



## „Ich höre das Schaukeln in der Musik!“ – Erfinden von Klangspielen zu Spielsachen

<b>Jahrgangsstufen</b>	1/2/3/4
<b>Fach</b>	Musik
<b>Übergreifende Bildungs- und Erziehungsziele</b>	Soziales Lernen
<b>Zeitraumen</b>	1 – 2 Unterrichtseinheiten (UE)
<b>Benötigtes Material</b>	verschiedene Spielzeuge (z. B. Schaukelpferd, Jo-Jo, Aufziehtier), Instrumente

### Kompetenzerwartungen

#### **Mu 1/2 1 Sprechen – Singen – Musizieren**

Die Schülerinnen und Schüler ...

- experimentieren mit Stimme, (selbst gebauten) Instrumenten und Alltagsgegenständen, um verschiedene Klänge bewusst auszuwählen und wahrzunehmen.

#### **Mu 3/4 1 Sprechen – Singen – Musizieren**

Die Schülerinnen und Schüler ...

- improvisieren variantenreich mit Stimme, Alltagsgegenständen, (selbst gebauten) Instrumenten und Bodypercussion.

#### **Mu 1/2 4 Musik und ihre Grundlagen**

Die Schülerinnen und Schüler ...

- unterscheiden nach Höreindruck vokale und instrumentale Klangfarben und beschreiben Lautstärke, Tempo, Tonhöhe und Tondauer, um ihre Wahrnehmung von Musik auszudrücken.
- wenden ein grundlegendes Fachvokabular im Gespräch über Musik an.

#### **Mu 3/4 4 Musik und ihre Grundlagen**

Die Schülerinnen und Schüler ...

- unterscheiden nach Höreindruck vokale und instrumentale Klangfarben und beschreiben Lautstärke, Tempo, Tonhöhe, Tondauer und Besetzung, um über ihre Wahrnehmung von Musik zu kommunizieren.
- wenden ein erweitertes Fachvokabular im Gespräch über Musik an.

### Aufgabe

Die Schülerinnen und Schüler erfinden Klangspiele zu den Bewegungen von Spielzeugen (z. B. das Schaukeln eines Schaukelpferds, das Auf und Ab eines Jo-Jos).

## Kompetenzorientierte Arbeitsaufträge:

- Beobachtet und beschreibt in eurer Gruppe, wie sich dieses Spielzeug bewegt.
- Erfindet ein Klangspiel, das zu dieser Bewegung passt.
- Stellt euer Klangspiel dann der Klasse vor.

## Hinweise zum Unterricht

Die Schülerinnen und Schüler arbeiten in Gruppen, um Ideen für die musikalische Darstellung der Bewegung eines Spielzeugs zu generieren und anschließend praktisch umzusetzen. So nutzen sie das Lernen von- und miteinander für ihren Kompetenzerwerb.

Die Aufgabenstellung lässt es offen, ob das Klangspiel mit Instrumenten (z. B. Orff-Instrumentarium) und/oder der Stimme gestaltet wird und ermöglicht so Zugänge auf unterschiedlichen Niveaus und verschiedene Lösungswege.

Um die Aufgabenstellung zu bearbeiten, greifen die Schülerinnen und Schüler auf bisher erworbenes Wissen (z. B. über musikalische Ausdrucksmittel und Klangeigenschaften von Instrumenten) und Kompetenzen zurück. So wird nachhaltiges und kontextbezogenes Lernen unterstützt.

Bei der Präsentation der Arbeitsergebnisse findet im Plenum eine begründete Zuordnung (Klangspiel – Spielzeug) statt. Sie bietet Anlässe zur Kommunikation und Reflexion (z. B. Woran hast du in der Musik erkannt, dass es sich hier um das Klangspiel zum Jo-Jo handelt?) und schult so die aktive Verwendung musikalischer Fachsprache (z. B. schnell – langsam, schneller/langsamer werden, hoch – tief höher/tiefer werden, kurz – lang).

## Anregung zum weiteren Lernen

Im Zusammenhang mit der Aufgabe werden grafischen Notationen, die den Bewegungsverlauf darstellen, entwickelt und dem jeweiligen Spielzeug zugeordnet. Die grafischen Notationen dienen den Schülerinnen und Schülern z. B. dazu, ihre Ideen für die Aufnahme des Klangspiels oder eine Präsentation festzuhalten.

Klangspiele zu weiteren Spielzeugen

☞ siehe auch LIS: illustrierendes Aufgabenbeispiel für die Jahrgangsstufen 3/4:

Vom Klangspiel zum eigenen Rondo – Erfinden und Gestalten eines „Spielsachen-Rondo“

## Dokumentation und Reflexion des Lernprozesses

Aufnahme der Klangspiele, z. B. als MP3- Datei

Anschließend wird die Aufnahme gemeinsam angehört und mit Blick auf den Arbeitsauftrag reflektiert (z. B. Hörst du, wie das Schaukelpferd Schaukelt? Woran erkennst du das?).