UNTERRICHTSMATERIAL

ELBPHILHARMONIE INSTRUMENTENWELT

Workshop »Kreativ Komposition«

FÜR KLASSEN 1–4

Allgemeiner Hinweis zum Material
Die folgenden Übungen und Spiele haben das Ziel, die Schülerinnen und Schüler auf den Kurs in der Elbphilharmonie einzustimmen. Das Material beinhaltet dazu verschiedene Anregungen für die Vorbereitung sowie weiterführende Ideen, die auch nach dem Besuch wieder aufgenommen werden können. Der Text ist nicht als ein durchgeplanter Unterrichtsverlauf zu verstehen; Lehrerinnen und Lehrer sollen vielmehr eigenverantwortlich entscheiden, welche Übungen für die jeweilige Lerngruppe geeignet sind. Das Unterrichtsmaterial wendet sich auch an Lehrkräfte, die Musik fachfremd unterrichten. Die verschiedenen Spielideen wurden von den Verfassern in der Praxis erprobt, so dass hier neben der Beschreibung auch wertvolle Erfahrungswerte vorgestellt werden.

Die Aufgaben sind dabei so konzipiert, dass die Schülerinnen und Schüler auf spielerische Art und Weise verschiedene musikalische Darstellungs- und Umgangsformen erproben. Viele Übungen fordern die Kinder zu musikalischen Transformationen auf (z.B. Musik beschreiben, Musik reflektieren, Bewegung zu Musik, Musik taktil spüren, Musizieren zu einem Bild, Malen zur Musik). Diese verschiedenen Übertragungen von Musik in andere Ausdrucksformen sollen den Schülerinnen und Schülern später beim Erfinden und Zusammensetzen von Klängen, dem Komponieren (lat. componere = zusammensetzen) helfen.

Kurzbeschreibung des Workshops
Bei ihrem Besuch des Kompositionsworkshops schlüpfen Schülerinnen und Schüler in die Rolle von Komponistinnen und Komponisten. Alles was klingt, steht als Instrumentarium zur Verfügung: klassische Instrumente, der eigene Körper, die Stimme, Alltagsgegenstände und Naturmaterialien.

Ausgehend von gemeinsamen Klangexperimenten und Improvisationsmodellen entwickeln die Schülerinnen und Schüler in zwei Gruppen unter Anleitung eigene Musikstücke und bringen diese zum Abschluss gegenseitig zu Gehör.

Der Workshop unterstützt die Kinder und Jugendlichen nicht nur beim Entdecken des eigenen kreativen Potentials, sondern auch bei der Entwicklung eines ästhetischen Urteilsvermögens. Ganz nebenbei lernen sie eine Menge über Musik und werden spielerisch an zeitgenössische künstlerische Ausdrucksformen herangeführt.

Der Workshop dauert **2 Std. und 45 Min. inkl. Pause** und wird in den **Elbphilharmonie Kaistudios** durchgeführt. Der **Zugang** zu dem Kaistudio-Foyer mit Aufenthaltsmöglichkeit ist **eine halbe Stunde vor Veranstaltungsbeginn** möglich.

Impressum
Herausgeber: HamburgMusik gGmbH in Kooperation mit
Freie und Hansestadt Hamburg, Behörde für Schule und Berufsbildung
Geschäftsführung: Christoph Lieben-Seutter, Jochen Margedant
Redaktion: Jonas Dietrich, Theodor Huß, Benjamin Holzapfel
Autorin: Annika Zeltwanger
Gestaltung und Satz: breeder typo – alatur, musialczyk, reitemeyer

Hamburg

1 ÜBUNGEN, SPIELE UND AUFGABEN ZUR HÖRAKTIVIERUNG

1 STILLE POST EINMAL ANDERS

Spielidee
Im Kreis einen Impuls weitergeben

Ziel
Aufeinander hören, Aufmerksamkeit

Aufgabe
Alle Schülerinnen und Schüler stehen im Kreis. Die Lehrkraft gibt einen Impuls durch den Kreis (Beispiele: zweifacher Händedruck, ein Wort, einen Ton, ein Geräusch, eine Bewegung, einen Rhythmus). Der Impuls (in der Vorstellung die Post) darf nicht verändert werden und soll flüssig weitergegeben werden, damit die Spannung aufrechterhalten wird. Die Reflexion der Übung erfolgt im Gespräch.

Impulse zum Gespräch
- Gebe ich meine Post genauso weiter, wie ich sie bekommen habe?
- Gebe ich meine Post gleichmäßig, ohne Unterbrechung weiter?

Variation/Vertiefung
- Impuls (z.B. Händedruck, ein Rhythmus) wird bei geschlossenen Augen weitergeben.
- Die Schülerinnen und Schüler arbeiten in Gruppen. Jeder gibt einen selbst ausgedachten Impuls weiter.

2 GEHEIME WEGE

Material
Schlaginstrumente, Gegenstände

Spielidee
Schülerinnen und Schüler werden »blind«, nur mithilfe von Klängen, durch einen Klangweg geführt

Ziel
Aufeinander hören, auf das geführte Kind achten, Raumorientierung

Aufgabe
Die Schülerinnen und Schüler erhalten ein Schlaginstrument oder einen Gegenstand, der zum Klingen gebracht werden kann. Sie bilden mit ihren Instrumenten eine Gasse, durch die ein Kind mit verbundenen Augen geführt werden soll. Am Ende des Weges steht ein eine Schülerin oder ein Schüler mit einem Instrument/Klang, welches nur einmal vorkommt. Dieser Klang wird als Zielklang vereinbart und vor dem Spiel allen Kindern vorgeführt. Er wird erst gespielt, wenn das blind geführte Kind dort ankommt. Gerät es an den Wegesrand, spielt die dort stehende Schülerin oder der Schüler sein Instrument bzw. seinen Klang. Der Spieldurchgang ist zu Ende, wenn der vereinbarte Zielklang ertönt.

