

... .. ISIM

Institut für Szenische Interpretation von Musiktheater

www.musiktheaterpaedagogik.de

Bernhard König

Expedition zur Erde

Intergalaktisches Musiktheater

Materialien und Spielanregungen
Musik - Deutsch - Kunst - Sport

für die Klassen 2 -5

Bernhard König, Markus Kosuch, Anne-Kathrin Ostrop

September 2000

Inhalt

Vorwort.....	S. 4
Einleitung zu den Spielanregungen und zum Material (Inhalt, Aufführungskonzeption, Schwerpunkt der Arbeit im Unterricht, Zugänge - Vorbereitung - Nachbereitung).....	S. 5
Bernhard König - <i>Unheimliche Begegnung</i> (eine Kurzgeschichte für Kinder).....	S. 7
Bernhard König - der Komponist.....	S. 9
1. Teil:	
Spielanregungen - Spielideen.....	S. 11
1. Einführung - Phantasiereise.....	S. 11
2. Aktionsreise ins Weltall - warm-up.....	S. 12
3. Klangreise durchs Weltall.....	S. 14
4. Planeten - Modellwettbewerb.....	S. 15
5. Ein Planet wird realisiert	S. 17
5.1. Klangexperimente mit dem Material	S. 17
5.2. Raum, Kostüm, Bewegungsformen und Werkzeuge entstehen	S. 18
5.3. Kommunikation und Expedition.....	S. 20
2. Teil:	
Unterrichtskonzepte und Anregungen aus Zeitschriften und Literatur (mit kommentierter Literaturliste).....	S. 22
Spielanregungen aus der Partitur von Bernhard König.....	S. 49
Anregungen und Vorschläge zum Bau von Musikinstrumenten.....	S. 56
Literaturliste zum Thema ' <i>Expedition zur Erde</i> ' und neue Musik.....	S. 63
Literatur zum Projekt <i>Erlebnisraum Oper</i>	S. 63

Vorwort

In der vierten Spielzeit der Jungen Oper der Staatsoper Stuttgart beschreiten wir mit der ersten Produktion wiederum einen neuen Weg. Mit *‘Expedition zur Erde’* von Bernhard König präsentieren wir ein Intergalaktisches Musiktheater für alle ab 6 Jahren, beim dem das Publikum in der Vorstellung selbst aktiv sein wird.

In Kooperation mit dem *exploratorium* Kindermuseum Stuttgart und Region e.V. werden sechs Klangplaneten entstehen. Auf ihrer Expedition zur Erde wird das Publikum im dritten Teil der Aufführung zusammen mit den Musikern, Sängern und Schauspielern auf diesen Klangplaneten landen, bevor sie dann am Ende auf der Erde ankommen.

Die Klangplaneten werden gestaltet von Albrecht Weckmann, Jugendkunstschule Filderstadt; Iris Loos, VHS Stuttgart; Helmut Schneider, Jugendreferat Remseck; Christel Knapp & Stefan Jekle & Angelika Jäkel; Volker Illi.

In der *Jungen Oper der Staatsoper Stuttgart* führt Andrea Schwalbach Regie, der Bühnenraum ist von Anne Neuser. Es spielt das ZEMENTWERK, das schon in zahlreichen Inszenierungen der *Jungen Oper* mitgewirkt hat, unter der Leitung von Scott Curry.

Mit dem Büro für Konzertpädagogik Köln¹, das Bernhard König gegründet hat, ist das vorliegende Material und die Spielanregungen entstanden.

Das Material besteht aus zwei Teilen:

- Im ersten Teil bauen die Einheiten aufeinander auf und es entstehen fremde Planeten. Die Planetenbewohner nähern sich dann der Erde.
- Im zweiten Teil haben wir Unterrichtskonzepte und Materialien aus Zeitschriften und Literatur angehängt, die wir in abgewandelter Form für die Vorbereitung zum Aufführungsbesuch von *‘Expedition zur Erde’* für geeignet halten.

Das vorliegende Material regt dazu an, sich mit Kindern der Klassen 2 -5 auf eine (musikalische) Expedition zu begeben, in deren Zentrum der Blick von außen auf Bekanntes steht.

An dem vorliegenden Material haben neben den Autoren mitgearbeitet: Anja Metz und Claudia Bahmer. Ein herzlicher Dank geht an Helmut Schneider, Jugendreferat Remseck.

Markus Kosuch
Geschäftsführer und pädagogischer Leiter
Junge Oper der Staatsoper Stuttgart

¹ Büro für Konzertpädagogik Postfach 101220 50452 Köln E-Mail: info@konzertpaedagogik.de
Tel: 0221-1390923 Fax: 0221-2252852

Einleitung zu den Spielanregungen und dem Material

Inhalt - Expedition zur Erde

Die Lyresen - ein Volk von Außerirdischen vom Planet Lyra - unternimmt Erkundungsflüge ins All. König Ludus - Herrscher aller Lyresen - ist unglücklich. Er sucht eine Lösung für seine Probleme.

Durch intergalaktische Wirbelstürme vom Kurs abgekommen, muss eine lyresische Wissenschaftlerin in eine unerforschte Seitenmilchstraße ausweichen und auf einem kleinen, unwirtlichen Planeten namens „Erde“ notlanden. Bewohnt ist dieser von sogenannten „Menschen“, genauso garstig wie der Rest des Universums, aber sie haben etwas, das sich „Musik“ nennt. König Ludus horcht auf. Die drei Wissenschaftler erhalten den Auftrag zur Expedition zur Erde, um herauszufinden was das sein soll - Musik. Das, was die Wissenschaftler mitbringen, wird gelesen, betrachtet und verspeist - doch das Geheimnis bleibt zunächst bestehen, bis der Hofnarrin ein kleines Missgeschick passiert ...
Nachdem König Ludus die Musik entdeckt hat, macht er sich gemeinsam mit dem Publikum, dem Orchester und Sängern auf eine Reise, die an unterschiedlichen Klangplaneten vorbeiführt. Diese Klangplaneten geben Raum zum gemeinsamen entdecken und erproben.

