



KLANG+TRAUM

Anleitung zum online Musikangebot der Musikabteilung Klangraum des ASB RV Münsterland e.V.

Die vierte Geschichte des Online Musikangebots des ASB RV Münsterland e.V. ist eine Mitmach-Geschichte. In dem hier gegebenen Fall eines Hörbuchs bedeutet dies, dass sowohl zur Geschichte mitmusiziert werden kann, als auch einzelne Unterbrechungen der Geschichte sinnvoll sein können, um selbst zu musizieren und musikalische Sachverhalte darzustellen.

Auf spannende Weise wird in der Geschichte das Musizieren mit Trinkgläsern geschildert und in ein Abenteuer der beiden Tierkinder eingebettet. Das Hörspiel präsentiert dabei sowohl die Geschichte, als auch die Klänge unterschiedlicher Gläser. Gleichzeitig transportiert das Hörspiel unterschiedliche Ansätze und Vorgehensweisen mit tonalen Gegenständen und Instrumenten. Der bekannte musikalische Sachverhalt des Musizierens auf Gläsern wird als eine besondere Form des Glockenspiels dargestellt. Die Verbindung zwischen einem Glockenspiel und dem Musizieren auf Gläsern liegt zum Einen in dem vergleichbaren Klang und zum Anderen an dem Aufbau der Instrumente mit auf- beziehungsweise absteigender Tonhöhe. Der Vergleich der beiden Instrumente kann genutzt werden, um die Funktion eines Glockenspiels zu verdeutlichen und um ein Bewusstsein für Tonhöhen bei Kindern zu wecken und zu fördern. Durch die Inhalte der Geschichte wird dieses Bewusstsein demnach angeregt und eine simple und dennoch sehr facettenreiche Art des Musizierens verdeutlicht.

Damit die Kinder die Sachverhalte des Hörspiels besonders einprägsam, spannend und nachvollziehbar präsentiert bekommen können, sollte für jedes Kind ein Glas, sowie insgesamt ein bis zwei Kannen mit Leitungswasser bereitstehen. Falls nicht genügend Gläser vorhanden sind lassen sich auch Zweierteams bilden, die jeweils ein Glas bekommen. Zusätzlich wird für jedes Kind ein Schlägel oder ein vergleichbares Schlagwerkzeug benötigt, um die Gläser anschlagen zu können. Am Ende der Geschichte wird noch eine Trommel und für jedes Kind eine Rassel benötigt. Die Geschichte lässt sich hervorragend in einem Sitzkreis auf dem Fußboden, oder auf Matten hören und durchführen. Die Materialien sollten zunächst nicht einsehbar für die Kinder platziert und an den passenden Stellen der Geschichte hervorgeholt werden.

Zu Beginn der Geschichte spielen Toni und Emil im Wald. Nachdem Toni und Emil die Gläser gefunden haben beginnt die Geschichte des Glas-Glockenspiels und es sollten drei Gläser in der Mitte für die gesamte Gruppe gut einsehbar bereitgestellt werden. Mit den Gläsern wird parallel zu den selbigen Entwicklungen in der Geschichte gezeigt, wie die zu hörenden Klänge entstehen. Dafür wird ein Glas von der Leitung des Angebots vorsichtig mit einem Holzschlägel auf dem Boden angeschlagen. Ein anderes Glas wird an der Seite und ein drittes Glas am Rand angeschlagen. Nach dieser kurzen Passage des Hörens und Beobachtens sollte den Kindern Zeit für ein kleines Experiment geboten werden. Hierfür bietet sich eine Unterbrechung des Hörspiels an. In dieser sollte jedes Kind kurz Zeit bekommen die Gläser mit den Schlägeln auf unterschiedliche Weisen zum Klingen zu bringen. Dabei ist es sinnvoll einzeln und nacheinander vorzugehen, um jedem Kind die Chance zu geben sich kreativ zu entfalten



KLANG+TRAUM

und gleichzeitig die beobachtenden Kinder an diesem Prozess teilhaben zu lassen. Folglich darf ein Kind nach dem anderen die Gläser mit dem Schlägel erkunden. Nachdem jedes Kind erste Erfahrungen mit dem Glasglockenspiel gesammelt hat, sollten die Ergebnisse kurz unter folgenden Fragestellungen zusammengefasst werden:

„Welche Möglichkeiten gibt es verschiedene Töne mit Gläsern und Schlägeln zu erzeugen?“
„Wie viele unterschiedliche Töne können wir mit Schlägeln und Gläsern hervorbringen?“
„Wie gelingt es gut/schlecht mit den Gläsern zu musizieren?“

Zur Auflockerung kann anschließend kurz gemeinsam mit den leeren Gläsern musiziert werden. Als freies Spiel, oder auch unter Berücksichtigung von einfachen Rhythmen kann so nochmal das aktive Musizieren in den Vordergrund rücken. Bis zu diesem Punkt der Geschichte kann mit unterschiedlichen Gläsern und somit auch mit unterschiedlichen Klängen gearbeitet werden. Fortan ist dies nicht weiter möglich und die Verwendung von identischen Gläsern ist zwingend notwendig, um die Sachverhalte präzise darzustellen.