Impulse zum Gespräch
- Finde ich den Weg zum Ziel? Was müssen die Kinder machen, damit ich das Ziel finde?
- Welche Klänge habe ich gehört? Welcher Klang war besonders schön/laut/leise/unheimlich?
- Wie fühlt sich der Weg an? Wo war ich unsicher?

Variation/Vertiefung
Die Schülerinnen und Schüler stehen in einem geschlossenen Kreis. Jeder hält ein Instrument oder einen Gegenstand. Eine Schülerin oder ein Schüler steht in der Mitte mit verschlossenen Augen. Nun wird an einer Stelle des Kreises eine Öffnung gebildet. Eine Schülerin oder ein Schüler muss diese Öffnung finden. Kommt er zu dicht an den Kreisrand, spielt das dort stehende Kind seinen Klang.

2 ÜBUNGEN, SPIELE UND AUFGABEN ZUR GESTALTUNG VON MUSIK

1 MAL LAUT, MAL LEISE

Material
»Peer Gynts Heimkehr« (Grieg),»Laut und leise« (Tischler, 2013)

Spielidee
Kontrast »laut – leise« in der Musik erfahren

Ziel
Musik durch Kontraste gestalten

Aufgaben zu einem Bewegungsspiel
- Die Schülerinnen und Schüler werden in zwei Gruppen geteilt. Die Gruppe 1 steht verteilt im Raum mit geschlossenen Augen. Die zweite Gruppe erhält von der Lehrkraft die Aufgabe, sich als kleines, leichtes Tier mit Geräuschen und Schritten, die zu dem jeweiligen Tier passen, im Raum zu bewegen. Gruppe 1 beschreibt ihren Höreindruck zu den unterschiedlichen Schritten und/oder typischen Tiergeräuschen und nennt mögliche Tiere, zu denen die Bewegungen und Klänge passen könnten. Danach tauschen die Gruppen die Rollen. Gruppe 1 geht jetzt als großes schweres Tier durch den Raum. Anschließend stehen alle verteilt im Raum.
- Kleines und großes Tier wechseln sich im Fortbewegen ab, allerdings darf immer nur ein Tier zur selben Zeit unterwegs sein. Die Gruppe findet selbst Anfang und Ende der »Schritt-Musik«.
- Die Schülerinnen und Schüler finden sich zu zweit zusammen. Ein Kind übernimmt die Rolle des kleinen Tieres, das andere die des großen. Sie führen ein Gespräch nur mithilfe ihrer Schritte.

Aufgabe zur Musik »Peer Gynts Heimkehr«
- Die Schülerinnen und Schüler hören die Musik »Peer Gynts Heimkehr« von *Edvard Grieg*. Sie schwingen ein großes Tuch passend zum Seesturm in der Musik (vgl. *Frigga Schnelle,* 2008, S. 31).

Aufgaben zur Musik »Laut und leise«
- Die Schülerinnen und Schüler hören die Musik »Laut und leise« (*Tischler,* 2013). Sie melden sich, sobald sich die Musik ändert und beschreiben, was sich in der Musik geändert hat. Die Schülerinnen und Schüler musizieren zu »Laut und leise« auf unterschiedliche Art und Weise:

1. Beispiel Bodypercussion: lauter Teil: klatschen im Metrum – leiser Teil: patschen im Metrum auf Oberschenkeln
2. Beispiel Instrumente: lauter Teil: trommeln im Metrum – leiser Teil: Trommelfell im Metrum streichen
3. Beispiel Bewegung/Geste (pantomimisch): lauter Teil: geballte Faust – leiser Teil: Leisezeichen (Zeigefinger vor den Mund halten)

Aufgabe zu einem freimetrischen Dirigierspiel
- Die Schülerinnen und Schüler erhalten verschiedene Instrumente oder Gegenstände. Ein Kind ist Dirigent und zeigt durch Armbewegung die Lautstärke des Spielens an. Ausgebreitete Arme bewirken lautes Spiel. Das Spiel wird leiser, je näher die Arme zusammengeführt werden (s. Übung Dirigentenspiele).

Impulse zum Gespräch
- Welches Tier habe ich in den Schritten gehört? Wie bewegt sich das kleine Tier? Wie bewegt sich das große Tier?
- Was hast du gehört? Beschreibe! Welche Rollen hatten die Kinder? Worüber haben sich die Tiere unterhalten? Welche Gefühle hast du gehört?
- Wie sieht das stürmische Meer aus? Welche Bewegungen passen zum ruhigen Wasser?
- Wann hörst du eine Veränderung in der Musik? Was wird verändert?
- Welches Körpergeräusch/welches Instrument/welche Geste passt zum lauten Musikteil? Welche zum leisen Musikteil?
- Welches Gefühl möchtest du ausdrücken?

