



Durchführung

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



### Variante 3 – Tempo und Lautstärke grafisch darstellen

#### Beschreibung


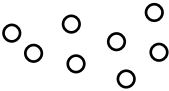


Klanggeschichten eignen sich sehr gut zur Einführung musikalischer Grundbegriffe (sog. Parameter) – insbesondere die Phänomene Lautstärke und Tempo lassen sich im Rahmen einer Partitur grafisch gut darstellen.

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.



**Partituren: Max, der kleine Hase**

Übersicht für Variante 1

Klangereignis- karte					
Instrumenten- karte					

Kopiervorlage für Variante 2 (auf Folie größer kopieren, Linien mit Foliestift farbig nachziehen)

Klangereignis	Klangdauer				

→ Richtung des Aufdeckens

Kopiervorlage für Variante 3 (auf Folie größer kopieren)

Klangereignis	Klangdauer				

→ Richtung des Aufdeckens