Aufführungskonzeption von Expedition zur Erde der Jungen Oper

Die Aufführungskonzeption gliedert sich in drei Teile:

1. Teil

Ankunft des Publikums im Foyer des Kammertheater und Reise in Gruppen ins All (Zuschauerraum)

2. Teil

Durchkomponierte Kammeroper. Die Zuschauer sehen und erleben, was auf dem Planeten Lyra passiert

3. Teil

Interaktive Expedition der Zuschauer gemeinsam mit den Orchestermusikern, Sängern und Schauspielern in Richtung Erde. Dabei kommen sie auf sieben verschiedenen Klangplaneten vorbei, die die Zuschauer und Akteure gemeinsam experimentell erfahren. Zum Schluss erreichen sie das Foyer und landen damit auf der Erde.

Die Aufführungskonzeption und der Inhalt des Intergalaktischen Musiktheaters verschmelzen so miteinander, dass die Expedition der Zuschauer Teil der Aufführung ist. Genauso wie König Ludus erst durch das eigene Tun herausbekommt was Musik ist und sein kann, so werden die Zuschauer in die Situation versetzt, ebenfalls musikalische Möglichkeiten in Klangexperimente auszuprobieren.

Schwerpunkt der Arbeit im Unterricht und im Projekt - der „ethnologische Blick“

1. Teil

In den Spielanregungen geht es darum, sich thematisch auf den Besuch des Intergalaktischen Musiktheaters vorzubereiten, ohne den Inhalt der Geschichte vorweg zu nehmen.

Zentraler Ansatzpunkt für die Spielanregungen und Unterrichtsvorschläge bildet der „ethnologische Blick“ auf das Bekannte. Indem sich die TN in den Spielprozessen in „Außerirdische“ verwandeln und aus dieser Perspektive auf Bekanntes schauen - auf Gegenstände, Musik und soziale Situationen - und diese untersuchen, eröffnet sich ein neuer Raum der Betrachtung, neue Entdeckungen werden möglich. Sich das Bekannte fremd zu machen um zu fragen, „Könnte es nicht auch ganz anders“ sein, kann viel Phantasie und Kreativität freisetzen - auch und gerade im Hinblick auf Musik und die Frage was ist Musik.

Wenn beispielsweise die „Außerirdischen“ in der Pause einen Blick auf den Schulhof werfen und sich fragen: „Was machen diese Wesen dort eigentlich?“ entsteht eine kritisch-distanzierte Perspektive auf eine gewohnte und vertraute Situation. Was würden diese „Außerirdischen“ mit traditionellen Musikinstrumenten tun? Wie würden diese „Außerirdischen“ wohl eine Hitparade, eine Techno-Disco, ein klassisches Konzert oder eine Opernaufführung wahrnehmen?

Daraus können ganz neue Fragen, Überlegungen und Entdeckungen entstehen.

Der Perspektive Bernhard Königs folgend, entsteht im Projekt der Zugang zu neuer und experimenteller Musik im eigenen Tun, im eigenen Experimentieren. Indem die TN einen fremden - außerirdischen - Blick auf alles, was ihnen bekannt ist, werfe, wird das Fremde - hier unbekannte, wie bekannte Klänge und Musik - zur Normalität. Diesen fremden, „ethnologischen“ Blick spielerisch und szenisch mit Neugierde zu kombinieren wird zum konstituierenden Prinzip der Spielanregungen.

Der 2. Teil

Die **Unterrichtsvorschläge und Spielanregungen aus Zeitschriften und Literatur** sind ebenfalls gut geeignet um auf das Intergalaktische Musiktheater vorzubereiten. Hier sind lediglich inhaltliche Übertragungen nötig, die sich auf das Thema Weltraum, fremde Planeten, Außerirdische beziehen.

Außerdem finden Sie hier Spielanregungen, die **Teil der Partitur von Bernhard König** sind und **Anregungen zum Bau von Musikinstrumenten**.

Zugänge - Vorbereitung - Nachbereitung - eine eigene Präsentation

Es sind unterschiedliche Zugänge möglich:

- Der Aufführungsbesuch wird thematisch in der Schule vorbereitet. Hierbei kann auf die Spielanregungen (Kapitel 1. - 5. ; Spielanregungen aus der Partitur; Unterrichtskonzepte aus Zeitschriften) zurückgegriffen werden.
- Der Aufführungsbesuch wird inhaltlich und thematisch in der Schule nachbereitet und führt zu vertiefenden Experimenten
- Eine Projektgruppe entwickelt eine Präsentation unabhängig von einem Aufführungsbesuch in der Oper und begibt sich auf eine eigene Expedition zur Erde

Arbeitsblätter

Wir haben bei diesen Materialien bewusst auf Arbeitsblätter verzichtet. Da die Projekte in den Klassen 2-5 realisiert werden können, ist die Altersstreuung sehr groß. Wir bitten die SL notwendige Arbeitsblätter gerade für den Kunstunterricht, selbst zu gestalten und den Gegebenheiten der jeweiligen Projekte anzupassen.

Abkürzungen

TN = Teilnehmerin und Teilnehmer; SL = Spielleiterin und Spielleiter

Hier Erzählung einfügen

Biographie von Bernhard König,

geboren 1967, lebt als freiberuflicher Komponist und Autor in Köln.

In jungen Jahren außerschulische Aktivitäten als Verfasser von Kurzgeschichten und Hörspielen, später als Regisseur umfangreicher Super-8-Spielfilme, die er sich durch Tätigkeit als Klavierlehrer, Kirchenmusiker und Jazzpianist selbst finanziert.

Kompositionsstudium bei Claus Kühnl und von 1988-95 bei Mauricio Kagel. Stipendien und Förderpreise des Evangelischen Studienwerkes, des „Wiener Internationalen Kompositionswettbewerbes“ und der Stadt Köln.

Realisierung zahlreicher Projekte in Grenzbereichen von Musik, Theater, Film und Hörspiel. 1995 Uraufführung der Kinderoper „Expedition zur Erde“ am Hans-Otto-Theater Potsdam. Film- und Videoproduktionen in Zusammenarbeit mit dem Kölner Filmhaus, 1997 Drehbuchauftrag des ZDF („Das kleine Fernsehspiel“). 1998 Mitbegründer des Kölner „Büros für Konzertpädagogik“. Durchführung bundesweiter Fortbildungen, Theater- und Kompositionsworkshops. Lehraufträge der Rheinischen Musikschule Köln („Neue Musik für Instrumentalanfänger“) und der Robert-Schumann-Hochschule Düsseldorf. („Musikdramaturgie im Fernsehen“). Seit 1999 freier Mitarbeiter des WDR (Kurz Hörspiele, musikdramaturgische Beratung und Weiterbildung).

