

Musik-Spiele für ganze Klassen

Instrumentengasse: die S. sitzen in zwei Reihen gegenüber, jeder besitzt ein Handinstrument seiner Wahl zum Erzeugen von Geräuschen. 1 S. wird hinaus geschickt. Die S. beraten (eine) Regel(n), nach der/denen sie Klänge (und welche!) erzeugen werden – ausgehend von Bewegungen, „Ticks“ oder Signalen des draußen Wartenden. Beispiel: es wird immer ein kurzer Klang erzeugt, wenn das linke Bein auftritt; die S. spielen nur, wenn der S. den Mund öffnet usw. Der S. wird nun herein geholt und durchschreitet die Gasse hin und zurück. Seine Aufgabe: die Regel(n) heraus finden, nach der/denen die Gruppe spielt.

Metrum und Narr: die S. sitzen mit Fell-Percussion im Kreis, 1 S. wird zum Narren erkoren. Während die Gruppe einen durchgängigen Rhythmus spielt, hat der Narr die Aufgabe, mit der Stimme und auf Instrumenten seiner Wahl (nicht Fell) den Rhythmus zu stören und die Spieler durcheinander zu bringen. Regel: kein Spiel an den Ohren der Gruppenspieler, die Spieler nicht berühren. Wer die meisten S. aus dem Rhythmus bringt (diese S. hören auf zu spielen) ist „Hofnarr“ der Stunde.

Tutti-Solo: die S. sitzen mit Percussion-Instrumenten im Kreis, alle spielen einen gemeinsamen Rhythmus. Alle 8 (4, 2) Takte findet ein Break von 8 (4, 2) Takten statt, in dem in einer vorher abgesprochenen Reihenfolge jeweils 1 S. ein Solo improvisiert (der L. spielt möglicherweise das Metrum dazu).

Stick-Spiel: die S. sitzen im Kreis, ein Stick wird wie ein Staffelholz zur Musik des Lehrers (Klavier, Gitarre) herum gegeben. Hört die Musik abrupt auf, löst der S., welcher den Stick gerade in der Hand hält, eine vom L. oder einer S.-Gruppe gestellte musikalische Aufgabe. Variante: alle S. erhalten je 3 beliebige Spielkarten und dürfen ihren „Einsatz“ bestimmen, wenn sie dran sind. 3 Karten Einsatz: dreiteilige Frage, 2 Karten: Doppelfrage. Wird die Frage richtig beantwortet, erhält der S. den Einsatz von der „Bank“ (vom Lehrer oder der S.-Gruppe verwaltet) dazu. Verliert er, muss er seinen Einsatz der „Bank“ abgeben. Bei mehreren Gewinnern mit gleicher Kartenanzahl: Stichfrage(n).

Stopp-Tanz: der L. spielt eine Musik auf den Klavier, die S. tanzen dazu frei. Regeln: keine Berührungen von Mitschülern, Inventar, Wänden und Instrumenten. Beim Stopp der Musik müssen alle im Freeze stehen bleiben. Bewegung = ausscheiden. Variante: mit den S. werden musikalische Signale erarbeitet, die weitere Bewegungen zur Folge haben, z.B. schnelles Glissando = auf den Boden sinken, Walzer = Partnertanz, „Barockmusik“ = rückwärts gehen, „arabische“ Klänge = Bauchtanz usw. Auch bei den Zusatzregeln gilt die Regel des Freeze beim Stop der Musik.

Instrumental-Memory: die S. sitzen im Kreis um eine Sammlung unterschiedlicher Klangerzeuger/Instrumente. Alle Instrumente werden vorgestellt (oder wurden vorher im MU erarbeitet), die Namen und Sounds sind bekannt. Die S. drehen sich um und können die Instrumente nicht sehen bzw. schließen die Augen. 1 S. spielt 1 Instrument, auf ein Zeichen drehen sich die S. um (öffnen die Augen) und melden sich, um den Namen zu sagen. Der Spielende nimmt einen S. dran, ist die Antwort richtig, darf dieser im nächsten Durchgang 2 Instrumente spielen. Bei falscher Antwort ist der gleiche S. wieder dran. Je höher die Anzahl der gespielten Instrumente, desto schwieriger wird das Spiel, da die Instrumente in der gespielten Reihenfolge genannt werden müssen. Der L. darf den S. überprüfen um festzustellen, ob auch er seine eigene Reihenfolge auch kennt. Wenn nicht, bestimmt der L. den nächsten Spieler.

Pilotentraining: alle S. haben ein ähnliches Instrument vor sich (stehen, auf den Knien). Der L. gibt Bewegungen vor, z.B. mit der rechten Hand aufs Fell schlagen, danach mit der linken an die Nase, mit dem linken Fuß aufstampfen, mit beiden Händen an die Seiten des Instruments schlagen, mit einer Hand auf den Kopf schlagen, mit der Nase aufs Instrument tippen usw. Die S. imitieren die Aktion. Zunächst noch langsam, steigert sich das Tempo zunehmend, bis die Aktionen in blitzschnellem Wechsel aufeinander folgen. Der L. oder 1-2 S. (Jury, J/M, Klassensprecher) bestimmen die zu langsamen, also ausscheidenden S. bis 1 S. gewinnt.

Piloten-Body-/Vocussion: s.o., nur ohne Instrument. Die nach L.-S.-Call-Response-Schema entstehenden Bewegungs- und Stimmaktionen bauen systematisch (vorbereitet) oder improvisatorisch einen Rhythmus auf, der Körper- und/oder Stimm-Patterns vereint. Ohne Gewinner. Gute Vorübung für nachfolgende Percussion-Einheiten.