



Anleitung zum Online-Musikangebot der Musikabteilung Klangtraum des ASB RV Münsterland e.V.

Zeit fröhliche Akzente im Alltag der Kindertagesbetreuung zu setzen. Das Angebot fußt dabei auf zwei Säulen:

1. Hörspielgeschichten, die das Thema Musik behandeln und zum Entdecken und Mitmachen anregen.
2. Lieder, die von unterschiedlichen Mitarbeiter*innen performed und aufgenommen werden, um auch auf Distanz mit den Kindern musizieren zu können.

In dieser ersten Ausgabe des Online-Musikangebots behandeln wir ausschließlich das Thema der Hörspielgeschichten. Bevor das Video mit dem Hörspiel nun gestartet wird, empfiehlt es sich dazu ein kleines Setting aufzubauen, um aus dem Hörspiel ein richtiges Erlebnis für die Kinder zu kreieren.

Im Folgenden befindet sich hierzu eine Anleitung mit vielen anschaulichen Ideen und Bildern für die Kinder:

Zum perfekten Hörerlebnis werden benötigt:

1. Matten, Decken & Kissen zum Bauen einer Höhle
2. Bilder vom Dschungel & den Tieren (siehe S. 4 – 7)
3. Instrumente und / oder Instrumentenkarten (siehe S. 8 – 9)
4. Abspielgerät / Laptop / Tablet

Die erste Geschichte des Online-Musikangebots der Musikabteilung Klangtraum handelt von Tieren, Menschen und Instrumenten. Langsam und verständlich führt die Geschichte zunächst in die Welt der Tiermusiker und ihren Lebensraum, den Dschungel, ein. Anschließend wird ein Überblick über verschiedene Instrumente und das Musizieren an sich verschafft. Dabei wird Praxis und Theorie immer wieder miteinander verzahnt, um einen spielerischen Einstieg in die Welt der Musik zu ermöglichen.

In der Geschichte sitzen die Tiere in einem Versteck und lauschen der Musik, die aus einem Menschenglock in ihrer Nähe erklingt. Um die Kinder von vornherein auf eine ruhige, konzentrierte Atmosphäre einzustellen, bietet es sich an, die Idee des Verstecks aufzunehmen und mit den Kindern gemeinsam eine Höhle zu bauen.

Die mit Decken, Kissen und Matten ausgestattete Höhle dient im Folgenden also als Schauplatz der Geschichte und somit ein Stück weit als die vorübergehende Heimat von Toni dem kleinen Affen und Emil dem Elefantenkind. Bei sehr großen Gruppen oder Gruppen mit sehr jungen Kindern sollte die Höhle vor Beginn des Angebots für die Kinder vorbereitet werden.

Durch die Bilder des Dschungels und der Tiere (siehe S. 4 - 7) wird die Fantasie der Kinder angeregt. Am besten gelingt dies, indem die Bilder schon vor dem Abspielen der Geschichte ausgedruckt, gezeigt und in der Höhle ausgelegt werden. Dabei wird den Kindern Raum und



KLANG+RAUM

Zeit zur Thematisierung des Geschehens zur Verfügung gestellt. Fragen der Kinder zum Dschungel sollten -wenn möglich- beantwortet werden, sodass sich die Kinder dadurch ganzheitlich auf das folgende Geschehen einstimmen können. Um dies zu ermöglichen, können

auch Pflanzen, Erde, Sand oder eine Schale mit Wasser behilflich sein. Dadurch wird die Haptik der Kinder mit in das Erlebnis einbezogen, die Fantasie angeregt und das Eintauchen in die Geschichte noch intensiver ermöglicht. Wichtig ist es möglichst zielgerichtet auf Fragen und Aussagen der Kinder auch mit Materialien antworten zu können. Wenn beispielsweise Kinder keine Vorstellung davon haben, dass der Boden im Dschungel voller Erde und Matsch ist, bietet es sich an, in folgenden Einheiten eine Schale mit Erde und eine Schale mit Wasser mitzubringen und den Kindern einen kurzen Zeitraum des Experimentierens einzuräumen, damit sie selbst herausfinden können wie Matsch durch lockeren Erdboden und Regen entsteht. Kurzum: Die Kinder sollen sich fühlen, als wären sie selbst im Dschungel.

