

Taste) öffnen. „Wer weiß einen Zauberspruch?“ Einen kurzen und prägnanten Spruch auswählen, gemeinsam sprechen und klatschen, sprechen und anklopfen, sprechen und auf einer Taste spielen. Dann endlich lässt sich das „Tor“ öffnen.

- „Wo sind die Gespenster?“ Die Kinder stellen sich auf Hocker o. Ä., um in den Innenraum des Klaviers zu schauen und zu lauschen. Die Lehrkraft tritt unbemerkt das rechte Pedal und ruft in den Innenraum: „Hallo, ist da wer?“ Die Kinder hören auf das Echo und dürfen dann selbst rufen. Die Lehrkraft regt zum „Gespensterspiel“ auf den Saiten an. Schlägt die Turmuhr eins, ist die Geisterstunde beendet (die Lehrkraft schlägt eine Taste an und lässt gleichzeitig das rechte Pedal los).
- Der „Abstieg vom Turm“ kann ähnlich gestaltet werden wie der „Aufstieg“.
- Die „Treppe“ wird noch einmal genau angeschaut. Die Kinder dürfen überall, wo eine „Stufe“ fehlt, ein Kärtchen zwischen die weißen Tasten stecken.

3. Vertiefende Spielideen

- Sofern ein Flügel zur Verfügung steht: Die Gespenster treffen sich in einer glitzernden Höhle und probieren neue Geisterklänge aus (im Flügel-Innenraum mit Filzschlägeln u. Ä.). Danach spielen sie Kegeln (Ping-Pong-Bälle über die Saiten rollen lassen, die Lehrkraft übernimmt das rechte Pedal).
- Weitere Geisterklänge lassen sich erzeugen, indem Cluster tiefer Töne stumm niedergedrückt werden und die entsprechenden Töne in höherer Lage kurz angeschlagen werden.

Tipps:

- Beim Spiel auf den Saiten empfiehlt sich das Überziehen von Gespenster-Söckchen über die Hände. Ohnehin muss hier auf einen sachgemäßen Umgang mit den inneren Bestandteilen des Klaviers geachtet werden. Kinder und Eltern müssen darüber ausreichend informiert werden, um eventuelle Beschädigungen zu vermeiden.
- Mit älteren Kindern kann man ein Gespräch über ihre „Erfahrungen“ mit Gespenstern (Geschichten, Lieder, ...) führen.

Liedvorschlag:

Musical notation for a song in 4/4 time. The melody is simple, consisting of quarter and eighth notes. The lyrics are: Wer schleicht durch das Schloss, mit - ten in der Nacht? Schlägt die Turm - uhr zwölf, ist der Geist er - wacht.

Den Textrhythmus durch Gehen und Stehenbleiben erfahrbar machen, dann auf einer Taste oder einem Cluster mitspielen, falls möglich auch auf einer Folge von schwarzen Tasten (Ausschnitt der schwarzen Tastentreppe durch Kärtchen abstecken).

3. Im Schloss

Lerninhalte:

- Vorbereiten der „runden Hand“ und Wecken des taktilen Empfindens durch das Zusammenführen der Fingerspitzen von Daumen und einem anderen Finger
- Vertiefen: Rufterz (Kuckuck)
- umfassende Klangexperimente und Hörerfahrungen am Klavier unter Einbeziehung von Innenraum, Gehäuse und Pedal
- Wiedererkennen und Beschreiben von Klangereignissen
- Gestalten einer Klanggeschichte
- Anbahnen verschiedener elementarer Spielbewegungen: Klopfbewegung (aus dem Handgelenk), Tasten-Rutschen (Vorschläge), Glissando auf den Saiten, Spiel mit den Fingerkuppen
- Vertiefen: Empfindung für Gleichmäßigkeit (Wassertropfen, Uhr)
- Rhythmus: kurz-lang (Ruf des Uhus)

Material:

Handpuppe „Emil“, Papier- oder Papprolle, evtl. ein Aufnahmegerät

Möglicher Unterrichtsverlauf:

1. Einführung in das Themenbild „Im Schloss“

Nachdem Emil die Kinder namentlich begrüßt hat, lädt er sie zur Besichtigung seines Schlosses ein, indem er das bekannte Eingangsglied (siehe S. 4) mit neuem Text singt:

*Woll'n wir in das Schloss jetzt geh'n?
und in alle Zimmer seh'n?*

Alle singen gemeinsam und bewegen sich dazu:

1. Zeile: auf der Stelle gehen oder im Raum bewegen
2. Zeile: mit Daumen und Zeigefingern eine Brille formen, vor die Augen halten und um sich schauen

2. Arbeit am Thema

- Bild gemeinsam betrachten und beschreiben. „Was klingt oder macht Geräusche? Wie hört es sich an? Wie können wir es auf dem Klavier nachmachen?“
- Experimentierphase:
Hier einige Ideen für mögliche Geräusche und deren Umsetzung am Klavier:
 - Kuckuck: Kuckuckstanz (auf schwarzen Tasten)
 - Türklopfer: ans Holz klopfen
 - Glocke: eine Taste anschlagen
 - Windstoß: Glissando auf den Saiten bei niedergedrücktem rechten Pedal
 - Spatzen: hohe Einzeltöne mit kurzen Vorschlägen