2 MAL HOCH, MAL TIEF

Material
»Rauf und runter, hoch und tief« (Tischler, 2013), verschiedene Instrumente, Gegenstände

Spielidee
Kontrast »Hoch – Tief« in der Musik erfahren

Ziel
Musik durch Kontraste gestalten

Aufgaben
- Die Schülerinnen und Schüler hören die Musik von *Tischler.* Anschließend beschreiben sie ihren Höreindruck mithilfe der Impulse (s.u.). Über die Position der Arme wird die Tonhöhe angezeigt (vgl. *Tischler,* 2013, S. 189). Die Durchführung der Übung mit geschlossenen Augen kann die Fokussierung auf die Musik erhöhen.
- Die Schülerinnen und Schüler wählen ein Instrument mit drei definierten Tonhöhen (z.B. c, e, g auf dem Xylofon). Ein Kind dirigiert und zeigt die verschiedenen Tonhöhen über Handzeichen an (hoher Ton = Hand in Kopfhöhe, mittlerer Ton = Hand in Brusthöhe, tiefer Ton = Hand in Bauchhöhe (vgl. *Tischler,* 2013, S. 189)
- Elefant und Maus unterhalten sich. Für jedes Tier suchen die Kinder ein passendes Instrument (verschiedene Tonhöhen). Sie denken sich mit den Instrumenten einen Dialog aus. Sie bestimmen Anfang und Ende der Musik.
- Die Schülerinnen und Schüler sortieren Instrumente und/oder Gegenstände nach Tonhöhen.

Hinweis: Die Reihenfolge bei der Vorgehensweise ist variabel: Ausgangspunkt kann die Musik sein, auf dessen Basis die Kinder dann zu einem eigenen Ausdruck gelangen. Umgekehrt besteht auch die Möglichkeit, zunächst mit unterschiedlichen Tonhöhen zu experimentieren und anschließend das Musikbeispiel hinzuzunehmen.

Impulse zum Gespräch
- Was passiert in der Musik? Wann hörst du eine Veränderung? Was wird verändert?
- Welche Töne passen zur Maus, welche zum Elefanten? Warum ist das so? Womit beginnt der Dialog? Welches Gefühl soll deutlich werden? Wie endet das Gespräch?

3 MAL BEWEGT, MAL RUHIG

Material
Bahngeräusche, »Djingalla: Dampflok 789«, »Djingalla: Samba, Stopp!«, »Djingalla: Die ungleichen Brüder«; Schlaginstrumente

Spielidee
Kontrast »Bewegung – Stillstand« in der Musik erfahren

Ziel
Musik durch Kontraste gestalten

Aufgaben zur Musik »Djingalla: Dampflok 789« – Tempovariation
- Die Schülerinnen und Schüler hören blind Bahngeräusche (eine ankommende Dampflok fährt langsam an und wird dann schneller). Sie melden sich, wenn sie erkennen, was sie hören.
- Die Schülerinnen und Schüler hören die Musik »Dampflok 789«. Die Impulsfragen helfen beim Nachdenken über die Musik.

- Die Schülerinnen und Schüler bewegen sich zur Dampflok-Musik im Viertel-Metrum. Das Gehen im Raum kann zur Übung »Führen und Folgen« werden. Alle Kinder fassen sich an den Händen und bilden eine lange Schlange/einen Zug. Ein Kind führt als Lokführer die Waggons an und geht voran. Jeder Waggon bleibt in der Spur/in den Fußstapfen des Vordermanns.
- Die Schülerinnen und Schüler musizieren zur Dampflok-Musik (z.B. trommeln auf einem Instrument oder auf den Oberschenkeln im sich ändernden Tempo – schneller werdend)
- Der Weg der Dampflok wird visuell an der Tafel festgehalten: Anfang (Dampflok im Bahnhof mit langsam drehenden Rädern, Mitte (Dampflok mit schneller drehenden Rädern), Ende (Dampflok im Bahnhof mit langsam drehenden Rädern), s. Arbeitsblatt 1 auf Seite 7)

Aufgaben zur Musik »Djingalla: Samba, Stop!« – Spiel mit der Pause

- Die Schülerinnen und Schüler hören die Musik »Samba, Stop!«. Die Impulsfragen helfen im Gespräch.
- Die Schülerinnen und Schüler bewegen sich zur Musik (z.B. stehen im bewegten Teil vs. sitzen im Pausenteil, gehen im bewegten Teil vs. »einfrieren« im Pausenteil).
- Die Schülerinnen und Schüler musizieren zum bewegten Teil und stoppen im Pausenteil (z.B. auf den Zählzeiten 2 und 4 mit Schlaginstrumenten). Hilfreich ist es, wenn die Zählzeiten 1 und 3 mit einer stillen Bewegung verknüpft werden (z.B. patschen auf den Brustkorb oder auf die Oberschenkel).

