

# Was macht eine Spielregel wertvoll?

(Unveröffentlichtes Manuskript, 20.11.1980)

In diesem Abschnitt werden verschiedene Spielregeln gezeigt, die man aus einer wenig effektiven Form in einen pädagogisch und musikalisch wirksameren Vorgang umwandeln kann.

## 1.) Das Ampelspiel (Vor allem für Kinder.)

“Wir sind alle Autofahrer, die unter einer Ampel durchfahren müssen. Wir teilen uns in zwei Gruppen; die eine fährt in der Hauptrichtung, die andere in der Querrichtung. Außerdem gibt es einen Spieler, der mit bestimmten Klangsignalen rotes, gelbes und grünes Licht angibt; diese Funktion kann bei großer Gruppe auch auf drei Spieler verteilt werden. Bei “Grün“ macht die e i n e Gruppe Fahrgeräusche, bei gelb werden alle still, bei rot beginnt die andere Gruppe die Fahrgeräusche.

Das Fahren wird beliebig auf Trommeln, auf passenden Klangquellen oder vokal dargestellt.“

So angesagt und lediglich mit der Forderung, dass alle zur rechten Zeit “fahren“ oder stillstehen, hat das Spiel keinen anderen Wert, als dass man dabei schnell “funktionieren“ lernt, (nützlich für Verkehrserziehung!) Die Unterscheidung der Klangsignale in immer gleicher Folge interessiert binnen kurzem nicht mehr. Partnerbezogenheit, Lockerung, Kreativität sind nicht “gefragt;“ vom inhaltslosen Funktionieren aber soll das Improvisieren gerade befreien!

Die gleiche Spielidee kann auch anders ausgelegt werden: Zunächst können Vorversuche gemacht werden, wie man vokal oder instrumental einen PKW, ein Motorrad oder einen Lastwagen darstellen kann. Jeder wählt sich “sein“ Fahrzeug.

Dann versucht man, zu Beginn von “Grün“, das Anlassen der verschiedenen Motore akustisch darzustellen, und danach, wie einer n a c h dem andern (und höchstens zwei zugleich!) zu fahren beginnt, wie die Fahrgeräusche mächtig anschwellen und dann langsam verschwinden. Auf diese Weise sind Kreativität beim Erfinden und Unterscheiden der Geräusche sowie Partnerbezogenheit beim Tempo des Losfahrens einbezogen, und die Kinder gestalten etwas Lebendiges.

## 2. “Immer nur drei.“

Diese Spielregel wurde von Vokal-Improvisationsgruppen bzw. kleinen Chören erfunden und praktiziert. Es wird angesagt: “Die Gruppe als Ganzes macht eine längere experimentelle Improvisation mit Vokalklängen, Lippen-Geräuschen u. ä.; hierbei sollen aber jeweils nur 3 Sänger gleichzeitig miteinander improvisieren. Die Abwechslung der Sänger geschieht “freiwillig aus dem Augenblick heraus.“

Mit dieser Regel wird zwar ein großes Durcheinander von 12 bis 20 beliebigen Vokalaktionen vermieden; aber was kann an musikalischer Spannung und Gesamtgestalt entstehen, wenn die naheliegenden dynamischen Möglichkeiten einer größeren Vokalgruppe: Abwechslung von Tutti (Forte) und leiseren solistischen Episoden, unterbunden werden? Die prinzipielle Beliebbarkeit der Vokalaktionen wirkt sich zudem auf Kreativität und Partnerbezogenheit meistens negativ aus; in Ermangelung von gestaltlichen Bindungen oder Assoziationen kann die Improvisation leicht in einen inneren Leerlauf geraten.

Versuche einer wenig erfahrenen Gruppe, gemeinsame Kriterien für ein musikalischer “Gelingen“ der betr. Spielregel zu finden, können leicht im Uferlosen enden. Was dieser Spielregel fehlt, ist eine für alle Vokalistinnen gültige Bindung an bestimmte Arten von Partnerreaktionen, oder an eine gestaltgebende Vorstellung, vielleicht auch nur in Form der Einschränkung, die der Improvisation ein „Profil“ verleihen kann und sich positiver auswirkt als eine stets gleichbleibende Stimmenzahl. Es gibt darüber hinaus immer noch genügend Kriterien und Gestaltungsideen, die die Gruppe selbst zusätzlich finden kann.

### 3.) „Geisterstunde“

Wenn man im gemeinsamen Improvisieren unerfahrene Kinder oder Jugendliche nach einem Improvisationsthema für die Gruppe fragt, wünschen sie sich sehr häufig: „Geisterstunde!“ Das ist eine Idee, die fasziniert und aktiviert, und die der Improvisation auch ohne Hilfen durch den Leiter einen deutlichen Charakter aufprägt. Nach der „Geisterstunde“ sind die Spieler meistens „begeistert“ und der Leiter ist verführt, in diesem Erfolg die beste Voraussetzung für eine Weiterarbeit zu sehen. Wie aber, wenn man danach die Gruppenarbeit „aufbauend“ und mit klaren Regeln und Forderungen fortzusetzen versucht? Nicht jede Gruppe, die durch die „Orgie des Ungeformten“, als die man „Geisterstunden“ vielleicht bezeichnen darf, fasziniert wurde, lässt sich danach ebenso gern auf ein durch nüchterne Regeln gebundenes Spiel ein, in dem die beabsichtigten Entwicklungen für die Gruppe verborgen bleiben bzw. nicht interessieren?

