



Eckart Bücken

Bei uns spielt die MUSIK

Klangspiele und Spiellieder

BURCKHARDTHAUS-**LAETARE**

Inhalt

	Gedanken zum Thema	6
	Wie das erste Lied entstand	8
Teil 1	Bei uns spielt die Musik	
	Stimme, Klänge und Geräusche	10
	Anstimmen	11
	Körperklänge	13
	Körpermusik	15
	Rhythmus	16
	Trommeln	17
	Trommelschlange	17
	Trommelstuhl	19
	Trommelspektakel	19
	Trommeltanz	19
	Instrumente	20
Teil 2	Musik aus dem Bauch	
	Töne, Worte, Melodien	22
	Hoch und tief	23
	Wunderton	24
	Tonspiel	24
	Tonsteuerung	25
	Orchesterkanon	26
	Worte und Musik	27
	Kauderwelsch	28
	Hey vivo, hey vavo	30
Teil 3	Wir machen alle mit	
	Altbekanntes neu erspielt	32
	Kommt, zieht mit uns	33
	Aramsamsam, Oromsomsom	34
	Abends in der Küche bei Tina	35
	Es war eine Mutter	37
	Omas Liederstunde	38
	Widewidewenne	38
	Wir woll'n einmal spazieren gehen	40



Teil 4	Wenn einer sagt: Ich mag dich, du	
	Geistliche Kinderlieder	42
	Wenn einer sagt ...	43
	Halleluja	45
	Mehl im Topf und Öl im Krug	46
	Lasst uns miteinander	48
	Licht der Liebe, Lebenslicht	49
	Wir haben Gottes Spuren festgestellt	50
	Liedandacht: Gott gab uns Atem	52
	Er hält die ganze Welt in seiner Hand	54
Teil 5	In meinem Schrank wohnt ein Tier	
	Geschichten mit Musik und Fantasie	56
	Geschichten in Musik umsetzen	57
	In meinem Schrank wohnt ein Tier	58
	Seltsamer Spazierritt	61
	Die kleine Schraube	62
	Geschichten mit Musik	63
	Wind und Wolke	65
	Qualm und Rauch	67
Teil 6	Der Gorilla mit der Sonnenbrille	
	In Gruppen singen, tanzen und spielen	70
	Der Gorilla mit der Sonnenbrille	72
	Wenn sich die Igel küssen	73
	Das ABC-Lied	74
	Die Reise zum Zauberberg	76
	Das Zauberberglied	76
	Hier kommen die Piraten	77
	Wichtige Knoten für Piraten	78
	Das Piratenlied	79
	Störtebeckers Schatz	80

Teil 7 Heut ist ein Tag

Freude, Feste, Feiertage	82
Tag des Liedes	83
Heut ist ein Tag	84
Wenn ein schöner Tag beginnt	85
Weil du heut Geburtstag hast	86
Wir singen vor Freude	88
Stacheligel haben's gut	89
Schlaf ein, mein Kind	90

Teil 8 Da, wo man singt ...

Spiellieder anleiten	92
Lieder-Spiel-Ketten	94
Spieladressen	95
Musikadressen	95



Bei uns spielt die Musik

Stimme, Klänge und Geräusche

In unserer vom (Fern-)Sehen bestimmten Welt, die längst unsere Kinder in ihren Bann gezogen hat, ist es zunehmend nötig, unsere Ohren wieder zu entdecken. Musik spielt dabei eine wesentliche Rolle. Doch auch da sind wir oft in der Gefahr, durch ständige Musikberieselung oder zu laut gespielte Discomusik unsere Hörfähigkeit zu verlieren.

Jeder Mensch
kann singen

Jeder Mensch hat eine Stimme und kann singen. Kinder sind oft sogar im Vorteil, was das Singen betrifft. Sie haben im Gegensatz zu vielen Erwachsenen noch Spaß daran, mit ihren Stimmen zu experimentieren. Die Stimme ist unser ureigenstes Instrument, mit dem wir Töne, Klänge und Geräusche produzieren können.

Beim spielerischen Zugang zur Musik und zur eigenen Stimme kommt es weder auf Perfektion noch auf Leistung an. Viel wichtiger ist es, die Lust am eigenen Tun zu fördern und Musik erlebbar zu machen. Wer Kindern zuhört, was sie alles an Tönen und Geräuschen beim gemeinsamen Spielen erfinden und nutzen, findet ausreichend Anknüpfungspunkte, um Musik ins Spiel zu bringen.

