

Felizitas Noll

# „Fühlst Du, wie es klingt?“

## Tast-Spiel – Klavier-Spiel



Die Idee, Spiele zur Sinnesschulung mit dem Spiel am Klavier zu kombinieren, ergab sich durch Beobachtungen zu der Frage, welche Wahrnehmungsbereiche Kinder im Klavierunterricht vorrangig wählen. Geradezu auffällig war, daß der visuelle Sinn, das Sehen, Schauen und Beobachten, von den Kindern immer wieder bevorzugt wurde. Daraus ergab sich die Suche nach didaktisch-methodischen Brückenschlägen und Verbindungspunkten zwischen den Bereichen der rhythmisch-musikalischen und frühmusikalischen Erziehung und des Klavierunterrichts.

Die allgemeine Überreizung des Sehens in der heutigen Medienwelt bringt den Verlust von Anschaulichkeit und Sinnlichkeit für den einzelnen Menschen mit sich. Immer mehr gilt es, „keine Zeit

zu verlieren“ und Wünsche und Ziele sofort zu besitzen, anstatt die Zeit für eine Annäherung, ein Erreichen zu gewähren.<sup>1</sup> Daher ist ein erneutes Nachdenken über die sinnliche und musikalische Erlebnisfähigkeit des Kindes im Grundschulalter notwendig. Im folgenden soll ein Versuch unternommen werden, Tastspiele für das Klavierspiel zu entwickeln.<sup>2</sup>

### **TAST-SPIELE: SINN-VOLLE FRÜHPÄDAGOGIK**

Rudolf Seitz, Professor für Kunsterziehung und Kunstpflege an der Akademie der Bildenden Künste in München, entwickelt in dem Buch *TAST-Spiele. Sinnvolle Frühpädagogik* in Zusammenarbeit mit einem Team von Erzieherinnen eine

Reihe von Versuchen und Spielen zum Wahrnehmungsbereich des Tastens. Seitz' Ausgangsüberlegung setzt bei einem Verlust von differenzierten Einsatzmöglichkeiten des Tastsinnes an. Durch bestehende Verbote, etwas zu berühren, etwa beim Museumsbesuch, beim Einkauf in Geschäften bis hin zu genormten Begrüßungsritualen, stellt sich für Seitz die Frage, ob „nicht das Auge unsere Hand/unser Ohr ersetzt“.<sup>3</sup> „Die Wertmaßstäbe sind verschiebbar und richten sich auf eine ausschließlich organisierte Welt, weg vom Sinnhaften. Eine gedachte Welt steuert uns, bestimmte Werte und Handlungsweisen, die erlebte Welt schwindet.“<sup>4</sup> Dabei ist der Tastsinn, so Seitz, der Sinn, der am direktesten die Umwelt be-greift. Schon in diesem Wort werden Zusammenhänge deutlich: „Be-

greifen heißt Verstehen, begreiflich ist verständlich.“<sup>5</sup>

Der Oberbegriff „tasten“ beinhaltet eine Reihe von Synonymen wie greifen, fühlen, formen und fassen, packen, aber auch streicheln, behüten, reiben, schleifen, kratzen, tippen und viele mehr. Sie alle benennen die Fähigkeiten des Empfindens durch den Tastsinn im allgemeinen und insbesondere durch die Hände.

**Bevor das Kind das Tastgefühl auf die Klaviertasten überträgt, berührt es den ausgewählten Gegenstand mit geschlossenen Augen und versucht dann, die Tasterfahrung am Instrument umzusetzen.**

Der Tastsinn ist im Kindesalter besonders ausgeprägt, weil das Kind seine Umwelt im wesentlichen über Berührungen und den Hautkontakt erfährt. Daher werden die Tastspiele Kindergartenkindern im Alter von drei bis sechs Jahren angeboten. Alle Beispiele sollen Tasterfahrungen bewußt machen, intensivieren und verfügbar machen. Die Leserinnen und Leser werden ermuntert, die eigene Sinneswahrnehmung zu beleben, die eigenen Sinne selbst wieder zu benutzen, die Welt wieder anzufassen. Das Buch wird nicht als Rezeptbuch verstanden, sondern ist vielmehr als Anregung zur Entwicklung eigener Spiele gedacht. Die meisten aufgezeigten Beispiele werden durch Fotos dokumentiert.

