

<p style="text-align: center;">Schall - Schall erzeugen Einheit 2.2: Gemeinsames Musizieren Unterrichtsverlauf in Schritten</p>
--

Geplante Unterrichtszeit für diese Einheit: 45 min.

1. Schritt: Einführung mit Hilfe eines Spieles

- Einführung: Spiel: "Indianer auf dem Kriegspfad":
Die Schüler sitzen mit ihren Rhythmusinstrumenten im Kreis. Der Lehrer (Indianer) befindet sich in der Mitte des Kreises und geht langsam innen an den Schülern vorbei. Die Schüler, bei denen er sich gerade befindet, spielen auf ihren Instrumenten. Ein Wechsel des Lauftempo bedeutet dabei langsamer beziehungsweise schneller spielen. Zusätzlich kann der Lehrer noch betont auf jemanden zugehen (Indianer pirscht sich an) und kurz stehen bleiben. Je näher er dem Schüler dabei kommt, umso lauter soll dieser spielen (Angriff des Indianers). Anschließend wird der Lehrer durch den Schüler ersetzt und dieser spielt nun den Indianer. Hat die Klasse bereits vorher Erfahrung mit Rhythmen gesammelt, so kann das Spiel der Instrumente rhythmisch auf die Schritte des Indianers erfolgen.

2. Schritt: Einfache Rhythmen nachahmen

- Vorgabe von einfachen Rhythmen durch die Lehrkraft
- Wiederholung durch die SS
- Erfindung eigener Rhythmen von den SchülerInnen

Hinweis:

Ein Rhythmus sollte zum besseren Einprägen mindestens zweimal vorgespielt und mehrfach von den Schülern wiederholt werden.

3. Schritt: Rhythmen erfinden und kombinieren

- Die SS bilden Gruppen von 4-5 Personen.

Hinweis:

Dabei sollten in jeder Gruppe mindestens zwei, wenn möglich sogar drei verschiedene Instrumente vertreten sein. Zusätzlich muss in allen Gruppen eine Trommel oder eine Rassel vorhanden sein. Sind dafür nicht genügend Trommeln beziehungsweise Rasseln gebastelt worden, können Trommeln aus dem Orffschen Schulwerk hinzugezogen werden.

- Jede Gruppe erfindet und kombiniert eigene Rhythmen (ca. 10 min.).
- Vorgabe eines Grundtaktes (beispielsweise 4/4-Takt) durch die Lehrkraft. Dieser Grundtakt wird von jeder Gruppe mit der Trommel, bzw. Rassel beibehalten.
- Möglichkeit: ein Schüler pro Gruppe klatscht den Grundtakt mit (Wechsel innerhalb der Gruppe jeweils nach fünf Minuten). Passend zum Grundtakt erfinden die Schüler eigene Rhythmen und versuchen mehrere Rhythmen gleichzeitig zu spielen.

Hinweis:

Brummende Hummel und Trompete setzen auf "eins" und "drei", das Flaschenxylophon auf "zwei" und "vier" im 4/4-Takt ein.

4. Schritt: Präsentation der Ergebnisse

- Im Kreis präsentieren die einzelnen Gruppen kurz ihr Ergebnis. Anschließend entscheiden sich die Schüler für einige Rhythmen und wiederholen sie zusammen im Kreis.

5. Schritt: Gemeinsames Musizieren

- Gemeinsames Musizieren mit den ausgewählten Rhythmen
- Eine Gruppe spielt den Grundtakt.
- Die anderen Gruppen setzen auf ein Handzeichen des Lehrers nacheinander ein.
- Auf ein weiteres Zeichen des Lehrers endet das Musikstück.

Hinweis:

Reagiert die Klasse auf die Handzeichen des Lehrers und bleiben die einzelnen Gruppen gut im Grundtakt, so können anschließend Tempo und Lautstärke des Musikstückes verändert werden.

- Hat die Klasse bereits Erfahrung im Musizieren mit Instrumenten, so kann das Musikstück noch mit Bewegung verknüpft werden. Dazu wird das Musikstück erst einmal wie oben gespielt (Grundtakt beginnt, einzelne Gruppen folgen) Wenn alle Gruppen im Rhythmus sind, stehen die Schüler mit ihren Instrumenten auf und bewegen sich spielend durch den Raum. Schüler mit dem Instrument "Flaschenxylophon" nehmen dabei nur eine der Flaschen in die Hand und schlagen diese mit dem Metallöffel an.

6. Schritt: Bühne frei für eine Geräusch-Sinfonie

- Ausklang des gemeinsamen Musizierens und des ganzen Bereiches 2 "Musik erzeugen"

Hinweis:

Bei Klassen mit wenig Rhythmikerfahrung kann dieser Schritt auch den 5. Schritt ersetzen: Die Schüler gestalten ohne Grundrhythmus eine Geräusch-Sinfonie.

- Gruppen spielen auf Handzeichen des Lehrers (siehe Schritt 5).
- SS orientieren sich nicht an einem Grundtakt, sondern musizieren frei.
- Auf zwei weitere Zeichen ändern sie dabei das Tempo und die Lautstärke beim Spielen.
- Vorschläge für mögliche Gesten für Tempo und Lautstärkeänderungen:

Lautstärke

Geschlossene Hände (Handrücken schauen nach oben bzw. unten): die obere Hand wird nach oben gehoben. Umso größer die dabei entstehende Lücke zwischen den beiden Händen wird, umso lauter sollen die Schüler spielen. Die geschlossenen Hände gelten als Zeichen für Stille.

Tempo

Die Geste für die Lautstärke wird schneller (Tempoerhöhung beim Spielen) bzw. langsamer (Tempoerniedrigung) ausgeführt.

Hinweis:

Der Einheit 2.2 "Gemeinsames Musizieren" ist kein eigener Materialteil zugeordnet, daher wird auf den Materialteil der Einheit 2.1 "Musikinstrumente basteln" verlinkt.