Selbst Klangkörper sein

Im wahrsten Sinne des Wortes sind wir ja selbst alle Klangkörper. Mit unserer Stimme und unserem Körper lässt sich vortrefflich Musik machen. Andere Instrumente sind dabei zunächst nicht nötig; nur die Bereitschaft, sich auf Neues einzulassen, selbst auszuprobieren, ohne immer schon das Ergebnis zu kennen, ist unverzichtbar. Die Be-

schäftigung mit Experimenten und den Versuchen, Musik zu erleben, führen bei manchen zu anfänglichen Unsicherheiten oder Zurückhaltung, legt sich aber in dem Maße, wie die Entdeckungen wachsen, was alles möglich ist. Tatsächlich steckt viel mehr in jedem von uns, als wir oft wissen.

Unsicherheiten legen sich im gleichen Maß, wie Entdeckungen wachsen

ANSTIMMEN

Zunächst einmal geht es noch nicht ums Singen. Wir erproben mit den Kindern, was wir mit Mund und Nase alles machen können. Allein schon die Bezeichnungen dafür geben lautmalerisch wieder, was gemeint ist, wie zum Beispiel:

Ächzen und Blubbern,
Fauchen und Flutschen,
Gluckern und Glucksen,
Hauchen und Hecheln, ... Japsen,
Keuchen, Knallen, Knutschen,
Rauschen,
Schlecken, Schlucken, Schlürfen, Schmatzen,
Schnalzen, Schnauben, Schnaufen,
Schnüffeln und Schnuppern,
Wispern, Zischeln und Zischen.
Aber natürlich auch: Flöten, Fiepsen und Pfeifen.

Während wir diese Geräusche zusammentragen, probieren alle gemeinsam aus, wie jedes klingt. Als kleines Spiel wählen wir drei oder vier davon aus, z. B.: Ächzen, Fauchen, Hauchen und Zischen. Nachdem sich Gruppen gebildet haben zu je einem der Geräusche, kommen die Gruppen nacheinander dran. Zum Abschluss klingen auf Ansage alle Geräusche zusammen.

Wie klingen verschiedene Geräusche zusammen?



Die Skala der Möglichkeiten wird immens erweitert, wenn die Stimme hinzukommt:

Babbeln, Bellen, Bibbern, Blöken, Brabbeln, Brüllen,
Brummeln und Brummen,
Flennen und Flüstern,
Gackern, Gacksen, Gellen, Gickeln, Gicksen, Grölen,
Grunzen, Gurgeln und Gurren,
Heulen.

Wir probieren
Tierlaute aus

Nehmen wir als Idee zum Ausprobieren nur einmal die bisher genannten Tierlaute heraus und lassen alle

bellen wie ein Hund, gackern wie ein Huhn,
blöken wie ein Schaf, grunzen wie ein Schwein,
brüllen wie ein Löwe, heulen wie ein Wolf,
brummen wie ein Bär.

Später können wir mit den anderen Möglichkeiten unsere Tierwelt ergänzen.

Aber tragen wir weiter zusammen:

Jammern, Jauchzen, Jaulen, Jodeln, Johlen, Jubeln,
Jubilieren und Juchzen,

Keifen, Kichern, Kicksen, Kläffen, Klagen,
Knarren, Knattern, Knurren, Kollern, Krähen,
Kraakeelen und Kreischen,
Lachen und Lallen,
Meckern und Murmeln,
Nuscheln,
Piepsen, Plappern und Plustern,
Quäken, Quaken, Quieken und Quietschen,
Räuspern, Raunen, Röhren und Rülpsen,
Sabbern, Schelten, Scheppern, Schluchzen,
Schnattern, Schnauben, Schnurren, Sirren,
Stammeln, Stöhnen, Surren und Summen,
Trällern, Trillern und Tschilpen,
Wiehern, Wimmern und Winseln,
Zirpen und Zwitschern.

Die Kinder werden auf viele Möglichkeiten kommen und sie gemeinsam ausprobieren. Sicherlich gibt es viel mehr Bezeichnungen für bestimmte Geräuschentwicklungen und Töne. Oft richten sich solche Begriffe nach den unterschiedlichen Sprachgebräuchen. Gemeinsam ist ihnen aber, dass solche Bezeichnungen immer schon Hinweise darauf bieten, wie der jeweilige Klang ist.

