

Konzeption und Methodik

Beruhend auf den Wortsilben verschiedener Tiernamen lernen Kinder ab 7 Jahren mit dem „Trommelspaß“ in nur wenigen Wochen Rhythmen vom Blatt zu lesen und auf ihrem Instrument umzusetzen.

Das „Trommelspaß“-System ist deshalb so erfolgreich, weil es selbst für Kinder ohne musikalische Vorkenntnisse sehr einfach zu verstehen und anzuwenden ist, aber nie langweilig wird.

Das Konzept

Die Basis des „Trommelspaß“ bilden verschiedene Tiernamen, deren Wortsilben jeweils einen bestimmten Rhythmus repräsentieren. Ein Tier entspricht also einem „Rhythmuspattern“ (Pattern = Muster, Schema); so steht z. B. der „Eisbär“ für das Pattern zweier Viertelnoten. Die Schüler lernen die an sich sehr abstrakten Notenwerte also nicht von Anfang an in Form der herkömmlichen Notenschrift kennen, sondern sie werden durch die gesprochenen und getrommelten Tiernamen auf spielerische und unterhaltsame Weise langsam an das Thema „Notenwerte und Rhythmus“ herangeführt.

Was die Auswahl der Tiere betrifft, kamen für den „Trommelspaß“ nur Tiere in Betracht, deren Namen einem bestimmten Rhythmuspattern möglichst gut entsprechen und die deutlich voneinander zu unterscheiden sind. Denn dadurch sind sie schnell zu erkennen.



Das erste Tier, das den Schülern vorgestellt wird, ist der Eisbär. Der Tiername „Eisbär“ besteht aus zwei gleich lang betonten Silben und steht daher für zwei Viertelnoten.



Als zweites Tier wird der Löwe eingeführt, der die halbe Note repräsentiert.

Eine halbe Note zu spielen, ist für Kinder oft problematisch: Sie lassen den Ton nicht lang genug klingen. Um dieses Problem zu lösen, wird an das Wort „Löwe“ ein „g“ angehängt, sodass aus „Löwe“, „Löwe(g)“ wird. Die erste Silbe „Lö“ wird getrommelt, bei der Silbe „we(g)“ wird mit beiden Händen in die Luft geschlagen, als wollte man den Löwen verscheuchen. Die Silbe „we(g)“ ist also eine Erinnerungstütze dafür, dass der zweite Schlag der Halben Note zwar gehalten, d. h. mitgezählt, aber nicht getrommelt wird. Um zu verhindern, dass die Schüler beim „Verscheuchen des Löwen“ schneller werden, wird der Tiername während des Trommelns mitgesprochen. Das hilft den Schülern, im Tempo zu bleiben und gleichmäßig (d. h. im Metrum) zu trommeln. Um einem gleichbleibenden Impuls zu folgen, lernen die Schüler daher zuerst den „Eisbär“ zu trommeln. Wenn das unisono, d. h. mit allen gleichzeitig, klappt, wird der „Löwe(g)“ vorgestellt. Dabei wird die Silbe „we(g)“ in die Luft geschlagen, um den Impuls beizubehalten. Um diese Eselsbrücke zu intensivieren, können die Schüler gleichzeitig die Silbe „-we(g)“ flüstern. Dadurch wird noch deutlicher, dass man bei der Silbe „-we(g)“ nicht auf das Instrument schlagen darf.



Das dritte Tier, die Fledermaus, besteht aus einer Folge von zwei Achtelnoten und einer Viertelnote.



Die Schildkröte hat als viertes Tier die Umkehrung des Fledermaus-Rhythmus: eine Viertelnote, zwei Achtelnoten.



Im weiteren Verlauf des „Trommelspaß“ kommen dann noch zwei Tiere bzw. Tiernamen hinzu: der Orang-Utan und die Blaumeise. Der „O-rang-U-tan“-Rhythmus besteht aus zweimal zwei Achtelnoten, dem „Blau-mei-se“-Rhythmus entspricht die Folge Achtel – Viertel – Achtel. Diese beiden Tiere werden nicht so ausführlich wie die vier anderen vorgestellt, sondern nach einer knappen Einführung sogleich in die darauffolgenden Rhythmus-Übungen integriert. Da die Kinder die ersten Tiernamen sehr intensiv trainieren, reicht bei „Orang-Utan“ und „Blaumeise“ meist eine sehr kurze Trainingszeit, um den Rhythmus dieser Tiernamen zu beherrschen. Denn Viertel- und Achtelnoten sind ja schon eingeführt und die Rhythmen für „Orang-Utan“ und „Blaumeise“ sind lediglich neue Kombinationen aus bereits Bekanntem.

