

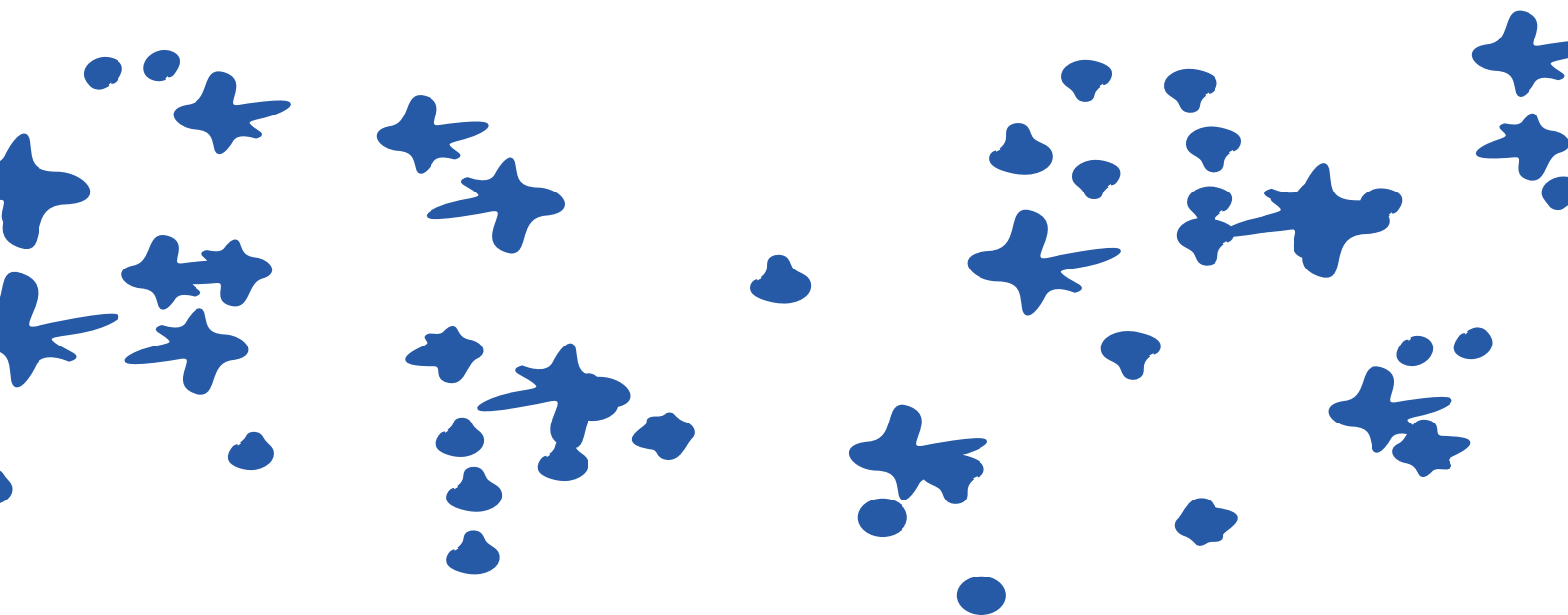


Musikland  
Niedersachsen

# Unterrichtsmaterial

Improvisation zu Gast im Klassenzimmer

Für GS – Sek. I



Das vorliegende Unterrichtsmaterial zum Musikvermittlungsprojekt »Improvisation zu Gast im Klassenzimmer« wurde im Auftrag von Musikland Niedersachsen erstellt.  
Das Material ist ausschließlich für den internen Schulgebrauch bestimmt.  
Weitere Informationen unter: [www.musikland-niedersachsen.de](http://www.musikland-niedersachsen.de)



#### **Autorinnen**

Prof. Dr. Andrea Welte, Maria Meures, Tamara Schmidt

Unter Mitarbeit der Studierenden der Hochschule für Musik, Theater und Medien Hannover:  
Susanna Dussler, Alissa Giani, Rada Petrovic, Katharina Sasse, Luisa Schröder, Antje Wieneke

#### **Redaktion**

Marlen Apel, Anne Benjes

V.i.S.d.P. i.V. Sina-Mareike Schulte (Leitung Musikland Niedersachsen)

