

4. Instrumentenzeichen, -namen, Klangarten

- Stundenziel:**
- Malen von Instrumentenzeichen
 - Zuordnen von Zeichen und Instrumenten
- Medien:**
- Entsprechende Instrumente oder Klangerzeuger
 - Zeichenblatt, beliebige Stifte
 - Karten mit Instrumentenzeichen

Vorbemerkung: Bisher haben die Kinder mit den Klangzeichen gearbeitet, die sie, angeregt durch die jeweiligen Klänge, erfunden haben.

Um konkret die Zuordnung leisten zu können, *welches* Instrument den entsprechenden Klang spielen soll, benötigt man auch die *Instrumentenzeichen*, wenn sie nicht schon im Musikunterricht erarbeitet wurden. Dort empfiehlt es sich, die Beschaffenheit (Form, Material, Gewicht, Spielweise, usw.) des Instruments kennenzulernen, bevor man damit arbeitet (vgl. Kuhlmann 2002).

Da dieses aber im Zusammenhang mit dem Malen nach Musik zu zeitaufwändig wäre, kann man die Kinder auch auf einem anderen Weg mit diesen Zeichen so vertraut machen, dass sie sie erkennen und einsetzen können.

Die vorher zum Hören der Klänge benutzten Instrumente werden auf den Boden oder auf einen flachen Tisch gelegt.



*Male die Instrumente auf dein Blatt.
Versuche, nur die Außenlinien zu malen.*

Auf diese Weise werden die Kinder den (festgelegten) grafischen Zeichen schon sehr nahe kommen.

Reflexion: Im Sitzkreis werden die entstandenen Instrumentenbilder auf den Boden gelegt. Nun werden die Instrumente auf den Bildern herausgesucht, benannt und zugeordnet. Gewiss werden viele Übereinstimmungen bei allen Kindern festzustellen sein. Die Kinder begründen ihre Formgebung. Auf diese Weise schauen sie sich die Instrumente besonders gut an und prägen sich ihr Aussehen ein.

Erweiterung: Die Karten mit den grafischen Instrumentenzeichen werden auf den Boden gelegt. Die Kinder werden feststellen, dass sich ihre und die festgesetzten Zeichen in den meisten Fällen kaum unterscheiden.

Nun werden, wie zuvor, den Zeichen die Instrumente zugeordnet und sie noch einmal benannt. Sie werden im Klassenraum so aufgehängt, dass die Kinder sie immer gut sehen können.

In einer Folgestunde wäre auch die Umkehrung des Vorgangs eine gute Übung, um mit Instrumenten und zugehörigen Zeichen vertraut zu werden.

Dann legt man die Instrumente aus und lässt das zugehörige Zeichen dazu finden.

Annette Friedrich, eine Referendarin meines Musik-Seminars, gestaltete zu diesem Thema eine spezielle Stunde. Sie versah mehrere (für jede Arbeitsgruppe einen) unbeschriftete große Holzwürfel mit je 5 Klangzeichen. Die sechste Würfelseite bekam ein Fragezeichen aufgemalt. Es diente als „Joker“ für ein Klangzeichen nach Wahl der Kinder.

Nun würfeln sie der Reihe nach und malten das erwürfelte Klangzeichen auf einen großen Papierstreifen mit Platz für zwei Eintragungen. In die obere Reihe trugen die Kinder das Klangzeichen ein, darunter das Instrumentenzeichen für ein zu dem Klang passendes Instrument.

Die Instrumente lagen zum Anschauen – und später zum Spielen – auf dem Tisch.

Der Papierstreifen war so eingeteilt, dass jedes Kind zweimal eintragen konnte. Schließlich wurde diese „Würfelkomposition“ von jeder Gruppe vorgespielt. Obwohl alle Kinder mit denselben Zeichen und Instrumenten arbeiteten, glich keine Klangfolge den vorangegangenen.