In den ersten Unterrichtseinheiten (UE) werden nach und nach die ersten vier Tiere vorgestellt: der Eisbär, der Löwe, die Fledermaus und die Schildkröte.



Jedes dieser Tiere ist auf einer Bildkarte abgebildet, die zur Einführung des jeweiligen Tieres an die Tafel gehängt wird (siehe KV 7 – 10, Seite 47 – 50).

Damit die Schüler die Tiere schnell und unkompliziert nachzeichnen können, gibt es zu jeder Bildkarte ein vereinfachtes Tierbild, das jeder mit ein bisschen Übung nachmalen kann. Diese „Tierschnellschrift“ wird gleichzeitig mit den Bildkarten eingeführt, indem neben jede Bildkarte das entsprechende Tiersymbol an die Tafel gemalt wird.

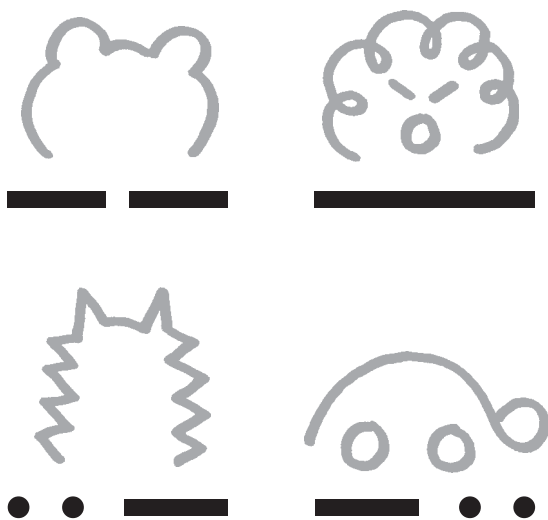


Aufgrund ihrer Einfachheit und ihres Geheimschrift-Charakters ist die „Tierschnellschrift“ bei Kindern sehr beliebt und hat dadurch auch motivationsfördernde Wirkung. Darüber hinaus haben die Kinder große Freude daran, so eine Geheimschrift zu erlernen, um anschließend eigene Rhythmusstücke aufzuschreiben.

Unter jedes Tiersymbol wird dann der dazugehörige Tiername in Silben geschrieben, also „Eis-bär“, „Lö-we(g)“, „Fle-der-maus“ und „Schild-krö-te“. Die ausgeschriebenen Tiernamen-Silben dienen jedoch

nur der Verdeutlichung und als Erinnerungsstütze. Denn der Großteil der Rhythmus-Übungen und Aufgaben enthält die gemalten Tiersymbole. Es geht im Unterricht viel schneller, ein Rhythmusrätsel mit der Schnellschrift aus Tiersymbolen an die Tafel zu zeichnen, als die Namen zu schreiben.

In einer späteren UE wird noch eine weitere Schreibvariante der Rhythmen eingeführt, nämlich Punkte und Striche. Diese werden in passender Abfolge unter die Tiersymbole gesetzt, sodass die Schüler die Tiernamen bzw. Rhythmen nun auch mit einer jeweils bestimmten Punkt-Strich-Kombination darstellen können.



Die Punkt-Strich-Kombinationen bilden die Vorstufe zu den richtigen Notenwerten. Diese lösen schließlich die Punkt-Strich-Kombinationen und alle anderen „Geheimschriftzeichen“ ab.

Haben die Schüler also anfangs noch Tierbilder und -namen getrommelt, sind sie nach ein paar UE in der Lage, echte Notenwerte und Rhythmen und damit die „Geheimschrift der Musiker“ quasi vom Blatt zu lesen, zu sprechen und zu spielen.