Vielleicht kann die „Geisterstunde“ anstatt als Anfang und Einführung benutzt, gelegentlich in passender Stimmung ihren Platz finden? Ob sie –grundsätzlich- „Lösung“ und Entspannung bringen kann, wird etwas fraglich, wenn man dabei labile Kinder erlebt, die sich fürchten und weinen.

### 4.) Kinder stellen eine „Geschichte“ musikalisch dar.

Es gibt viel Leben in der Gruppe oder Klasse, wenn die Kinder sich anhand einer gut gewählten Idee gemeinsam eine „Geschichte“ ausdenken dürfen und diese danach – ohne Worte – musikalisch darzustellen versuchen. In der Auswahl der klanglichen und rhythmischen Mittel, die dieser und jener Situation in der „Geschichte“ entsprechen sollen, liegt ein wunderbarer schöpferischer Anreiz und der Inhalt der ausgedachten Geschichte erfährt eine Vertiefung durch die musikalische Gestaltung. Das meist spürbare soziale und intellektuelle „Gefälle“ innerhalb einer Klasse tritt bei diesen Aktionen stark in den Hintergrund.

Die Kinder bedürfen solcher Aufgaben – vor allem innerhalb des normierten Schulbetriebs – dringend; auch kann damit gemeinsames Erfinden von Theatermusik vorbereitet werden. Der Musikunterricht im engeren Sinn sollte aber nicht vorwiegend aus Spielabläufen bestehen, in denen man an einer gedachten Geschichte „entlang“ musiziert. Die Musik sollte aus ihren eigenen Gesetzen heraus erfahren werden und beim Improvisieren in enger Partnerschaft entstehen. So kann musikalisches Gestalten für alle durchschaubar werden und so kann man sich beim gemeinsamen Improvisieren auch über „Unbewußtes“ Mitteilung machen.

Eine für geistig normale Kinder pädagogisch sinnlose Form von „Musizieren zu Geschichten“ soll noch kurz erwähnt werden, da sie bis heute noch gelegentlich praktiziert und als „Improvisation“ bezeichnet wird:

Z u m V o r l e s e n einer Geschichte sollen die Kinder sich musikalisch betätigen. Da heißt es dann: „Wenn der König erscheint, schlägst Du auf die Pauke, - wenn der arme Junge kommt, klapperst Du wie Holzpantoffeln und wenn die Schafe dazu kommen ..... usw..“

Für Sonderschüler und geistig behinderte Kinder haben solche Vorgänge sicherlich mehr Sinn.

### 5.) Ein Bild in Musik umsetzen.

Eine Musik verfolgt man; bei einem Bild verweilt man. Ein langes Verweilen beim Betrachten eines Bildes ist die Voraussetzung, um es in Musik „umwandeln“ zu können: Farben in ihrer atmosphärischen Wirkung Linien in ihrem „Tempo“ und Zusammenspiel, Dynamik der Gegensätze, Vordergrund und Hintergrund: alles kann, in Ruhe betrachtet, Anlaß zum musikalischen Gestalten geben.

Wenn die Spieler „in Front“ zum Bild sitzen und, dieses anschauend, musizieren, so werden damit „Gruppe“ und „Partnerschaft“ außer Kraft gesetzt.

Wenn die Spieler ein Bild wirklich „in sich aufgenommen“ haben, so können sie es „blind“ musizieren. Dann wenden sie sich mit den Ohren den Partnern zu, nehmen auf, regen an, spüren, was

der andere meint und bringen vielleicht, was noch fehlt. Das ist dann “Gruppenimprovisation über ein Bild“. Sie wird meistens angenehm kurz und intensiv. Oft kommen die Spieler hierdurch auf ganz neue Ideen.

Es fragt sich, ob ein Besprechen des Bildes v o r m Musizieren ratsam ist. Vielleicht in dieser Form: das erste Mal ohne jedes Reden Musizieren, dann gemeinsam darüber sprechen und danach noch einmal musizieren. - “Würde es wesentlicher?“

Bei Fortgeschrittenen bzw. musisch erfahrenen Spielern ist es schade drum, wenn man “vorher“ redet.

Um hier auch unter dem obigen Thema eine improvisatorische Mißgeburt zu erwähnen: „Viele verschiedene Bilder (oder etwa Farb- und Linienspiele) werden in zeitlich kurzer Folge an die Wand geworfen; die Zuschauer sollen darauf musikalisch mit Stimme oder Instrument rasch reagieren.“(Im besten Fall ein Gesellschaftsspiel.)