

- *stimmhaftes Atmen als Vorstufe zum Lautieren;*
- *ganzkörperliche Mitbewegungen zum Metrum bzw. Rhythmus der Musik;*
- *kurzzeitiges Unterbrechen pathologischer bzw. stereotyper Bewegungsabläufe;*
- *Hinwenden zu einer Schallquelle in Körpfernähe (Rumpf- und Kopfkontrolle, Greifen nach dem Klangkörper);*
- *sich als Verursacher von Klangereignissen erleben (erkennen);*
- *Herstellen der Verbindung zwischen dem taktil-kinästhetischen, akustischen und dem visuellen Wahrnehmungsbereich.*

Anschrift

Johannes Beierlein & Josef Held
 Musiksonderpädagogen
 Musisch-kulturelle Bildungsstätte für Behinderte
 Franz-Philipp-Straße 14
 7550 Rastatt

Paul Weidekamp

PRAKTISCHES MUSIKPÄDAGOGISCHES -THERAPEUTISCHES ARBEITEN MIT JUGENDLICHEN IM HEILPÄDAGOGISCHEN HORT MÜNSTER

I N H A L T :

Vorwort

1. Pädagogische/therapeutische Aspekte des musikalischen Arbeitens mit Jugendlichen
2. Musikpädagogisches/therapeutisches Arbeiten unter spieltechnischen und improvisatorischen Aspekten
3. Demonstration der verschiedenen Schlaginstrumente sowie Förderung erster Spieltechniken
 - 3.1 "Trommle dich frei"
 - 3.2 "Gruppen für Fell- und Holzinstrumente"
 - 3.3 "Einsatz: Anfangen - Aufhören"
 - 3.4 "Gegensatzpaare: Laut - Leise"
 - 3.5 "Aufstehen & Weiterführen"
 - 3.6 "Ruf- und Antwortspiele für Percussion"
 - 3.7 "Wechselspiel Solo - Tutti für Percussion und Blickkontakte"
4. Vorstellung der Toninstrumente sowie diverse Spielaktionen

- 4.1 "Auf- und Abstieg"
- 4.2 "Stop"
- 4.3 "Stafettenspiel"
- 4.4 "VI Hinweise für Toninstrumente"
- 4.5 "Impulse & Zurufe"
- 5. Musikalisch darstellende Interaktionsspiele
 - 5.1 "Blinden-Führung" durch akustische Signale
 - 5.2 "Mitteilung ohne Worte"
 - 5.3 "Masken"
- 6. Malen / Zeichnen mit und durch Musik
- 7. Dias werden mit Instrumenten und Stimme umgesetzt

Anhang: Eine Auswahl von Rock'n Roll-Oldies, die wir mit den Jugendlichen im Heilpädagogischen Hort spielen

Literaturverzeichnis

VORWORT

Seit 7 Jahren arbeite ich als Dipl.-Sozialpädagogin im musikpädagogisch-therapeutischen Bereich des Heilpädagogischen Hortes des Caritasverbandes für die Stadt Münster e.V.

Diese Einrichtung stellt sich seit Jahren die Aufgaben, pädagogisch-therapeutische Hilfen für auffällige Kinder im Rahmen einer kontinuierlichen, halbtägigen Betreuung anzubieten. Damit verbunden ist die methodische Arbeit mit möglichst allen Familienmitgliedern.

Überdies ermöglicht der Heilpädagogische Hort insbesondere für die von anderen Institutionen schwer erreichbaren Familien eine sozialarbeiterische und therapeutische Unterstützung. Wir ergänzen somit einen Auftrag der Erziehungsberatungsstellen und beugen durch intensives pädagogisches Einwirken beim Kind in vielen Fällen einer Heimeinweisung vor. Zur Zeit werden maximal 24 Schulkinder im Alter von 7 - 14 Jahren täglich in zwei Hauptgruppen betreut.

Daneben haben jeweils 8 Jugendliche im Alter von 15 bis 17 Jahren einmal in der Woche Dienstag abends bzw. Mittwoch nachmittags die Möglichkeit, sich in zwei Gruppen zu formieren und mit mir und einem Kollegen vielfältige Angebote, die in ihrem Interessenbereich liegen, wahrzunehmen. Z.B.: Foto - Video - Filme, Rollenspiele, sportliche Aktivitäten, Billard, Zeichnen - Malen - Basteln.

Eine besonders wichtige pädagogisch-therapeutische Funktion bei der Arbeit mit den auffälligen Jugendlichen hat für uns das musikalisch-rhythmische Gestalten in der Gruppe.

Mit meinem Beitrag möchte ich dem Pädagogen/Therapeuten oder interessierten Laien meine in der Praxis erprobten musikalisch darstellenden Spiele und Modelle vorstellen und ihm Materialien zur Gestaltung solcher Gruppen anbieten.

1. PÄDAGOGISCHE / THERAPEUTISCHE ASPEKTE DES MUSIKALISCHEN ARBEITENS MIT JUGENDLICHEN

Für die Jugendlichen, mit denen wir in den zwei Gruppen arbeiten, hat Musik einen primären Stellenwert in ihrem Leben, und ihr Hauptinteresse liegt auf diesem Gebiet. Ihre meiste Freizeit verbringen sie mit Hören von Schallplatten oder Cassetten-Tonbandaufnahmen. Für die Jugendlichen ist die Rock-Musik mehr als purer Zeitvertreib. Sie hat für sie eine weitreichende funktionelle Bedeutung wie: Problemverdrängung und Ablenkung von Schwierigkeiten (z.B. Einsamkeit, Langeweile, Konflikte mit den Eltern, Schüchternheit, Schulprobleme etc.) sowie Stimmungsverbesserung.

Nun ist es offensichtlich, daß Musik-Hören für die Jugendlichen nur reproduktiv ist und keine schöpferischen Momente beinhaltet. Durch unsere musikalische Gruppenarbeit und Improvisation mit Instrumenten wollen wir die kreativen Talente und die musikalische Phantasie der Jugendlichen entfalten und fördern, indem wir ihnen musikalisch-darstellende Spiele und Aktionen für Instrumente und Stimme anbieten, die ihnen schnelles Gelingen und Erfolg versprechen.

Die freiwillige, spielerische Tätigkeit, die der einzelne Jugendliche nach spontanen Eigenimpulsen gestaltet, fördert seine Entwicklung und befriedigt sein Bedürfnis nach Bestätigung und Selbstverwirklichung. Gefühl, Verstand und Gestaltungswille werden aktiviert, um emotionale und kognitive Prozesse verbinden zu können. Freigewor-

dene schöpferische Kräfte und die Grunderfahrung der Kreativitätsentfaltung führen bei den Jugendlichen zu einer gesteigerten Erlebnisfähigkeit.

Der Erfolg, der in Freude und Gelingen sichtbar wird, bestätigt die eigene Person. Ungewohnte Erfahrungen von Klangfarben und Möglichkeiten ihrer Veränderung steigern die Freude am Schallspiel, und die Phantasie wird bei der Gestaltung und Improvisation neuer Spielformen frei. So tritt mit der musikpädagogischen-therapeutischen Arbeit eine geistig-körperliche Wechselwirkung ein, die im seelischen Ausdruck den ganzen Jugendlichen fordert und Schichten der Psyche erreicht, die einer verbalen Therapie nur begrenzt zugänglich sind.

Ich verstehe meine Improvisationsform als ein nonverbales Kommunikationsmittel, durch dessen unbelastete akustische Signale die Jugendlichen vorurteilslose Verbindungen und Beziehungen zueinander aufnehmen können.

Seelische Vorgänge lassen sich unmittelbar und spontan ausdrücken, was zu einem Abbau von psychischen Schwierigkeiten führt oder ihnen zumindest entgegenwirkt.

Diese Interaktionen als nichtverbales Geschehen sind für den einzelnen Jugendlichen natürlicher, eindeutiger und vielgestaltiger. Kommunikative Erlebnisse sind reicher mit Emotionen durchsetzt, so daß es leichter zu korrektiven Erfahrungen hinsichtlich gestörten interpersonellen Verhaltens kommt.

