



Musik selber machen

Praktische Hinweise

Auf den folgenden Seiten erfahren Sie, wie man gemeinsam mit den Kindern mit einfachen Mitteln Musik machen kann. Diese Ideen können Sie auch bei einem Hörspiel einsetzen. Auch wenn Sie wenig Erfahrung mit Musikunterricht haben, können Sie diese praktischen Hinweise nutzen. Wertvolle vorbereitende und ergänzende Hinweise zum Umgang mit den einzelnen Instrumenten finden Sie parallel hierzu im Text *Instrumente (Didaktische Hinweise)*. Dort sind auch Fachbegriffe ausführlich erklärt.

Wie Sie wissen, ist Musik eine Ursprache der Menschheit. So wie wir unsere Muttersprache durch Hören und Sprechen erfassen, erlernen wir Musizieren weniger durch Reproduktion fertiger Inhalte (Noten) als durch schöpferisches, kreatives Umgehen mit den Instrumenten. Gönnen Sie sich und den Kindern daher die Freude des spontanen Musizierens. Wenn Sie einige Grundregeln beachten, einfache Strukturen vorgeben und nicht zu hohe Ansprüche haben, wird das sehr lebendig und authentisch! Sie bekommen Anleitung für folgende Themen:

1. Intuitives Musizieren mit bildhaften Vorstellungen
2. Eigene Melodien erfinden
3. Rhythmisches Zusammenspiel (für Fortgeschrittene)

1. Intuitives Musizieren mit bildhaften Vorstellungen

Sonne und Regen

Dieses Spiel ist ein leichter Einstieg für das Musizieren zu Bildern. Benötigt werden dafür: kurz klingende Instrumente für den Regen (Trommeln ohne Schlegel, Rasseln, Claves oder Holzblöcke usw., ein oder zwei Becken sind auch möglich). Für die Sonne eignen sich Metallophon oder Glockenspiel (mit C-Dur-Pentatonik – siehe dazu *Instrumente [Didaktische Hinweise]*), aber auch andere Melodie-Instrumente wie zum Beispiel eine Blockflöte.

Teilen Sie die Klasse in zwei bis drei gleich große Gruppen auf. Es spielt immer nur eine Gruppe, die anderen sind Publikum. Schaffen Sie Platz, so dass eine Gruppe in einem Kreis oder Halbkreis sitzen kann. Jedes Kind sucht sich nun ein Instrument aus, mit dem es den Regen spielt. In die Mitte stellen Sie das Metallophon mit einem Filzschlegel. Das ist das Instrument für die Sonne. Entfernen Sie beim Metallophon alle Stäbe mit **f** und **h**. Der tiefste Ton sollte ein **c** sein, so dass beim Spielen die C-Dur-Pentatonik (siehe *Instrumente [Didaktische Hinweise]*) und dort die Hinweise zum *Xylophon* und *Metallophon*) erklingt. Das ist eine schön klingende Tonreihe von fünf verschiedenen Tönen mit **c** als Grundton.

Die Regeln:

Alle spielen zusammen den Regen. Wenn ein Kind der Meinung ist, dass es lang genug geregnet hat, hört es mit seinem Regeninstrument auf zu spielen, geht in die Mitte und lässt die Sonne scheinen, indem es das Sonneninstrument (zum Beispiel Metallophon) spielt. Der Regen der Gruppe hört dann langsam auf. Wenn das Sonneninstrument verklingt, setzt der Regen wieder ein. Das Kind, das die Sonne gespielt hat, kann dann den Schlegel einem anderen Kind geben, welches den erneuten Einsatz der Sonne bestimmt. Variieren Sie mit den Kindern den Einsatz des Regens. Zum Beispiel fallen zunächst nur einzelne Tropfen, es fängt langsam an zu regnen, es fällt immer mehr Regen, es wird lauter etc. und kann sich bis zu einer Gewitterstimmung fortsetzen. (Achten Sie in dem Fall auf die Lautstärke.) Jeder Zyklus endet mit Regen. Dirigieren Sie den Schluss, wenn die Kinder nicht aufhören wollen (s.u. Schlusszeichen).

Spielen von Tieren

Sehr beliebt ist das Spielen von Tieren mit Instrumenten – zum Beispiel für ein Hörspiel, in dem Tiere vorkommen. Hilfreich ist eine klare räumliche Struktur: Schaffen Sie eine Bühne und einen Publikumsraum.



Überlegen Sie gemeinsam, welche Instrumente sich für welche Tiere eignen. Wenn Sie Stabspiele (Xylophon, Metallophon, Glockenspiel) wählen, können sie die Instrumente durch Entfernen einiger Klangstäbe pentatonisch einrichten. Dann klingt das Spiel fast wie von selbst sehr ansprechend. Wie das Einrichten geht, steht im Text *Instrumente (Didaktische Hinweise)* unter Xylo- und Metallophon. In den Arbeitsblättern zu den einzelnen Instrumenten finden Sie auch Hinweise darauf, welche Charaktere und Stimmungen sich mit den Instrumenten gut darstellen lassen.