Die Notenwerte, die die Schüler beim „Trommelspaß“ kennenlernen, sind Viertelnote, halbe Note und Achtelnote. Aus diesen drei Notenwerten lässt sich eine unbegrenzte Anzahl von Rhythmen zusammenstellen. Folgen zwei Achtelnoten aufeinander, werden diese nicht einzeln mit Fähnchen (♪) geschrieben, sondern mit einem Balken (♫) verbunden. Auf diese Weise lernen die Schüler auch gleich die verschiedenen Schreibweisen von Achtelnoten kennen. Für die ganze Note gibt es kein „Tiernamenpattern“, weil die ganze Note den Schwung und die Dynamik der Übungen abbremst und den Bewegungsfluss unterbrechen würde. Damit würde sie die Absicht, einen gleichmäßigen, flüssigen Bewegungsablauf zu trainieren, unterbinden.

Jeder der insgesamt sechs Tiernamen besteht musikalisch gesehen aus zwei Viertelnoten. Das hat zum einen den Vorteil, dass man alle Tiernamen im gleichen vorgegebenen Metrum klatschen, sprechen oder trommeln kann. Alternativ dazu können die Schüler zu der Abfolge und Geschwindigkeit des Metrums auch im Zimmer auf- und ablaufen, während sie die Tiernamen sprechen oder klatschen.

Zum anderen prägt sich den Schülern aufgrund der relativen Regelmäßigkeit der Schläge der Silbenrhythmus der Tiernamen als musikalisches Pattern leicht ein. Wenn die Schüler später Notenwerte lesen, erkennen sie sofort die bekannten Pattern (Tiernamen) wieder und können den Rhythmus quasi vom Blatt spielen.

Da jeder der Tiernamen zwei Viertelnoten entspricht, ist es zunächst am sinnvollsten, weil am einfachsten, nur Rhythmen im 4/4-Takt zu trommeln. Wenn die Kinder soweit trainiert sind, dass sie alle Übungen flüssig beherrschen, kann man sie in der Regel jede

Taktart spielen lassen, wobei sich Taktarten mit einer geraden Zahl von Schlägen am besten eignen. Wenn ein Rhythmus aber auch einmal im 3/4-Takt getrommelt werden soll, so empfiehlt sich das „Kän-gu-ru“ als „Tiernamenpattern“ für drei Viertelnoten.

Aufbau des Schülerarbeitsheftes und schematischer Ablauf einer Unterrichtseinheit

Das Schülerarbeitsheft (SAH) beinhaltet Lernstoff für 15 Unterrichtseinheiten (UE).

Die Dauer einer UE kann zwischen 20 und 40 Minuten liegen. Sie ist nicht eindeutig bestimmbar, da sie von der Schüleranzahl, der Leistungsstärke und von der Übungsintensität abhängig ist.

Im SAH entspricht eine UE immer einer Doppelseite: Auf der linken Seite befindet sich in der Regel ein Trommelstück, auf der rechten Seite verschiedene (Mal-)Aufgaben. Die insgesamt elf Trommelstücke („Wir trommeln Tiernamen“) entsprechen den elf Folien im Lehrerhandbuch (LHB).

Der Ablauf einer UE gestaltet sich in den meisten Fällen wie folgt:

Zum Aufwärmen werden gemeinsam die bereits eingeführten Tiernamen jeweils mehrere Male getrommelt.

Dann wird den Schülern der jeweils neue Tiername vorgetrommelt. Normalerweise reicht es aus, wenn der Tiername einmal vorgetrommelt wird. Anschließend trommeln die Schüler unisono den Tiernamen so lange nach, bis es alle können. Die Lehrkraft trommelt mit oder greift dort ein, wo Hilfe nötig ist.


Generell gilt: Wenn einzelne Schüler wiederholt Fehler machen oder dem Unterrichtstempo nicht folgen können, sollte zunächst noch einmal der jeweilige Rhythmus erklärt und vorgetrommelt werden, bevor die Übung von allen Schülern nochmals wiederholt wird. Zusätzlich soll der Rhythmus täglich zu Hause geübt werden. Im Allgemeinen ist die „Trommelspaß“-Methode jedoch so einfach zu verstehen, dass alle Schüler von der ersten UE an dem Verlauf der Rhythmus-Übungen ohne Probleme folgen können.

Nachdem sich die Schüler warmgetrommelt haben, wird meist ein Rhythmus-Spiel gespielt, das die bisherigen Kenntnisse vertieft.

Danach folgt die Hausaufgaben-Kontrolle (HA-Kontrolle): Hausaufgabe ist immer die SAH-Doppelseite der aktuellen UE. Das Trommelstück auf der linken Seite wird im Rahmen eines Wettbewerbs geprüft: Jeder Schüler hat zwei Versuche, das Rhythmusstück einmal fehlerfrei vorzutrommeln. Gelingt es ihm, bekommt er zur Belohnung einen Aufkleber auf die SAH-Seite des jeweiligen Trommelstücks geklebt.

