

# Der große Musiktest

von Ernst Reitermaier

realitätsprüfende thematische Gruppenstunde

## Hintergrund

Einen großen Teil des Tages sind wir - ob wir es wollen oder nicht - Musik ausgesetzt. Sie dringt aus den Lautsprechern im Supermarkt, wird bei Filmen als „Untermalung“ eingesetzt, dröhnt laut aus der Stereoanlage unseres Nachbarn oder aus unserer eigenen. Wahrscheinlich ist jedes Kind aus Deiner Gruppe stolze/r Besitzer/in eines eigenen Radios, eines Kassettenrekorders oder eines CD-Players. Jedes Kind hat auch seine Lieblingsmusik, seine persönlichen Hörgewohnheiten und -vorlieben.

## Ziel

In dieser Gruppenstunde haben die Kinder die Gelegenheit, sich bewußt mit der Musik auseinanderzusetzen, die sie gerne hören. Dabei können sie herausfinden, welche Wirkung die Musik hat, wofür sie sich gut und wofür sie sich gar nicht eignet.

## Material

- Kassettenrekorder (bzw. CD-Player)
- verschiedene Kassetten (bzw. CDs) mit Musik, die die Kinder gerne hören (Am besten bittest Du die Kinder in der Gruppenstunde davor, Musik mitzunehmen, die sie gerne hören. Auf jeden Fall solltest Du zur Sicherheit auch ein paar Kassetten oder CDs im Ärmel haben.)
- pro Kind ein „Musiktester/innen-Emblem“ aus Buntpapier, Sicherheitsnadeln
- 5 Teststreifen (Packpapierstreifen zum Eintragen der Ergebnisse)
- Stationen-Symbole

Die Stationen:

- für „Musikbilder“: Zeichenpapier, Wasserfarben, Buntstifte, Ölkreiden,...
- für „Konzentration“: Witze in Geheimschrift, Auflösungstabellen
- für „Stimmungen“: verschiedene Eigenschaftswörter auf kleinen Zettel, A4-Papier
- für „Entspannung“: Pölster, Decken,...
- Packpapier für Werbeplakate
- ev. alte Zeitschriften und Pop-Magazine (wie Bravo usw.)
- leere Kassette
- Halstuch, Skandalphoto von Elvis

## Aufbau

- Zuerst werden einige Musikstücke nach verschiedenen Kriterien getestet, um herauszufinden, welche Wirkung die Musik in unterschiedlichen Situationen hat.
- Die Ergebnisse der Tests werden dann auf Werbeplakaten festgehalten.
- Als Abschluß der Stunde könnt Ihr einige Spiele zum Thema Musik ausprobieren.

## Auswahl der Teststücke

Wenn alle Kinder da sind, hört Ihr kurz in die mitgebrachten Kassetten und CDs hinein und wählt gemeinsam fünf Stücke aus, die Ihr testen wollt. Die Musikstücke sollten in ihrem Stil recht unterschiedlich sein. Dann nimmst Du den Kindern den „Offiziellen Musiktester/innen-Eid“ ab:

*„Hiermit verspreche ich, ... (Name des Kindes), die folgenden Musikstücke nach bestem Wissen und Gewissen und vollkommen unbestechlich und unparteiisch zu testen und zu prüfen, jeglichen Ohrenscherzen zu trotzen und nicht zu ruhen und zu rasten, bis ich meine ehrenvolle Aufgabe im Dienste der Menschheit und der Wissenschaft erfüllt und vollendet habe.“*

Wenn alle vereidigt sind, erhält jedes Kind das „Offizielle Musiktester/innen-Emblem“, das mit einer Sicherheitsnadel am Pullover befestigt wird.

Nun könnt Ihr mit der Testreihe beginnen. Für jedes der fünf Musikstücke hast Du einen Teststreifen aus Packpapier zum Eintragen der Ergebnisse angefertigt, den die Kinder zu den Stationen mitnehmen.

### **Fünf Stationen**

Für den Musiktest teilen sich die Kinder auf die fünf Stationen auf, die im Gruppenraum verteilt sind. Bevor Ihr mit dem Test beginnt, gehst Du mit den Kindern die einzelnen Stationen ab und erklärst kurz, was dort geschehen wird.