Layout: Friederike Lorenz

© 2022 Landesmusikakademie und Musikland Niedersachsen gGmbH, 1. Auflage

#### **Impressum**

Landesmusikakademie und Musikland Niedersachsen gGmbH

Hedwigstraße 13

30159 Hannover

Tel.: 0511 642 792 02

E-Mail: [info@musikland-niedersachsen.de](mailto:info@musikland-niedersachsen.de)

Weiternutzung als OER ausdrücklich erlaubt: Dieses Werk und dessen Inhalte sind – sofern nicht anders angegeben – lizenziert unter CC BY 4.0. Nennung gemäß TULLU-Regel bitte wie folgt:  
»Improvisation zu Gast im Klassenzimmer« von Prof. Dr. Andrea Welte, Tamara Schmidt und Maria Meures für die Landesmusikakademie und Musikland Niedersachsen gGmbH,  
Lizenz: CC BY 4.0



Musikland Niedersachsen steht für eine moderne, vielfältige Musikkultur. Die Geschäftsstelle der Landesmusikakademie und Musikland Niedersachsen gGmbH in Hannover vernetzt die heterogene, dezentrale Musikwelt Niedersachsens und bietet als Serviceeinrichtung fachliche Impulse, insbesondere im Bereich der Musikvermittlung.

Das Programm findet in Kooperation mit der Hochschule für Musik, Theater und Medien Hannover statt und wird gefördert durch das Aktionsprogramm HAUPTSACHE:MUSIK des Niedersächsischen Kultusministeriums, die Klosterkammer Hannover und die Dr. Hildegard Schnetkamp Stiftung.



Die Landesmusikakademie und Musikland Niedersachsen gGmbH ist eine Gesellschaft des Landesmusikrats Niedersachsen e.V. in Kooperation mit dem Land Niedersachsen, der Stiftung Niedersachsen und der Niedersächsischen Sparkassenstiftung.