Jeder Schüler hat in seinem SAH einen Einlegebogen mit 20 Aufklebern. Bevor die Hefte in der ersten „Trommelspaß“-Stunde an die Schüler verteilt werden, werden die Bögen herausgenommen und aufbewahrt, um die Aufkleber nach und nach zu denjenigen Trommelstücken zu kleben, die von einem Schüler fehlerfrei vorgetrommelt wurden.

Nach dem HA-Wettbewerb werden die Aufgaben der jeweils rechten SAH-Seite kontrolliert. Die Lösungen dazu sind im LHB auf der jeweiligen verkleinerten Abbildung



der rechten SAH-Seite eingezeichnet. Bei fehlerfrei vorgetrommelten Hausaufgaben werden auch hier Aufkleber verteilt.

Ein weiterer Bestandteil jeder UE ist das gemeinsame Sprechen und Trommeln der Rhythmus-Übungen, die auf den Folien 1 – 11 abgebildet sind. Die Rhythmus-Übungen auf den Folien entsprechen den Trommelstücken auf den SAH-Seiten. Die Trommelstücke werden also immer zuerst gemeinsam im Unterricht getrommelt und dann zur Vertiefung und Wiederholung als Hausaufgabe aufgegeben.

Bis zur sechsten UE trommeln die Schüler nach Tierbildern bzw. -symbolen, Sprechsilben und Punkt-Strich-Kombinationen. In der siebten UE werden erstmals die echten Notenwerte eingeführt. Da die Schüler die abstrakten Zeichen der Notenwerte direkt mit den ihnen bekannten Tiernamen verknüpfen, sind sie nach kurzer Zeit in der Lage, die entsprechenden Notenwerte auch innerhalb von neuen Rhythmen zu erkennen. Von dieser UE an kommen zu den herkömmlichen Aufgaben Übungen hinzu, die sowohl das Lesen als auch das Hören von Notenwerten trainieren.

Das Hören der Notenwerte wird anhand der Hörrätsel (siehe KV 2 – 4, Seite 42 – 44) spielerisch erlernt: Die Lehrkraft denkt sich mehrere verschiedene, immer länger werdende Rhythmen aus. Es ist ratsam, dass sie bei der Vervielfältigung der KV auch für sich selbst eine Kopie macht, in die sie ihre selbst ausgedachten Rhythmen malt, damit eine Kontrollmöglichkeit da ist, wenn es um die Auflösung des Hörrätsels geht. Dann wird für jeden Schüler eine Kopie erstellt. Die Hörrätsel-Blätter werden ausgeteilt, und jede Reihe bzw. jeder Rhythmus wird dreimal vorgetrommelt. Ist das Rätsel meh-

re Tiernamen lang, so werden diese ohne Pause hintereinander gespielt.

Um den Beginn eines neuen Tiernamens hervorzuheben, bietet es sich an, die jeweils erste Silbe eines Namens betont zu trommeln. Die Schüler hören die Rhythmen und versuchen, sie mithilfe der abgebildeten Notenwerte wiederzuerkennen. Daraufhin tragen sie die den Notenwerten entsprechenden Tiersymbole in die Hörrätsel-Tabelle ein. Ist die Tabelle ausgefüllt, wird die gesamte Hörrätsel-Reihe für Reihe gemeinsam aufgelöst.

In der letzten Hausaufgabe des Kurses wiederholen die Schüler das bisher Gelernte und machen sich damit fit für den Abschlusstest (KV 5, Seite 45).

Der Abschlusstest beinhaltet eine Kombination der vorangegangenen Übungen: ein Hörrätsel, das Schreiben der verschiedenen Notenwerte, das Einkreisen verschiedener „Rhythmuspattern“ und das Vortrommeln des Rhythmusstückes. Für jede Aufgabe gibt es eine von der Lehrkraft vorher festgelegte Punktzahl. Je höher die Punkte-summe, desto besser ist das Ergebnis des Tests.

In der letzten „Trommelspaß“-UE bekommt jeder Schüler den ausgewerteten Abschlusstest und dazu die „Trommel-Diplom“-Urkunde (KV 6, Seite 46) ausgehändigt, auf der der Name des Schülers und dessen erreichte Punktezahl vermerkt sind.

