



Seminararbeit zum
ÖBV Jugendreferentenseminar Ost
2012/2013

Musikalische Spiele für Jugendblasorchester und
Musikkapellen

von

Cornelia Hörmann
Stadtmusikkapelle Horn

Bürgerwiesen, Juni 2013

Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre an Eides statt, dass ich die vorliegende Seminararbeit selbstständig verfasst und in der Bearbeitung und Abfassung keine anderen als die angegebenen Quellen oder Hilfsmittel benutzt, sowie wörtliche und sinngemäße Zitate als solche gekennzeichnet habe.

Unterschrift

15.06.2013

1. Wozu musikalische Spiele in einem JBO oder in einer Musikkapelle?

Sie kennen diese Situation sicher: Wenn eine Probe recht anstrengend verläuft, sinkt die Konzentration der MusikerInnen und der Lärmpegel steigt. Oder der Rhythmus einer bestimmten Stelle in einem Stück funktioniert einfach nicht. Dann kann es hilfreich sein, für fünf Minuten einmal etwas ganz anderes zu machen, um nachher engagiert und aufmerksam weitermusizieren zu können.

In meiner Arbeit möchte ich einige Spiele präsentieren, die für Jugendblasorchester, aber teilweise auch für Musikkapellen geeignet sind. Diese sollen Abwechslung in den Probenalltag bringen und für etwas frischen Wind sorgen. Ich habe beabsichtigt bei den Spielen keine Altersgrenze angegeben, da jede Gruppe unterschiedlich auf die verschiedenen Spiele reagiert und Geschmäcker bekanntlich variieren. Was für die einen lustig und motivierend ist, finden andere vielleicht langweilig. Deshalb heißt die Devise: viel ausprobieren!

1.1. Gründe für musikalische Spiele

- Man möchte, dass die MusikerInnen munter werden. Dann wird man eher ein flotteres Spiel mit Bewegung wählen.
- Die KollegInnen sind etwas zu lebhaft und man möchte der Gruppe die Gelegenheit geben, wieder etwas ruhiger zu werden.
- Man möchte ein neues Stück spielen und mit Hilfe eines Rhythmusspiels einige schwierige Stellen herausüben.
- Musikalische Spiele stärken den sozialen Zusammenhalt im Verein.
- Manchmal gibt es in Vereinen Unstimmigkeiten zwischen jung und alt. Mittels diversen Spielen lernt man die anderen MusikerInnen besser kennen und entwickelt so auch mehr Verständnis für den anderen.
- Musikalische Spiele als Abwechslung zur obligatorischen Einspieltonleiter, um Eintönigkeit in der Probe zu vermeiden.

1.2. Rhythmusspiele

Gemeinsames Musizieren macht Freude. Das wissen die Musikerinnen und Musiker, deshalb gehen sie ja regelmäßig auf die Probe. Aber auch Rhythmus in der Gruppe kann sehr viel Spaß machen und zudem das Rhythmusgefühl und das „gemeinsame Musizieren“ ungemein fördern.

Rhythmische Spiele sollen munter machen, die Konzentration fördern, zur Kreativität und Improvisation anregen und dazu führen, dass die MusikerInnen lernen mehr Rücksicht aufeinander zu nehmen. Sie fordern die Sinne und das Denken gleichermaßen.

Zusammengefasst kann man sagen, dass rhythmische Spiele kognitive, emotionale, motorische, soziale, musikalische und kommunikative Kompetenzen fördern.

1.3. Was man als Spielleiter beachten sollte

Als Spielleiter muss man nicht nur die Regeln eines Spiels erklären können, sondern auch die Begleitung eines Spiels zählt zum Aufgabenbereich eines Spielleiters. Man sollte für eine passende Spielatmosphäre sorgen und die Mitspieler für ein Spiel begeistern und motivieren können.