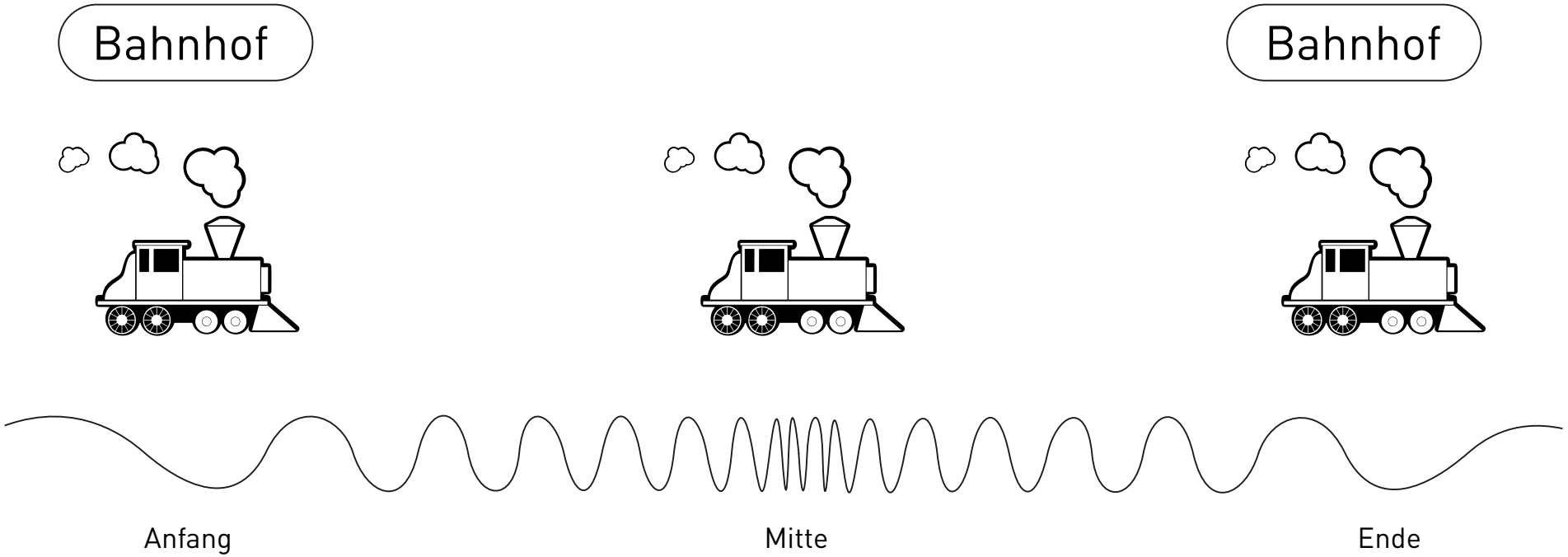
Aufgaben zur Musik »Djingalla: Die ungleichen Brüder« – schwer/langsam vs. leicht/schnell«

- Die Schülerinnen und Schüler hören die Musik »Die ungleichen Brüder«. Die Musik wechselt zwischen den Kontrasten schwer/langsam vs. leicht/schnell. Die Schülerinnen und Schüler hören zunächst im Sitzen (langsamer Teil). Sie stehen auf, wenn sich die Musik ändert (schneller Teil). Die Impulsfragen helfen beim Beschreiben des Höreindruckes.
- Die Schülerrinnen und Schüler erhalten jeder einen Filzkopfschlägel. Im schnellen Musikteil schwirren diese als Magnetteilchen im Weltall umher. Jedes Kind läuft seinen eigenen, frei gewählten Weg. Es hat den Blick auf den Raum und die anderen gerichtet, um seinen Weg zu finden. Anrempeln oder Berühren ist nicht vorgesehen. Wechselt die Musik in den langsamen Teil, so sucht sich jedes Kind den nächststehenden Partner. Die Schlägelköpfe docken aneinander an und bewegen sich als angezogene Magnete langsam zur Musik und malen gemeinsam Muster in die Luft. Wichtig ist, dass die Köpfe den Kontakt nicht verlieren. Die Kinder sollen den anderen Schlägelkopf führen bzw. sich führen lassen. Dabei verfolgen sie mit ihrem Blick ihre Schlägelköpfe.

Impulse zum Gespräch

- Was hast du gehört? Was passiert in der Musik? Wie ändert sich die Musik?
- Mit welchem Instrumentenklang kannst du die schneller werdende Bahn darstellen?
- Wie sehen die Räder aus, wenn die Dampflok im Bahnhof steht? Was passiert dann mit den Rädern? Mit welchem Zeichen kannst du die Bewegung der Räder und ihre Veränderung darstellen?
- Welche Instrumente eigenen sich zur Begleitung der Musik? Welche eigenen sich nicht? Warum?
- Wo sind deine Augen im schnellen Teil? Worauf schaust du im langsamen Teil? Warum?

ARBEITSBLATT 1: KONTRAST »MAL BEWEGT, MAL RUHIG« – DIE DAMPFLOK (BEISPIELTAFELBILD)



4 DIRIGENTENSPIELE

Material
Schlaginstrumente, Trommeln

Spielidee
Schülerinnen und Schüler üben sich in der Rolle des Dirigenten

Ziel
Begriff »Dirigent« klären, Musik anzeigen, Musik gestalten und entwickeln, Anfang und Ende von Musik wahrnehmen

Aufgaben
- Die Schülerinnen und Schüler tauschen sich über Aufgaben eines Dirigenten aus (s.u.). Sie sammeln Vermutungen.
- Die Schülerinnen und Schüler dirigieren ihre Mitschülerinnen und Mitschüler über Armbewegungen. Die Lautstärke des Trommelns wird durch Ausbreiten (laut) und Zusammenführen (leise) der Arme angezeigt oder durch Abstand der Hand vom Fußboden.
- Die Schülerinnen und Schüler zeigen den Anfang und das Ende eines Stückes durch ihr Dirigat an: Alle sitzen in kleinen Gruppen zusammen und erhalten jeweils ein Instrument. Ein Kind übernimmt die Rolle des Dirigenten und zeigt durch geöffnete Handflächen den Beginn und durch Schließen der Hände zu einer Faust das Ende des Spielens an. Schwieriger wird es, wenn Ende und Start der Instrumentengruppen parallel laufen oder ineinander übergehen sollen. Hier muss der Dirigent mit der einen Hand den Spielanfang einer Gruppe zeigen und mit der anderen Hand das Ende angeben.
- Die Schülerinnen und Schüler dirigieren einander über den taktilen Sinn: Eine Schülerin oder ein Schüler zeigt über Körperberührung auf dem Rücken die Art und Weise des Spielens auf der Trommel an (streichen, tupfen, klopfen …). Auch Kontraste wie »laut – leise« können über Stärke der Körperberührung angezeigt werden.
- Die Schülerinnen und Schüler sammeln Adjektive zur Beschreibung von Musik. Die Adjektive können lautmalerisch gesprochen werden. Jeder Schüler wählt ein Adjektiv. Jede Schülerin und jeder Schüler setzt die Adjektive über sein Dirigat zu einem Wortorchester-Stück zusammen.
- Anschließend überlegen sie sich zu den Adjektiven passende Dirigierbewegungen.

