

# Musikspiele

Text: Kurt Rohrbach / ro  
Fotos: Kurt Rohrbach



Die Schülerinnen und Schüler...

- » können bei Musikbeispielen hörend Eindrücke sammeln und diese in einen Bezug zu den eigenen musikalischen Präferenzen bringen.
- » können eine Rhythmusstimme in der Gruppe spielen.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**B**ereits die alten Ägypter kannten verschiedene Spiele und wussten, wie viel Spass spielen macht. Egal ob Karten-, Geschicklichkeits- oder Bewegungsspiele: Spiele gehören zu einem abwechslungsreichen Musikunterricht. Sie ermöglichen ein effizientes Lernen in lockerer Atmosphäre, fördern die Kreativität und bieten alternative Zugangsweisen zu verschiedensten Themen. Als Element im aktiven Schulalltag sind sie eine angenehme Abwechslung und lockern das konzentrierte Lernen auf.

Beim Spielen findet ein grosser Teil der Entwicklung von kognitiven und sozialen Kompetenzen und motorischen Fähigkeiten statt. Deshalb kann jeder Unterricht sehr von spielerischen Aktivitäten profitieren. Die Schüler haben Spass am Spielen – auch ein Instrument spielen gehört dazu – und werden dadurch motiviert, weiterzumachen. Durch aktive Beteiligung lernen sie, Regeln einzuhalten und selbst Strategien zu entwickeln – alles bei gemeinsamem Lachen. Darum gilt: Spielen macht Spass!

### Notenwerte-Sudoku

Zeit: ca. 10min / ab Altersstufe: 4. Schuljahr

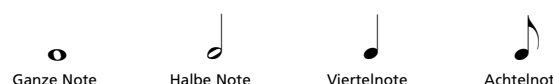
Material: Noten-Sudokus, Bleistift, Radiergummi

Sudokus stammen ursprünglich aus Asien. Original-Sudokus werden mit Zahlen (1 bis 9) gelöst. Die Zahlen werden so in die Felder eingefügt, dass waagrecht (quer) und senkrecht (Kolonnen nach unten) sowie in allen fett ausgezogenen Feldern jede Zahl (oder jede Note) nur einmal vorkommt.

Das Lösen von Sudokus ist beinahe so beliebt wie das Lösen von Kreuzworträtseln. In den folgenden Musik-Sudokus werden, anstelle der Zahlen von 1 bis 9, Zeichen der Notenschrift verwendet.

Das System bleibt gleich, jedes Zeichen darf waagrecht, senkrecht und in jedem kleinen Quadrat jeweils nur einmal vorkommen. Bei den folgenden Sudokus wurde darauf geachtet, dass die Kinder das System zuerst mit ganz einfachen Vierer-Sudokus üben können, bevor sie sich hinter die Neuner-Sudokus (siehe Titelbild) wagen. Es empfiehlt sich, die Sudokus mit Bleistift und Gummi zu lösen, da häufig wieder ein Zeichen ausradiert werden muss. Viel Vergnügen!

In den ersten Musik-Sudokus werden nur vier Noten verwendet.


  
 Ganz Note      Halbe Note      Viertelnote      Achtelnote

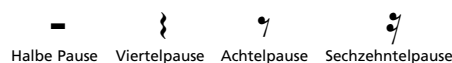
|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
|   | ● |   |   |
| ♪ |   |   |   |
|   |   | ♪ |   |
|   | ♪ |   | ♪ |

|   |   |  |   |
|---|---|--|---|
|   |   |  | ♪ |
|   |   |  |   |
| ♪ | ● |  | ♪ |
|   |   |  |   |

Vorgabe für das 4er-Sudoku

Bei den Fortgeschrittenen muss jedes der neun Zeichen einmal vorkommen.


  
 Ganz Note   Halbe Note   Viertelnote   Achtelnote   Sechzehntelnote


  
 Halbe Pause   Viertelpause   Achtelpause   Sechzehntelpause

|   |   |   |
|---|---|---|
| ● | ♪ | ♪ |
| ♪ | ♪ | - |
| } | ♪ | ♪ |

|   |   |  |
|---|---|--|
|   | ♪ |  |
| ♪ | ♪ |  |
|   |   |  |

Vorgabe für das 9er-Sudoku

Löst anschliessend das Sudoku auf Seite 26

### Hinweise

- Ist die Klasse mit Sudokus nicht vertraut, sollte zuerst gemeinsam ein Notenwerte-Sudoku an der Tafel gelöst werden.
- Fortgeschrittene können in Zweiergruppen weitere Sudokus erfinden und der Klasse zur Verfügung stellen.