Eine gute Vorbereitung ist als SpielleiterIn unerlässlich. Man sollte sich genau überlegen, wie man ein Spiel erklären will und die Regeln gut kennen. Die Erklärung sollte nicht zu kompliziert sein, sondern in einfachen Worten, sodass möglichst alle das Spiel beim ersten Mal verstehen. Bedeutend ist hier, dass man deutlich und so laut spricht, dass alle folgen können. Ist das Spiel ein kompliziertes, kann man auch einen Probendurchlauf machen, zu dem man die Spielregeln deutlich erklärt. Ist man mit seiner Erklärung am Ende lässt man noch kurz Zeit für eventuelle Fragen.

Es wird immer wieder vorkommen, dass Regeln, absichtlich oder unabsichtlich im Eifer des Gefechts, übertreten werden. Je nach Situation kann es reichen kurz auf den Regelverstoß aufmerksam zu machen oder das Spiel muss abgebrochen werden und die Regeln von Neuem erklärt werden. Ein Spiel sollte auf keinen Fall langweilig werden. Deshalb wird ein Spiel am besten kurz nach dem Höhepunkt beendet.

Bei manchen Spielen kann auch eine kurze Reflexion anschließend an das Spiel sinnvoll sein, bei der die MitspielerInnen zu Wort kommen und erzählen wie es ihnen gegangen ist, was

ihnen an einem Spiel besonders gefallen hat aber auch wo sie sich vielleicht Änderungen wünschen würden.

Es ist notwendig, dass man sich schon vor dem Spielen Gedanken macht, was man mit einem Spiel erreichen will (siehe 1.1 Gründe für musikalische Spiele und Übungen).

Natürlich hängt die Auswahl des Spiels vor allem von der Zielgruppe ab:

- Alter
- Größe der Gruppe
- Interessen, Vorlieben
- Schwächen, Stärken
- Stimmung in der Gruppe

Deswegen ist es von Vorteil, wenn man seine Gruppe gut kennt und weiß, was dieser eher Spaß machen könnte und was nicht. Sollte man wirklich einmal ein Spiel erwischt haben, das keinen anspricht, ist es besser wenn man das Spiel entweder abändert oder abbricht. Insofern ist es nicht schlecht wenn man ein Ersatzspiel parat hat, welches dann hoffentlich mehr Freude macht.

Sollten von den Mitspielern Vorschläge zu Variationen des Spiels kommen sollte man sich darauf einlassen, denn so wird die Motivation der Spieler natürlich erhöht. Wo es geht spielt man als SpielleiterIn auf jeden Fall selbst mit.

Der/die SpielleiterIn sollte darauf achten, dass alle aktiv teilnehmen, andererseits soll aber auch niemand zum Mitspielen gezwungen werden. Sollte jemand partout nicht mitspielen wollen, kann man demjenigen auch eine andere Aufgabe geben. Die Person kann zum Beispiel die Rolle des Schiedsrichters übernehmen.

Am allerwichtigsten ist aber ohne Frage, dass der/die SpielleiterIn selber am Spielen Spaß hat. Denn dessen Stimmung überträgt sich auch auf die anderen Personen. Das gilt selbstverständlich auch umgekehrt. Man kann noch so gut erklären können und auf eingehaltene Regeln achten; wenn man dabei den anderen das Gefühl gibt, etwas nur ungern zu machen, werden diese das sofort merken und dementsprechend wird auch das Spiel verlaufen.

2. Musikalische Spiele und Übungen

Ich möchte nun dreizehn Spiele und Übungen vorstellen von denen ich glaube, dass sie nicht nur sehr viel Spaß machen können, sondern zudem auch noch sinnvoll sind, da sie zum Beispiel das Rhythmusgefühl der MusikerInnen ansprechen oder mit denen man gewisse heikle Stellen eines Musikstücks einmal auf eine ganz andere Art und Weise üben kann.

