

Klangspiele

Steffen Reinhold

Musikalische Spielideen

Ein musikalisches Spiel, bei dem man sogar gewinnen kann:

Klang-Memory

Für mindestens 16 Spieler

Dieses Spiel schult das musikalische Gedächtnis und kann bei guten Ideen der Mitspieler sehr lustig sein. Zunächst verlassen zwei Spieler den Raum, so dass sie nichts hören können. Wie beim Bilder-Memory werden nun von den übrigen Spielern Paare gebildet. Die Paare, die jetzt wie „Karten“ behandelt werden, verständigen sich auf einen identischen Laut oder ein gleiches Geräusch. Dann stellen sich alle „Karten“ mit genügend Abstand und „gut gemischt“ in einem Raster auf, so wie man gewöhnlich die Karten auslegt. Die zwei „Spieler“ werden nun hereingebeten und spielen gegeneinander Memory: der erste „Spieler“ berührt kurz eine „Karte“ und hört ihren Klang. Dann wählt er auf gleiche Weise eine andere. Sind die Klänge verschieden, ist der nächste Spieler dran, sind sie identisch, kommen seine „Karten“ vom Spielfeld und der Spieler darf weiter spielen. Wer am Ende die meisten Paare gefunden hat, ist Gewinner.

Das Spiel ist sehr leicht, wenn die Klänge der Paare stark kontrastieren. Zum Beispiel kann es für jüngere Kinder sehr lustig sein, Tierstimmen zu imitieren. Schwieriger wird es, wenn die Klänge dichter beieinander liegen, zum Beispiel nur bestimmte Konsonanten oder einzelne Vokale in verschiedenen Tonhöhen verwendet werden dürfen.

Richtig anspruchsvoll – aber wahrscheinlich auch weniger lustig - wird das Spiel, wenn die „Karten“ bestimmte Intervalle singen (auf- und abwärts). Da die Möglichkeiten hierbei stärker begrenzt sind könnten auch gleiche Intervalle mit verschiedenen Vokalen oder in verschiedenen Registern gesungen werden. Diese Spielform vertieft gezielt und trotzdem spielerisch musikalisches Grundwissen.

Eine weitere, kreativere Variante ist es, die „Karten“ zu bitten, sich kurze Melodien auszudenken (3-5 Töne). Leichter wird diese Variante, wenn man bekannte Liedmelodien verwendet (es muss ja nicht immer der Anfang eines Liedes sein) und diese auf eine Silbe singt.

Statt der kurzen Melodie kann es auch ein Rhythmus sein, der mit der Stimme oder auch mit Bodypercussion erzeugt wird. Solche Rhythmen wiederzuerkennen verlangt eine hohe Aufmerksamkeit der „Spieler“ und ein präzises Repetitionsvermögen der „Karten“.

Alle akustischen Äußerungen können natürlich auch mit kurzen (Hand-) Bewegungen verbunden werden. Auf diese Weise ist es möglich, dass z. B. zwei Paare den gleichen Laut hervorbringen, dazu aber eine andere Bewegung ausführen. Auch hier gilt: je kleiner oder unauffälliger die Bewegung, umso schwieriger für die Spieler, sich diese zu merken bzw. wiederzuerkennen.

Das Spiel bietet die Möglichkeit, alle Schüler einer Klasse gleichermaßen einzubeziehen. Jeder ist mit einer musikalischen Aktion gleichberechtigt vertreten. Jeder ist gefordert sich zu präsentieren, macht dies aber nicht bloßgestellt vor einer ganzen Gruppe, sondern ist im Spiel „versteckt“. Bei mehreren Durchgängen und um es den „Spielern“ zu erschweren, sind die „Karten“ auch angehalten, immer wieder neue Kombinationen einzugehen, d. h., es treffen „Karten“ aufeinander, die sonst eher nicht „zusammen passen“.

Sinnlich bis dramatisch:

Klingende Seifenblasen¹

Für zehn bis vierzig Spieler mit langem Atem

Material: gut funktionierende Seifenblasen, möglichst groß bzw. verschiedene Größen

Der Spielleiter (evtl. auf einem Stuhl oder Tisch stehend) bläst einige Seifenblasen. Die Gruppe steht im Kreis, so dass alle die Seifenblasen gut sehen können. Jeder Spieler wählt sich eine Seifenblase und singt/summt einen beliebigen Ton, bis die Blase platzt. Akustisch entsteht schnell ein Cluster, das sich je nach der Schwebedauer der Blasen langsam wieder auflöst, evtl. bleiben ein oder zwei Einzeltöne länger zu hören. Wenn mehrmals nacheinander Seifenblasen erzeugt werden, lässt sich die Dauer und Dichte des Clusters sehr gut regulieren.

Je nach Gruppengröße sind verschieden Varianten möglich:

- Ein Ton wird vom jeweiligen Spieler konstant gehalten bis die Seifenblase platzt.
- Mit dem Absinken der Blase wird ein abwärtsführendes Glissando verbunden.
- Die Lautstärke wird der Größe der Blase angepasst.

¹ Die Grundidee für dieses Spiel stammt von Ing-Marie Lindberg-Thornberg (Stockholm).

- Wenn die Blase sehr weit oben startet, ist der Ton laut, mit dem Sinken der Blase wird ein Diminuendo ausgeführt.
- Die Großgruppe wird in drei Kleingruppen geteilt: Hoch-, Mittel- und Tiefchor. Der Spielleiter (oder drei Spielleiter) bläst für jeden der Chöre in die entsprechende Richtung die Seifenblasen. So entstehen abwechslungsreiche Klanggebilde. Zur differenzierten Wahrnehmung der verschiedenen Register ist es sinnvoll, zunächst auf gleichbleibender Tonhöhe zu summen oder mit unterschiedlichen Vokalen zu singen.
- Die Großgruppe wird in zwei oder mehrere Kleingruppen geteilt, die jeweils einen Spielleiter wählen. Die Gruppen können im Raum verteilt werden und nach eigenen Regeln unabhängig voneinander agieren. Oder es wird eine gemeinsame Dramaturgie entwickelt, wie die Gruppen interagieren sollen. Auf diese Weise lässt sich ein vielgestaltiges und auch längeres Klangspiel improvisieren.

Ein musikalisches Spiel ermöglicht einen offenen, lustvollen Umgang mit Musik. Je nach Spielidee ist eine leistungsunabhängige oder leistungsdifferenzierte Ausführungsweise möglich. Musikalische Fähigkeiten können, müssen aber nicht Voraussetzung sein. Musikalische Spiele helfen, Tradiertes zu hinterfragen, sie wirken integrativ, therapeutisch und sensibilisierend. Im Vordergrund steht nicht das Endprodukt, sondern das heitere Erlebnis eines gemeinsamen Prozesses.

Steffen Reinhold unterrichtet als Musiklehrer an der Thomasschule zu Leipzig. Er bildet Referendare und Studenten im Lehramt Musik aus und ist als Komponist und Konzertveranstalter tätig.