Impulse zum Gespräch
- Was ist ein Dirigent? Was macht er? Warum macht er es? Was braucht ein Dirigent?
- Was ist wichtig, wenn du Dirigent bist? Was ist wichtig, wenn du Musiker bist?
- Warum ist die Stille vor und nach dem Musizieren von Bedeutung?
- Konnte ich das Dirigat verstehen/spielen? Gibt es Unklarheiten? Was war schön?
- Wie kann Musik sein? Finde Adjektive (schnell/langsam, laut/leise, energisch/zart) – kann ich Wörter lebendig machen?
- Welche Bewegungen passen zu den Adjektiven? Kann ich Musik mit meinen Händen/Armen und meinem Körper zeigen?

Variation/Vertiefung
Berühmten Dirigenten über das Smart-Board bei der Arbeit zusehen und Höraufträge geben: Was hast du beobachtet? Was hat der Dirigent gemacht, als es leise war? Wie sah es aus, als es lauter wurde?

3 ÜBUNGEN, SPIELE UND AUFGABEN ZUR ERFINDUNG VON KLÄNGEN

1 KLANGMEMORY

Material
Körper, Stimme

Spielidee
Klänge mit Stimme/Körper erfinden, Klangpaare finden

Ziel
Klänge erfinden und wiedererkennen

Aufgabe
Zwei Kinder werden vor die Tür geschickt. Die anderen Schülerinnen und Schüler erfinden zu zweit einen Klang mit der Stimme und/oder dem Körper. Diesen Klang üben sie kurz ein und stellen sich dann durcheinander im Raum auf. Die zwei vor der Tür Wartenden spielen jetzt gegeneinander Memory: durch Antippen der Kinder geben diese den vereinbarten Klang von sich. Ziel des Spiels ist es, alle Geräuschpaare aufzudecken.

Variation
Es spielen zwei Paare gegeneinander.

Impulse zum Gespräch
Welche Klänge kann ich mit meiner Stimme und meinem Körper erfinden?

2 LIEDER ZUR ERFINDUNG VON KLÄNGEN

Material
Körper, Stimme, Schlaginstrumente

Spielidee
Spiellieder mit Raum für Klangimprovisationen

Ziel
Klänge erfinden und einsetzen

Aufgaben zu Spielliedern

- »Ja, uns're Trommel/unser Zimmer« (Gerda Bächli): In der vorgesehenen Pause auf dem Notenblatt werden freimetrisch Trommelklänge/Zimmerklänge gespielt. Das Ende der Improvisation kann über einen Dirigenten angezeigt werden (z.B. über Handzeichen) oder wird in der Gruppe selbst gefunden, indem alle Spieler Blickkontakt halten und die Improvisation gemeinsam zum Ende führen.
- »Ich bin anders als du« (R. Metcalf): Die Personalpronomen im Liedtext werden durch Worter, Geräusche, Bewegungen, Klange, Tone ersetzt.
  Liedtext: »***Ich*** *bin anders als* ***du*** *bist anders als,* ***er*** *ist anders als* ***sie.***«
  - Beispiel Farbe: **Rot** ist anders als, **blau** ist anders als, **grün** ist anders als **gelb.**
  - Beispiel Geräusche: **Schnalz** ist anders als, **klatsch** ist anders als, **stampf** ist anders als **patsch.**
  - Beispiel Bewegung: **Drehen** ist anders als, **winken** ist anders als, **Faust** ist anders als **nicken.**
  - Beispiel Klänge: **(Claves-Klang)** ist anders als, **(Guiro-Klang)** ist anders als, **(Maracas-Klang)** ist anders als **(Trommel-Klang).**
  - Beispiel Töne: **C** ist anders als, **d** ist anders als, **e** ist anders als **g** (als Begleitung mit Klingenden Stäben).

Die Aktivitäten werden stumm ausgeführt, so entsteht an der Stelle der Personalpronomen eine Pause, die mit der entsprechenden Bewegung, dem Klang, dem Ton, dem Geräusch gefüllt ist.

3 KLANGTEPPICH

Material
Körper, Stimme, Gegenstände, Pappen

Spielidee
Klänge mit Stimme/Körper/Gegenstand erfinden

Ziel
Klänge erfinden und als Stück zusammenlegen

Aufgabe
Jede Schülerin und jeder Schüler sucht sich aus verschiedenen Pappen eine Pappe aus und gestaltet sie so, dass er sie von anderen unterscheiden kann. Er überlegt sich dann ein Geräusch mit der Stimme, dem Körper oder einem Gegenstand.Anschließend versammeln sich alle im Kreis und stellen ihre Pappe und den dazugehörigen Klang vor. Nun wird eine Form (Rechteck, Kreuz, Kreis) aus allen Pappen gelegt, die von einem Kind »bespielt« werden darf. Sobald eine Pappe betreten wird, ertönt der jeweilige Klang dazu. Durch das Betreten der Pappen entstehen verschiedene Klänge und ggf. Rhythmen.