Daneben setzt diese Form der Verständigung Reagieren auf den Partner, soziale Einordnung, ständige Aufmerksamkeit und Einfühlungsvermögen voraus, was vor allem für Jugendliche mit Konzentrationsschwierigkeiten positive Lerneffekte beinhaltet. Dieses aufmerksame Wahrnehmen und der Umgang mit nonverbalen Vorgängen kann erlernt und trainiert werden.

Die Jugendlichen nehmen Nonverbales über das Begreifen und Verstehen hinaus als akustische Erfahrung wahr.

Die o.a. musikpädagogischen Interaktionsspiele vermitteln dem selbstwertgestörten und in seinem Erlebnis- und Handlungsbereich verunsicherten Jugendlichen Selbstbestätigung, Sicherheit und Geborgenheit. Sie können Verhaltensstörungen selbst deutlicher sichtbar machen und somit in den Bereich einer bewußten Auseinandersetzung führen. Diese Auseinandersetzung vollzieht sich im Sinne eines Lernens an sich selbst und an anderen.

Gleichzeitig suchen wir durch die musikalische Gruppenarbeit einen Weg, Kommunikationsfähigkeit und das Gefühl für Zusammengehörigkeit der Jugendlichen zu verbessern: Jeder einzelne ist in der Gruppe gleich wichtig und niemand wird auf Kosten der anderen

gefördert; wodurch insbesondere kontaktgestörte Jugendliche Hemmungen und Widerstände abbauen können.

Durch die Gemeinsamkeit der akustischen Erlebnisse wird die instrumentale/vokale Improvisation hier Medium der zwischenmenschlichen Beziehung.

Die Jugendlichen nehmen musizierend Verbindungen miteinander auf. Sie improvisieren in der Gruppe und sind dabei aufeinander angewiesen, weil sie zusammen ein Ziel - die Verwirklichung eines Spielplanes - erreichen wollen, was nur durch Rücksichtnahme, Koordination und Integration von Einzelleistungen zu erreichen ist. Hieraus entwickelt sich unter ihnen zwangsläufig eine "Interessenharmonie", welcher der individuelle Eigennutz untergeordnet ist. Durch das stetige Spiel in der Gruppe wird den Jugendlichen weiterhin ein positives Gefühl für Sicherheit und Handeln in der Gemeinschaft vermittelt. Ihr Selbstwertgefühl wird hierdurch gestärkt und ihre Erlebnisfähigkeit vergrößert.

Das Gefühl des Angenommenwerdens durch die Mitspieler ermöglicht den Abbau von Minderwertigkeitsgefühlen, Schuldphantasien und Hemmungen. Ein vermehrtes Maß an Kontaktwilligkeit entsteht aus dem produktiven Erlebnis in der Gruppe, aus dem die Mitspieler Lebendigkeit, Spontaneität, Sicherheit und Freude gewinnen. Die hieraus erfolgende Ich-Stärkung und Korrektur zu einer positiven Selbstakzeptierung wird des weiteren stimuliert, indem der einzelne die Möglichkeit hat, sich mit einfachsten spieltechnischen Mitteln musikalisch ideenhaft zu erleben und den Wert seines eigenen instrumentalen oder vokalen Mitwirkens zu erkennen. Daneben können die Jugendlichen innerhalb der Gruppenleistung eine Steigerung ihrer Initiative und Produktivität erfahren, die sich in der Regel zeigt, sobald der einzelne nicht allein, sondern in der Anwesenheit anderer kreativ tätig ist, sich also nicht mehr nur in ihrer Gegenwart befindet, sondern sie als aktive, kooperierende Partner gegenüber hat.

Die eigenen Möglichkeiten werden erfahren, damit entgegen der Angst vor allem Neuen wieder Lust auf Unbekanntes erwächst, wie sie im Kind ursprünglich lebendig ist.

Diese o.a. positiven Gruppeneffekte sind allerdings nur zu erzielen, wenn sich eine entspannte, freundliche und vertrauensvolle Atmosphäre während der Gruppenstunden entwickelt.

2. MUSIKPÄDAGOGISCHES / THERAPEUTISCHES ARBEITEN UNTER SPIELTECHNISCHEN UND IMPROVISATORISCHEN ASPEKTEN

Zu der Gruppenimprovisation, wie wir sie praktizieren, sind keine spieltechnischen Voraussetzungen notwendig. Die Schallspiele, die wir erzeugen, liegen in einem Bereich freier Improvisation, in dem jeder etwas eigenes mit hörbaren Materialien schaffen kann, wo sich noch kein herrschendes Bewußtsein für "falsch" oder "richtig" eingestellt hat und überdies alle Spieler die gleichen Erfolgchancen haben.

Die Jugendlichen erleben einen Bereich, in dem keine Leistung gefordert wird, wo Können nicht bewertet wird. Im Gegensatz zum traditionellen Musikunterricht entfällt hier der Zwanghaft auf Genauigkeit und Fehlerlosigkeit bedachte Charakter, der vielen Jugendlichen bald jegliche Motivation zum Weiterspielen nimmt.

Die Jugendlichen erleben, daß sie es selber sind, die mit Instrumenten und ihrer Stimme für den Moment Endgültiges, nicht nachträglich Veränderbares schaffen, dessen akustisches Ergebnis sich nicht vorausbestimmen läßt, da es den Gesetzen des Zufalls überlassen und überdies nicht zu korrigieren ist.

Die Jugendlichen sind hierbei ihre eigenen Komponisten und setzen internes Erleben, Denken und Fühlen spontan in Musik um. Dieser hörbare Ausdruck ihrer persönlichen Empfindungen ist nicht von ihnen zu trennen, er ist durch keinen anderen reproduzierbar und kann höchstens durch technische Aufnahmegeräte wiederholt werden.

Damit den Jugendlichen die o.a. instrumental-improvisatorischen/vokalen Chancen nicht durch beliebiges, diffuses Gestalten in der Gruppe sowie vages Herumprobieren verborgen bleiben, werden Vereinbarungen zur Gruppenimprovisation eingesetzt. Ein Anfangen und Aufhören des einzelnen als differenzierte Reaktion auf die Partner und auf das musikalische Geschehen wird innerhalb der instrumentalen und vokalen Kollektivimprovisationen durch ein stützendes Gerüst von Vereinbarungen erreicht, welches u.a. dem aggressiven Jugendlichen zum Beenden und dem Schüchternen zum Beginnen verhilft. Ergänzend zu den o.a. Funktionen der Spielregeln und Spielpläne geht ein bedeutender Lernreiz von dem Erreichbarkeitsgrad der einzelnen Spielregeln aus, die den Jugendlichen Erfolg und schnelles Gelingen versprechen. Die Ansage einer Spielregel durch den/die Spielleiter/in sollte den Jugendlichen nicht den Charakter einer Übungsaufgabe zeigen, sondern Anstöße geben und als eine Verlockung zu gemeinsamen Aktionen

verstanden werden. Zudem muß sie/er die spielerische, partnerschaftliche Atmosphäre dadurch wahren, daß sie/er nicht dominierend wirkt und kein auf Kontrolle bedachtes und besser wissendes Verhalten zeigt.

Eine weitere Möglichkeit, Hemmungen und Interessenlosigkeit der Jugendlichen zu vermindern sowie Eigeninitiative und Motivation zu fördern, bietet sich ebenso für den/die Spielleiter/in durch wertschätzende, optimistische Äußerungen ihnen gegenüber. Diese verbalen, positiven Verstärker vermitteln den Jugendlichen das Gefühl der Beitragsleistung, was Mut und Zuversicht zur produktiven Lebensführung erzeugt. Wer sich als Person angenommen hat, wird freier und beziehungsfähiger, gewinnt Selbstachtung und erscheint sich selbst nicht mehr so hilflos.

Überdies haben die Jugendlichen im Heilpädagogischen Hort Münster die Möglichkeit, einige aktuelle Schlager oder Rock'n'Roll-Oldies je nach Interesse zu singen oder sie mit Schlaginstrumenten und diversen Gitarren rhythmisch zu begleiten (s. Anhang).

Hierdurch werden sie in einen aktuellen Bezug zu ihren momentanen Hörgewohnheiten gesetzt, was sich motivierend auf sie auswirkt.

