

## »Tonis Lieblingsmelodie« – ein Spiel zur Übung und Diagnose der Fähigkeit, Melodien zu erinnern

Bei dem hier vorgestellten Spiel, das in erster Linie für Kinder ab 4 oder 5 Jahren gedacht ist, sind die Kinder mit sehr verschiedenen *inneren Tätigkeiten* beteiligt: Sie *hören* mehrmals eine kurze Melodie, *prägen sie sich ein*, *verstehen* ihren musikalischen Charakter, *hören* eine weitere Melodie, *vergleichen* diese mit der ersten und *beurteilen*, ob es sich um die gleiche oder um eine andere Melodie handelt. Das *innere Vergleichen* der beiden Melodien kann den Kindern nur gelingen, wenn sie die erste Melodie korrekt *erinnern*. Sie müssen diese sozusagen »im Kopf« haben, um sie mit der zweiten in Beziehung setzen zu können. In der Übung bzw. in der Einschätzung des Ausprägungsgrads dieser Fähigkeit, Melodien zu *erinnern*, liegt der Sinn dieses Spiels. Anders ausgedrückt: Es geht um die Bildung musikalischer *Vorstellungen*, um den Aufbau der Fähigkeit zur *mental*en Repräsentation von Melodien, um die Anbahnung der *Audiationsfähigkeit*.<sup>1</sup>

Die Entwicklung des Spiels wurde angeregt durch das 1989 veröffentlichte Spiel »Audie« des amerikanischen Musikpädagogen Edwin E. Gordon, das für Kinder im Alter von 3–4 Jahren konzipiert worden ist.<sup>2</sup> Bei diesem Spiel hören die Kinder mit einem Elternteil oder alleine von einer Musikkassette mehrfach einen »Special Song«, der aus einem abwärts gerichteten Dur-Dreiklang besteht (vgl. Abb. 1).



Abb. 1: Audie's Special Song

Bei zehn Hörbeispielen müssen die Kinder nun auf einem Arbeitsblatt durch Ankreuzen von »yes« oder »no« angeben, ob es sich jeweils um den »Special Song« handelt oder nicht. Die »Falschantworten« unterscheiden sich dabei auf der einen Seite der Kassette (»Audie M«) durch melodische Veränderungen, auf der anderen Seite der Kassette (»Audie R«) durch rhythmische Veränderungen. Die originale Spielanweisung wird jeweils über Lautsprecher dargeboten. Sie lautet im Teil »Audie M«: »(music) Hello! (music) Would you like to play a game? My name is AUDIE-M. I sing a special song. Please listen to it. (music) Sometimes I sing my special song (music) and sometimes I don't. (music) You have to say >yes< or >no< to play the game. Say >yes< when you hear me sing my special song. (music) Say >no< when you hear me sing another song. (music) Listen to my special song again and remember it. (music) Whenever you hear me sing my special song, (music) say >yes<. Whenever you hear me sing another song, say >no<. Let's begin the game. Listen carefully and have fun.«<sup>3</sup> Das Spiel soll an mehreren Terminen – mit den gleichen Hörbeispielen und in der

gleichen Reihenfolge – wiederholt werden, wobei die Ergebnisse jeweils auf einer individuellen »Profile Card« festgehalten werden.

Die an sich einleuchtende Grundidee des Spiels »Audie« leidet in der konkreten Ausführung allerdings an dem steril wirkenden synthetischen Klang der Hörbeispiele und an der Künstlichkeit, die eine über vom Band gesprochene Spielanweisung mit sich bringt. Vor allem aber fehlt es an deutschsprachigen Varianten in gleichen und verschiedenen Schwierigkeitsstufen, mit denen die Fähigkeit aufbauend geübt werden kann.<sup>4</sup>

Aus diesen Gründen haben wir uns im Rahmen eines Seminars an der Universität zu Köln entschlossen, eine eigene Version des Spiels »Audie M« in deutscher Sprache und mit entsprechenden Varianten und unter Verzicht eines »künstlichen Spielleiters vom Band« zu entwickeln. Die ersten Versuche wurden – allerdings mit live vorge-spielten Hörbeispielen – mit einer Gruppe der fakultätseigenen Kindertagesstätte er-probt und anschließend noch einmal leicht verändert. Ergebnis ist das Spiel »Tonis Lieblingsmelodie«, das wir im Folgenden vorstellen.