Im Anschluss daran und zugleich als krönenden Abschluss des „Trommelspaß“ trommeln alle gemeinsam den „Schluss-Kanon“ (SAH, S. 30 – 31).

Wir trommeln Tiernamen



Two vertical columns of animal illustrations on a yellow background. The left column contains four polar bears and two lions. The right column contains one polar bear, one lion, and two polar bears. Each column has a grey bar at the top and bottom, and two grey dots above and below the animals, indicating where to drum.



Wir malen Tiere

Male die Tiere farbig nach. Beginne bei „Start“.

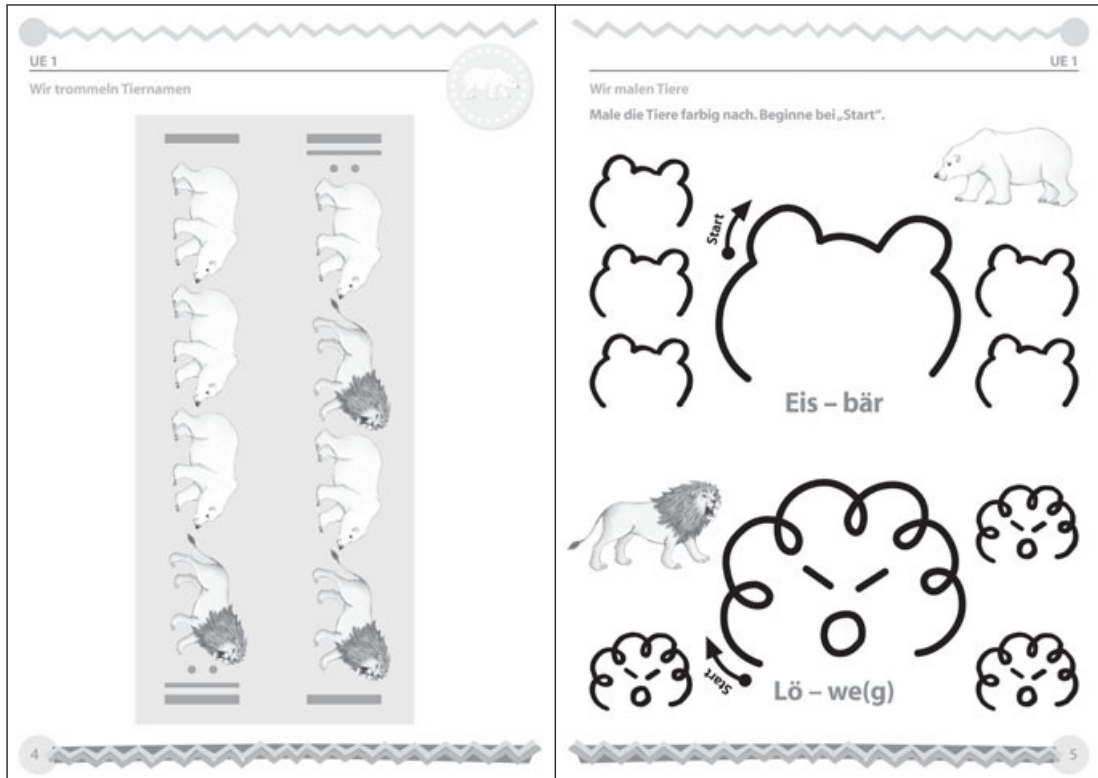


Eis - bär



Lö - we(g)


UE 1



1. Die Sitzordnung (siehe S. 11) wird mit den Schülern eingeübt.
2. Die Drumsticks werden ausgeteilt.
3. Die Körperhaltung (nur im Stehen spielen) und die Handhaltung der Drumsticks wird erklärt.
4. Die Schüler probieren einige Schläge aus.
Es wird besonders darauf geachtet, dass die Sticks locker abfedern.

Tipp:

An dieser Stelle wird mit den Schülern das Ruhezeichen eingeübt.

5. Die Bildkarte für „Eis-bär“ wird an die Tafel gehängt und das entsprechende Tiersymbol danebengemalt. 
6. Der „Eis-bär“-Rhythmus wird den Schülern einmal vorgetrommelt; die Schüler trommeln den „Eis-bär“-Rhythmus mit sich abwechselnden Händen mehrere Male nach.