Um ihre bisher erfahrenen Fähigkeiten im Gruppenspiel und der kollektiven Improvisation zu erweitern, können die Jugendlichen nicht nur technische Fertigkeiten an der Percussion erlernen, sondern ebenfalls an der elektronischen oder akustischen Gitarre, Baßgitarre, Orgel und dem Synthesizer.

Ihnen wird somit die Chance eröffnet, nach ihrer Entlassung aus dem Heilpädagogischen Hort evtl. in eine laufende Musikgruppe einzusteigen oder in einen Spielmannszug etc. zu gehen. Daneben haben die Jugendlichen durch die Fähigkeit, ein Musikinstrument zu spielen, in Zukunft immer Gelegenheit, ihre Freizeiten schöpferisch auszufüllen.

Abschließend ist noch anzumerken, daß der/die Spielleiter/in die folgenden Spielaktionen sporadisch mit dem Tonbandgerät aufnehmen sollte. Hierdurch wird den Jugendlichen ein Gesamteindruck und die verbale Rückkopplung ihrer akustischen Aktionen ermöglicht. Zugleich erleben sie ihr eigenes musikalisches Produkt noch einmal mit, wodurch in ihnen der Wunsch geweckt wird, sich zu verbessern und weitere Spiel zu realisieren.

Nach dieser Reflexions-Phase kann die Gruppe das soeben diskutierte Spiel wiederum aufgreifen und es durchspielen, wobei die vorgeschlagenen Korrekturen eingebracht werden und die erneute Spielversion qualifizieren.

3. DEMONSTRATION DER VERSCHIEDENEN SCHLAGINSTRUMENTE SOWIE FÖRDERUNG ERSTER SPIEL-TECHNIKEN

Zuerst möchte ich die Schlaginstrumentenkollektion vorstellen, die sich in meiner praktischen Arbeit als sehr effektiv bewährt hat:

1 Schellenkranz, 1 Glockenkranz, 1 Schellenrassel, 2 Schüttelrohre, 1 Paar Kugelrasseln, 1 Paar Maracas, 1 Ratsche, 1 Guiro, 3 Triangeln (15 cm, 18 cm, 24 cm), Klangstäbe, 2 Holzblocktrommeln, 1 Holzröhrentrommel, Kuhglocken, 1 Handtrommel, 2 Paar Bongos, 1 Paar Congas, 1 Paar Timbales, 1 Drehpauke, 1 Snare-Drum, 1 Paar Cymbeln, 1 Paar Cinellen, 2 Hängende Becken, 1 High-Hat sowie 1 komplettes Schlagzeug.

Um die Jugendlichen nicht sofort durch ein vielschichtiges Instrumentarium zu überfordern und zu irritieren sowie keinen Interessens- und Motivationsverlust zu provozieren, demonstrieren wir zunächst nur die Schlaginstrumente. Hierbei ist es erfahrungsgemäß ratsam, im Übungsraum die diversen Fellinstrumente vorzustellen und mit ihnen zu agieren. Danach werden die Holzinstrumente hinzugezogen, die Triangeln, Schellen, Kugelrasseln etc. (s. Reihenfolge der Spiele). Vor jedem Spiel demonstriert der/die Spielleiter/in die jeweilige Instrumentengruppe und geht dabei auf die spezifischen Anschlagsorte- und Techniken (Schlegeikunde) zur Produktion von rhythmischen Motiven ein.

Die Spiele sind für eine Gruppe mit 8 Jugendlichen konzipiert, können aber auch von 4 - 5 Personen realisiert werden.

Neben der Erfahrung erster Spieltechniken an den diversen Fellinstrumenten ist das folgende erste Spiel besonders zum Aggressionsabbau für die Jugendlichen geeignet.

Sie können sich hierbei nach eigenem Ermessen austoben, wodurch Spannungen und Aggressionen freigesetzt werden.

3.1 "TROMMLE DICH FREI"

Instrumente:

Schellentrommel, Handtrommel, Timbales, Snare-Drum, 2 Paar Bongos, 1 Paar Congas, 1 Drehpauke.

Spielverlauf:

Die Jugendlichen beginnen, verschiedene rhythmische Motive auf ihrem selbst ausgesuchten Fellinstrument zu trommeln. Auf ein Signal des Spielleiters oder der Spielleiterin hören sie gemeinsam auf.

Das Spiel wird erweitert, indem die Jugendlichen zwei ungleich lange Trommelphasen spielen, mit deutlicher Pause dazwischen.

Hierauf teilt sich die Gruppe in eine Trommelgruppe mit helleren Klangfarben wie Bongos, Snare-Drum, Schellentrommel und Handtrommel sowie in eine Fellinstrumentengruppe mit dunkleren Klangfarben wie Congas, Timbales und Drehpauke.

Die erste Gruppe beginnt auf ihren Instrumenten in einer bestimmten Dauer und freigewählten Dynamik zu improvisieren.

Nachdem die erste Gruppe aufgehört hat, setzt sofort die zweite Gruppe mit Improvisation ein.

Anschließend spielt wieder die erste Gruppe etc.

3.2 "GRUPPEN FÜR FELL- UND HOLZINSTRUMENTE"

In diesem Spiel erleben die Jugendlichen Klangfarbenunterschiede zwischen dem harten Klang der Holzinstrumente und dem weichen Klang der Fellinstrumente. Hierdurch können sie in späteren Spielen differenzierter Klang- und Ausdrucksmöglichkeiten instrumental umsetzen.

Instrumente:

1 Paar Bongos, 1 Paar Congas, Schellentrommel, Drehpauke, Guiro, Holzblocktrommel, Holzröhrentrommel, Klangstäbe.

Spielverlauf:

Vorab stellt sich ein Freiwilliger als Dirigent in die Mitte des Kreises. Die übrigen Jugendlichen formieren sich zu einem Halbkreis und teilen sich in eine Fell- und in eine Holzinstrumentengruppe.

Die Fellinstrumentengruppe wird nun mit der rechten Hand dirigiert und die Holzinstrumentengruppe mit der linken.

Der Dirigent kann nach Belieben alle beiden Gruppen zusammen oder jede Gruppe einzeln spielen lassen. Z.B.:

Die Holzinstrumentengruppe beginnt mit einer rhythmischen Improvisation, die durch den Dirigenten gestoppt wird.

Diese Abwinkelgebärde ist für die Fellinstrumentengruppe Signal, mit ihrer rhythmischen Phase zu beginnen.

Danach spielen Holz- und Fellinstrumentengruppe zusammen. Z.B. spielt die eine Gruppe leise, die andere mittellaut etc.

Damit diese Lautstärkenunterschiede den Jugendlichen deutlicher und erkennbarer werden, lernen sie im folgenden Spiel Dynamikzeichen kennen, auf die sie instrumental reagieren sollen.

3.3 "EINSATZ: ANFANGEN - AUFHÖREN"

Instrumente:

Fell-und Holzinstrumente nach freier Wahl.

Spielverlauf:

Die Jugendlichen sitzen mit ihren vorher ausgewählten Instrumenten spielbereit.

Die Aufgabe heißt:

Mit dem/der Spielleiter/in - der/die dafür Zeichen gibt - zugleich anfangen und zur selben Zeit aufhören sowie auf seine/ihre Dynamikzeichen achten.



Hände an den Hosenbeinen =
Stille



Hände etwas von den Hosenbeinen entfernt =
leise anfangen



Arme seitlich ausgestreckt =
mezzoforte
(mittellaut)



Arme ganz oben =
fortissimo
(sehr laut)

Was zwischen den o.a. Zeichen geschehen soll, wird verabredet:
Freies Spiel in rhythmischen Motiven - schnell und/oder langsam - verschiedene Anschlagarten.

Wer von den Jugendlichen die Courage aufbringt, kann den Part des Dirigenten übernehmen und die o.a. Gesten ausprobieren. Die Instrumentalisten reagieren entsprechend auf ihrer Percussion.

Nach kurzer Zeit sucht der Dirigent sich einen Spieler aus der Gruppe, geht zu ihm hin und übernimmt dessen Instrument. Der aufgeforderte Spieler wird zum neuen Dirigenten und das Spiel wiederholt sich wie vorher.