## Singt den Weg

Zeit: ca. 10 min  
Altersstufe: ab 3. Schuljahr

Material:

- Stimme
- Instrument oder Alltagsgegenstand

Es werden Zweiergruppen gebildet. Bei diesem Spiel werden besonders die Wahrnehmung und das Vertrauen zueinander geschult.

Jeweils eine Person pro Gruppe schliesst die Augen oder verbindet sie mit einem Tuch. Die Person mit offenen Augen singt oder summt dem «Blinden» eine kurze Melodie vor. Besonders gut eignen sich dazu Liedanfänge oder Geräusche aus der Natur.

Nun wird die Person mit den verbundenen Augen durch den Raum geführt, indem die Partnerin oder der Partner mit dem «Lockruf» die Richtung vorgibt. Wer führt, ist für die Sicherheit des «Blinden» verantwortlich. Im Notfall muss die Person mit den verbundenen Augen gestoppt werden.

---

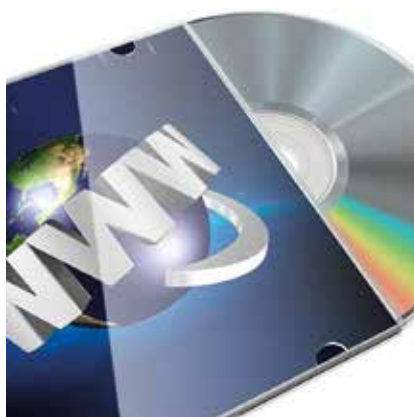
Dieses Spiel kann in zwei Varianten gespielt werden:

**Variante 1:** Die «blinden» Kinder stellen sich in der Mitte des Raumes auf, die Führenden bilden einen Kreis um sie herum. Nun müssen diejenigen mit den verbundenen Augen ihr Partnerkind anhand der vereinbarten Melodie finden.

**Variante 2:** Die sehende Person stellt sich einige Schritte entfernt auf und bleibt dort so lange stehen und singt, bis sie gefunden wurde. Erst dann entfernt sie sich wieder ein Stück. Von der neuen Position aus wird das Ganze wiederholt.

Achtung: Der gerade Weg zwischen den beiden muss frei von Hindernissen sein!

---



## Musik kaufen – oder nicht

Zeit: ca. 25 min  
Altersstufe: ab 5. Schuljahr

Material:

- Zettel und Stift
- Hörbeispiele

Die Klasse wird in vier oder fünf Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe bekommt einen vorbereiteten Zettel, auf dem ein Plus- oder ein Minuszeichen gezeichnet ist.

Die Plus-Gruppen suchen nach Argumenten, weshalb das vorgespielte Lied oder Musikstück gekauft werden soll und notieren diese.

Die Minus-Gruppen überlegen, weshalb das Lied auf keinen Fall gekauft werden soll, oder welche Personen die Hände davon lassen sollten.

Nun hören sich alle gemeinsam das erste Hörbeispiel an. Danach erhalten die Gruppen etwas Zeit, um Argumente zu suchen und vorzubereiten. Wenn sie bereit sind, präsentieren sie ihre Argumente. Diese und die Präsentation werden jeweils direkt nach dem Vortragen von den anderen Gruppen bewertet. Es darf sich auch eine angeregte Diskussion entwickeln.

Sind alle Präsentationen abgeschlossen, kann das nächste Hörbeispiel abgespielt werden.

---

### Hinweise

- Vor dem Spiel sollten Kriterien zur Bewertung besprochen werden. Beispiele: Gesangsqualität, Instrumentierung, Rhythmus, Stimmung, Tempo.
  - Kann die Gruppe drei stichhaltige Argumente für oder gegen den Kauf finden?
  - Wie originell/unterhaltsam war die Präsentation?
- 



## Roll die Melodie

Zeit: ca. 20 min  
Altersstufe: ab 3. Schuljahr

Material:

- Klangstäbe (Tonleiter oder Pentatonik)
- Boomwhackers oder etwas ähnliches
- 10–15 kleine Bälle

Die Klasse bildet einen Sitzkreis. Jedes Kind erhält einen Klangstab oder eine Boomwhacker-Röhre und legt das Instrument vor sich hin. Eine Person setzt sich mit den Bällen in die Mitte des Kreises. Sie rollt ihren Mitspielenden langsam einen Ball nach dem anderen zu. Bekommt eine Spielerin oder ein Spieler im Kreis den Ball, spielt er seinen Ton. Wenn alle verstanden haben, wie das Spiel funktioniert, versucht diejenige Person in der Mitte eine Melodie zu bilden, die dann alle gemeinsam spielen.