### **Begegnungsphase**































In jedem Spiel steht eine kurze Melodie im Mittelpunkt. Sie wird den Kindern als die »Lieblingsmelodie« einer Figur »Toni« vorgestellt, die von der Erzieherin oder der Musiklehrerin nach eigenen Vorstellungen, etwa mit Hilfe einer Handpuppe, als »Spiel-leiter« gestaltet werden kann. Mit dieser Melodie sollen die Kinder zunächst auf viel-fältige Weisen spielerisch und handelnd umgehen: Sie hören die Melodie (möglichst live gespielt, ersatzweise über Lautsprecher), singen sie nach (mit verschiedenen Text-silben, in verschiedenen Lautstärken, auch in verschiedenen Tonhöhen usw.) und erfinden passende, der musikalischen Bedeutung entsprechende Bewegungen (ori-entiert an der musikalischen Gestaltung oder am »Ausdruckscharakter« der Melodie). Dieses »bewusste, mit Atmung und Bewegung koordinierte« Singen der Melodie<sup>5</sup> kann auch im Rahmen einer musikalischen Kommunikation mit einzelnen Kindern oder mit Teilgruppen erfolgen.<sup>6</sup> So kann der absteigende Dur-Dreiklang von Spiel 1 bei-spielsweise im Rahmen eines »musikalischen Dialogs« als Antwort auf einen aufstei-genden Dur-Dreiklang aufgefasst werden. Dieser vielfältige musikalische und kreative Umgang mit der Melodie ist am besten geeignet, die gewünschten mentalen Reprä-sentationen aufzubauen.<sup>7</sup>

### **Aufgabenstellung**

Nach dieser Phase der Begegnung mit der Melodie des Spiels wird den Kindern das *Arbeitsblatt* (Abb. 2, farbige Kopiervorlage auf der DVD-ROM) ausgeteilt. Jedes Kind benötigt außerdem einen Buntstift. »Auf diesem Blatt«, erklärt Toni, der Spiel-leiter, »seht ihr verschiedene Tiere: eine Katze, einen Vogel, eine Schlange usw. Diese Tiere versuchen nun der Reihe nach, meine Lieblingsmelodie zu spielen. Manchen gelingt das, anderen nicht. Ihr sollt nun herausfinden, ob ein Tier meine Lieblingsmelodie spielt oder ob es eine andere Melodie spielt. Habt ihr meine Lieblingsmelodie noch in Erinnerung? Sie klingt so (Originalmotiv), aber nicht so: (Kontrastbeispiel). Das ist

eine andere Melodie.« Zur Sicherheit wird noch einmal das Originalmotiv wiederholt. Schließlich macht Toni den *Arbeitsauftrag* deutlich, etwa so: »Wenn ein Tier meine Lieblingsmelodie spielt, dann sollt ihr das lachende Gesicht einkreisen. Wenn aber ein Tier eine andere Melodie spielt, malt ihr einen Kreis um das traurige Gesicht. Wenn ihr aber ganz unsicher seid und nicht wisst, ob das Tier meine Lieblingsmelodie spielt oder nicht, dann kreist ihr das Fragezeichen ein. Und nun beginnen wir das Spiel.« Als Alternative zum Einkreisen kann das betreffende Gesicht auch mit Haaren oder Ohren geschmückt werden.

Name:

			?
			?
			?
			?
			?
			?
			?
			?
			?
			?