In der Geschichte folgt nun ein Experiment von Toni und Emil mit Wasser in den Gläsern, womit der Kern der Geschichte und des Angebots erreicht ist. An der Stelle, an dem das Glas in eine Pfütze fällt und die unterschiedlichen Klänge der Gläser erklingen, werden die vorhandenen Töne der Gläser durch das Befüllen mit Wasser verändert. Dies sollten die Kinder selbst in einer Unterbrechung des Hörspiels erfahren und nachvollziehen können. Dafür kommt ein Kind mit seinem beziehungsweise ihrem Glas und dem dazugehörigen Schlägel zur Leitung des Angebots, woraufhin das Glas von dem Kind angeschlagen wird, während die Leitungsperson langsam Wasser in das Glas schüttet. Der Ton des Glases wird durch das Befüllen mit Wasser dabei immer tiefer. Dieser Vorgang sollte drei bis fünf mal mit jeweils einem anderen Kind wiederholt werden, damit sich der erlebte Effekt bei den Kindern einprägt. Anschließend sollten die Beobachtungen mündlich zusammengetragen werden:

Wichtig:

Die Beschreibung von Tönen als hoch und tief stellt für viele Kinder ein Problem dar! Versuchen Sie anschauliche Umschreibungen zu finden wie zum Beispiel: „der Ton wird heller/dunkler“. Gleichzeitig ergibt es Sinn die Töne mitzusummen, um die Veränderung des Tons körperlich spürbar zu machen.

„Was ist mit dem Klang des Glases passiert?“
„Wie hat sich der Ton des Glases verändert, als Wasser in das Glas gelaufen ist?“
„Wurde der Ton des Glases höher oder tiefer?“



KLANG+TRAUM

Die nächste Entwicklung der Geschichte zeigt sich in der Entstehung einer Art Tonleiter durch die Verwendung von Gläsern mit unterschiedlichen Füllständen. Dazu werden einige Gläser in einer Reihe aufgestellt und mit je ein wenig mehr Wasser befüllt, als das Glas zuvor. Je höher der Füllstand eines Glases ist, desto tiefer erklingt sein Ton. Demnach sollten die Gläser also beginnend mit dem vollsten Glas der Reihenfolge nach von einem Kind angeschlagen werden. Die musikalische Bewegung, die in der Geschichte gehört werden kann, kann in einer Unterbrechung auch durch die Kinder hervorgebracht werden. Die Beobachtungen werden anschließend wieder mündlich zusammengetragen und die Tonleiter noch von anderen Kindern vorgespielt, um die Beobachtungen zu konkretisieren. Durch die Zusammenwirkung von Geschichte und realem Erleben kann nicht nur der Klang, sondern auch die Funktion einer Tonleiter dargestellt werden. Dadurch ergibt sich ein besseres Verständnis für Tonhöhen und die musikalischen Begriffe 'hoch' und 'tief'.

Im Folgenden wird in der Geschichte mit dieser Tonleiter gespielt, indem Rhythmus-Instrumente als Begleitung hinzugefügt werden. Dieses Element lässt sich ganz simpel in einer Unterbrechung der Geschichte übernehmen. Dazu bekommt ein Kind eine Trommel und die anderen Kinder eine Rassel. Ein Kind darf zu dem Rhythmus der anderen Kinder die Tonleiter auf dem Glas-Glockenspiel spielen. Nachdem die Tonleiter einige Male gespielt wurde, werden die Instrumente getauscht.

Anschließend wird die Geschichte weiter verfolgt und parallel zu den Entwicklungen im Dschungel die Reihenfolge der Gläser verändert. In einer Unterbrechung des Hörspiels dürfen die Kinder erneut das Glas-Glockenspiel in Begleitung von Trommel und Rasseln spielen. Kreativ und experimentierend werden nun eigene Reihenfolgen ausprobiert und somit kleine Melodien erfunden und gespielt. Dabei können die Gläser umgestellt werden, um neue Tonfolgen zu bestimmen, aber auch das freie Erfinden von Tonfolgen und Melodien von Seiten der Kinder ist möglich. Dabei bleiben die Gläser vom tiefsten zum höchsten Ton sortiert aufgestellt und die Kinder dürfen frei entscheiden in welcher Reihenfolge sie die Gläser anschlagen. Die Auswahl der Herangehensweise richtet sich an diesem Punkt ganz an den Vorgehensweisen, die die Kinder zeigen. Demnach sollten Kinder, die selbständig Melodien auf dem Glas-Glockenspiel erfinden dies frei tun können und andere, die sichtliche Schwierigkeiten dabei zeigen, sollten durch das Umstellen der Gläser animiert und unterstützt werden neue Melodien zu spielen und zu erfinden.

