Impuls 1: Memory

Material

- verschiedene Klangerzeuger (Musikinstrumente, Büchsen, Schachteln, Becken, Zeitungen, Stäbe etc.)
- ev. Tonbandgerät

Ablaufskizze

1. Die Kinder sitzen im Kreis. In der Mitte liegen die verschiedenen Klangerzeuger. Diese Musikinstrumente werden benannt und von den Kindern angespielt. Wo Spieltechnik, Haltung etc. wichtig sind, sollen sie vorgezeigt, erklärt und ausprobiert werden.
2. Alle Kinder drehen sich nach aussen und schliessen die Augen. Die Lehrperson spielt mit den Klangerzeugern nacheinander verschiedene Geräusche vor und macht ev. eine Tonbandaufnahme davon.
3. Alle notieren anschliessend für sich auf dem Notizpapier die gehörten Instrumente und die Reihenfolge ihres Erklingens.
4. Zu zweit oder zu dritt werden die Erinnerungen verglichen, besprochen, ergänzt und korrigiert.
5. Zwei oder drei Gruppen zusammen vergleichen wiederum ihre Resultate, diskutieren, ergänzen und korrigieren.
6. Im Plenum wird nun die Reihenfolge gemeinsam notiert. Wo sind sich alle einig, wo gibt es Diskussionen, wer hat Argumente, was meint die Mehrheit, was hat die Lehrperson notiert, was ist auf dem Tonband zu hören? Welche Tricks gibt es, sich etwas zu merken? Wie viele Geräusche schaffen wir das nächste Mal?

Varianten

- Verschiedene Geräusche, Klänge im Raum erzeugen (Kratzen an der Wand, Schwamm auf der Wandtafel, Lichtschalter, Fenster öffnen etc.). Dabei wird zusätzlich die Raumvorstellung geübt.
- Von der Hälfte der Kinder mehrere Instrumente hinter einem Vorhang spielen lassen. Die andere Hälfte hört zu und versucht zu erkennen, welche Instrumente zu hören waren: nacheinander, miteinander, links, rechts etc.
- Im Kreis sitzen. Nach und nach immer mehr Klänge in einen virtuellen Klangsack packen: Kind 1 sagt: «Ich packe meinen Klangsack und nehme einen Klatsch»; Kind 2: «Ich packe meinen Klangsack und nehme einen Klatsch und einen ssssss»; Kind 3: «Ich packe meinen Klangsack und nehme einen Klatsch, einen ssssss und einen Juhui»; etc. Das Spiel ist bekannt unter dem Namen «Rucksack packen» oder «Kofferspiel». Bei den repetierten Geräuschen kann die ganze Klasse mithelfen. Dann ergibt sich von selbst ein gemeinsamer Puls für die einzelnen Geräusche.

Hintergrund und Informationen

Der Schwierigkeitsgrad nimmt mit der Anzahl der Geräusche und Klänge stark zu. Überforderung kann zu einem plötzlichen Einbruch des Erinnerungsvermögens führen.
Das Zeitgefäss für individuelles Notieren ist nötig, um die eigenen Erinnerungen zu sortieren. Der Austausch in den kleinen und grösseren Gruppen zwingt dann zur Argumentation, zur Auseinandersetzung mit der Klangfarbe und mit dem Ablauf des Gehörten.