



# Lernen beim **Spiele**n

## **Spielmaterien im Instrumentalunterricht**

Martin Losert

*Ob Noten-Domino, Kreuzworträtsel oder Rhythmuskarten: Für den Instrumentalunterricht gibt es eine Vielzahl von musikalischen Spielen zum Kaufen oder Basteln.*

*Martin Losert gibt einen ersten Überblick und erläutert den Einsatz der Spielmaterien an ausgewählten Beispielen.*













Spieltheorie man sich orientiert, scheinen deren Verfechter sich aber in einem Punkt einig zu sein: „Alles Spiel ist zunächst und vor allem ein freies Handeln. Befohlenen Spiel ist kein Spiel mehr.“<sup>2</sup> „Spiel verfolgt keinen außerhalb seiner selbst liegenden Zweck. Es ist dadurch von der Arbeit, vom Kampfe ums Dasein, von der Not und von der Sorge, vom Ernst und den objektiven Wert- und Zweckordnungen abgehoben. Es ist von alledem frei.“<sup>3</sup> Da aber jeder Unterricht einen Zweck verfolgt – die Schüler sollen klar bestimmbar Inhalte lernen<sup>4</sup> –, scheinen Unterricht und Spiel zwei nicht miteinander vereinbare Kategorien zu sein. Lernspiele bzw. der Gebrauch von Spielmaterialien in pädagogischen Zusammenhängen sind demnach keine Spiele, sondern pädagogisch intendierte Handlungen. Hans Scheuerl spricht in diesem Zusammenhang von spielerischer Einkleidung.<sup>5</sup> Wer aber selbst einmal Musikspiele im Unterricht verwendet hat, kennt den Effekt, dass auch Lernspiele zuweilen in echte Spielsituationen münden können. Anfänglich als Übungen für einzelne kognitive, musikalische oder motorische Fähigkeiten gedacht, verlieren sie beim Tun ihren oktroyierten Gestus und werden zum echten Spiel. Dazu ist es allerdings nötig, dass alle am Spiel Beteiligten sich auf das Spiel wirklich einlassen. Dies betrifft nicht nur die SchülerInnen, sondern vor allem auch die Lehrenden. Auch sie müssen voll in das Spielgeschehen eintauchen. Sie müssen den von ihnen selbst intendierten pädagogischen Zweck des Spiels während des Spielens vergessen. Das ursprüngliche Ziel, mit dem ein Spiel in einer Unterrichtssituation angeregt wurde, muss beim Spielen völlig in den Hintergrund rücken. Wirkliches Spielen findet nur um des Spielens willen statt, Lernen ist hierbei allenfalls ein Nebenprodukt.

### RHYTHMUSKARTEN

Genau genommen handelt es sich beim Einsatz von Rhythmuskarten nicht um echte Spiele, sondern um spielerische Einkleidung von Lernmaterialien. Ungeachtet dessen werden Rhythmuskarten oft als „Lernspiele“ vertrieben. Im Instrumentalunterricht hängt es maßgeblich von der Aufgabenstellung ab, inwieweit es gelingt, Übungen mit Rhythmuskarten in spielerische Situationen zu verwandeln. Von den im Handel erhältlichen Rhythmuskarten ist *Das Rhythmus-Einmaleins* von Anselm Ernst zu empfehlen.<sup>6</sup> Umfang und Verarbeitung schlagen sich leider im Preis nie-

der. Wer weniger Geld anlegen möchte, findet eine Reihe von Angeboten, die hinsichtlich ihrer Funktionalität ähnlich aufgebaut sind, in der Verarbeitung allerdings nicht an *Das Rhythmus-Einmaleins* herankommen.<sup>7</sup> Auch selbst gebastelte Karten erfüllen im Prinzip dieselbe Funktion. Ein Satz Rhythmuskarten besteht in der Regel aus Karten, auf denen unterschiedliche Ton- und Pausendauern, Rhythmen sowie Taktangaben notiert sind. Teilweise finden sich auch Bindebögen, Taktstriche und Schablonen, die die Länge eines Takts andeuten. Die Karten sind so gefertigt, dass ihre Länge proportional dem jeweiligen Notenwert entspricht. So sind etwa Karten mit Halben doppelt so lang wie solche mit Vierteln. Aus den Karten lassen sich Rhythmen zusammenstellen, die Ausgangspunkt unterschiedlicher spielerischer Aktivitäten sein können. So können diese etwa mit Hilfe von Rhythmusilben (siehe Kasten) gesprochen, mit Bodypercussion kombiniert, mit weiteren Rhythmen zu mehrstimmigen rhythmischen Gebilden erweitert werden oder Ausgangspunkt eigener kleiner Melodien sein, die singend oder auf dem Instrument spielend ausgeführt und schließlich notiert werden.