Wenn die Höhle eingerichtet ist und die Kinder sich mit den Bildern und möglicherweise weiteren Utensilien in der Höhle befinden, fehlen nur noch die Instrumente, die in der Geschichte vorkommen, um diese den Kindern vorzustellen. Beim ersten Hören der Geschichte ist es ratsam nur zwei bis drei Instrumente vorzustellen und in späteren Einheiten die Geschichte mit den restlichen Instrumenten zu wiederholen. Hierbei können zum Beispiel in der ersten Einheit Glockenspiel, Trommeln und Klavier/Keyboard beleuchtet und in der nächsten Einheit Bass, Gitarre und ein Streichinstrument vorgestellt werden. Die Instrumente, die noch nicht gezeigt werden sollen, oder die nicht vorhanden sind, können ganz einfach durch die ausgedruckten und ausgeschnittenen Instrumentenkarten (siehe S. 8 – 9) ersetzt werden. So ergibt sich für die Kinder ein erster Eindruck von den Instrumenten. Auch diese werden zunächst vor den Kindern versteckt und erst zur passenden Situation hervorgeholt.

Die erste Geschichte soll vor allem ein Bewusstsein für Musik, Klänge und Geräusche bei den Kindern schaffen. Daher gibt es in der Geschichte eine Menge zu hören, was sich auf Dauer als konzentrationsraubend erweisen kann. Um dieser Problematik entgegen zu wirken, sind in der Hörbuchgeschichte immer wieder kleine Instrumentalphasen eingebaut. Diese tauchen immer dann auf, wenn ein Instrument in der Geschichte neu vorgestellt wird. In diesen Phasen können die Instrumente beziehungsweise die Instrumentenkarten kurz betrachtet werden. Sollten die Instrumentalphasen nicht ausreichen, wird die Geschichte kurz pausiert. So kann genug Zeit und Raum für Experimente, Fragen und Erklärungen eingeräumt werden. Durch das Einbeziehen der Kinder in das Geschehen der Geschichte wird diese lebendiger und die gesamte Atmosphäre locker und interessant

Ideen für kleine Experimente:

- Wie können wir den Instrumenten Töne entlocken?
- Wie viele Hände passen auf eine Trommel?
- Trommeln auf den Oberschenkeln nachspielen
- Klatschen zur Musik aus dem Hörspiel
- Wie singt man eine Melodie ohne Text?
- Klänge und Instrumente mit dem Mund nachahmen