Im Mittelpunkt des musikalischen Interesses Bernhard Königs stehen in den letzten Jahren Konzeptionen einer „Experimentellen Gebrauchsmusik“ außerhalb des gewohnten Konzertrahmens. In Begegnungen mit Menschen, die im üblichen Musikbetrieb nicht vorkommen - etwa mit Alten oder mit Schwerstbehinderten - wird deren stimmliches und musikalisches Potential erforscht. In Straßenmusikaktionen, Schulworkshops oder experimentellen Gottesdiensten wird Neue Musik in ungewohnte räumliche, gesellschaftliche oder funktionale Zusammenhänge gestellt.

Kompositionen (Auswahl)

Kassensturz (1989)

Musik für eine Schalterhalle

Flügel tänze (1989)

für Klavierquintett und TänzerInnen

Talk für 13 Leute (1990)

Ein Conversationsstück mit Musik

Make up (1991)

für Jazzsängerin und Baßklarinetten

Expedition zur Erde (1992-94)

Science fiction-Märchen mit Musik

RESPONSORIEN (1994)

für Bigband

Kirschen mit Flickdaum (1995)

Ein Kinderspiel für Sängerin, Sprecher,
Musiker und Tonband

Aus Alters Heimen (1995)

Epische Dichtung für Tonband und
fünf Instrumente

Knirschen in Nachbars Garten (1998)

Solo für eine nichtbehinderte Sängerin

9. Nov. (1998/99)

Eine historische Revue für die Schule

*Tractatus von der hymmelischen unndt
teuffelischen Arithmetic* (1999)

für Chor, Sprecher und Instrumente

Hörspiele

AuslG. AuslDatV. AuslDÜV. (1991/92)

Gesetzestexte in zweiter Lesung

Die Suche nach der vollkommenen Sprache
(1997)

Klanginstallation nach Umberto Eco

Aus Alters Heimen (1996)

Hörspielversion

Schräge Vögel - schiefe Töne (seit 1999)

Kurzhörspiel-Zyklus für Kinder. Im
Auftrag der WDR-Sendung
„Papageno“.

Filme (Auswahl)

Von Thurchilwila bis Bad Vilbel 4

(1980/81) Super 8, Farbe, 65 min.

2041 - Wo, bitte, gehts zum Jupiter?

(1982/83) Super 8, Farbe, 60 min.

Schule - Eine Filmsuite (1985/86)

Super 8, Farbe, 56 min.

Talk (1991)

U-matic, Farbe, 50 min.

stadtwärts

(1992) 16mm, schwarzweiß, 25 min.,
teilw. stumm mit Live-Musik

Projekte, Performances

Turnaround (1991)

Musik für jeden Zweck

Erstes Kölner Staukonzert (1994)

Simultane Straßenmusikaktion mit
über 100 Musikern

Sensationelle Licht=Schau=Spiele

(1994/95) Inszeniertes Kino mit alten
Stummfilmen, Salonorchester und
Darstellern

Psalmspuren (1997)

Liturgische Performance mit gem.
Chor, Sprechern und einem jüdischen
Kantor

Lautwechsel (1997/98)

Experimentelle Vokalworkshops mit
professionell ausgebildeten und
schwerstbehinderten Sängern

Schräge Musik (1998)

Neue Musik für Instrumentalanfänger

Schneller - höher - leiser (1998)

Ein Klangparcours für die Donau-
eschinger Musiktage

Heilige Zahlen (1999)

Kirchenspektakel für mehrere Chöre,
Instrumentalisten und Darsteller

Ratinger Dreigroschenfest (2000)

Musik für einen Stadtteil

1. Teil: Spielanregungen und Spielideen zu 'Expedition zur Erde'

1. Einführung - Phantasiereise

Ziel

Die Vorstellungen der TN werden über eine offene angeleitete Phantasiereise aktiviert.

Kennenlernrunde

Die TN stehen im Kreis. Jeder und jede überlegt sich eine Haltung und ein Geräusch eines Außerirdischen, den er/sie präsentiert. Die anderen TN imitieren die Haltung und das Geräusch.

Weltraum - Informationen

Die TN machen ein Brainstorming zum Thema Weltraum.

Dabei werden schwierige Begriffe vom SL erklärt.

Wenn die Assoziationen zu stark in Richtung Star Wars, Raumschiff Enterprise und Laserwaffen etc. gehen, sollte der SL zum Abschluss mit folgenden Fragen, die Phantasien der TN lenken: Wie klingt der Weltraum? Wie könnte der Weltraum, jenseits dieser Hightec-Bilder der Filmindustrie, noch aussehen ?

Phantasiereise:

In dieser angeleiteten und offenen Phantasiereise werden Vorstellungen von Weltraum und Planeten angeregt.

Die TN sitzen im Kreis auf einem Stuhl. Hände locker auf den Knien. (Alternative: Die TN legen sich auf eine Decke auf den Boden)

Text:

Wir begeben uns auf eine Reise in den Weltraum, ganz ohne Technik. Du wirst langsam immer leichter. - Langsam schwebst Du von der Erde weg. - Du wirfst einen Blick von oben auf die Erde. - Jetzt fliegst Du durch die Wolken, immer höher. Du gelangst in den Weltraum. - Der Weltraum ist dunkel. Hier kannst Du alle Sterne sehen. In allen Farben. - Schau Dich um. - Du fliegst weiter und weiter und siehst einen schönen fremden Planeten. - Welche Farbe hat er? -- Du fliegst immer näher heran. Wie groß ist er. Wie ein Tennisball oder so groß wie die Erde oder sehr viel größer als die Erde. --- Langsam schwebst Du näher heran. Jetzt kannst Du schon die Oberfläche sehen. Wie sieht es dort aus?-- Woraus besteht der Planet? Ist er flüssig oder fest?-- Was siehst Du? - Du kannst alles von oben sehen, wirst selbst aber nicht gesehen. Schau Dich genau um? Was siehst Du?-- Gibt es etwas besonderes dort? --- Dann siehst Du die Planetenbewohner. Wie sehen diese aus? - Was haben sie an? - Wie sprechen sie miteinander?--- Schau Dich nochmals um und suche Dir etwas, was Du mit zurück auf die Erde nehmen möchtest. -- Du schwebst dort hin und nimmst das, was zu entdeckt hast mit. --- Dann machst Du Dich damit auf den Rückweg. - Du schwebst davon, blickst nochmals zurück. --- Jetzt bist Du wieder im dunklen Weltraum. - Jetzt siehst Du schon die Erde wieder. - Du siehst die Wolken und fliegst durch sie hindurch. - Jetzt landest Du wieder hier. - Das, was Du mitgebracht hast, legst Du vor Dich auf den Boden. - Jetzt wirst Du wieder schwer, räkelst Dich und machst die Augen auf.