Tipp:

Bevor die Schüler zu trommeln anfangen, wird immer „1 – 2 – 3 – 4“ eingezählt.

7. Das gemeinsame Starten und Stoppen wird mehrere Male geübt.

Tipp:

Es ist darauf zu achten, dass die Schüler so synchron wie möglich spielen.
Hinweis: „Eine gute Band erkennt man daran, dass sie ganz genau zusammenspielen kann.“

8. Die Bildkarte für „Lö-we(g)“ wird an die Tafel gehängt und das entsprechende Tiersymbol danebengemalt.



9. Der „Lö-we(g)“-Rhythmus wird den Schülern einmal vorgetrommelt; die Schüler trommeln den „Lö-we(g)“-Rhythmus mit beiden Händen gleichzeitig mehrere Male nach.

Tipp:

Während des Trommelns wird „Lö“ gesprochen und „we(g)“ geflüstert. Es ist sehr wichtig, dass beim „we(g)“ die Hände über den Kopf gehoben werden.

10. Die Tiersymbole für „Eis-bär“ und „Lö-we(g)“ werden nebeneinander an die Tafel gemalt und die Schüler üben den Rhythmus zu trommeln.
11. An Anfang und Ende der Tiersymbole werden Wiederholungszeichen angeschrieben und den Schülern wird die Bedeutung erklärt: „Zwei Striche mit zwei Punkten nennt man in der Geheimschrift der Musiker Wiederholungszeichen. Alles, was zwischen Doppelpunkten steht, wird wiederholt.“



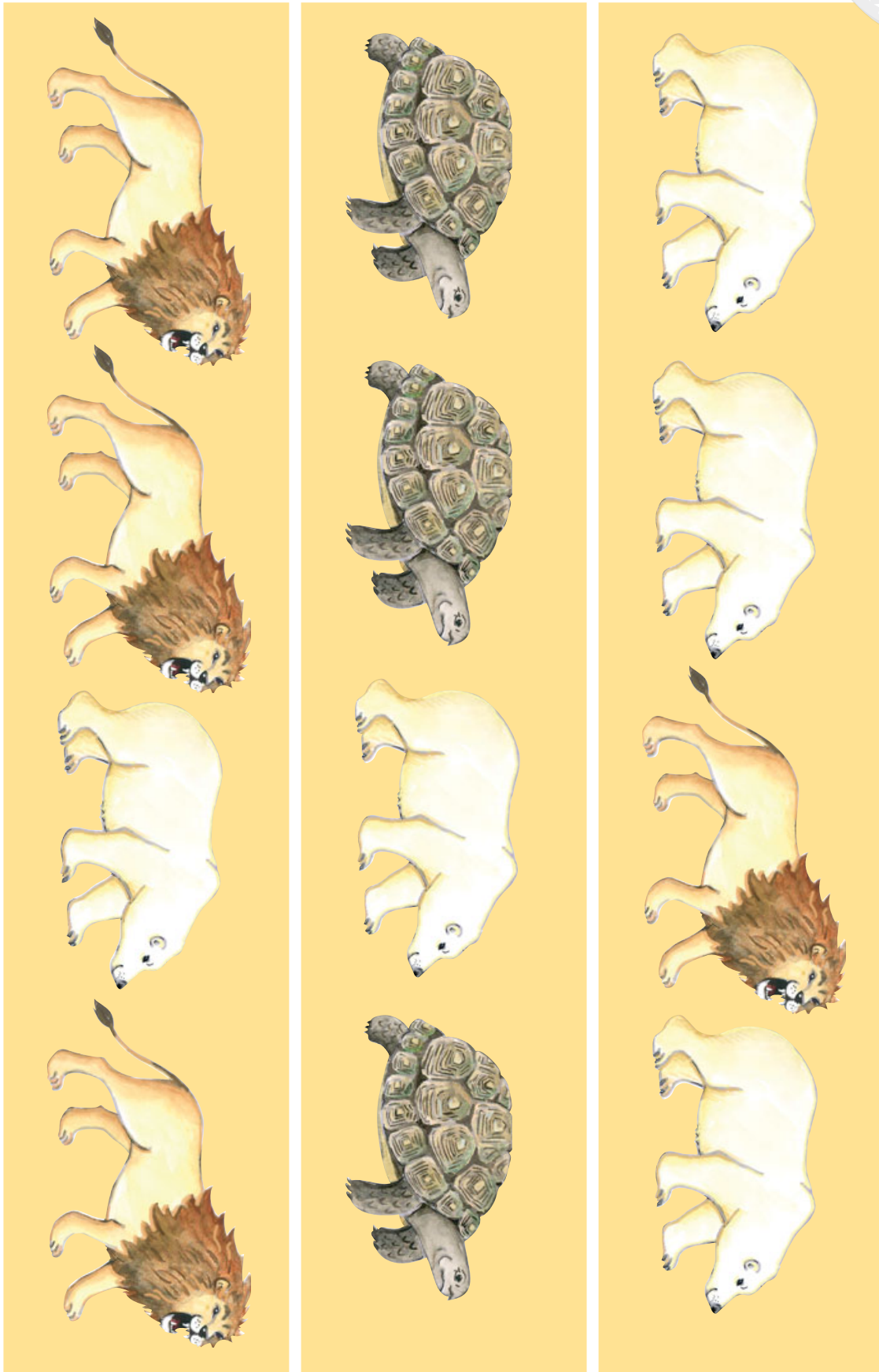
12. Folie 1
Die Schüler sprechen die Tiernamen-Silben in einem vorher festgelegten Tempo. Die Schüler trommeln die Tiernamen und sprechen gleichzeitig die Silben.