#### **1. Tanz & Bewegung**

Hier wird ausprobiert, wie gut sich´s zu der Testmusik tanzen läßt. Dafür ist natürlich eine kleine, aber freie Tanzfläche vonnöten. Sind Deine Kinder erfahrungsgemäß keine so begeisterten Tänzer/innen, dann könnt Ihr bei dieser Station auch testen, ob man sich zu der Musik einfach gut bewegen kann, indem Ihr „Mach´s nach“ spielt (Beschreibung bei den Spielen am Ende der Stunde) oder Aerobic macht.

Bei der anschließenden Zwischenbesprechung werden dann die Tanzsymbole auf das Plakat in die Felder „gut“, „nicht so gut“ oder dazwischen aufgeklebt.

#### **2. Musikbilder**

Mit Hilfe von Wasserfarben, Buntstiften, Ölkreiden, usw. sollen die Kinder von der Musik inspiriert einfach drauflosmalen. Die Werke werden dann zu dem entsprechenden Titel gehängt.

#### **3. Konzentration**

Während die Musik läuft versuchen die Kinder, konzentriert zu arbeiten. Du hast dafür einige kurze Witze in Geheimschrift aufgeschrieben. Daneben liegt die Auflösungstabelle.

Bei der Zwischenbesprechung werden die Denkersymbole zu den für Euch passenden Bewertungen geklebt.

#### **4. Stimmungen**

Auf kleinen Zettel hast Du verschiedenste Eigenschaftswörter vorbereitet. Die Tester/innen sollen nun die Wörter herausuchen, die ihrer Meinung nach auf das Musikstück zutreffen, und auf ein A4-Blatt kleben.

Bei der anschließenden Besprechung wird das Blatt mit den ausgewählten Wörtern zu dem Musikstück gehängt.

### **Die Eigenschaftswörter**

lustig traurig wild ruhig abwechslungsreich einförmig kraftvoll geheimnisvoll klar beruhigend langweilig aufmunternd aggressiv spannend aufwühlend sinnvoll blöd rasant ruhig witzig

altmodisch modern normal außergewöhnlich natürlich gekünstelt lieb sexy nachdenklich ernst  
originell kreativ chaotisch laut fetzig rhythmisch hart schmalzig jazzig cool

## 5. Entspannung

Für diese Station wäre es fein, wenn eine Ecke des Raumes mit Hilfe von Pölstern oder Decken besonders gemütlich hergerichtet ist. Hier können sich die Kinder hinlegen und prüfen, ob sich die Testmusik auch zur Entspannung eignet.

Die Entspannungssymbole werden dann bei der Besprechung zu den passenden Bewertungen geklebt.

### Und los geht's!

Wenn sich die Kleingruppen auf die Stationen aufgeteilt haben, spielst Du das erste Musikstück (bzw. einen Teil davon) vor. Nachdem die Musik zu Ende ist, lädst Du alle Tester/innen zu einer Zwischenbesprechung ein, bei der die Ergebnisse und Erfahrungen der einzelnen Kleingruppen erzählt und die Symbole aufgeklebt werden.

Dann wechseln die Testgruppen im Uhrzeigersinn zur nächsten Station und das nächste Lied wird vorgespielt.

Bei der letzten Besprechung könnt Ihr Euch noch einmal die gesamte Testreihe gemeinsam anschauen. Es wäre interessant festzustellen, welche Unterschiede es bei den einzelnen Musikstücken gibt. Welche Eigenschaftswörter wurden verwendet? Wie unterschiedlich sehen die Bilder aus?

Wenn die Kinder Lust dazu haben, könnt Ihr natürlich auch noch weitere Musikstücke auf ihre Wirkung überprüfen oder die bereits bekannten in anderer Besetzung testen und schauen, ob die gleichen Stücke von anderen Kindern unterschiedlich bewertet werden.

