

Vertretungsstunde: Klang-Memory

STEFFEN REINHOLD

Das Klang-Memory schult das musikalische Gedächtnis, fördert Ideenreichtum und kann bei guten Einfällen der MitspielerInnen sehr lustig und für des Gruppenklima gewinnbringend sein.

MUSIK ALS SPIEL

Das Spiel ermöglicht einen offenen, lustvollen Umgang mit Musik. Je nach Spielidee ist eine leistungsunabhängige oder leistungsdifferenzierte Ausführungsweise möglich. Musikalische Fähigkeiten können, müssen aber nicht Voraussetzung sein. Musikalische Spiele wie das Klang-Memory helfen, Tradiertes zu hinterfragen, sie wirken integrativ, therapeutisch und sensibilisierend. Im Vordergrund steht nicht das Endprodukt, sondern das Erlebnis eines gemeinsamen Prozesses.

KLANG UND GERÄUSCH

Der spielerische und zweckgebundene Umgang mit freiem Klangmaterial öffnet die Ohren für ungewohnte Klänge. Es erscheint nicht notwendig zu ergründen, ob die entstehenden akustischen Ereignisse etwas mit Musik zu tun haben. Sie helfen, die Sinne zu schärfen und sich vorurteilsfrei den Klängen zu widmen: „Man muss das

hören, was es zu hören gibt, und nicht das, was man zu hören erwartet“ (John Cage).

SPIELEN IST TEAMWORK

Das Klang-Memory bietet die Möglichkeit der Gleichberechtigung aller SchülerInnen einer Klasse. Jeder ist mit einer musikalischen Aktion vertreten. Jede ist gefordert, sich zu präsentieren, macht dies aber nicht bloßgestellt vor einer ganzen Gruppe, sondern ist im Spiel „versteckt“. Gerade dieser Umstand ermöglicht ein ungehemmtes und kooperatives Auftreten. Auch wirkt das Spiel in besonderem Maße integrativ, da bei mehreren Durchgängen und zur Steigerung des Schwierigkeitsgrads die SpielerInnen angehalten sind, auch andere Paarkonstellationen einzugehen, d. h. über Sympathiegrenzen hinweg zu agieren.

NÄHE UND DISTANZ

Das Raster der Schulbänke wird getauscht gegen das Raster des Memory. Der Unterschied: Die gespannte, vielleicht ermüdende Sitzhaltung wird durch körperliche Aktivität abgelöst, auch wenn es eine minimale ist. Jeder Spieler ist angehalten, seinen/einen Platz im Raster zu finden. Allein das bedarf der gezielten Wahrnehmung der Umge-

bung. Die TeilnehmerInnen müssen sich untereinander ausrichten und sie müssen den nötigen Abstand zum Memory-Partner finden, damit die Lösung nicht zu einfach wird.

DER WEG IST DAS SPIEL

Natürlich lässt sich das Klang-Memory noch in verschiedene Richtungen erweitern oder als Anregung für eigene Spielideen verwenden. Man sollte sich das Interesse, die Neugierde, den unbeschwerteten Spaß am gemeinsamen Spielen zunutze machen und auf musikalische Spiele übertragen. Auf diese Weise kann man sich von ständigen Wiederholungen, von allzu festen Konventionen lösen und auf die Suche nach ausgefallenen Klängen und raffinierten Regeln machen.

5 6 7 8 9 10 11 12 13

Arbeitsblätter

► Klang-Memory – S. 41

musikpaedagogik-online.de

Kostenloser Download für AbonnentInnen

► Arbeitsblatt als PDF-Datei

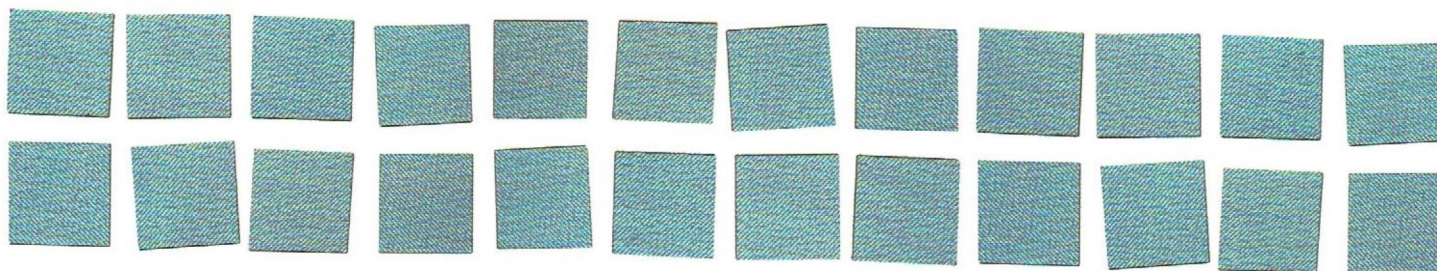
Klang-Memory für mindestens 16 Spieler

REGELN

Zwei SpielerInnen verlassen den Raum, sodass sie nichts hören können. Wie beim Bilder-Memory werden nun von den übrigen SpielerInnen Paare gebildet. Die Paare, die jetzt wie „Karten“ behandelt werden, verständigen sich auf einen identischen Laut oder ein gleiches Geräusch. Dann stellen sich alle „Karten“ mit genügend Abstand und „gut gemischt“ in einem Raster auf, so wie man gewöhnlich die Karten auslegt. Die zwei Spieler werden nun hereingebeten und spielen gegeneinander Memory: Der erste Spieler berührt kurz eine „Karte“ und hört ihren Klang. Dann wählt er auf gleiche Weise eine andere. Sind die Klänge verschieden, ist der nächste Spieler dran, sind sie identisch, kommen seine „Karten“ vom Spielfeld und der Spieler darf weiter spielen. Wer am Ende die meisten Paare gefunden hat, ist Gewinner.

Tipp

Das Spiel ist sehr leicht, wenn die Klänge der Paare stark kontrastieren. Zum Beispiel kann es sehr lustig sein, Tierstimmen zu imitieren. Schwieriger wird es, wenn die Klänge dichter beieinander liegen, zum Beispiel nur bestimmte Konsonanten oder einzelne Vokale in verschiedenen Tonhöhen verwendet werden dürfen.



VARIANTEN

Variante:

für Fortgeschrittene

Die „Karten“ können auch bestimmte Intervalle singen (auf- und abwärts). Da die Möglichkeiten hierbei stärker begrenzt sind, könnten auch gleiche Intervalle mit verschiedenen Vokalen oder in verschiedenen Registern gesungen werden.

Variante: Bewegung

Alle akustischen Äußerungen können natürlich auch mit kurzen (Hand-) Bewegungen verbunden werden. Auf diese Weise ist es möglich, dass z. B. zwei Paare den gleichen Laut hervorbringen, dazu aber eine andere Bewegung ausführen. Aber Vorsicht: je kleiner oder unauffälliger die Bewegung, umso schwieriger für die Spieler, diese sich zu merken bzw. wiederzuerkennen.

Variante: Rhythmus

Statt der kurzen Melodie kann es auch ein Rhythmus sein, der mit der Stimme oder auch mit Bodypercussion erzeugt wird. Solche Rhythmen wiederzuerkennen verlangt eine hohe Aufmerksamkeit der Spieler und die „Karten“ müssen sehr darauf achten, den Rhythmus exakt zu wiederholen.

Variante: Melodie

Die „Karten“ denken sich kurze Melodien aus (3–5 Töne). Leichter wird diese Variante, wenn man bekannte Liedmelodien verwendet (es muss ja nicht immer der Anfang eines Lieds sein) und diese auf eine Silbe singt.