



Christina Schnedl

Mein Trommelcomputer

„Spiel, was du spürst!“



Erst der Körper, dann der Kopf

Die Umwelt mit dem eigenen Körper und all seinen Sinnen zu erforschen ist, ein kindliches Grundbedürfnis. Daraus lässt sich auch ein Lernprinzip ableiten: Je jünger die Kinder sind, desto sinnvoller ist es, auch musikalische Inhalte über das aktive Tun mit dem Körper und allen Sinnen zu lernen und einzuüben. So wird zum Beispiel ein Rhythmus sinnvollerweise zuerst mit den Händen geklatscht oder mit den Füßen gestampft, bevor er über den Intellekt bewusst gemacht wird oder bevor über Notenwerte gesprochen wird. Mit dem Spiel „Trommelcomputer“ können in kürzeren oder längeren Einheiten die Wahrnehmung über

den Körper und das Rhythmusgefühl geschult werden.

Handtrommeln fantasievoll zum Klingen bringen

Zuerst bekommen alle Kinder eine Handtrommel (Tamburin). Die Aufgabe lautet: „Findet möglichst viele unterschiedliche Möglichkeiten, wie ihr diese Trommel zum Klingen bringen könnt.“

Mögliche Beispiele: klopfen, reiben, kratzen, streichen, tippen, wischen, mit den Fingerknöcheln oder mit den Fingerspitzen spielen, mit dem Handrücken darüberstreichen, mit dem Ellbogen oder den Fäusten klopfen usw.

Der Trommelcomputer

Die Kinder bilden Paare, erhalten eine Trommel und setzen sich in den Zweiergruppen hintereinander. Das vordere Kind übernimmt die Rolle des Computers, das hintere die des Programmierers oder der Programmiererin. Es macht den Kindern im Allgemeinen Spass, sich mit diesen Rollen zu identifizieren und in dieses Setting mit imaginärem Bildschirm und Tastatur einzusteigen. Das hintere Kind darf jetzt seinen Computer starten und sucht den Einschaltknopf. Dies kann zum Beispiel ein Knopf an der Kleidung des vorderen Kindes sein. Als „Computer“ darf dieses Kind natürlich einen Ton erklingen lassen, sobald es eingeschaltet ist. Das hintere Kind programmiert nun und klopft, reibt, streicht, wischt auf dem Rücken des anderen. Die zuvor an der Handtrommel gefundenen Spielarten kommen jetzt zum Einsatz. Das Computerkind spürt genau hin und überträgt die Spielart des pro-

grammierenden Kindes auf die vor ihm liegende Trommel, die sozusagen den Bildschirm darstellt. Es versucht differenziert wahrzunehmen, ob das hintere Kind mit beiden Händen spielt, mit den Fäusten, mit einem oder mehreren Fingern, ob es von unten nach oben, von der Mitte nach aussen usw. streicht oder spielt.

Varianten: Formen und Rhythmen

Das hintere Kind zeichnet Formen wie Kreise, Spiralen, Vierecke, Dreiecke oder Buchstaben und Zahlen auf den Rücken des vorderen Kindes. Oder es spielt kurze Rhythmen, die korrekt auf die Trommel übertragen werden müssen.

Ist die Klasse schon länger mit den Notenwerten vertraut, notieren die Schülerinnen und Schüler auch zuerst eigene Rhythmen auf einem Arbeitsblatt, um sie anschliessend einem anderen Kind auf den Rücken zu klopfen.