2.1. Musikalischer Obstsalat

Dieses Spiel ist an das Spiel „Obstsalat“ angelehnt. Dabei werden die Spieler in mindestens 3 verschiedene Obstsorten (Apfel, Banane, Birne...) eingeteilt. Die Spieler stellen sich im Kreis auf, wobei einer in der Mitte steht und den Namen einer Obstsorte ruft. Diejenigen, denen diese Obstsorte zugeteilt wurde, müssen den Platz wechseln. Wer keinen Platz ergattert hat, steht nun in der Mitte. Wird „Obstsalat“ gerufen, müssen alle Spieler Platz tauschen. Das Spiel kann im Sitzen gespielt werden, schneller und platzsparender geht es aber, wenn die Spieler stehen.

Es wird natürlich nicht mit Obstsorten gespielt, sondern zum Beispiel mit dem Nachklatschen/Schnipsen/Schnalzen... von Rhythmen. Jeder Gruppe wird ein Rhythmus zugeordnet, es gibt aber auch noch einen zusätzlichen Rhythmus. Wenn dieser geklatscht wird, tauschen alle Mitspieler ihre Plätze.

2.2. Zählen

Bei dieser Übung können die MusikerInnen auf ihren Plätzen sitzen bleiben. Jeder sucht sich eine Zahl zwischen 5 und 20 aus und behält sie für sich. Der/die DirigentIn gibt das Tempo vor und die MusikerInnen zählen leise mit. Beim Erreichen der gewählten Zahl spielen sie einen beliebigen Ton aus einer vorgegeben Tonleiter auf ihrem Instrument und beginnen sofort wieder von vorne zu zählen. Jedes Mal, wenn sie ihre Zahl erreichen, wird ein Ton gespielt. Anfangs kann auch noch mit der großen Trommel der Begleitpuls mitgespielt werden.

Es können so immer wieder Töne zusammentreffen, aber auch Pausen entstehen. Nach und nach wird ein Muster der Töne und des Rhythmus deutlich. Dann können von der Dirigentin

oder dem Dirigenten auch noch Anweisungen bezüglich Lautstärke und Tempo gegeben werden, beziehungsweise kann jetzt auch noch mit den Tönen variiert werden.

Regeln:

- Während des Spiels darf nicht gesprochen werden.
- Wenn man sich verspielt oder verzählt lässt man sich nichts anmerken und macht einfach weiter.
- Wem während des Spiels langweilig wird, weil er zum Beispiel eine sehr hohe Zahl ausgesucht hat, wählt eine neue Zahl aus und hält diese ein.

2.3. Rhythmus-Memory

Dieses Spiel soll das Wiedererkennen von Rhythmen schulen. Dabei werden 2-4 Personen nach draußen geschickt, während die anderen Mitspieler in Paare eingeteilt werden und jedem Paar ein bestimmter Rhythmus zugewiesen wird. Die Spieler können sich nun bunt durchmischen. Die beiden, die draußen gewartet haben, werden hereingeholt.

Diese sollen nun herausfinden, welche Spieler zusammengehören, indem sie auf bestimmte Spieler zeigen, die ihren Rhythmus vorklatschen. Zuerst ist Spieler 1 an der Reihe. Hat er ein Pärchen gefunden, darf er weiterspielen, andernfalls ist der nächste Spieler dran.

Varianten:

Wird das Spiel mit jüngeren Kindern gespielt, können auch unterschiedliche Körperinstrumente verwendet werden (auf die Oberschenkel patschen, schnipsen, mit der Zunge schnalzen...).

Als zweite Variante können die Rhythmen auch mit den Instrumenten gespielt werden, statt geklatscht zu werden.

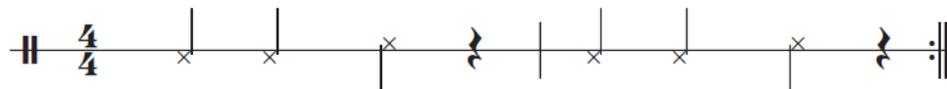
2.4. We will rock you

Dieses Spiel ist eher für eine kleinere Gruppe (max. 10-15 Leute) gedacht, kann aber auch zum Beispiel nach der Probe beim gemütlichen Beisammensitzen gespielt werden.

(Außerdem kann es ja auch einmal vorkommen, dass der Probenbesuch nicht ganz so zahlreich erfolgt.)

Das Spiel kann entweder an einem Tisch oder in einem Sesselkreis gespielt werden. Am Anfang sucht sich jeder Mitspieler eine einfache Geste aus (z.B.: Peace-Zeichen, Wellenbewegung mit der Hand,...). Alle Spieler klatschen den „We will rock you“-Rhythmus (zweimal auf den Tisch oder die Oberschenkel, einmal klatschen, Pause)

Grundrhythmus:



Nun stellt jeder Spieler seine ausgesuchte Geste vor. Dazu klatscht er zuerst einmal den Grundrhythmus und fügt beim zweiten Mal statt dem Händeklatschen seine Geste ein. Das Ganze wird dann von den restlichen Spielern nachgeklatscht. Anschließend stellt der nächste Spieler seine Geste vor, bis alle dran waren.

Jetzt beginnt das eigentliche Spiel. Ein Spieler beginnt, indem er einmal den Grundrhythmus, einmal den Rhythmus mit seiner Geste und einmal den Rhythmus mit der Geste einer anderen Person klopft. Der angefunkte Spieler übernimmt. Er klatscht seine Geste, dann die Geste einer anderen Person, die wiederum übernimmt.

Dabei kann es natürlich passieren, dass Fehler gemacht werden, mit denen man unterschiedlich umgehen kann:

- Wer einen Fehler macht, sucht sich eine neue Geste aus.
- Die Person, die einen Fehler macht, sucht sich eine neue Geste und gibt ihre Geste an einen anderen Mitspieler weiter, dessen Geste dann wegfällt.
- Man behält die Geste, muss sich aber ein Geräusch dazu überlegen.
- Die Geste fällt weg und man erfindet einen Rhythmus mit dem man das Spiel begleitet. (Mit den Händen auf dem Tisch, auf den Oberschenkeln, oder auf einem Instrument)

2.5. Ein Puls geht auf die Reise

Bei diesem Spiel handelt es sich vor allem auch um eine Konzentrationsübung. Die Musiker und Musikerinnen stellen sich im Kreis auf. Ein Puls wird im Kreis weitergeschickt. Es wird mit dem Fuß einmal gestampft und an den rechten Nachbarn übergeben. Dabei wendet man sich mit dem Körper zu seinem Nachbarn. Der Puls wandert nun im Kreis.

Jetzt können verschiedenen Varianten gespielt werden:

- Zunächst wird der Puls in gleichbleibendem Tempo weitergegeben.
- Dann kann der Puls im Accelerando weitergegeben werden; er wird also schneller.
- Nun wird ein zweiter Puls ausgesendet, der den ersten zu überholen versucht. (Das braucht dann nicht unbedingt ein Fußstampfen sein, sondern kann auch ein Schnipsen oder Händeklatschen sein.)
- Vielleicht schafft man es sogar, einen dritten Puls auszusenden.
- Man kann auch den ersten Puls im Uhrzeigersinn, den zweiten Puls gegen den Uhrzeigersinn wandern lassen.

2.6. Gesundheitsrap

Dies ist ein Obst-Rap. Dabei werden die MusikerInnen in 5 Stimmen aufgeteilt.

The image shows a musical score for a five-part rap. Each part consists of a melody line on a treble clef staff and a corresponding line of lyrics below it. The lyrics are:

1. Ki - wi, Ki - wi.

2. A - na - nas Ba - na - ne - A - na - nas Ba - na - ne

3. Man - go, uh!

4. Äp - fel und Sta - chel - beern, Äp - fel - und Sta - chel - beern.

5. O - ran - geade, O - ran - geade.

Man spricht zuerst alle Stimmen einmal einzeln durch. Dann beginnt die erste Stimme. Die zweite Stimme setzt ein, die dritte usw. Das Ganze wird in Endlosschleife wiederholt. Dabei kann man immer schneller werden, bis zum „totalen Chaos“.

2.7. Summen

Bei diesem Spiel geht eine Person hinaus, während ein Gegenstand im Probenraum versteckt wird. Wenn die Person wieder hereinkommt, fangen die anderen Mitspieler leise zu summen an. Kommt die suchende Person dem versteckten Gegenstand näher, wird lauter gesummt, entfernt sie sich, wird wieder leiser gesummt.

Mit dieser Übung werden vor allem das Zusammenhören und die Rücksichtnahme auf andere Personen geübt. Das Ganze kann dann natürlich auch mit Instrumenten gemacht werden.

2.8. Gewitter

Ein herannahendes Gewitter wird imitiert.

Die Gruppe steht im Kreis. Der/Die SpielleiterIn steht in der Mitte. Während des Spiels sollte nicht gesprochen werden. Am besten macht man vorher einen Probelauf. Die Person in der Mitte macht eine Bewegung vor (z.B.: klatschen) und dreht sich dabei im Uhrzeigersinn weiter. Derjenige, der vor ihr steht macht die gleiche Bewegung nach, solange, bis die Person in der Mitte wieder vor ihm steht und solange keine andere Bewegung gemacht wird.

Zum Beispiel: Die Person in der Mitte dreht sich einmal klatschend und einmal ohne etwas zu tun, im Kreis. Dadurch entsteht ein Crescendo/Decrescendo.

Wenn alle das Prinzip verstanden haben kann es los gehen. Es werden folgende Bewegungen und Geräusche nacheinander für jeweils eine Runde gemacht: 1. Hände reiben 2. Finger schnipsen 3. mit beiden Händen auf die Oberschenkel klatschen 4. erneut auf die Oberschenkel klatschen und dazu abwechselnd mit den Füßen stampfen 5. wieder mit beiden Händen auf die Oberschenkel klatschen 6. wieder Finger schnipsen 7. wieder Hände reiben 8. gar nichts tun. Wenn der/die SpielleiterIn den Mitspielern in die Augen schaut, weiß jeder

wann er dran ist, beziehungsweise wann er anfangen und wieder mit einer Bewegung aufhören soll.

2.9. Ich packe meinen Koffer

Das Spiel funktioniert ähnlich, wie das richtige „Ich packe meinen Koffer“. Aber bei dieser Version wird von jeder Person ein Takt geklatscht. Das heißt, die erste Person klatscht einen Takt. Die zweite Person klatscht den Rhythmus der ersten Person und seinen eigenen Rhythmus dazu. Die dritte Person klatscht den Rhythmus der ersten zwei Personen und seinen eigenen dazu... So geht es weiter bis alle dran waren, was natürlich, je länger der Rhythmus wird, immer schwieriger wird. Wenn jemand nicht mehr weiter weiß, dürfen die anderen natürlich helfen.

2.10. Stille Post

Ein Rhythmus wird weitergeben. Für dieses Spiel gibt es zwei Varianten.

Variante 1:

Die Person, die beginnt, denkt sich einen Rhythmus aus. Der Rhythmus wird, wie bei der originalen „stillen Post“, dem Nachbarn ins Ohr geflüstert. Es werden Silben zum Artikulieren des Rhythmus verwendet.

Zum Beispiel:

The image shows a musical staff with a treble clef. The rhythm is written as a sequence of notes: a quarter note (ta), two eighth notes (ti ta), a quarter note followed by an eighth note (ti ri), and another quarter note (ti). This is followed by a triplet of quarter notes (ga ma la), and finally two quarter notes (ti tao). The triplet is marked with a '3' and a bracket above it. Below the staff, the corresponding syllables are written: ta ti ta ti ri ti ti ga ma la ti ti tao.

