

# Therapie und Erziehung durch Musik

## (Musiktherapie-Buchreihe) Band 3

### Musik als Lebenshilfe Band 2

Inhaltsverzeichnis zu Teil B

Thesen zum Schnittpunkt gemeinsamer methodischer Ansätze der Musikerziehung im Elementarbereich und der aktiven Musiktherapie

Anmerkungen und Hilfestellungen zum Einsatz dieser Spiele-Sammlung (Teil A und B)

Vorschläge zur Instrumentierung

Spiele zum Lernfeldrahmen: Sozial-integratives Verhalten (Gruppe C)

Schwerpunkt: Gruppenkommunikation/Kontaktaufnahme/-Entwicklung (Gruppe C I) Schwerpunkt: Individualkommunikation (Gruppe C 11)

Schwerpunkt: Mischformen von Gruppen- und Individualkommunikation (Gruppe C 111) Schwerpunkt: Vertrauensübung (Gruppe C IV)

Spiele zum Lernfeldrahmen: Simultan- und Gesamtkörperbeherrschung (Gruppe D) Schwerpunkt: Rhythmische Motorik (Gruppe D I)

Schwerpunkt: Gesamtkörperkoordination (Gruppe D II) Schwerpunkt: Simultanaktionen (Gruppe D III)

Glossar -

Verzeichnis der in den Spielen benutzten Begriffe

Literatur- und Quellenverzeichnis

Anmerkungen zur Benutzung dieser Sammlung (zu Teil A und B):

Das Glossar (Verzeichnis der in den Spielvorschlägen und Anmerkungen benutzten Begriffe aus Musiktheorie, Pädagogik und Therapie. s. Inhaltsverzeichnis der Versuch, den Theorie-/Praxis-Wechselbezug im Elementar- und Behindertenbereich trotz der oft auftretenden und hinderlichen Sprachbarrieren zwischen Theoretikern und Praktikern herzustellen und die pädagogisch-therapeutischen Zielvorstellungen der einzelnen Spiele, ihren Zusammenhang untereinander und die Vorschläge zu ihrer Durchführung für möglichst viele Leser durchsichtig und verständlich zu halten.

Die Spiele sind gesammelt, die Vorschläge zu ihrer Durchführung formuliert worden unter dem Gesichtspunkt, dass auch Musik pädagogisch-therapeutisch nicht ausgebildete Mitarbeiter in der Heilpädagogik und Therapie sie nach Absprache und mit der Begleitung durch einen Arzt bzw. Psychotherapeuten und im Elementarbereich allein einsetzen und durchführen können, wenn sie sich mit der Frage der Bildbarkeit Behinderter in anderen Bereichen ihrer Praxis als im musikalischen befassen.

Neben Spielen mit größeren Instrumentarien und technischen Medien sind bewusst weitaus mehr Spiele aufgenommen worden, die von der "Nullpunktsituation" hinsichtlich Ausstattung und Etat aus möglich sind. (s. "Umweltinstrumente" im Anhang a. d. Anm.)

Der Charakter dieser Sammlung als zusammengetragenes Material aus geeigneten Sammlungen anderer Erziehungsbereiche, aus der eigenen Kindheit und Abänderung derselben, sollte die Benutzer dazu anregen, zu den im Schema vorgegebenen Zielen mit den Klienten eigene Spiele zu entwickeln, Abänderungen der hier vorliegenden vorzunehmen.