Es gibt viele Bezeichnungen für Geräusche

KÖRPERKLÄNGE

Mit den Füßen über den Boden schlürfen, anschließend trampeln, im Sitzen und im Stehen. Fest aufstampfen oder leichtfüßig trippeln, verschiedene Geschwindigkeiten ausprobieren.

Die Hände aneinander reiben, schneller und langsamer. Beide Hände kreuzweise aneinanderlegen und Luft zusammenpressen: zusammenlassen und aufeinanderschlagen. Die Hände falten und zusammenschlagen. Alle Möglichkeiten des Klatschens durchprobieren.



Erforschung einzelner Körperteile

Mit den Händen erforschen wir, wie einzelne Körperteile klingen: Schenkel, Knie und Waden, Hüfte und Magen, schließlich auch der Brustkorb.

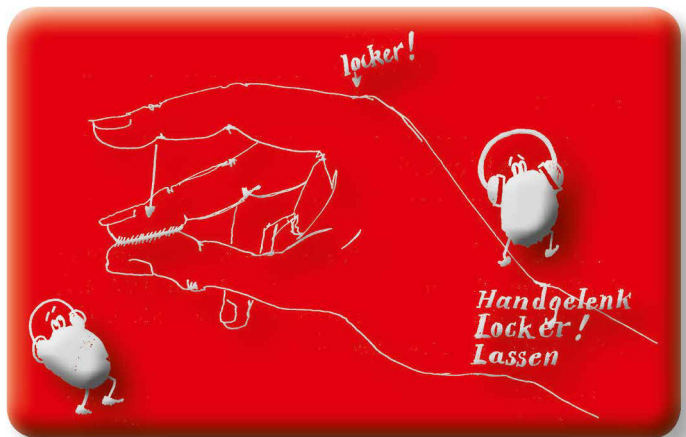
Wie klingt es, wenn wir uns mit den Fäusten auf die Brust schlagen und dazu summen?

Es kann ein rhythmisches Trommeln entstehen.

Zu zweit trommeln wir abwechselnd dem Partner auf den Rücken. Auch hier kann dazu gesummt werden.

Was alles ist mit den Fingern möglich? Schnipsen auf die unterschiedlichsten Weisen. Wer kann noch so schnipsen, wie sich die Kinder früher in der Schule meldeten, um dranzukommen? Das geht so:

Mittelfinger und Daumen werden mit den Innenseiten der Fingerspitzen zusammengelegt. Der Zeigefinger bleibt locker und lässt sich auf den Mittelfinger schlagen. Wenn jetzt der ganze Arm mitbewegt wird, schlägt der lockere Zeigefinger mit einem kleinen Knall auf dem Zeigefinger auf. Nicht zu fest machen, weil das auch wehtun kann.



Mit beiden Händen bzw. mit den Fingern lassen wir die Lippen blubbern. Durch lautes Ein- und Ausatmen können wir Töne machen, noch andere, wenn wir dazu summen. Wer schafft es, dass die Wangen knallen? Mit dem Mittelfinger

in den wie ein O geformten, angespannten Mund fassen und von innen nach außen schlagen.

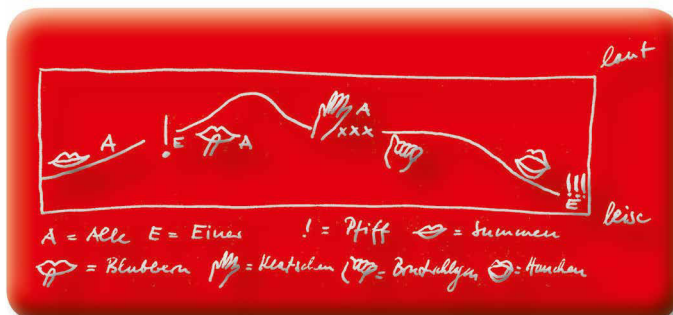
KÖRPERMUSIK

Alle vorher beschriebenen Klänge und Geräusche können in unserer selbstkomponierten „Symphonie“ vorkommen. Dazu einigen wir uns auf eine bestimmte Reihenfolge und halten alles auf einer Tafel oder einem großen Papierstück fest. Auch die benötigten Symbole legen wir selbst fest. Wenn beispielsweise Klatschen dran ist, malen wir eine große Hand. Finger am Mund heißt: mit den Lippen blubbern. Eine Faust bedeutet: auf die Brust schlagen. So lassen sich für alle Geräusche leichte Symbole finden. Wichtig ist noch die unterschiedliche Lautstärke. Alles, was im unteren Teil unserer „Partitur“ aufgemalt ist, bedeutet leise. Alles, was oben gezeichnet ist, wird laut gemacht.