Variation
- Variante 1: Mit den Füßen gleichzeitig zwei verschiedene Pappen betreten
- Variante 2: In »Twister-Manier« Hände dazunehmen
- Variante 3: 2–3 Kinder gleichzeitig
- Variante 4: Die Art des Betretens der Pappe variiert den Klang (Beispiel: tippen = leiser Klang, stampfen = lauter Klang)

Impulse zum Gespräch
- Welcher Klang hat dir gut gefallen? Beschreibe. Begründe.
- Konnte ich das Fuß-Dirigat bzw. Hand-Dirigat verstehen/spielen? Gibt es Unklarheiten?

4 FEDERTASCHEN-MUSIK KOMPONIEREN

Material
Federtasche mit Stiften, Lineal etc.

Spielidee
Die eigene Federtasche zum Klingen bringen, Klänge zusammensetzen (komponieren)

Ziel
Klänge erfinden, Musik zu einem Thema entwickeln, Ablauf der Klänge notieren

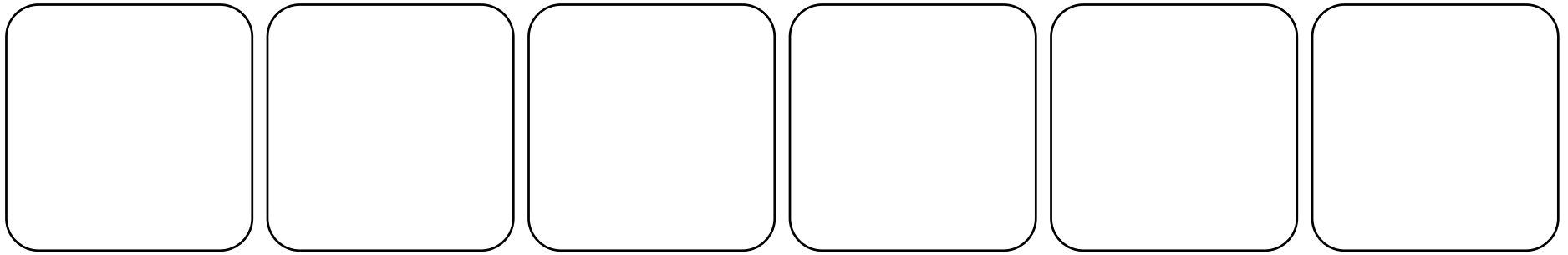
Aufgaben
- Die Schülerinnen und Schüler erkunden Gegenstände aus ihrer Federtasche und erfinden Klänge. Anschließend können sie ihre Klänge in kleinen Gruppen präsentieren. Die Kinder hören mit geschlossenen Augen. Sie raten anschließend, womit der Klang erzeugt wurde, spielen ihn nach und beschreiben ihn.
- Die Schülerinnen und Schüler setzen die Klänge aus der Federtaschen-Musik zu einem Stück zusammen (Reihenfolge überlegen und notieren, s. Arbeitsblatt 2 auf Seite 12).
- Die Schülerinnen und Schüler kommen anhand ihrer Federtaschen-Musik zum Thema »Komponieren« ins Gespräch (s. Impulsfragen unten).

Impulse zum Gespräch
- Wie klingt meine Federtasche? Was klingt laut/leise? Was klingt dumpf/hell?
- Woran hat dich der Klang erinnert?
  Woher kennst du den Klang? (Das klingt wie …)
- Wie verläuft deine Federtaschen-Musik?
  Womit beginnt es, was passiert in der Mitte und was am Ende?
- Kennst du Komponisten? Was macht ein Komponist?
  Was tut man, wenn man komponiert? Wie kann der Komponist alles behalten?
  Was macht der Komponist, damit sein Stück im nächsten Jahr wieder gespielt werden kann?

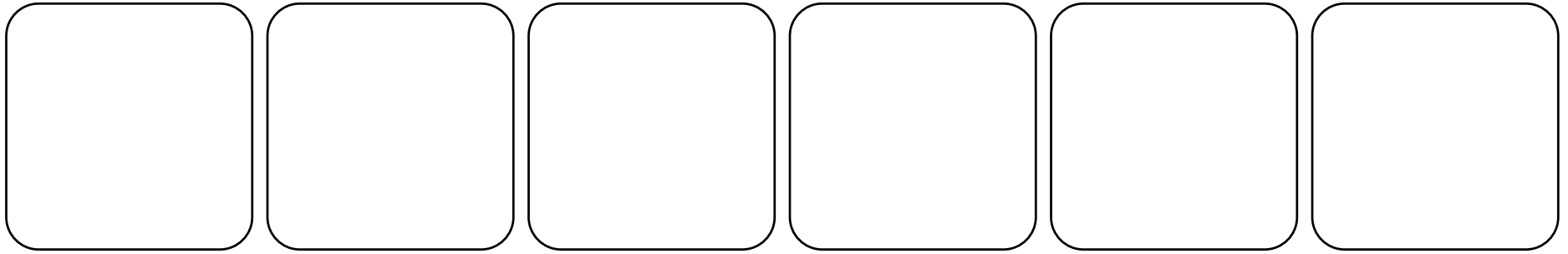
Variationen/Vertiefung
- Wie klingt unser Klassenzimmer? Weitere Gegenstände in die Klangkomposition einbeziehen (Bücher, Heizung, Tafel etc.)
- Welche Klänge kann ich aus Schlaginstrumenten noch herausholen? Verschiedene (nicht nur die üblichen) Spielweisen erproben.
- Die Schülerinnen und Schüler nennen Komponisten, deren Namen oder Musikstück sie kennen.
- Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten in Gruppen ein Referat zu einem Komponisten und entwerfen ein Plakat.
- Portraits von Komponisten werden eingerahmt, mit Namen und den wichtigsten Werken beschriftet und im Musikraum/an geeigneten Orten in der Schule aufgehängt.

