

Thema: Halloween

Musikalisches Thema: Metrum/Puls und Instrumentenexploration

Inhalte:

- Puls spüren
- Metrum halten
- Instrumente Bildern zuordnen
- Exploration mit Effekteinstrumenten
- Klangimprovisation

Stundenziel: Metrum halten; Gruselatmosphäre mit Instrumenten kreieren;

Feinziele:

- Gruppe kennenlernen
- Puls im Körper spüren
- Metrum spielen und verändern können
- Neugier für Instrumentenexploration wecken
- In ein Gruppengeschehen integrieren
- Übertragung von Klangvorstellung auf's Instrumentalspiel

Subjektanalyse:

Verwendete Medien:

Instrumente: Effekteinstrumente; Sticks;

Ton-/Videobeispiele:

zusätzliche Materialien/Objekte: Stühle; Yogamatten;

Raumordnung:

Ein großzügiger Stuhlkreis ist aufgebaut. Vor den Stühlen liegen Yogamatten aus, die einen Innenkreis bilden.

Verlaufsplanung:

WAS (Unterrichtsphasen)	WIE (Musikspezifische & handlungsorientierte Verfahrensweisen)	WARUM (Didaktischer Kommentar)	WIE LANG
------------------------------------	---	---	---------------------

Begrüßung	L begrüßt die J. im Stuhlkreis und erläutert kurz, wie gearbeitet wird und was die Jugendlichen erwartet. Studierende werden vorgestellt. Dabei schreiben sich die J ein Namensschild.	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Kontaktaufnahme</i> - <i>Kennenlernen</i> 	5 min
<u>Pulsspiele</u>	<p>L steht auf und beginnt am Platz mit den Füßen zu laufen und fordert J auf einzusteigen. L wird nun das Tempo immer wieder mal ändern.</p> <p>Schritte sollen dann im Kreis herumgegeben werden. Jeder hat also nur zwei Schritte (Stampfer) zur Verfügung, es soll aber genauso klingen wie bei der Übung zuvor.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>In Bewegung kommen</i> - <i>Puls im Körper spüren</i> - <i>Verantwortung in der Gruppe übernehmen</i> 	10 min
<u>Schlägelsspiele</u>	<p>Metrumübung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - L teilt Sticks an alle aus und setzt sich auf oder vor die Matten am Boden. L beginnt mit einem Stick im Metrum auf der Matte zu spielen. Irgendwann wir die Hand gewechselt, so dass die andere Hand das Metrum übernimmt. Diese Wechsel werden immer häufiger gemacht. <p>Reaktionsspiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eine Hand spielt im Metrum, die andere spielt immer wieder einen Zwischenschlag. Die J müssen hierfür sehr schnell auf den Impuls des L reagieren. <p>Eigenverantwortung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeder entscheidet nun selber, wann er den Zwischenschlag spielen will. Wichtig ist, dass man immer wieder in das gemeinsame Metrum zurückkehrt, auch wenn man mal rausfällt. 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Puls/Metrum auf Verlängerung durch Stick übertragen</i> - <i>Aktivieren</i> - <i>Konzentration fördern</i> - <i>Auf die Gruppe reagieren</i> - <i>Bei sich bleiben</i> 	10 Min
<u>Instrumente sortieren</u>	<p>L fragt J, was sie über Halloween wissen.</p> <p>L hat verschiedene Effektinstrumente vorbereitet und zeigt einige Bilder:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kürbis - Skelett - Geist - Wind - Knarrende Tür - Ängstliches Gesicht 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Über Halloweenthema eine Atmosphärenvorstellung erzeugen</i> - <i>Bilder lösen Klischees und Klangvorstellungen aus</i> - <i>Entscheidungen treffen</i> 	10min

	L fordert J auf die Instrumente auszuprobieren und den Klang einem der Bilder zuzuordnen. Kurzes Vorspielen der Instrumente, damit alle eine Vorstellung des Klanges haben.	- Aufgabe fordert heraus, die Instrumente tatsächlich auszuprobieren	
<u>Exploration mit den Instrumenten</u>	Alle nehmen sich ein Instrument und kommen zurück in den Stuhlkreis. Dort versuchen wir nun eine Gruselatmosphäre zu musizieren. 1.Versuch: einfach drauf los! 2.Versuch: Was braucht es, damit es strukturierter wird? Ideen sammeln und nochmal ausprobieren. Gleiche Instrumente sollen zur gleichen Zeit spielen. 3.Versuch: Klänge ordnen. L versucht mit den J gemeinsam die Klänge zu ordnen.	- Exploration - Keine Vorgaben ermöglichen freie Handlungen - Regeln gemeinsam etablieren - Ordnung und Struktur geben Klarheit und führen ggf. zu einem zufriedenstellenden Klangerlebnis	10min
<u>Abschluss</u>	Gruselmusik spielen. L verabschiedet J.		5 min

Anhang:

Reflexion:

1. Wurden Haupt- und / oder Feinziele erreicht? Wenn „nein“, warum?
 - a.
2. Haben sich die Schritte der Erarbeitung als schlüssig erwiesen? Wenn „ja“, wie? Wenn „nein“:
 - a) Was gäbe es zu ergänzen?
 - b) Was könnte wegfallen?
 - c) Welche Alternativen wären denkbar?
3. Wie könnten der Inhalt oder das Thema ggfs. vertieft werden?

Fazit: