Micaela Grohé

Quartettspiel Instrumentenkunde

Sechs Spielideen für ein Kartenspiel pro Klasse

alle Fotos: Karin Westphal

Für 4,90 Euro gibt es beim Wißner-Verlag ein Quartettspiel mit 32 Karten, auf denen

- das jeweilige Instrument abgebildet ist (Foto),
- ein Detail (Foto),
- ein kurzer Informationstext und
- die anderen Instrumente derselben Gruppe.

Neben den üblichen Instrumentenfamilien gibt es Schlaginstrumente des Orchesters, Stabspiele, „Instrumente der Volksmusik" und „Instrumente in Jazz, Rock & Pop", was zwar zu Überschneidungen führt, aber als praxisnahe Kategorisierung vertretbar ist.

Die Instrumentengruppen sind farbig unterschieden; auf der Rückseite der Karten ist ein altmodisches Metronom abgebildet, das kaum noch irgendwo in Gebrauch sein dürfte. Auf einer separaten Karte werden die Spielregeln für ein Quartett und die Funktion des Metronoms erklärt.

Vermutlich stellt sich der Verlag vor, dass man fünf bis sechs Kartenspiele kauft, um die Schüler in Gruppen spielen und dabei üben zu lassen. Abgesehen davon, dass die Herstellung solcher Karten mit einer Klasse reizvoll sein kann, bieten sich gerade in einer Klasse viele andere Spielformen mit einem einzigen Kartenspiel an. Dafür an dieser Stelle ein paar Vorschläge:

Quartettmusik

■ Ausgangssituation
Alle Karten werden nach dem Zufallsprinzip verdeckt verteilt.
Jeder Schüler merkt sich sein Instrument (und evtl. die dazugehörigen Informationen).

■ Spielverlauf
Alle Schüler halten ihre Karten hoch und finden sich möglichst schnell zu Quartett-Gruppen zusammen.
Sie einigen sich auf ein Stück oder Lied, das sie anschließend pantomimisch agierend singen.

Stabspiele 2

Xylophon
Marimbaphon
Vibraphon
Glockenspiel

Die Klangplatten des Marimbaphons sind aus weicherem Holz als beim Xylophon. Deshalb klingt es voller. Auch die Schlägel können aus unterschiedlichem Material sein und den Klang beeinflussen.

Quartettpantomime

■ Ausgangssituation
Alle Karten werden nach dem Zufallsprinzip verdeckt verteilt.
Jeder Schüler merkt sich sein Instrument (und evtl. die dazugehörigen Informationen).

■ Spielverlauf
Jeder Schüler spielt auf ein Zeichen des Spielleiters pantomimisch (je nach Vorgabe: stumm oder mit Ton) sein Instrument. Dabei finden sich die Quartett-Gruppen.

Blechblasinstrumente 4

Trompete
Waldhorn
Posaune
Tuba

Die Tuba ist das größte Instrument dieser Familie und spielt damit die tiefsten Töne. Wie bei allen Blechblasinstrumenten entsteht der Ton durch Lippenschwingungen in einem Kessel- oder Trichtermundstück.

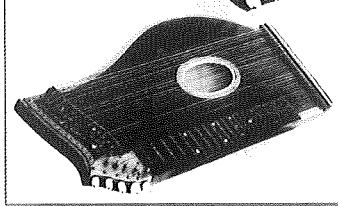
Instrumente hören

■ Ausgangssituation
Alle Karten werden nach dem Zufallsprinzip verdeckt verteilt.
Jeder Schüler merkt sich sein Instrument (und evtl. die dazugehörigen Informationen).

■ Spielverlauf
Die Klasse hört mehrere Ausschnitte aus verschiedenen Musikstücken.
- Jeder Schüler notiert, ob sein Instrument mitgespielt hat oder nicht.
- Jeder, der sein Instrument hört, steht auf, solange er es hört.
- Die Quartett-Gruppen stehen jeweils als Formation zusammen und spielen pantomimisch mit, solange ihre Instrumente zu hören sind.

Instrumente der Volksmusik 3

Harfe
Hackbrett
Zither
Blockflöte



Die Zither ist ein Volksmusikinstrument, das hauptsächlich im alpenländischen Raum verbreitet ist. Zum Spielen der Zither werden bis zu 42 Saiten mit den Fingern oder mit einem Dorn angezupft.

Instrumentenkategorien

■ Ausgangssituation
Alle Karten werden nach dem Zufallsprinzip verdeckt verteilt.
Jeder Schüler merkt sich sein Instrument (und evtl. die dazugehörigen Informationen).

■ Spielverlauf
Der Spielleiter (die Lehrkraft oder ein Schüler) ruft Kategorien, nach denen sich die Schüler zu Gruppen sortieren sollen, z. B. „Instrumentenfamilien" oder „Tonerzeugung" oder „hauptsächlich verwendetes Material".
Wenn im Unterricht genauere Informationen über die Instrumente gelernt wurden, können diese Kategorien entsprechend verwendet werden.
Will die Klasse nicht auf Sieger bzw. Gewinner verzichten, kann der Spielleiter stoppen, welche Gruppe am schnellsten vollständig war (Hände im Kreis fassen = fertig).

Instrumenten-Standbilder

■ Ausgangssituation
Alle Karten werden nach dem Zufallsprinzip verdeckt verteilt.
Jeder Schüler merkt sich sein Instrument (und evtl. die dazugehörigen Informationen).

■ Spielverlauf
Jeder Schüler sucht sich einen Platz im Raum, wo er als Instrumentalist einfriert.
Wenn diese Freeze-Position auf ein Zeichen des Spielleiters im Kreis erfolgt und nach 15 Sekunden wieder aufgelöst wird, kann sich jeder Spieler von möglichst vielen Mitschülern merken, welche Instrumente sie „gespielt" haben. Die Auflösung erfolgt entweder als Fragespiel (nach der Antwort „Nein" wechselt der Frager) oder schriftlich (sodass jeder Schüler sein Gedächtnis individuell testen kann).

Wer singt mit?

■ Ausgangssituation
Alle Karten werden nach dem Zufallsprinzip verdeckt verteilt.
Jeder Schüler merkt sich sein Instrument (und evtl. die dazugehörigen Informationen).

■ Spielverlauf
Die Klasse singt ein Lied mit sehr vielen Strophen. Der Lehrer sagt vor jeder Strophe an, wer mitsingen soll/darf, z. B. „Die nächste Strophe singen alle, deren Instrument mit einem Schlägel oder Stick gespielt wird".