10	
9	
8	
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	

Abb. 2: Das Arbeitsblatt

### Durchführung des Spiels

Nun wird die Melodie des ersten Tieres einmal vorgespielt (Bei Verwendung einer CD muss danach die Pausentaste betätigt werden) und die Kinder markieren das entsprechende Gesicht. Nach einer gewissen Zeit gibt Toni die Lösung bekannt: »Habt ihr das lachende Gesicht eingekreist? Prima. Denn die Katze hat meine Lieblingsmelodie gespielt.« Oder aber: »Habt ihr das traurige Gesicht eingekreist? Gut, denn die Katze hat eine andere Melodie gespielt. Die Lieblingsmelodie klang aber so.« Nach jedem Falschbeispiel wird also die »richtige« Melodie noch einmal in Erinnerung gerufen.

Auf diese Weise werden nun alle zehn Hörbeispiele eines Spiels mit Ruhe und Konzentration, aber zügig bearbeitet.

### Auswertung

Zur Selbstausswertung der Kinder können die Kinder die abgebildete Säule auf der linken Seite des Arbeitsblatts bis zu dem Punktwert ausmalen, den sie erreicht haben (für jede richtige Antwort geben sie sich einen Punkt). Die Spielleiterin kann die erreichte Punktzahl in das vorbereitete Auswertungsblatt (vgl. Abb. 3, Kopiervorlage auf der DVD-ROM) übertragen und ein individuelles Profil für jedes Kind erstellen, um im Sinne einer Prozessdiagnose einen Überblick über die Lernentwicklung jedes Kindes zu erhalten.

Manuel											
4.6.	11.6.	18.6.	25.6.	26.6.	2.7.	3.7.	9.7.	16.7.	23.7.	30.7.	6.8.
1	2	3	4	4	5	5	6	7	8	9	10
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Abb. 3: Das Auswertungsblatt

### Steigerungssystematik

Der Schwierigkeitsgrad der Aufgabenstellung ist u.a. abhängig:

- von der Komplexität der zu erinnernden Melodie,
- von der Häufigkeit und Intensität der Wiederholungen in der Begegnungsphase und
- von dem Grad der Ähnlichkeit der beiden zu vergleichenden Melodien (je ähnlicher, desto schwieriger).

Die Spiele sind deshalb so konstruiert, dass sich die Hörbeispiele im Laufe eines Spiels zunehmend der jeweiligen »Lieblingmelodie« annähern. Außerdem nimmt die Komplexität der Melodie (Anzahl der Töne) von Spiel zu Spiel zu. Die einfachste Aufgabe von Spiel 1 besteht darin, die beiden in Abb. 4 wiedergegebenen Melodien als ungleich zu identifizieren.



Abb. 4: Die Aufgabenstellung mit dem geringsten Schwierigkeitsgrad

Bei der anspruchsvollsten Aufgabe von Spiel 10 müssen die beiden Melodien von Abb. 5 als ungleich erkannt werden.