Nachdem das Glas-Glockenspiel mehrfach in unterschiedlichen Formen erklang, wird anschließend das Ende der Geschichte gehört. Anschließend sollte das musikalische Angebot mit einer Bewegungseinheit abgerundet und beendet werden. Die Geschichte und die geschilderte Vorgehensweise zum Ausprobieren des Glas-Glockenspiels bietet einen leichten und sehr spannenden Einstieg in die Thematik Tonhöhe und Melodien. Den Kindern wird ein sehr abwechslungsreicher und vor allem praktischer Ansatz geboten, der musikalische Inhalte spielerisch vermittelt. Hierbei wird ein Überblick verschafft, welcher in anschließenden Einheiten vertieft werden kann.



Die Geschichte, die geschilderte Herangehensweise und das folgende Angebot sollten bei vertiefenden Angeboten immer wieder in passenden Einheiten wiederholt werden. Dafür werden nur einzelne Sequenzen aus der obigen Darstellung herausgegriffen und intensiv betrachtet. Zum Beispiel kann die Tonleiter aus Gläsern auch mit 10 oder 20 Tönen aufgebaut werden, oder auch das Erfinden von Melodien einzeln auf ein akustisches Glockenspiel übertragen und vertieft werden. Durch die Verwendung einzelner Klangbausteine eines Glockenspiels kann hierbei auch die Vorgehensweise beibehalten werden. Durch all diese Ideen soll die Kreativität der Kinder gefördert werden und an erster Stelle stehen, auch wenn Hilfestellungen und Ideen von außen ebenso notwendig sind.

Des Weiteren bietet es sich an in gesonderten Einheiten auf die Begriffe Tonleiter, Tonhöhe und Melodie einzugehen. Die Verwendung des Glas-Glockenspiels kann dabei als Ausgangspunkt verwendet und die Erkenntnisse spielerisch auf andere Instrumente übertragen werden. Zum Beispiel dient das Verändern der Tonhöhe während des Befüllens eines Glases mit Wasser als anschauliche Darstellung, dessen Effekt beispielsweise auf einer Gitarre ebenfalls veranschaulicht werden kann. Somit kann ein grundsätzliches Verständnis für das Verändern von Tonhöhen, am Beispiel der Gitarre durch die Finger der Griffhand, vermittelt werden.

Der Begriff Melodie kann vor allem durch die Verwendung von Tonleitern und wie oben angedeutet durch das aktive, freie Musizieren mit Glockenspiel oder Klavier verdeutlicht werden. Die beiden Instrumente bieten sich an, da auf ihnen möglichst simpel unterschiedliche Töne gespielt werden können. Gleichzeitig kann durch das Sustainpedal eines Klaviers oder Keyboards die Tonlänge beeinflusst und somit Melodien auch bei kurzem Tastendruck erstrahlen, was eine enorme Erleichterung für die Kinder darstellt.

Die Geschichte, ihre Bestandteile und das dazugehörige Angebot richtet sich vor allem an Kindertagesstätten. Ebenfalls ist es hervorragend zur Verwendung im offenen Ganzttag von Grundschulen geeignet. In der Arbeit mit Kindern mit Behinderungen sind besonders die einzelnen kleinen Einheiten der Geschichte hervorzuheben, die in ihrer Gesamtheit auch eigenständig einen großzügigen Überblick über die Entwicklungen in der Geschichte verleihen. Um Kindern mit und ohne Behinderung einen niederschwelleren Einstieg zu vermitteln kann die Vorgehensweise demnach angepasst werden. Zum Beispiel kann die Geschichte mit den Kindern in der ersten Einheit nur gehört werden. In den darauf-folgenden Einheiten können dann die entsprechenden Angebote mit den Kindern einzeln eingeführt werden. Ob die niederschwelligere, oder aber die intensivere Variante die passende ist, hängt voll und ganz von dem individuellen Kenntnisstand und den jeweiligen Fähigkeiten der Kinder ab und muss im Einzelfall abgewogen werden.

Im folgenden Abschnitt wird ein weiterführendes Angebot zu dieser Geschichte geschildert, das ein kleines Ratespiel darstellt, um Tonhöhen noch besser voneinander unterscheiden zu können und das Gehör zu trainieren. Dabei bietet das Angebot weitere spannende Aktionen für Einheiten, die an die Geschichte anschließen.