3.4 "GEGENSATZPAARE: LAUT - LEISE"

In diesem Reaktionsspiel sollen die Jugendlichen körperliche Bewegungen auf ihre Instrumente übertragen. Ihr Reaktionsvermögen sowie ihre Behutsamkeit und Geschicklichkeit feinmotorischer Bewegungsabläufe werden trainiert und gefördert.

'leise' Instrumente:

1 Paar Kugelrasseln, Holzhöhrentrommel, Triangel, 1 Paar Cymbeln.

'laute' Instrumente:

1 Paar Congas, Drehpauke, Snare-Drum, Schellentrommel.

Spielverlauf:

Ein sich vorher freiwillig gemeldeter Jugendlicher fungiert als Bewegungsakteur.

Die übrigen Teilnehmer teilen sich in eine 'leise' und ein 'laute' Instrumentalgruppe.

Anschließend führt der Bewegungsakteur in einer bestimmten Dauer leise Bewegungen aus, z.B.: Trippeln, schleifen, federnd hüpfen, auf den Zehen gehen, auf dem Gesäß rutschen.

Die 'leise' Instrumentalgruppe überträgt diese Bewegungen entsprechend auf ihre Percussion.

Danach führt der Bewegungsakteur laute Bewegungen aus, abermals in einer bestimmten Dauer, z.B.: Springen, stampfend marschieren, ausgreifend laufen etc.

Analog zu den Bewegungen begleitet die 'laute' Instrumentalgruppe auf ihrer Percussion.

Hierauf wird das Spiel erweitert, indem der Bewegungsakteur nach eigenem Ermessen laute und leise Bewegungen durcheinander ausführt.

Die beiden Instrumentalgruppen reagieren währenddessen entsprechend mit ihrem jeweiligen Schlaginstrumentarium.

In den drei folgenden Spielen 3.5, 3.6 und 3.7 besitzt die Forderung nach bewußter und genauer Wahrnehmung der Partnerbeiträge die Primärfunktion. Dadurch, daß nicht der/die Spielleiter/in, sondern alle Spieler selbständig Einsätze geben oder eigene Ideen zur Nachahmung anbieten können, werden kreative Selbständigkeit und altruistisches Gruppenverhalten gefördert. Weiterhin werden Hemmungsbarrieren der Jugendlichen untereinander abgebaut und sozial-integratives Verhalten gefördert.

3.5 "AUFSTEHEN & WEITERFÜHREN"

Instrumente:

Cabasa, 1 Paar Kugelrasseln, 1 Paar Maracas, Schüttelrohr, Kuhglocken, Guiro, Hängendes Becken.

Spielverlauf:

Zuerst erfindet ein sich vorher freiwillig gemeldeter Jugendlicher ein rhythmisches Motiv auf seinem Instrument.

Er steht auf, (spielt weiter) und tritt vor denjenigen, der das Spiel weiterführen soll.

Sobald dieser Spieler das rhythmische Motiv des ersten Instrumentalisten vom Hören her erfaßt hat, macht er dasselbe, so genau er irgend kann, mit.

Danach setzt sich der erste Jugendliche wieder und hört auf zu spielen. Simultan hierzu erfindet der zweite Spieler ein völlig neues rhythmisches Motiv, steht auf, (spielt weiter) und tritt vor einen dritten Instrumentalisten..... dito, bis jeder Jugendliche einmal instrumental agiert hat.

3.6 "RUF- UND ANTWORTSPIEL FÜR PERCUSSION"

Instrumente:

Percussion nach freier Wahl.

Spielverlauf:

Zuerst sucht sich jeder Jugendliche ein für ihn typisches Instrument aus der Percussionskollektion. Danach setzen sich alle Spieler in Kreisform.

Hierauf beginnt ein Freiwilliger, dem rechts neben ihm sitzenden Partner Fragen zu stellen und zwar in verschiedenen rhythmischen Motiven, die metrisch gebunden sind; z.B. Wirbel und kurze Schläge.

Nach Beendigung seiner Fragen antwortet ihm sein rechter Nachbar, indem er entweder gleichartige rhythmische Motive spielt oder kontrastierende.

Anschließend stellt der 3. Spieler seinem rechts neben ihm sitzenden Partner Fragen; dieser antwortet ihm etc., bis jeder Teilnehmer einmal instrumental agiert hat.

Das Spiel kann erweitert werden, indem ein erster Jugendlicher ein zusammengesetztes Hauptwort erfindet, z.B. "Wasserschnecke" und die 4 Silben des Wortes während des Sprechens auf seinem Schlaginstrument rhythmisch begleitet.

Danach hängt sein rechter Nachbar zum 2. Nomen "Schnecke" ein neues Hauptwort an, z.B. "Schneckenhaus" - und begleitet die Silben des neuen zusammengesetzten Hauptwortes ebenfalls rhythmisch.

Nachstehend eine von den Jugendlichen unserer Einrichtung spontan erfundene Kettennomenreihe mit percussiver Begleitung:

"Wasserschnecke"	= 4 Schläge auf den Bongos
"Schneckenhaus"	= 3 Schläge auf Holzröhrentrommel
"Haustür"	= 2 Schüttelschläge mit den Kugelrasseln
"Türschlüssel"	= 3 Schläge auf der Triangel
"Schlüsselschrank"	= 3 Schläge auf Congas
"Schrankwand"	= 2 Schüttelschläge mit Schellentrommel
"Wandlampe"	= 3 Schläge auf Holzblocktrommel
"Lampenschirm"	= 3 Schläge auf Drehpauke

3.7 "WECHSELSPIEL SOLO - TUTTI FÜR PERCUSSION UND BLICKKONTAKTE"

Instrumente:

Percussion nach freier Wahl.

Spielverlauf:

Alle Jugendlichen setzen sich in Kreisform. Jeder Spieler hat ein Schlaginstrument nach seiner Wahl in der Hand oder vor sich liegen/stehen.

Ein sich vorher freiwillig gemeldeter Jugendlicher beginnt, auf seinem Schlaginstrument ein einfaches rhythmisches Motiv zu spielen, welches die Gruppe nach ausreichendem Einhören mit ihrer Percussion aufgreift.

Wenn die Gruppe einige Zeit den Rhythmus des ersten Solisten mitgespielt hat, gibt dieser seine Spielleiterrolle durch Blickkontakt an einen anderen Mitspieler im Kreis nach seiner Wahl ab.

Dieser spielt ein neues rhythmisches Motiv, das die Gruppe wiederum initiiert etc., bis alle Teilnehmer einmal in der Rolle des 'Rhythmus-Solisten' Erfahrungen haben sammeln können.

4. VORSTELLUNG DER TONINSTRUMENTE SOWIE DIVERSE SPIELAKTIONEN

Wie bei den Schlaginstrumenten möchte ich die Toninstrumentenkollektion vorstellen, die sich in meiner praktischen Arbeit im Heilpädagogischen Hort Münster bewährt hat:

1 Glockenspiel (einreihig, 14 Stäbe), 1 Glockenspiel (zweireihig, 26 Stäbe), 1 Sopran-Xylophon (13 Stäbe), 1 Tenor-Alt-Xylophon (19 Stäbe), Klingende Stäbe aus Metall, Klingende Stäbe aus Holz, Großbaß-Stäbe, 1 Ocarina, 2 S-Sopran-Blockflöten, 1 Lotosflöte, 1 Tenorflöte, 1 akustische Gitarre, 2 elektronische Gitarren, 1 Klavier, 1 elektronische Orgel, 1 Synthesizer Korg Poly-61.

Vor jedem Spiel demonstriert der/die Spielleiter/in wieder die jeweilige Instrumentengruppe und geht dabei auf die spezifischen Spieltechniken ein. Besonders beim Synthesizer (s. 4.4) sollen die Jugendlichen seine unerschöpflichen und vielschichtigen Klangfarben-Möglichkeiten experimentell ausprobieren, um ihn zur instrumentalen Umsetzung assoziativer und visueller Gestaltungsinhalte adäquat einsetzen zu können (s. 6).