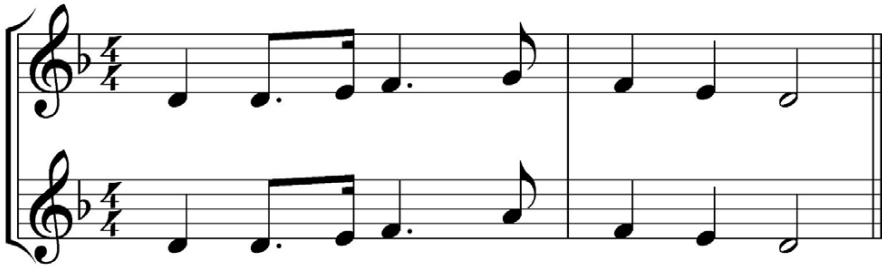


Abb. 5: Die Aufgabenstellung mit dem höchsten Schwierigkeitsgrad

Insgesamt kann mit diesen Spielen nicht nur das konzentrierte Zuhören und das Erinnern von Melodien *geübt* und *gefördert* werden, sondern es lässt sich auch ein diagnostisches »Bild« von dem bisher erreichten Ausprägungsgrad der individuellen Audiationsfähigkeit gewinnen. Doch sollte das Spiel nicht als »Test« im Sinne der quantitativen Sozialforschung missverstanden werden, auch wenn Gordon das Originalspiel »Audie« als einen Test der musikalischen Begabung (aptitude) versteht. Denn das Antwortverhalten der Kinder kann nur mit der Einschränkung als Indikator für den Ausprägungsgrad der Audiationsfähigkeit aufgefasst werden, dass dabei der (relativ hohe) Zufallsfaktor ebenso unbeachtet bleibt wie die Möglichkeit des »Abschreibens« von anderen Kindern. Keinesfalls kann aus einer geringen Anzahl korrekter Antworten auf eine wenig ausgeprägte Audiationsfähigkeit oder gar auf mangelnde Begabung oder Musikalität geschlossen werden, da das Antwortverhalten von zahlreichen anderen Faktoren beeinflusst werden kann (Missverständnis der Aufgabenstellung, Ablenkung, Ermüdung, mangelnde Konzentration usw.). Gerade deshalb aber ist eine mehrfache, zeitversetzte Wiederholung des Spiels nicht nur zur Übung, sondern auch aus diagnostischer Perspektive wünschenswert.

Die nachfolgenden Übersichten über die zehn von uns entwickelten Spielvarianten enthalten jeweils die Noten, mit denen die Hörbeispiele live mit einem beliebigen Instrument oder auch (auf Textsilben) gesungen vorgetragen werden können, sowie die Abfolge der insgesamt 180 Hörbeispiele, die von Martin Weber und Tanja Herman-ski mit Violine eingespielt wurden und als Audio-Dateien auf der beiliegenden DVD-ROM zur Verfügung stehen.

Track	<b>Spiel 1</b>
1	Original mit Wiederholungen (10x)
2	Kontrastbeispiel (1x)
3	Original mit Wiederholungen (5x)
4	Katze gleiche Melodie
5	Vogel andere Melodie
6	Original zur Erinnerung
7	Schlange andere Melodie
8	Original zur Erinnerung
9	Elefant gleiche Melodie
10	Zebra gleiche Melodie
11	Hund andere Melodie
12	Original zur Erinnerung
13	Maus gleiche Melodie
14	Krokodil andere Melodie
15	Original zur Erinnerung
16	Löwe andere Melodie
17	Original zur Erinnerung
18	Fisch gleiche Melodie

Original

Vogel

Schlange

Hund

Krokodil

Löwe

Track	<b>Spiel 2</b>
19	Original mit Wiederholungen (10x)
20	Kontrastbeispiel (1x)
21	Original mit Wiederholungen (5x)
22	Katze gleiche Melodie
23	Vogel gleiche Melodie
24	Schlange andere Melodie
25	Original zur Erinnerung
26	Elefant andere Melodie
27	Original zur Erinnerung
28	Zebra gleiche Melodie
29	Hund andere Melodie
30	Original zur Erinnerung
31	Maus andere Melodie
32	Original zur Erinnerung
33	Krokodil gleiche Melodie
34	Löwe andere Melodie
35	Original zur Erinnerung
36	Fisch gleiche Melodie

Original

Schlange

Elefant

Hund

Maus

Löwe

Track	<b>Spiel 3</b>
37	Original mit Wiederholungen (10x)
38	Kontrastbeispiel (1x)
39	Original mit Wiederholungen (5x)
40	Katze gleiche Melodie
41	Vogel gleiche Melodie
42	Schlange andere Melodie
43	Original zur Erinnerung
44	Elefant andere Melodie
45	Original zur Erinnerung
46	Zebra gleiche Melodie
47	Hund andere Melodie
48	Original zur Erinnerung
49	Maus andere Melodie
50	Original zur Erinnerung
51	Krokodil gleiche Melodie
52	Löwe andere Melodie
53	Original zur Erinnerung
54	Fisch gleiche Melodie