KLANG+RAUM

Quiz zum Glas-Glockenspiel

Das Angebot zu Geschichte IV „Das wundersame Glas-Glockenspiel“ stellt ein Quiz dar, welches Gehör und Wahrnehmung von unterschiedlichen Tonhöhen fördert. Basis des Angebots ist das in der Geschichte auftauchende Glas-Glockenspiel, dessen Anzahl von unterschiedlichen Tönen begrenzt wird. Daher muss sowohl die Geschichte, als auch einige der obigen Veranschaulichungen den Kindern bereits bekannt sein, bevor das Quiz beginnen kann. Im Folgenden wird sowohl der Aufbau, als auch die Vorgehensweise des Quiz dargestellt und erläutert:

Materialien:

- drei Gläser der gleichen Form und mit identischem Klang
- eine Kanne mit Leitungswasser
- einen Schlägel
- aufrecht aufgestellte Matten, Schaumstoffklötze, Tafel, Tuch oder ähnliches als Sichtschutz

Aufbau:

1. Zunächst werden drei der Gläser sichtbar für die Kinder aufgebaut.
2. Die Gläser werden gemeinsam befüllt: Das erste Glas bleibt leer, das zweite Glas wird bis zur Hälfte gefüllt, das dritte Glas wird komplett gefüllt .
3. Alle drei Gläser werden nacheinander angeschlagen. Dabei wird mit den Kindern besprochen welcher Ton tief, mittel und hoch klingt. Deutliches zeigen von welchem Glas welcher Ton ausgeht kann dabei eine große Unterstützung für die Kinder darstellen.
4. Die Gläser werden hinter einem Sichtschutz so versteckt, dass sie von keinem der Kinder gesehen werden können.

Spielablauf:

1. Nach gemeinsamer Rücksprache wird ein Ratekönig und ein Musikmacher ausgewählt.
2. Es wird ein einziges Glas versteckt von dem Musikmacher angeschlagen.
3. Daraufhin darf nun der Ratekönig raten welches Glas angeschlagen wurde: Das volle, das halbvolle oder das leere?
4. Bei falscher oder gar keiner Antwort darf die ganze Gruppe außer dem Musikmacher raten, bis (mit oder ohne Hilfe) ein zutreffendes Ergebnis erreicht worden ist.
5. Die Rollen werden neu festgelegt und das Spiel beginnt von vorne. Dabei wird nun ein



Bei dem Spiel ist es sehr wichtig sich an die kurzen Runden zu halten und immer wieder den Ratekönig und den Musikmacher neu zu bestimmen. Dabei sollte jede Runde nur wenige Minuten lang sein und das gesamte Angebot eine Dauer von 15 bis maximal 20 Minuten nicht überschreiten. Anfängliche Schwierigkeiten können durch erneutes Zeigen der Gläser beim Spielen und somit einer auditiven und visuellen Verknüpfung behoben werden. Genauso ist es ratsam das Spiel in regelmäßigen Abständen zu wiederholen und nach sichtbarem Lerneffekt die Anzahl der verwendeten Gläser Schritt für Schritt zu erhöhen.

Wenn das Angebot häufig vollzogen wird kann ein permanenter Aufbau sinnvoll sein. Bei diesem werden Glasflaschen verwendet, die mit einer Kordel an einem Gerüst aufgehängt werden. Dafür wird die Kordel einige Male direkt unter die Erhebung des Schraubverschlusses gewickelt und fest zu geknotet. Das andere Ende der Kordel wird um das Gerüst gewickelt und dort befestigt. Die Flaschen sollten von Etiketten befreit sein und eine möglichst große Öffnung besitzen, um Wasser hinein zu füllen. Alternativ kann auch mit einem Trichter gearbeitet werden. Als Gerüst kann ein Garderobenständer dienen, jedoch kann es auch selbst aus Holzplatten gebaut werden. Wichtig ist es, dass die Flaschen nur knapp über dem Boden hängen, um das Zerschlagen der Glasflaschen beim Hinunter Fallen der Flaschen zu verhindern.

Das Spiel dient vor allem dem Zweck, dass ein Bewusstsein für unterschiedliche Tonhöhen geschaffen wird. Gleichzeitig bietet das beschriebene Vorgehen eine Steigerung der Konzentrationsfähigkeit im Bezug auf die auditive Wahrnehmung. Demnach können Angebote dieser Art dabei helfen sich intensiv auf das Gehörte zu konzentrieren und somit bewusst zu hören.

Durch die Geschichte, die dazugehörigen Veranschaulichungen und das abschließende Angebot kann demnach eine Förderung musiktheoretischer Kenntnisse und Fähigkeiten gewährleistet werden. Gleichzeitig wird auch das bewusste Hören gefördert und dadurch auf spielerische Art und Weise viele Aspekte der Gehörbildung abgebildet.