Jedes Kind, das ein Tier musikalisch darstellen will, sucht sich dann ein Instrument aus und richtet es auf der Bühne ein. Übernehmen Sie nun die Ankündigung: „Hier kommt der Löwe bzw. die Maus oder ...“ und geben Sie nonverbale Startzeichen. Vereinbaren Sie außerdem ein klares nonverbales Schlusszeichen, ähnlich wie ein Dirigent.

Beispiel Schlusszeichen:

- Heben Sie beide Arme mit geöffneten Händen hoch in die Luft (= Achtung!).
- Lassen Sie die Arme langsam sinken (= Leiser werden!).
- Auf Nabelhöhe führen Sie die Hände in der Mitte zusammen, schließen sie zu Fäusten und ziehen sie etwas auseinander, wie um einen Knoten in einem Seil festziehen (= Schluss, Aufhören!). Wenn die Hände stillstehen, sollte auch die Musik zu Ende sein.

Machen Sie die Bewegungen relativ langsam, so dass die Kinder Zeit haben, um zu reagieren. Die letzte Bewegung sollte entschieden sein. Üben Sie das Beenden einer Improvisation mit den Kindern ein. Erörtern und beurteilen Sie nach einem kräftigen Applaus gemeinsam, wie authentisch oder lebendig die Tierstimmen für die einzelnen Schüler geklungen haben.

Varianten:

Dieses Spiel eignet sich als Ratespiel: „Welches Tier spiele ich?“

Sie können es auch als Dialogspiel inszenieren. Lassen Sie zwei Tiere auf der Bühne miteinander sprechen. Das fördert schüchternere Kinder sowie die Intensität des musikalischen Spiels aller Kinder.

Musik zu Naturbildern und Stimmungen

Überlegen Sie zusammen, welche Instrumente zu bestimmten Naturbildern oder in bestimmten Stimmungen passen können (zum Beispiel Nebelstimmung im Herbst). Stellen Sie sich und den Kindern dazu folgende Fragen:

- Passen eher tiefe, dunkle Klänge oder helle, hohe Klänge?
- Passt leise Musik besser oder laute?
- Sollte man langsam/rasch lauter/leiser werden?
- Sollen viele/wenig Instrumente spielen?
- Welche Stimmung, welches Gefühl soll entstehen?

Wenn Sie die Stimmung noch verfeinern wollen und Vorwissen besteht, fragen Sie: „Passt eher Dur oder Moll?“ (Anleitung zur Unterscheidung von Dur oder Moll bietet das Computerspiel *Dur oder Moll?* auf dieser CD-ROM. Anleitung zum praktischen Musizieren mit Dur und Moll finden sie im Arbeitsblatt *Wir spielen einen Dreiklang* und im Text *Instrumente [Didaktische Hinweise]* zum Xylophon, Metallophon und Glockenspiel.)

Probieren Sie mit den Kindern einzelne Klänge aus und entscheiden Sie sich dann für einige Instrumente. Lassen Sie nun eine Gruppe von zwei bis vier Kindern mit den Instrumenten auf der Bühne improvisieren. Regeln sie wieder Anfang (Ruhe) und Ende der Improvisation. Ermuntern Sie die Kinder, sich ganz in die Stimmung oder das Gefühl hineinzusetzen, so dass sie dieses Gefühl in sich spüren. Dann wird die Musik auch überzeugend klingen. Wenn Sie Stabspiele verwenden, richten Sie diese mit einer Pentatonik ein (s.o. Spiel mit Tieren).

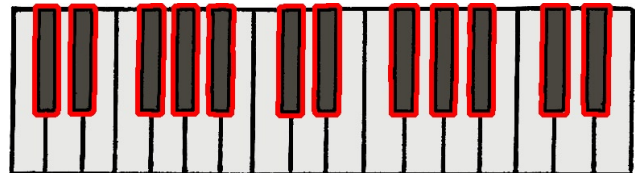
Für eine Nebelstimmung eignet sich das Spiel auf den schwarzen Tasten des Klaviers (siehe *Instrumente [Didaktische Hinweise]* und darin *Das Klavier*) oder auf einem Keyboard (mit weichen Klängen). Nehmen Sie leise, tiefe Töne, gleichzeitig gespielt. Dazu passen Becken, leise und langsam mit einem weichen Filzschlegel

gespielt. Statt den Tasteninstrumenten können Sie auch zwei tief klingende Metallophone nehmen und in der A-Moll-Pentatonik einrichten (siehe *Das Metallophon in Instrumente [Didaktische Hinweise]*).