Reflexion - Phantasiereise

Die TN tun sich jetzt jeweils zu dritt zusammen. Nacheinander erzählt jeder kurz, was er gesehen hat.

Bei jüngeren TN muss der SL den Erzählerwechsel ansagen.

Erweiterung Kunst

Die TN malen das, was sie während der Phantasiereise gesehen haben.

Die TN präsentieren sich gegenseitig ihre Bilder in Kleingruppen.

Vorgehen:

Was sehen die anderen auf dem Bild? Sie beschreiben das Bild.

Dann beschreibt der Maler, was er gemalt hat und auf seinem Phantasiereisen-Planeten gesehen hat.

2. Aktionsreise ins Weltall - warm-up

Aktionsreise - warm-up

Die Aktionsreise dient zunächst als klassisches warm-up. Auf dieser Reise werden die TN sensibilisiert für: Emotionen, Bewegungsmöglichkeiten, Wahrnehmungsebenen.

Die Aktionsreise bewegt sich in einer ritualisierten Form, die einen klaren Wechsel zwischen Stille/ Bewegungslosigkeit und Aktion/ Experiment etabliert.

Ablauf der Aktionsreise

- Beim Countdown zählen („10, 9, 8, ...“) begeben sich alle TN so schnell sie können auf ihren Stuhl, der ihr Astronautensitz ist, in die Astronauten Sitzposition und schließen die Augen
- Der SL beschreibt den Start des Raumschiffs und dann den neuen Planeten, auf dem die Astronauten landen.
- Es ertönt ein Beam - Geräusch und die TN landen auf dem Planeten.
- Auf dem Planeten versuchen sich alle so zu verhalten, wie die beschriebenen Planetenbewohner, damit sie nicht auffallen und womöglich in Gefahr geraten. Der SL hilft mit Hinweisen den Astronauten dabei.
- Der nächste Countdown initiiert das Spiel von vorne.
- ...
- Zum Schluss kehren alle auf die Erde zurück und die Aktionsreise ist beendet.

Folgender Text ist ein Beispiel für den Spielablauf der Aktionsreise

SL: „Meine sehr geehrten Astronauten, heute ist der große Tag gekommen, an dem unsere lang ersehnte Reise ins Weltall starten kann. Wir werden unterschiedliche Planeten besuchen. Da eine solche Reise auch gefährlich sein kann, und Start und Landung eines Raumschiffs besonders gefährlich sind, müssen alle Astronauten folgendes beachten:

Die Sitzposition bei Start und Landung ist folgendermaßen:

Alle sitzen gerade, die Füße stehen parallel auf dem Boden. Die Hände liegen auf den Beinen. Das Kaugummikauen ist verboten (Verschluckgefahr bei Schwerelosigkeit).

Es darf absolut keine Bewegung gemacht werden, weil sonst unser Raumschiff ins Trudeln geraten könnte.

Die Augen sind geschlossen und alle achten auf eine gleichmäßige Atmung.

Um die Kommunikation mit dem Bodenpersonal gut zu verstehen, darf nicht gesprochen werden

Diese Sitzposition muss bei Start und Landung unverzüglich eingenommen werden, wenn folgendes Signal erklingt (SL betätigt Schwirrdose, Gong o.ä.).

Alles weitere wird Euch auf unserer Reise erklärt werden.

Einsteigen bitte, Startposition einnehmen:

Signal.

10, 9, 8, ..., 0.

*(SL leise) Der erste Start ist geglückt. Wir nähern uns dem Planeten Alpha 53. Er wird von den sehr **vorsichtigen**, aber auch sehr **neugierigen** Alpharen bewohnt.*

Sobald wir landen, versuchen alle Astronauten sich genauso zu verhalten wie die vorsichtigen und neugierigen Alpharen, so dass ihr nicht auffallt.

Fertig zum beamen.

Signal.

Emotion - Körperhaltung - Wahrnehmung (Welche Planeten werden besucht?)

- Planet der Vorsichtigen/ Neugierigen
- Planet der Traurigen/ Depressiven
- Planet der großen Schwerkraft
- Planet der geringen Schwerkraft
- Planet der Stille und der Gehörlosen, die sich die Ohren zuhalten
- Planet der Blinden, die mit geschlossenen Augen aufmerksam hören, um nirgendwo anzustoßen und niemanden anzurempeln.

Erweiterungsmöglichkeiten für die Aktionsreise

Die Planeten können beliebig erweitert werden:

Emotionsplanet: *Planet der Wütenden, der Traurigen, der Fröhlichen*

Wasserplanet: *alles ist flüssig, zerfließt, schwimmt, ...*

Planet der Zwillinge: *immer zwei laufen Rücken an Rücken*

Planet der Drillinge: *immer drei sind an den Handflächen zusammengewachsen*

Klopf -/ Rhythmusplanet: *aller rhythmischen Geräusche sind möglich*

Kleider - Knisterplanet: *hier sind ausschließlich Geräusche, die mit den Kleidungsstücken gemacht werden, zu hören.*

Reflexion

Die TN tauschen sich in Kleingruppen über ihre Erlebnisse aus. Welcher Planet hat Spaß gemacht, welcher war unheimlich?

3. Klangreise durchs Weltall

Ziel

Die TN erproben Klangmöglichkeiten der Stimme und Artikulationsmöglichkeiten mit Mund, Zunge etc.

Klangreise

Die TN sitzen im Kreis. Diesmal sitzen sie locker, die Augen sind zunächst geschlossen.

1) Wie klingt das Weltall?

Weltallklang: Jeder TN singt seinen Lieblingston. Ein Klangcluster entsteht.

Vokale Klangfläche, leise, variieren zwischen a - o - u und m - n - ng.

Tonhöhe langsam ändern.

2) Wie klingen die Planeten?