#### Rhythmusilben

	Paris/Tonika-Do	Kodály
	ta-a-a-a	ta-o-a-o
	ta-a-a	ta-o-a
	ta-a	ta-o
	ta (Grunds Schlag)	ta
	ta-te	ti-ti
	ta-fa-te-fe	ti-ri-ti-ri
	ta-te-ti	tri-o-la
	sa	sch
	sa/se (je nach Zählzeit)	s
	sa-a	Pau-se
	sa-a-a-a	gro-ße Pau-se

**Die theoretische Diskussion** zu den Themen Spielen und Spielmaterialien in der Pädagogik möchte ich an dieser Stelle nicht wiederholen, doch einige Anmerkungen und persönliche Zweifel, inwiefern es sich beim Einsatz von Musikspielen im Instrumentalunterricht um wirkliches Spielen handelt, erscheinen mir angebracht.<sup>1</sup>

Dass spielerische Aktivitäten in der Musikpädagogik so hoch geschätzt werden, hat damit zu tun, wie sich Kinder beim Spielen mit schier unglaublicher Konzentration, Hingabe, großer Ernsthaftigkeit und doch scheinbarer Mühelosigkeit einer Aufgabe widmen. Dieser Zustand wird als ideal für jeden Lernprozess angesehen. Ganz gleich, an welcher

Vorteil der Arbeit mit Rhythmuskarten ist, dass einmal eingeführte Rhythmen und Tondauern in unkomplizierter Weise visualisiert und neue Rhythmen auf einfache und schnelle Weise auch von den SchülerInnen miteinander kombiniert werden können. Die SchülerInnen haben so ein einfaches Instrument zur Hand, um Rhythmen selbst zu „notieren“. Durch die Proportionalität von Tondauern und Kartenlängen wird ferner das Verhältnis einzelner Notenwerte auf anschauliche Weise verdeutlicht.

### Anregungen zu Spielen mit Rhythmuskarten

■ Mit den Rhythmuskarten gelegte Rhythmen auf Rhythmus silben sprechen, klatschen, singen oder auf dem Instrument wiedergeben. Auf ein kurzes Kommando hin jeweils den nächsten Rhythmus beginnen. Um während solcher Übungen nicht den durchgehenden rhythmischen Puls zu verlieren, bietet es sich an, mitzudirigieren oder (besser) auf der Stelle zu stompen.

■ Verschiedene Rhythmen legen und auf Zeichen in unterschiedlicher Reihenfolge wiedergeben. Beim Übergang von einem zum nächsten Rhythmus muss immer klar sein, welcher Rhythmus als nächster folgt.

■ Gelegte Rhythmen als Kanon sprechen. Der Einsatz der Rhythmen muss dabei nicht unbedingt taktweise geschehen, auch sehr enge Einsätze können sehr spannend (und schwer) sein.

■ Auf Zeichen Rhythmen rückwärts lesen.

■ Während des fortgesetzten Sprechens eines Rhythmus einzelne Karten verändern und auf Zeichen klatschend, singend oder auf dem Instrument spielend aufnehmen lassen.

■ Vorher gelegte Rhythmen beim Ausführen allmählich verdecken und im Anschluss aufschreiben lassen.

■ Einen hörend aufgenommenen Rhythmus aus dem Gedächtnis mit Rhythmuskarten aufschreiben. Als Zwischenschritt gegebenenfalls Rhythmus silben einsetzen.

■ Den Rhythmus bekannter Lieder von den SchülerInnen aus dem Gedächtnis mit den Karten legen lassen.

■ Den Rhythmus bekannter Lieder mit den Karten legen und von den SchülerInnen erraten lassen.

■ Eigene Rhythmen erfinden, mit den Rhythmuskarten festhalten und schrittweise durch Hinzufügen von Tonhöhen eine Melodie entstehen lassen.

■ Eine Folge von Tonhöhen rhythmisieren.

■ Namen oder kürzere Texte rhythmisieren und mit den Rhythmuskarten darstellen.

■ Über einen vorher gelegten Rhythmus improvisieren.