Gruseliger wird das Ganze, wenn Sie tief klingende schwarze und weiße Tasten nehmen, die sich reiben, das heißt direkt nebeneinanderliegen. Gewitter und sonstige Naturkatastrophen sind für die Kinder eher eine leichtere Übung. Regulieren Sie aber die Lautstärke.

2. Eigene Melodien erfinden

Melodien sind ein wichtiger Bestandteil der Musik. Sie sind wie die Sätze einer Geschichte, haben also einen erzählenden Charakter. Einfache Melodien erfinden ist nicht schwer, hier eine erste Probe:



Nehmen sie die fünf Töne **c, d, e, f** und **g** der C-Dur-Tonleiter. Sie können ein Klavier, ein Keyboard, ein Xylophon, Metallophon oder ein Glockenspiel benutzen. Fangen Sie mit **c** an, spielen Sie alle Töne aufwärts bis zum **g** und dann alle Töne wieder abwärts bis zum **c**. Das ist eine Standardmelodie.

Sie können eigene Melodien erfinden, indem Sie die Reihenfolge der Töne ändern. Beginnen und enden Sie mit **c**, denn das **c** ist der Grundton. Hilfreich kann folgendes Bild sein: **c** ist das Zuhause, die anderen Töne sind die Welt draußen. „Ihr beginnt zu Hause, geht dann raus in die Welt spielen und kehrt anschließend wieder nach Hause zurück.“

Variante für Fortgeschrittene: mit allen Tönen der C-Dur-Tonleiter Melodien erfinden.

Ein musikalisches Gespräch

Wenn Sie mit den Kindern Melodien erfinden, nehmen Sie am besten zwei Instrumente, zum Beispiel ein Xylophon und ein Metallophon. Richten Sie beide mit der gleichen Fünftongruppe ein und lassen Sie die Kinder abwechselnd spielen und sich gegenseitig „etwas erzählen“. Schön klingt es auch, wenn Sie das zweite Instrument mit den ersten fünf Tönen der G-Dur-Tonleiter **g, a, h, c** und **d** einrichten. Das heißt, Sie entfernen alle anderen Stäbe oder nur die Stäbe rechts und links der Fünftongruppe. So entsteht in dem Dialog ein Wechsel von C-Dur und G-Dur.

Sie können auch andere Fünftongruppen nehmen, z.B. die ersten fünf Töne der A-Moll-Tonleiter **a, h, c, d** und **e**. Dadurch entsteht wieder eine ganz andere Stimmung. So können Sie den Kindern zum Beispiel die Aufgabe stellen, auf dem Metallophon mit diesen Tönen traurige Melodien zu spielen, beginnend und endend mit **a**, dem Grundton. Diese lassen sich dann schön kontrastieren mit fröhlichen Melodien auf dem Xylophon (mit den Tönen **c, d, e, f** und **g**) So bekommen die Kinder ein Gefühl für Moll und Dur und die damit verbundenen Stimmungen.

Sehr schön klingen diese Spiele auch, wenn Sie pentatonische Tonleitern benutzen. (siehe dazu *Das Xylophon* und *Das Metallophon* im Text *Instrumente [Didaktische Hinweise]*). Sollten Sie dabei Klavier oder Keyboard nutzen, markieren Sie die Tasten mit einem abwaschbaren Stift. Falls Sie selber Klavier oder Gitarre spielen, begleiten Sie die Kinder mit den entsprechenden Akkorden.

Vor- und Nachspielen

Eine Variante des Spiels ist das Vor- und Nachspielen. Ein Kind spielt eine ganz kurze (!) Tonfolge vor und ein anderes Kind spielt sie nach. Führen Sie das anfangs nur mit drei Klangstäben durch, z.B. **c, d** und **e**. Die Tonfolgen sollen immer mit dem Grundton **c** beginnen und aus ca. vier bis fünf Tönen (Anschlägen) bestehen. Das nachspielende Kind darf zunächst auch sehen, was das andere Kind spielt. Die Anforderungen steigen, wenn Sie nur das Hören erlauben. Damit wird das musikalische Gehör ausgebildet. Schwerer wird das Spiel mit Fünftonreihen. Die kleinen, kurzen Tonfolgen schärfen den Sinn für musikalische Motive, das sind kleine Bausteine einer Melodie. Das Spiel kann man auch als Vorbereitung fürs freie Melodiespiel nehmen.

3. Rhythmisches Zusammenspiel (für Fortgeschrittene)

Wenn Sie mit einer Hörspielmusik Kraft oder Freude ausdrücken wollen, kann es sinnvoll sein, sie rhythmisch anzulegen. Hier lernen Sie ein einfaches rhythmisches Grundmuster kennen.