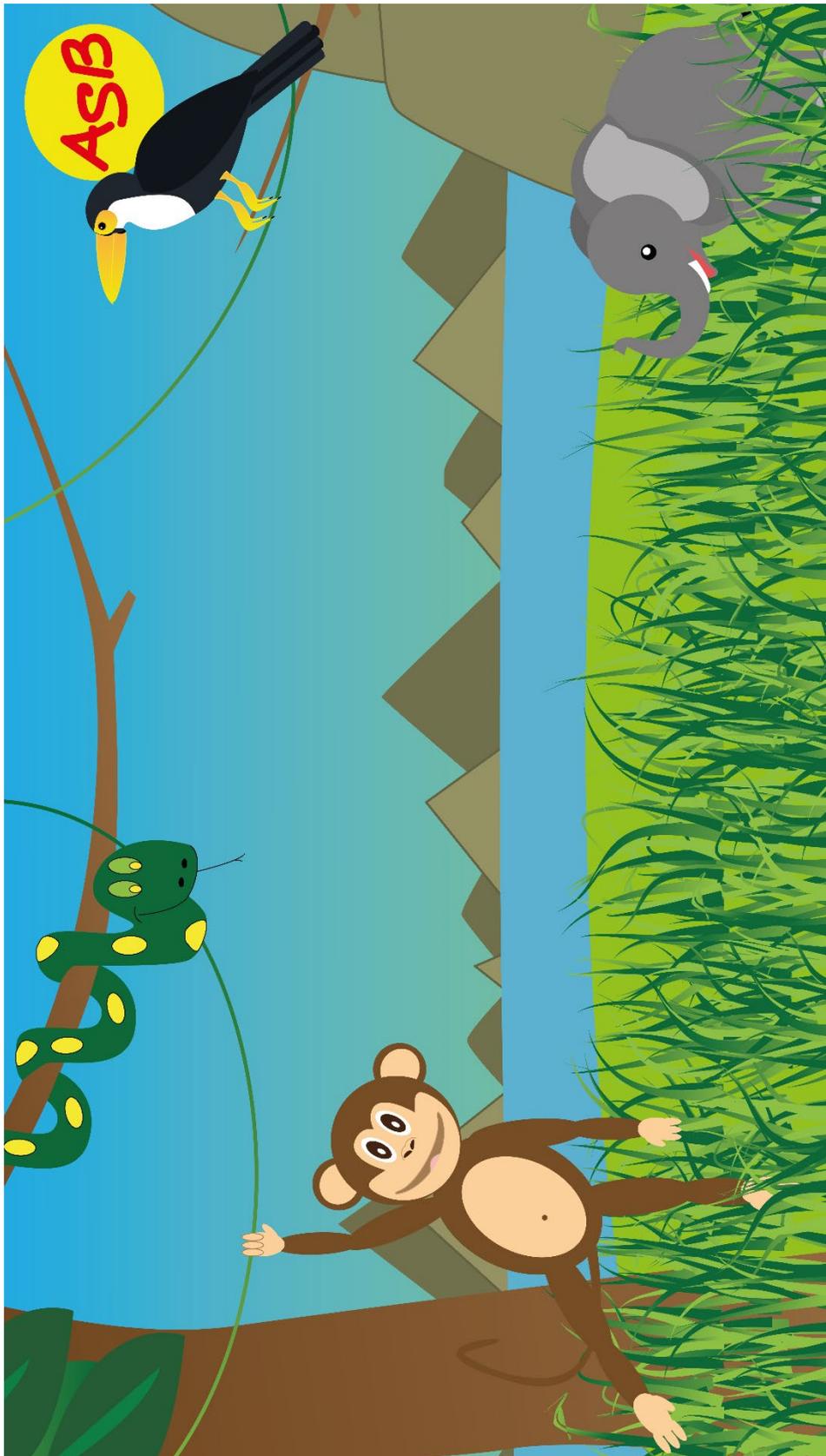
Abschließend lässt sich festhalten, dass die erste Geschichte des Online-Musikangebots der Musikabteilung Klangtraum unterschiedliche Ziele verfolgen kann. Zum einen steht der theoretische Überblick über die Welt der Instrumente im Vordergrund, zum anderen lädt das Hörbuch aufgrund seiner Instrumentalphasen zum aktiven Mitmusizieren ein. Durch kleine Interventionen kann aus der Geschichte ein Abenteuer für die Kinder entstehen, aber es können auch die unterschiedlichen Handhabungen und Namen der Instrumente gelernt werden. Hierdurch ergeben sich nicht nur Lernerfolge, sondern auch eine Förderung individueller Stärken und Schwächen. Beispielsweise wird die Angst vor der Dunkelheit durch das gemeinsame Erlebnis in der Höhle besiegt und die Gruppe an sich gestärkt. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Geschichte von Geschwistern gemeinsam gehört wird und ein Elternteil die Leitung des Angebots übernimmt, oder ob die Geschichte im Rahmen eines Musikangebots in einer sozialen oder pädagogischen Einrichtung stattfindet. Ebenfalls ist diese Geschichte auch in Morgen- und/oder Mittagsritualen effektiv einsetzbar und bietet eine Alternative zu vielen standardisierten Gesangsrunden, die üblicherweise in solchen Ritualen stattfinden. Erlebnisse und Abenteuer wie diese, die zunächst klein wirken, können eine große Wirkung haben und von A wie Akzeptanz bis Z wie Zusammenhalt zu vielen positiven Entwicklungen innerhalb einer Gruppe beitragen.

In aller Kürze - Das perfekte Hörerlebnis zu dieser Geschichte:

1. eine gemütliche Höhle mit Decken, Matten und Kissen bauen
2. Bilder von Dschungel & Tieren (siehe S. 4 – 7) bereitlegen
3. Instrumente / Instrumentenkarten (siehe S. 8 – 9) bereitlegen
4. Laptop in die Höhle stellen und Lied Hörspiel abspielen
5. Geschichte an passenden Stellen unterbrechen, um Instrumente, Geräusche, Stimme und vieles mehr zu erforschen