### Varianten

- Um die Aufgabe anspruchsvoller zu machen, kann dem Schüler oder der Schülerin in der Mitte eine Melodie oder ein Lied vorgegeben werden, das er oder sie nachspielen soll.
  - Als Alternative zu den Klangstäben bietet sich die Stimme als Instrument an. Jeder Schüler und jede Schülerin erhält ein Geräusch oder einen Ton, den er oder sie singt, wenn man angespielt wird.
- 

### Hinweise

- Idealerweise bilden die Instrumente der Kinder in ihrer Sitzreihenfolge eine Tonleiter. Ausserdem empfiehlt es sich, die Klasse in mindestens zwei Gruppen aufzuteilen, damit der Spielende in der Mitte den Überblick behält. Eine Gruppe spielt, die andere Gruppe ist Zuhörer/Publikum.
  - Die Zuhörenden besprechen und kritisieren das Ergebnis.
-



## Wir bauen uns ein Lied

Zeit: ca. 15 min  
 Altersstufe: ab 5. Schuljahr  
 Material: keines

Wer kennt das Spiel «Koffer packen» nicht? Um sich in Erinnerung zu rufen, wie es genau funktioniert, kann es ein- bis zweimal gespielt werden.

Danach wird die Klasse in Vierergruppen aufgeteilt und jede Gruppe einigt sich auf eine Silbe (no, na, du, da, le, usw.). Nun singt das erste Kind der Gruppe einen Ton. Das Folgende wiederholt diesen Ton und hängt einen zweiten daran. Die dritte Person wiederholt beide Töne und ergänzt einen weiteren Ton usw. Diese Melodie wird so lange weitergebaut, bis sie sich eines der Kinder nicht mehr merken kann. Dann beginnt das Spiel von vorne.

### Hinweise

Dieses Spiel fördert die Kreativität und das musikalische Erinnerungsvermögen.

### Varianten:

- Singen mit relativen Notennamen (dor, re, mi).
- Beginnen mit drei Tönen einer bekannten, einfachen Melodie. Kann das ganze Lied nach dem beschriebenen Vorgehen gesungen werden?



## Peter und Paul / Doof 3

Zeit: ca. 15 min  
 Altersstufe: ab 5. Schuljahr  
 Material: keines

Die Klasse bildet einen Kreis und nummeriert im Uhrzeigersinn durch. Eine Person ist «Doof» und sitzt rechts der Person 1. Nun beginnen alle mit folgendem Bodypercussion-Rhythmus:

Klatsch  
 Hand auf Handrücken  
 Fuss

Fuss      klatsch      Mit einer Hand auf den Handrücken der anderen Hand

Zählzeit:                      1                      2                      3                      4

Sobald alle den Rhythmus und die Bewegung sicher spielen, beginnt «Doof»: Auf die Zählzeit «3» sagt er «Doof» und auf die Zählzeit «4» die Nummer einer Mitspielerin oder eines Mitspielers. Also zum Beispiel «Doof – 3».

Die Nummer 3 muss nun sofort reagieren und im nächsten Takt sagen «3 – 10». Anstatt eine weitere Nummer zu nennen, könnte 3 den Ball auch zurückgeben, also «3 – Doof».

Wer einen Fehler macht oder seinen Einsatz verschläft, löst «Doof» ab. Die beiden tauschen die Plätze und das Spiel fängt neu an.

### Hinweise

- Dieses multifunktionale Spiel beansprucht nicht nur die Reaktionsfähigkeit der Schülerinnen und Schüler, sondern auch ihr Rhythmusgefühl.
- Man muss genügend Zeit für das Üben der Bodypercussion einplanen. Erfahrungsgemäss bereitet den Schülern das Sprechen parallel zum Spielen etwas Mühe.

Lösungen von Seiten 26 und 27