Klangzeichen	●	◎	●	⋈	↗↘	((()))	((()))	↗↘	●	⋈	◎	((()))
Instrument	✕	△	✕	ㄣ	♯ Gl.	♀	♀	♯ Gl.	▢	ㄣ	△	♀

Sollten die Kinder mit den *Namen* der Instrumente nicht so vertraut sein, empfiehlt es sich, auch sie auf Karten zu schreiben und jeweils zum entsprechenden Instrumentenzeichen zu legen oder zu hängen.

Auf diese Weise kann man für eine gewisse Zeit eine „Instrumentenzeichen-Instrumentennamen-Klangzeichen-Wand“ herstellen, bis sich die Zeichen und die Namen eingepägt haben. (Das entspricht der Vorgehensweise im Anfangsunterricht, wenn das Einprägen von Buchstaben/Wörtern ebenfalls durch Bilder unterstützt wird.)

Hinweis:

Um kreative Aufgaben im Musikunterricht bewältigen zu können (Verklanglichen, Komponieren, Begleiten) ist die Kenntnis dieser grafischen Notationszeichen unumgänglich. Überdies ist der Erfolg des Gestaltens von Musik nach Bildern zu einem Teil davon abhängig.

Zeichen	Instrument	Klangart
Holzinstrumente:		
	Klanghölzer	Punktklang
	Holzhöhrentrommel	Punktklang
	Holzblocktrommel	Punktklang
	Kastagnetten	Punktklang (ein Schlag)
	Guiro	Bewegungsklang (mehrere Schläge nacheinander)
	Knarre/Ratsche	Bewegungsklang
	Rumbarasseln	Bewegungsklang
	Schüttelrohr	Bewegungsklang
Metallinstrumente:		
	Triangel	Schwebeklang (einzelne Töne)
		Bewegungsklang (mehrere hin und her anschlagende Töne)
	hängendes Becken	Schwebeklang
	Becken (zwei gegen-einandergeschlagen)	Schwebeklang
	Cimbeln	Schwebeklang
	Schellenstab	Bewegungsklang
	Schellenband	Bewegungsklang
Fellinstrumente:		
	Handtrommel	Punktklang
	Trommel	Punktklang
	Pauke	Punktklang Bewegungsklang (wenn mit zwei Schlägeln schnell abwechselnd gespielt wird)
Fell-Metallinstrument:		
	Tambourin	Punktklang (bei einem Schlag) Bewegungsklang (beim Schütteln des Instruments)
Stabspiele:		
	Glockenspiel	Schwebeklang (einzelne Töne) Gleitklang (mit dem Schlägelkopf auf- oder abwärts über die Klangplatten gleiten)
		Bewegungsklang (den Schlägelkopf schnell hin- und herbewegen)
		Schichtklang = Cluster (mit einer Klangplatte quer über andere schlagen)
	Metallofon	wie Glockenspiel
	Xylofon	Punktklang (einzelne Töne) die anderen Klangarten wie beim Glockenspiel und Metallofon

Anmerkung:

Die Klangplatten der Glockenspiele und Metallofone sind aus Metall, die der Xylofone aus Holz.

V. Bewegung in einer Musik bildlich nachgestalten

Stundenziele:	gemeinsam für beide Stunden <ul style="list-style-type: none">– Kennenlernen des Titels der Musik– Hören einer Musik– Bewegen nach der Musik (mit den Händen oder dem Körper)– Malen nach der Musik, Darstellen der Bewegung in der Musik
Medien:	Musik-CD Titel 1. „Känguruhs“ aus „Karneval der Tiere“ (Track Nr. 9) 2. „Peter lässt das Seil herunter“ aus „Peter und der Wolf“ (Track Nr. 10) Malstifte, Malblock, für die 2. Stunde Krepppapier-Schwungbänder
Arbeitsform:	Einzelarbeit, Sitzkreis

Information zur Musik

„Känguruhs“ ist ein Stück aus dem Werk für zwei Klaviere und Kammerensemble „Karneval der Tiere“ von Camille Saint-Saëns.

