie Ihre Schüler nach ihren Erfahrungen, z. B.:

- Ist es dir leicht- oder schwergefallen, dein Gegenüber an seiner Stimme zu erkennen?
- Suche Gründe dafür, warum du dein Gegenüber schnell erkannt hast. Kennt ihr euch schon lange? Lag es an seiner Art zu singen?
- Wenn es dir schwergefallen ist, dein Gegenüber zu erkennen, dann versuche herauszufinden, was dir die Aufgabe erleichtern könnte. Müsste dein Gegenüber langsamer, lauter usw. singen? Darf er seine Stimme nicht verstellen? Kennst du dein Gegenüber vielleicht noch zu wenig? Stand dein Gegenüber zu weit entfernt?

ERWEITERUNG

Wenn die Schüler viele Lieder kennen, können sie sich selbst ein Lied zum Singen aussuchen. Die „Lieder“ nennen dann nicht den Namen des Sängers, sondern nur den Liedtitel. Sie können die drei Schüler zusammen singen, das heißt, mehrstimmig. Ein Schüler hat verdeckten Augen und muss erraten, wer die drei Schüler sind. Die drei Schüler heraus hören, was Melanie heraus und geh langsam auf sie zu“ (selektives Hören).

Klangmemory für Fortgeschrittene



Klangmotive zuordnen



kein Material benötigt



Raum mit viel Platz



eine Gruppe (beliebige Größe)

Zwei Freiwillige, die später um die Wette Klangpaare finden müssen, verlassen den Raum. Die übrigen Schüler finden sich zu Paaren zusammen. Jedes Paar vereinbart zwei verschiedene Klänge/Melodien, die sie ergänzen. Beispiele: „Kikeriki“ + „Der Hahn ist tot“; „Wir werden immer größer“ + „Jeden Tag ein Stück“. Alle Schüler stellen sich rasterartig im Raum auf, sodass die beiden Spieler problemlos zwischen ihnen hindurchgehen können. Wer von einem der beiden Spieler angetippt wird, produziert laut und deutlich seinen Klang. Die beiden Spieler suchen nach Entsprechungen. Wenn sie ein Paar gefunden haben, schicken sie es auf eine Seite des Raumes, wo sich die von ihnen gefundenen Paare sammeln. Die Schüler können gleichzeitig Paare suchen oder sich vor die Gruppe stellen und abwechselnd zwei Schüler auftreten. Die zweite Methode bewirkt mehr Ruhe und Konzentration.

KOMMENTAR

Eine einfachere Variante finden Sie in Musikspiele 1 auf Seite 10 („Klang-Memory im Raum“).

Wichtig ist, dass alle Mitspieler leise sind und dass die angetippten ihren Klang für alle hörbar produzieren. Die Schüler müssen für dieses Spiel schon einige Kenntnisse im Musikunterricht erworben haben. Deshalb eignet sich das Spiel eher für ältere Schüler und ist für das Ende des Unterrichtsjahres geeignet.

ANREGUNG

Eine Vereinfachung ergibt sich, wenn in der vorangegangenen Unterrichtsstunde bereits mögliche Klangpaare gesucht und vorgestellt wurden.

Dafür kann der Lehrer oder Schüler erste Teile anbieten, zu denen die Schüler Ergänzungen finden müssen.

ERWEITERUNG

Eine Variante besteht darin, Liedzeilen mit Pantomimen zu ergänzen, die sich auf den Inhalt des Liedes beziehen.

Bäumchen, wechsel dich



Instrumente kennenlernen



ca. 10 unterschiedliche Instrumente



Raum mit viel Platz oder im Freien



Gruppe (beliebige Größe)

46

Sofern die Schüler das Spiel „Bäumchen, wechsel dich“ nicht kennen, können Sie es mit ihnen einmal spielen oder lediglich die Regeln erläutern: Dabei stellt sich jeder Schüler an eine markante Stelle (Baum, Zaun, Tor, Gebüsch, Stein usw.) im Schulhof. Ein Schüler steht in der Mitte und ruft: „Bäumchen, Bäumchen, wechsel dich!“ Nun muss jeder Schüler seinen Platz verlassen und zu einer anderen Stelle laufen. Auch der Schüler in der Mitte muss sich einen anderen Ort suchen. So bleibt immer ein Schüler übrig. Dieser Schüler ist der neue „Ansager“.