Alle Spiele sind kleine Sequenzen, die von der jeweiligen Erzieherin erzählt oder erklärt werden. Jedes Beispiel trägt einen Namen wie „Tastwand“, „Hände raten“, „Sockendosen“ oder „Tastlotto“. Die insgesamt 82 Spiele sind in acht Kapitel aufgeteilt und werden vom ausschließlichen Berühren und Benennen bis hin zum Tasten und Assoziieren, etwa Geschichten erfinden, inhaltlich erweitert. Diese Spiele werden im folgenden näher erläutert.

Die ersten 27 Beispiele zielen auf das Berühren und Benennen der ertasteten Objekte ab. Es sollen Personen durch Tasten erraten, Tiere und Figuren aus Materialresten auf einer Wand geschaffen und tastend erkannt werden. Hände bilden Figuren und werden tastend erraten. Paare aus Blättern und Pflanzen werden tastend zugeordnet. Dabei sind die Augen geschlossen oder verbunden. In fünf weiteren Spielen wird zudem das

Erfühlte an andere Kinder weitergegeben und von ihnen nachvollzogen, beispielsweise durch Rückenzeichen. Kurze Zeichen werden auf den Rücken geklopft oder gemalt und von einem zum anderen Kind weitergegeben. Ein Handsprachrohr wird aus Tonpapier gebaut, und zwei Kinder können sich non-verbal unterhalten. Auch hier werden Handzeichen von Kind zu Kind durch das Rohr weitergegeben.

Desweiteren soll der Tastsinn differenziert werden. Mit Hilfe eines Bilderbuchs für Blinde stellen die Kinder selbst ein Tastbuch her. Kunstgegenstände werden unter Tüchern versteckt und von Kindern mit den Händen ertastet, wobei zunächst Eigenschaften beschrieben werden, weil die Objekte schwer zu erkennen sind.

Drei andere Spiele reizen zu einer emotionalen Reaktion wie Gänsehaut. Die Kinder entdecken, daß die Gänsehaut nicht nur bei unangenehmen Geräuschen entsteht, sondern auch durch ein leichtes Streicheln am Hals, an Händen und Füßen hervorgerufen werden kann und als schön empfunden wird. Weiterführend soll nicht nur mit den Händen gefühlt werden. Die Füße tasten verschiedene Materialien. Die Nase tastet einen Spiralweg, gefüllt mit Materialien, dann fühlt die große Zehe. Der Rücken wird geweckt, indem die Kinder sich in selbst gebaute Betten aus unterschiedlichen Materialien legen oder fallen lassen.

In den fünf folgenden Übungen steht die Konzentration auf ein Umfeld oder einen Partner beim Tasten im Vordergrund. So wird selbst gespielte Musik mit Orff-Instrumenten aufgenommen und per Band abgespielt. Die Kinder hören zu und malen ihre Eindrücke durch Bilder oder Muster in den Sand. Zwei Kinder bauen abwechselnd mit einer Knetgummifigur, indem sie jeweils etwas Knetmasse hinzufügen, während das andere Kind tastet und rät. Dann sollen gelegte Spuren in verschiedenen Längen und Formen mit Händen oder Füßen abgetastet werden, Seile liegen in verschiedenen Formen auf dem Boden und werden mit Händen oder Füßen ertastet. Eine Straße aus Tastfel-

dern ist am Boden ausgelegt. Die Kinder fühlen mit den Füßen die Materialien und benennen sie genau. Außerdem sollen Tastobjekte aus verschiedenen Materialien weitergestaltet werden. Das Material Styropor wird vorgestellt und ausprobiert. Die Kinder malen mit Fingerfarben auf dem unebenen Styropor. Sie erfahren die Konsistenz von Kleister, malen Bilder damit und ergänzen mit bunten Farben. Eine Landschaft aus Ton wird mit den Händen geformt. Tastplatten aus noch flüssigem Gips werden mit Mustern versehen.

Den Abschluß bilden drei Spiele, die Assoziationen zu den Tasterlebnissen ermöglichen. Die Kinder sehen und tasten unterschiedlichste Materialien und kleben sie auf ein Stück Pappe. Dabei entstehen Ideen, die zu einer Geschichte gefaßt werden. Die Materialien kleben in entsprechender Reihenfolge auf der Pappe, und die Geschichte kann ertastet werden.

## KRITISCHE ANMERKUNGEN

Das Buch ist ein Katalog von Beispielen für Erfahrungsfelder im Wahrnehmungsbereich des Tastens. Die freundliche Art der Beschreibungen und Formulierungen sowie Fotos wirken ansprechend auf die Leserschaft. Es wird von Tastbeispielen am Objekt zu weiterführenden Themen geleitet. Das Tastobjekt dient dann als Impuls kreativer Prozesse.