### Werbeplakate

Die Kinder sollen nun alleine oder in Kleingruppen Werbeplakate für ein Musikstück, das sie besonders gerne mögen, gestalten. Hier können auch die Ergebnisse der Testreihe eingebaut werden - natürlich gibt es aber auch die Möglichkeit, für Musikstücke, die Ihr in der Stunde nicht angehört habt, die Werbetrommel zu rühren. Die Plakate sollen allerdings nicht marktschreierisch die anderen überzeugen, sondern eher darüber informieren, wann und warum die Kinder diese Musik gerne hören.

Toll wäre es, wenn Du alte Zeitschriften und Pop-Magazine für Collagen besorgen könntest. Ihr könnt natürlich auch den Kassettenrekorder zum Aufnehmen von Werbeslogans verwenden, wie z.B.:

*Ich weiß, ich weiß, mir glaubt es kana,  
owa Aufgab mach ich am besten mit NIRVANA.*

*Sie sagen, Bach und Mozart sei fad oder gar zum Einschlafen? Dann kaufen sie bei  
Einschlafstörungen die neueste Klassik-CD um nur 99,90.*

### Elvis & Co

Als Abschluß der Stunde könnt Ihr noch einige Spiele rund um das Thema „Musik“ ausprobieren.

## **Mach´s nach**

(Das Spiel findest Du auch in der Spielemappe, 1.16)

Die Kinder stehen im Kreis. Zu Musik macht ein Kind eine Bewegung vor, die die anderen nachmachen. Wenn das Vormacherkind nicht mehr weitermachen will, zeigt es auf ein anderes Kind im Kreis, das nun diesen Part übernimmt. Fällt einem Kind keine Bewegung ein, dann kann es natürlich auch gleich auf ein anderes Kind zeigen.

Die einzelnen Bewegungen müssen keinen Sinn ergeben. Es ist auch nicht notwendig, die vorgezeigten Bewegungen genauso nachzumachen. Wenn jemand absichtlich eine Bewegung vorzeigt, die die anderen nicht oder nur schwer nachmachen können, dann greif ein und bitte das Kind, etwas anderes vorzuschlagen.

## **Elvis (ein Fangspiel)**

Anfangs wollte ihn keiner singen hören, deshalb läuft Elvis auch herum und versucht, die anderen von seinen Songs zu überzeugen. Gelingt es Elvis, ein Kind zu erwischen, so wird es augenblicklich sein Fan und kann nur noch „Elviiiiis!“ kreischend und mit den Armen fuchtelnd an seinem Platz stehenbleiben. Wenn ein Fan ein zufällig vorbeikommendes Kind berührt, dann wird dieses auch zum Elviiiiis-Fan. Solange, bis alle von Elvis begeistert sind.

Nach der ersten Runde kommt aber plötzlich ein Skandalphoto von Elvis ins Spiel. Die Fans, die gerade noch wie angewurzelt am Platz standen, um ihren Elvis anzuhimmeln, laufen enttäuscht davon, sobald sie das Photo sehen. Sie reichen das Skandalpapier gleich an andere erstarrte Elvis-Fans weiter, die sich natürlich auch sofort von ihm abwenden und wieder herumlaufen können. Wird jemand aber wieder von Elvis oder einem Fan berührt, dann kommt er sogleich wieder in den Bann des Stars und kann erst wieder erlöst werden, wenn er das Skandalphoto in die Hände bekommt.

## **Radiostörung**

Die Kinder teilen sich in drei Gruppen. Zwei der Gruppen stellen sich an gegenüberliegenden Seiten des Raumes auf, die dritte stellt sich zwischen die beiden. Die Kinder der ersten Gruppe spielen den Radiosender. Sie einigen sich auf ein Lied, das sie nachher singen werden. Die zweite Gruppe auf der anderen Seite des Raumes will mit dem Song aus dem „Radio“ mitsingen und versucht herauszufinden, um welches Lied es sich da handelt. Das wäre ja ganz einfach, wenn nicht gerade eine Senderstörung auftritt - gespielt von der dritten Gruppe. Diese macht soviel Krach, daß Gruppe zwei möglichst keinen Pieps von dem versteht, was Gruppe eins so trällert. Dabei darf natürlich keiner den Platz verlassen. Wenn Gruppe eins und zwei das gleiche Lied singen, wird getauscht.