Ersetzen Sie nun die „Bäumchen“ durch Instrumente. Verteilen Sie die Instrumente im Raum. Jeder Schüler stellt sich an ein Instrument. Die Schüler führen dann eine „Entdeckungsphase“ durch. Sie spielen auf den Instrumenten, betrachten sie, fassen sie an, sprechen über ihr Name, Material, Spieltechnik usw. Wenn der Schüler in der Mitte „Bäumchen, Bäumchen, wechsel dich!“ ruft, muss jeder Schüler seinen Platz wechseln und sich an einem neuen Instrument stellen. Auch der Schüler in der Mitte sucht sich einen Platz an einem Instrument, sodass immer ein Schüler übrig bleibt. Dieser Schüler ist der neue Ansager. Führen Sie dieses Spiel einschließlich der „Entdeckungsphase“ ca. fünfmal durch. Abschließend erhalten die Schüler Zeit, um über ihre Entdeckungen zu sprechen.

KOMMENTAR Durch dieses Spiel erleben die Schüler, aber intensive Begegnungen mit den Instrumenten im Musikraum. Die „Entdeckungsphase“ dienen der Vertiefung dieser Begegnungen.

ANREGUNG Sprechen Sie am Ende des Spiels mit Ihren Schülern über ihre Entdeckungen. Regen Sie das Gespräch mit Impulsen an.

Beispiele:

- Auf welchen Instrumenten hast Du gespielt?

- Welches Instrument ist dir am meisten im Gedächtnis geblieben und warum?
- Welches Instrument möchtest du näher kennenlernen?
- Kannst du die Instrumente, bei denen du warst, einordnen (Material, Spielweise usw.)?
- Kannst du uns auf einem der Instrumente, bei denen du warst, etwas vorspielen?
- Bei welchem Instrument warst du gar nicht und woran lag das?

Instrumenten-Fußboden-Sudoku



Instrumente kennenlernen, Spielregeln umsetzen, Gemeinsam eine Aufgabe lösen



Raum mit viel Platz

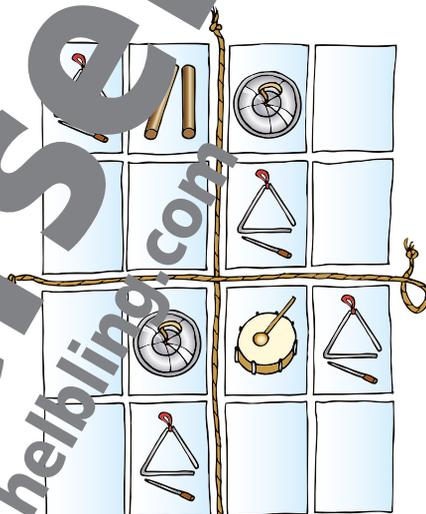


16 Different instrument cards (z.B. Handdrum, 4 Triangles, 4 Becken)



Group (arbitrary size)

Legen Sie die 16 Blätter in Viererreihen auf den Fußboden. Trennen Sie die Blätter durch eine Linie (Kreide, Springseile) so voneinander, dass sich vier Vierergruppen ergeben. Verteilen Sie die Instrumente auf den Blättern (s. Abb.). In jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem Viererfeld darf jedes Instrument nur einmal vorkommen. Beginnen Sie mit einer einfachen Diskussion über Lösungsmöglichkeiten (z.B. Reihe 3 in der Abbildung).



(Lösungsblatt: S. 92)

KOMMENTAR

Es ist besonders wichtig, die die Sudoku-Regeln zu erklären, sei gut, dieses Spiel gemeinsam und „im Großraum“ zu spielen. In das gemeinsame Spiel, vertiefen, Ergänzen von Spielregeln. Entwickeln die Schüler ein gutes Problemlösungsbewusstsein und Verständnis für das Spiel.

ERWEITERUNG

Verbinden Sie dieses Spiel mit dem Spiel „Notenwerte-Sudoku“ (S. 68)

ANREGUNG

Lassen Sie die Schüler dieses Spiel ganz alleine spielen und beobachten Sie sie dabei genau. Wer hat die meisten Ideen? Wer hält sich zurück? Wessen Ideen sind zielgenauer? Wer bindet seine Mitschüler mit ein, wer agiert eher alleine?