Track	<b>Spiel 4</b>
55	Original mit Wiederholungen (10x)
56	Kontrastbeispiel (1x)
57	Original mit Wiederholungen (5x)
58	Katze gleiche Melodie
59	Vogel andere Melodie
60	Original zur Erinnerung
61	Schlange andere Melodie
62	Original zur Erinnerung
63	Elefant gleiche Melodie
64	Zebra gleiche Melodie
65	Hund andere Melodie
66	Original zur Erinnerung
67	Maus gleiche Melodie
68	Krokodil andere Melodie
69	Original zur Erinnerung
70	Löwe andere Melodie
71	Original zur Erinnerung
72	Fisch gleiche Melodie

Track	<b>Spiel 5</b>
73	Original mit Wiederholungen (10x)
74	Kontrastbeispiel (1x)
75	Original mit Wiederholungen (5x)
76	Katze                      andere Melodie
77	Original zur Erinnerung
78	Vogel                      gleiche Melodie
79	Schlange                      andere Melodie
80	Original zur Erinnerung
81	Elefant                      gleiche Melodie
82	Zebra                      gleiche Melodie
83	Hund                      andere Melodie
84	Original zur Erinnerung
85	Maus                      gleiche Melodie
86	Krokodil                      gleiche Melodie
87	Löwe                      andere Melodie
88	Original zur Erinnerung
89	Fisch                      andere Melodie
90	Original zur Erinnerung

Track	<b>Spiel 6</b>
91	Original mit Wiederholungen (10x)
92	Kontrastbeispiel (1x)
93	Original mit Wiederholungen (5x)
94	Katze                      gleiche Melodie
95	Vogel                      gleiche Melodie
96	Schlange                      andere Melodie
97	Original zur Erinnerung
98	Elefant                      gleiche Melodie
99	Zebra                      andere Melodie
100	Original zur Erinnerung
101	Hund                      andere Melodie
102	Original zur Erinnerung
103	Maus                      andere Melodie
104	Original zur Erinnerung
105	Krokodil                      andere Melodie
106	Original zur Erinnerung
107	Löwe                      gleiche Melodie
108	Fisch                      gleiche Melodie



Track **Spiel 7**

- 109 Original mit Wiederholungen (10x)
- 110 Kontrastbeispiel (1x)
- 111 Original mit Wiederholungen (5x)
- 112 Katze gleiche Melodie
- 113 Vogel andere Melodie
- 114 Original zur Erinnerung
- 115 Schlange gleiche Melodie
- 116 Elefant gleiche Melodie
- 117 Zebra andere Melodie
- 118 Original zur Erinnerung
- 119 Hund gleiche Melodie
- 120 Maus gleiche Melodie
- 121 Krokodil andere Melodie
- 122 Original zur Erinnerung
- 123 Löwe andere Melodie
- 124 Original zur Erinnerung
- 125 Fisch andere Melodie
- 126 Original zur Erinnerung

Track **Spiel 8**

- 127 Original mit Wiederholungen (10x)
- 128 Kontrastbeispiel (1x)
- 129 Original mit Wiederholungen (5x)
- 130 Katze gleiche Melodie
- 131 Vogel andere Melodie
- 132 Original zur Erinnerung
- 133 Schlange gleiche Melodie
- 134 Elefant andere Melodie
- 135 Original zur Erinnerung
- 136 Zebra gleiche Melodie
- 137 Hund andere Melodie
- 138 Original zur Erinnerung
- 139 Maus andere Melodie
- 140 Original zur Erinnerung
- 141 Krokodil andere Melodie
- 142 Original zur Erinnerung
- 143 Löwe gleiche Melodie
- 144 Fisch gleiche Melodie

Track	<b>Spiel 9</b>
145	Original mit Wiederholungen (10x)
146	Kontrastbeispiel (1x)
147	Original mit Wiederholungen (5x)
148	Katze gleiche Melodie
149	Vogel andere Melodie
150	Original zur Erinnerung
151	Schlange andere Melodie
152	Original zur Erinnerung
153	Elefant gleiche Melodie
154	Zebra gleiche Melodie
155	Hund andere Melodie
156	Original zur Erinnerung
157	Maus gleiche Melodie
158	Krokodil andere Melodie
159	Original zur Erinnerung
160	Löwe andere Melodie
161	Original zur Erinnerung
162	Fisch gleiche Melodie