(mit einem oder zwei Fingern von einer schwarzen auf eine weiße Taste rutschen)

- Specht: schnelles Klopfen an das Gehäuse
- Wassertropfen: eine Basssaite festhalten, dazugehörige Taste gleichmäßig anschlagen
- Knarzende Tür: mit dem Fingernagel an einer Basssaite entlang streichen
- Mausegetrappel: mit allen Fingerkuppen über den Klavierdeckel trippeln
- Uhu: Rhythmus kurz-lang in tiefer Lage bei niedergedrücktem rechten Pedal
- Pendeluhr: regelmäßig abwechselnd zwei Basssaiten zufpen
- Schnarchen: mit einer Papier- oder Papprolle an einer tiefen Basssaite entlang streichen
- zuschlagendes Tor: mit der flachen Hand aufs Holz schlagen
- Die Geschichte „Das geheimnisvolle Schloss“ erzählen (siehe Bildseite) oder gemeinsam mit den Kindern selbst eine Geschichte ausdenken und diese klanglich umsetzen

3. Vertiefende Spielideen

- Das Eingangsglied kann auch als Frage-Antwort-Spiel mit verteilten Rollen gesungen werden, z. B.:
*„Woll'n wir in das Schloss jetzt geh'n?“
– „Ja, wir wollen alles seh'n!“*
- Die „Brille“ kann nicht nur mit Daumen und Zeigefinger, sondern auch mit Daumen und jedem anderen Finger ausprobiert werden. Sie kann im Verlauf der Geschichte noch einmal auftauchen, um etwas besser sehen zu können!
- Ratespiel: Der Reihe nach darf jeder ein Geräusch (s. o.) vormachen, die anderen raten, was es darstellt.
- Für besonders unerschrockene Kinder: Ein Skelett klappert mit seinen Knochen. Dazu einen Stift quer über weiße Tasten legen, diese Tasten dann leicht antippen.
- „Zähneklappern“: mit den Fingernägeln oder einem Stift quer über die Tasten streichen
- Verschiedene Klangexperimente können zu kleinen „Dialogen“ führen: Z. B. wenn ein Windstoß das Tor zuschlägt oder Spatzen „sich unterhalten“.
- Die ganze Geschichte kann auch szenisch nachgespielt oder als Hörspiel aufgenommen werden.
- Ausgebaut zu einem kleinen Theaterstück, kann die Geschichte von dem geheimnisvollen Schloss im Rahmen eines Vorspiels aufgeführt werden. Sollen hierbei auch größere Schüler einbezogen werden, könnte man auch thematisch passende Lieder oder Stücke einfügen.

Tipps:

- Bei der klanglichen Darstellung der beschriebenen Elemente ist es nicht wichtig, dass die Ergebnisse möglichst realitätsnah sind, sondern dass die Kinder im Prozess des Suchens eigene Entdeckungen machen können und zu ihrer Fantasie passende Lösungen finden. Insofern sind die hier angegebenen Beispiele nur als Anregungen gedacht. Natürlich darf die Lehrkraft mitexperimentieren und auch Hilfestellungen geben,

besonders beim Gebrauch von „Werkzeug“.

- Das Pedaltreten muss bei kleinen Kindern in der Regel von der Lehrkraft übernommen werden. Natürlich dürfen die Kinder es aber auch selbst ausprobieren.
- Wie schon im 2. Kapitel erwähnt, ist es wichtig, Kinder und Eltern über erlaubtes bzw. unerlaubtes Hantieren im Klavier-Innenraum zu informieren.

Liedvorschlag:

Musical notation for a song in 2/4 time. The melody is simple, consisting of quarter and eighth notes. The lyrics are: Ding - dong, ding - dong schlägt die Uhr, sie zählt die vol - len Stun - den nur.

Rechts/links abwechselnd mit Einzeltönen oder Clustern spielen

4. So ein Wetter!

Lerninhalte:

- Erfinden charakteristischer Klangbilder
- Erfahrung einer Affinität von Bild und Klang
- Erfassen eines musikalischen Ablaufs mit verschiedenen Sinnen: Hören, bildlich Erfassen, Abspielen
- Vorbereiten des Lesens von links nach rechts
- Üben einer „pianistischen“ Handhaltung durch das Spiel mit Fingerkuppen
- Glissando
- „Laufen“ mit 2. und 3. Finger
- Clusterspiel mit 2. und 3. Finger
- rhythmische Bewegung zur Musik

Material:

Handpuppe „Emil“, Malpapier, Finger- oder Wasserfarben, alte Hemden oder T-Shirts zum Überziehen, evtl. Trommeln und Schellentrommeln, evtl. Socken oder Fausthandschuhe für das Glissando

Möglicher Unterrichtsverlauf:

1. Einführung in das Themenbild „Wetter“

- Singen des bekannten Eingangsgliedes (siehe S. 4) mit neuem Text und entsprechenden Gesten:
 1. Strophe:
*Regentropfen dick und schwer,
fall'n vom Himmel mehr und mehr.*
Mehrere Male singen, dazu mit den Fingerkuppen z. B. an die Fenster, auf den Tisch oder auf den eigenen Kopf klopfen
 2. Strophe singen:
*Dunkle Wolken treibt der Wind
übern Himmel ganz geschwind.*