

Projekt zur EZM-Komponistin Huihui Cheng: „Your turn“

Von Ludmila Symonova-Zamanski

Adressaten:

Weiterführende Schule: Mittelstufe (7.-9. Klasse)

Thema der Projektstunde/-einheit:

Huihui Chengs Werk „Your turn“ erfahrbar, spielbar machen

Ziel:

1. Werkanalyse: das Stück hören; unterschiedliche stimmliche Äußerungen klassifizieren; die Spielregeln erraten; sich über das Stück austauschen
2. Eigene Spiele entwerfen und vorstellen

Zeitlicher Umfang (Präsenzunterricht/ Distanzunterricht):

Werkanalyse: eine Doppelstunde

Eigene Spiele: zwei Doppelstunden + eine Stunde zur Vorbereitung der Spiele als Hausaufgabe

Materialien:

Karteikärtchen, Stifte, digitale Endgeräte (für den Fernunterricht)

Methode:

Gruppenarbeit, Einzelarbeit, Diskussion

Arbeitsauftrag:

1. Werkanalyse:
 - Audioaufnahme: das Stück hören, die Anzahl der Spielerinnen und Spieler erraten, unterschiedliche stimmliche Äußerungen unterscheiden und gruppieren, die Spielregeln wahrnehmen, sich über das Stück austauschen
 - Videoaufnahme: (evtl. zuerst stumm) die Ergebnisse der vorherigen Phase überprüfen
2. Eigene Spiele entwerfen (maximal 6 Teilnehmerinnen und Teilnehmer pro Gruppe)
 - erstellen eines „Katalogs“ der unterschiedlichen stimmlichen Äußerungen (siehe Mindmap 5 „Die Stimme klingt“ und Mindmap 6 „Mit der Stimme kann man“)
 - Jeweils 4-5 Kärtchen pro Spielerin/Spieler für das Spiel vorbereiten (siehe die Datei „Stimmliche Äußerungen“), mit den Gruppenteilnehmenden die Ergebnisse abstimmen (Hausaufgabe)
 - Regeln für den Verlauf des Spiels gruppenweise festlegen
 - Gruppenarbeit: eigene Spiele vorstellen (im Fernunterricht z. B. mithilfe von BigBlueButton)

Ablauf im Präsenzunterricht:

Das Ermöglichen von Musizierprozessen in Gruppen steht im Vordergrund.

1. Die Werkanalyse sieht die Auseinandersetzung sowohl mit der Audioaufnahme wie auch mit der Videoaufnahme vor. Diese Schritte sind austauschbar, jedoch ist der zweite Schritt als Erweiterung des ersten gedacht. Aus diesem Grund ist das stumme Abspielen der Videodatei am Anfang sehr sinnvoll. Die Schülerinnen und Schüler entdecken das Stück und teilen die stimmlichen Äußerungen der Spielerinnen und Spieler in drei Kategorien ein: „Was“, „Wie“,

Wann“. Somit erraten sie schnell die Funktionen von den Silben „Ho“ und „Ha“ wie auch der Karte „Switch“.

2. Die Mindmaps „*Mit der Stimme kann man*“ und „*Die Stimme kann*“ sind als Vorstufe für das Entwerfen eigener Spiele gedacht.
 - 2.1. Die Schülerinnen und Schüler spielen in Gruppen (bis zu 6 Teilnehmern). Jedes Spiel funktioniert nach dem den Schülerinnen und Schülern bekannten Spiel „Ich packe meinen Koffer“. Als Klangmaterial können z. B. unterschiedliche Laute dienen, zusammenhängende Sätze werden vermieden. Die Vortragsart ist aber von großer Bedeutung. Jede Gruppe sollte nach Möglichkeit ungestört alleine proben können.
 - 2.2. Spiel-Battle: Jede Gruppe stellt ihr Spiel vor. Danach wird ein Battle-Team für das letzte Spiel ausgewählt: Ein Kriterium für das Battle-Team könnte „die beste Spielerin/der beste Spieler der Gruppe“ sein. Für das letzte Spiel dürfen die Schülerinnen und Schüler ihre Kärtchen erneuern, denn sie sind inzwischen bekannt.
 - 2.3. Die Siegerin/der Sieger wird durch das Publikum bestimmt.

Ablauf im Distanzunterricht:

Mehrere Arbeitsschritte müssen als Videokonferenz gestaltet werden (z.B. über BigBlueButton), da das Projekt einen regen Austausch unter allen Teilnehmenden braucht.

1. Werkanalyse: Eine Videokonferenz ist für diese Phase nicht notwendig. Die Schülerinnen und Schüler tragen ihre Ergebnisse z.B. in Moodle zusammen
2. Die Schülerinnen und Schüler verschicken ihre Ideen zu den beiden Mindmaps digital
 - 2.1. In dieser Phase profitiert jede Gruppe von digitaler Kommunikation, indem die Teilnehmerinnen und Teilnehmer ungestört miteinander kommunizieren
 - 2.2 und 2.3. sind als Videokonferenz zu gestalten

Hinweise zur digitalen Umsetzung:

Alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer benötigen ein gut funktionierendes digitales Endgerät. Nicht alle Spielregeln, wie z.B. die Rolle des Publikums, werden im digitalen Format die gleiche Wirkung haben wie im Präsenzunterricht.

Auswertungs-/Reflexionsmöglichkeiten:

Die Schülerinnen und Schüler reflektieren eigene Spiele nach gemeinsam entwickelten Kriterien und hinterfragen festgelegte Spielregeln.