## Erläuterung zum Schema der Spiele

In der obersten Rubrik findet sich der "Eigenname" des Spiels, der versuchsweise für die Klienten auch den Grobinhalt schildern soll, der Lernfeldrahmen bedeutet das Teilgebiet der Bildbarkeit bzw. Erziehung des Klienten, der Schwerpunkt meint einen abgrenzbaren Ausschnitt innerhalb dieses Teilgebiets (Lernfeldrahmens). Bei manchen Spiele-1 findet sich darunter der Hinweis auf Anschlussspiele, die entweder unmittelbar folgen oder an späterer Stelle in der Sammlung stehen und entweder die Hinzuziehung eines dazugehörigen anderen Lernfeldrahmens oder Schwerpunkts mit ähnlicher oder erschwerter. weiterführender Spielaufgabe anstreben. In der Horizontalen finden sich folgende Rubriken: Gruppengröße/Rollenverteilung beinhaltet Angaben jeweils über die ungefähre Gruppengröße und Gruppenverteilung, in der das Spiel bereits oder noch gespielt werden kann, ob mit oder ohne Spielleiter. Die Rubrik Spielmittel/Raum macht Angaben über die Instrumente und Geräte, die eingesetzt werden müssen oder können und den Raum bzw. seine Größe, die für die Durchführbarkeit des Spiels nötig ist. Spielorganisation ist an die Stelle "methodischer Durchführung" getreten, um den Eindruck zu vermeiden, dass ein Spiel nur so und nicht anders durchgeführt werden kann, weil sich eben im Behindertenbereich alle Spiele nach dem Vermögen der jeweiligen Gruppe und ihrer einzelnen Teilnehmer abändern lassen können müssen (nach der Überlegung, dass in der Behindertenpädagogik jedes Spiel für jeden einzelnen Klienten anders sein wird). Die Rubrik Variationsmöglichkeit bedeutet eine solche Abänderungsmöglichkeit, jedoch in den allermeisten Spielen ohne eine Erschwerung der Aufgabe i. S. von Stufung einer Aufgabe durch verschiedene Schwierigkeitsgrade, wenn eine Erschwerung vorliegt, ist sie ausdrücklich genannt worden. Die Rubrik pädagogisch-therapeutische Anmerkungen beinhaltet allgemeine Hinweise, die einmal auf den möglichen allgemeinen Erziehungsbereich, zum anderen auf speziellere therapeutische Bereiche abzielen und immer im Zusammenhang mit der Spielorganisation durchgearbeitet werden sollten. Die letzte Rubrik bietet Platz für den Vermerk eigener Erfahrungen mit dem Spiel, also Eintragungen über Abänderungen für eine bestimmte Gruppe. Änderungen von Spielmitteln oder Bemerkungen des Psychotherapeuten, Arztes oder anderen Mitarbeiters zur Wirkung auf einzelne Klienten, die entweder zum intensiveren Wiederholen oder Absetzen des Spiels führen können.

Zu den Bezeichnungen: diese finden sich im Inhaltsverzeichnis. Die einzelnen Lernfeldrahmen sind mit Großbuchstaben gekennzeichnet, die darunterfallenden Schwerpunkte mit römischen Ziffern, die einzelnen Spiele fortlaufend arabisch beziffert. Diese Aufteilung soll dem Benutzer ermöglichen, bestimmte und als besonders geeignet erscheinende Spielkombinationen einzelner Spiele aus verschiedenen Schwerpunkten verschiedener Lernfelder kurz bezeichnen und in seine Anmerkungsspalte eintragen zu können und so sein eigenes "Programm in Mischform" zu erstellen. In Teil 1) sind die Schwerpunkte Aktion und Aktion/Reaktion deshalb voneinander getrennt, da vor der Handlungsaufgabe "Aktionsreaktion (Frage-Antwort oder Wirkungs-Gegenwirkung)" die gemeinsame Handlungsweise aller Gruppenteilnehmer erfahren werden sollte, bevor Aufgabenteilungen (Frage-Antwortspiele) vorgenommen werden. Im Schwerpunkt Aktion sind also nur Spiele, die vorrangig die Gemeinsamkeit im Handeln bilden sollen, im Schwerpunkt Aktion -Reaktion Spiele, die die Wechselwirkung vorrangig zum Thema haben. Konzentrationsspiele sind deshalb gesondert rubriziert, weil die zu schulende geistige Anspannung der Klienten besonders vorsichtig gestuft werden muss und nicht in allgemeine Spiele als Nebenlernziel einfließen darf. Ebenso sind in Teil 1) die Spiele der Gruppe B unterteilt, um einmal gesondert dem Training des Gesamt-Körpers, zum anderen den Teilbewegungen des Klienten Aufmerksamkeit widmen zu können (Erkennen der Defizite und Störungen ist nur möglich bei differenzierter Schwerpunktsetzung).