4.1 "AUF- UND ABSTIEG"

Die folgende Aktion für Stabspiele zeigt den Jugendlichen interessante Anregungen für ein strukturiertes Gruppenspiel und trainiert sie im Unisono-Spielen.

Instrumente:

2 Glockenspiele, 2 Xylophone, Klingende Stäbe aus Metall, Klingende Stäbe aus Holz, 1 Paar Maracas, Schüttelrohre.

Spielverlauf:

Jeder Jugendliche sucht sich eines der o.a. Instrumente aus, (bis auf die Percussionisten). Anschließend sollen sie auf ihrem Stabspiel einen Ton anschlagen, dann wiederholen und mit dem zweiten verbinden. Hierauf werden Ton 1 und 2 wiederholt und nehmen den dritten mit, also: 1, 1-2. 1-2-3, 1-2-3-4, 1-2-3-4-5 usw.

Sind alle Töne angeschlossen (z.B. bis 6), so daß die ganze Linie durchgespielt ist, so wird vom Anfang ein Ton nach dem anderen abgeschnitten, bis wieder nur die letzten Töne übrig bleiben, 6-5-4-3-2-1, 5-4-3-2-1, 4-3-2-1, 3-2-1, 2-1, 1.

Das ganze Spiel wird erweitert, indem einfache Rhythmusinstrumente wie z.B. Maracas und Schüttelrohre den musikalischen "Auf- und Abstieg" mit einem ostinaten Rhythmus begleiten.

4.2 "STOP"

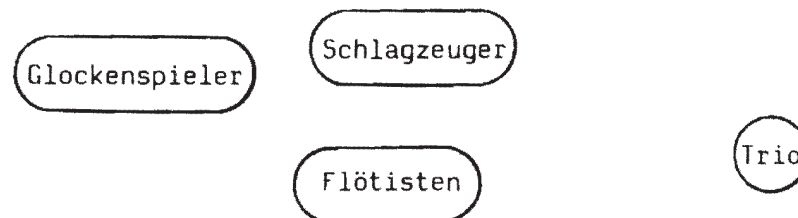
Damit die Jugendlichen die verschiedenen Klangfarben intensiv erfahren und wahrnehmen, werden in diesem Spiel noch Flöten und ein Schlagzeug-Set, bestehend aus Drehpauke, Snare-Drum, Hängendem Becken und High-Hat, miteinbezogen.

Instrumente:

2 Glockenspiele, 2 Xylophone, Klingende Stäbe aus Holz, Sopran- und Tenorflöte, 1 Schlagzeug-Set.

Spielverlauf:

Das Duo der Glockenspieler, das Trio der Spieler an den Xylophonen und Klingenden Stäben aus Holz, das Duo der Flötisten sowie der Schlagzeuger verteilen sich auf 4 Stationen im Raum:



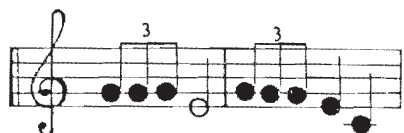
Auf ein Zeichen des Spielleiters oder der Spielleiterin beginnt die 1. Gruppe zu improvisieren. Hierauf die 2. und danach die 3. Gruppe. Es ist darauf zu achten, daß jede Gruppe ihre Improvisation in Rhythmus, Dauer, Dynamik und Spielart von den anderen unterscheidet.

Der o.a. Improvisationsprozeß wird immer wieder durch laute und aggressive Aktionen des Schlagzeugers gestoppt, baut sich aber nach einer jeweiligen Zerstörung wieder auf.

Nach ca. 4 Minuten beginnen die Flötisten mit einer zarten Improvisation. Gleichzeitig hierzu werden die Aktionen des

Schlagzeugers immer leiser. Auf ein Zeichen des Dirigenten verläßt der Schlagzeuger sein Drum-Set und geht zur Tür hinaus.

Dieses Weggehen ist für die Glockenspieler und das Trio Signal, eine vorher abgesprochene Ostinatofigur zu spielen - z.B.:



über welche die Flötengruppe improvisiert.

4.3 "STAFETTENSPIEL"

In diesem Spiel sollen sich die Jugendlichen zu ihrer improvisierten Musik frei bewegen.

Überdies soll ihr sozial-integratives Verhalten gefördert werden und die Gruppenkommunikation sich weiterhin entwickeln.

Instrumente:

Tragbare Percussion und Toninstrumente nach freier Wahl.

Spielverlauf:

Ein sich vorher freiwillig gemeldeter Jugendlicher beginnt, auf seinem Instrument zu improvisieren.

Er steht auf und geht auf einen anderen zu, der ebenfalls zu spielen anfängt. Dieser Instrumentalist steht nun auch auf.

Während sie weiterspielen, gehen die beiden Jugendlichen auf 2 andere Gruppenmitglieder zu, die gleichfalls auf ihrem jeweiligen Instrument zu improvisieren beginnen.

Nun sind schon 4 Instrumentalisten auf dem Weg zu 4 neuen Partnern = 8. Wenn alle Jugendlichen im musikalischen Aktionsprozeß integriert sind, bewegen sie sich frei durch den Raum und improvisieren auf ihren Instrumenten.

4.4 "VI HINWEISE FÜR TONINSTRUMENTE"

Um den Jugendlichen das vielfältige Feld des Improvisierens mit Instrumenten weiterhin zu erschließen und ihnen neue Gestaltungsmöglichkeiten und Anreize zu eröffnen, machen wir sie in diesem und dem folgenden Spiel 4.5 mit grafischen Notationstechniken bekannt.

Zuerst sollen die Jugendlichen nach einer Partitur mit hinweisender Notation spielen und im zweiten Spiel (4.5) eine Partitur mit grafischer Notation instrumental umsetzen.

Durch die Mobilität der Spielanordnungen fallen auf die Jugendlichen gewisse Entscheidungen über Spielweise, Reihung, Verteilung etc. zu; sie erhalten den Rang eines am kompositorischen Prozeß mitgestaltenden, mitverantwortlichen Operators.

Ihr Selbstwertgefühl wird hierdurch gestärkt und ihre Erlebnisfähigkeit entwickelt ein breiteres und differenzierteres Spektrum.

Instrumente:

Klavier, Synthesizer, elektronische Orgel,
Gitarre, Tenorflöte,
Glockenspiel, Xylophon, Klingende Stäbe aus Holz.

Spielverlauf:

Die Jugendlichen bilden mit ihren Instrumenten einen Halbkreis. Der/die Spielleiter/in, welche/r zuerst als Dirigent/in fungiert, stellt sich vor den Halbkreis.

Zeigt er/sie den Daumen, spielen alle Instrumentalisten die erste Sequenz; zeigt er/sie Daumen + Zeigefinger, spielen alle die zweite Sequenz, etc.

(Die einzelnen Sequenzen müssen nicht chronologisch gespielt werden, sondern der Dirigent kann sie individuell variieren.)



I. Diatonische Tonketten mit Tonwiederholungen



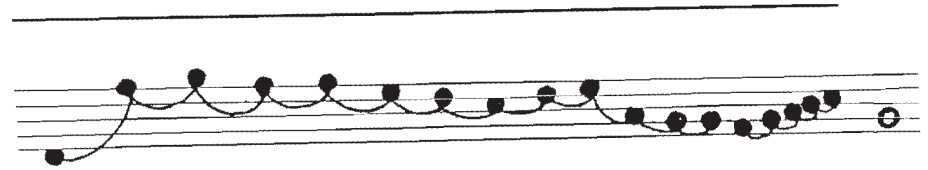
II. Ritardandotonketten - gleichförmige Dehnung von Tönen



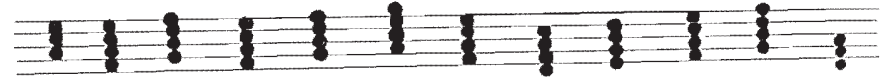
III. Tonwellengang



IV. Tonstreuungen



V. Accelerandotonketten - Raffung von Tönen



VI. Tonsäulen

Anmerkung:

Nach dem ersten Durchgang sollte sich der/die Spielleiter/in unter die Instrumentalisten mischen, um auch einem der Jugendlichen zu ermöglichen, als Dirigent zu fungieren.