Rhythmus hat eine starke soziale Komponente, er verbindet Menschen und kann aus vielen Individuen eine homogene Gruppe entstehen lassen. Ein Rhythmus braucht zwei Pole bzw. Gegensätze: Tag und Nacht, Sommer und Winter, schwer und leicht, tief und hoch. Alle musikalischen Rhythmen kann man auch sprechen und klatschen, dann fällt die Übertragung auf die Instrumente leichter. Wir nehmen also zwei verschiedene Klänge und sprechen sie: **Um tscha Um tscha**. Das ist der Grundbaustein. Gehen Sie wie folgt vor:

1. Alle sprechen **Um tscha Um tscha** mehrmals hintereinander und gleichzeitig klatschen sie bei **Um** mit beiden Händen auf die Beine (oder den Tisch) und bei **tscha** in die Hände. Machen Sie das eine ganze Zeit lang, bis Sie hören, dass die ganze Klasse zusammenklingt. Zählen Sie vor Beginn zweimal „1 2 3 4“ in dem Tempo, in dem der Rhythmus geklatscht und gesprochen wird.
2. Nun wird ein Ende, ein sogenannter Break, eingeprobt: Zählen Sie bei jedem Schlag auf die Beine laut bis zwölf. Während der Rhythmus weitergeklatst wird, rufen Sie laut im Tempo des Rhythmus 1 2 3 4 **Zosch!** Das **Zosch!** markiert das Ende, den letzten Schlag, mit dem alle aufhören.

3. Nehmen Sie ein Becken dazu mit einem Schlegel, zählen Sie wieder vor. Alle klatschen, Sie zählen dazu (die Kinder können auch mitzählen) und bei **Zosch!** schlagen Sie kräftig auf das Becken. Die Kinder können **Zosch!** mitrufen, das macht zusätzlich Spaß. Bei **Zosch!** müssen dann alle Kinder aufhören! Wiederholen Sie das und lassen das Becken von einem Kind schlagen.
4. Nun übertragen Sie den Rhythmus auf Trommeln und andere Schlaginstrumente:
Nehmen Sie zwei Klänge einer Trommel, einen tiefen und einen hohen. Ein tieferer Klang entsteht, wenn Sie mit einem Schlegel oder der Hand in der Mitte des Fells spielen. Ein hellerer Klang entsteht, wenn Sie zum Beispiel mit dem Stiel des Schlegels auf den Rand der Trommel schlagen. Das sollte dann ungefähr so klingen: **Bum klack bum klack** (entsprechend **Um tscha Um tscha**). Suchen Sie zusammen mit den Kindern auch nach anderen Trommelklängen, die **Um** und **tscha** entsprechen. Trommeln Sie den Rhythmus zunächst mit zwei bis drei Kindern, die anderen Kinder können zählen und **Zosch!** rufen, wenn sie wollen. Das Becken kann auch mitspielen, z.B. bei **Um** in der Mitte, bei **tscha** am Rand. Das klingt auch schön mit einem Besen. Am Ende macht es dann den kräftigen Abschlag.



Sie können auch kleine Instrumente dazunehmen, z.B. Cymbeln. Bei **Um** setzen Sie beide Cymbeln auf die Beine und bei **tscha** schlagen Sie die kleinen Becken zusammen. Oder Sie legen z.B. einen Holzblock, eine Schellentrommel oder einen Schellenring auf ein Bein. Bei **Um** markieren Sie einen Schlag auf das freie Bein, bei **tscha** schlagen Sie auf das Instrument. Sie können auch andere Rhythmen nehmen, ein gut klingender, etwas anspruchsvoller ist z.B. **Um tschaka Um tscha**.

Wenn die Kinder diese Struktur beherrschen, sind weitere Instrumente möglich: Zum Beispiel Basstöne auf dem Xylophon, Klavier oder Keyboard. Spielen Sie **c** und **g** abwechselnd bei **Um**. Dazu können die Kinder dann Melodien auf dem Xylophon erfinden (mit **c d e g a c**, C-Dur-Pentatonik) und schon haben Sie eine fröhliche Musik!

Wenn Sie eine ruhige, meditative oder traurige Musik brauchen, nehmen Sie **a** und **e** als Basstöne, für die Melodie die Töne **a c d e g a** (A-Moll-Pentatonik). Die weiteren Zutaten: Metallophone und lang klingende Töne, Becken, leise Trommeln, langsames Tempo.

Das Gleiche in G-Dur (Bass **g d**, Melodie **g a h d e g**) ergibt eine eher lyrische, friedliche Stimmung.

Eine Kampfmusik: zwei bis vier Kinder spielen den Rhythmus auf großen Trommeln, 2-4 Kinder spielen wild mit kleineren Instrumenten (auch Tönen) und versuchen, den Rhythmus durcheinander zu bringen.