Allerdings verzichten der Herausgeber und die Verfasserinnen auf jegliche Systematisierung bezüglich der Gruppenstärke und der Altersstufen. Alle Beispiele zeigen die Tasterlebnisse der Kinder auf, eine weitere Differenzierung (durch weitere Spiele oder Rückfragen und Gespräche) bleibt jedoch aus. Es wird außerdem nicht klar, ob jede Gruppe einen inhaltlich aufbauenden und fortschreitenden Verlauf erfahren hat und ob Veränderungen hinsichtlich der sinnlichen Wahrnehmung festzustellen waren. Die Beispiele sind in thematische Kapitel gegliedert, darüber hinaus aber in ihrer Reihenfolge nicht weiter geordnet. Die Leserschaft entscheidet selbst, ob ein gewähltes Beispiel auch für andere Gruppen geeignet ist. Allerdings regt die Vielzahl von Beispielen zum selbständigen Erfinden von Tastspielen an, so daß viele Spiele als Anregung für Tastspiele am Klavier dienen können. Die Sinnesschulung und die damit verbundene Erlebnisfähigkeit kann auf die Spiel-



erlebnisse am Klavier übertragen werden. Damit kann eine Spieltechnik wachsen, die von innen gefüllt ist, die eine musikalische Vorstellung voraussetzt. Im folgenden werden vier Spiele vorgestellt, die auf den genannten Beispielen basieren und für den Klavierunterricht weiterentwickelt wurden. Alle Beispiele sind sowohl für den Einzelunterricht als auch für den Gruppenunterricht möglich. Sie sind vor allem für den ersten Umgang mit dem Instrument Klavier gedacht.

## Was ist unterm Tuch?

**IDEE:** Spiele so, wie es sich unter dem Tuch angefühlt hat oder wie du den Gegenstand bewegt hast!

**MATERIAL:** 1 Korb, 1 Nylontuch, 1 Säckchen mit Nelkensternen, 1 Wattebausch, 1 kleiner Ball, 1 Jojo  
Die ersten drei Objekte sind assoziativ mit dem Tasterlebnis verbunden, die letzten beiden verbinden sich über eine motorische Erfahrung damit. Daher können die beiden Gruppen auch getrennt angeboten werden.

Im Korb befinden sich die oben angegebenen Gegenstände: Nylontuch, Jojo, kleiner Ball, Wattebausch und Nelkensterne. Das Kind oder die Kinder tasten

nacheinander und benennen die Gegenstände und ihre Eigenschaften. Rückfragen über Beschaffenheit, Temperatur, Größe und Festigkeit tragen zur Differenzierung der Tasterfahrung bei. Spontane Reaktionen wie Ausrufe, Hinwendung oder Abneigung zeigen die emotionale Intensität des Erlebnisses. Ein Kind greift erneut unter das Tuch und wählt einen Gegenstand aus, benennt und beschreibt ihn genau (bei Gruppenunterricht können die anderen indes raten, um welchen Gegenstand es geht), lüftet dann das Geheimnis und schaut sich das Objekt an, nachdem es den Gegenstand unter dem Tuch hervorgeholt hat.

Bevor das Kind das Tastgefühl auf die Klaviertasten überträgt, berührt es den ausgewählten Gegenstand mit geschlossenen Augen und versucht dann, die Tasterfahrung am Instrument umzusetzen. Dabei kann sich durchaus eine Klangvorstellung im Voraus bilden. Weitere Tastspiele können auf die Klangvorstellung zielgerichtet hinarbeiten. Das Klangerlebnis des ersten Versuchs wird je nach Reaktion des Kindes direkt wiederholt oder verbal beschrieben und soll dann mit der anderen Hand ausgeführt werden. So hat das Kind eine Anschlagsart oder eine dynamische Spielmöglichkeit gefunden.

Nachfolgend werden einige Lösungen am Klavier für die Tasterfahrungen mit

den einzelnen Gegenständen aufgezeigt:  
Nylontuch: Piano und/oder Legato  
Nelkensterne: Staccato, Finger-Staccato  
Wattebausch: Klänge im Piano, als Cluster, Intervalle, Einzeltöne  
Ball: Zweierbindung, wenn der Ball gerollt wird, oder Fallbewegung, wenn der Ball hüpft.

