

2. Station: Panflöte

Erfahrungsaspekt	
Vorgaben im Bildungskanon	<u>Klasse 6</u> : 'Musik aus verschiedenen Ländern und Kulturen' <u>Klasse 6</u> : 'Aussehen und Klang von Instrumenten' (je ein Instrument aus den Familien der Streich-, Blas-, Zupf- und Tasteninstrumenten vom Klang her kennen- und unterscheiden können sowie Instrumente des großen Orchesters kennen lernen)
Erfahrungsmethode	
Erfahrungsmedien	
Erfahrungskontrolle	
Erfahrungsfixierung	
Überwiegende Erfahrungswahrnehmung	
Vorherrschender Erfahrungsmodus	
Überwiegende Erfahrungsverarbeitung	
Mögliche Erfahrungsvertiefung	

Lösung:

Erfahrungsaspekt	Die Schüler lernen die Panflöte als Instrument kennen. Dabei wird nicht nur das Aussehen beschrieben, sondern auch die Art und Weise des Musizierens, zum Beispiel in Gruppen, dargestellt. Die Schüler versuchen selbst Töne auf einem Bambusrohr zu produzieren. Sie versuchen dabei einen Unterschied in der Leichtigkeit der Spielweise (die Dicke der Bambuswand und den Durchmesser des Rohres betreffend) zu erkennen und unterschiedliche Anblastechiken heraus-zufinden. Durch die Hintergrundmusik bekommen die Schüler während der Phantasiereise einen ersten Höreindruck, der bei der anschließenden Aufgabe (Zuordnung von Panflötenmelodien und Panflötenspieltechniken) vertieft wird.
Vorgaben im Bildungskanon	<u>Klasse 6</u> : 'Musik aus verschiedenen Ländern und Kulturen' <u>Klasse 6</u> : 'Aussehen und Klang von Instrumenten' (je ein Instrument aus den Familien der Streich-, Blas-, Zupf- und Tasteninstrumenten vom Klang her kennen- und unterscheiden können sowie Instrumente des großen Orchesters kennen lernen)
Erfahrungsmethode	Partnerarbeit
Erfahrungsmedien	Phantasiereise (mit Anfassen einer Bambuspfeife), Zuordnungsaufgabe (Hot Potatoes) und unterschiedliche Bambusrohre
Erfahrungskontrolle	Bei 'Hot Potatoes' integriert
Erfahrungsfixierung	Arbeitsblatt (Notizen zur Zuordnungsaufgabe und zur Anblastechik)
Überwiegende Erfahrungswahrnehmung	Auditiv, visuell und praktisch
Vorherrschender Erfahrungsmodus	Reflexiv und mimetisch
Überwiegende Erfahrungsverarbeitung	De-, re- und konstruktiv
Mögliche Erfahrungsvertiefung	<p>Kennenlernen ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - von weiteren lateinamerikanischen Instrumenten - des Zusammenspiels von Panflötengruppen - des Baus einer Panflöte <p>Erlernen ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - der Anblastechik der Panflöte - des Panflötenspiels in einer Gruppe <p>Üben ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - des analytischen Hörens, zum Beispiel Unterscheidung von verschiedenen Instrumenten - „Panflöte oder Längsflöte?“

Der Aufbau und die Lerninhalte der Station

Die *Panflöten*-Station muss auf besondere Weise organisiert werden, da neben einem CD-Spieler auch Bearbeitungsplätze mit Computer zur Verfügung stehen müssen. Die Arbeit an der Station beginnt mit dem Anhören der Phantasiereise. Der Lehrer muss für die anschließende PC-Arbeit überlegen, in welchen Klassen oder Fachräumen Computer zur Verfügung stehen oder ob die Schule über Notebooks verfügt. Diese müssten reserviert und vor den jeweiligen Stunden abgeholt werden; das Zeitmanagement muss dementsprechend geplant werden. Eine weitere Möglichkeit wäre, die gesamte Lernzirkelarbeit in den Computerraum der Schule zu verlegen. Dies wird im Unterkapitel *Mögliche Durchführung*, das nach den Erläuterungen zu den Stationen folgt, ausführlich erläutert.

Die Schüler bekommen beim Anhören der Phantasiereise sowie beim Anfühlen der Panflötenpfeife eine erste Vorstellung vom Instrument 'Panflöte' sowie durch die Hintergrundmusik während der Reise einen ersten Höreindruck vom Gruppenmusizieren mit Panflöten.

Bei der Arbeit mit dem Computer sollen die Schüler eine Zuordnungsaufgabe im Programm *Hot Potatoes* bearbeiten. Die Aufgaben gliedern sich in verschiedene Teile.

Neben Beschreibungen über das Aussehen unterschiedlicher Panflöten sollen auch Klangbeispiele von Spielweisen einem passenden Text zugeordnet werden. Die Erfolgskontrolle für diese Aufgabe ist im Programm *Hot Potatoes* installiert. Die Schüler drücken ein 'Check'-Feld und bekommen gesagt, wie viel Prozent der Antworten sie richtig beantwortet haben.