Durch das Weitergeben der „Botschaft“ gehen oft Teile verloren oder werden dazugedichtet. Es ist interessant zu sehen, welcher Rhythmus bei der letzten Person ankommt und ob man es schafft, einen Rhythmus detailgetreu bis zum letzten Mitspieler weiterzugeben ohne ihn zu verfälschen.

Entweder es werden Rhythmen von der Dirigentin oder dem Dirigenten vorgegeben oder der/die Anfangsspielerin darf sich selbst einen Rhythmus ausdenken. Der Schwierigkeitsgrad lässt sich durch Vorgabe der Länge der Rhythmen beziehungsweise auch durch die Vorgabe von Notenwerten variieren. (Zum Beispiel: Es muss mindestens eine Triole im Rhythmus vorkommen. Diese Information erhält natürlich nur die allererste Person)

Variante 2:

Der Rhythmus wird diesmal nicht durch Sprechen weitergeleitet, sondern durch Klopfen mit den Fingern auf den Rücken des Nachbarn.

2.12. Der geheime Dirigent

Ein Musiker oder eine Musikerin verlässt kurz den Raum. Die restlichen Mitspieler stehen oder sitzen im Kreis. Es wird entschieden, wer der geheime Dirigent sein soll. Der geheime Dirigent macht Bewegungen oder Geräusche vor, die alle anderen nachmachen sollen. Diese werden immer wieder durch den Dirigenten abgeändert. Die wartende Person wird wieder hereingebeten. Diese soll nun herausfinden, wer in der Gruppe die Geräusche und Bewegungen vorgibt.

2.13. Lieder raten

Bei diesem Spiel werden die MusikerInnen in vier bis fünf Gruppen geteilt. Ein bis zwei Personen verlassen nun den Raum. Jede Gruppe sucht sich einen allgemein bekannten, leicht erkennbaren Liedanfang aus. Das können Kinderlieder, wie „Fuchs du hast die Gans gestohlen“, aber auch andere bekannte Lieder, wie zum Beispiel „Schifoan“ sein.

Wenn jede Gruppe sich auf ein Lied geeinigt hat (es könne aber auch Lieder zugeteilt werden), kommen die beiden anderen von draußen wieder herein. Auf ein Zeichen beginnen nun alle Gruppen gleichzeitig ihr Lied zu singen. Optimal ist, wenn man nur den Refrain oder eine markante Stelle im Lied immer wieder wiederholt.

Nun soll erraten werden, um welche Lieder es sich handelt.

Variante:

Es wird von jeder Gruppe ein anderer Rhythmus mit Bodypercussion performt. Die verschiedenen Rhythmen zu erkennen ist allerdings wesentlich schwerer, als die Variante Lieder zu erraten.

Quellen:

<http://www.8ung.at/hansjoergbrugger/warmup.pdf> - download 28.03.2013

<http://www.tagesmusikschule.ch/spiele.htm> - download 6.4.2013

Das Stuhlkreissspielebuch – Bewegte und ruhige Spielideen zu jeder Zeit und zwischendurch, Andrea Erkert, Ökotoxia Verlag, 2003 Münster

<http://rhythmik-percussion.de/rhythmusspiele/> - download 22.4.2013

<http://www.spielekiste.de/archiv/> - download 06.05.2013

Lenger, G. Club Musik 1. Edition Helbling, Veritas Verlag

<http://www.musikschulmanagement.at/de/default.asp?id=88874> – download 08.05.2013

<http://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/Musikabend-rund-um-die-Musik.html> - download 09.05.2013

http://www.bistum-muenster.de/jugend/tatortkurs/Gute_Spiele_schlechte_Spiele.pdf - download 11.05.2013

<http://jungschar.untermais.net/spiele/spielleitertipps.htm> - download 13.05.2013