Abb. 1: Fünf Karten aus dem Tonika-Do-Quartett von Agnes Hundoegger

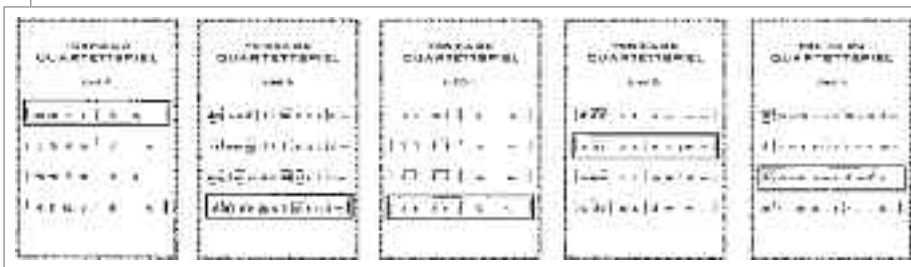
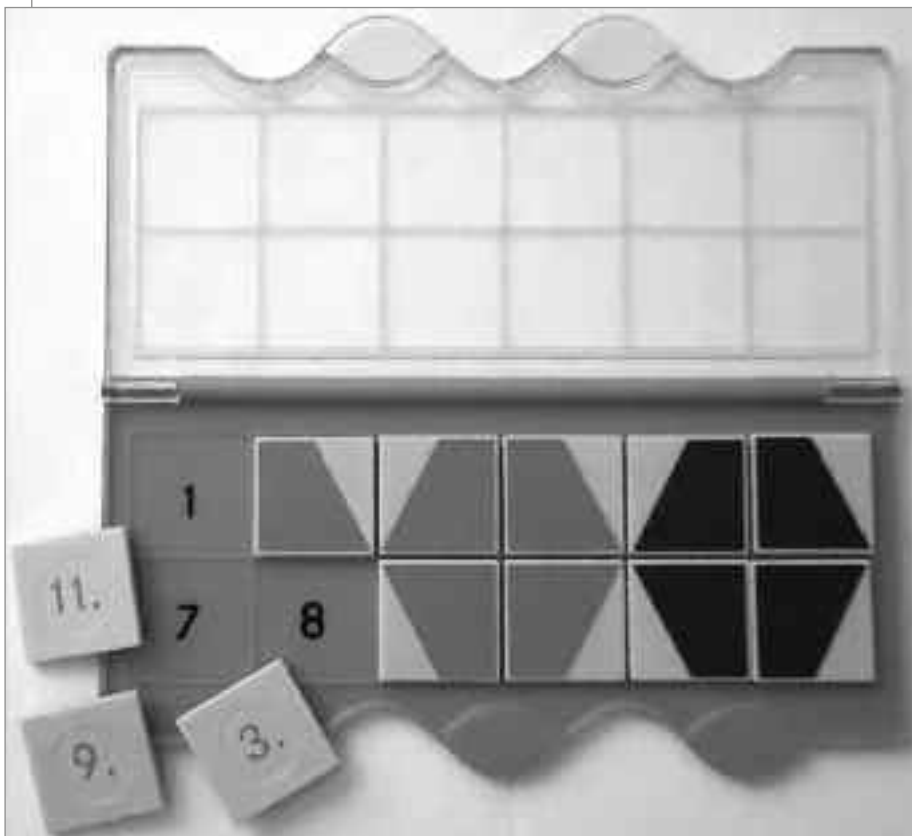


Abb. 2: MiniLÜK-Kasten



### MAGNET-NOTENTAFEL

Ähnlich wie die Rhythmuskarten ist auch die Magnet-Notentafel ein Unterrichtsmaterial, das spielerische Aktionen zulässt. Bei der Magnet-Notentafel handelt es sich jedoch im eigentlichen Sinne nicht um ein Spielmaterial, sondern um ein Lernmaterial. In vielen Musikschulen und Klassenzimmern stehen Tafeln mit Notenlinien, die für den Instrumentalunterricht gut geeignet sind. Wer in seinem Unterrichtsraum keine Tafel zur Verfügung hat, kann mit etwas Zeit und Mühe selbst eine Magnet-Notentafel basteln. Man benötigt dazu eine verzinkte (also rostfreie), einen Millimeter dicke Stahlplatte. Größen bis DIN-A3 sind für den Instrumentalunterricht praktikabel, wer seine Tafel auf einen Notenständer stellen möchte, sollte etwas kleinere Formate wählen. Die Platte mit Tafel-

farbe anstreichen und mit einem weißen Lackstift und einem Lineal Notenlinien ziehen. Alle Materialien sind in größeren Baumärkten erhältlich.

Auf einer solchen Tafel lassen sich mit runden Magneten als Notenköpfe Melodien andeuten, Übungen notieren und Schüler können eigene Ideen und über das Hören erarbeitete Tonfolgen skizzieren. Mit Kreide lassen sich Rhythmen notieren, einzelne Linien hervorheben oder auch ganze Motive und Phrasen aufschreiben. Mit einer Wandernote (einem Holzstab, an dem ein Notenkopf befestigt ist) lassen sich ferner Übungen und neue Stücke im Zeitfluss darstellen.

### Spielerische Aktionen mit der Magnet-Notentafel

Die Magnet-Notentafel kann eingesetzt werden zum

- Absingen-Lassen und Vom-Blatt-Spielen improvisierter Motive mithilfe der Wandernote
- Einüben neuer Stücke; Motive werden zunächst mit der Wandernote angezeigt, anschließend von den SchülerInnen mit den magnetischen Notenköpfen skizziert und schließlich in ihre Notenhefte übertragen
- Notieren einer Ausgangsidee zum Improvisieren und Komponieren
- schnellen Wiederholen bekannter Lieder
- Bewusstmachen auswendig gelernter Stücke
- Verdeutlichen von technischen Übungen.