Das Programm hat aber auch eine nützliche Hilfsfunktion. Benötigt ein Schüler Hilfe, da er die Antwort nicht weiß, muss er nicht den Lehrer rufen, sondern kann durch das Drücken des 'Hilfe'-Feldes den ersten Buchstaben oder jeweils weitere erfahren. Für die Arbeit mit dem Programm ist es wichtig, dass der Lehrer unter anderem die Regel aufstellt, dass die Hilfsfunktion nicht missbraucht wird, so dass die Schüler schneller fertig sind, sowie nicht ernsthaft die Aufgabe bearbeiten müssen. Die Regeln sollten vor der Arbeit mit dem Lernzirkel besprochen, jede Stunde wiederholt und die speziellen Regeln, wie das Arbeiten mit dem Computerprogramm, an den jeweiligen Stationen ausliegen.

Eine weitere Aufgabe, die von den Schülern an dieser Station erfüllt werden soll, ist die Anblastechnik für die Panflöte an einem Bambusrohr auszuprobieren. Den Schülern werden dafür Bambusrohre zur Verfügung gestellt, die unterschiedliche Durchmesser sowie Wandstärken besitzen.

Die Schüler sollen herausfinden mit welcher Technik und Mundhaltung beziehungsweise mit welchem Luftstrom man einen Ton erzeugen kann und auf welchem Rohr dies am leichtesten gelingt. Wichtige Regel dabei - es soll nur ein ganz leiser Ton erzeugt werden, damit die Mitschüler nicht gestört werden. Die Ergebnisse sollen sie mit den Mitschülern an der Station vergleichen.

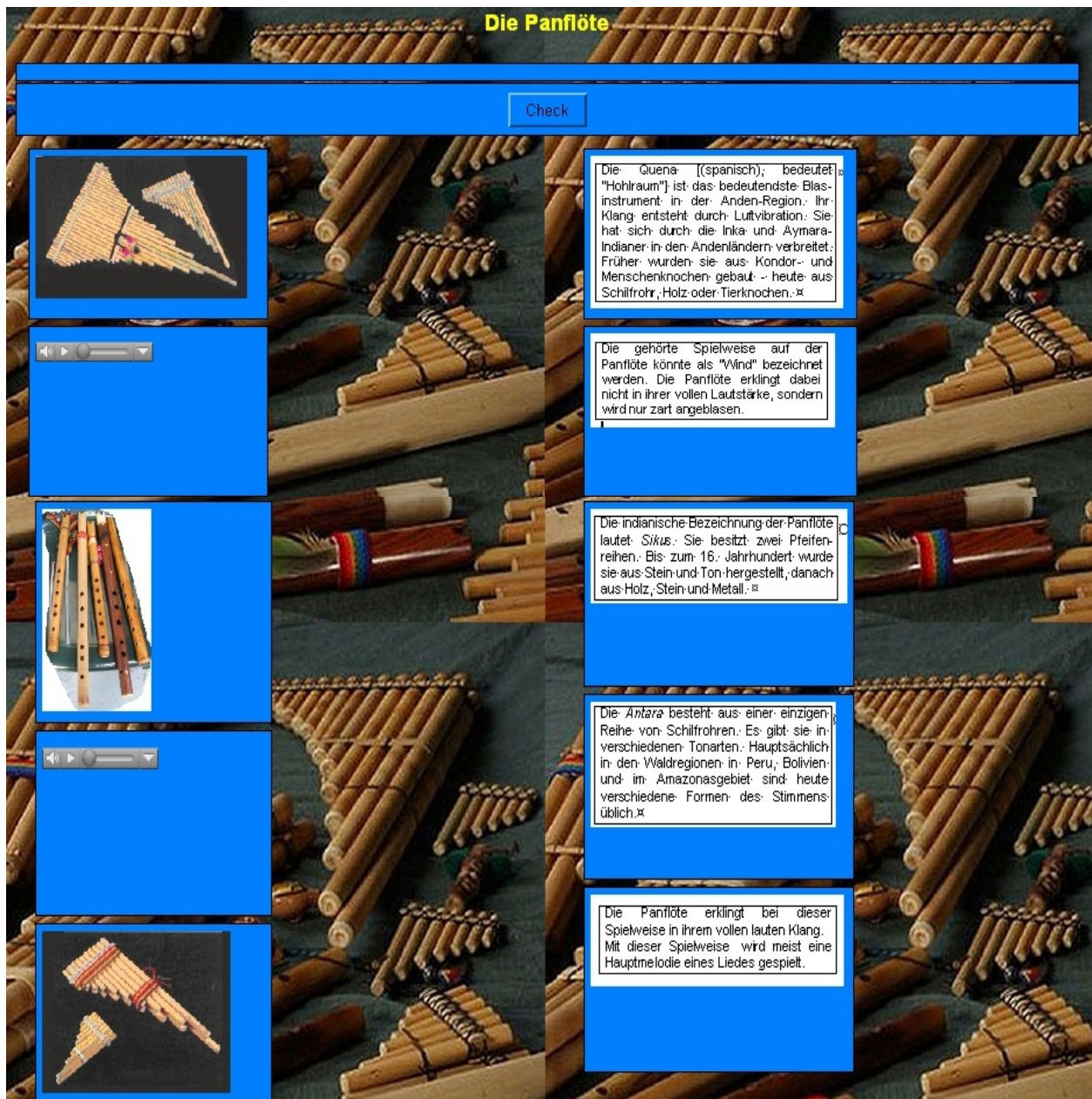
Die Erfahrungswahrnehmung erfolgt bei der *Panflöten*-Station bei der Phantasiereise auditiv, bei der Zuordnungsaufgabe visuell und auditiv und beim Ausprobieren der unterschiedlichen Bambusrohre neben auditiv und visuell auch praktisch, weil die Schüler das Spielen auf einem Bambusrohr eigenständig ausprobieren können. Die Schüler erfahren die Station dementsprechend nicht nur reflexiv, sondern durch den Versuch des Spielens auf einem Panflötenpfeifenrohr auch mimetisch.