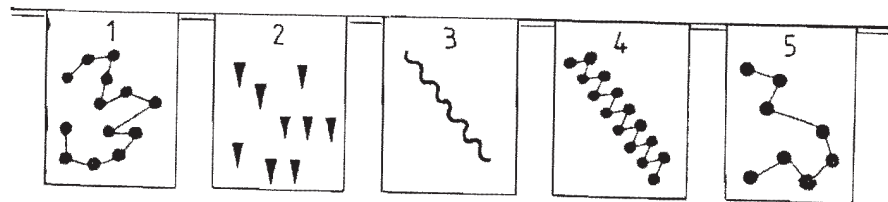
4.5 "IMPULSE & ZURUFE"

Instrumente:

Synthesizer, Gitarre, Tenorflöte, Xylophon.
(1 Dirigent; der Rest fungiert als Publikum - einschließlich Spielleiter/in.)

Vorbereitung:

In Blickrichtung der Instrumentalisten, der Publikumsgruppe und des Dirigenten werden vorne im Raum an einen Lattenständer fünf Symboltafeln aufgehängt:



Die Symboltafeln bedeuten von links nach rechts:

1. leise, vorwiegend kleine Tonschritte, ruhiges Tempo;
2. akzentuiertes Staccato;
3. engräumiges Glissando;
4. Triller;
5. lebhaft, laut, bevorzugt große Tonschritte.

Spielverlauf:

Die Jugendlichen teilen sich in eine Instrumentalistengruppe und eine Publikumsgruppe.

Rechts und links sitzt die Publikumsgruppe; diese beiden Gruppen verbindend agiert die Instrumentalistengruppe.

Hinter den Instrumentalisten steht der Dirigent und erteilt seine Tafelkommandos. Ruft er z.B.: "Tafel zwei" in den Raum, führen die Instrumentalisten die Aktion der Tafel 2 aus; ruft er z.B.: "Tafel vier", spielen die Instrumentalisten Triller etc.

Die Mitwirkung des Publikums vollzieht sich hier auf Beifall oder Ablehnung der ausgesuchten Aktionen. Darüber hinaus kann es für den Fortgang der Musik Wünsche äußern.

Wiederholungen von Tafelkommandos sind vor allem dann reizvoll, wenn besonders gut gelungene Instrumentalimprovisationen belohnt werden sollen. Hier können dann wieder die Jugendlichen der agierenden Publikumsgruppe spielbestimmend eingreifen.

5. MUSIKALISCH DARSTELLEND INTERAKTIONSSPIELE

Die Jugendlichen sollen in den folgenden 3 Spielaktionen (5.1, 5.2 & 5.3) die Musik als Mittel der Verständigung, als ein System von akustischen Zeichen unterschiedlicher Bedeutungsinhalte intensiver erleben und lernen, durch das improvisatorische Korrespondenzprinzip Affektzustände instrumental darzustellen.

Sie erfahren weiterhin Vertrauensbildung und -stabilisierung in der Gruppe auf vorwiegend nichtverbaler Ebene. Hemmungen und Ängste werden abgebaut und emotionale Bindungen eingegangen. Es wird ihnen ermöglicht, sich im partnerschaftlichen Verhalten zu üben sowie ihr Verantwortungsbewußtsein, ihr Durchhaltevermögen und ihre Urteilskraft zu erproben. Daneben können die Jugendlichen wichtige Empfindungen und Verhaltensweisen von sich erleben, die sie vielleicht vorher niemals bewußt gezeigt hatten, sondern verhüllten und versteckten.

5.1 "BLINDEN - FÜHRUNG" DURCH AKUSTISCHE SIGNALE

Instrumente:

Tragbare Percussion und Toninstrumente nach freier Wahl.

Spielverlauf:

Die Jugendlichengruppe teilt sich in Paare auf. Dem einen Partner werden die Augen verbunden, der andere leitet ihn mit den Klängen seines Instruments langsam durch den Raum, indem er seinem Partner akustische Signale als Orientierungshilfe zuspiziert.

Nachdem der/die Spielleiter/in den o.a. Spielprozeß gestoppt hat, tauschen die Partner ihre Rolle. Anschließend wie vor.

5.2 "MITTEILUNG OHNE WORTE"

Instrumente:

Tragbare Percussion und Toninstrumente nach freier Wahl.

Spielverlauf:

Jeder Jugendliche, der herausfinden möchte, was andere von ihm denken, kann sich als Freiwilliger melden. Er setzt sich dann in die Mitte des Kreises. Hierauf geht jeweils ein Jugendlicher der Gruppe auf ihn zu, um ihm ohne Worte auf seinem Instrument / oder Instrumenten etwas zu sagen. Hat der erste Jugendliche aufgehört,

kommt der zweite Jugendliche, um ihm instrumental etwas mitzuteilen etc.

Wenn der erste Jugendliche in der Mitte glaubt, daß genügend Gruppenmitglieder gekommen sind, um ihm ihre Empfindungen instrumental zu bekunden, steht er auf und bittet den nächsten, sich in die Mitte zu setzen. Anschließend wie vor.

5.3 "MASKEN"

Instrumente:

Percussion und Toninstrumente nach freier Wahl.

Spielverlauf:

Ein Jugendlicher wendet sich zum rechten Nachbarn, setzt eine Maske auf und hält sie so lange fest, bis der rechte Nachbar sie nachgeahmt hat. Der Nachbar seinerseits hält die übernommene Maske fest und dreht den Kopf rasch nach rechts. Aber noch bevor er seinen rechten Nachbarn anschaut, muß er eine neue und andere Maske aufsetzen. Nun kopiert der rechte Nachbar seinerseits die Maske, die er sieht, dreht den Kopf nach rechts und setzt in diesem Moment eine neue, eigene auf. So geht es rund im Kreise, mehrere Minuten lang.

Nachdem die Masken einige Minuten lang im Kreis weitergegeben wurden, wird die Richtung des o.a. Spiels geändert, indem die Jugendlichen ihre Masken nach links weitergeben.

Anschließend

Spielleiter/in:

"Schließt die Augen und legt diejenige von euren Masken an, die für euch am charakteristischsten ist..... haltet sie eine Zeitlang auf dem Gesicht fest..... nehmt deutlich wahr, was sie über euch aussagt..... jetzt überlegt, mit welchem Instrument/Instrumenten ihr eure Maske wohl am besten ausdrücken könnt..... öffnet wieder eure Augen....."

Jeder Teilnehmer soll sich nun sein Instrument (Instrumente) aussuchen. Hierbei sollen die Jugendlichen möglichst nicht reden.

Sind alle Vorbereitungen getroffen, fängt ein sich freiwillig gemeldeter Jugendlicher an:

Er setzt seine charakteristischste Maske auf und übersetzt sie gleichzeitig mit seinem Instrument (Instrumenten). Hat er seine Aktion beendet, dreht er sich zu seinem rechten Nachbarn und dieser beginnt mit seiner Aktion etc.

6. MALEN / ZEICHNEN MIT UND DURCH MUSIK

In dem folgenden mehrmedialen Spiel erfahren die Jugendlichen gemeinsam einen vielschichtigen kreativen Prozeß: Malen/Zeichnen und musizieren als Mittel zur Kommunikation und Entdeckung neuer Ausdrucksmittel. Wesentlich vorrangig hierbei ist, daß beide Formen der schöpferischen Äußerung zur selben Zeit stattfinden und die Musik die Malerei/Zeichnung inspiriert und beeinflusst.

Mit dem zur Verfügung stehenden u.a. gestalterischen Instrumentarium sollen die Jugendlichen ihre Phantasien nach einem außermusikalischen Thema optisch oder klanglich ausdrücken, was sie in ihrer Eigenaktivität herausfordert und bei jedem einzelnen zur Entspannung und Befreiung führt.

Instrumente:

Percussion und Toninstrumente nach freier Wahl sowie zwei Tasteninstrumente (z.B. Klavier, elektronische Orgel oder Synthesizer Korg Poly-61).

Materialien:

Pinself, Zeichenstifte, Farben, Papier, Staffeleien o.ä.