Track	<b>Spiel 10</b>
163	Original mit Wiederholungen (10x)
164	Kontrastbeispiel (1x)
165	Original mit Wiederholungen (5x)
166	Katze gleiche Melodie
167	Vogel gleiche Melodie
168	Schlange andere Melodie
169	Original zur Erinnerung
170	Elefant andere Melodie
171	Original zur Erinnerung
172	Zebra gleiche Melodie
173	Hund andere Melodie
174	Original zur Erinnerung
175	Maus andere Melodie
176	Original zur Erinnerung
177	Krokodil gleiche Melodie
178	Löwe andere Melodie
179	Original zur Erinnerung
180	Fisch gleiche Melodie

## Literatur

- Gordon, Edwin E. (1979): Primary Measures of Music Audiation. Kindergarten – Grade 3, Chicago.
- Gordon, Edwin E. (1982): Intermediate Measures of Music Audiation, Grade 1- Grade 6, Chicago.
- Gordon, Edwin E. (1989a): Audie. A game for Understanding and Analyzing Your Child's Music Potential. Chicago.
- Gordon, Edwin E. (1989b): Advanced Measures of Music Audiation. Chicago.
- Gordon, Edwin E. (2003): Audiation. In: Ders.: Learning Sequences in Music. Skill, Content, and Patterns. A Music Learning Theory. Chicago. S. 3–23.
- Gruhn, Wilfried (1998): Der Musikverstand. Neurobiologische Grundlagen des musikalischen Denkens, Hörens und Lernens. Hildesheim.
- Gruhn, Wilfried (2003): Lernziel Musik. Perspektiven einer neuen theoretischen Grundlegung des Musikunterrichts. Hildesheim.
- Gruhn (2004): Was ist »Audiation«? – Zur Rettung eines wissenschaftlichen Begriffs. In: Diskussion Musikpädagogik, Nr. 21, S. 51f.
- Seeliger, Maria (2003): Das Musikschiff. Kinder und Eltern erleben Musik. Von der pränatalen Zeit bis ins vierte Lebensjahr. Regensburg.
- Tappert-Süberkrüb, Almut (1999): »Music Learning Theory«. Edwin Gordons Theorie des Musiklernens. In: Diskussion Musikpädagogik, Nr. 2, S. 75–98.
- Tappert-Süberkrüb, Almut (2005): Art. »Audiation«. In: Helms, Siegmund; Schneider, Reinhard; Weber, Rudolf (Hg.): Lexikon der Musikpädagogik. Kassel. S. 28f.

## Anmerkungen

- 1 Zum Begriff der »Audiation« vgl. u.a. Gordon 2003, Gruhn 1998, S. 237f., Gruhn 2003, S. 108f., Gruhn 2004, Seeliger 2003, S. 96–123, Tappert-Süberkrüb 1999 und Tappert-Süberkrüb 2005.
- 2 Gordon 1989a.
- 3 Gordon 1989a, S. 10f.
- 4 Gordon selbst hat mit den Tests »Primary Measures of Music Audiation«, (PMMA), »Intermediate Measures of Music Audiation« (IMMA) und »Advanced Measures of Music Audiation« (AMMA) mögliche Weiterführungen vorgelegt. Dabei muss nicht mehr nur ein einziges Pattern erinnert und mit mehreren anderen Melodien verglichen werden, sondern es werden Paare von zunehmend komplexeren Hörbeispielen dargeboten, bei denen jeweils das erste erinnert und mit dem zweiten verglichen werden muss. Bei dem anspruchsvollsten der genannten Tests, dem AMMA, muss nicht nur angegeben werden, ob die »musical answer« dem »musical statement« entspricht, sondern ob es sich gegebenenfalls um eine melodische oder um eine rhythmische Differenz der beiden vorgegebenen Melodien handelt.
- 5 Seeliger 2003, S. 121.
- 6 zur »Musikalischen Kommunikation« vgl. Seeliger 2003, S. 124–145.
- 7 vgl. Gruhn 2003, S. 109.