Sie verarbeiten diese Erfahrungen unter anderem dekonstruktiv, weil sie die unterschiedlichen Bambusrohre testen und herausfinden sollen, auf welchen das Spielen am leichtesten gelingt. Als konstruktiver Erfahrungsmodus kann die Zuordnungsaufgabe eingeordnet werden. Die Erfahrungsfixierung durch die Schülernotizen über den Lerninhalt ist rekonstruktiv, weil das erfahrene Wissen reproduziert werden muss.

Material zu Station 2

Die Panflöte

Check



Die *Quena* [(spanisch); bedeutet "Hohlraum"] ist das bedeutendste Blasinstrument in der Anden-Region. Ihr Klang entsteht durch Luftvibration. Sie hat sich durch die Inka und Aymara-Indianer in den Andenländern verbreitet. Früher wurden sie aus Kondor- und Menschenknochen gebaut - heute aus Schilfrohr, Holz oder Tierknochen. ⌘

Die gehörte Spielweise auf der Panflöte könnte als "Wind" bezeichnet werden. Die Panflöte erklingt dabei nicht in ihrer vollen Lautstärke, sondern wird nur zart angeblasen.

Die indische Bezeichnung der Panflöte lautet *Sikus*. Sie besitzt zwei Pfeifenreihen. Bis zum 16. Jahrhundert wurde sie aus Stein und Ton hergestellt, danach aus Holz, Stein und Metall. ⌘

Die *Antara* besteht aus einer einzigen Reihe von Schilfrohren. Es gibt sie in verschiedenen Tonarten. Hauptsächlich in den Waldregionen in Peru, Bolivien und im Amazonasgebiet sind heute verschiedene Formen des Stimmens üblich. ⌘

Die Panflöte erklingt bei dieser Spielweise in ihrem vollen lauten Klang. Mit dieser Spielweise wird meist eine Hauptmelodie eines Liedes gespielt.

Zusatzinformationen:

Die *antara* ist eine einreihige Panflöte und wird in den Aymara-sprachigen Gebieten in Peru und Bolivien gespielt. Diese Panflötenart ist die am weitesten verbreitete in der andinen Volksmusik. Die Panflöte besteht durchschnittlich aus acht Pfeifen.

Die *sikus* (auch *sikuris/sikura*) besitzen zwei Pfeifenreihen und werden paarweise gespielt. Eine Reihe dieser Panflötenart besitzt gedackte (geschlossene), unterschiedlich lange Pfeifen. Diese sind der Länge nach nebeneinander angeordnet. Die zweite Reihe entspricht der ersten Reihe, betreffend der Anzahl und der Länge der Pfeifen, jedoch sind diese offen.

Beim Spiel werden die gedackten Pfeifen angeblasen, wobei die offenen Pfeifen leise eine Oktave höher mitklingen. Die Paare, welche mit diesen Panflöten gebildet werden, besitzen die Besonderheit, dass der zweite Spieler eine Pfeife mehr als der andere hat.

Zu den *quena*-Flöten aus Tierknochen (zum Beispiel Lama- oder Kondorknochen) gibt es zahlreiche Funde aus Grabbeigaben. Die u-förmige Anblaslücke befindet sich an der Vorderseite der Flöte. Die *quena* besitzt einen Durchmesser von 13-25 mm und sie ist 25-40 cm lang. Die Grifflöcher (5, 6 oder mehr) liegen auf der Vorderseite und ein Lock auf der Rückseite. Es gibt drei unterschiedliche Größen der *quena*: *kallú / kenali* (kleinsten), die mittleren *mala / kena-kena* und die größten *taika / quenacho*.