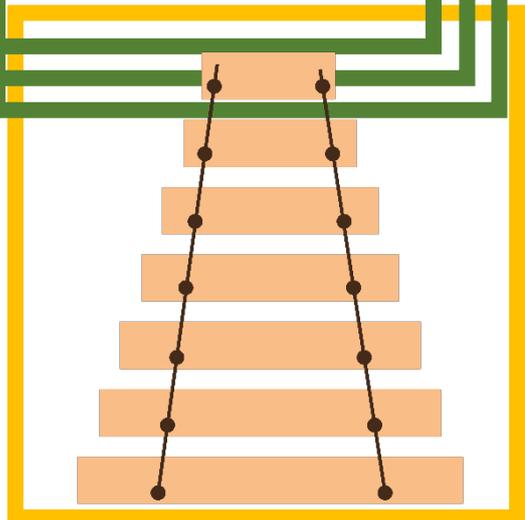
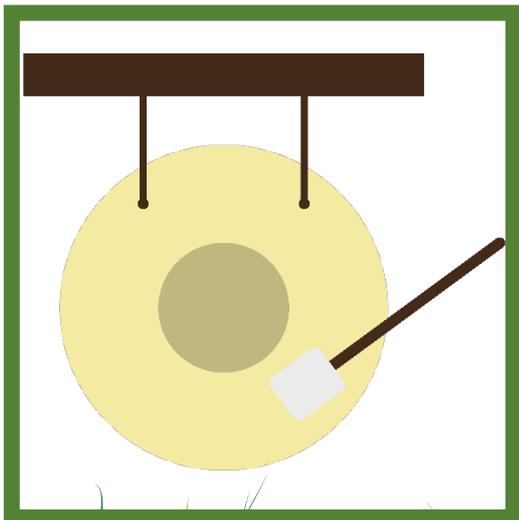
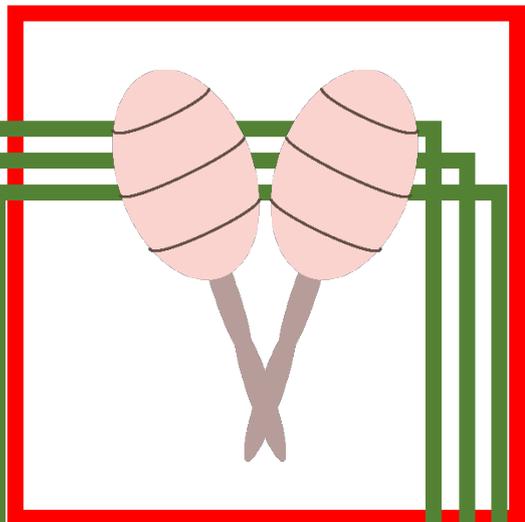
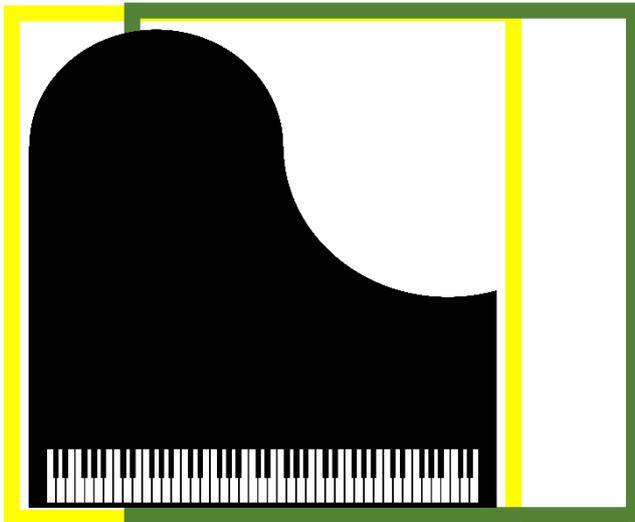
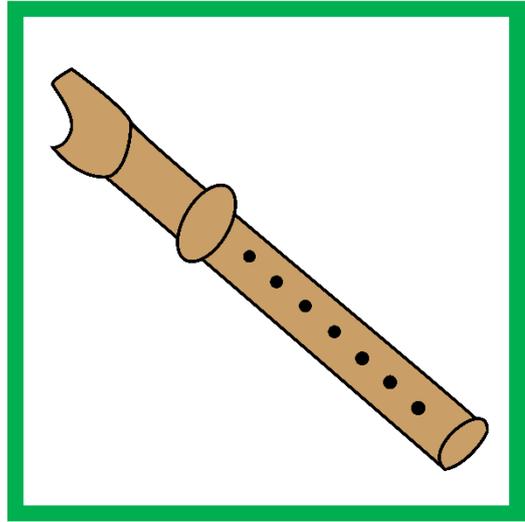
KLANG+TRAUM





KLANG+RAUM

ASB





KLANG+RAUM