Reizvoll ist es, wenn Sie zur Überprüfung von Zwischen- und Endergebnissen einen Schüler bitten, die Instrumente in der dem Sudoku-Spiel zugrunde liegenden Reihenfolge anzuspielen. Die Mitschüler hören mit geschlossenen Augen zu und überprüfen, ob das Sudoku richtig gelöst wurde oder nicht.

Körperklangmusik



Körperklänge kennenlernen, mit Körperklängen ein Musikstück gestalten und strukturieren



beliebiger Raum



keine Materialien benötigt



keine Gruppe (beliebige Größe)

Die Schüler verteilen sich im Raum und suchen sich einen schönen Platz. Dort erproben sie, wie ihr eigener Körper klingt. Sie tun dies mit unterschiedlichen Handstellungen (flache Hand, Handkante, Handballen, Fingerringkuppen) ihren Körper abklopfen. Sie erzeugen somit unterschiedliche einseitige Klänge. Im nächsten Schritt gestalten Sie gemeinsam mit Ihren Schülern eine Körperklangmusik. Zunächst dirigieren Sie, später einzelne Schüler. Der Dirigent/die Dirigentin deutet auf bestimmte Körperteile, auf denen die Klasse dann spielt. Beispiel: Sie halten Ihre Hand an den Kopf, dann an den Bauch und es erklingen Kopf-, anschließend Bauchklänge.

KOMMENTAR

Schüler sind immer wieder überrascht und angetan von der Körper Vielfalt ihres eigenen Körpers. Was daraus im Klassenverband kleine Musikstücke gestaltet werden, entsteht etwas ganz Besonderes.

ERWEITERUNG

Führen Sie, ausgehend von den gerade gemachten Erfahrungen und erlangten Kenntnissen ähnlich gestaltete Aktionen mit Raumtönen durch.

ANFÜHRUNG

Fügen Sie nach der Erprobung der Körperklänge (Präsenzphase) kurze Präsentation und Reflexionen durch, damit sich die Schüler gegenseitig anregen.

Mögliche Impulse:

Welches ist dein Lieblingskörperklang? Welche Idee findest du besonders interessant, ausgefallen etc.? An welchen Körperstellen erzeugst du einen hohlen, dumpfen, lauten, tiefen Klang?

Regen Sie den Dirigenten an, in seine Gestaltungen Zweistimmiges einzubeziehen. Dafür zeigt der Dirigent gleichzeitig auf zwei unterschiedliche Körperteile.

Der Dirigent kann auch die Handstellung vorgeben. Diese wird von den Schülern übernommen, wobei es ihnen überlassen bleibt, welchen Körperteil sie dann mit dieser Handstellung anspielen. Sprechen Sie anschließend mit Ihren Schülern darüber, welche Vor- und Nachteile diese Variante für die Gestaltung von Musikstücken hat. Überlegen Sie gemeinsam mit den Schülern, wie sie das Dirigieren gestalten können, um noch differenziertere Klangergebnisse zu erzeugen (leise, laut, lauter werden, leiser werden, schnell, langsam, Drei- und Vierstimmigkeit).

Nehmen Sie die Musikstücke auf, am besten als Filmaufnahme (Optik und Klang).

Der melodische Koffer



musikalisches Gehör,
Tongedächtnis, Kreativität



kein Material benötigt



beliebiger Raum



Dreiergruppen

Erinnern Sie die Schüler an das Spiel „Koffer packen“ und spielen Sie es ggf. ein- bis zweimal.

Bilden Sie Dreiergruppen. Jeder Schüler legt sich auf einen Stuhl fest (na, du, da etc.). Ein Schüler der Dreiergruppe beginnt, indem er sich einen Ton aussucht und ihn singt. Der zweite Schüler wiederholt diesen und fügt einen eigenen Ton hinzu. Der dritte Schüler wiederholt beide Töne und hängt seinen eigenen Ton an. Nun ist der erste Schüler wieder an der Reihe. Die Melodie wird so lange fortgesetzt, bis der Koffer richtig vollgepackt ist und ein Sänger entscheidet, dass sein Ton der Schluss-ton ist.

52

KOMMENTAR

Dieses anspruchsvolle Spiel fördert die Kreativität und die Musikalität der Schüler.