Hier wird die Ton-/ Geräuscherzeugung auf ein bestimmtes Artikulationsorgan reduziert:

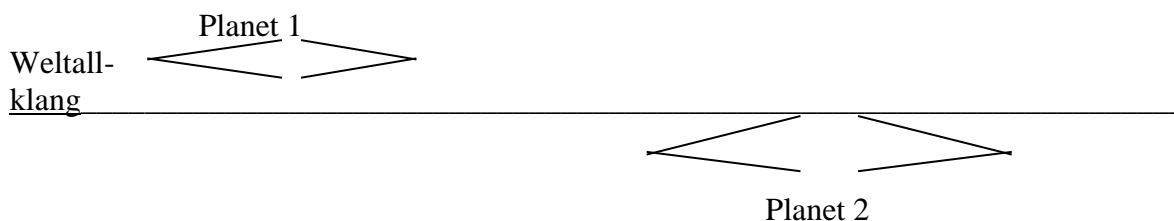
Klänge, die nur mit der Zunge, nur mit den Lippen, dem Kehlkopf, der Atmung etc. erzeugt werden können.

Jeder sucht sich eine Artikulationsorgan und ein Geräusch oder einen Ton aus, der damit erzeugt werden kann.

Eine(r) stimmt an, wiederholt sein Geräusch/ Ton, die anderen steigen nach und nach ein und **imitieren** den Klang. Dann wird gewechselt und ein neuer Planet kommt zum Klingen.

3) Musikreise durchs Weltall - musikalische Improvisation

In diesem Spiel werden die beiden Elemente 1) und 2) miteinander kombiniert. Die TN reisen durchs Weltall und fliegen an Planeten vorbei.



Die TN haben die Augen geschlossen:

Die TN lassen zunächst den Weltall-Klang ertönen.

Der SL tippt einem TN auf die Schulter, der den Klang eines Planeten erzeugt. Nach und nach werden alle TN angesteckt, bis nur noch der Planet zu hören ist. Dann wechseln die TN nach und nach wieder zum Weltall-Klang, bis der Planet akustisch verschwunden ist.

Es folgt der nächste Planet

Erweiterung - Klangreise und Planetenbahnen - Bewegungen im (Welt)-Raum

Die TN sind jetzt selbst Planeten, die durch das Weltall kreisen.

Regeln des Spiels:

- es gibt Fixsterne, die sich nur um ihre Achse drehen
- es kreisen jeweils Planeten um die Fixsterne
- kein Planet darf/ kann den anderen berühren
- jeder Planet hat seinen eigenen Ton, sein eigenes Geräusch
- (für Fortgeschrittene) die Planeten kreisen beim Kreisen um den Fixstern ganz langsam um die eigene Achse

Erweiterung - Sachunterricht die Planeten und ihre Bahnen

4. Planeten-Modellwettbewerb

Ziel

Die TN entwerfen in Kleingruppen Planeten-Modelle. Sie gehen dabei jeweils nur von einem Material aus, mit dem sie ihr Planetenmodell gestalten, z. B. ist alles aus Stoff oder alles aus Metall, oder alles aus Papier.

In einer Präsentation stellen sich die Gruppen ihre Modelle vor. Die Beobachter assoziieren zu den Fragen: Wer lebt auf diesem Planeten? Wie sind diese Bewohner „drauf“? Welche Befindlichkeit haben sie? Was erleben die Bewohner?

Vorbereitung/ Material:

Für die Präsentation wird eine Puppentheater-Bühne benötigt. Sie kann mit zwei Tischen auf die zwei Stühle gestellt werden, über die eine Stange gelegt wird, auch im Klassenzimmer entstehen. Den Hintergrund dieser Bühne bildet ein großer schwarzer Karton, vor dem der Planet quasi vorbeischiebt. Der schwarze Karton ist perforiert und von hinten beleuchtet. *Die Weltall-Bühne kann auch von einer Kleingruppe gestaltet werden, während die anderen die Modellplaneten bauen.*

Materialien für das Planeten-Grundmodell - Basis für jede Gruppe

Pro Gruppe eine Styropor-Kugeln im Durchmesser 10 - 15 cm und eine Holzstange von ca. 50 cm Länge (stabil), die in die Styroporkugel gesteckt wird und mit der der Planet durchs Weltall bewegt wird.

Materialien für die individuelle Gestaltung der verschiedenen Grundmodelle:

Hierbei darauf achten, dass nur Modellmaterialien angeboten werden, die dann von den TN auch in Spieleinheit 5.1. realisiert werden können.

Beispiele: Stoffe; Holz (Rinde, Zahnstocher, Wäscheklammern); Watte; Frischhaltefolie (Kunststoffe für einen Kunststoff-Planet); Gras (Modellgras) und Blätter; Wolle; Lametta (Alufolie); Kork; Federn; Schrauben (Metall); Papier (Zeitungen); Kartons (Eierkartons); Computerschrott; Murmeln (Glas - Achtung bei kleinem TN)

Ablauf

Der SL erläutert das Vorgehen für den Wettbewerb

⇒ Einrichtung eines Materialtisches

⇒ Gruppeneinteilung

⇒ die TN der Gruppe bauen das Planeten Grundmodell

⇒ Sie überlegen gemeinsam aus welchem Material der Planet bestehen soll

⇒ Sie wählen ein einziges Material aus und gestalten ihren Modell-Planet

⇒ Sie überlegen sich einen Namen für ihren Planeten

⇒ Sie legen fest, wer den Planeten vorstellt und wer den Planeten hinter der Bühne durch das Weltall fliegen lässt.

Präsentation

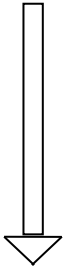
Nacheinander präsentieren die TN ihre Planeten.

Dazu sollte der Raum verdunkelt sein, so dass man die „Sterne“, im vom hinten beleuchteten Karton, funkeln sehen kann.

Der von der Gruppe bestimmte kündigt den Planeten an: „*Und nun sehen wir den Planeten XY durch das Weltall kreisen*“.

Der Planet wird präsentiert.

Der SL fordert die Beobachter auf, zu folgenden Fragen zu assoziieren: Wer lebt auf diesem Planet? Wie sind diese Bewohner „drauf“, welche Befindlichkeit haben sie? Was erleben die Bewohner?



Erweiterung:

Kombination Präsentation/ Klangreise.