**Jojo:** Handgelenkbewegung, Hand-Staccato

Kinder empfinden Sinneseindrücke individuell verschieden. Das Tasten der Objekte kann also unterschiedliche Reaktionen hervorrufen. Im Vordergrund dieses Spiels steht der musikalische Zusammenhang zum Tasterlebnis.

## Handsprachrohr

**IDEE:** Ein Telefon, bei dem man sich anfassen und unterhalten kann

**MATERIAL:** Tonpapier und Klebstoff

Aus dem Tonpapier wird ein Rohr gebastelt. Zwei Kinder oder LehrerIn und SchülerIn stecken jeweils eine Hand gegenüberliegend hinein. Die Finger und Hände berühren sich. Eine Unterhaltung kann nun stattfinden. Schließlich führen die Kinder die Aufmerksamkeit auf ihre Finger und Fingergelenke, auf ihre Hand und das Handgelenk. Die Kinder können dann ihre Hände und Finger auf einem Blatt Papier mit einem Stift umfahren und sichtbar werden lassen. Gegebenenfalls werden die Finger beziffert.

Falls sich aus der Unterhaltung im Handsprachrohr ein Frage- und Antwortspiel ergibt, können verschiedene Tastarten gefunden werden (tupfen, zupfen, streicheln etc.), die als Anschlagsarten am Klavier umgesetzt werden. Eine Kombination mit dem Spiel „Was ist unterm Tuch?“ ist dann möglich. Das Spiel „Handsprachrohr“ dient zur Vorbereitung. Hand und Finger werden bewußt gemacht und aktiv eingesetzt.

## Eine Spur verfolgen

**IDEE:** Mit einem Seil Figuren legen und mit geschlossenen/verbundenen Augen ertasten

**MATERIAL:** ein oder mehrere Springseile ohne Griffe

Die verschiedenen Figuren lassen sich genau musikalisch umsetzen. Eine Linie kann als lang klingende Einzeltöne oder

dicht gespielte Wiederholungstöne umgesetzt werden. Mit der Diagonalen kann eine (Fünf)-Tonleiter gefunden werden. Das folgende Beispiel bezieht sich auf die Figur der Schlange.

Ein Kind hat die Augen verbunden, eine andere Person legt mit dem Seil eine Schlangenfigur. Sie sollte horizontal liegen. Das Kind tastet mit den Händen das Seil vorsichtig ab, damit es nicht verrutscht. Meistens wird zunächst eine Hand bevorzugt, später sollen dann auch die andere Hand und beide Hände gemeinsam tasten. Das Kind erkennt den Verlauf vom Anfang bis zum Ende und soll nun das Ertastete als Melodie auf dem Klavier umsetzen. (Die Augen werden am besten erst am Klavier geöffnet.) Danach sieht sich das Kind die Seilschlange an. Jetzt wird deutlicher, ob der Anfang höher oder tiefer als das Ende liegt und in welcher Höhe die Kurven verlaufen. Die gefundene Melodie kann daraufhin verändert werden oder bei einer neuen Figur und Melodie genauer umgesetzt werden. Die tastende Hand ist auch die spielende Hand, und danach können beide Hände spielen. Dieses Spiel fördert die Vorstellung von Hoch und Tief und von der Länge einer Melodie.



schelhälfte, setzt sich hinein und schaukelt auf dem Wasser. An Land legt sie sich in ein Bett aus Federn und ruht sich aus.

Die Gegenstände werden in der gewählten Reihenfolge auf das Papier geklebt (außer der Muschelschale) und die Geschichte anschließend beim Tasten erzählt. Danach werden Klänge für das Federbett, das Schaukeln, die Sprünge bei der Landung gesucht und natürlich auch für die Maus und ihre Schritte. Die Geschichte erklingt im Zusammenhang, mit oder ohne verbale Erzählung. Weiterführend können die Klänge in grafischer oder traditioneller Notenschrift festgehalten werden.

Durch die Verschiedenartigkeit des Materials und der Tasterfahrungen wird die Phantasie des Kindes sehr angeregt. Die eigene Vorstellung führt zu einem eigenen Klangwillen bei der Umsetzung am Klavier. Aus einzelnen Ideen wird eine zusammenhängende Klanggeschichte.

## AUSBLICK

„Die innere Aufmerksamkeit, das Licht in der Fingerspitze ist das Entscheidende.“<sup>6</sup> Dieses Zitat von Edith Picht-Axenfeld bestärkt die Aufforderungen an den modernen Klavierunterricht zur intensiven Beschäftigung mit der Sinneswahrnehmung und der Sinnesschulung im allgemeinen und im Bereich des Tastens.