ARBEITSBLATT 2: FEDERTASCHEN-MUSIK

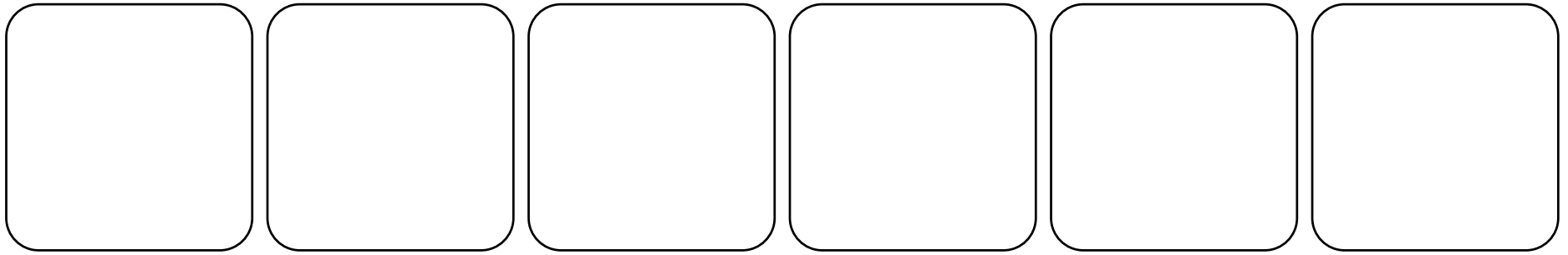
Was macht den Klang?
(Gegenstand)



Wonach klingt es?
(Bild)



Wie klingt es?



4 NACHBEREITUNG ZUM WORKSHOP »KREATIV KOMPOSITION«

1 GRAFISCHE NOTATION

Material
Papier, Stifte, Notationskarten mit grafischen Zeichen, Instrumente

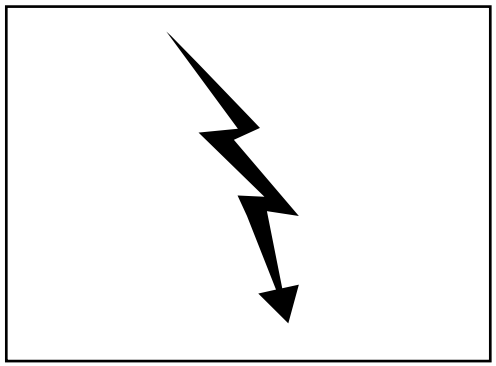
Spielidee
Grafische Notation entwickeln

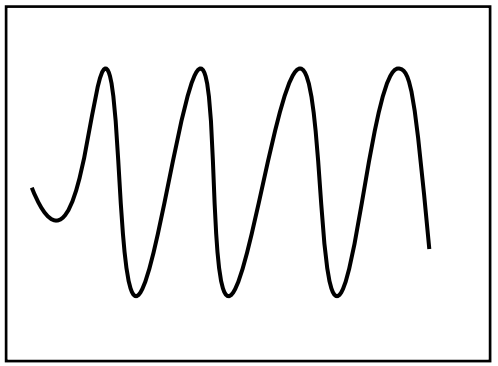
Ziel
Klänge notieren

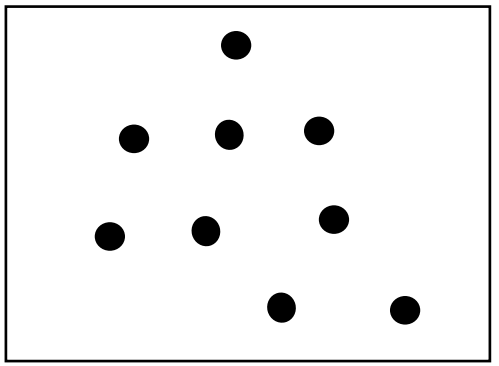
Aufgaben
- s. Arbeitsblatt 2 »Federtaschen-Musik« auf Seite 12
- Es werden verschiedene Klänge gespielt, die anschließend den vorgeschlagenen Notationskarten zugeordnet werden (s. Arbeitsblatt 3 auf Seite 14).
- Die Schülerinnen und Schüler entwickeln eigene Klänge und Notationen auf Instrumenten oder Gegenständen.

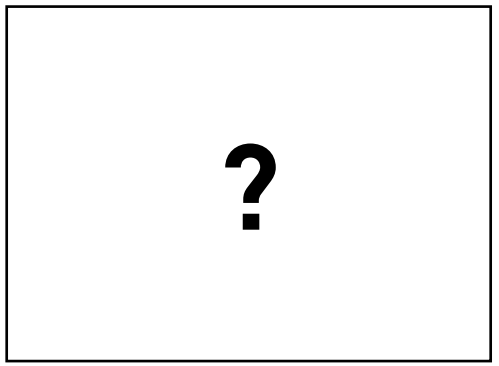
Impulse zum Gespräch:
- Welche Zeichen passen zur Musik/zum Klang?
- Wie sieht Musik aus, die so klingt?