In der Erweiterung wird die Präsentation mit der Klangreise kombiniert.

Aus dem experimentellen Material der Klangreise (siehe Spieleinheit 3.) können die Zuschauer nun Klang-Material auswählen, das sie als Musik der Präsentation unterlegen. Anfangs- und Endpunkt der Musik bildet das Auftauchen und Verschwinden des Planeten.

Auswahl der Planeten

In einer Wahl bestimmen die TN mit welchen Planeten sie weiter arbeiten möchten. Es sollten mindestens zwei unterschiedliche Planeten von dem Modell aus weiterentwickelt werden.

Eine Ausstellung entsteht

Die Planeten-Modelle werden im Klassenraum ausgestellt.



5. Ein Planet wird realisiert

(Modell-Vorgehen anhand von den Materialien Papier und Karton)

5.1. Klangexperimente mit dem Material

Ziel

Die Gewinner-Planeten des Planeten-Modell-Wettbewerbs werden nun realisiert. Das Modell gibt lediglich das Material vor, mit dem nun weiter gearbeitet wird. Wenn Spieleinheit 4. nicht gemacht wurde, kann hier der SL das Grundmaterial bestimmen. Das Material wird auf seine Klangmöglichkeiten hin untersucht.

Vorgehen (am Beispiel Papier und Karton)

Die TN entwickeln in zwei Gruppen zwei möglichst gegensätzliche Planeten.

Beispiel zu den Modellgruppen **Papier** und **Karton**:

Die TN erforschen das **Material und Aktionen**, die mit dem Material möglich sind.

Materialerforschung - Was lässt sich mit dem Material machen? Wie klingt das Material? - Spielanregungen

Der Klang wandert - Klänge und Verformung

Die TN sitzen im Kreis. Es gibt ein großes Stück Papier (oder Karton oder des Grundmaterials). Jeder macht eine (Klang-)Aktion und gibt das Material weiter. Der Nächste geht von dem neuen „Zustand“ des Materials aus und macht seine (Klang-)Aktion

Call and Respons - Klänge und Verformung

Jeder hat ein Stück des Materials zur Verfügung. Wichtig ist, dass diese Materialstücke mehr oder weniger identisch sind. Alle haben einen Schuhkarton als Ausgangsmaterial. Einer macht eine (Klang-)Aktion, die anderen imitieren diese Aktion.

Explorationsphase - alleine

Jeder wählt sich nun ein Element des gemeinsamen Materials.

Beispiel Karton: einer wählt einen Schuhkarton, die nächste ein kleines Stück Pappe, wieder einer einen riesigen Karton, oder nur ein winziges Stück und experimentiert damit, was für Klänge erzeugt werden können.

Wettspiele

Je nach Material werden Wettspiele in 2 Kleingruppen veranstaltet:

Welche Gruppe kann mit dem Material die lautesten Geräusche erzeugen?

Prinzip des Staffellaufs: 5 TN pro Gruppe. Der erste führt die Aufgabe aus und gibt sie an den zweiten weiter u.s.w.

Welche Gruppe kann ein Stück Papier am schnellsten oder am langsamsten zerreißen.

Stimme und Material

Frage und Antwort Spiel - Reaktionsspiel

Es werden zwei Gruppen gebildet, die sich in zwei Reihen gegenüber sitzen.

Seite A ist die Fragegruppe - Seite B die Material-Antwortgruppe

Erster TN aus Gruppe A (A1) stellt eine Frage auf deutsch. Erster TN aus Gruppe B antwortet mit dem Material.

A2 stellt die nächste Frage B2 antwortet, usw.

Erweiterung:

Die Fragen können auch auf außerirdisch gestellt werden.
Das ganze geht auf Tempo als Reaktionsspiel.

Eine Lieblingsaktion auswählen und Gruppen bilden

Jeder TN wählt aus den vielen Möglichkeiten eine (Klang-)Aktion aus. Er bewegt sich dabei durch den Raum. Während jeder seine Aktion ausführt, hören alle darauf, was die anderen machen. Die TN bilden nun Gruppen mit ähnlicher Klangerzeugung.

Es können zum Beispiel beim Papier folgende Gruppen entstehen:

Papier-Knüll-Gruppe; Papier-Zereiss-Gruppe; Papier-Falt-Gruppe; Papier-Schwenk-Gruppe.
Die Gruppen stellen sich ihre Klangerzeugung vor.

Materialklang mit der Stimme imitieren

Jeder Kleingruppe präsentiert ihre Klangerzeugung und eine andere Gruppe versucht, den Klang mit der Stimme möglichst genau zu imitieren.

Erweiterung:

Die Klangimitation mit der Stimme soll nun wie ein Echo klingen oder der Klang soll viel leiser oder viel lauter sein.

Dirigenten Spiel

Die Kleingruppen mit ähnlicher Klangerzeugung stehen in Gruppen zusammen.

Ein TN wird zum Dirigenten. Er gibt Einsätze, bestimmt also wer wann, wie lange spielt. Er bestimmt die Lautstärke und das Tempo. Dabei können elementare Dirigiertechniken geübt und gelernt werden.

Das Material als Partitur

Ein Stück des Materials wird zu Partitur. Zum Beispiel wird ein Stück Zeitungspapier gerissen und an der Wand befestigt. Die Kurve die entsteht bildet die Lautstärke der Klangerzeugung. Der Dirigent zeigt mit einem Stock den Verlauf an.

Reflexion

Die TN tauschen sich über ihre Erfahrungen aus.

5.2. Raum, Kostüm, Bewegungsformen und Werkzeuge entstehen

Ziel

Die TN

1. gestalten ihren Planeten (**Raum**) auf einer klar definierten Raumfläche und haben dazu 2 Stühle und 1 Tisch zur Verfügung.
2. experimentieren mit den Möglichkeiten, mit dem **Material Klänge und Geräusche** zu erzeugen.
3. entwickeln ein **Kostüm**.
4. testen **Bewegungsmöglichkeiten** und entwickeln die Art, wie die Bewohner gehen, stehen, liegen.
5. stellen **Werkzeuge** her, mit denen sie ihre Umwelt entdecken und untersuchen können.
6. geben ihrem Planeten einen **Namen**.

Der Raum entsteht

Die TN bekommen eine klar eingegrenzte Fläche vom SL zugewiesen. Sie erhalten 2 Stühle und einen Tisch und das Material, das das wesentliche Element dieses Planeten ist.