ANREGUNG

Gehen Sie bei diesem Spiel schrittweise vor. Es reicht vollkommen, wenn die Schüler zunächst nur kleine Motive mit zwei Tönen erfinden. Sind die Schüler immer sicherer, so sollten sie versuchen, ganze Melodien zu entwickeln. Hilfreich ist es, wenn die Schüler einen Stapel von drei bis fünf Karten (einfarbig, DIN A6) erhalten. Pro erzeugtem Ton werfen sie eine Karte in die Kreismitte. So wird das Spiel nicht nur hörbar, sondern auch sichtbar, denn die Kreismitte füllt sich mehr und mehr. Das gibt vielen Schülern eine zusätzliche Orientierung.

ERWEITERUNG

Statt eigene Melodien zu erfinden, können die Schüler auch Melodien von ihnen bekannter Liedern wählen, die sie sich zuvor einig über eine für den „in den Koffer packen“ festlegen. Wenn die Stellen, an denen sich die Schüler sich mit dem Spiel einig sind, können Sie das Spiel auch mit Melodieinstrumenten durchführen.

Falsches Kommando



Konzentration, Auflockerung



keine Musik notwendig



beliebiger Raum



eine Gruppe (beliebige Größe)

Der Lehrer ruft Befehle und die Schüler führen sie sofort aus: klatschen (1x!), (kurz) pfeifen, aufstehen, setzen. Zunächst beschränkt die Anforderung in einem steigenden Tempo. Danach müssen die Kommandos einer bestimmten Art falsch verstanden werden, d.h. aufstehen = setzen (und umgekehrt), pfeifen = klatschen (und umgekehrt). Tempo steigend.

KOMMENTAR

Dass das Spiel zunächst sehr einfach wirkt, macht manche Schüler misstrauisch, andere lassen sich gerne deshalb gerne darauf ein. Der beste Lacher entsteht, weil viele sich dem Kommando „aufstehen“ gleich wieder setzen und dann das Kommando „setzen“ nicht mehr ausführen können.

Wichtig ist: das Tempo steigern, damit Fehler gemacht werden und man lachen kann.

ERWEITERUNG

Man kann von den Schülern neue Kommandos erfinden und erproben lassen. In der Anfangsphase sind drei verschiedene Kommandos kombinieren.

ANREICHUNG

Andere Kommandos:

(kurz) „Umdrehen“, „umdrehen“, „lachen“, „Schnipsen“, mit „Partner“ klatschen.

Singen:

„We Will Rock You“ = stampfen, Beethoven 5. Sinfonie (Anfangsmotiv) = setzen oder Anfangsmotiv singen, Fanfarenmotive aus „Aida“ = Trompeten-Pantomime, Beethoven „Für Elise“ (Anfangsmotiv) = Klavier-Pantomime, „I like the flowers“ = an einer imaginären Blume riechen.

Hallo wach!



Energie, Konzentration



kein Material benötigt



Raum für Stuhlkreis



Gruppe (beliebige Größe)

Im Sitzen heben alle die Unterarme wie bei „Händchen hoch!“ lassen dann den Oberkörper und die Arme langsam nach vorne herunter sinken und tönen dabei auf „uuuu“ ein Glissando abwärts. Nach einer kurzen Spannungspause richten alle ruckartig die Oberkörper mit der Armhaltung zu Anfang auf und rufen laut: „Zack!“

62

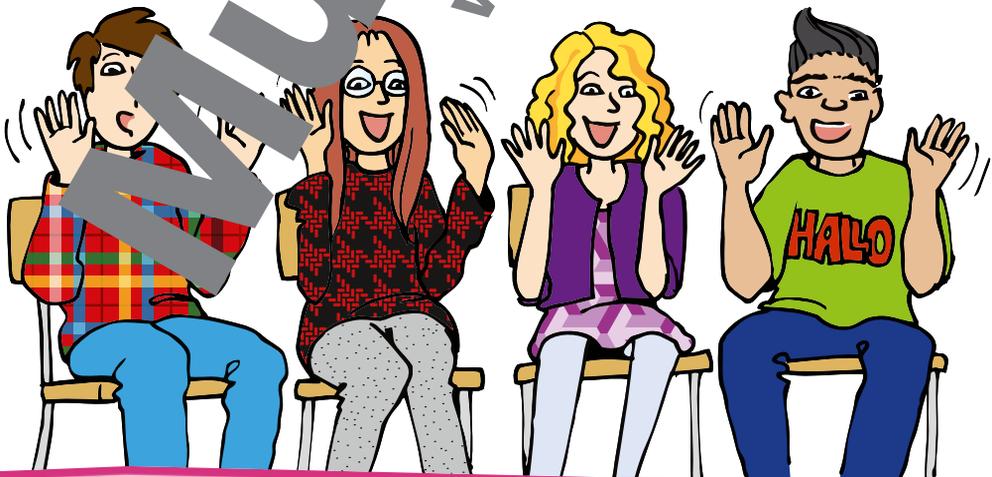
KOMMENTAR

Die Übung beruht auf dem Prinzip Entspannung – Spannung.