Vorbereitung:

Die Staffeleien o.ä. werden - für alle gut sichtbar - in eine Reihe plaziert. Vor den Staffeleien o.ä. befinden sich die Mal- und Zeichenutensilien.

Die Musikinstrumente werden vor die Staffeleien o.ä. zu einem Halbkreis aufgestellt. (Hierdurch wird es den Instrumentalisten ermöglicht, am kreativen Prozeß der Malenden/Zeichnenden teilzunehmen).

Spielverlauf:

Zu Beginn dieser mehrmedialen Aktion stellt der/die Spielleiter/in die zur Verfügung stehenden Mal- und Zeichenutensilien vor und erläutert deren Ausdrucksmöglichkeiten in Bezug auf die jeweilige Technik.

Anschließend

Spielleiter/in:

"Gleich improvisiere ich für euch auf dem Klavier eine Stimmung mit dem Motiv "Sonnenuntergang"..... Ihr könnt nach eigenem Ermessen dazu malen/zeichnen oder euch mit einem Instrument eurer Wahl in meine Improvisation einfügen."

Hierauf bespricht der/die Spielleiter/in mit den Jugendlichen weitere Motive, die sich bildnerisch und klanglich umsetzen lassen, z.B. "Herbstlandschaft", "Regenwetter", "Sommerwiese", "Schnee auf den Bergen", "endlose Straßen" etc. und geht dabei auf ihre Vorschläge ein.

Danach sollen die Jugendlichen so miteinander schöpferisch tätig werden, daß eine Wechselbeziehung entsteht zwischen spontan improvisierten Klangbildern und sichtbar machen visueller Vorstellungen (Bilder) durch direkte, gleichzeitig stattfindende Aktionen (musizieren, malen/zeichnen).

Z.B.: Vier Jugendliche und der/die Spielleiter/in gestalten musikalisch die Stimmung "Schnee in den Bergen" mit Triangel, Gitarre, Glockenspiel, Congas, Großbaßstäben, Synthesizer, Cymbeln und Hängendem Becken;

- 'Schnee': Behutsame Schläge auf der Triangel;
zarte Motive mit der Gitarre;
Glissandos auf dem Glockenspiel.
- 'Berge': Dumpfe Schläge und Reiben auf den Congas, mit den Handflächen produziert;
Tonpunkte auf den Großbaßstäben, mit Wollfilzschlegel erzeugt;
tiefe Töne mit dem Synthesizer Korg Poly-61 - (Einstellung: Space Cathedral).
- 'Kälte': Klangaktionen durch Aneinanderreiben des Cymbelpaares, sowie Striche mit dem Metallschlegel auf dem Hängendem Becken.

Von diesen akustischen Ereignissen inspiriert, setzen 4 Jugendliche an den Staffeleien o.ä. ihre Eindrücke, Wahrnehmungen und Empfindungen farblich in Bilder (oder Zeichnungen) um.

Sie reagieren somit aus eigenem spontanen Antrieb auf musikalische Äußerungen der Instrumentalisten.

7. DIAS WERDEN MIT INSTRUMENTEN UND STIMME UMGESETZT

In direktem Bezug zu dem unter 6. beschriebenen mehrmedialen Spiel werden wir in der folgenden Aktion Dias mit Instrumenten und Stimme akustisch umsetzen.

Die Großflächigkeit der optischen Signale motiviert die Jugendlichen und inspiriert sie zum musikalischen Handeln. Daneben wirkt die

Dunkelheit des Raumes beruhigend und entspannend auf die Spieler.

In unserer bisherigen Arbeit als besonders effektiv und reizvoll bewährt haben sich Dias mit den Gestaltungsinhalten aus den vier Jahreszeiten ("Herbst", "Winter", "Frühling", "Sommer") sowie "Nacht", "Erde - Mond", "Straßen" etc.

Die Motive der Dias erinnern die Jugendlichen an akustische und optische Erlebnisse aus ihrer unmittelbaren Umwelt. Sie bilden für die Spieler suggestive Orientierungshilfen und lassen sie neue Möglichkeiten zur Entfaltung der Wahrnehmung, des Ausdrucks und der Sinnesempfindungen in den Aktivitäten des musikalischen Gestaltens durch visuelle Eindrücke erfahren.

Sie stimulieren weiterhin Funktionslust und Freude der Jugendlichen, was zu affektiven Entladungen und zur Entfaltungsaktivität von vitalen Kräften und Schwingungen führt.

Vorbereitung:

Der Dia-Projektor wird hinten im Raum aufgestellt. Vor dem Dia-Projektor sitzen die Jugendlichen. In ihrer unmittelbaren Nähe liegen oder stehen die Instrumente.

Instrumente:

Ein Großteil der Percussion (bis auf das komplette Schlagzeug) sowie die Toninstrumente (bis auf Klavier und elektronische Orgel).

Spielverlauf:

Zuerst zeigt der/die Spielleiter/in ein Dia und läßt die Stimmung auf die Jugendlichen einwirken.

Danach bespricht er/sie mit ihnen, wie es adäquat instrumental und evtl. stimmlich umzusetzen ist.

Z.B.:

Motiv: "Erdaufgang über dem Mond"

In die beiden zusammengedrückten hohlen Handflächen blasen;

schwirrende Klänge mit der Triangel, indem das Instrument nach dem Anschlag mit dem Metallschlegel in eine Kreisbewegung versetzt wird;

langgezogene Töne mit der Ocarina;

'Sound-Schwingungen' mit dem Synthesizer (Einstellung: Space-Voice);

leises Tremolo mit Fingerspitzen auf Handtrommel und Bongos;

zartes und langsames Glissando auf Glockenspiel und Klingenden Stäben aus Metall;
Tremolo mit Crescendo auf dem Hängenden Becken (mit Jazzbesen produziert).

Motiv: "Straßen" (Autos, die über eine Autobahn rasen)

Die Jugendlichen produzieren stimmlich Autofahrgeräusche - dahinein punktuelle Schläge auf den Timbales;
Klangaktionen mit High-Hat;
mit Jazzbesen über die Congas schaben;
Ratsche schwirren (Bremsenquietschen);
eine Kugel in der Handtrommel rollen lassen etc.

Motiv: "Dämonische Mächte" (grausige Masken, Fratzen schneidende Gesichter)

Schnelle und harte Schläge auf Drehpauke;
Timbales, Holzblocktrommel und Holzröhrentrommel;
sich verdichtende Klangbänder in freien Metren mit Schellenreifen, Schellentrommel, Schellenrassel und Cabasa;
dazu kurze und sich intervallisch ablösende Einzelaktionen auf Instrumenten nach freier Wahl.

Motiv: "Vogelflug" (Herbst) (Vögel fliegen in den Süden)

Die Jugendlichen imitieren die entsprechenden Stimmgeräusche der Vögel, z.B. "sipsipp", "wiek-wiek", "kiwitt", - dahinein Glissandi langsam - schnell, laut - leise auf Glockenspielen, Klingenden Stäben aus Metall, Xylophonen, Klingenden Stäben aus Holz;
Tongleitfiguren mit diversen Flöten.

Motiv: "Herbstliches Regenwetter"

Vokale Imitation des Regens:

Drip-drap, drippel-droppel-drap,
plick-plack-pluck,
puck-peck-pick,
tschak, dschibb, pkt.

Instrumentale Imitation des Regens:

Ketten und Kugeln werden im Innern von zwei Schellentrommeln rollen gelassen;
punktuelle Schläge auf Congas, Bongos, Holzblock- und Holzröhrentrommel sowie Guiro;
Klangaktionen mit Stielkastagnette und Cabasa.

Motiv: "Bäume, Zweige und Äste wehen im Wind"

Vokale Imitation des Windes:

Fauchen (Fffffff, Chchchchchch);
zischen (schschschschsch, ssssss),
oder hauchen (Haaaaah, Heeee, Huuuuu, Hooooo, Hüüüüh, Hiiiiih).