Nun gestalten sie ihren Planeten 1:1, indem sie beispielsweise, die Stühle in Papier wickelt, oder den Tisch in Kartons verpacken.

Ein Kostüm entsteht

Die TN entwickeln ein Kostüm.

Beispiel Papier:

Material: Zeitungs- und Packpapier, Scheren, Heft-Tacker.

Es werden Hosen, Hemden, Hüte, Jacken, Schuhe aus Zeitungspapier geheftet (quasi genäht).

Dies kann in Kleingruppen direkt am Körper geschehen.

Beispiel Karton:

Material: Kartons aller Größen und Karton Stärke, Schwere, Klebstoff.

Es werden Hosen, Hemden, Jacken, Schuhe aus Kartons gebaut.

Wie gehen, stehen, sitzen und bewegen sich die Planetenbewohner?

Die Kostüme und Verkleidungen bieten und verhindern bestimmte Bewegungsmöglichkeiten. Die TN experimentieren mit Bewegungsmöglichkeiten und entwickeln daraus einen typischen Bewegungshabitus.

Beispiel: Wenn die TN Kartons am ganzen Körper haben, können sie sich nur sehr eingeschränkt bewegen. Der Bewegungshabitus könnte aus sehr eckigen und kantigen Bewegungen bestehen, so dass alles auf diesem Planeten eckig und kantig gemacht wird. Der Bewegungshabitus, der daraus resultiert, könnte aber ebenso eine sehr langsame und gleitende Bewegung sein, die die Bewegungsmöglichkeit immer bis zur Grenze ausreizt.

Spiel, das die Gruppen nacheinander spielen:

Die TN eines Planeten legen ihre Verkleidung/ ihr Kostüm an.

Sie experimentieren auf der Spielfläche zu den Fragen:

Wie setzt du dich hin? Wie stehst du auf? Wie gehst Du, damit kein Geräusch entsteht? Wie gehst du, dass viele Geräusche entstehen, aber nichts kaputt geht?

Mit welchen Werkzeugen wird gearbeitet?

Jeder Planetenbewohner entwickelt ein Werkzeug (hier also aus Papier oder Karton), mit dem er/sie Gegenstände und die Umwelt untersuchen kann.

Erweiterung - Schreiben der Entstehungsgeschichte von Papyrus Pappus und Kartonia

Die TN denken sich die Entstehungsgeschichte ihres Planeten aus und schreiben sie auf.

Hierzu können gehören:

Seit wann gibt es den Planeten?

Wie ist er entstanden?

Seit wann gibt es Lebewesen auf dem Planeten?

Wie leben die Wesen auf dem Planeten?

Was macht ihnen Spaß? Was ist anstrengend?

5.3. Kommunikation und Expedition

Ziel

Entwicklung rudimentärer Kommunikationssignale, die die TN auf einer Expedition benutzen können. Die TN entdecken den Planeten, der jeweils anderen Gruppe.

In der Erweiterung nähern sie sich irdischen Gegenständen und irdischen sozialen Situationen.

Zu den Grundsignalen für die Kommunikation auf diesem Planeten gehören:

- Richtungssignal - Aufforderungssignal
- Vorsicht - Unbehagen - Signal
- Neugierde - Signal
- Genuss - sich wohlfühlen - Signal
- Gefahr - Flucht - Signal

Kommunikationssignale

Die TN bauen ihren Planeten wieder auf und verkleiden sich.

Der SL informiert die Gruppe, dass es pro Gruppe fünf Signale gibt, durch die die Bewohner eines Planeten miteinander kommunizieren.

Jeder Planet entwickelt jeweils ein:

- Richtungssignal - Aufforderungssignal
Möglichkeit: Grunzen, dreimal auf den Karton schlagen und mit dem Werkzeug in die Richtung in die es geht zeigen/ oder schwieriger: in die entgegengesetzte Richtung zeigen, in die es geht.
- Vorsicht - Unbehagen - Signal
Möglichkeit: Die TN schleichen nur und zittern dabei (raschelndes Geräusch).
- Neugierde - Signal
Möglichkeit: Die TN benutzen ihre Werkzeuge und untersuchen und beobachten.
- Genuss - sich wohlfühlen - Signal
Möglichkeit: Die TN erzeugen Materialklänge (Imitation von Papier- oder Kartongeräuschen und wälzen sich dabei auf dem Boden).
- Gefahr - Flucht - Signal
Möglichkeit: Die TN bewegen sich mit Tippelschritten vor und zurück und gestikulieren mit ihren Werkzeugen.

Präsentationsspiel - die Entdeckung von Papyrus Pappus und Kartonia

Die Gruppen entdecken und erforschen den Planeten der anderen Gruppe. Dazu haben sie nur ihre Werkzeuge (siehe Spieleinheit 5.1.) und ihre Grundsignale zur Verfügung.

Die szenische Improvisation wird vom SL von außen angeleitet und initiiert.

Der SL gibt den Zuschauern einen Beobachtungsauftrag.

Der Planet Kartonia ist Ziel der Papyresen

Phasen des Präsentationsspiels:

- Die Papyresen gehen/ schweben zu dem Planeten Kartonia.
- Die Richtung, wo es lang geht signalisieren sie sich über das erarbeitete Signal.
- Sie nähern sich ganz vorsichtig mit Unbehagen, dem Planeten. Dabei greifen sie auf ihr Signal zurück.
- Sie entdecken etwas mit Neugierde und benutzen ihre Werkzeuge dabei.
- Sie genießen ihre Entdeckungen.
- Es droht Gefahr und sie fliehen von dem Planeten.

Reflexion

Die TN tauschen sich über ihre Erfahrungen aus.

Zunächst berichten die Papyresen von ihren Erlebnissen. Dann berichten die Kartonesen, wie sie die Papyresen bei der Untersuchung ihrer Welt wahrgenommen haben

Nach dem Reflexionsgespräch wechseln die Gruppen und die Kartonesen entdecken Papyrus Pappus.

Erweiterung - Außerirdische entdecken irdische Musikinstrumente und Gegenstände

Die Papyresen und die Kartonesen entdecken die Erde.