Manche Klassen lassen sich gerne auf den Versuch ein, ohne ein verabredetes Zeichen ungefähr gleichzeitig „Zack!“ zu rufen. Das fördert Achtsamkeit und Gruppenzusammengehörigkeit.

ERWEITERUNG

Die Schüler können sich bei Wiederholungen andere Wörter anstelle von „Zack!“ ausdenken.



Tüten-Töne



Noten lesen, Tonnamen und evtl. Vorzeichen üben, evtl. Oktavbezeichnungen üben



Raum mit viel Platz



pro Schüler eine große Plastiktüte mit einem Tonnamen und (je nach Größe der Schüler) ggf. einer mittleren Seite



Gruppe (min. 8)

Jeder Schüler zieht eine am Boden aufgeschnittene Plastiktüte über, auf die vorne ein Ton und hinten der Tonname (Buchstabe) aufgeschrieben sind. Je nach Leistungsniveau der Klasse gibt es verschiedene Varianten:

- Alle gehen herum, begrüßen sich mit Handschlag und stellen sich höflich vor: „Guten Tag, ich bin das h.“
- Aufstellung nach Tonhöhe.
- Ein Schüler sortiert alle ihm bekannten Töne auf die eine, alle unbekanntenen auf die andere Seite.
- Alle Töne mit gleichem Namen finden sich.
- „Bildet Terzen, bis jeder einen Partner hat.“
- Kombination mit dem Spiel „Liebe (Lohn)“ (S. 45).
- „Findet die A-Dur-Tonleiter-Töne.“

66

KOMMENTAR

Die Plastik-„Leibchen“ bzw. der Besitz eines „eigenen“ Tones bewirkt eine Identifikation und motiviert die Schüler sehr. Allerdings verursachen die Tüten einigen Lärm. Etwas teurer und weniger lustig sind Prospektthüllen, die an Bändern an den Händen befestigt werden können. Ein Vorteil ist allerdings, dass mittels dieser Plättchen die Beschriftung leicht angepasst und geändert werden kann.

ANREICHUNG

Statt Tonhöhen lassen sich (in Prospektthüllen) alle möglichen Lernstoffe auf diese Art üben: Biografische Daten von Komponisten, Notenwerte, diatonische und chromatische Tonleitern, musikalische Stile und dazugehörige Interpreten.

ERWEITERUNG

Man kann die Schüler selbst Spielregeln erfinden und erproben lassen.



Spaziergang auf dem Mond



bewusstes Ein- und Ausatmen,
bewusste Bewegungsausführung,
Bewegung und Atemrhythmus
koordinieren



Raum mit viel Platz



keine Materialerfordernisse



kleine Gruppe (beliebige Größe)

Die Schüler stehen im Raum verteilt und atmen langsam und tief ein, dann kontrolliert und langsam wieder aus. Wenn Sie den Eindruck haben, dass die Schüler einen eigenen Atemrhythmus gefunden haben, geben Sie ein Signal (Klang, Licht an). Die Schüler setzen sich in Bewegung. Beim Einatmen heben sie einen Fuß an und setzen ihn synchron zum Ausatmen wieder nach vorne. Beim Ausatmen setzen die Schüler ihre Ferse auf und rollen den Fuß bewusst ab. Die Bewegungen sind sehr langsam in Zeitlupe. So ergibt sich das Bild eines Mondspazierganges.

KOMMENTAR

Dieses Spiel ist sehr geeignet als Einstiegsübung zur Vorbereitung auf den Gesang. Durch die Hin- und Herbewegung lernen die Schüler, wie sie zu atmen. Die Fähigkeit, bewusst und kontrolliert atmen zu können, ist eine wesentliche Grundlage für eine hohe Singkompetenz.