Instrumentale Imitation des Windes:

Mit Material gefüllte Büchsen, Flaschen und Bambusbündel werden leise geschüttelt;
Knistern, Reiben, Kreisen und Schütteln von Papier sowie Blasen auf einer Papierkante;
Wischen mit Fingerkuppen -nägeln und Bürsten auf den Fellinstrumenten nach freier Wahl;
Schaben mit dem Jazz-Besen auf Hängendem Becken und High-Hat;
Tonschleifen mit diversen Flöten sowie in die Blasöffnung eines Tenorflötenmundstücks pfeifen.

Motiv: "erste Blumen im Frühling"

Zarte freie Motive auf Glockenspiel und Klingenden Stäben aus Metall,
behutsam springende Töne auf der Gitarre,
mit Jazz-Besen auf High-Hat wischen,
langsames Auseinanderreiben eines Cymbelpaares,
Klangaktionen mit der Triangel, indem man das Instrument nach dem Anschlag in der Luft pendeln läßt.

ANHANG

EINE AUSWAHL VON ROCK'N'ROLL-OLDIES, DIE WIR MIT DEN JUGENDLICHEN IM HEILPÄDAGOGISCHEN HORT SPIELEN

1. A hard day's night
Text und Musik: John Lennon,
Paul Mc Cartney
2. Be-Bop-A-Lula
Text und Musik: Gene Vincent,
Sheriff Tex Davis
3. Blueberry hill
Text und Musik: Al Lewis, Larry
Stock, Vincent Rose
4. Blue Suede Shoes
Text und Musik: Carl Lee
Perkins
5. Hello Josephine
Text und Musik: Dave
Bartholomew, Fats Domino
6. Hound Dog
Text und Musik: Jerry Leiber,
Mike Stoller
7. I wanna be your man
Text und Musik: John Lennon,
Paul Mc Cartney
8. Jambalaya
Text und Musik: Fats Domino
9. Let's twist again
Text und Musik: Kal Mann, Dave
Appel
10. Moliendo Cafe (instrumental)
Text und Musik: Jose Manzo
11. Paint it black
Text und Musik: Mick Jagger,
Keith Richards
12. Rock around the clock
Text und Musik: Max C.
Freedman, Jimmy de Knight
13. Sunny
Text und Musik: Bobby Hebb
14. Tequila (instrumental)
Text und Musik: Chuck Rio

Teilnehmerzahl:

5 Jugendliche (1 Sänger, 2 Gitarristen, 2 Percussionisten) & Spielleiter/in.

Instrumente:

1 elektronische Orgel, 2 elektronische Gitarren, 1 Schlagzeug, Timbales & Snare-Drum.

Spielverlauf:

Zuerst hören wir uns die Schallplattenaufnahmen des betreffenden Rock'n'Roll-Oldies an, z.B.: "Let's twist again", von Chubby Checker gesungen. Anschließend besprechen wir, wer das Stück gerne durch die Gesangsanlage singen möchte.

Hierauf spiele ich den Song instrumental auf der Orgel. Danach spiele ich nur akkordisch den Rhythmus von "Let's twist again" und die Percussionisten begleiten ihn mit ihren Schlaginstrumenten.

Nachdem der Rhythmus 'steht', spiele ich erneut die Melodie des Stückes und die Percussionisten begleiten es wiederum. Da die Rock'n'Roll-Oldies, die wir in unserer Arbeit einsetzen, sich alle durch simple Harmoniefolgen auszeichnen, versuchen jetzt 2 Jugendliche, die Akkorde dazu auf ihrer jeweiligen elektronischen Gitarre mitzuspielen.

Sind die instrumentalen Proben abgeschlossen, singt der Sänger den Text von "Let's twist again" und die Instrumentalisten (einschließlich Spielleiter/in) rhythmisieren den Song.

LITERATURVERZEICHNIS

Decker-Voigt, Hans-Helmut (Hg.): Handbuch Musiktherapie, Funktionsfelder, Verfahren und ihre interdisziplinäre Verflechtung, Lexikalische Stichwörter. Eres Edition, Lilienthal/Bremen 1983

Dibelius, Ulrich: Moderne Musik 1945 - 1965. R. Piper & c. Verlag München 1966

Friedemann, Lilli: Einstieg in neue Klangbereiche durch Gruppenimprovisation. Universal Edition AG, Wien, Rote Reihe 50, 1973

Gording, Elisabeth: Von kindlicher Improvisation zum Jugendtheater. Elisabeth Gording und Friedrich Verlag, Velber 1971

Hudec, Peter: Schlagzeug für alle. Band 1 Musikverlag Siegfried Rundel, Rotan an der Rot 1980

Künzel-Hansen, Margrit: Musik mit Stimmen. Friedrich Verlag, Velber 1972
Martini, Ulrich: Musikinstrumente, erfinden,

- bauen, spielen, Anleitungen und Vorschläge für die pädagogische Arbeit. Klett-Verlag, Stuttgart 1980
- Priestley, Mary: Musiktherapeutische Erfahrungen, Grundlagen und Praxis. Praxis der Musiktherapie. Herausgegeben von V. Bolay und V. Bernius, Gustav Fischer Verlag, Stuttgart, Bärenreiter Verlag, Kassel 1983
- Simkin, James S.: Gestalttherapie. Jugenddienst-Verlag, Wuppertal 1978
- Sulsbrück, Birger: Latin American Percussion. Den Rytmske Aftenskoles Forlag, Copenhagen 1982

Anschrift

Paul Weidekamp
Dipl.-Sozialpädagoge
Heilpädagogischer Hort des
Caritasverbandes für die Stadt Münster e. V.
Schützenstraße 40-44
4400 Münster

Victoria Brockhoff

MALEN AM KRANKENBETT

(Zur Maltherapie in der Nosologie)

Der Titel MALEN AM KRANKENBETT ist so allgemein, daß er einer näheren inhaltlichen Bestimmung bedarf. Es geht um die Maltherapie, speziell im klinischen Bereich in der Nosologie, nicht in der Psychiatrie, also um den Einsatz von Maltherapie bei den sogenannten "organisch" Kranken. Dies impliziert, daß es sich nicht um therapeutisches Malen ganz allgemein handelt, sondern um eine indizierte und geleitete Therapieform. Welche Voraussetzungen erfordert eine solche Therapie bei dem Maltherapeuten? Auf Grund welcher Kenntnisse und Kriterien kann er sie rational begründet einsetzen? Welche Leitlinien lassen sich auf Grund seiner Kenntnisse und Theoriebildung für die praktische Arbeit gewinnen und nach welchen Kriterien kann die empirisch gewonnene Erfahrung ausgewertet und beurteilt werden? Lassen sich auf Grund spezieller Kenntnisse und Theoriebildungen Leitlinien für die Praxis gewinnen, die als Basis für ein Konzept der Professionalisierung von Maltherapie im klinischen Bereich dienen können?

Der Fragen sind viel, die Antworten werden im derzeitigen Stand der Entwicklung zum Teil sehr bescheiden ausfallen müssen. Es fehlen fast alle Vorarbeiten, insbesondere systematische Untersuchungen und Falldokumentationen oder einheitliche Kriterien für letztere. Aus dem Gebiet der Psychiatrie zeigte eine neuere Arbeit, daß die aus den Bildern von Geisteskranken gewonnenen, merkmalsorientierten Kriterien der Beurteilung, die jahrzehntelang Geltung besaßen, nicht verwertbar, da ohne statistische Relevanz, sind.¹ Maltherapie ist daher noch kein wissenschaftliches (d.h. nach vernunftgemäßer Ordnung der Inhalte im Begründungszusammenhang) Fach, das nach allgemeinen Grundsätzen gelehrt und gelernt werden kann. Nur im anthroposophischen Bereich besitzt Maltherapie diesen Rang.²

¹ Sternfeld, R., Untersuchungen zur diagnostischen Verwertbarkeit von Merkmalen in Bildern psychisch Erkrankter. Diss. Bonn 1984

² Hauschka, M., Künstlerische Therapie - Wesen und Aufgabe der Maltherapie = Zur künstlerischen Therapie Bd. II, Verlag Schule für künstlerische Therapie Bad Boll bei Göppingen 1978
Dieses Buch setzt eine relativ profunde Kenntnis der Anthroposophie voraus. Eine