



Durchführung

Phase	Inhalt	Material
Vorbereitung	<ul style="list-style-type: none"> - Benötigte Instrumente in der erforderlichen Anzahl bereitlegen - Instrumente ggf. mit farbigen Klebepunkten versehen oder auf farbigem Papier kopiert anbieten - „Probiererecken“ vorbereiten 	<ul style="list-style-type: none"> - Partitur auf Folie - Bunte Foliestifte - Overheadprojektor - Instrumente
Hinführung	<p><i>Alternativen für die Einführung in die Thematik:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Mit einem Bild - Mit einem zentralen Gegenstand der Geschichte - Mit einer kurzen Hörscene 	<p><i>Auswahl:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Bild - Zentraler Gegenstand - Hörscene
Erarbeitung	<p><i>Lehrererzählung:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Vorstellung der Geschichte - Die zentralen Klangereignisse werden dabei als Bilder an die Tafel gebracht <p><i>Vorstellung der Instrumente und ihrer Spielweise</i></p> <p><i>Freies Erproben der Instrumente in „Probiererecken“:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Kinder erhalten Farbkärtchen, suchen ein dazu passendes Instrument und spielen nach Einsatz durch eine vom Lehrer gezeigte Farbkarte – danach Wechsel - <i>Alternative:</i> Die Kinder gehen in einer Art Stationenlauf nacheinander in jede „Probiererecke“ - Evtl. Gespräch: Wie klingen die Instrumente? <p><i>Zuordnung Klangereignis/Instrument:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Im Unterrichtsgespräch erfolgt die Zuordnung bei nochmaligem Ausprobieren der Instrumente - Die Ergebnisse werden durch Anbringen der Klangereignisse und Instrumente an der Tafel festgehalten <p><i>Vergabe der Instrumente:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Jedes Kind wählt oder erhält ein Instrument 	<ul style="list-style-type: none"> - Klanggeschichte - Klangereigniskarten - Instrumente - Farbkärtchen und Instrumente mit entsprechenden Farbpunkten markiert - Oder: Farbkärtchen mit den entsprechenden Instrumenten darauf - Farb- und Instrumentenkarten - Klangereigniskarten
Festigung	<p><i>Nochmals isoliertes Üben des Instrumenteneinsatzes:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Durch Hochhalten von Farbtafeln - Mit einem Farbwürfel (die Farbe, die gewürfelt wird, gibt den Einsatz) 	<ul style="list-style-type: none"> - Instrumente - Karten mit Instrumenten - Ggf. Farbwürfel
Umsetzung	<p><i>Alternativen für das Spielen nach Partitur:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Begleitend zur Erzählung/nach jedem Absatz - Im Anschluss an die Erzählung 	<ul style="list-style-type: none"> - Partitur, Foliestifte - Klangereignis- und Instrumentenkarten
Abschluss	<p><i>Alternativ:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Aufnahme auf Band - Tausch der Instrumente - Meditativer Schluss mit Musik passend zur Geschichte 	<ul style="list-style-type: none"> - Ggf. Kassettenrecorder



Variante 3 – Tempo und Lautstärke grafisch darstellen

Beschreibung


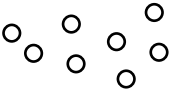


Klanggeschichten eignen sich sehr gut zur Einführung musikalischer Grundbegriffe (sog. Parameter) – insbesondere die Phänomene Lautstärke und Tempo lassen sich im Rahmen einer Partitur grafisch gut darstellen.

Für die verschiedenen Klänge der Instrumente werden folgende Zeichen festgelegt:

- Für Punktklänge (z. B. Trommeln, Klanghölzer etc.) empfiehlt sich – auch wegen der optischen Ähnlichkeit – ein Kreis.
- Für rasselnde und rauschende Klänge können gezackte oder geschwungene Linien verwendet werden.
- Langsam verklingende Töne (z. B. Triangel, Becken etc.) können gut durch ein liegendes Dreieck veranschaulicht werden.
- Summende und brummende Klänge hingegen (z. B. Bassstab) werden durch einen dickeren Ring visualisiert.
- Die Lautstärke wird durch die Größe des grafischen Zeichens markiert.
- Das Tempo wird durch dessen Häufigkeit bzw. Ballung dargestellt.

Diese Zeichen sind in den Partituren (s. Kopiervorlagen) bereits eingetragen.

Beispiel

	Trommel spielt leise und langsam
	Trommel spielt leise, aber schneller/häufiger
	Trommel spielt laut und langsam (oder schlägt nur einmal)
	Trommel spielt laut und schnell

Die genaue Zuordnung von Instrumenten und grafischen Zeichen finden Sie in Übersicht 1 (S. 17).

Die Verwendung dieser Art von Partitur setzt voraus, dass die entsprechenden Parameter (Klangsymbole und Zeichen für laut, leise, schnell und langsam) in der Klasse eingeführt sind.