Wir komponieren eine Symphonie

Körpermusiken, vor allem auch unter Einbeziehung der Stimmen, können zu unterschiedlichen Themen erfunden werden, z. B. Autobahn, Bauernhof, Fabrik, aber auch Frühling, Gewitter oder eine Schiffsreise.

Wenn wir unsere Symphonie beherrschen, kann die Uraufführung stattfinden. Ein Kind übernimmt die Dirigentenrolle, erhält einen Stab oder Stock und führt ihn langsam auf der Partitur entlang.



Alle können sehen, wo wir gerade sind, und die vereinbarten Klänge oder Geräusche machen. Wichtig ist es, deutlich den Anfang und das Ende zu setzen.

Wenn die Uraufführung auf einen MP3-Player aufgenommen wird, können wir uns dann später anhören, was wir aufgenommen haben.

Wer will, kann auch ausprobieren, wie unser Werk denn klingt, wenn wir es ganz schnell oder sogar umgekehrt, also rückwärts spielen.

RHYTHMUS

Hilfreich für jüngere Kinder ist es zum Einprägen oft, wenn der Rhythmus durch die Stimme unterstützt wird.

Wir klatschen gemeinsam unterschiedliche Rhythmen. Dabei haben die Hände auch verschiedene Klatschhaltungen und sind unterschiedlich schnell. Die betonten Schläge werden mit den beiden vollen Händen ausgeführt, bei den unbetonten Schlägen benutzen wir nur die vier Finger der rechten Hand.

Klatsch auf die 1

1 und 2 und 1 und 2 und 1 und 2 und 1 und 2

Dreierklatsch (1= betont, 2 und 3 unbetont)

1 und 2 3, 1 und 2 3, 1 und 2 3, 1 und 2 3 ...

Aus dem Walzer wird etwas anderes, wenn wir die Reihenfolge umkehren und die beiden unbetonten Schläge an den Anfang setzen. Wenn es schon gut klappt, kann das Tempo gesteigert werden.

Fünferklatsch

Drei unbetonte (und schnelle) Schläge kommen zuerst, danach folgen zwei betonte (langsamere). 1 2 3 und 4 und 5, 1 2 3 und 4 und 5 ...

Sechserklatsch

Fünf unbetonte Schläge, der letzte Klatsch ist betont.
1 2 3 4 5 und 6, 1 2 3 4 5 und 6, 1 2 3 4 5 und 6 ...

Noch ein Sechser

Geht im Prinzip wie oben, nur dass bei der 6 mit den Fingern geschnipst wird. Wenn wir das mehrmals durchgespielt haben, können wir das variieren, indem wir bei der ersten 6 schnipsen, bei der zweiten klatschen. Wenn wir das ganz gut können, lassen wir beim zweiten Mal die 6 weg, machen also da eine Pause.

Pausen sind beim Rhythmus besonders wichtig, aber nicht ganz leicht.

Pausen sind nicht einfach

Weitere Rhythmen können erprobt, nach Möglichkeit sollten auch die Vorschläge der Kinder aufgenommen werden. Vielfältiger werden die Klänge, wenn zu den Händen auch noch andere Körperteile ins Spiel einbezogen werden.

TROMMELN

Wir benutzen den Rücken eines Partners wieder als Trommel. Die Finger werden etwas gewölbt; so entsteht ein kleiner Hohlraum in den Händen. Der Rücken ist rund, der Partner atmet tief ein.

Es wird nicht auf die Wirbelsäule oder die Nieren geklopft.

TROMMELSCHLANGE

Alle sitzen im Kreis, jeweils mit etwas Abstand zum Davorsitzenden. Ein Kind trommelt einen bestimmten Rhythmus auf den Rücken des Vordermanns und wiederholt das allein, bis das vor ihm sitzende Kind den Rhythmus aufnimmt und seinerseits an den Vordermann weitergibt.



Nach und nach werden alle zu Trommeln und Trommlern. Ist der Kreis geschlossen, hört das erste Kind, in diesem Fall also die letzte Trommel, nach einer Weile selbst auf zu trommeln. Auch das geht wieder die Runde durch, bis alles wieder ruhig geworden ist. Jetzt kann ein weiteres Kind einen neuen Rhythmus angeben.