Tipp:

Während die Schüler den Rhythmus trommeln, schlägt die Lehrkraft das Metrum.

Hausaufgabe: SAH S. 4 – 5

Wir trommeln Tiernamen





Wir malen Tiere



Male die Schildkröte nach.



Schild – krö – te

Schild – krö – te

Schild – krö – te

Erfinde ein eigenes Tiernamen-Trommelstück aus den bisher gelernten Symbolen.

UE 3

UE 3
Wir trommeln Tiernamen

UE 3
Wir malen Tiere
Male die Schildkröte nach.

Schild - krö - te Schild - krö - te Schild - krö - te

Erfinde ein eigenes Tiernamen-Trommelstück aus den bisher gelernten Symbolen.

1. Die Schüler nehmen die Sitzordnung (siehe S. 11) ein und die Drumsticks werden ausgeteilt.
2. Einspielen: Alle Schüler spielen „Eis-bär“ (mit sich abwechselnden Händen getrommelt).

Tipp:

Es wird eingezählt und sofort wieder abgebrochen. Damit wird das Bewusstsein der Schüler für einen gemeinsamen Beginn und ein gemeinsames Ende geschärft.

Hinweis: „Immer ein Auge beim Dirigenten haben.“

Alle Schüler trommeln „Lö-we(g)“. Wichtig ist dabei die richtige Schlagweise und dass die Schüler dabei sprechen bzw. flüstern.

3. HA-Kontrolle:
 - HA-Wettbewerb: Folie 2 bzw. SAH S. 6
Alle Schüler trommeln nacheinander die HA vor. Jeder hat zwei Versuche. Wer ohne einen Fehler zu machen vorspielt, bekommt einen **Aufkleber** auf die HA geklebt.
 - Kontrolle der Aufgaben auf S. 7 SAH.

Tipp:

Die Schüler, die nicht an der Reihe sind, können leise mittrommeln.

4. Die Bildkarte für „Schild-krö-te“ wird an die Tafel gehängt und das entsprechende Tiersymbol danebengemalt.



5. Der „Schild-krö-te“-Rhythmus wird den Schülern einmal vorgetrommelt; die Schüler trommeln den „Schild-krö-te“-Rhythmus mit sich abwechselnden Händen mehrere Male nach.

Zur Erinnerung: Die linke Hand trommelt die Silbe „Schild“, die rechte Hand trommelt die Silben „krö-te“.

Tipp:

Als Erinnerungsstütze dient folgender Merksatz: „Die Schildkröte besteht aus einem langen Schild und einer kurzen Kröte.“

6. Folie 3

Ein Schüler spricht den Rhythmus zeilenweise im vorher festgelegten Tempo vor.

Alle Schüler sprechen den Rhythmus zeilenweise im gleichen Tempo nach.

Alle Schüler sprechen und trommeln den gesamten Rhythmus.

Tipp:

Die Lehrkraft zählt „1 – 2 – 3 – 4“ ein und schlägt dann das Metrum mit ihren Sticks, während die Schüler den Rhythmus sprechen und trommeln.

Hausaufgabe: SAH S. 8 – 9