Für Teil 2) dieser Sammlung gelten gesonderte Angaben im Band selbst.

## Methodische Hilfen zum Instrumenteneinsatz

Die Instrumentenaufzählung am Schluss dieser Anmerkungen ist als Vorschlag zu verstehen und kann beliebig ausgeweitet werden durch Selbstbau (s. Fotos in diesem Band). Abänderung oder Neuentdeckung. Wesentlich ist beim Einsatz der Instrumente auf folgendes zu achten:

Die Klienten sollten die Gleichwertigkeit aller Materialien als Instrumente i. S. von Schallquellen und ihrer Funktion erfahren. Dies setzt voraus, dass der die Instrumente einsetzende Spielleiter akzeptiert, dass z. B. ein Joghurt Becher mit darrübergespanntem Gummi ebenso zur Gruppe der Zupfinstrumente gehört wie eine Zither oder eine Gitarre. Befremden in der Gruppe hebt man durch Hinweise auf die gemeinsame physikalische Funktion und akustische Auswirkung auf.

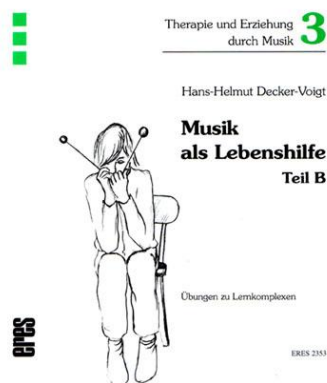
Die Instrumente sollten deutlich wahrnehmbar und motivierend eingesetzt werden. Das bedeutet, Einsatzlängen nicht unter 30 Sekunden zu halten (kürzer ist eine Folge akustischer Impulse selten als geordnete Folge erkennbar). Durch Kontrastieren der Klangeigenschaften einer jeden Schallquelle i. S. von Instrument (möglichst immer sehr leise gegen sehr laut, sehr hoch gegen sehr tief, sehr schnell gegen sehr langsam und sehr betont gegen sehr unbetont) lassen sich sensibilisierende Zwischenstufen später schneller einführen und erfahren.

Ähnlich kontrastreich sollten alle Mischformen von Spielen wirken, d. h. man mische verschiedene Lernfeldrahmen und in ihnen Spiele, die in Spannung und Entspannung abwechseln und unterschiedlich stark anfordern.

In einigen wenigen Spielorganisationsvorschlägen finden sich zwei Spielphasen und zusätzlich Variationsmöglichkeiten. Hierbei handelt es sich um unterschiedliche Lernschritte, die aber zu eng miteinander verklammert sind, als dass man sie in getrennte Spiele oder als eigenständige Variante fassen könnte.

Für alle Spiele gilt die Feststellung, dass es sich weniger um "Musik zum Anhören" handelt, sondern um "Musik zum Machen", d. h. bei noch so verschiedenen Aufgabenstellungen wird sich das Klangprodukt dabei kaum ändern.

Die Produktorientiertheit der traditionellen Musik und der Kunstmusik verhindert aber auch das Prozesshafte eigener musikalischer Aktivität, aufgrund und mittels der Klient in den einzelnen Lernfeldrahmen bildbar ist, was einen Prozess voraussetzt.



ISBN 978-3-87204-353-5

© by Eres Edition, D-28865 Lilienthal / Bremen [www.notenpost.de](http://www.notenpost.de) – [info@notenpost.de](mailto:info@notenpost.de)

**eres**

Online-SHOP mit vielen MUSTERSEITEN – für Musiktherapie