VORBEREITUNG

Lassen Sie den Schülern bei diesem Spiel viel Zeit, damit sie einen Einklang zwischen Atemrhythmus und Bewegung finden können.

Achten Sie auf lockere Schultern und eine aufrechte Körperhaltung. Die Bewegungen sind sehr langsam. Das erfordert einen guten Gleichgewichtssinn. Schüler, die beim langsamen Gehen noch zu sehr schwanken, können sich behelfen, indem sie ihre Arme seitlich ausstrecken.

Liederschnipsel



Festigung des Liedrepertoires, Lieder erkennen, Liedfragmente singen, zuhören, Förderung des inneren Singens



beliebiger Raum



keine Material benötigt



keine Gruppe (beliebige Größe)

Singen Sie die erste Zeile eines Liedes, das Ihre Schüler gut kennen. Die Schüler sollen so rasch wie möglich die letzte Zeile der ersten Strophe singen. Der Schnellste sucht das nächste Lied aus und singt die erste Zeile.

KOMMENTAR

Führen Sie dieses Spiel oft durch. Das fördert das innere Hören und sichert das Liedrepertoire der Schüler. Großen Spaß macht es, wenn die Schüler dieses Spiel schon gut kennen und gleichzeitig über ein großes Liedrepertoire verfügen. Denn dann erstreckt sich dieses Spiel ohne Unterbrechung über einen längeren Zeitraum.

REGUNG

Es gibt Schüler, die an diesem Spiel zunächst nicht teilnehmen wollen, weil sie nicht alleine singen mögen. Sie können ihnen dennoch eine Teilnahme am Spiel ermöglichen, indem Sie die Liedanfänge nicht singen, sondern im Melodierhythmus mitsprechen.

ERWEITERUNG

Führen Sie dieses Spiel mit weiteren Strophen des Liedes oder dem Refrain durch. Versuchen Sie, das Spiel mit älteren und fortgeschrittenen Schülergruppen instrumental nachzuführen. Die Schüler lernen dadurch, das Gehör zu spielen.

Die Spiele setzen nur das Mindestalter fest und funktionieren gut mit Jugendlichen und Erwachsenen. Viele Spiele aus den Kategorien für jüngere Klassen enthalten Erweiterungen für ältere Klassen.

Spiel	Dauer bis 10 Min.	10 bis 30 Min.	30 bis 60 Min.	Seite
Ab 1. Klasse				
Das höre ich		●		41
Fledermaus	●			28
Geistertanz	●			21
Hallo wach!	●			62
Ich habe einen Platz	●			20
Schleicher	●			40
Weckersuche	●			44
Ab 2. Klasse				
Bin ich dran?		●		12
Dancing-Queen oder Dancing-King				13
Hohe und tiefe Töne				32
Leise Tätigkeiten				35
Sonnenuntergang	●			64
Wer mit wem?	●			70
Ab 3. Klasse				
Bäumchen, wechsel		●		46
Bewegungskarawane				17
Hören statt sehen		●		30
Ich tanze, ich walt		●		18
Ich weiß, was du g		●		33
Laute Post	●			80
Mein		●		48
Sascha		●		78
Schulhofkla		●		58
Spaziergang auf dem Mond		●		77
Suche die Notennamen	●			69
Unsichtbarer Tanz	●			25
Wattebausch	●			73

Spiel	Dauer bis 10 Min.	10 bis 30 Min.	Ab 30 Min.	Seite
Ab 4. Klasse				
Alles schwingt				29
Bis 12				6
Boss – Boss				8
Die klingende Treppe				54
Die regnende Wolke				53
Die Stadt erwacht				56
Fachbegriffe-Puzzle				87
Flow-Walzer				22
Geräusch des Tages				42
Hausmeister Krause				83
Instrumenten-Fußboden-Sudoku				47
Instrumentenkarussell				50
Knickspiel				24
Klingende Personalpronomen				76
Körperklangmusik				51
Leiser geht's nicht				39
Liederschnipsel				81
Lockspiel				38
Musik kaufen oder nicht?				37
Namen-Nahrung				5
Notenwerte-Sudoku				68
Orte der Stille				89
Rock around the clock				14
Stummfilm				75
Switch-Spiel				23
Tanz-Epidemie				27
Was ist das?				72
Wo ist der Piratenschatz?				65
Zeitlupen				19
Ab 5. Klasse				
Den Rhythmus spüren				10
Der melodische Koffer				52