### TONIKA-DO-QUARTETT

Aus der großen Anzahl von „musikalischen“ Kartenspielen sei das Tonika-Do-Quartett herausgegriffen, das bereits in den 20er Jahren von Agnes Hundogger konzipiert und ursprünglich im Tonika-Do-Verlag erschienen war. Die besondere Stärke des Tonika-Do-Quartetts besteht in der unmittelbaren Verquickung von musikpraktischen und spielerischen Tätigkeiten. Anders als bei vielen anderen Musikspielen wird nicht nur fachtheoretisches Wissen abgefragt. Leider gibt es derzeit keinen Verlag, von dem ein ähnliches Kartenspiel vertrieben wird.

Beim Tonika-Do-Quartett handelt es sich von den Spielregeln her um ein gewöhnliches Quartett. Auf den Karten sind zwölf Lieder notiert. Jedes Lied ist in vier Abschnitte unterteilt, von denen jeweils einer umrandet ist (Abb. 1). Ein Quartett besteht somit aus einem kompletten Lied mit jeweils vier Liedzeilen.

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele der zusammengehörigen Quartette zu erlangen. Um dies zu erreichen, können fehlende Karten, die bei einem anderen Spieler vermutet werden, eingefordert werden. Die Karten werden gemischt und unter den Spielern verteilt. Der Spieler links vom Kartengeber beginnt. Die entsprechende Zeile der geforderten Karte muss gesummt bzw. auf Solmisationssilben vorgesungen werden. Hat der angesummete Spieler die Karte, so muss er sie abgeben, wenn nicht, ist der nächste Spieler am Zug. Ein vollständiges Lied muss vom Spieler vorgesungen werden.<sup>8</sup>

### NOTEN-KREUZWORTRÄTSEL

Von Rigobert Brauch stammen zwei Hefte mit Notenkreuzworträtseln.<sup>9</sup> Ihr Prinzip basiert darauf, dass Noten als Buchstaben gelesen werden können:



Nach dem gleichen Schema hat Brauch ganze Kreuzworträtsel konzipiert, die beim Erwerb von Notenkenntnissen gut als zusätzliches Übungsmaterial eingesetzt werden können. Meiner Erfahrung nach ist im Instrumentalunterricht aber auch der umgekehrte Weg sinnvoll. SchülerInnen lieben es nicht nur, Rätsel zu lösen, sondern auch eigene Rätsel zu konzipieren und Namen, Begriffe und ganze Texte in der „Notengeheimschrift“ zu notieren. Dabei üben sie nicht nur das Lesen, sondern auch das oftmals vernachlässigte Schreiben von Notenschrift.

### MINILÜK: DIE KLEINE MUSIKSCHULE

Die LÜK-Kästen, eine Abkürzung für „Lernen, Üben, Kontrollieren“, sind Lernspiele des Westermann-Verlags, die für Kinder im Alter von zwei bis 13 Jahren seit nunmehr 40 Jahren angeboten werden. Die LÜK-Aufgabenhefte sind so konzipiert, dass Kinder selbsttätig spielerisch mit ihnen arbeiten und ihre Lösungen überprüfen können. Dazu dient der LÜK-Kasten, in dem sich 24 bzw. bei Mini-LÜK zwölf Plättchen befinden, die jeweils bei jeder Aufgabe einem bestimmten Feld zugeordnet werden müssen. Dreht man den LÜK-Kasten am Ende um, so ergibt sich ein geo-

metrisches Muster, das anzeigt, ob eine Aufgabe richtig gelöst wurde (Abb. 2). In der Reihe MiniLÜK wird u. a. das Heft *Die kleine Musikschule* von Gabriele Achilles mit Aufgaben aus den Bereichen Instrumentenkunde und Notenlehre angeboten (Abb. 3).

Die LÜK-Kästen und -Hefte sind gute Beispiele, wie Materialien für selbsttätiges Arbeiten und Lernen für Kinder aussehen können. Sie ermöglichen ein vom Lehrer und anderen Schülern unabhängiges Lerntempo. Eine Schwäche hinsichtlich des Einsatzes im Instrumentalunterricht besteht darin, dass lediglich musiktheoretisches Wissen abgefragt und geübt wird. Die für das Erlernen eines Instruments zentralen praktischen Erfahrungen sind mit diesen Lernmaterialien nicht zu vermitteln. Dieses Manko teilen sich die LÜK-Kästen allerdings mit vielen Musikspielen und Lernmaterialien. ...

... Lesen Sie weiter in Ausgabe 5/2010.

Abb. 3: LÜK-Aufgaben