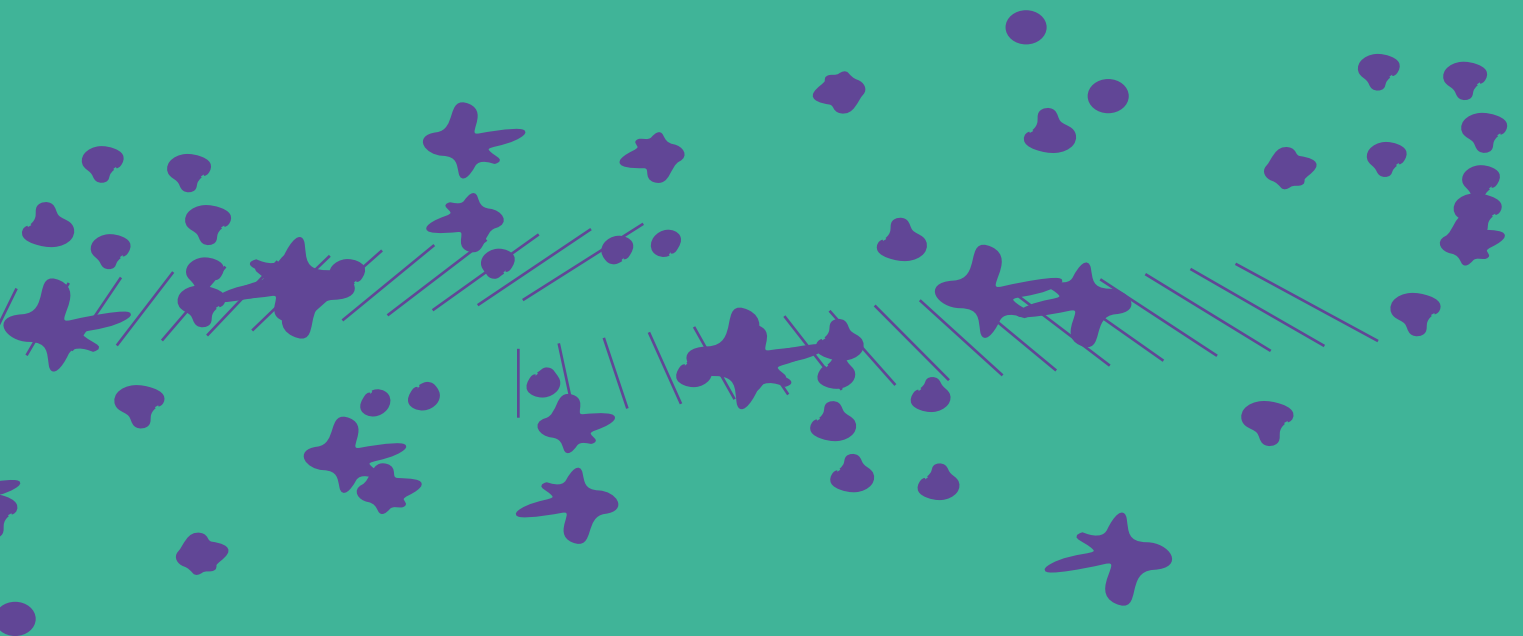


# Kapitel 4

## Spielideen zum Wahrnehmen

Improvisation zu Gast im Klassenzimmer

Für GS – Sek. I



## 4. Spielideen zur Wahrnehmung

In dem folgenden Kapitel lernen die Schüler:innen ihre Umgebung durch bewusstes Hinhören von einer völlig neuen Seite kennen. Sie erleben hierzu einerseits wieviel Musik uns bereits in unserem Alltag umgibt. Andererseits werden sie für kaum hörbare Mikrogeräusche sensibilisiert, lernen musikalische Parameter zu unterscheiden und sich aufgrund von Klängen im Raum zu orientieren. Ziel des Kapitels ist die Fähigkeit des Hörens, als eine der wichtigsten Grundvoraussetzungen für das gemeinsame Musizieren, weiterzuentwickeln.

### Hörminute (nach R. Murray Schafer)

Raum	Material	Vorkenntnisse	Dauer	Klassenstufen
Ein Raum mit Fenstern	- Zettel und Stifte - Tafel o.ä.	Keine	Ca. 15 Minuten	Alle Klassenstufen

#### Aspekte:

- Hörwahrnehmung schärfen
- Reflektierendes Hören
- Klänge benennen und beschreiben

Alle Schüler:innen suchen sich einen gemütlichen Platz. Die Lehrkraft stellt den Wecker auf 60 Sekunden. Mit Start der Minute stellen alle ihre Geräusche ein und lauschen den Geräuschen und Klängen, die sie umgeben. Jede:r (ab Klasse 3) notiert die Geräusche auf einem Papier. Anschließend stellen die Schüler:innen sich gegenseitig ihre Listen der gehörten Klänge vor. Die Listen werden verschieden lang sein, alle Klänge sind richtig.

- Was haben alle Schüler:innen gehört, was nur einzelne?
- Welche Geräusche konnten einer Klangquelle zugeordnet werden, welche nicht?

Die Übung wird wiederholt, diesmal ohne Zettel und Stifte. Dabei halten sich die Schüler:innen mit hohlen Handflächen die Ohrmuscheln zu. Die Schüler:innen lauschen den Klängen und merken sich diese. Anschließend tauschen sich die Schüler:innen über das Gehörte aus:

- Welche Klänge sind gleich geblieben zum ersten Durchlauf, welche sind neu hinzugekommen?
- Welche Klänge wurden leiser, welche lauter?
- Welche Geräusche oder Klangqualitäten waren überraschend?

## 4. Spielideen zur Wahrnehmung

Die Übung wird erneut wiederholt, diesmal werden die Fenster des Raumes geöffnet, die Ohren sind nicht mehr bedeckt.

Die Schüler:innen notieren auf ihren Zetteln wieder die Klänge ihrer Umgebung. Nach Ende der Hörminute ordnen die Schüler:innen ihre Klänge.

Dafür schreibt die Lehrkraft die folgenden Kategorien an die Tafel:

**N** für → **Natur**

**M** für → **Mensch**

**T** für → **Technik**

**X** für → **Ich**

**D** für → **dauerhaft**

**E** für → **einmalig**

**W** für → **Wiederholung**

**A** für → **angenehm**

**U** für → **unangenehm**

Die Schüler:innen ordnen die Kategorien den Klängen zu, indem sie hinter die notierten Klänge die entsprechenden Buchstaben schreiben. Mehrfachnennungen sind natürlich möglich.

Anschließend vergleichen die Schüler:innen ihre Notizen: Welche Kategorie überwiegt?