Der französische Komponist Camille Saint-Saëns (1835–1921) gab bereits mit zehn Jahren sein erstes Konzert in Paris. Am Konservatorium studierte er Orgel und Komposition. Mit 18 Jahren wurde er Organist an einer Kirche in Paris, später an der berühmten Kirche Sainte-Madeleine. Er unternahm Konzertreisen durch ganz Europa, später gastierte er auch in Indien, Ägypten und Amerika. Saint-Saëns schrieb Opern, Klavier- und Violinkonzerte, Sinfonien, Bühnenmusik, geistliche und kammermusikalische Werke. Eines seiner berühmtesten Werke ist der „Karneval der Tiere“.

Vorbemerkung: Bei allen bisherigen Arbeiten wurde den Kindern zu Beginn nie der Titel der Musik genannt, um nicht eventuell vorab Vorstellungen zu wecken, die ihre Ausdrucksformen in eine bestimmte Richtung lenken konnten. Hier nun soll durch die Nennung des Titels die Vorstellung des Tieres/der Situation bewusst herbeigeführt werden, um die nachfolgende Aufgabe entsprechend erfüllen zu können.

1.



Heute hört ihr eine Musik, die „Känguruhs“ heißt. Erzähle, was du von diesem Tier weißt!

Wahrscheinlich werden die Kinder über das Aussehen, die Aufzucht der Jungen im Bauchbeutel, die Herkunft und die Bewegungsart des Tieres etwas wissen (in letzter Zeit wirbt Australien sehr häufig mit seinem Wappentier).

Zeige mit deiner Hand, wie sich das Känguru bewegt.

Die Kinder ahmen die Sprünge des Kängurus nach.

Ist genügend Platz vorhanden, können diese Sprünge auch mit dem ganzen Körper ausgeführt werden.

Kannst du dir vorstellen, wie das Känguru wohl sitzt?

Das Känguru stützt sich beim Sitzen auf den Schwanz und schaut dabei umher.

Die Grafik auf S. 35 zeigt ein Känguru im Sprung und beim Sitzen.
Die beiden Bilder werden angeschaut und besprochen.



Höre die Musik an und überlege, was der Komponist Camille Saint-Saëns damit ausdrücken wollte.

Die Kinder nehmen ihre Hörhaltung ein.



„Känguruhs“ aus „Karneval der Tiere“ von Camille Saint-Saëns

Reflexion:

Erzähle, was du aus der Musik herausgehört hast.

Die Kinder werden die Sprünge und die Ruhephasen, in denen ein Känguru sitzt und umherschaut, aus der Musik herausgehört haben.



Höre die Musik noch einmal an und mache mit der Hand die Bewegungen der Kängurus nach.



„Känguruhs“



Male nun nach der Musik, wie sich das Känguru bewegt.

Kriterium: Achte darauf, dass man das Hüpfen und das Sitzen auf deinem Bild erkennen kann.

Die Kinder malen nach der Musik den Bewegungsablauf, der durch die Musik vorgegeben wird. Auf jede Hüpfphase folgt ein Ruhemoment.

Wie die Kinder die Musik malerisch oder grafisch gestalten, ist ihnen freigestellt.

Meist entsteht eine Verlaufsgrafik der Musik, aus der die unterschiedlichen Phasen abgelesen werden können.

Kinder, die genau hören können, erfassen auch die Anzahl der einzelnen Sprünge.



„Känguruhs“ – nach Bedarf erklingt die Musik mehrmals

Reflexion:

Die Kinder kommen mit ihren Bildern in den Kreis.

Sie nennen noch einmal, worauf sie achten sollten beim Malen.

Die Bilder werden zuerst besprochen auf das Kriterium hin, ob man die Hüpf- und Sitzphasen des Kängurus im Bild erkennen kann.

Da die Beurteilung auch von der Musik abhängt, wird das Hörbeispiel mehrmals gespielt. So können die Kinder beurteilen, ob der optische Eindruck dem akustischen entspricht.

Als Nebeneffekt wird erreicht, dass sich die Musik noch besser einprägt.

Zum Schluss können die Bilder der Kinder mit der Känguru-Grafik des Buches gemeinsam aufgehängt werden.

Im Sportunterricht kann daraus eine große „Känguru-Hüpf-Choreografie“ entstehen, wenn sich die Kinder nach der Musik bewegen. Die Bilder können dabei eine Hilfe sein.