Wir haben bereits erfahren, daß das Tastbewußtsein des Kindes sehr ausgeprägt ist. Mit dem Schulalter verliert sich diese Fähigkeit zugunsten kognitiver Lernprozesse. Die Verfasserin möchte daher das Buch *TAST-Spiele* als Vorbild für wahrhaftes Tasten empfehlen. Die Spiele und Übungen zur individuellen Tastschulung können durchaus auf andere Altersstufen übertragen werden. Die Angebote eignen sich aber besonders für Kinder,

die den Rhythmik- oder Elementarunterricht beendet haben und einen Übergangsunterricht oder Anfängerunterricht am Instrument erhalten. Damit soll die Schnittstelle von der allgemein musikalischen Ausbildung zum Instrumentalunterricht getroffen werden.

Veröffentlichungen von KlavierpädagogInnen und PianistInnen betonen immer wieder die Wichtigkeit des Tastenbewußtseins, des Vorhörens, der inneren Klangvorstellung und des Klangwillens, in einem Wort: des ästhetischen Empfindens. Die Ästhetikdiskussion gründet auf Schillers „Gedanken zur ästhetischen Erziehung“ und meint, „daß es die Aufgabe der Kultur ist, durch Ausbildung des Gefühlsvermögens *und* des Vernunftvermögens beide Bereiche gleichberechtigt und gleichgewichtig zu sichern und zu entwickeln.“<sup>7</sup> Der optimale Zustand der Gleichzeitigkeit beider Bereiche findet sich nur im Spiel. Eine Möglichkeit des Spiels bietet die Verbindung von Tastspiel und Klavier-Spiel.

<sup>1</sup> vgl. Horst Rumpf: „Spielarten der Kulturan eignung“, in: Adelheid Staudte: *Ästhetisches Lernen auf neuen Wegen*, Weinheim 1993, S. 19

<sup>2</sup> Grundlage der folgenden Überlegungen ist das Buch von Rudolf Seitz: *TAST-Spiele. Sinnvolle Frühpädagogik*, München 7/1994

<sup>3</sup> ebd., S. 8

<sup>4</sup> ebd., S. 9

<sup>5</sup> ebd., S. 9

<sup>6</sup> Edith Picht-Axenfeld: „Bemerkungen zur Methode A. Hirzel-Langenhans“, in: Pina Pozzi/Franzpeter Goebels: *Greifen und Begreifen*, Kassel 1978, S. 5

<sup>7</sup> vgl. Staudte, a. a. O., S. 9

## Literatur

- Eva Bannmüller/Peter Röthig: *Grundlagen und Perspektiven ästhetischer und rhythmischer Bewegungserziehung*, Stuttgart 1990
- Peter Hanisch/Ulrike Knoll: *Arbeit am Klavier*, Essen 1992
- Hugo Kükelhaus/Rudolf zur Lippe: *Entfaltung der Sinne*, Frankfurt/Main 1982
- Karl Leimer: *Modernes Klavierspiel*, Mainz 1959
- Karl Leimer: *Rhythmik, Dynamik, Pedal*, Mainz 1938
- Liese Liepmann: *Sehen, hören, riechen, tasten*, Olten 1975
- Carl Adolf Martienssen: *Schöpferischer Klavierunterricht*, Wiesbaden 1987
- Friedrich Schiller: *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*, Stuttgart 1985

## Geschichte für die Finger

**IDEE:** Eine Geschichte wird erfunden, die durch die Assoziation von ertasteten Gegenständen entsteht

**MATERIAL:** 1 Bogen Papier, Stoffknäuel in Mausform, 1 Schale mit Körnern, verschiedene Steine, Walnuß- oder Muschelschalen, Federn

**Dieses Spiel ist als ein mögliches Beispiel unter vielen anderen zu verstehen. Die Materialwahl kann beliebig sein, und die Geschichte verändert sich entsprechend.**

Die Gegenstände sind auf einem Tisch zu sehen. Sie werden trotzdem nach Größe und Beschaffenheit ertastet. Das Stoffknäuel wird von der Lehrperson als Maus vorgestellt. Sie macht einen Spaziergang und erlebt einiges dabei.

Der folgende Verlauf hängt ausschließlich von den Ideen und Assoziationen des Kindes ab. Ein Beispiel: Der Weg der Maus folgt einer Körnerspur. Die Maus muß einen Fluß überqueren und springt von Stein zu Stein. Sie findet eine Mu-