## 4. Spielideen zur Wahrnehmung

### Hörspaziergang (nach R. Murray Schafer)

Raum	Material	Vorkenntnisse	Dauer	Klassenstufen
Außenbereiche, Innenraum	- Zettel und Stifte - Fragenblatt	Keine	Ca. 45 Minuten	Alle Klassenstufen

#### Aspekte:

- Hörwahrnehmung schärfen
- Reflektierendes Hören
- Klänge benennen und beschreiben

Die gesamte Gruppe geht nach draußen und macht einen Hörspaziergang. Dabei ist es wichtig, dass jede Person einzeln unterwegs ist (bei jüngeren Kindern zu dritt). Somit kann sichergestellt werden, dass jede Person möglichst ungestört auf die Umgebungsklänge hören kann. Man ist weit genug von einer anderen Person entfernt, wenn man ihre Schritte nicht mehr hören kann.

Die Schüler:innen lassen sich von den Klängen leiten. Sie legen also nicht vorher die Route fest, die sie gehen werden, sondern folgen interessanten Klängen, die ihnen draußen begegnen.

Nach 15 Minuten kehren die Schüler:innen in ihren Raum zurück. Sie notieren Antworten auf die Fragen auf der *nächsten Seite*.

# Dein Hörspaziergang

Welcher Klang hatte den  
**höchsten/tiefsten** Ton?

Welcher war der **lauteste/**  
**leiseste** Klang, dem du unterwegs  
begegnet bist?

Schreibe einen Klang  
auf, der sich an dir  
**vorbeibewegte**.

Welcher Klang  
hat sich **mit dir**  
bewegt?

Welcher war der  
für dich **schönste**  
Klang?

Welchen Klang  
mit einem  
**deutlichen**  
**Rhythmus** hast  
du gehört?

Schreibe einen Klang auf, der auf  
einen anderen **antwortete**.

Welcher Klang kam aus der  
weitesten Entfernung?

Gibt es einen Klang,  
den du **vermisst** und  
noch gerne gehört  
hättest?

Welchen **Verlauf** nahm der  
Hörspaziergang? Welchen **Titel**  
gibst du dem Stück?



## 4. Spielideen zur Wahrnehmung

### Auf Signale reagieren

### Warm-Up

Raum	Material	Vorkenntnisse	Dauer	Klassenstufen
Ein Raum mit viel Platz zum Bewegen	Mindestens 3 verschiedene Klänge	Keine	Ca. 15 Minuten	1.-8. Klasse

#### Aspekte:

- Klänge erkennen und memorieren
- Auf Signale reagieren
- Bewegungsspiel

Die Lehrkraft stellt den Schüler:innen drei sehr unterschiedliche Signal-Klänge vor (z.B. auf dem Klavier):

- Hoher Triller
- Tiefer Cluster-Klang mit Pedal
- Kurzer Ton in der mittleren Lage

Jedes Signal ist mit einer bestimmten Gangart verknüpft, die gemeinsam bestimmt werden kann, wie z.B.:

- Hoher Triller → auf den Zehenspitzen trippeln
- Tiefer Cluster-Klang → in der Hocke watscheln
- Kurzer Ton → hüpfen

Die Schüler:innen gehen nun verteilt durch den Raum und hören auf die Signal-Klänge der Lehrkraft, ohne die Klangerzeugung sehen zu können. Ertönt ein jeweiliges Signal, reagieren alle Schüler:innen möglichst schnell mit der entsprechenden Gangart.

#### Hinweis:

Je ähnlicher sich die verschiedenen Signale sind, desto schwieriger wird es, diese auseinanderzuhalten und entsprechend zu reagieren.

#### Weiterführung:

Es werden immer mehr Signale hinzugenommen. Wie hoch ist der Klassenrekord?

## 4. Spielideen zur Wahrnehmung

### Hörkreis mit Mikrogeräuschen

### Warm-Up

Raum	Material	Vorkenntnisse	Dauer	Klassenstufen
Stuhlhalbkreis	Die Hände der Schüler:innen	Keine	Ca. 10 Minuten	Alle Klassenstufen

#### Aspekte:

- *Sensibilisierung des Gehörs*
- *Richtungshören*

Die Hälfte der Schüler:innen sitzt im Stuhlhalbkreis, das Gesicht ist nach außen gerichtet und die Augen sind geschlossen. Hinter jeder sitzenden Person steht jeweils eine:r der übrigen Schüler:innen.