Spiel	Dauer bis 10 Min.	10 bis 30 Min.	Ab 30 Min.	Seite
Gesangsverein		•		74
Hörspaziergang		•		36
Hornist sucht Hornistin	•			49
Liederrätsel		•		67
Musiker-Biografien			•	85
Stummschaltung II		•		84
Tüten-Töne				66
Zeit schätzen	•			59
Ab 6. Klasse				
Bingo				34
Falsches Kommando				61
Namen lernen		•		11
Tonartengymnastik				26
Ab 7. Klasse				
ABC-Wissen				86
Klangmemory für Fortgeschrittene		•		31
Klangpyramide		•		43
Lieblingston		•		45
Musiker-Biografien				85
Summer				82
Tönende Bälle		•		63
Ab 8. Klasse				
Musik ist ...	•			88
Ab 9. Klasse				
Tausch	•			60

ABC-Wissen	86
Alles schwingt.....	29
Bäumchen, wechsel dich	46
Bewegungskarawane.....	1
Bin ich dran?	12
Bingo	
Bis 12.....	
Boss – Boss	
Dancing-Queen oder Dancing-King.....	13
Das höre ich.....	
Den Rhythmus spüren.....	
Der melodische Koffer	52
Die klingende Treppe.....	54
Die regnende Wolke.....	53
Die Stadt erwacht.....	56
Fachbegriffe-Puzzle.....	27
Falsches Kommando	61
Fledermaus.....	28
Flow-Walzer.....	22
Geistertanz.....	21
Geräusch des Tages.....	42
Gesangsverein.....	74
Hallo wach!.....	62
Hausmusik Kraut.....	83
Hohe und tiefe Töne.....	32
Hören statt sehen.....	30
Hörst du auch Hornistin	49
Hörst du auch.....	36
Ich habe einen Platz.....	20
Ich tanze, ihr spielt	18
Ich weiß, wie du gehst.....	33
Instrumenten-Fußboden-Sudoku	47
Instrumentenkarussell.....	50

Klangmemory für Fortgeschrittene	31
Klangpyramide	43
Klingende Personalpronomen	76
Knickspiel	24
Körperklangmusik	51
Laute Post	80
Leise Tätigkeiten	35
Leiser geht's nicht	39
Lieblingston	45
Liederrätsel	67
Liederschnipsel	81
Lockspiel	38
Mein Instrument	48
Musik ist	88
Musik auf oder nicht	37
Musik-Regraphon	85
Namen der Musik	5
Noten lernen	11
Noten-Sudoku	68
Ordnung der Stille	89
Rock around the clock	14
Scha	78
Schleicher	40
Schulhofklänge	58
Sonnenuntergang	64
Spaziergang auf dem Mond	77
Stummschaltung I	75
Stummschaltung II	84
Suche die Notennamen	69
Summer	82
Switch-Time	23

Tanz-Epidemie.....	27
Tausch.....	60
Tonartengymnastik.....	26
Tönende Bälle.....	63
Tüten-Töne.....	6
Unsichtbarer Tanz.....	25
Wattebausch.....	77
Weckersuche.....	
Welche Note fehlt?.....	
Wer mit wem?.....	70
Wo ist der Piratenschatz?.....	
Zeit schätzen.....	59
Zeitlupentanz.....	19

Impressum

Redaktion: Nele Fritzsche
 Illustration: Gerd von Wurmb, Stuttgart
 Layout und Satz: Gerd von Wurmb, Stuttgart
 Covergestaltung: Gerd von Wurmb, Chris Günthner
 Notensatz: Gerd von Wurmb, Notensatzstudio Bautzen
 Druck: Gmähle Druck & Print-Medien GmbH, Waiblingen

HI-S7448
 ISBN 978-3-86227-203-7
 ISMN 979-0-50239-132-4

1. Auflage A1¹ / 2014

© 2014 Helbling, Innsbruck · Esslingen · Bern-Belp
 Alle Rechte vorbehalten

Dieses Werk ist in allen seinen Teilen urheberrechtlich geschützt. Jegliche Verwendung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechts bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlags. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen wie Fotokopie, Mikroverfilmung, Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Medien sowie für Übersetzungen – auch bei entsprechender Nutzung für Unterrichtszwecke in Netzwerken und Intranets (§ 52a UrhG).

Musterseite
 www.helbling.com