ARBEITSBLATT 3: GRAFISCHE NOTATION VON MUSIK









2 HAFEN-MUSIK KOMPONIEREN

Material
Instrumente, Gegenstände

Spielidee
Klänge zum Thema Hafen erfinden und zu einer Klanggeschichte zusammensetzen

Ziel
Klänge erfinden, Musik zu einem Thema entwickeln, Musik in Bildern darstellen

Aufgabe
Der Weg zur Hafenkomposition kann über drei Schritte erfolgen:

- Bildvorstellung wecken: Die Lehrkraft leitet eine Gedankenreise zum Hafen. Die Schülerinnen und Schüler schließen dabei ihre Augen und entwickeln ein Bild aus den Erzählungen des Lehrers. Anschließend wählen die Kinder ein Motiv, ein Bildmosaik (z.B. schreiende Möwe, rauschendes Wasser) aus ihrer Vorstellung aus, welches sie auf einer Karte festhalten (aufmalen). Alternativ können auch Hafenbilder betrachtet werden oder es kann selbst ein Hafenbild gestaltet werden.
- Klangvorstellung wecken: Eine Hafenbildkarte (Hafenmotiv) wird mit Instrumenten oder Gegenständen zum Klingen gebracht. Anschließend stellen die Schülerinnen und Schüler sich ihre Bildkarten vor, indem sie ihre Karte, bzw. ihr Motiv, vorspielen und die anderen anhand des gehörten Klanges die passende Karte erraten. Die Kinder begründen ihre Auswahl.
- Klänge sortieren und zusammensetzen: Die Hafenbildkarten zu einer Geschichte zusammensetzen und spielen.

Impulse zum Gespräch

- Was siehst du am Hafen? (Vorstellungen äußern bei geschlossenen Augen, Bilder zum Hafen betrachten, selbst ein Hafenbild gestalten)
- Was hörst du im Hafen? Was passiert dort? Wie klingt das? Woran hast du den Klang erkannt? Warum passt der Klang zum Bild?
- Was passiert in der Hafengeschichte als erstes, was danach und was am Ende?

Variationen/Vertiefung:
Die Elbphilharmonie liegt im Hafen: Was weißt du darüber? Was kannst du da machen? Wer arbeitet dort?

LITERATUR

Bewegung zur Musik »Laut und leise«

→ Tischler, Björn: *Musik spielend erleben. Grundlagen und Praxismaterialien für Schule und Therapie.* Schott. 2013. CD-Track 11. S. 144 und 187.

Dynamik in der Musik durch Bewegung darstellen

→ Schnelle, Frigga: Musik hören heißt Musik verstehen. Eine Klassik-Werkstatt mit sieben Aufgaben, die zum genauen Hinhören auffordern. In: *Musik in der Grundschule. Zeitschrift für den Musikunterricht in den Klassen 1–6.* 2008, S. 31.

→ Dieterle, Anke: Sonnenlicht und Regenwolken. In: *Jedem Kind ein Instrument.* Unterrichtsmaterialien Bd. 1, 2008. S. 11–12. (Dampflokgeräusche als Einstiegsimpuls: www.youtube.com/watch?v=2PJPSx7su24)

→ Ensemble Rossi, Djingalla: *Tanz und Bewegungsmusik für Kinder.* CD 1. Uccello-Verlag, 2011. CD-Tracks 15, 19, 21. (»Dampflok 789«, »Samba, Stopp!«, »Die ungleichen Brüder«)

Dynamik in der Musik durch Klangimprovisation

→ Schönherr, Christoph: Meeresbrandung und stiller See.
In: *Jedem Kind ein Instrument.* Unterrichtsmaterialien Bd. 1, 2008. S. 6–7.

Tonhöhen in der Musik durch Bewegung anzeigen

→ Tischler, Björn: *Musik spielend erleben. Grundlagen und Praxismaterialien für Schule und Therapie.* Schott, 2013. CD-Track 47. S. 189.

Zum Thema Bilder als Impuls zur Klangerfindung nutzen

→ Dieterle, Anke: Sonnenlicht und Regenwolken.
In: *Jedem Kind ein Instrument.* Unterrichtsmaterialien Bd. 1, 2008. S. 11–12.

Aufgabe des Dirigenten: Dirigent im Interview

↗ www.youtube.com/watch?v=135NgOJ4Rss

Dirigieren per Mausklick: Dirigiere ein komplettes Sinfonieorchester

↗ www.junge-klassik.de/Dirigiere-selbst!2.html

Klänge aus Alltagsgegenständen

→ Torkel, Wilhelm: Zeitungsmusik. In kleinen Schritten viele Klänge unterscheiden lernen und neu zusammensetzen. In: *Musik in der Grundschule. Zeitschrift für den Musikunterricht in den Klassen 1–6.* 2008. S. 34–38.

Besuch der Elbphilharmonie vorbereiten: Wimmelbild (Shop auf der Plaza) mit App (Internet)

↗ www.carlsen.de/android/elphi-wimmel/85177

Nach grafischer Notation spielen

→ Hermes, Annett: Komponieren in der ersten Klasse.
In: *Musik in der Grundschule. Mit Ohr und Hand und Fuß.* S. 36–41.