Die Lehrkraft macht die Geräusche mit den Händen vor, sodass sich die stehenden Schüler:innen daran orientieren können:

- Finger reiben
- Mit einem Finger in die Handfläche klopfen
- Hände flattern usw.

Die sitzenden Schüler:innen lauschen den Mikrogeräuschen, welche die stehenden Schüler:innen mit ihren Händen links und rechts von den jeweiligen Ohren der sitzenden Schüler:innen produzieren. Diese müssen so leise sein, dass die Sitznachbar:innen die Geräusche nicht wahrnehmen können.

Der Abstand des Geräuschs zum Ohr kann sich verändern, außerdem kann der Klang ganz allmählich über den Kopf von einem zum anderen Ohr wandern oder springen.

#### Fragen an die lauschenden Schüler:innen:

- Was ist besonders?
- Welche Klänge gefallen dir?
- Kannst du den Weg des Klangs nachverfolgen?
- Ab welchem Abstand nimmst du ein Geräusch wahr?

# 4. Spielideen zur Wahrnehmung

## Musik-Wald

Raum	Material	Vorkenntnisse	Dauer	Klassenstufen
Ein Raum mit Platz zum Bewegen	- Klangerzeuger, Instrumente oder Stimme - Augenbinde	Keine	Ca. 30 Minuten	1.-6. Klasse

### Aspekte:

- *Richtungshören*
- *Sensibilisierung des Gehörs*

Alle Schüler:innen verteilen sich als »Bäume« frei im Raum, suchen sich einen Ort und bleiben dort stehen. Damit sie blind wahrgenommen werden können, erhalten sie ein Instrument (oder einen anderen Klangerzeuger), das sie während des Spiels zum Klingeln bringen. S1 erhält die Aufgabe, mit verbundenen Augen von einer Seite des Raumes auf die andere Seite zu gelangen. Dabei darf er/sie die »Bäume« nicht berühren.

Vorsichtig bewegt sich S1 durch den Raum und lauscht dabei aufmerksam, ob er/sie sich einem »Baum« nähert um diesem ggfs. auszuweichen. Wem gelingt es, sich am schnellsten durch den Raum zu bewegen, ohne einen »Baum« zu berühren?

Wer einen »Baum« berührt, wird von der Lehrkraft wieder zum Startpunkt gebracht.

### Variante 1:

Mehrere Schüler:innen bekommen die Augen verbunden und bewegen sich gleichzeitig durch den »Musik-Wald«.

### Variante 2:

S1 geht vor die Tür. Die übrigen Schüler:innen bilden den Musik-Wald. S1 wird von der Lehrkraft in den »Wald« geführt, wo er/sie die verschiedenen »Baum«-Klänge (aus den verschiedenen Richtungen) wahrnimmt.

Die Lehrkraft führt S1 erneut vor die Tür und zwei »Bäume« tauschen ihre Plätze. S1 wird daraufhin an den gleichen Platz im »Wald« wie zuvor geführt.

Welche »Bäume« haben ihren Platz getauscht?

## 4. Spielideen zur Wahrnehmung

### Tonhöhen sortieren

Raum	Material	Vorkenntnisse	Dauer	Klassenstufen
Ein Raum mit Platz zum Bewegen	Pro Schüler:in ein Instrument mit einem definierten Ton (Boomwhackers, Klangstäbe)	Keine	Ca. 15 Minuten	Ab 7. Klasse

#### Aspekte:

- *Tonhöhenwahrnehmung*
- *Tonhöhenunterscheidung*

Jede:r der Schüler:innen bekommt ein Instrument mit einem definierten Ton. Die Schüler:innen bewegen sich frei im Raum, vergleichen ihre Töne und nehmen die Tonhöhenunterschiede wahr. Das Ziel ist es, dass sich alle Schüler:innen mit ihren jeweiligen Tönen in einer Reihe von Tief zu Hoch sortieren. Ist eine Reihe gebildet, wird das Ergebnis kontrolliert, indem jede:r nacheinander den eigenen Ton spielt.