Immer drei Bewohner eines Planeten entdecken gleichzeitig einige Musikinstrumente und/oder Gegenstände, die der SL in die Mitte der Spielfläche legt. Dabei bedienen sich die Spieler ausschließlich ihrer Werkzeuge und ihrer Kommunikationssignale.

Die Zuschauer erhalten unterschiedliche Beobachtungsaufgaben: Welche Klänge entstehen bei der Expedition? Wie gehen die Außerirdischen vor? Was machen die Außerirdischen mit dem Gegenstand? Was glauben die Außerirdischen, wozu der Gegenstand da ist?

Mögliche Musikinstrumente:

Flügel oder Klavier; Blasinstrumente; Streichinstrumente; Gegenstände des Alltags; ...

Erweiterung - Außerirdische entdecken irdische soziale Situationen

Alle Papyresen und alle Kartonesen gehen auf Expedition in die Stadt, auf das Schulgelände, in eine andere Klasse etc.

Sie sind dazu in ihren Verkleidungen und haben nur ihre Werkzeuge und ihre fünf Kommunikationssignale zur Verfügung.

Es steht ihnen dazu eine klar begrenzte Zeit zur Verfügung.

Außerdem sollen sie noch einen irdischen Gegenstand von ihrer Expedition mitbringen.

Reflexion

Im Anschluss berichten die Außerirdischen sich gegenseitig von ihren Entdeckungen. Dieser Bericht erfolgt zunächst in der Sprache der Außerirdischen. Dazu wählt sich jede Gruppe eine Situation aus, die sie besonders beeindruckt hat und spielt diese der anderen Gruppe in ihren Kostümen vor. Die Beobachter beschreiben, was sie verstanden haben und um welche soziale Situation es sich handelt.

Danach findet ein Erfahrungsaustausch statt.

Erweiterung - Instrumentenbau

Aus dem Grundmaterial (hier also Papier oder Karton) bauen die TN Instrumente.

Siehe Anregungen zum Instrumentenbau im Anhang (S.XX).

2. Teil: Unterrichtskonzepte und Anregungen aus Zeitschriften und Literatur

Sortiert nach Wichtigkeit!

Inhalt

- **Meyer-Denkman, G.: Klangexperimente und Improvisationspraktiken. Musik und Unterricht.39, 1996, S. 32-34.**

Sehr informativer Basisartikel. Sehr gut geeignet, auch zur Umsetzung in Bezug auf das Thema. Schöne Anregungen zur Improvisation für Kinder. Kombination von Sprache, Stimme und Musik wird angesprochen.

- **Martini, U.: Ratschen, Klopfen, Schaben und viel mehr!. Musik & Bildung.01, 1992, S. 5-10.**

Gute Übertragbarkeit auf Expedition zur Erde. Experimente mit Instrumenten , die recht einfach zu bauen sind. Viele Experimentiermöglichkeiten mit einfachen Materialien. Wahrnehmungsschulung; entdecken des Raumes und seinen Klangmöglichkeiten (Raum auch Klassenzimmer). Gute Anleitungen zum Instrumentenbau.

- **Schwabe, M.: Musik spielend erfinden. Kassel 1992.**

Spielanregung zum Erfinden von Landschaften. Phantasiereisecharakter. Landschaften werden durch Klänge hergestellt. Lässt sich sehr gut auf Planeten - Weltraum - übertragen.

- **Schwabe, M.: Musik spielend erfinden. Kassel 1992.**

Der Spielversuch „Merkwürdige Wesen „ ist in diesem Buch gut umsetzbar. Fremde Wesen werden entwickelt, die durch Instrumente von den Kindern vorgestellt werden. Das Wesen soll in seiner Gesamtheit von den Kindern dargestellt werden (sehr freie Gestaltungsmöglichkeit durch die Kinder).

- **Salbert, D.: Wir bauen einen Klang-Raum. Ein Projektbericht. Musik & Bildung.03, 1996, S.4-7.**

Gute Umsetzungsmöglichkeiten zum Thema Planeten. Gute Anleitungen zum Bau eines Klangraumes, sehr anschaulich beschrieben am Beispiel eines Projektes. Klangerzeuger werden im Raum installiert. Anregungen zur Arbeit mit einem Klangraum. Angaben zur Weiterarbeit sind enthalten, Variationsmöglichkeiten (bespielen mit Körperteilen);Entwicklung einer Geschichte zum Klangraum.

- **Reinhardt, F.: In Müllstadt sind die Puppen los. Projekttheater oder Puppen aus Abfall- und Alltagsmaterialien im Musikunterricht. Musik&Bildung,06, 1992, S.19-**

Allgemeine Anregungen zum projektorientierten Arbeiten im Musikunterricht. Allgemeine Anleitungen z.B. zur Herstellung von Figuren etc. Auflistungen aller Phasen von der Planung eines Projektes bis zur Aufführung. Einige Materialvorschläge. Interessant für Lehrer, die noch kein Musiktheaterprojekt erprobt haben. Kenntnisse, vorgestellte Ideen können gleich am vorgestellten Beispiel erprobt werden.

- **Thiesen, P.: Kartonwelten, Kuhkunst und Klangtunnel. Kreative Spiele für die Arbeit mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen. Weinheim und Basel: Beltz Verlag 1999.**

Beschreibung und Funktion eines „Klangtunnels“, bei dem Klangspiele, Klangmobiles, Geräuschnetze mit Hilfe von Nylonfäden und Bändern in eine Reihe geöffneter, hintereinander gereihter Kartons installiert werden (Kinder schlüpfen durch die Kartons hindurch. Weiterhin gute Anregungen zu allen Bereichen rund ums Theaterspiel(Maske, Kostüm, Requisite)....

Ist nicht mit dabei, aber sehr zu empfehlen

- **Kagel, M.: Theatrum Instrumentorum. Instrumente Experimentelle klangerzeuger; Akustische Requisiten; Stumme Objekte. Köln: Waisenhaus-Buchdruckerei und Verlag Braunschweig 1975.**

eigene gute Anregungen zum Instrumentenbau. „Hörspieltür 2 (Fenster, aus dem Klänge auftauchen, das sich öffnen lässt.; „Hallraum“:/Federplatte, Styropor (100x50x4) mit 6 Stahlspiralen; „Handtrommeln“: mehrere Handtrommeln werden den Kinder umgehängt; Kind wird zum Instrument; ev. könnte hier auch ein Erwachsener stehen, an dem die Kinder sozusagen ausprobieren.